



TUGAS AKHIR - RD 1558

**PERANCANGAN KARTU TAROT ASTADEWA
BERDASARKAN CERITA DAN KARAKTER
PERWAYANGAN MAHABHARATA**

ANDYA DEWAKINNARA
NRP 3410100174

Dosen Pembimbing:
Raditya Eka Rizkiantoro, S.Sn., M.Ds.
NIP 197612092003121001

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2018



Tugas Akhir - 141558

**PERANCANGAN KARTU TAROT ASTADEWA BERDASARKAN
CERITA DAN KARAKTER PERWAYANGAN MAHABHARATA**

Nama

Andya Dewakinnara

NRP. 3410100174

Dosen Pembimbing

Raditya Eka Rizkiantoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 197612092003121001

Departemen Desain Produk

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2018



Final Project - 141558

**THE TAROT ASTADEWA CARD DESIGN, BASED ON THE STORIES
AND CHARACTERS OF WAYANG MAHABHARATA**

Name

Andya Dewakinnara

NRP. 3410100174

Supervisor Mentor

Raditya Eka Rizkiantoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 197612092003121001

Departemen Desain Produk

Visual Communication Design

Faculty of Architecture, Design, and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Tehnology

Surabaya 2018

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN
PERANCANGAN KARTU TAROT ASTADEWA BERDASARKAN CERITA
DAN KARAKTER PERWAYANGAN MAHABRATA

TUGAS AKHIR (RD 141588)

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Andya Dewakinnara

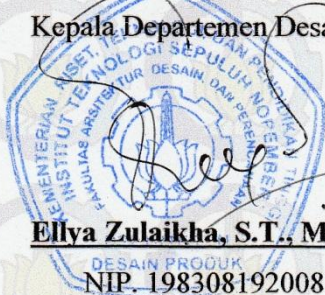
NRP. 3410100174

Surabaya, 28 Agustus 2018

Periode wisuda 118 (September 2018)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19830819200812200

Disetujui

Dosen Pembimbing

Raditya Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds.

NIP. 197612092003121001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa bidang studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Andya Dewakinnara

NRP : 3410100174

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tgas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN KARTU TAROT ASTADEWA BERDASAR-KAN CERITA DAN KARAKTER PERWAYANGAN MAHABHARATA”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di uiversitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 28 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan,



Andya Dewakinnara

NRP. 3410100174

PERANCANGAN KARTU TAROT ASTADEWA BERDASARKAN CERITA DAN KARAKTER PERWAYANGAN MAHABHARATA

Nama Mahasiswa : Andya Dewakinnara

NRP : 3410100174

Jurusan : Desain Produk Industri FTSP-ITS

Dosen Pembimbing : Raditya Eka Rizkiantoro, SSn, MDs

ABSTRAK

Tarot Wayang yang diciptakan oleh Ibu Ani Setyaningsih, adalah Kartu Tarot pertama yang pernah di publikasikan di Indonesia. Tetapi, keberada-an kartu ini semakin sedikit, karena Gramedia memutuskan untuk tidak mencetak kembali kartu Tarot Wayang ini. Dikarenakan itulah, Penulis me-mutuskan untuk meneruskan kembali jejak Ibu Ani dan terus melestarikan budaya Wayang yang dipenuhi oleh simbolisme.

Dengan melakukan beberapa metode penelitian, wawancara, observasi, studi literatur hingga Focus Group Discussion, Penulis mengumpulkan banyak data untuk melakukan perancangan sebuah dek tarot yang berbeda dari Standar Universal Waite Rider. Dek tersebut lebih mengarah kepada simbolisme perwayangan Jawa dan menggunakan ilustrasi yang lebih detail daripada Tarot Wayang Ibu Ani.

Wujud akhir dari perancangan tersebut adalah terciptanya sebuah Tarot bernama Astadewa dengan media ilustrasi digital yang dapat mempresentasikan budaya perwayangan Jawa, menggunakan simbol-simbol cerita dan karakter Mahabarata. Diharapkan, kartu ini dapat menjadi media pelestarian wayang, yang dapat digunakan oleh orang dalam negeri maupun luar negeri.

Kata Kunci : Tarot, Simbolisme, Wayang, Ilustrasi, Mahabharata, Kartu

**THE TAROT ASTADEWA CARD DESIGN, BASED ON THE STORIES
AND CHARACTERS OF WAYANG MAHABHARATA**

Name : Andya Dewakinnara

Number : 3410100174

Study Program : Desain Produk Industri FTSP-ITS

Supervisor Mentor : Raditya Eka Rizkiantoro, SSn, MDs

ABSTRAK

Tarot Wayang, originally made by Mrs. Ani Setyaningsih, is a Tarot Card that was published in Indonesia by Gramedia. These cards are becoming increasingly rare, as they are no longer in print. This writer has decided follow the footsteps of Ibu Ani in preserving the rich symbolism of Wayang culture through the Tarot.

Through extensive research, interviews, observations and literature studies (such as Focus Group Discussions), the author has both differentiated The Tarot Astadewa Cards from the classic symbols of the Waite Rider standard by incorporating Wayang culture and made them more accessible to both lay and professional readers.

The final product of the Astadewa Tarot is a set of digital illustrations that presents Javanese Wayang culture through the symbolism and characters of the mahabharata story. Hopefully, these cards can preserve Wayang Culture while still being utilized both domestically and abroad.

Keywords : Tarot, Symbolism, Shadow Puppets, Illustration, Mahabharata, Card

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, kekuatan, keteguhan, dan rahmat-Nya, penyusunan laporan untuk mata kuliah Riset Desain yang berjudul “*Perancangan Kartu Tarot Astadewa Berdasarkan Cerita dan Karakter Perwayangan Mahabharata*” dapat diselesaikan dengan baik.

Di dalam proses penulisan laporan ini banyak mengalami halangan dan rintangan, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama, kesabaran dari berbagai pihak yang telah membantu, terutama berkah dari Tuhan. Akhirnya halangan dan rintangan tersebut telah dapat diatasi. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih untuk Bapak Raditya Eka Rizkiantono, Ssn, MDs; selaku dosen pembimbing mata kuliah Riset Desain, dengan sabar dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberi arahan dalam membimbing. Semua motivasi, arahan, dan saran yang sangat berharga bagi penulis selama menyusun laporan.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis kepada:

1. Bapak Heru Setiawan dan Ibu Nanik Estidarsani selaku orang tua penulis yang memberikan kepercayaan penuh pada putrinya, dan restu untuk menyelesaikan kuliah dengan nilai yang baik.
2. Kaede Rukawa, yang telah menemani penulis selama hampir 14 tahun.
3. Teman seperjuangan, Sakinah Muliawati yang sudah menemani berkerja, dengan cucuran darah, keringat dan air mata. Kamen, Reza, dan Alfian yang sudah membantu di saat sedang terdesak oleh deadline.
4. Brigitta Rena Estidianti, Dimas Novan Delviano, Wildan Ramadhan, yang telah memberikan inspirasi dalam penulisan. Sahabat-sahabat lain yang telah menjadi pemberi dukungan.
5. Sahabat-sahabat dari Nara's Brothel. Terutama Muhammad Adam Bin Mohamad Amin dan Kevin Muhammad Musa, yang telah mendukung disaat penulis sedang tidak bersemangat. Xinyuan Thow, Zi Harn, Rikku,

Penguin, David, Little Jay, Kimi-chan, Zakku, Kitty, Hazarudo, yang mengajak penulis bermain Smite dan Overwatch disaat penulis sedang mengerjakan tugas.

6. Dosen dan Karyawan Desain Produk ITS. Terutama Ibu Octaviyanti Dwi Wahyurini, ST yang membantu penulisan laporan ini.
7. Mas Eria Andi Anggoro, Barbara Moore, Siolo Thompson, Dalang Ki Cermo, Ibu Is Muljila, Guruh Nusantara, dan seluruh anggota Wayang Orang Sriwedari selaku narasumber, yang memberikan bimbingan, meluangkan waktu untuk memberikan data, wawancara kepada penulis dalam penulisan laporan ini, yang membantu kelancaran dan inspirasi penulis.

Dengan segala kekurangan dan kesalahan di dalam penulisan ini. Penulis meminta maaf, dan mengharapkan kritik saran yang membangun demi kesempurnaan dari laporan ini.

Terima Kasih.

