

**PENGALAMAN TRAUMATIK MELALUI  
VISUALISASI KARTU TAROT DALAM SENI LUKIS**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

# **PENGALAMAN TRAUMATIK MELALUI VISUALISASI KARTU TAROT DALAM SENI LUKIS**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana S-1 Bidang Seni Rupa Murni

2021

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

**PENGALAMAN TRAUMATIK MELALUI VISUALISASI KARTU TAROT  
DALAM SENI LUKIS** Diajukan oleh Na'illa Ika Suzana NIM 1712768021  
Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan penguji Tugas Akhir pada  
tanggal 13 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Jurusan Seni Murni / Ketua Program  
Studi S-1 Seni Rupa Murni/Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.  
NIP. 197601042009121001/NIDN. 0004017605

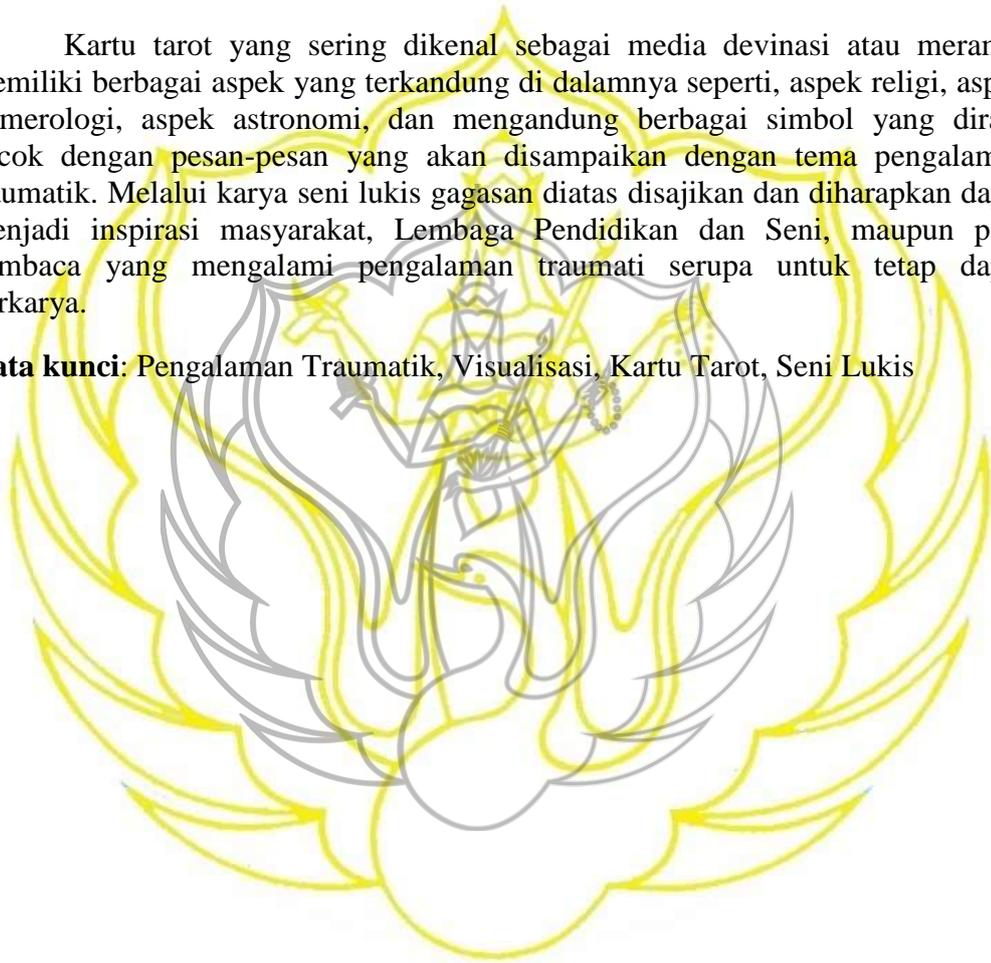


## ABSTRAK

Pengalaman traumatik merupakan suatu kejadian di luar batas kontrol seorang individu yang terjadi pada suatu masa dan membekas dalam ingatan. Pengalaman traumatik dapat terjadi pada semua orang dan penyebabnya pun berbagai macam, mulai dari bencana alam, kejahatan, perang, hingga pelecehan. Dari berbagai macam penyebab pengalaman traumatik tersebut diantaranya telah dialami oleh penulis, hal inilah yang kemudian menjadi sumber ide dari penciptaan karya lukis. Untuk memberikan gambaran visual yang indah dan penuh makna, maka dipilih kartu tarot sebagai media visualisasi dari pengalaman-pengalaman traumatik tersebut.

Kartu tarot yang sering dikenal sebagai media devinasi atau meramal memiliki berbagai aspek yang terkandung di dalamnya seperti, aspek religi, aspek numerologi, aspek astronomi, dan mengandung berbagai simbol yang dirasa cocok dengan pesan-pesan yang akan disampaikan dengan tema pengalaman traumatik. Melalui karya seni lukis gagasan diatas disajikan dan diharapkan dapat menjadi inspirasi masyarakat, Lembaga Pendidikan dan Seni, maupun para pembaca yang mengalami pengalaman traumati serupa untuk tetap dapat berkarya.

**Kata kunci:** Pengalaman Traumatik, Visualisasi, Kartu Tarot, Seni Lukis



## ABSTRACT

*Traumatik experience is an event beyond the control of an individual that occurs at a time and remains in memory. Traumatik experiences can happen to everyone and the causes are varied, ranging from natural disasters, crime, war, to abuse. From the various causes of the traumatik experience, some of which have been experienced by the author, this is what later became a source of ideas for the creation of the painting. To provide a beautiful and meaningful visual description, tarot cards were chosen as a visualization medium for these traumatik experiences.*

*Tarot cards which are often known as a medium of deviation or fortune-telling have various aspects contained in them, such as religious aspects, numerological aspects, astronomical aspects, and contain various symbols that are considered suitable for the messages to be conveyed with the theme of traumatik experiences. Through painting, the idea that have been explained above, presented and expected to be an inspiration for the community, the Institute for Education and Arts, as well as readers who have experienced similar traumatik experiences to continue creating works.*

**Keywords:** *Traumatik Experience, Visualization, Tarot Cards, Painting*



## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Karya seni merupakan sebuah cerminan dari kehidupan sang seniman, dimana suatu karya seni adalah bentuk dari penuangan rasa, pola pikir, dan hasrat dari penciptanya. Bagi penulis sebuah karya seni adalah pesan yang tidak dapat penulis utarakan secara lisan, sebuah rahasia yang ingin penulis tampilkan melalui bentuk dan warna.

Ide penciptaan karya-karya tugas akhir ini muncul karena adanya keinginan untuk menggambarkan pengalaman traumatik yang pernah dialami ke dalam gambar-gambar kartu tarot. Kartu tarot dipilih karena memiliki beberapa unsur yang terkandung di dalamnya, seperti psikologi, religi, imajinasi, *numerology*, dan supranatural. Pengalaman traumatik ini akan dipadukan dengan unsur-unsur dari kartu tarot tersebut kedalam lukisan dengan aliran surealis dekoratif. Dengan menganut konsep Tarot Rider Waite, penulis mencoba untuk tidak mengubah dasar-dasar yang terkandung dalam tiap kartu tarot itu sendiri, namun juga menambahkan simbol-simbol yang dapat menginterpretasikan pesan yang akan disampaikan.

