

MIRACLE GATES ENTERTAINMENT DALAM MENCIPTAKAN ILUSTRASI KARTU TAROT DI ERA TEKNOLOGI 4.0

Eilen Aurellia¹, Prof. Dr. Anak Agung Gde Bagus Udayana, S.Sn.², M.Si,
Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn., M.Erg³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jl. Nusa Indah, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

eilenaurellia1404@gmail.com

Abstrak

Kartu Tarot merupakan medium yang kaya akan simbolisme dan digunakan dalam refleksi diri, analisis psikologis, hingga seni visual. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan satu set kartu Tarot bertema cerita rakyat Nusantara yang memadukan elemen budaya lokal dengan simbolisme klasik Tarot. Dengan pendekatan ini, proyek ini berupaya melestarikan dan memperkenalkan warisan budaya Indonesia kepada khalayak yang lebih luas melalui karya seni modern..

Metode yang digunakan dalam proyek ini adalah Project-Based Learning (PjBL), yang melibatkan tiga tahap utama: riset, proses kreatif, dan finishing. Tahap riset melibatkan pengumpulan data melalui observasi elemen visual tradisional, studi literatur, dan wawancara dengan mentor. Tahap proses kreatif mencakup pembuatan sketsa, pewarnaan, dan penambahan detail menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop dan IbisPaint. Tahap finishing melibatkan evaluasi desain, penyesuaian warna, dan penciptaan efek visual untuk menghasilkan karya dengan kualitas profesional. Karya ini tidak hanya menghadirkan estetika yang menarik tetapi juga menyampaikan pesan moral dan filosofis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Proyek ini memberikan pengalaman berharga dalam memadukan seni, teknologi, dan budaya sekaligus membuka peluang untuk mempromosikan produk berbasis cerita rakyat ke tingkat internasional.

Kata Kunci: Kartu Tarot, cerita rakyat Nusantara, simbolisme, budaya lokal, seni visual, desain digital.

Abstract

Tarot cards are a medium rich in symbolism, and widely used for self-reflection, psychological analysis, and visual art. This project aims to create a Tarot deck inspired by Indonesian folklore, blending local cultural elements with the classic symbolism of Tarot. Through this approach, the project seeks to preserve and introduce Indonesia's cultural heritage to a broader audience through modern artwork.

The method employed in this project is Project-Based Learning (PjBL), consisting of three main stages: research, creative process, and finishing. The research stage involves data collection through observing traditional visual elements, literature studies, and interviews with mentors. The creative process includes sketching, coloring, and adding details using Adobe Photoshop and IbisPaint. The finishing stage focuses on design evaluation, color adjustments, and creating visual effects to produce professional-quality illustrations. This work not only offers visually appealing designs but also conveys moral and philosophical messages relevant to everyday life. The project provides valuable experience integrating art, technology, and culture while opening opportunities to internationally promote folklore-based products.

Keywords: Tarot cards, Indonesian folklore, symbolism, local culture, visual art, digital design.

PENDAHULUAN

Kartu Tarot telah lama dikenal sebagai alat yang kaya akan simbolisme, yang digunakan untuk refleksi diri, analisis psikologis, hingga konsultasi spiritual. Dalam perkembangannya, Tarot tidak hanya menjadi media ramalan, tetapi juga wadah seni visual yang mengangkat tema-tema budaya, mitologi, dan identitas lokal. Keberagaman budaya Nusantara memberikan peluang besar untuk menciptakan karya seni berbasis Tarot yang tidak hanya indah secara visual tetapi juga kaya akan nilai-nilai budaya dan moral.

Proyek perancangan kartu Tarot bertema cerita rakyat Nusantara ini bertujuan untuk memadukan simbolisme klasik Tarot dengan narasi lokal yang mendalam. Dengan mengangkat cerita rakyat Nusantara, proyek ini berupaya melestarikan warisan budaya sekaligus memperkenalkannya kepada khalayak yang lebih luas, baik di Indonesia maupun internasional. Karya seni ini diharapkan mampu menjadi jembatan antara generasi, yang menghubungkan cerita-cerita tradisional dengan pendekatan modern yang dapat diapresiasi oleh audiens masa kini.