Surabaya, 28 Agustus 2018

Andy Dewakinnara

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR TABEL..... | xxi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah..... | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 6 |
| F. Manfaat Penelitian | 7 |
| G. Ruang Lingkup Perancangan | 7 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 9 |
| A. Tarot..... | 9 |
| 1. Definisi Tarot..... | 9 |
| 2. Sejarah Tarot | 9 |
| a. Simbol Dalam Tarot..... | 10 |
| b. Kesadaran dan Ketidaksadaran Kolektif | 11 |
| c. Arketipe..... | 12 |
| 1) The Hero..... | 13 |
| 2) Self..... | 13 |
| 3) The Wise Old Man (or Woman) | 13 |
| 4) The Trickster | 14 |
| 5) Shadow | 14 |

| | |
|------------------------------------|----|
| 6) The Anima/Animus..... | 14 |
| 7) The Great Mother..... | 15 |
| 8) The Divine Child | 15 |
| 9) The Persona | 15 |
| 10) The Child..... | 16 |
| 11) The Animal..... | 16 |
| B. Arkana Mayor..... | 16 |
| 0. The Fool..... | 17 |
| 1. The Magician..... | 17 |
| 2. The High Priestess..... | 19 |
| 3. The Empress..... | 20 |
| 4. The Emperor..... | 21 |
| 5. The Hierophant..... | 22 |
| 6. The Lovers..... | 23 |
| 7. The Chariot..... | 24 |
| 8. The Strength..... | 25 |
| 9. The Hermit..... | 26 |
| 10. The Wheel Of Fortune..... | 27 |
| 11. The Justice..... | 28 |
| 12. The Hanged Man..... | 29 |
| 13. The Death..... | 30 |
| 14. The Temperance..... | 31 |
| 15. The Devil..... | 32 |
| 16. The Tower..... | 33 |
| 17. The Star..... | 34 |
| 18. The Moon..... | 35 |
| 19. The Sun..... | 36 |
| 20. The Judgement..... | 37 |
| 21. The World..... | 38 |
| C. Wayang..... | 39 |
| 1. Sekilas Cerita Mahabharata..... | 39 |

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| 2. Tokoh..... | 39 |
| a. Gareng..... | 39 |
| b. Kresna..... | 40 |
| c. Batara Guru..... | 40 |
| d. Dewi Kunti..... | 41 |
| e. Karna..... | 42 |
| f. Arjuna..... | 42 |
| g. Drupadi..... | 43 |
| h. Duryudhana..... | 43 |
| i. Bisma..... | 44 |
| j. Yudhistira..... | 44 |
| k. Bima..... | 44 |
| l. Semar..... | 46 |
| m. Batara Yamadipati..... | 46 |
| n. Petruk..... | 47 |
| o. Batara Wisnu..... | 47 |
| p. Dewi Kali..... | 48 |
| q. Batara Surya..... | 49 |
| D. Studi Eksisting..... | 50 |
| 1. Studi Kompetitor..... | 50 |
| a. Tarot Nusantara..... | 50 |
| 2. Studi Komparator..... | 51 |
| a. Tarot Wayang..... | 51 |
| b. Tarot Shadowscares..... | 52 |
| c. Tarot Dragon Age..... | 53 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 55 |
| A. Depth Interview..... | 56 |
| B. Observasi..... | 56 |
| C. Focus Group Discussion..... | 56 |
| D. Studi Literatur..... | 57 |
| E. Studi Simbol..... | 57 |

| | |
|---|-----------|
| F. Studi Eksisting..... | 58 |
| G. Studi Visual..... | 58 |
| H. Studi Warna..... | 58 |
| BAB IV ANALISA DATA..... | 61 |
| A. Hasil Pencarian Data..... | 61 |
| 1. Depth Interview..... | 61 |
| a. Eria Andi Anggoro..... | 61 |
| b. Guruh Nusantara..... | 62 |
| c. Barbara Moore..... | 63 |
| d. Bapak Dalang Ki Cermo Soetrdjo..... | 64 |
| 2. Observasi..... | 65 |
| 3. Studi Komparator..... | 69 |
| a. Tarot Shadowscares..... | 69 |
| b. Tarot Wayang..... | 71 |
| 4. Studi Literatur..... | 75 |
| B. Hasil Analisa..... | 78 |
| 1. Analisa Depth Interview Tarot..... | 78 |
| 2. Analisa Depth Interview Wayang..... | 78 |
| 3. Analisa Kompetitor dan Komparator..... | 79 |
| 4. Analisa Hasil Implementasi Data..... | 80 |
| C. Teknik Perancangan..... | 85 |
| 1. Wayang..... | 86 |
| 2. Tarot..... | 86 |
| 3. Tema Ilustrasi..... | 86 |
| 4. Kriteria Desain..... | 86 |
| 5. Implementasi Desain..... | 87 |
| BAB V KONSEP DESAIN..... | 89 |
| Tarot Astadewa..... | 89 |
| A. Konsep Desain..... | 90 |
| B. Kriteria Desain..... | 90 |
| 1. Simbolisme..... | 90 |

| | |
|---|-----|
| a. Simbolisme..... | 90 |
| b. Karakter dan Arketipe..... | 90 |
| c. Cerita..... | 91 |
| 2. Warna..... | 91 |
| 3. Karakter dalam Perwayangan..... | 93 |
| a. Atribut..... | 93 |
| b. Kostum..... | 95 |
| c. Warna..... | 95 |
| d. Desain Karakter Antagonis dan Protagonis dalam Perwayangan | 95 |
| 1) Karakter Protagonis Dalam Ilustrasi dan Perwayangan..... | 95 |
| 2) Karakter Antagonis Dalam Ilustrasi dan Perwayangan..... | 97 |
| e. Desain Karakter..... | 98 |
| 1) Karakter Dasar Laki-Laki..... | 98 |
| 2) Karakter Dasar Perempuan..... | 99 |
| 3) Atribut..... | 101 |
| 4. Ilustrasi..... | 103 |
| a. Ilustrasi Tarot..... | 103 |
| b. Ilustrasi Border..... | 105 |
| c. Ilustrasi Belakang Kartu..... | 105 |
| 5. Tipografi..... | 107 |
| 6. Layout..... | 107 |
| B. Proses Desain..... | 109 |
| 1. Proses Pembuatan Kartu Astadewa..... | 109 |
| a. Arketipe..... | 109 |
| b. Karakter..... | 110 |
| c. Kostum..... | 112 |
| d. Ornamen..... | 113 |
| e. Background..... | 114 |
| 2. Proses Ilustrasi Sketsa..... | 115 |
| 3. Proses Perwarnaan Ilustrasi..... | 115 |
| 4. Proses Finishing dan Retouching Ilustrasi..... | 115 |

