

INSPIRASI TAROT
DALAM AKTIVITAS MASA PANDEMI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

MUHAMMAD FAHMI AZIS

NIM 1912968021

PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

INSPIRASI TAROT
DALAM AKTIVITAS MASA PANDEMI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS



Oleh:

MUHAMMAD FAHMI AZIS

NIM 1912968021

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Seni Murni

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :
**INSPIRASI TAROT DALAM AKTIVITAS MASA PANDEMI SEBAGAI IDE
PENCiptaan KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Muhammad Fahmi Azis,
NIM 1912968021, Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90201), telah disetujui Tim Penguji
Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2025 dan telah dinyatakan memenuhi syarat.

Pembimbing I


Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.
NIP 19820328 200604 1 001/NIDN 0028038202

Pembimbing II


Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.
NIP 19790412 200604 2 001/NIDN 0012047906

Cognate/Penguji Ahli


Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP 19760510 200112 2 001/NIDN 0010057605
Koordinator Program Studi Seni Murni


Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.
NIP 19790412 200604 2 001/NIDN 0012047906
Ketua Jurusan Seni Murni


Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP 19860615 201212 1 002/NIDN 0415068602

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fahmi Azis

NIM : 1912968021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Judul : *Inspirasi Tarot dalam Aktivitas Masa Pandemi sebagai Ide
Penciptaan Karya Seni Grafis*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan dan penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Laporan penciptaan Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Jika di kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini. Penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan maupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 4 Juni 2025



Muhammad Fahmi Azis

NIM 1912968021

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, serta dengan syafa'at Nabi Muhammad SAW, Penulis persembahkan tugas akhir ini kepada diri sendiri, kedua orang tua, dan ketiga saudara yang tercinta, serta teman-teman yang selalu menyemangati, dan memberikan dukungan positif yang mendorong untuk terus berkarya dalam proses penciptaan karya tugas akhir hingga akhirnya karya tugas akhir ini dapat terwujud.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan segala karunia-Nya atas diberikannya berkat serta kesehatan, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar. Penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul *Inspirasi Tarot dalam Aktivitas Masa Pandemi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* ini disusun sebagai syarat kelulusan Program Studi S-1 Jurusan Seni Murni di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar berkat bantuan, dukungan, masukan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, secara khusus penulis dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat, ucapan syukur serta terima kasih diucapkan kepada:

1. Bapak Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, serta pikiran di kesibukannya untuk terus memberikan bimbingan dan masukan selama penyusunan Tugas Akhir.
2. Ibu Nadiyah Tunnikmah, S.Sn, M.A., selaku Dosen Pembimbing II dan Koordinator Program Studi Jurusan Seni Murni yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing proses penulisan penulis, serta memberikan berbagai masukan, dan referensi untuk penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, S.Sn, M.Sn., selaku Cognate dan Dosen Wali yang telah membantu mengarahkan dan melancarkan proses perkuliahan dari awal hingga akhir.
4. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna sepanjang waktu perkuliahan maupun luar perkuliahan
8. Almh. Ibu Sri Hariyati, Ibu kandung yang tercinta, yang telah membesarkan penulis dan memberikan kebebasan ketika kecil, dan akan menjadi memori yang akan dikenang sepanjang masa untuk penulis.

9. Kedua orang tua, Bapak Sukanto yang telah menurunkan bakatnya di bidang Seni Rupa untuk penulis, dan Ibu tiri Ingce Rubiawati yang sudah bisa menjadi sosok ibu baru bagi penulis, dan telah memberikan dukungan sepenuhnya, selalu berjuang untuk memberikan usaha dan doa terbaik untuk penulis hingga saat ini.
10. Muhammad Awaludin Yusuf, selaku kakak pertama yang menyarankan untuk masuk ke dalam dunia seni rupa, serta yang menyarankan untuk masuk ke jurusan Seni Murni, dan sebagai teman diskusi penulis tentang dunia seni rupa.
11. Muhammad Adi Yahya, selaku kakak kedua, yang juga selalu memberikan dukungan terhadap segala hal yang dipilih oleh penulis.
12. Abi Hamzah, teman satu Angkatan, kolektif, yang sudah menemani dan membantu proses penciptaan karya Tugas Akhir.
13. Teman-teman satu kontrakan, Taufiq, Amron, Gilar, Mira, yang sudah memberikan dukungan untuk pengerjaan Tugas Akhir.
14. Teman-teman kolektif Titik Kumpul Forum, yang selalu memberikan dukungan dan masukan untuk penyajian karya penciptaan Tugas Akhir.
15. Keluarga besar Angkata 2019 “ Nawanata “ yang beberapa telah memberikan dukungan serta ruang untuk penulis.
16. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih telah membantu penulis untuk segala kelancaran pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, dibutuhkan kritik dan saran sehingga laporan tugas akhir ini dapat menjadi lebih baik. Penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat, untuk institusi, pendidikan, dan masyarakat.