Di era teknologi 4.0, perkembangan teknologi digital telah membawa revolusi besar dalam cara seniman dan desainer menciptakan karya seni. Era ini ditandai dengan kemajuan di bidang kecerdasan buatan, komputasi awan, dan integrasi teknologi ke dalam berbagai sektor, termasuk industri kreatif. Dalam konteks seni visual, teknologi 4.0 membuka peluang bagi seniman untuk mengeksplorasi ide kreatif dengan lebih efisien dan inovatif. Proses yang dulunya membutuhkan waktu panjang, seperti pewarnaan manual atau pengolahan elemen visual, kini dapat dilakukan dengan lebih cepat menggunakan perangkat lunak desain digital. Teknologi ini juga memungkinkan seniman untuk menghasilkan karya dengan presisi tinggi dan detail yang luar biasa.

Miracle Gates Entertainment, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang seni kreatif, memanfaatkan teknologi 4.0 untuk menciptakan

karya-karya yang relevan di era modern ini. Salah satu proyeknya adalah menciptakan ilustrasi kartu Tarot bertema cerita rakyat Nusantara. Dengan menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop dan IbisPaint, perusahaan ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat mendukung setiap tahap proses kreatif, mulai dari riset awal, pembuatan sketsa, pewarnaan, hingga tahap akhir penyempurnaan. Proses ini tidak hanya mempercepat produksi, tetapi juga memungkinkan eksplorasi elemen visual yang lebih kompleks dan beragam.

Proyek ilustrasi kartu Tarot ini tidak hanya bertujuan menciptakan karya seni yang estetis, tetapi juga mengangkat cerita rakyat Nusantara sebagai sumber inspirasi. Cerita rakyat seperti Jaka Tarub, Nyi Roro Kidul, dan Dewi Sri dipilih untuk direpresentasikan dalam kartu Tarot karena memiliki nilai simbolis yang sesuai dengan tema besar dalam kehidupan manusia. Dengan menggabungkan simbolisme klasik Tarot dan elemen budaya lokal, proyek ini menjadi medium untuk melestarikan warisan budaya Indonesia sekaligus memperkenalkannya ke audiens global. Melalui pendekatan berbasis teknologi, karya ini memiliki daya tarik visual yang tinggi, relevan di era modern, dan sarat dengan makna budaya.

Era teknologi 4.0 juga memungkinkan kolaborasi yang lebih efisien antara seniman, desainer, dan mentor. Dalam proyek ini, tim di Miracle Gates Entertainment memanfaatkan platform digital untuk diskusi, evaluasi, dan berbagi ide secara real-time. Hal ini menciptakan lingkungan kerja yang mendukung kreativitas, efisiensi waktu, dan kolaborasi lintas disiplin. Dengan integrasi teknologi, setiap anggota tim dapat berkontribusi secara maksimal, memastikan bahwa hasil akhir karya ini tidak hanya memenuhi standar artistik tetapi juga memiliki dampak budaya yang signifikan.

Proyek ini menunjukkan bagaimana seni, budaya, dan teknologi dapat bersinergi dalam menghasilkan karya yang tidak hanya estetis tetapi juga relevan di era digital. Dengan memanfaatkan pendekatan berbasis teknologi 4.0, Miracle Gates Entertainment berhasil menciptakan ilustrasi kartu Tarot yang

mencerminkan nilai-nilai budaya Nusantara dan menjadikannya relevan di tengah perkembangan teknologi global. Pendekatan ini diharapkan dapat menginspirasi lebih banyak seniman dan desainer untuk memanfaatkan teknologi modern dalam melestarikan budaya lokal, menciptakan karya seni yang mendunia, sekaligus memperkuat identitas nasional di era globalisasi.