Selain itu, proses mengungkapkan pemikiran dan ide ke dalam karya lukis tentunya mengalami sedikit adaptasi dan perubahan terhadap bentuk-bentuk dan warna dari objek yang ditampilkan. Hal ini berkaitan dengan proses eksplorasi objek dan penambahan cita rasa dari pribadi seniman itu sendiri, dengan tujuan membangun keharmonisan dan keindahan suatu karya seni.

Awal mula tertarik pada kartu tarot adalah saat mengunjungi pembukaan pameran tunggal batik lukis bertajuk Mantram oleh Yuni Sarah pada tahun 2018. Pameran ini mengangkat konsep kartu tarot yang diadaptasi dengan budaya adat Kalimantan sebagai ide penciptaan karya. Selain itu dalam acara ini juga disediakan pembacaan kartu tarot secara gratis untuk para pengunjung.



*Pameran Mantram oleh Yuni Sarah*

*(Foto Dokumentasi Penulis, 2018)*

Berawal dari mengunjungi pameran tersebut, menarik atensi penulis kepada pembacaan kartu tarot dan pemaknaan dari setiap gambarnya. Hal ini juga memunculkan ketertarikan terhadap desain-desain kartu tarot yang sudah ada dan awam dikenal hingga kartu tarot terbaru dengan berbagai modifikasinya. Meski berbeda-beda dari desain dan tema yang diusung dalam tiap *deck* tarot namun tetap mengacu pada pakem atau konsep yang sama, yaitu ilmu *numerology* yang mengkaji tentang makna dari setiap angka yang dipadukan dengan lima elemen yaitu air, tanah, api, udara, dan ruh yang mana setiap angka dan elemen tersebut merupakan representasi dari tiap fase kehidupan.

Tarot adalah dunia simbol. Bukan sekedar simbol, namun simbol yang mewakili suatu pesan” (Leonardo Rimba & Audifax, 2010:18)

Konsep tarot yang paling terkenal dan sering digunakan adalah Rider-Waite-Smith dan Marseille. Dalam satu *deck* kartu tarot terdiri dari dua jenis kartu yaitu Arkana Mayor yang berjumlah 22 dan Arkana Minor yang berjumlah 56 kartu. Arkana Mayor merepresentasikan elemen ruh, sementara Arkana Minor merepresentasikan elemen air, api, tanah, dan udara yang masing-masing elemen terdapat 14 kartu. Dalam Arkana Minor masing-masing elemen digambarkan dengan perwujudan benda yaitu *Sword* (Pedang: elemen udara), *Wands* (Tongkat: elemen api), *Cups* (Cawan: elemen air), *Pentacles* (Koin: elemen tanah) (Leonardo Rimba & Audifax, 2010:57-58)

Sementara itu interpretasi dan ilustrasi kartu tarot dapat berkembang sesuai kebutuhan, isu, maupun personal isu yang dibutuhkan dan berkembang di masyarakat. Pada masa ini isu kesehatan mental khususnya yang disebabkan oleh pengalaman traumatik, menjadi salah satu isu yang marak terjadi. Pengalaman traumatik dapat terjadi pada siapa saja, dari berbagai kalangan maupun usia. Pengalaman taumatik dapat berupa bencana alam, peperangan, kekerasan, kecelakaan, pelecehan, maupun kehilangan (kematian).

Pengalaman traumatik yang sangat membekas hingga sulit dilupakan akan menimbulkan mental illness yang disebut dengan PTSD (*Post Traumatik Stress Disorder*). Para pengidap PTSD mengalami gangguan serius yang mengakibatkan kejadian-kejadian traumatik yang pernah dialami sulit atau bahkan tidak bisa dilupakan. Penderita PTSD sering mengalami masa *down*, dimana episode (kejadian traumatik) seolah terulang kembali (Ayu Yustitia, 14 Juni 2018).

Dalam kartu tarot terdapat salah satu metode membaca kartu, dimana partisipan mengambil 3 kartu untuk membaca masa lalu, masa kini, dan masa depan. Pada dasarnya masa lalu memuat rekaman pengalaman (ingatan kolektif, sejarah) yang bisa digunakan sebagai penataan kehidupan dimasa kini dan masa depan, sehingga tidak mengalami kesalahan secara berulang-ulang dalam menangani suatu kegiatan. Oleh sebab itu kartu tarot dapat digunakan sebagai sarana refleksi diri untuk memperbaiki diri di masa kini dan masa depan.

Dunia tarot sejatinya bekerja atas dasar prinsip bahwa dunia dipenuhi oleh simbol yang membawa pesan bagi manusia. Permasalahannya, tak semua pesan dari simbol bisa tertangkap oleh pemahaman manusia. Simbol sejatinya merupakan pengganti dari sesuatu yang ada di luar Bahasa dan pikiran manusia. Sesuatu yang lain ini sebenarnya terlalu luas untuk kita masukkan dalam kemampuan memahami manusia yang terbatas. (Leonardo Rimba & Audifax, 2010:15-16)

Hal inilah yang kemudian membuat penulis tertarik untuk menyampaikan pesan-pesan mengenai pengalaman traumatik yang dialami melalui simbol-simbol yang di tampilkan kartu tarot dalam karya lukis. Pesan yang ingin penulis sampaikan tidak dapat diungkapkan secara gamblang, bukan hanya sekedar cerita kilas balik namun juga pemikiran-pemikiran yang muncul seputar pengalaman traumatik itu sendiri. Kartu tarot dirasa dapat menjadi medium yang tepat agar pesan yang disampaikan tidak terkesan hanya sebagai curhat penulis.

## 2. Konsep Penciptaan

Trauma merupakan sebuah dampak berkepanjangan dari suatu kejadian traumatik yang pernah dialami oleh individu. Kejadian traumatik merupakan sebuah peristiwa di luar kemampuan suatu individu baik secara emosional maupun secara fisik. Pengalaman traumatik dapat disebabkan oleh berbagai peristiwa seperti bencana alam, hal-hal yang berkaitan dengan kejahatan, atau berkaitan dengan perang dan penganiayaan.

Orang yang mengalami peristiwa traumatik dapat mengalami beberapa gejala trauma seperti ketakutan, kecemasan, kemarahan, rasa bersalah, depresi, dan mati rasa. Selain itu orang yang mengalami pengalaman traumatik juga mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi, mengambil keputusan, hilangnya kepercayaan terhadap diri sendiri dan orang lain, kesulitan bersosial juga keluhan somatik berupa gangguan tidur, mimpi buruk, dan hilangnya nafsu makan. Jika kondisi tersebut berlanjut dalam jangka waktu yang lama, maka orang tersebut dapat mengalami PTSD (*Post Traumatic Stress Disorder*). Dimana gejala dari pengalaman traumatik tersebut menetap dan tidak dapat dilupakan, seolah peristiwa tersebut terulang kembali.