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN.....	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	4
D. MAKNA JUDUL	4
BAB II KONSEP	7
A. KONSEP PENCIPTAAN	7
B. KONSEP PERWUJUDAN.....	12
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	28
A. ALAT.....	29
B. BAHAN	37
C. TEKNIK.....	41
D. TAHAPAN PEMBENTUKAN	42
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	64
BAB V PENUTUP.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
DAFTAR LAMAN	98
LAMPIRAN.....	99
A. BIODATA DIRI	99
B. FOTO POSTER PAMERAN.....	102
C. FOTO SITUASI PAMERAN	103
D. KATALOG	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Antonio Cicognar, <i>The Sun Visconti Sforza Tarot</i>	2
Gambar 1. 2 Fahmi Azis, <i>The Magician</i> , 2021	3
Gambar 1. 3 Fahmi Azis, <i>The Fool</i> 2021	3
Gambar 2. 1 Lacer Bryant <i>The Magician</i>	10
Gambar 2. 2 Matt Hughes “ <i>The Magician</i> “ <i>Ethereal Visions Tarot</i>	11
Gambar 2. 3 Contoh beberapa tarot <i>The Strength</i> , dan karya Penulis	13
Gambar 2. 4 Simbol pada tarot <i>Wheel of Fortune</i>	14
Gambar 2. 5 Contoh simbol lingkaran pada karya penulis	15
Gambar 2. 6 Contoh figur pada karya penulis	16
Gambar 2. 7 Contoh objek kucing	17
Gambar 2. 8 Contoh flora pada karya penulis.....	18
Gambar 2. 9 Contoh figur dengan muka mawar pada karya penulis	18
Gambar 2. 10 Bulan dan matahari pada karya penulis.....	19
Gambar 2. 11 Contoh motif yang sering digunakan oleh penulis	20
Gambar 2. 12 Contoh penggunaan warna yang ingin dicapai dalam karya-karya penulis	22
Gambar 2. 13 Walter Crane, <i>The Faerie Queene 23 : The healing hermit, and Turpine corrected</i>	23
Gambar 2. 14 Pamela Colman Smith, <i>Tarot Rider Waite, The Magician</i>	24
Gambar 2. 15 Alphonse Mucha, <i>The Season</i>	25
Gambar 2. 16 <i>The Sun</i> dan <i>The Fool</i>	26
Gambar 3. 1 Pisau Cukil	29
Gambar 3. 2 Rol Karet	29
Gambar 3. 3 Skrap.....	30
Gambar 3. 4 Pensil Dan Penghapus	30
Gambar 3. 5 Cutter.....	31
Gambar 3. 6 Spidol	31
Gambar 3. 7 Drawing Pen.....	32
Gambar 3. 8 Kuas.....	32
Gambar 3. 9 Gelas dan Sendok.....	33
Gambar 3. 10 Kaca.....	33
Gambar 3. 11 Penggaris	34
Gambar 3. 12 Guntacker	34
Gambar 3. 13 Kento	35
Gambar 3. 14 Ipad.....	35
Gambar 3. 15 Kain bekas atau Lap	36
Gambar 3. 16 Engsel Kupu-Kupu.....	36
Gambar 3. 17 Karet Lino	37
Gambar 3. 18 Tinta Cetak Offset	37
Gambar 3. 19 Kertas Concord.....	38
Gambar 3. 20 Kain Kanvas Blacu.....	38
Gambar 3. 21 Cat Akrilik.....	39
Gambar 3. 22 Cat Mowilex.....	39