| | |
|----------------------------------|-----|
| 5. Transformasi Ilustrasi..... | 117 |
| 6. Proses Ilustrasi Border..... | 119 |
| 7. Proses Setiap Kartu..... | 121 |
| 0. The Fool..... | 121 |
| 1. The Magician..... | 125 |
| 2. The High Priestess..... | 129 |
| 3. The Empress..... | 133 |
| 4. The Emperor..... | 137 |
| 5. The Hierophant..... | 141 |
| 6. The Lovers..... | 145 |
| 7. The Chariot..... | 149 |
| 8. The Strength..... | 153 |
| 9. The Hermit..... | 157 |
| 10. The Wheel Of Fortune..... | 161 |
| 11. The Justice..... | 165 |
| 12. The Hanged Man..... | 169 |
| 13. The Death..... | 173 |
| 14. The Temperance..... | 177 |
| 15. The Devil..... | 181 |
| 16. The Tower..... | 185 |
| 17. The Star..... | 189 |
| 18. The Moon..... | 193 |
| 19. The Sun..... | 197 |
| 20. The Judgement..... | 201 |
| 21. The World..... | 205 |
| 8. Packaging..... | 209 |
| 9. Strategi Marketing..... | 212 |
| BAB VI SARAN DAN KESIMPULAN..... | 219 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 221 |
| LAMPIRAN..... | 223 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1 Representasi Kartu Arkana Mayor dan Arkana Minor | 3 |
| Gambar 2 Mayor Arkana dari Rider Waite Tarot | 4 |
| Gambar 3 The Fool | 17 |
| Gambar 4 The Magician..... | 18 |
| Gambar 5 The High Priestess..... | 19 |
| Gambar 6 The Empress | 20 |
| Gambar 7 The Emperor..... | 21 |
| Gambar 8 The Hierophant..... | 22 |
| Gambar 9 The Lovers..... | 23 |
| Gambar 10 The Chariot..... | 24 |
| Gambar 11 The Strength | 25 |
| Gambar 12 The Hermit | 26 |
| Gambar 13 The Wheel of Fortune | 27 |
| Gambar 14 Justice | 28 |
| Gambar 15 The Hanged-Man..... | 29 |
| Gambar 16 The Death | 30 |
| Gambar 17 The Temperance | 31 |
| Gambar 18 The Devil..... | 32 |
| Gambar 19 The Tower | 33 |
| Gambar 20 The Star | 34 |
| Gambar 21 The Moon | 35 |
| Gambar 22 The Sun | 36 |
| Gambar 23 Judgement..... | 37 |
| Gambar 24 The World | 38 |
| Gambar 25 Contoh Tarot Wayang | 51 |
| Gambar 26 Tarot Shadowscares | 52 |
| Gambar 27 Tarot Dragon Age | 53 |
| Gambar 28 Skema Metode Penelitian..... | 55 |
| Gambar 29 Wawancara Dengan Eria Andi Anggoro dan Guruh Nusantara | 62 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 30 Ibu Is Muljila..... | 65 |
| Gambar 31 Kalamakara..... | 66 |
| Gambar 32 Bangsal Sili Menganti | 66 |
| Gambar 33 Lingga Yoni dan Balaupata..... | 67 |
| Gambar 34 Bunga Lotus dan 3 Warna Dominan Kraton..... | 68 |
| Gambar 35 Arkana Minor Tarot Shadowscares | 69 |
| Gambar 36 Kartu The Death dan Kartu The High Priestess..... | 70 |
| Gambar 37 Contoh Tarot Wayang | 71 |
| Gambar 38 Jenis Mata, Hidung, dan Mulut Wayang Purwa | 72 |
| Gambar 39 Moodboard Tarot | 91 |
| Gambar 40 Dragon Age Color Pallete | 93 |
| Gambar 41 Gelung Keling dan Kalung..... | 94 |
| Gambar 42 Sumping dan Kelat Bahu | 94 |
| Gambar 43 Gelang Kaki..... | 94 |
| Gambar 44 Official Ilustrasi Overwatch, GW2, Smite | 96 |
| Gambar 45 Wicitrasena, Amba, Kresna dan Kunti..... | 97 |
| Gambar 46 Official Ilustrasi GW2, World of Warcraft, Overwatch..... | 98 |
| Gambar 47 Buto, Rahwana dan Dusasana | 98 |
| Gambar 48 Desain Dasar Karakter Laki-Laki | 99 |
| Gambar 49 Desain Dasar Karakter Perempuan | 100 |
| Gambar 50 Desain Dasar Mahkota Perempuan | 101 |
| Gambar 51 Desain Dasar Mahkota Laki-Laki | 101 |
| Gambar 52 Desain Dasar Pakaian Perempuan..... | 102 |
| Gambar 53 Desain Dasar Pakaian Laki-Laki..... | 102 |
| Gambar 54 Desain Gelang Tangan dan Kaki..... | 103 |
| Gambar 55 Contoh Kartu, The Empress (III) | 104 |
| Gambar 56 Bingkai Bagian Atas Kartu | 105 |
| Gambar 57 Bingkai Bagian Bawah Kartu..... | 105 |
| Gambar 58 Desain Belakang Kartu..... | 106 |
| Gambar 59 Optimus Princeps dan Optimus Princeps Bold | 107 |
| Gambar 60 Trim (1), Bleed (2), Margin (3)..... | 108 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 61 Trim, Bleed dan Margin Pada Tarot Astadewa..... | 108 |
| Gambar 62 Hasil Akhir Pemotongan | 109 |
| Gambar 63 Referensi Wayang Kulit Karakter Dewi Gandari | 112 |
| Gambar 64 Referensi Karakter Dewi Gandari Dalam Buku Novel Grafis..... | 112 |
| Gambar 65 Ornamen dalam Kraton Yogyakarta | 113 |
| Gambar 66 Ornamen dalam Sanggar Wayang Orang Sriwedari, Solo..... | 113 |
| Gambar 67 Batik Dewi Setyawati di Sanggar Wayang Orang Sriwedari..... | 114 |
| Gambar 68 Pantai Parangtritis | 114 |
| Gambar 69 Sketsa Pensil The Empress dan The Judgment | 115 |
| Gambar 70 Dari Proses Sketsa ke Basic Colour | 116 |
| Gambar 71 Proses Pembentukan Cahaya dan Detail | 117 |
| Gambar 72 Contoh Hasil Akhir | 118 |
| Gambar 73 Ilustrasi Transformasi dari Foto, Dewi Amba..... | 118 |
| Gambar 74 Sketsa Border dan Hasil Akhir Border Mayor Arkana | 119 |
| Gambar 75 Hasil Akhir Border Minor Arkana | 120 |
| Gambar 76 The Fool (0) di Waite Rider | 121 |
| Gambar 77 Sketsa Alternatif | 122 |
| Gambar 78 Referensi Karakter Bagong | 123 |
| Gambar 79 Desain Final The Fool | 123 |
| Gambar 80 The Magician (I) di Waite Rider | 125 |
| Gambar 81 Sketsa | 126 |
| Gambar 82 Referensi Karakter Semar | 127 |
| Gambar 83 Desain Final The Magician | 127 |
| Gambar 84 The High Priestess (II) di Waite Rider..... | 129 |
| Gambar 85 Sketsa Alternatif..... | 130 |
| Gambar 86 Referensi Karakter Dewi Saraswati | 131 |
| Gambar 87 Desain Final The High Priestess | 131 |
| Gambar 88 The Empress (III) di Waite Rider..... | 133 |
| Gambar 89 Sketsa Alternatif..... | 134 |
| Gambar 90 Referensi Karakter Dewi Gandari | 135 |
| Gambar 91 Desain Final The Empress..... | 135 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 92 The Emperor (IV) di Waite Rider | 137 |
| Gambar 93 Sketsa Alternatif | 138 |
| Gambar 94 Referensi Karakter Duryudana | 139 |
| Gambar 95 Desain Final The Emperor | 139 |
| Gambar 96 The Hierophant (V) di Waite Rider..... | 141 |
| Gambar 97 Sketsa | 142 |
| Gambar 98 Referensi Karakter Begawan Abiyasa..... | 143 |
| Gambar 99 Desain Final The Hierophant | 143 |
| Gambar 100 The Lovers (VI) di Waite Rider | 145 |
| Gambar 101 Sketsa | 146 |
| Gambar 102 Referensi Karakter Kresna dan Rukmini | 147 |
| Gambar 103 Desain Final The Lovers | 147 |
| Gambar 104 The Chariot (VII) di Waite Rider..... | 149 |
| Gambar 105 Sketsa | 150 |
| Gambar 106 Referensi Kereta Kresna..... | 151 |
| Gambar 107 Desain Final The Chariot | 151 |
| Gambar 108 The Strength (VIII) di Waite Rider..... | 153 |
| Gambar 109 Sketsa | 154 |
| Gambar 110 Referensi Karakter Bima..... | 155 |
| Gambar 111 Desain Final The Strength..... | 156 |
| Gambar 112 The Hermit (IX) di Waite Rider..... | 157 |
| Gambar 113 Sketsa Alternatif..... | 158 |
| Gambar 114 Referensi Karakter Yudhistira..... | 159 |
| Gambar 115 Desain Final The Hermit..... | 159 |
| Gambar 116 The Wheel of Fortune (X) di Waite Rider | 161 |
| Gambar 117 Sketsa | 162 |
| Gambar 118 Referensi The Wheel of Fortune | 163 |
| Gambar 119 Desain Final The Wheel of Fortune | 163 |
| Gambar 120 Justice (XI) di Waite Rider..... | 165 |
| Gambar 121 Sketsa | 166 |
| Gambar 122 Referensi Karakter Wisnu | 167 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 123 Desain Final Justice..... | 167 |
| Gambar 124 The Hanged Man (XII) di Waite Rider | 169 |
| Gambar 125 Sketsa Alternatif..... | 170 |
| Gambar 126 Referensi Karakter Bhisma | 171 |
| Gambar 127 Desain Final The Hanged Man | 171 |
| Gambar 128 The Death (XIII) di Waite Rider | 173 |
| Gambar 129 Sketsa | 174 |
| Gambar 130 Referensi Karakter Batara Yamadipati | 175 |
| Gambar 131 Desain Final The Death..... | 175 |
| Gambar 132 The Temperance (XIV) di Waite Rider | 177 |
| Gambar 133 Sketsa | 178 |
| Gambar 134 Referensi Karakter | 179 |
| Gambar 135 Desain Final The Temperance..... | 179 |
| Gambar 136 The Devil (IV) di Waite Rider | 181 |
| Gambar 137 Sketsa | 182 |
| Gambar 138 The Tower (XVI) di Waite Rider | 185 |
| Gambar 139 Sketsa Alternatif..... | 186 |
| Gambar 140 Referensi Karakter Batari Kali/Durga..... | 187 |
| Gambar 142 Desain Final The Tower..... | 187 |
| Gambar 143 The Star (IV) di Waite Rider..... | 189 |
| Gambar 144 Sketsa | 190 |
| Gambar 145 Referensi Karakter | 191 |
| Gambar 146 Desain Final The Star..... | 191 |
| Gambar 147 The Moon (XVIII) di Waite Rider | 193 |
| Gambar 148 Sketsa | 194 |
| Gambar 149 Referensi Karakter Batari Gangga | 196 |
| Gambar 150 Desain Final The Moon..... | 196 |
| Gambar 151 The Sun (XIX) di Waite Rider | 197 |
| Gambar 152 Sketsa Alternatif..... | 198 |
| Gambar 153 Elang Jawa dan Patung Garuda di Kraton Yogyakarta..... | 199 |
| Gambar 154 Desain Final The Sun | 199 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 155 Judgement (XX) di Waite Rider..... | 201 |
| Gambar 156 Sketsa | 202 |
| Gambar 157 Referensi Karakter Amba dan Bhisma..... | 203 |
| Gambar 158 Desain Final Judgement | 204 |
| Gambar 159 The World (XX1) di Waite Rider | 205 |
| Gambar 160 Sketsa Alternatif..... | 206 |
| Gambar 161 Referensi Karakter Dewa Ruci..... | 207 |
| Gambar 162 Desain Final The World | 208 |
| Gambar 163 True Black Tarot dan The Fountain Tarot | 209 |
| Gambar 164 Warna Dasar yang Digunakan dalam Packaging | 210 |
| Gambar 165 Sketsa Jaring-Jaring Rigid Box Tarot Astadewa..... | 210 |
| Gambar 166 Sketsa Jaring-Jaring Rigid Box Luar | 211 |
| Gambar 167 Gambar Akhir Desain Rigid Box Dalam dan Luar | 212 |
| Gambar 168 Prototype dari Produk Kartu, Companion Book dan Packaging.... | 213 |
| Gambar 169 Contoh <i>Stretch Goals</i> True Black Tarot dan DOS 2..... | 214 |
| Gambar 170 Harga Standar (Kiri) dan Harga Kartu dengan Fitur..... | 215 |
| Gambar 171 Fitur Perks dalam Crowd-Funding Website..... | 216 |
| Gambar 172 Kedua Page Facebook dan Instagram Tarot Astadewa..... | 217 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 4.1 Tabel Hasil Analisis Kompetitor dan Komparator | 78 |
| Tabel 4.2 Tabel Hasil Sementara Implementasi Data Pada 22 Kartu Mayor | 81 |