Trauma dibagi menjadi 2 jenis yaitu, trauma fisik dan psikologis. Trauma fisik adalah cedera fisik yang ditandai dengan luka yang dapat terjadi di satu bagian tubuh atau seluruh bagian tubuh terkena benda tumpul maupun tajam atau dikarenakan terbentur oleh sebuah objek dan dapat membahayakan jiwa. Trauma psikologis merupakan dampak yang ditimbulkan oleh suatu pengalaman yang menyedihkan dan menyebabkan pergolakan pada pemahaman individu mengenai dunia, seperti pengalaman kekerasan masa kanak-kanak yang dilakukan oleh orang tua. (Kadek Indah Paramita Andriani Suardana, 2020: 17)

Bagi penulis sendiri terdapat beberapa pengalaman traumatik yang sudah dialami dan ingin disampaikan melalui karya-karya yang disajikan, diantaranya: kecelakaan, kekerasan, dan kejahatan seksual.

Kartu Tarot adalah sebuah set permainan kartu berjumlah 78 lembar yang tidak diketahui daerah aslinya, namun menyebar di berbagai belahan benua Eropa pada abad ke-15. Kartu ini digunakan dalam berbagai permainan kartu seperti Italian Taroccini dan French Tarot atau Tarot Prancis. Kemudian kartu tarot mulai beralih fungsi, dimana permainan kartu tarot mulai ditinggalkan dan lebih sering digunakan sebagai media devinasi atau meramal.

Asal-usul permainan tarot tidak jelas. Sejarahnya terletak pada misterinya itu sendiri, namun justru disitulah letak power dari tarot. Tarot bukanlah berasal dari ideologi tertentu atau produk dari kekuasaan tertentu. Tarot hadir sebagai eksistensi simbol-simbol mitologis dalam kehidupan manusia. Kehidupan manusia yang membentang di masa lalu dan masa depan yang tak terbatas. (Leonardo Rimba & Audifax, 2010:34)



Tarot Rider-Waite Smith 1909, illustrated by Pamela Colman Smith  
(Sumber: <https://visualculture09.wordpress.com/2010/02/07/tarot-and-identity/>  
diakses pada 16 Desember 2021)

Dalam penggunaannya sebagai media meramal, kartu tarot dibagi menjadi dua arkana, yaitu arkana mayor dan arkana minor. Arkana mayor mewakili elemen ruh sementara arkana minor mewakili empat elemen dunia yaitu, air, api, tanah, dan udara yang diwakilkan dalam wujud benda berupa cawan, tongkat, koin, dan pedang. Dalam penggunaannya sebagai media permainan kartu, arkana minor memiliki keserupaan pada permainan kartu pada umumnya yang juga dibagi menjadi 4 bagian yang disusun berdasarkan nomor 1-10 dan 4 kartu simbol kerajaan pada masing-masing elemen. Sementara itu arkana mayor terdiri dari 22 lembar kartu yang diinterpretasikan sebagai cerita perjalanan hidup manusia, oleh sebab itu arkana mayor menjadi elemen penting dalam pembacaan kartu tarot sebagai media meramal.

Sebuah pengalaman traumatik akan meninggalkan kenangan-kenangan yang tidak menyenangkan bagi orang yang mengalaminya. Kenangan ini dapat muncul kembali dalam bentuk potongan ingatan, mimpi buruk maupun rasa takut terhadap hal-hal tertentu. Orang yang memiliki pengalaman traumatik dapat memicu rasa takut, cemas, atau emosi yang berlebihan saat ingatan mengenai kejadian tersebut terulang kembali. Pada kasus penulis sendiri, penderita bahkan dapat mengalami delusi dan sesak nafas saat trauma tersebut terpicu.

Belum ada penelitian yang membuktikan bahwa pengalaman traumatik dapat disembuhkan. Namun melalui beberapa metode, penulis mencoba mengurangi dan meredam dampak dari pengalaman traumatik ini, salah satunya dengan cara memberikan dan mengaitkan hal-hal yang indah pada kejadian-kejadian tersebut. Pengalaman traumatik ini coba diredam dengan menampilkannya dengan bentuk-bentuk yang indah dalam karya lukis.

Keinginan untuk menyembuhkan trauma, dipadu dengan ketertarikan penulis terhadap kartu tarot membawa penulis untuk mempelajari lebih lanjut mengenai dua aspek tersebut. Kemudian penulis sebagai mahasiswa yang berfokus pada seni rupa terkhususnya seni lukis menggunakan kedua aspek tersebut untuk menciptakan karya lukis mengenai pengalaman traumatik melalui visualisasi kartu tarot. Diharapkan dari karya-karya yang nantinya akan ditampilkan akan membawa pandangan baru mengenai trauma dan dapat

menjadi sebuah pemantik untuk orang-orang dengan pengalaman serupa untuk dapat terus berkarya.

### 3. Konsep Perwujudan

Dalam proses mewujudkan gagasan-gagasan yang telah dikembangkan melalui studi pustaka maupun pengamatan menjadi sebuah karya tentunya seorang seniman terlebih dulu menguasai elemen-elemen dasar seni rupa sebagai konstruksi awal dalam penciptaan karya. Adapun elemen-elemen tersebut diantaranya:

#### a. Garis

Garis yang digunakan dalam karya ini berfungsi untuk memberikan ketajaman dari suatu bentuk maupun objek, memberi kesan batas atau pemisah, dan sebagai penguat gaya dekoratif dalam beberapa karya yang ditampilkan. Garis yang digunakan pun ada beberapa macam seperti garis spontan, garis feminine, dan garis maskulin atau garis tegas.

#### b. Bentuk

Bentuk-bentuk yang digunakan dalam penciptaan karya ini merupakan pengolahan dari benda-benda yang ada dalam gambar kartu tarot yang kemudian diolah agar lebih sesuai dengan tema yang diangkat. Bentuk-bentuk pakem seperti pedang, cawan, tongkat, maupun koin ditampilkan dengan modifikasi. Modifikasi yang dilakukan antara lain adalah melalui deformasi bentuk, seperti menambah ornament (*Stilisasi*), menyederhanakan bentuk (*Simplifikasi*), atau melebih-lebihkan bentuk yang sudah ada (*distorsi*).

#### c. Warna

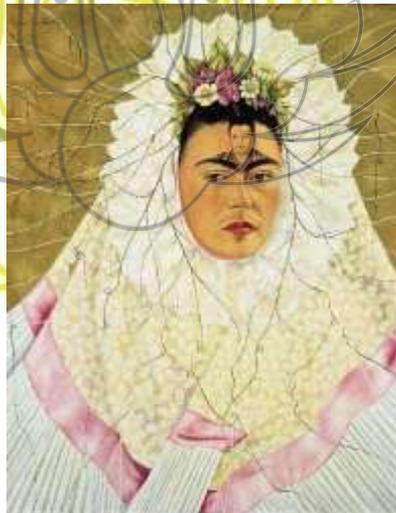
Untuk mendalami kesan traumatik dalam lukisan yang ditampilkan penulis menggunakan warna abu-abu untuk memberikan kesan suram dan warna terang sebagai *center of interest* dalam lukisan.

Karya yang disajikan bukan merupakan reka adegan, karya ini tidak secara gamblang menyajikan peristiwa yang sesungguhnya terjadi pada pengalaman traumatik, melainkan gambaran emosi yang diwakilkan melalui

simbol. Adapun simbol yang digunakan berasal dari elemen-elemen kartu tarot dan pemaknaan dalam kartu tarot. Penulis menyajikan visual figuratif dengan bentuk-bentuk fantasi dari konsep gambar kartu tarot.