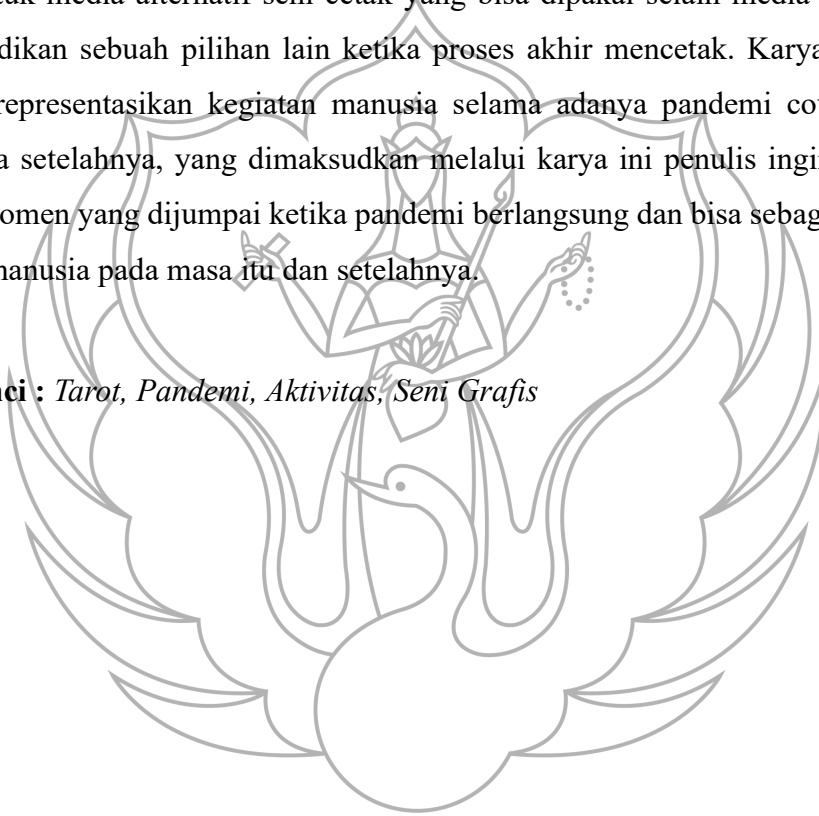
Gambar 3. 23 Rubber	40
Gambar 3. 24 Amplas.....	40
Gambar 3. 25 Bensin.....	41
Gambar 3. 26 Proses Sketsa Digital.....	42
Gambar 3. 27 Proses Pemotongan Lino	43
Gambar 3. 28 Proses Sketsa dasar menggunakan pensil.....	43
Gambar 3. 29 Menebali Sketsa	44
Gambar 3. 30 Melapisi Lino dengan Akrilik	44
Gambar 3. 31 Pemotongan Kanvas dan Pemasangan Kanvas	45
Gambar 3. 32 Melapisi Kanvas dengan Plamir.....	45
Gambar 3. 33 Mencukil Lapisan Pertama.....	46
Gambar 3. 34 Pencampuran Warna Tinta Cetak	46
Gambar 3. 35 Pengerolan Tinta pada Klise.....	47
Gambar 3. 36 Tinta Cetak yang sudah merata pada klise	47
Gambar 3. 37 Pemasangan Kanvas ke Engsel Kupu-Kupu	48
Gambar 3. 38 Proses Meratakan Tinta dengan cara menggosok sendok dan gelas ...	49
Gambar 3. 39 Klise sudah tercetak di media kanvas	49
Gambar 3. 40 Membersihkan sisa alat dan bahan menggunakan bensin	50
Gambar 3. 41 Mencukil lapisan kedua.....	50
Gambar 3. 42 Mencampur warna untuk lapisan kedua.....	51
Gambar 3. 43 Pengerolan tinta ke klise untuk warna lapisan kedua.....	51
Gambar 3. 44 Tinta yang sudah rata pada klise lapisan kedua.....	52
Gambar 3. 45 Pemasangan klise pada kento.....	52
Gambar 3. 46 Pembersihan sisa tinta pada klise	52
Gambar 3. 47 Mencukil lapisan ketiga pada klise	53
Gambar 3. 48 Pencampuran warna untuk lapisan ke 3	53
Gambar 3. 49 Pengerolan lapisan ke tiga pada klise.....	54
Gambar 3. 50 Pemindahan tinta ke klise dan pemasangan klise ke kento.....	54
Gambar 3. 51 Tinta cetak sudah menempel dengan rata di kanvas	55
Gambar 3. 52 Membersihkan sisa tinta yang terdapat pada klise	55
Gambar 3. 53 Mencukil lapisan keempat.....	56
Gambar 3. 54 Pencampuran warna untuk lapisan keempat	56
Gambar 3. 55 Pengerolan lapisan ke empat pada klise.....	57
Gambar 3. 56 Meletakkan klise ke alat bantu kento	57
Gambar 3. 57 Tinta sudah menempel pada kain kanvas secara keseluruhan.....	58
Gambar 3. 58 Membersihkan klise lapisan ke 4 menggunakan bensin.	58
Gambar 3. 59 Mencukil lapisan terakhir dan warna terakhir	59
Gambar 3. 60 Hasil dari cukilan lapisan terakhir.....	59
Gambar 3. 61 Proses pencampuran warna untuk lapisan terakhir	60
Gambar 3. 62 Mengerol lapisan terakhir pada klise	60
Gambar 3. 63 Meletakkan klise pada kento	61
Gambar 3. 64 Hasil dari lapisan terakhir ketika semua warna sudah cetak	61
Gambar 3. 65 Penulisan edisi pada masing-masing karya.....	62
Gambar 3. 66 Proses melakukan varnish pada karya cetak di kanvas	62