METODE

Proses perancangan kartu Tarot bertema cerita rakyat Nusantara dilakukan dengan pendekatan Project-Based Learning (PjBL) yang mengutamakan pembelajaran melalui praktik langsung dalam proyek kreatif. Metode ini melibatkan beberapa tahapan utama yang dirancang untuk menghasilkan ilustrasi kartu Tarot dengan kualitas profesional. Berikut adalah tahapan-tahapan tersebut yang dijelaskan secara mendetail:

1. Riset dan Pengumpulan Data.

Tahap pertama adalah riset mendalam untuk memahami cerita rakyat Nusantara serta simbolisme dalam Tarot. Riset dilakukan dengan memanfaatkan berbagai metode, termasuk observasi terhadap elemen visual dari karya seni tradisional seperti kain batik dan ukiran Nusantara. Selain itu, wawancara dengan mentor dan rekan tim memberikan wawasan tambahan tentang cara menerapkan simbolisme dalam desain visual. Dokumentasi berupa gambar, catatan, dan sketsa visual juga dikumpulkan untuk mendukung proses kreatif.

2. Proses Kreatif dan Desain.

Tahap kedua melibatkan proses kreatif yang dimulai dengan pembuatan sketsa awal untuk setiap kartu Tarot. Sketsa ini dibuat dengan memperhatikan elemen visual utama yang sesuai dengan tema cerita rakyat dan simbolisme Tarot. Setelah sketsa selesai, dilanjutkan dengan proses inking dan pewarnaan menggunakan perangkat lunak desain digital seperti Adobe Photoshop untuk

detail halus dan IbisPaint untuk elemen dekoratif. Proses ini dilengkapi dengan evaluasi oleh mentor untuk memastikan desain sesuai dengan tema dan estetika yang diinginkan.

3. Finishing dan Penyelesaian

Tahap akhir adalah proses penyempurnaan desain kartu melalui penyesuaian warna, pencahayaan, dan efek artistik seperti blending mode. Pada tahap ini, render akhir dibuat untuk menghasilkan karya dengan kualitas visual yang tinggi. Semua elemen desain diharmonisasikan agar kartu Tarot memiliki nilai estetika sekaligus menyampaikan pesan simbolis dari cerita rakyat Nusantara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Inspirasi dan Riset

Proses pembuatan kartu Tarot dimulai dengan riset mendalam tentang cerita rakyat Nusantara. Kisah-kisah seperti Jaka Tarub, Nyi Roro Kidul, dan Gajah Mada menjadi sumber inspirasi utama. Setiap tokoh dipilih berdasarkan kesesuaian karakteristiknya dengan simbolisme Tarot klasik. Misalnya, Jaka Tarub, yang merepresentasikan perjalanan naif dan penuh harapan, diadaptasi menjadi The Fool. Sementara itu, Nyi Roro Kidul, dengan aura misteri dan kekuatan spiritualnya, diinterpretasikan sebagai The High Priestess.



Gambar 1. contoh Konsep Yang dibuat



Gambar 2. Sketsa awal kartu Tarot bertema Nyi Roro Kidul sebagai The High Priestess

Penggabungan elemen budaya lokal dan simbolisme Tarot dilakukan dengan hati-hati untuk menjaga keaslian cerita sekaligus relevansi simboliknya. Warna, elemen visual, dan narasi masing-masing kartu disusun untuk mencerminkan inti dari cerita rakyat yang diangkat.

2. Proses Kreatif Desain Kartu Tarot

Perancangan kartu Tarot ini melibatkan beberapa tahapan kreatif. Dimulai dari pengumpulan referensi visual, setiap desain dikembangkan melalui sketsa awal yang menggambarkan komposisi dan elemen utama kartu. Proses ini kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop dan IbisPaint.



Gambar 2a. Sketsa awal kartu Tarot The Emperor.



Gambar 2b. Pewarnaan kartu Tarot The Emperor

Setiap perangkat lunak memiliki fungsi spesifik dalam mendukung proses kreatif. Adobe Photoshop digunakan untuk menghasilkan detail yang halus, seperti pencahayaan dan tekstur, sementara IbisPaint memberikan fleksibilitas dalam menggambar elemen dekoratif. Proses ini juga melibatkan pengelolaan layer dan penggunaan efek seperti blending mode untuk menciptakan hasil akhir yang estetis dan kaya simbolisme.

Tantangan utama adalah menjaga keseimbangan antara elemen budaya lokal dan simbol klasik Tarot. Dengan bimbingan mentor dan diskusi bersama tim, solusi kreatif ditemukan untuk memastikan kartu Tarot ini tidak hanya indah secara visual tetapi juga sarat makna budaya.