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tarot merupakan seperangkat kartu bergambar dan bersimbol yang mengandung interpretasi makna tertentu. Tarot paling umum digunakan untuk meramal (*divination*). *Divination* sendiri berasal dari bahasa Latin “*divinare*” yang berarti meramal. Menurut Eden Gray (1970:1), satu bungkus Tarot memuat Arcana Mayor¹ yang terdiri dari 21 kartu bernomor dengan tambahan kartu The Fool yang tidak bernomor dan 56 Arcana Minor² dengan susunan: *Cup* (Piala), *Wand* (Tongkat), *Pentacle* (Koin) dan *Sword* (Pedang). (Eden Gray, 1970:1)

Carl Gustav Jung (1964:20) mengatakan bahwa sebuah kata atau gambar adalah simbol ketika mereka menyiratkan sesuatu yang jelas atau bermakna langsung. Simbol memiliki aspek “kesadaran” yang luas, dan tidak pernah didefinisikan secara tegas atau sepenuhnya dijelaskan. Karena banyaknya hal yang di luar jangkauan pemahaman manusia, mereka selalu menggunakan istilah simbolik untuk mewakili konsep yang tidak dapat dipahami manusia dan tentukan sepenuhnya.

Wayang memiliki persamaan dalam simbolisme seperti Tarot. Keduanya memiliki arti-arti tersembunyi. Wayang dalam boneka dan properti, dan tarot dipresentasikan melalui gambar. Dalam makna, wayang dan tarot memiliki kesamaan cerita yang ingin disampaikan, yaitu perjalanan manusia dalam pencarian dan pengembangan jati diri. Perbedaannya wayang yang memiliki pakem tetap, sedangkan menurut interview dengan Barbara Moore seorang pakar

¹ Kartu Major Arkana memainkan peran yang menarik. Dalam puluhan tahun, banyak pemain tarot mempertimbangkan Major Arkana sebagai peta psikologis dan perjalanan spiritual yang dialami semua manusia. Perjalanan manusia yang dimulai dari kartu Si Dunggu (0) hingga kartu Dunia (XXI), kartu arkana mayor teratas dimana kita akan kembali lagi ke Si Dunggu (0).

² Kartu Minor merefleksikan jalinan di antara Kartu Mayor dan memberikan detail-detail kecil. Kartu-kartu ini berhubungan dengan kehidupan sehari-hari; lewat pikiran, peristiwa, dan perasaan dan orang-orang yang berkontribusi dalam kehidupan penanya. Kartu-kartu ini hampir sama pentingnya dengan arkana utama, hanya lebih mudah untuk menangani dan memahaminya.

Tarot sejak 1990 dari Inggris pada tanggal 3 Maret 2016, bahwa tarot adalah salah satu elemen budaya yang fleksibel. Tarot juga telah ada sejak abad ke-15 dan telah berubah sesuai zaman, sesuai era, sesuai keadaan geografis dan kebudayaan, merefleksikan keyakinan manusia. Beliau mengajar beberapa murid dari Turki juga Cina, dan mempelajari banyaknya simbol yang sama dengan kebudayaan Amerika, namun tidak selalu berarti sama bahkan bertolak belakang. Sehingga, Tarot menjadi salah satu elemen fleksibel, sehingga mudah dirasuki budaya, adat, dan simbolisme yang berbeda sesuai dengan perjalanan sang pencipta jenis tarot. Penggunaan Tarot sebagai media pelestarian juga dapat memiliki pengaruh terhadap pengenalan wayang ke masyarakat asing.

Jika dilihat dari permukaan, cerita dalam perwayangan seolah-olah hanya berkisah tentang kekuasaan, harta dan wanita. Begitu pula dalam kisah Ramayana yang ditulis pujangga India, Walmiki dan Mahabarata karya besar Wiyasa, yang tidak lepas dari nuansa melo drama, nafsu kekuasaan, menguasai, kepahlawanan, keberanian, kejujuran hingga kebohongan. Karena oleh Marwanto S. Kar dan Budhi Moehanto dalam bukunya *'Apresiasi Wayang'* (2000). Kedua epos Ramayana dan Mahabarata bersifat universal dan menyangkut hidup dan kehidupan di dunia (Wawan Susetya, 2007:5).

Paul Strange (1988) dalam Wawan Susetya (2007:6), menyebutkan bahwa tokoh perwayangan Jawa memang diidentifikasi dengan aspek kepribadian manusia. Selain wayang bermakna sebagai bayang-bayang manusia yang didalamnya mengandung lambang atau simbol dari hidup dan kehidupan manusia, namun juga terdapat banyak pelajaran mengenai etika, estetika, kesusastraan, karakter perwatakan manusia, masyarakat, politik dan sebagainya. Contoh hikmah yang bisa digapai dari alur cerita perwayangan, terutama orang Jawa adalah nuansa kebenaran, "*sura dira jayaningrat lebur dening pangastuti*" kejahatan akan dikalahkan oleh kebaikan, sebagaimana yang dipetik dari Lakon "Mahabarata".

Melalui wawancara dengan Guruh Nusantara, sebagai wakil ketua Komunitas Fullmoon, pada tanggal 5 Desember 2014, bahwa adanya keterkaitan dibalik cerita dasyhat Mahabarata dan simbol-simbol di dalam Tarot. Telah

dijelaskan bahwa Mahabarata mencakup segala aspek dalam kehidupan manusia, dan Tarot adalah miniatur dari kehidupan itu sendiri.

Pengaplikasian elemen wayang ke dalam kartu Tarot telah dilakukan sebelumnya oleh Ibu Ani Sekarningsih yang diterbitkan oleh Gramedia beberapa tahun lalu. Kedua kartu Tarot ini telah terkenal dikalangan para pemain tarot Indonesia dan beberapa dari pemain luar negeri. Tarot Wayang milik Ibu Ani menjualnya hanya dapat ditemui melalui internet karena buku dan kartunya sudah tidak diproduksi kembali di toko buku. Sehingga Tarot ini sudah semakin sulit di temukan dan akan habis pada akhirnya.

Tarot Wayang sendiri berkiblat pada kartu Rider Waite, memiliki background hitam untuk Arcana Mayor. Sedangkan Arcana Minor-nya berwarna hijau untuk koin, kuning untuk tongkat, ungu untuk pedang, dan biru untuk kendi. Meski segi pembacaannya mengikuti Rider Waite, namun karena pembacaannya berfokus kepada karakter, kartu ini bisa juga dianggap Oracle³.



Gambar 1 : Representasi Kartu Arkana Mayor dan Arkana Minor Tarot Wayang
(Sumber: www.aeclectic.net)

Eria Andi Anggoro, ketua Komunitas Tarot Surabaya Fullmoon, pada tanggal 28 Oktober 2014, menjelaskan terlebih dahulu tentang 3 jenis kartu Tarot

³ Deck Oracle adalah kartu divinesi yang tidak mengikuti pakem tertentu seperti Tarot, Lenormand atau Runes. Mulai awal abad 20 lah, kartu oracle dianggap sebagai terobosan baru dari jenis kartu ramalan dengan karakter yang lebih “putih” dari jenis kartu tarot yang ada. Apalagi gambar yang digunakan lebih kearah simbol metafisika yang dikenal ‘baik’ seperti angels, fairies, hingga gambar-gambar dari mitologi.

yang biasanya digunakan sebagai acuan pembuatan Tarot, yaitu Rider Waite, Thoth Tarot dan Oracle.

Rider Waite adalah acuan paling populer yang digunakan hampir seluruh kartu tarot. Memiliki bahasa yang universal dengan gambar dan simbolisme yang detail. Kartu ini menceritakan tentang semua perjalanan yang dialami semua manusia. Sedangkan Thoth menjunjung tinggi simbolisme dan tidak memiliki cerita seperti Rider Waite. Kartu Oracle mewakili sifat manusia dan tidak beraturan, pencipta bisa menentukan berapa karakter dan jumlah kartu yang mereka inginkan.



Gambar 2 : Mayor Arkana dari Rider Waite Tarot

(Sumber: www.gopixpic.com)

Seperti yang di jelaskan di atas, Tarot Wayang menggunakan Oracle sebagai panutannya dan menurut *review* Sandra A. Thompson di www.aeclectic.com yang telah ada sejak tahun 1996, kartu ini tidak mudah bagi pemula dan terutama bagi pembaca yang tidak mengerti tentang cerita wayang sama sekali. Terutama tokoh Punakawan yang hanya diciptakan dan diceritakan di perwayangan Indonesia.