Gambar 4. 1 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Laziness</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	65
Gambar 4. 2 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Adopter</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	67
Gambar 4. 3 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Player</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	69
Gambar 4. 4 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Prayer</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	71
Gambar 4. 5 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Watcher</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	73
Gambar 4. 6 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Fisher</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	75
Gambar 4. 7 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Drinker</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	77
Gambar 4. 8 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Lover</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	79
Gambar 4. 9 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Gardener</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	81
Gambar 4. 10 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Rider</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	83
Gambar 4. 11 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Wheel of Routine</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	85
Gambar 4. 12 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Sun</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	87
Gambar 4. 13 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Overthinker</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	89
Gambar 4. 14 Muhammad Fahmi Azis, <i>The Worker</i> , 60 x 40 cm, Edisi 1/5, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	91
Gambar 4. 15 Muhammad Fahmi Azis, <i>Compilation of Blurry</i> , 80 x 100 cm, Edisi 1/2, Cetak cukil lino di kanvas, 2024	93

ABSTRAK

Tarot seringkali digunakan sebagai media ramal yang digunakan untuk melihat potensi-potensi yang akan terjadi pada masa depan, di sisi lain tarot merupakan sebuah karya seni visual yang bisa bertahan hingga sekarang ini yang dialih fungsikan sebagai media ramal. Tugas akhir ini berfokus pada penciptaan karya grafis yang bertemakan inspirasi tarot dalam aktivitas masa pandemi. Merupakan momen-momen selama pandemi yang direkam untuk dijadikan sebuah karya seni yang dapat dinikmati dikemudian hari yang dikemas sedemikian rupa seperti tarot. Proses penciptaan menggunakan teknik grafis linocut dengan media cetak akhir berupa kanvas, yang dipilih untuk media alternatif seni cetak yang bisa dipakai selain media kertas, dan dapat dijadikan sebuah pilihan lain ketika proses akhir mencetak. Karya ini dibuat untuk merepresentasikan kegiatan manusia selama adanya pandemi covid sampai masa-masa setelahnya, yang dimaksudkan melalui karya ini penulis ingin merekam momen-momen yang dijumpai ketika pandemi berlangsung dan bisa sebagai rekaman kegiatan manusia pada masa itu dan setelahnya.