Dengan menggunakan acuan tarot Rider Waite-Smith, penulis mengambil komponen-komponen penting yang ada dalam kartu tarot yang kemudian dimodifikasi dari segi bentuk, warna, komposisi maupun figur yang disajikan. Penulis memilih kartu-kartu yang cocok sebagai interpretasi pengalaman traumatik, baik dari bentuk yang dapat dieksplor maupun maknanya. 20 karya yang akan disajikan mewakili 3 pengalaman traumatik yang pernah dialami penulis. Hal ini bertujuan untuk membawa kesan karya yang disampaikan bukan lagi berupa kartu tarot, melainkan karya lukis.

Sebagai referensi untuk bentuk figur yang disajikan, penulis mengambil bentuk tubuh dari penulis sendiri dan saudara kembar penulis sebagai model utama wanita. Hal ini maksudkan untuk mendapatkan kedalaman emosi dan penguasaan anatomi dari figur yang disajikan. Selain itu, penulis terinspirasi oleh karya-karya dari Frida Kahlo yang menampilkan *self portrait* sebagai media pembebasan diri dari trauma-trauma yang ia alami.



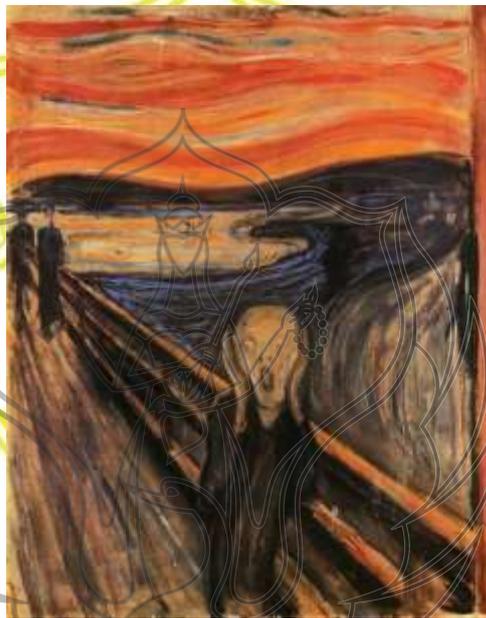
*Frida Kahlo, Self-portrait as a Tehuana 1943, Oil on Canvas 76x61 cm*

(Sumber: <https://learn.ncartmuseum.org/artwork/diego-on-my-mind-self-portrait-as-tehuana/> diakses pada 16 Desember 2021 pukul 22.55 WIB)

Sementara untuk referensi bentuk tubuh dari figur laki-laki, beberapa diambil dari teman-teman penulis dan sebagian menggunakan referensi dari

internet. Figur- figur ini kemudian diolah menjadi bentuk-bentuk surealistik hasil kolaborasi dari konsep-konsep kartu tarot dan pengalaman traumatik yang disajikan.

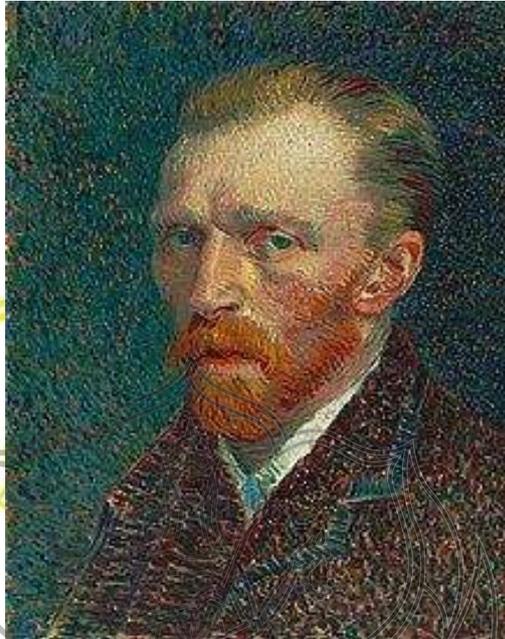
Untuk mengamati simbol-simbol yang biasa digunakan untuk menggambarkan trauma, menulis mengamati karya dari beberapa pelukis yang juga mengangkat trauma sebagai ide penciptaan maupun memiliki latar belakang trauma dalam hidupnya. Karya-karya seniman yang diamati antara lain karya dari Vincent Van Gogh, Edvard Munch, dan Laksmi Shitaresmi.



*Edward Munch. The Scream 1893 Oil, tempera, pastel, and crayon on cardboard 91x73,5 cm*  
 (Sumber: [edvardmunch.org/the-scream.jsp](http://edvardmunch.org/the-scream.jsp) diakses pada 19 Desember 2021 pukul 21.55 WIB)

Dalam lukisan-lukisan Edvard Munch sering membicarakan mengenai pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan. Meskipun tidak secara gamblang menyebutkan bahwa karya-karya yang ditampilkan mengangkat ide mengenai trauma maupun kejadian traumatik, namun dari beberapa karyanya sangat terasa unsur kacau dan menampilkan perasaan yang tidak tenang. Salah satunya adalah lukisan *The Scream* yang menggambarkan kejadian meletusnya gunung Krakatau. Dalam lukisan *The Scream* ditampilkan suasana yang kacau, kalut dan penuh kepanikan. Lukisan ini seolah menjadi reka adegan yang terjadi pada saat itu. Hal lain yang menarik dari lukisan ini adalah, tidak banyak simbol yang disertakan untuk menggambarkan situasi yang terjadi

namun Munch mampu menampilkan perasaan yang ia alami saat kejadian tersebut terjadi. Hal ini lah yang berusaha diadaptasi penulis pada karya-karya yang nantinya disajikan, dimana sesuatu yang simple dan sederhana juga penuh makna.



*Vincent Van Gogh Self-Potrait 1887, Oil on Artist's board. Mounted on craadred panel 41x32,5 cm* (Sumber: <https://www.artic.edu/artworks/80607/self-portrait> diakses pada 20 Desember 2021 pukul 05.55 WIB)

Karya-karya Vincent Van Gogh banyak dibuat saat beliau berada di dalam rumah sakit jiwa *Saint-Paul-de Mousole Asylum*. Di sana ia membuat lukisan-lukisan yang menggambarkan keadaan di sekitarnya. Sebagian berupa potret diri dan pemandangan-pemandangan yang sempat ia lihat. Dari lukisan-lukisannya ia menggambarkan kisah hidupnya yang tidak bisa dikatakan berjalan mulus, mulai dari kegagalannya dalam hal percintaan sampai dengan rasa kecewanya terhadap proses berkaryanya. Bagi penulis karya-karya potret diri dari Vincent Van Gogh merupakan sebuah representasi dari eksistensi dan penguatan diri dari seorang seniman. Bagaimana ekspresi yang ditampilkan selalu datar namun terkesan penuh percaya diri.