Di dalam perancangan Tarot Astadewa yang akan dikembangkan nanti, akan memiliki banyak referensi dari dua bentuk wayang, yaitu wayang purwa dan wayang orang. Tarot ini juga akan memiliki beberapa simbolisme yang terdapat di dalam perwayangan meski Rider Waite akan terlihat lebih dominan. Sehingga diharapkan hasil akhir dari Tarot Astadewa ini, adalah Tarot yang dapat memberikan pengetahuan tentang perwayangan khususnya di Jawa juga dapat mempresentasikan budaya Indonesia. Tarot ini juga diharapkan dapat meneruskan Tarot Wayang milik Ani Setyaningsih yang sudah tidak diproduksi kembali.

B. Identifikasi Masalah

1. Tarot Astadewa membutuhkan ilustrasi Tarot berbasis wayang yang dapat mempresentasikan budaya perwayangan Indonesia.
2. Tidak banyaknya media wawasan tentang simbolisme Perwayangan Jawa.
3. Diperlukannya Tarot berbasis Wayang yang berbeda dari milik Ibu Ani Setyaningsih, yang kali ini memiliki visual yang dapat menampung simbolisme Perwayangan Jawa. Hal ini juga untuk meneruskan Tarot Wayang yang sudah tidak diproduksi kembali.

C. Batasan Masalah

1. Ilustrasi meliputi 78 Kartu Tarot, 22 Arkana Mayor dan 56 Arkana Minor. Tetapi pembahasan tentang perubahan visual di dalam laporan ini hanya terbatas 22 Arkana Mayor saja. Hal ini dikarenakan ketidak-sanggupan penulis untuk menuliskan kompleksnya Arcana Minor dan keterbatasan waktu yang dimiliki penulis.
2. Kartu Tarot Astadewa akan menggunakan Tarot Rider Waite acuan membuat Kartu. Karena Tarot Rider Waite adalah acuan paling populer yang digunakan hampir di seluruh Tarot. Mudah dimengerti dan dipelajari.

3. Perancangan hanya mencakup cerita dan karakter-karakter perwayangan di dalam kisah Mahabarata.
4. Perancangan ilustrasi Tarot Astadewa menggunakan simbolisme dari Keraton Yogyakarta, wayang purwa dan wayang orang sebagai dasar mendesain setiap kartunya.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengaplikasikan simbolisme antara Perwayangan Jawa dan Tarot Waite Rider ke dalam Kartu Tarot Astadewa sehingga dapat mempresentasikan budaya Perwayangan di dalamnya?

E. Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan tidak hanya dapat menggambarkan Tarot Astadewa yang mempresentasikan budaya Perwayangan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memperkenalkan simbol-simbol di dalam Perwayangan yang belum diketahui pembaca dan menjadikannya pengetahuan

F. Manfaat Penelitian

Pembaca tarot mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang Perwayangan secara tidak langsung di dalam kartu Tarot ini. Baik pemula maupun yang sudah berpengalaman, dapat membaca dengan mudah dan menjadikannya sebagai media konsultasi diri maupun orang lain.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Studi

a. Studi Eksisting

Meliputi studi perbandingan dengan tarot-tarot lain dari kompetitor maupun komparator.

b. Studi Literatur

Meliputi pencarian data mengenai simbol-simbol Perwayangan dan elemen-elemen apakah yang perlu dimasukkan ke dalam perancangan.

c. Studi Ilustrasi

Meliputi pencarian data, referensi visual, landasan teori dan teknik yang digunakan dalam perancangan ilustrasi dalam Kartu Tarot Astadewa.

2. Ruang Lingkup

Penelitian terfokus pada konten simbol-simbol Pewayangan yang dapat diadaptasikan pada kartu Tarot, cara menggunakan kartu Tarot, dan perancangan ilustrasi yang akan digunakan pada keseluruhan Tarot Astadewa ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tarot

1. Definisi Tarot

Berdasarkan literatur, walau masih harus dikaji ulang, kata *tarot* berasal dari kebudayaan Mesir kuno yang berarti ‘jalan bangsawan’ atau ‘jalan utama hidup’. Bahasa sansekerta menyebutnya dengan *rota* atau ‘roda hidup’, sementara dalam bahasa Arab disebut *turuq* atau ‘empat jalan’.

Jane Lyle (1990:8) menjelaskan bahwa tandar dari Tarot modern berjumlah 78 kartu. Mereka dibagi menjadi 2 seksi, yaitu Minor Arkana yang berarti “Rahasia Kecil” yang berjumlah 56 kartu dan sisa 22 kartunya bernama Mayor Arkana yang berarti “Rahasia Besar”.

Minor Arkana memiliki misterinya sendiri. Pada saat pandangan pertama, kartu ini hanya akan terlihat seperti kartu permainan biasa, yang sangat familiar di masyarakat. Seperti kartu remi biasa, Tongkat adalah Keriting, Koin adalah Wajik, Pedang adalah Sekop dan Piala adalah Hati. Setiap kartunya memiliki nomor, dari satu (Ace) hingga sepuluh (Ten), lalu ditambahkan oleh pelayan (Page), kesatria (Jack), ratu (Queen) dan raja (King).

Mayor Arkana memainkan peran yang penting. Dalam puluhan tahun, banyak pemain tarot mempertimbangkan Major Arkana sebagai peta psikologis dan perjalanan spiritual yang dialami semua manusia. Perjalanan manusia yang dimulai dari kartu Si Dungu (0) hingga kartu Dunia (XXI), kartu arkana mayor teratas dimana kita akan kembali lagi ke Si Dungu (0).

2. Sejarah Tarot

Dalam bukunya, Barbara Moore (2010:4) menceritakan bahwa Tarot dipercayai berasal piramid-piramid kuno dan misterius dari Mesir, hadiah dari Dewa Mesir Thoth, yang diberikan kepada manusia beberapa abad lalu tetapi lenyap, hingga orang Eropa kemudian menemukan kembali hadiah ini pada abad ke-18.

Beberapa yang lain mengatakan bahwa orang-orang gipsi, membawa kartu tarot tersebut ke Eropa. Mereka menaruh harapan pada uang silver, sebagai ganti membalikkan kartu tarot satu persatu, menceritakan kisah dari nasib dan duka penanya.

Kartu Tarot di anggap sebagai “buku gambar setan”- meski kenapa kartu The Devil (XIII) menggambarkan dirinya dalam sikap-sikap tercela dan juga adanya kartu The Pope (V) dan Cawan Suci, masih dalam misteri.

Banyak dari para pemain Tarot menemukan bukti-bukti sejarah, dan percaya bahwa tarot pertama kali muncul di Eropa abad ke-15. Kartu yang digambar secara manual ini, digunakan para bangsawan untuk bermain dalam permainan yang bernama Tarrochi. Tidak ada bukti bahwa Tarot dianggap sesuatu yang berkaitan dengan sihir. Mereka diilustrasikan dengan gambaran dan simbol yang sangat familiar di Eropa, karena kejadian-kejadian dan karakter dalam Tarot muncul di setiap kaca-kaca berwarna diseluruh Eropa.

a. Simbolisme Dalam Tarot

Tarot adalah dunia simbol. Bukan sekedar simbol, namun simbol yang mewakili sebuah pesan. Manusia tidak menyadari bahwa kehidupan-nya dibentuk berdasarkan keyakinan, agama, budaya, ras, kehidupan sosial dan lainnya. Manusia adalah makhluk yang meng-konsumsi simbol. (Hisyam A. Fachri, 2012:4)

Segala kebermaknaan manusia, diungkapkan, dikonstruksi, dikomunikasikan dalam simbol. Sedih, bahagia, cinta, laki, perempuan, semua memiliki simbolisasinya. Itu yang membuat hidup manusia berada di antara rajutan simbol demi simbol yang bukan sekedar gambar mati, namun mengkomunikasikan sesuatu.

Penjelasan mengenai manusia dan simbol akan dibahas berdasarkan prespektif dari Psikoanalitik Carl Gustav Jung, bahwa Tarot bukanlah klenik, komunikasi dengan roh jahat, tahayul, ramalan, atau berbagai anggapan buruk lain. Tarot hanyalah salah satu medium untuk menemukan alternatif pemecahan masalah-masalah kehidupan yang dialami oleh manusia (Leornado Rimba dan Audifax, 2008:18)

b. Kesadaran dan Ketidaksadaran Kolektif

Psikologi adalah salah satu ilmu yang bisa menjelaskan Tarot secara ilmiah melalui konsep-konsep kesadaran dan kesadaran kolektif. Sedangkan Tarot sendiri adalah gambar-gambar yang memiliki kesejajaran dengan gambar dalam *myth*⁴. *Myth* berisikan gambar simbolis yang meng-hubungkan antara manusia satu dengan manusia lain melalui kesadaran kolektif.