3. Hasil Akhir dan Makna Simbolism

Hasil akhir dari proyek ini adalah set kartu Tarot yang mencerminkan kearifan lokal Nusantara. Setiap kartu didesain dengan estetika yang menggabungkan gaya modern dan elemen tradisional. Misalnya, kartu The Emperor yang diadaptasi dari Gajah Mada melambangkan kepemimpinan dan kekuatan, sedangkan The Star, yang terinspirasi dari Dewi Sri, melambangkan harapan dan kelimpahan.



Gambar 3. Hasil akhir kartu Tarot bertema Dewi Sri sebagai The Star.

Kartu-kartu ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga membawa pesan moral dari cerita rakyat Nusantara. Setiap kartu menjadi medium yang mampu menyampaikan narasi lokal kepada audiens modern, baik sebagai alat refleksi maupun sebagai karya seni.

KESIMPULAN

Proyek pembuatan ilustrasi kartu Tarot bertema cerita rakyat Nusantara berhasil menggabungkan simbolisme klasik Tarot dengan elemen budaya lokal Indonesia. Melalui pendekatan Project-Based Learning (PjBL), proses perancangan ini memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan teknis, riset budaya, dan pengelolaan proyek kreatif. Setiap kartu dirancang untuk merepresentasikan tokoh atau narasi dari cerita rakyat, seperti Jaka Tarub sebagai The Fool dan Dewi Sri sebagai The Star, yang tidak hanya estetis tetapi juga menyampaikan pesan moral dan filosofis yang mendalam.

Hasil akhir proyek ini adalah satu set kartu Tarot yang memadukan estetika modern dengan elemen tradisional, mencerminkan nilai-nilai budaya Nusantara dalam bentuk seni visual. Proses kreatif

yang melibatkan penggunaan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop dan IbisPaint berhasil menghasilkan karya dengan kualitas tinggi dan simbolisme yang kuat.

Proyek ini menunjukkan bahwa seni dan teknologi dapat bersinergi untuk melestarikan dan mempromosikan budaya lokal. Dengan potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, kartu Tarot berbasis cerita rakyat Nusantara ini dapat menjadi media edukasi, diplomasi budaya, dan produk kreatif yang relevan di pasar internasional. Proyek ini diharapkan dapat menginspirasi lebih banyak seniman untuk menggali kearifan lokal dan menghadirkannya dalam karya seni yang mendunia.



Gambar 3. Hasil akhir beberapa ilustrasi kartu tarot

Daftar Rujukan.

- Journal of Cultural Studies*. (2022). *The evolution and symbolism of tarot cards*. *Journal of Cultural Studies*, 45.
- Pratama, A. (2022). *Simbolisme dan Elemen Kunci dalam Cerita Rakyat Nusantara*. Surabaya: Citra Budaya Press.
- Saraswati, A., Widhiyanti, K., & Fatmawati, N. G. (2021). *Desain karakter dalam film animasi sebagai representasi budaya Asia Tenggara: Studi kasus Raya and the Last Dragon*. *Jurnal Representasi Visual Budaya*.

- Suryaningsih, D. (2019). *Makna dan Simbolisme dalam Tarot sebagai Alat Interpretasi Budaya*. Yogyakarta: Paramita Publishing.
- Yulianti, I. (2021). Desain karakter berbasis konten lokal dalam animasi Indonesia. *Jurnal Seni Lokal dan Internasional*.
- Smith, J., & Doe, A. (2020). *The impact of digital tools on modern art practices*. *Journal of Visual Arts and Technology*, 35(2), 123-134.
- Jones, L., & Taylor, R. (2019). *Artistic innovation in the age of Industry 4.0*. *Journal of Creative Processes*, 22(4), 98-110.
- Zhang, M., et al. (2021). *Collaborative tools in creative industries: A case study*. *Journal of Digital Collaboration*, 14(3), 221-234.
- Pratama, A. (2022). *Simbolisme dan Elemen Kunci dalam Cerita Rakyat Nusantara*. Surabaya: Citra Budaya Press.