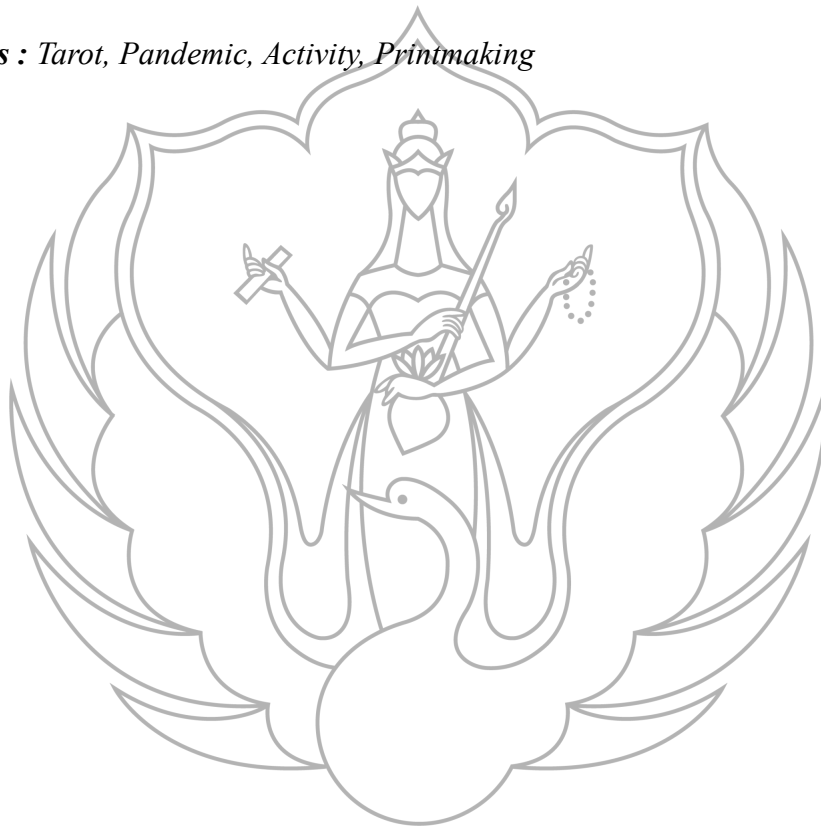
Kata Kunci : *Tarot, Pandemi, Aktivitas, Seni Grafis*



ABSTRACT

Tarot is often used as a medium for divination, commonly employed to foresee potential events in the future. On the other hand, tarot is also a form of visual art that has endured through time and has been repurposed as a divination tool. This final project focuses on the creation of printmaking artworks themed tarot was inspiration of human activities on pandemic. It captures moments from the pandemic, recorded and transformed into works of art to be appreciated in the future, presented in a format resembling tarot cards. The creation process uses the linocut printmaking technique, with canvas as the final print medium, it chosen as an alternative to paper, offering a different option for the final printing stage. This work is intended to represent human activities during the pandemic and the period that followed. Through this artwork, the creator aims to document and preserve moments experienced during the pandemic, serving as a record of human life during and after that time.

Key Words : *Tarot, Pandemic, Activity, Printmaking*



BAB I

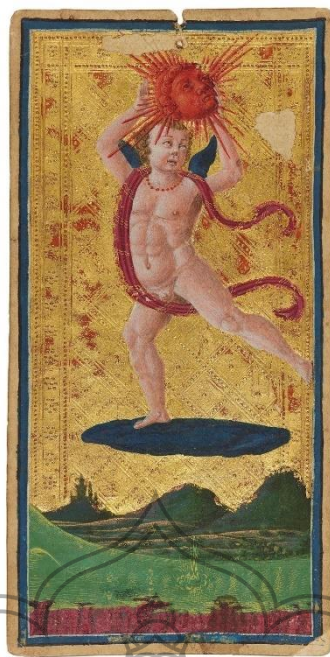
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Karya-karya ilustrasi Abad Pertengahan menggunakan goresan-goresan rapi, detail dan juga selalu memanfaatkan setiap ruang-ruang kosong merupakan hal yang menarik. Salah satu ilustrasi yang berjudul *Visconti Sforza* mendorong penulis untuk membuat karya-karya seperti sekarang ini, hal ini memberikan dampak yang cukup besar kepada proses berkarya. Gaya visual pada ilustrasi *Visconti Sforza* memberikan pandangan baru untuk membuat sebuah karya yang bersifat ilustratif. Ciri visual ilustrasi seperti itu yang juga akhirnya membuat penulis tertarik dengan gaya visual Tarot.

Ketertarikan tersebut didukung karena penulis suka terhadap karya yang visualnya terlihat padat, Pada saat membuat sebuah karya, penulis sebisa mungkin tidak menyisakan ruang kosong pada karyanya. Penulis mempunyai pandangan lain ketika membuat karya, adanya ruang kosong masih bisa diisi dengan objek-objek pendukung yang menambah estetika dari karya itu.

Pertengahan tahun 2021, ketika mengikuti mata kuliah Seni Grafis Konsep, saat mencari referensi untuk menemukan ciri khas dalam proses berkarya. Penulis mulai mempelajari dan mencari referensi visual seperti karya-karya *Visconti Sforza* yang salah satunya dibuat oleh seniman Abad Pertengahan bernama Antonio Cicognar, berasal dari Italia Utara. Berdasarkan hasil pencarian tersebut, penulis mengetahui bahwa *Visconti Sforza* merupakan salah satu dek kartu tarot tertua yang berasal dari Italia, berisi 74 kartu, terdiri dari 20 truf, 15 kartu wajah, dan 39 kartu pip. Bernama *Visconti Sforza* karena penguasa Italia pada abad ke 15 adalah keluarga Sforza, dan di masa itu tarot adalah permainan yang populer dimainkan oleh para bangsawan Italia.