Pikiran bawah sadar selalu menerima informasi kolektif tentang pengalaman manusia, tetapi kita juga bisa menerima keadaan secara sadar kolektif, walaupun terkadang tidak tahu sejauh mana pikiran bawah sadar kolektif memegang pengaruh atas kehidupan manusia. (Jung dalam Hisyam, 2012:6)

Menurut Sigmund Freud kesadaran alam juga merupakan tempa bagi hal-hal yang direpresi. Hal ini meski di tekan atau dibuang ke alam bawah sadar, tidak akan hilang. Freud menjelaskan alam bawah sadar sebagai sesuatu yang personal. Oleh karena itu Carl Gustav Jung mengembangkan teori ini dan menemukan alam bawah sadar kolektif.

Bagi Jung alam bawah sadar bukan merupakan tempat sampah bagi hal-hal yang ditekan, tetapi merupakan sahabat, penasihat, penghantar dan petunjuk bagi manusia. Bahasa khas alam bawah sadar adalah simbolis, salah satunya adalah mimpi dan *myth*. Jung menamai bahasa simbolis yang berulang ini dengan istilah Arketipe (Leornado Rimba dan Audifax, 2008:24).

Ketidaksadaran kolektif adalah suatu sistem psikis yang paling kuat dan berpengaruh, dan pada kasus patologi, sistem ini mengungguli ego dan ketidaksadaran pribadi. Menurut Jung, evolusi manusia menjadi blue print bukan hanya mengenai fisik tetapi juga mengenai kepribadian. Ketidaksadaran kolektif adalah gudang ingatan laten yang diwariskan oleh leluhur. Ingatan yang diwariskan adalah pengalaman-pengalaman umum yang terus-menerus berulang lintas generasi. Namun, yang diwariskan bukanlah memori atau pikiran yang spesifik, ingatan ini lebih sebagai predisposisi (kecenderungan untuk bertindak) atau berpotensi untuk memikirkan sesuatu. Adanya predisposisi membuat orang

⁴ Myth adalah representasi dari entitas hidup dalam kesadaran kolektif manusia. Berbentuk dongeng, cerita rakyat, legenda, mimpi dan bentuk-bentuk fantasi lain. Sumber: www.wikipedia.com

menjadi peka dan mudah membentuk kecenderungan tertentu, walaupun tetap membutuhkan pengalaman dan belajar.

Manusia lahir dengan kemampuan mengamati tiga dimensi, namun kemampuan itu baru diperoleh sesudah manusia belajar melalui pengalamannya. Proses yang sama terjadi pada kecenderungan rasa takut ular dan kegelapan, menyayangi anak, serta keyakinan adanya Tuhan.

Ketidaksadaran kolektif merupakan fondasi ras yang diwariskan dalam keseluruhan struktur kepribadian. Di atasnya dibangun ego, ketidaksadaran pribadi, dan pengalaman individu. Jadi apa yang dipelajari secara substansial dipengaruhi oleh ketidaksadaran kolektif yang menyeleksi dan mengarahkan tingkah laku sejak bayi. Bentuk dunia yang dilahirkan telah dihadirkan dalam dirinya, dan gambaran yang ada di dalam itu mempengaruhi pilihan-pilihan secara tidak sadar.

Ketidaksadaran pribadi dan ketidaksadaran kolektif sangat membantu manusia dalam menyimpan semua hal yang telah dilupakan, semua kebajikan, dan pengalaman sepanjang sejarah. Mengabaikan ketidaksadaran dapat merusak ego, karena ketidaksadaran dapat menyimpangkan tingkah laku manusia, seperti phobia, delusi, dan simptom gangguan psikologis. Isi utama dari ketidaksadaran kolektif adalah arketip, yang dapat muncul ke kesadaran dalam wujud simbolisasi. Simbol inilah yang terungkap pada saat mengambil tebaran kartu Tarot. (Philip Sinansari, 2008:4)

c. Arketipe

Arketipe menurut Jung (dalam Leornado Rimba dan Audifax, 2008) berasal dari pencaharian yang berulang-ulang, misalnya *myth* dan dongeng-songeng dari dunia sastra yang mengandung pola-pola dasar tertentu, yang muncul dimana-mana. Manusia menemukan pola dasar yang sama ini dalam fantasi-fantasi, mimpi-mimpi dan khayalan dari individu.

Jung menjelaskan simbol-simbol dalam *myth* sebagai arketipe (archetype) atau arkais (archaic). Arketipe berasal dari kata *arkhe*, yang sebenarnya merupakan gambaran entitas purba yang eksis dalam tataran kesadaran kolektif.

Arketipe membuat orang terkesan, memengaruhi, mempesona dan mengaktivasi suatu energi psikologis dalam diri individu.

Arketipe sebenarnya berfungsi sebagai penyampai pesan bagi manusia. Paling umum ditemukan dalam *myth*. Bahkan kitab-kitab suci pun sebenarnya disusun berdasarkan kumpulan legenda-legenda. Dari sinilah manusia menemukan kontekstualitasnya bagaimana Kitab Suci yang menjadi landasan agama-agama itu berfungsi sebagai “peringat” agar manusia “berjalan di jalan yang benar”

Bagian ini akan membahas mengenai arketipe dan keterhubungannya dengan kehidupan manusia:

1) **The Hero**

The hero adalah figur arketipal dalam literatur dan bentuk seni lain yang ada sepanjang sejarah dan eksis dalam budaya di berbagai tempat di dunia. Figur ini melalui hidup yang fantastis untuk menguji kekuatan serta nilai heroiknya. Figur lain menjalani penderitaan dahsyat untuk suatu tujuan heroik, sesuatu yang agung. Arketipe umum lain adalah figur kepahlawanan yang memiliki kekuatan untuk membasmi kejahatan.

2) **Self**

Jung memformulasikan self sebagai “arketipe keutuhan menyeluruh”. Arketipe ini adalah fundamental bagi Jungian. Self dibedakan dari ego. Self adalah total, penuh diintegrasikan or psike di mana semua elemen yang berkonflik disatukan dan dikoordinasi ulang. Ingatlah bahwa Jung berkata mengenai kesadaran dan bawah sadar, kesadaran memuat semua karakteristik berlawanan atau kapabilitas yang menjadi bukti suatu level kesadaran dari kepribadian.

3) **The Wise Old Man (or Woman)**

Sebuah simbol untuk menggambarkan adanya suatu sumber utama (primal source) untuk pertumbuhan dan potensi, yang bisa menyembuhkan atau menghancurkan. Dalam mimpi mereka, tampil sebagai seorang penyihir, dokter, pengkhotbah, ayah, guru, suhu, atau

sehala bentuk otoritas. Jung menyebutnya arketipe personalitas 'mana'. Mereka bisa mengarahkan kita pada level yang lebih tinggi akan kemawasan atau justru menjauhkan kita dari kemawasan.

4) **The Trickster**

The Trickster adalah arketipe yang sangat penting dalam sejarah manusia. Dia adalah seorang dewa, yang melepaskan kedewaannya. Ia memberontak pada otoritas, mengedepankan kesenangan melampaui keseriusan, mencipta skema pemulihan, bermain-main dengan hukum di semesta dan suatu saat menjadikan hukum itu sebagai musuh besarnya. Dia eksis untuk mempertanyakan, untuk menyebabkan kita bertanya dan tidak menerima hal-hal yang tidak diketahui tanpa pemahaman. Dia tampil ketika suatu cara berpikir menjadi ketinggalan jaman dan memerlukan lahirnya bangunan pemikiran baru.

5) **The Shadow**

The shadow adalah term psikologis yang diperkenalkan Jung. Ini adalah segala sesuatu yang berada pada alam bawah sadar, direpreso, tidak berkembang dan diingkari. Aspek kegelapan yang ditolak oleh keberadaan manusia yang berada di bawah "cahaya", sehingga ada sesuatu potensi yang tidak dikembangkan secara positif dalam shadow, karena manusia tidak tahu mengenai segala hal yang tidak bisa diterimanya.

The shadow sering tampil sebagai: figur yang menghantui, inferioritas, hal-hal yang tak mampu dilihat, segala ancaman, prototusi, figur keji dalam kegelapan, dan berbagai bentuk sejenis.

6) **The Anima/Animus**

Anima mempresentasikan kualitas "feminim" dari mood, reaksi dan impuls-impuls pada laki-laki, sedangkan *Animus* mempresentasikan kualitas "maskulin" seperti komitmen keyakinan dan inspirasi, yang ada pada diri seorang perempuan.

Setiap lelaki memiliki komponen feminim dalam psiknya, setiap perempuan memiliki komponen maskulin dalam psiknya. Sayangnya,

selama berabad-abad, dan khususnya pada budaya tertentu, ada suatu yang diyakini sebagai 'yang semestinya dilakukan' bagi laki-laki sehingga ia menekan feminitasnya, sama seperti perempuan. Laki-laki yang takut menunjukkan feminitasnya akan menimbulkan konsekuensi yang tidak diinginkan, begitu juga perempuan yang tidak bisa menunjukkan maskulinitasnya sehingga tetap berada pada posisi subordinat dan tidak berdaya.

7) The Great Mother

The Great Mother memaneifestasikan dirinya dalam myth sebagai rumah bagi gambar arkais, sebagai divinitas, ethereal, dan virginitas. Biasa dipahami dan diterima sebagai dewi alam, sebuah tema yang sering berulang di sepanjang rentang waktu dan di berbagai tempat. Muncul di seluruh budaya masyarakat Indo-eropa. Karakteristiknya selalu ambivalen, *the Great Mother* adalah arketipe misteri feminim dan kekuatan yang tampil dalam bentuk diversi sebagai ratu surgawi dan penyihir perempuan.