Selain mengamati referensi karya-karya yang mengangkat konsep trauma, untuk mengembangkan konsep-konsep kartu tarot kedalam karya

penulis juga mengamati karya-karya dari jurnal-jurnal yang juga mengangkat tarot sebagai ide penciptaan, diantaranya:

1. Arkana mayor tarot sebagai sumber ide penciptaan Dalam karya seni grafis oleh Philosophia.



*Philosophia, The fool 2017, Cetak Saring di atas Kertas 60x80 cm (Sumber: Jurnal Tugas akhir Philosophia)*

Philosophia menggambarkan konsep kartu tarot melalui karya grafis dengan teknik cetak saring dan warna-warna yang cerah. Figur yang ditampilkan telah diubah sedemikian rupa hingga memberikan ciri khas tersendiri dari sang seniman, namun tetap tidak merubah konsep dan poin-poin utama dari kartu tarot itu sendiri. Hal yang dianggap menarik oleh penulis dari karya ini adalah bentuk-bentuk dekoratif sederhana yang ditampilkan. Bentuk-bentuk ini kemudian akan diaplikasikan pada background karya dengan modifikasi warna dan bentuk yang menyesuaikan untuk konsep trauma dan kartu tarot yang ditampilkan.

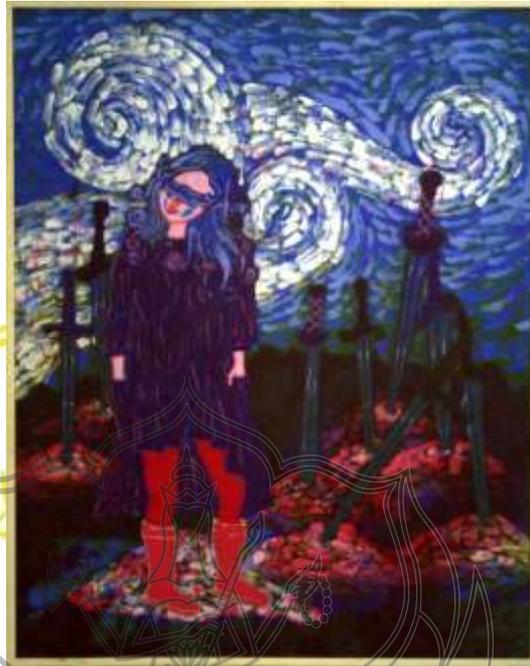
2. Kartu Tarot Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis oleh Dyah Ayu Santika Dewi



*Dyah Ayu Santika, Strength "Dalam Iringan Kasih" 2018, Akrilik pada Kanvas 100x80 cm (Sumber: Jurnal Tugas Akhir Dyah Ayu Santika Dewi)*

Dyah Ayu menampilkan konsep kartu tarot melalui lukisan bergaya surealis. Kartu tarot yang biasanya kental dengan budaya barat dikolaborasikan dengan budaya Indonesia, khususnya budaya masyarakat Bali. Hal ini memunculkan sebuah gaya baru dalam pemaknaan kartu tarot itu sendiri. Dimana simbol-simbol dari adat Bali memiliki pemaknaan yang lebih dekat dan dikenal oleh masyarakat di Indonesia. Hal yang menjadi referensi penulis dalam karya ini adalah pemilihan warna yang digunakan.

3. Representasi Gambar Pada Kartu Tarot Ke Dalam Batik Lukis oleh Yuni Sarah.



Yuni Sarah "Acuh" 2017, Batik Lukis 120x150 cm (Sumber: Jurnal Tugas Akhir Yuni Sarah)

Yuni Sarah menampilkan konsep kartu tarot melalui batik lukis dengan teknik tutup celup. Figur yang ditampilkan mengacu pada desain kartu tarot Dreaming Way yang disajikan dengan gaya impresionis. Terlihat pula pengayaan dari Van Gogh yang menjadi inspirasi yaitu teknik *brush stroke*. Uniknya, teknik ini diterapkan pada kain batik dan menggunakan media lilin batik yang tentunya memiliki proses yang berbeda dari teknik *brush stroke* pada lukisan.

Dari karya-karya yang sudah dijelaskan di atas kemudian diambil elemen-elemen yang dianggap menarik, baik dari segi teknik, pemilihan objek, pemilihan warna maupun pengayaan yang digunakan. Elemen-elemen ini kemudian diolah untuk selanjutnya diterapkan pada karya lukis yang akan diciptakan. Meski begitu penerapan referensi ini bukan bermaksud untuk menjiplak karya yang sudah ada.

## B. PROSES PEMBENTUKAN

### 1. Bahan

Dalam pembuatan karya memilih dan mempersiapkan bahan untuk melukis merupakan tahapan yang penting. Dalam pembuatan karya ini bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

#### a. Kertas HVS

Kertas Hvs digunakan untuk membuat sketsa lukisan sebelum kemudian di pindahkan ke kanvas untuk dilukis.

#### b. Kanvas

Kanvas merupakan media utama yang digunakan untuk menciptakan karya lukis ini. Kanvas yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah kanvas jenis blacu.

#### c. Spanram

Spanram merupakan kerangka kayu yang digunakan untuk membentangkan kain kanvas agar memudahkan dalam proses melukis. Penulis menggunakan spanram berukuran 60 x 80 cm hingga 150 x 200 cm.

#### d. Plamir

Plamir merupakan pelapis pada permukaan kain kanvas untuk mencegah cat menyerap langsung pada kain kanvas dan membuat warna yang ditampilkan lebih cerah. Plamir yang digunakan berupa campuran cat tembok dan lem kayu.

#### e. Cat Minyak

Penulis memilih cat minyak sebagai bahan utama dalam pembuatan karya dikarenakan memiliki daya kering yang cukup lama, sehingga dapat memberikan waktu lebih lama kepada pelukis untuk mencapai bentuk yang diinginkan. Selain itu, cat minyak juga lebih mudah untuk membuat gradasi warna.

### 2. Alat

Selain bahan-bahan utama, proses penciptaan karya membutuhkan alat-alat yang dapat menunjang persiapan pembuatan karya maupun proses

pembuatan karya itu sendiri. Alat-alat yang digunakan dalam pembuatan karya ini antara lain:

a. *Guntracker*

*Guntracker* merupakan alat dengan konsep seperti staples yang digunakan untuk merekatkan kain kanvas pada spanram agar pada saat diplamir maupun dilukis, kain tidak berpindah posisi.

b. Amplas

Amplas digunakan untuk menghaluskan permukaan kanvas yang sudah di plamir agar pada saat melukis tidak ada permukaan yang menggumpal. Amplas yang digunakan berukuran 180 – 200 dan di gosok secara perlahan agar tidak merusak serat kain yang sudah di plamir.

c. Pensil

Pensil digunakan untuk membuat sketsa gambar yang akan di lukis, baik yang masih di kertas HVS maupun yang sudah di pindah ke atas kanvas. Pensil yang digunakan berukuran 2b agar mudah di hapus dan tidak meninggalkan bekas saat dilukis.

d. Kuas

Kuas digunakan untuk menyapukan cat di atas kanvas dan meratakan plamir pada permukaan kanvas. Kuas yang digunakan dalam pembuatan karya ini berukuran mulai dari 0 untuk membuat detail pada lukisan hingga ukuran 12 untuk bidang-bidang yang luas. Selain itu, bentuk-bentuk kuas yang digunakan juga bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan.

e. *Pallete*

*Pallete* merupakan wadah mencampur cat untuk mendapatkan warna yang sesuai untuk diaplikasikan pada lukisan.

f. Ember kecil

Ember digunakan sebagai wadah air sabun yang digunakan untuk mencuci kuas. Untuk mencuci kuas cat minyak sendiri dapat menggunakan bensin, *thiner*, minyak tanah, maupun air sabun. Penulis memilih air sabun karena tidak merusak tekstur kuas dan tidak memiliki bau yang menyengat.