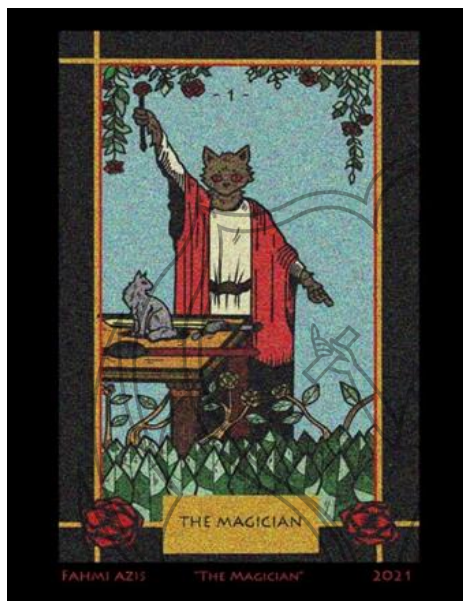


Gambar 1. 1 Antonio Cicognar, *The Sun Visconti Sforza Tarot*
173 x 87 mm, 1480-1500
(Sumber: <https://www.themorgan.org/collection/tarot-cards>)

Pada tahun 2021 saat kasus covid sedang naik-naiknya, masyarakat diwajibkan untuk melakukan karantina mandiri. Keadaan tersebut juga dialami oleh penulis, pandemi hampir mengubah seluruh rutinitas yang sudah penulis lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Karantina mandiri merupakan hal baru yang pertama kali penulis alami. Jadi adanya karantina ini mendorong penulis mencari kegiatan untuk mengisi waktu agar tetap memiliki aktivitas yang bisa dikerjakan. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari rasa bosan dan jenuh akibat rutinitas yang terus berulang dalam jangka waktu yang belum ditentukan.

Keadaan pandemi yang diharuskan untuk melakukan karantina mandiri menyebabkan munculnya pertanyaan-pertanyaan pada diri. Tentang bagaimana keadaan orang lain di luar sana, apakah mereka semua juga mengalami situasi yang sama, seperti munculnya perasaan bosan, dan jenuh. Kegelisahan tersebut memunculkan keinginan untuk membuat karya yang berkaitan dengan aktivitas-aktivitas membosankan tersebut. Pada tahun tersebut penulis sedang tertarik dengan karya-karya yang berhubungan dengan tarot dan mengakibatkan munculnya keinginan untuk mengeksplorasi visual dari tarot.

Awalnya keinginan tersebut dimulai dengan mencoba membuat karya digital dengan menggunakan unsur-unsur dari Tarot yang hanya mengubah bentuk visualnya saja. Karya-karya tersebut selalu tidak terselesaikan karena adanya kesibukan ataupun keinginan untuk membuat karya-karya baru. Selain itu, keinginan eksplorasi objek-objek baru juga menyebabkan karya-karya lama tidak dilanjutkan lagi. Beberapa karya digital yang dibuat oleh penulis pada tahun 2021 yang menggunakan visual dari tarot sebagai berikut :



Gambar 1. 2 Fahmi Azis, *The Magician*, 2021
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 1. 3 Fahmi Azis, *The Fool*, 2021
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Seiring perkembangan waktu, eksplorasi tentang teknik untuk mencukil semakin berkembang dan makin banyaknya referensi visual yang didapat serta sudah mulai adanya ciri khas dalam berkarya membuat penulis mulai mencoba lagi membuat karya tentang tarot. Ketika membuat karya yang berhubungan dengan Tarot, karya itu bisa disebut sebuah karya seni yang bisa dinikmati. Pembuatan karya Tarot akan cocok-cocok saja dalam segala ukuran karyanya, mulai dari ukuran yang kecil hingga ketika membuat karya tarot yang berukuran besar sekali pun.

Penulis mempunyai keinginan membuat karya tarotnya sendiri, dengan visual yang menggambarkan hal-hal yang disukainya serta aktivitas yang dilakukan oleh kebanyakan masyarakat selama pandemi covid. Ketika karya ini selesai, penulis ingin masyarakat yang melihatnya bisa memahami dan merasakan pengalaman yang sama.