8) The Divine Child

The Divine Child adalah arketipe regenerasi kekuatan yang mengarahkan kita untuk menuju keutuh-penuhan. 'menjadi seorang anak kecil' diekspresikan dalam Gospel. Ini adalah simbol kebenaran diri, sebagai sesuatu yang dilawankan pada limitasi dan melimitasi ego.

Dalam mimpi atau *myth*, *divine child* sering tampil sebagai bayi atau anak kecil. Ini adalah sesuatu yang 'vulnerable' (rapuh, mudah terluka) namun pada saat yang sama juga merupakan transformasi kekuatan.

9) The Persona

The Persona (topeng) mempresentasikan public image manusia. Kata persona berhubungan dengan kata person dan personality, dan berasal dari kata latin untuk *mask* (topeng). Maka persona adalah topeng yang manusia kenakan untuk menunjukkan diri mereka pada dunia luar. Meski bermula dari suatu arketipe, seiring waktu manusia

merealisasikan ini, ini menjadi bagian paling jauh keluar dari kesadaran kolektif.

The persona bisa tampil dalam mimpi sebagai scarecrow, pemandangan daerah terpencil, orang yang secara sosial diusir dari masyarakat.

10) The Child Archetype

Direpresentasikan dalam mitologi dan seni sebagai sosok anak, bayi khususnya, sebagai makhluk mungil. Child archetype mempresentasikan pula masa depan, becoming, kelahiran kembali dan penyelamatan. Sering juga dicampurkan dengan arketip lain untuk membentuk child god atau child hero.

11) The Animal Archetype

Animal archetype, mempresentasikan keterhubungan humanitas dengan dunia binatang. Kuda kepercayaan sang pahlawan misalnya. Ular juga sering disimbolkan sebagai *animal archetype*.

B. Arkana Mayor

Dua puluh dua rupa kartu Arkana Mayor menggambarkan tingkat-tingkat arketipe kehidupan.. The Fool (Si Dungu) tidak bernomor, khusus menggambarkan awal perjalanan. Dua puluh satu kartu yang bernomor selanjutnya menggambarkan aspek penanya atau personalitas lain yang terdapat dalam pembacaan. Kartu Arkana Mayor juga menggambarkan situasi yang akan dihadapi penanya dan sesuatu yang dibutuhkan penanya untuk menghadapi situasi tersebut. Citranya sangat kuat, karena kartu-kartu tersebut menggambarkan persilangan kehidupan penanyadan merefleksikan proses psikologis yang penting dan potensi-potensi yang belum digunakannya. (Gray, Eden. 1970:19)

Berikut adalah 22 Kartu Arkana Mayor Raider Waite Tarot milik Arthur Edward Waite yang dilukiskan oleh Pamela Colman Smith. Yang akan menjadi acuan dalam membuat tarot Astadewa:

THE FOOL



Nomor : 0

Elemen : Udara

Planet/Zodiak : Uranus

Inti Kartu : Momen sebelum langkah pertama diambil.

Kata Kunci : Potensi, kebahagiaan, permulaan baru, optimis, idealism, kebo-dohan, kepolosan, kekanak-anakan.

SIMBOL UMUM :

- Matahari : Optimis.
- Gunung : Perjalanan yang sulit.
- Anjing/Binatang Lain : Sesuatu yang akan membantu atau sebaliknya.
- Kupu-kupu : Permulaan baru.
- Dansa : Kebahagiaan.
- Burung Terbang : Kebebasan.
- Pakaian Badut : Kebodohan.
- Mawar Putih : Kepolosan.
- Ransel : Barang-barang yang dibawa The Fool sebagai bekal.
- Jurang : Kenaifan, Keadaan yang tidak menentu.

THE MAGICIAN



Nomor : I

Elemen : Udara

Planet/Zodiak : Merkuri

Inti Kartu : Menggunakan pengetahuan, akal dan kehendak, untuk mencipta-kan perubahan di dunia.

Kata Kunci : Kekuatan, energi, fokus, aksi, sumber daya, aktif, kelicikan, manifestasi, intrik.

SIMBOL UMUM :

- Tongkat Sihir : Kehendak, direksi, energi, maskulin.
- Mawar Merah dan Putih : Sebuah simbol alkemis dari maskulin dan feminim dan interaksi mereka yang menciptakan sebuah energi.
- Satu tangan terangkat ke atas dan satu ke arah bawah : Terangkat ke atas menunjuk ke arah surga yaitu simbolisme dari penerimaan energi dari atas dan mengalirkannya menuju tangan yang menunjuk ke bawah untuk memberikan energi menjadi satu dengan dunia.
- Meja dengan piala, pedang, tongkat, koin : Barang-barang yang biasanya di atas meja The Magician adalah barang-barang yang merepresentasikan sumber daya-nya yang terdiri dari empat elemen di dalam kartu Minor.
- Lemniscate (simbol infinit) : posibilitas yang tak terhingga.

THE HIGH PRIESTESS



| | |
|---------------|--|
| Nomor | : II |
| Elemen | : Air |
| Planet/Zodiak | : Bulan |
| Inti Kartu | : Sesuatu yang hanya bisa dipahami melalui pengalaman. |
| Kata Kunci | : Intuisi, Misteri, Sunyi, Pasif, Rahasia Observasi, Tenang, Refleksi, Meditasi, Kekuatan Batin. |

SIMBOL UMUM :

- Torah : The High Priestess biasanya membawa kertas gulungan bertuliskan “Torah”.
- Air : Simbol dari pasif, feminim, dan intuisi yang mengalir.
- Tudung : The High Priestess biasanya menggunakan tudung, yang berartikan apa yang terletak di dalam misteri.
- Pilar : Pilar Hitam dan Putih dari bahasa Ibrani “B” untuk Boaz dan “J” untuk Joachim. Pilar pintu kuil Solomon. The High Priestess adalah pemrakarsa, penjaga ambang pintu.
- Buah Delima : Simbol pengetahuan dari misteri dalam diri yang tergelap. Menunjukkan cerita tentang Persephone turun ke alam baka.
- Bulan Sabit : Simbol feminim dan pasif.
- Mahkota Isis : Sihir, pengetahuan, kearifan.
- Salib yang bersisi sama : Keseimbangan, empat elemen, damai.
- Malam : Misteri, gaib, sunyi.

THE EMPRESS



Nomor : III

Elemen : Tanah

Planet/Zodiak : Venus

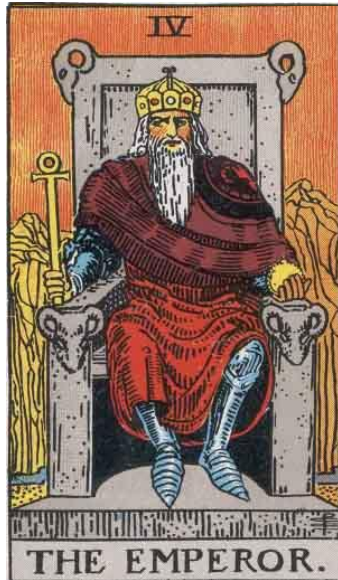
Inti Kartu : Kelimpahan dan Kreasi

Kata Kunci : Kehidupan, Cinta, Kesuburan, Kreatifitas, Memelihara, Perduli, Proteksi, Kerja Keras, Panen, Kelahiran, Kemakmuran.

SIMBOL UMUM :

- Venus : Tanda astrologi, Venus yang menyimbolkan spesies wanita, mengidikasi seksualitas, sensualitas dan cinta. Venus juga menunjukkan bahwa The Empress adalah sosok feminim yang aktif, berbalik dengan The High Priestess. The Empress aktif dalam menciptakan dan memelihara.
- Angsa : Unggas yang dianggap pasangan sejati, simbolisasi dari cinta.
- Sungai : Aliran kehidupan.
- Hati : Simbol dari cinta dan seksualitas.
- Jagung : Panen, produksi.
- Alas Duduk/Bantalan : Kemewahan, relaksasi.
- Kehamilan : Simbol yang pasti ditujukan untuk proses kreatifitas dan menekankan bahwa proses tersebut melibatkan upaya dan kerja keras dari sang pencipta.
- Lebah : Aktifitas, rasa manis, kesibukan, produksi.
- Menyusui : Mengasuh
- Mahkota : biasanya memiliki 12 bintang dan berarti 12 zodiak atau berapa lamanya waktu dalam membuat sebuah kreasi.

THE EMPEROR



Nomor : IV

Elemen : Api

Planet/Zodiak : Aries

Inti Kartu : Memerintah dan Stabilitas

Kata Kunci : Maskulin, Aksi, tanggung jawab, fondasi, organisasi, kepemimpinan, kewajiban, ambisi, seorang ayah, perintah, karir, dominasi, ketetapan hati, solidasi.