### 3. Teknik

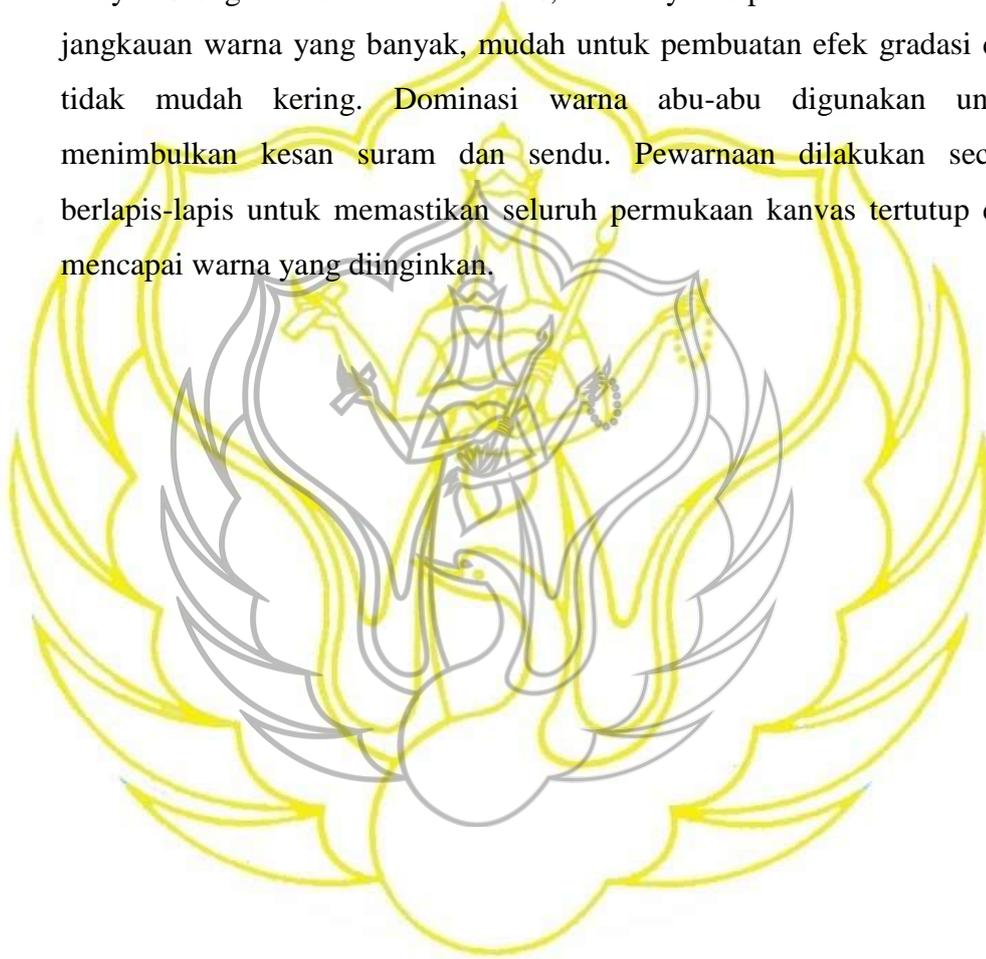
Dalam pembuatan karya ini, penulis menggunakan teknik campuran dengan memadukan teknik basah dan teknik kering. Namun pada aplikasinya, berbeda dari teknik campuran pada umumnya yang diawali dengan teknik kering dan dilapisi dengan teknik basah hingga ke tahap detailing. Pada penciptaan karya ini, penulis memulai dengan teknik basah dengan mencampurkan cat minyak dengan *linseed oil* untuk membuat dasar warna pada lukisan. Kemudian dilapisi dengan teknik kering untuk menghasilkan warna yang *opaque*.

### 4. Tahapan Pembentukan

Dalam pembuatan karya ini, penulis memulai dengan beberapa tahapan diantaranya:

- a. Studi kasus, dalam tahap ini penulis mengemukakan permasalahan yang dihadapi. Mendalami permasalahan tersebut dan mencari data yang relevan dengan kasus, dalam hal ini mengenai pengalaman traumatik dan kartu tarot. Dari studi kasus tersebut kemudian didapatkan ide mengenai penciptaan sebuah karya seni dengan visual dari kartu tarot.
- b. Pengamatan terhadap kartu tarot dan referensi karya-karya mengenai kartu tarot maupun mengenai pengalaman traumatik. Dari 78 kartu tarot yang ada, kemudian dipilih 20 kartu yang sesuai untuk menggambarkan pengalaman traumatik baik dari segi visual maupun maknanya. 20 kartu tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan bentuk dan komposisi yang sesuai untuk mewakili pengalaman traumatik.
- c. Pembuatan sketsa di atas kertas. Sebelum membuat lukisan diatas kanvas, membuat sketsa di atas kertas memiliki fungsi yang penting sebelum menuangkan lukisan pada kanvas. Pada tahap ini penulis membuat beberapa percobaan untuk menggabungkan figur-figur yang dirasa cocok untuk memvisualisasikan kartu tarot yang sudah dipilih ke dalam kertas HVS ukuran A4. Mengolah simbol-simbol yang ada dalam kartu tarot untuk diletakkan dalam lukisan, mengatur komposisi yang tepat sebelum mengolah warna yang sesuai.

- d. Tahapan selanjutnya adalah memindahkan sketsa pada kanvas. Sketsa yang sebelumnya dibuat pada kertas digambar ulang dengan perbandingan ukuran untuk memastikan komposisi tidak berubah. Meski begitu, terkadang ada beberapa detail yang tidak bisa sama persis seperti pada sketsa sebelumnya.
- e. Setelah memindahkan sketsa pada kanvas, tahap selanjutnya adalah mewarnai sketsa tersebut. Dalam tahap ini penulis menggunakan cat minyak sebagai media untuk melukis, cat minyak dipilih karena memiliki jangkauan warna yang banyak, mudah untuk pembuatan efek gradasi dan tidak mudah kering. Dominasi warna abu-abu digunakan untuk menimbulkan kesan suram dan sendu. Pewarnaan dilakukan secara berlapis-lapis untuk memastikan seluruh permukaan kanvas tertutup dan mencapai warna yang diinginkan.