Harapannya karya ini tidak hanya menjadi sebuah bentuk ekspresi pribadi, tetapi juga cerminan dari kondisi ketika masa pandemi.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Pada proses penciptaan ini penulis akan menjabarkan rumusan penciptaan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir, sebagai berikut :

1. Bagaimana Inspirasi Tarot dalam Aktivitas Masa Pandemi dijadikan ide untuk penciptaan karya seni grafis.
2. Bagaimana visual mengenai Inspirasi Tarot dalam Aktivitas Masa Pandemi diwujudkan dalam karya seni grafis.

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Adapun tujuan dari penciptaan karya Tugas Akhir sebagai berikut

1. Untuk memberikan pemahaman kepada publik tentang menariknya tarot selain sebagai media ramal.
2. Menunjukkan visualisasi dari keseharian manusia masa kini menggunakan tarot.

Berikut merupakan manfaat dari penciptaan karya Tugas Akhir ini :

1. Memberikan wawasan dan referensi kepada masyarakat tentang tarot.
2. Memberikan visualisasi dari kegiatan yang sering dilakukan oleh masyarakat pada masa kini.
3. Bisa digunakan sebagai sumber referensi, atau inspirasi bagi siapapun yang sedang mendalami tentang topik ini.

D. MAKNA JUDUL

Judul yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah *Inspirasi Tarot dalam Aktivitas Masa Pandemi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*. Untuk dapat memahami lebih jauh mengenai judul yang digunakan, maka penulis menjabarkan judul sebagai berikut:

1. Inspirasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Inspirasi merujuk pada dua hal. Pertama inspirasi merupakan ilham yang datang pada pikiran seorang manusia dan akhirnya melekat pada hati atau jiwa manusia berkat rangsangan dari luar diri manusia. Arti inspirasi yang kedua merupakan proses yang mendorong pikiran manusia untuk melakukan suatu tindakan yang berhubungan dengan sesuatu yang kreatif (<https://www.kbbi.web.id/inspirasi>).

2. Tarot

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tarot adalah sejumlah kartu yang mengandung simbol atau lambar gambar elemen-elemen kehidupan yang ada di alam semesta. Seperti api, air, udara, dan tanah, digunakan untuk meramal nasib(<https://www.kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tarot>).

3. Aktivitas

Pengertian aktivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aktivitas merupakan keaktifan, kegiatan, yang dilaksanakan dalam tiap bagian di kehidupan(<https://www.kbbi.web.id/aktivitas>).

4. Masa Pandemi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) masa memiliki dua arti, pertama adalah waktu, kedua masa merupakan jangka waktu yang agak lama, terjadinya suatu peristiwa penting, bisa dikaitkan dengan zaman, seperti jangka waktu tertentu yang ada permulaan dan batasnya(<https://www.kbbi.web.id/masa>).

Pandemi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah wabah yang berjangkit serempak di mana-mana, meliputi daerah geografi yang luas(<https://www.kbbi.web.id/pandemi>).

Jadi masa pandemi memiliki arti suatu wabah yang terjadi dalam jangka waktu yang lama, terjadi pada daerah-daerah tertentu.

5. Ide

Pengertian ide menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan ataupun perasaan yang benar-benar menyelimuti pikiran(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ide>).

6. Penciptaan

Penciptaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan menciptakan, merupakan proses dalam pembuatan suatu hal baru yang sebelumnya belum pernah ada atau yang sudah ada namun dibuat dengan inovasi lebih baru(<https://www.kbbi.web.id/cipta>).

7. Seni Grafis

Pada buku *Cap Jempol*, seni cetak grafis dapat diartikan sebagai pengubahan gambar bebas karya perupa menjadi sebuah cetakan, yang melalui proses manual dan

menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya dalam jumlah tertentu. Atau sederhananya, media berkesenian dwimatra pada kertas yang memanfaatkan proses cetak dalam pembuatannya (Tanama, 2020: 61).

Berdasarkan dari penjabaran dari makna judul yang sudah disampaikan oleh penulis. Maka dapat disimpulkan bahwa judul yang dibawa oleh penulis memiliki makna aktivitas manusia selama pandemi, terutama dalam rekaman selama masa pandemi, hingga sekarang yang menggunakan inspirasi gaya visual tarot melalui metode penciptaan karya seni grafis.