### C. DESKRIPSI KARYA

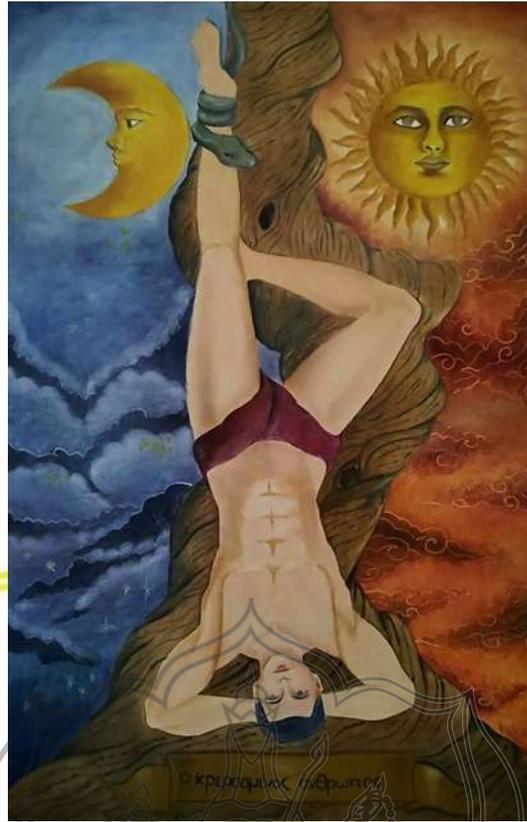
Karya yang ditampilkan dalam tugas akhir ini menggambarkan bagaimana perasaan penulis terhadap pengalaman-pengalaman traumatik yang pernah dialami. Figur-figur yang ditampilkan merupakan representasi dari penulis sendiri dan orang-orang yang terlibat dalam pengalaman traumatik penulis. Lukisan yang ditampilkan bukan merupakan reka adegan dari pengalaman traumatik yang dialami, namun sebuah representasi yang diwakilkan oleh simbol-simbol dari kartu tarot. Penulis tidak secara langsung menerapkan semua pengertian dari kartu-kartu tarot yang ditampilkan, namun memberikan beberapa modifikasi yang sesuai dengan pesan yang diharapkan.

Dari 20 karya yang ditampilkan masing-masing memiliki pesan tersendiri yang ingin disampaikan baik berupa penyesalan, kekecewaan, rasa bersalah, kemarahan, hingga permohonan maaf. Objek-objek yang ditampilkan diambil dari kehidupan pribadi penulis dan hal-hal yang berkaitan dengan kartu tarot. Untuk memahami pesan yang ingin disampaikan secara keseluruhan, pembaca tidak perlu memahami arti dari masing-masing kartu tarot. Pembaca hanya perlu meresapi perasaan figure-figur yang ada di dalam.



*Choice*  
*Oil on Canvas*  
 120x120 cm  
 2021

Dalam permainan kartu tarot, jika kartu *two of sword* muncul maka hal ini menjadi gambaran tentang kondisi yang sedang di alami oleh si penanya. Dimana ia sedang berada diantara dua pilihan yang sama. Melanjutkan atau berhenti, ya atau tidak, kedua pilihan tersebut memiliki bobot dan pertimbangan yang sama, namun tetap harus diputuskan. Dari lukisan tersebut terlihat figur seorang perempuan tanpa pakaian memegang dua buah pedang yang serupa. Hal ini menggambarkan kenetralan tokoh terhadap kedua pilihan. Matanya yang buta menggambarkan bahwa ia tak mengetahui apa yang ada di hadapannya jika memilih salah satu pilihan tersebut. Di belakangnya terdapat background berupa ombak yang menggambarkan sebuah dorongan untuk sang perempuan segera memilih pilihannya. Di bagian depan terdapat sebuah pita bertuliskan *Two of swords* dalam bahasa Yunani, tempat dimana kartu tarot berkembang.



*The Hanged Man*  
*Oil on Canvas*  
 120 x 90 cm  
 2021

Seorang laki-laki tergantung terbalik di sebuah pohon dengan kaki yang dililit ular. Meskipun tergantung, laki-laki ini tergantung secara bebas, dimana ia tidak merasa terkekang atau terbelenggu. Ia menikmati keadaannya saat ini. Bentuk ini sendiri berhubungan dengan legenda Shemhazai, malaikat tuhan yang sempat berbuat jahat dan bertobat atas dosanya. Dalam lukisan ini saya mengibaratkan sang lelaki adalah para pelaku yang menimbulkan pengalaman-pengalaman traumatik yang saya alami. Dimana saya percaya bahwa sebenarnya masih ada kebaikan dalam diri mereka, masih ada sisi belas kasih yang mereka miliki. Saya mencoba melihat sisi tersebut melalui penebusan dosa yang mereka lakukan, mulai dari rasa penyesalan, minta maaf, maupun pertanggung jawaban mereka atas kesalahan mereka. Dari lukisan ini juga saya ingin menyampaikan bahwa saya telah memaafkan mereka.



*Nine of Swords*  
*Oil on Canvas*  
 150 x 100 cm  
 2021

*Nine of Swords* dapat diartikan sebagai keputusan seseorang. Dimana ia tak tahu keputusan mana yang harus ia ambil dan bagaimana menyampaikan keputusan tersebut pada orang lain. Pikiran yang dipenuhi keinginan namun juga rasa khawatir membuatnya bimbang. Segala hal terasa diluar kendalinya, bahkan ia tak tahu apa yang ia inginkan. Dalam lukisan ini digambarkan seorang perempuan yang terbangun dari mimpi buruk, ia masih mencoba memahami apa yang terjadi. Namun yang tidak disadari si perempuan adalah, bahwa segalanya bukan hanya sekedar mimpi. Hal ini ditampilkan dengan Sembilan pedang yang tergantung di belakangnya. Rasa sakit itu nyata, segala hal yang terjadi juga merupakan kenyataan. Terlepas dari seberapa besar ia mengabaikan fakta yang ada di belakangnya.

## Penutup

### A. Kesimpulan

Pengalaman traumatik merupakan sebuah kejadian yang terjadi di luar batas kemampuan seseorang secara psikologi maupun fisik. Kejadian ini kemudian membekas dan menjadi ingatan buruk yang dapat muncul sewaktu-waktu. Penyebab pengalaman traumatik berasal dari bencana alam, kebakaran, kekerasan seksual, tindak kejahatan, kecelakaan, maupun perang. Sampai saat ini pengalaman traumatik belum dapat disembuhkan, namun dapat diminimalisir maupun diredam. Salah satunya dengan cara memberikan atau mengaitkan kejadian tersebut dengan sesuatu yang lebih menyenangkan.

Untuk memberikan kenangan yang lebih menyenangkan pada kejadian-kejadian yang dialami oleh penulis, maka kejadian tersebut dituangkan dalam bentuk lukisan yang indah. Dalam perwujudannya, kemudian diambil konsep dan bentuk-bentuk dari kartu tarot yang penuh makna dan simbol untuk menggambarkan kejadian tersebut. Hal ini dimaksudkan agar visual yang ditampilkan bukan merupakan reka adegan dari pengalaman traumatik yang dialami. Meski begitu, konsep tarot yang diambil masih diolah kembali dengan beberapa modifikasi agar karya yang tercipta dapat memiliki orisinalitas yang menggambarkan senimannya.

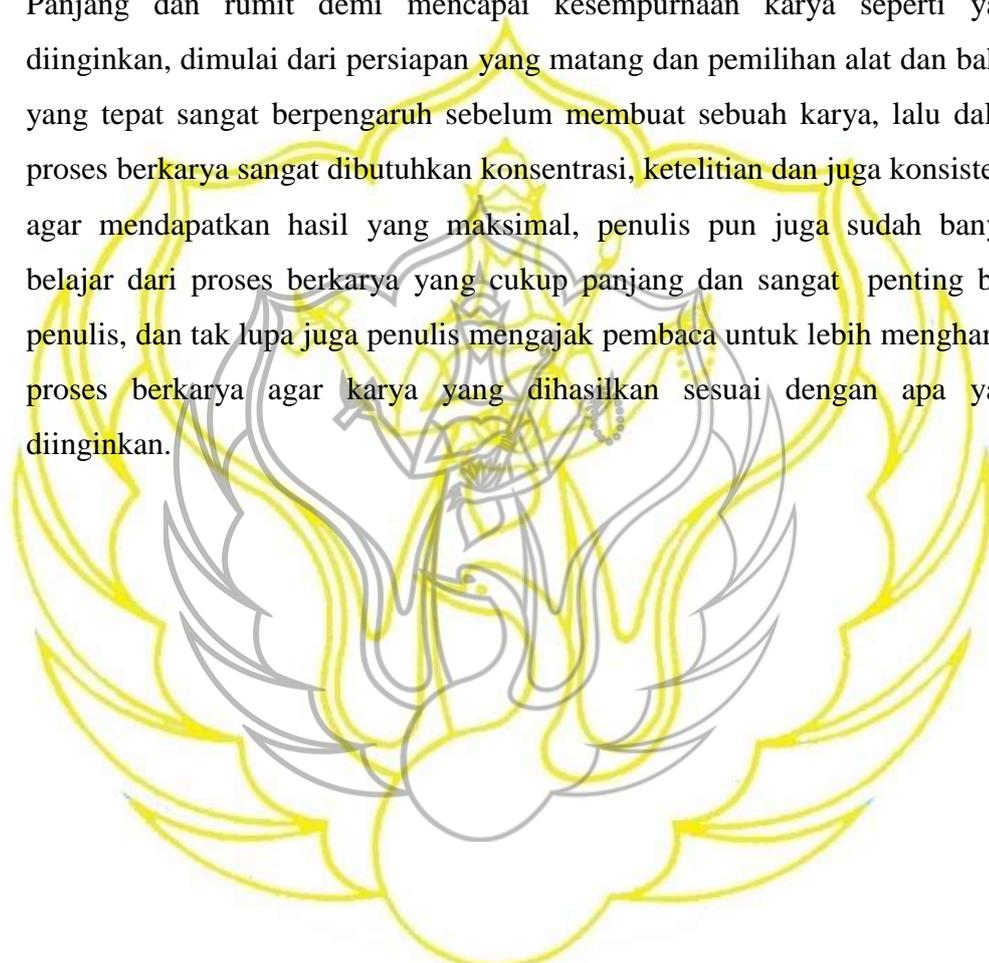
Dalam proses pengerjaan tugas akhir ini, menulis menggunakan banyak pendekatan dan sumber yang digunakan sebagai acuan. Banyak hambatan yang dialami selama proses pembuatan karya maupun tulisan dari tugas akhir ini diantaranya, minimnya dokumentasi mengenai pengalaman traumatik karena berasal dari pengalaman empiris penulis, dan kurangnya material dalam pembuatan karya. Namun hal tersebut justru dapat meningkatkan kreativitas penulis dalam mengolah data maupun mengolah material karya hingga pada akhirnya dapat menyelesaikan karya-karya yang disajikan dalam tugas akhir ini.

### B. Saran

Melalui karya-karya ini penulis ingin menyampaikan pengalaman-pengalaman traumatik yang dialami oleh penulis dan disajikan dalam visual kartu tarot ini bisa menginspirasi masyarakat umum untuk bisa melihat

sesuatu yang positif dari kejadian-kejadian yang dialami, tak lupa penulis juga mengajak untuk mencurahkan pengalaman-pengalaman pembaca ataupun masyarakat agar dapat dituangkan ke hal yang positif seperti memvisualkan ke dalam bentuk karya lukisan ataupun menjadikannya sebuah karya yang lain.

Lalu dalam hal pengerjaan sebuah karya penulis juga menyadari dan menghargai sebuah proses untuk menciptakan sebuah karya yang cukup Panjang dan rumit demi mencapai kesempurnaan karya seperti yang diinginkan, dimulai dari persiapan yang matang dan pemilihan alat dan bahan yang tepat sangat berpengaruh sebelum membuat sebuah karya, lalu dalam proses berkarya sangat dibutuhkan konsentrasi, ketelitian dan juga konsistensi agar mendapatkan hasil yang maksimal, penulis pun juga sudah banyak belajar dari proses berkarya yang cukup panjang dan sangat penting bagi penulis, dan tak lupa juga penulis mengajak pembaca untuk lebih menghargai proses berkarya agar karya yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan.



## Daftar Pustaka

Dewi, Dyah ayu Santika.2018. ” *Kartu Tarot Sebagai inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis*” Fakultas Seni Rupa, Institut seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.

Harbunangin, Buntje. 2016. *Art & Jung – Seni Dalam Sorotan Psikoanalitis Jung*. Jakarta: Antara Publishing

Himawan, Finsa. 2016. “*Robot Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surealistik*” Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Jean & Paul Sartre. 2017. *The Theory of the Emotions – Analisis Teori Emosi*. (Alih Bahasa: Ermelinda) Surabaya: Ecosystem Publishing

Lyle, Jane. 2005. *The Illustrated Book of Tarot: Discover the Mysteries*: BountyBooks

Philosophia. 2017.”*Arkana Mayor Tarot Sebagai Sumber Ide Penciptaan Dalam Karya Seni Grafis*” Fakultas Seni Rupa, Institut seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.

Rimba, Leonardo dan Audivax. 2010. *Psikologi Tarot – Tawaran Alternatif Konseling Lewat Kartu Tarot*.Yogyakarta: INTERPREBOOK

Sarah, Yuni.2020. *Representasi Gambar Pada kartu Tarot Ke Dalam Batik lukis*. DESKOVI:Art and Design Journal. Vol.3, 1, 2020, 35-42

Suardana, Kadek Indah Paramita Andriani. 2020. “*Gejala Post Traumatik Stress Disorder(PTSD): Remaja yang Pernah Mengalami Kekerasan oleh Orang Tua*” Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lb.

### Daftar Laman

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/visualisasi> diakses pada 19 Desember 2021 pukul 15.45 WIB

<https://visualculture09.wordpress.com/2010/02/07/tarot-and-identity/> diakses pada 16 Desember 2021

[//www.elliotoracle.com/blog/2017/11/14/the-card-of-the-day-the-ace-of-cups](http://www.elliotoracle.com/blog/2017/11/14/the-card-of-the-day-the-ace-of-cups)  
:diakses pada 16 Desember 2021

[https://br.pinterest.com/pin/714453928364252690/?amp\\_client\\_id=CLIENT\\_ID\(\\_\)&mweb\\_unauth\\_id={{default.session}}&simplified=true](https://br.pinterest.com/pin/714453928364252690/?amp_client_id=CLIENT_ID(_)&mweb_unauth_id={{default.session}}&simplified=true)

:diakses pada 16 Desember 2021

<https://www.amazon.com/Ace-Pentacles-Original-JournalDivination/dp/B098GSRVSC>: diakses pada 16 Desember 2021

<https://www.elliotoracle.com/blog/2017/11/9/the-card-of-the-day-the-ace-of-swords>: diakses pada 16 Desember 2021

<https://learn.ncartmuseum.org/artwork/diego-on-my-mind-self-portrait-as-tehuana/> diakses pada 16 Desember 2021 pukul 22.55 WIB

[edvardmunch.org/the-scream.jsp](http://edvardmunch.org/the-scream.jsp) diakses pada 19 Desember 2021 pukul 21.55 WIB

<https://www.artic.edu/artworks/80607/self-portrait> diakses pada 20 Desember 2021 pukul 05.55 WIB