SIMBOL UMUM :

- Merah : Menandakan prinsip maskulin yang aktif. Juga warna dari planet Mars dan api, dan sulfur di alkimia dimana kedua maskulin dan feminim menjadi satu.
- Api : Aktif, aksi.
- Mahkota : Indikasi dari hukum dan kekuasaan The Emperor. Dia memiliki kekuatan di tangannya.
- Takhta: Singgasana Emperor tidak hanya menandakan hukumnya, tetapi juga nomor 4.
- Domba : Mengaitkan Emperor kepada zodiak api, Aries. Tanda dari aksi dan maskulinitas, dikuasai oleh Mars sang Dewa Perang Roman.
- Elang : Melihat ke depan, ambisi yang tinggi.

THE HIEROPHANT



Nomor : V

Elemen : TANAH

Planet/Zodiak : Taurus

Inti Kartu : Menerapkan keyakinan di dalam kehidupan.

Kata Kunci : Mengajar, Tradisi, Alasan, Memori, Kepercayaan, Keyakinan, Agama, Meditasi, Hikmah, Nasihat.

SIMBOL UMUM :

- Banteng : Simbol dari Taurus.
- Gajah : Memori dan umur membawa kebijaksanaan.
- Pentagram : Simbol dari manusia dan kelima indra juga manifestasi jiwa.
- Pakaian pastur : Simbol bahwa Hierophant adalah orang yang menguasai ilmu spiritual.
- Pembantu pendeta : Murid dari Hierophant sang guru yang selalu memberikan pengetahuan kepada orang lain.
- Kunci : Hierophant memegang kunci untuk membuka gerbang dan pintu pemahaman kepada muridnya dan ialah yang juga memberi jalan.
- Pilar : Link yang menyambung ke High Priestess. Keduanya merepresentasikan proses belajar yang berbeda tetapi dengan pendekatan yang sama.
- Buku : Pembelajaran dan pengetahuan, biasanya tradisional.
- Lantai yang berpola papan catur : Biasanya Hierophant melihat kehidupan sebagai hitam dan putih sehingga terlalu kolot. Hal ini menyebabkan pikiran yang tidak terbuka.

THE LOVERS



Nomor : VI

Elemen : Udara

Planet/Zodiak : Gemini

Inti Kartu : Memilih pilihan yang membuat anda bahagia.

Kata Kunci : Cinta, Relasi, Pernikahan, Reuni, Persahabatan, Hubungan Bahagia, Perpisahan, Kerja Sama, Hasrat, Seksualitas.

SIMBOL UMUM :

- Laki-laki dan perempuan biasanya disimbolkan sebagai Adam dan Hawa : Simbolisasi yang merepresentasikan maskulin dan feminim, aktif dan pasif, yang saling menarik satu sama lain.
- Pengantin : Representasi yang sama dengan di atas.
- Malaikat : Perwakilan dari Tuhan.
- Api/Air : Kekuatan yang berlawanan.
- Pendeta : Figur yang melaksanakan pernikahan dan menyatukan kedua pengantin.
- Orang ketiga (perempuan) : Di kartu Tarot lama, biasanya ditampilkan seorang pria memilih 2 wanita. Seorang pelacur dan satu lagi wanita yang belum ternoda.
- Hati : Simbol dari cinta dan roman juga emosi.
- Cupid : Kekuatan yang melahirkan cinta dan hasrat di setiap orang,

THE CHARIOT



Nomor : VII

Elemen : Udara

Planet/Zodiak : Cancer

Inti Kartu : Kemenangan diri dalam keadaan sulit.

Kata Kunci : Progres, Perjalanan, Evolusi, Promosi, Pencapaian, Kontrol, Ambisi, Kemenangan, Kecepatan.

SIMBOL UMUM :

- Kereta tempur : Jiwa atau diri sendiri.
- Kuda : Biasanya ada 2 kuda berwarna hitam dan putih.
- Baju Zirah : Pengendara kereta tempur siap untuk bertarung demi tujuannya.
- Karangan daun salam : Kemenangan.
- Jalan : Jalan yang akan ditempuh oleh pengendara.
- Kota : Biasanya ada gambar kota dibelakang pengendara, menyimbolkan perjalanan masa lalu.
- Tongkat Kerajaan : Kepemilikan, perintah.
- Kerang/Kepiting : Menyimbolkan asosiasinya kepada astrologi Cancer.
- Spinx : Biasanya bukan kuda yang disimbolkan di Chariot. Di legenda, makhluk Spinx tidak memperbolehkan seorang penjelajah masuk sebelum menjawab teka-teki yang diberinya. Pengendara memiliki kontrol kepada makhluk ini menandakan bahwa ia dapat mengontrol kekuatan mentalnya.

STRENGTH



Nomor : VIII

Elemen : Api

Planet/Zodiak : Leo

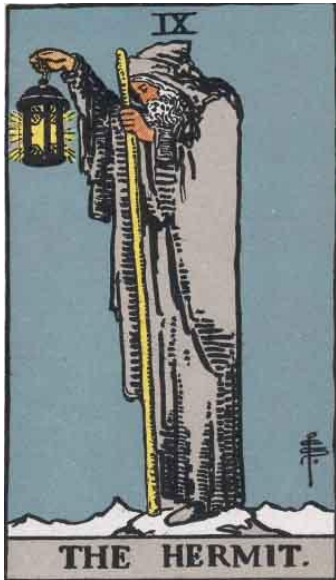
Inti Kartu : Kesabaran yang dapat menciptakan suasana yang tenang.

Kata Kunci : Kekuatan, Keberanian, Nafsu, Kekuatan dalam Diri, Kekuatan Tekad, Kebaikan, Menjinakkan, Sifat Liar dalam Diri.

SIMBOL UMUM :

- Singa/binatang buas : Sebuah naluri binatang yang alami, hasrat ganas yang hidup didalam diri manusia.
- Wanita : Sifat lembut, Si Cantik yang berbalik belakang dengan Si Binatang Buas.
- Lemniscate : Simbol infinit dan kekuatan.
- Bunga : Biasanya menghiasi kepala sang wanita, memancarkan sifat lembutnya.
- Putih : Suci, tidak bersalah.
- Mengendarai Binatang Buas : Gambaran provokatif yang tidak hanya menjinakkan sang binatang buas, namun juga menerima binatang tersebut.

THE HERMIT



Nomor : IX

Elemen : Tanah

Planet/Zodiak : Virgo

Inti Kartu : Menarik diri dari segala gangguan untuk menemukan jawaban yang sebenarnya.

Kata Kunci : Introspeksi, diam, sepi, meditasi, privasi, kesepian, alam baka, kebijaksanaan, kebatinan.

SIMBOL UMUM :

- Lentera/Cahaya : Cahaya adalah pengetahuan spiritual, seperti halnya matahari. Merepresentasikan perjalanan diri The Hermit.
- Cerberus : Anjing kepala tiga penjaga dari Hades adalah teman dan musuh dari The Hermit. Kehadirannya mengindikasikan bahwa The Hermit sedang ada di alam baka.
- Telur Orphic : Telur bersayap yang dililit oleh ular. Simbolisme dari Yunani melambangkan rahim dan sperma yang juga berarti penciptaan.
- Gunung : The Hermit berada di puncak gunung yang berarti pencapaian secara spiritual.
- Kesendirian : The Hermit hanya sendiri dan biasanya juga terlihat kesepian, tetapi perjalanan diri memang harus diselesaikan sendiri.
- Kegelapan : Indikasi dari kegelapan Hades dan kebatinan.

THE WHEEL OF FORTUNE



| | |
|---------------|---|
| Nomor | : X |
| Elemen | : Api |
| Planet/Zodiak | : Jupiter |
| Inti Kartu | : Perubahan yang acak. |
| Kata Kunci | : Nasib, takdir, kesempatan, judi, resiko, perubahan, gerakan, teka-teki, berputar. |

SIMBOL UMUM :

- Roda : Perubahan, gerakan, perputaran.
- Empat makhluk (cherubim) : Melihat misteri di dalam putaran
- Tangan : Tangan Nasib. Simbol dari sesuatu yang tidak bisa kita control dan abadi.
- Banteng : Tergolong elemen Tanah, yang merepresentasikan indra perasa.
- Singa : Elemen Api, symbol dari intuisi.
- Elang berekor kalajengking : Berelemen air, berkaitan dengan emosi.
- Malaikat : Berelemen udara yang berkaitan dengan intelek.
- Musim : Modern deck menggunakan perubahan dari 4 musim yang menyimbolkan perubahan yang terus menerus selalu kita hadapi setiap hari.
- Zodiak : Seperti musim, siklus dari zodiac juga menyimbolkan perubahan.

JUSTICE

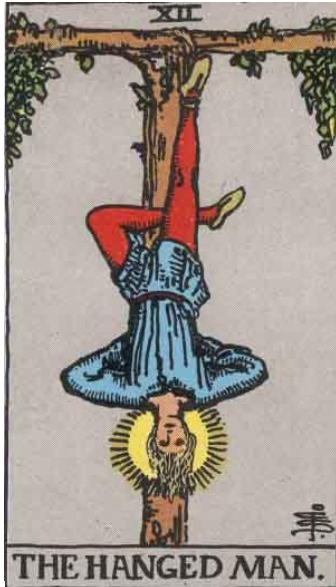


| | |
|---------------|--|
| Nomor | : XI |
| Elemen | : Udara |
| Planet/Zodiak | : Libra |
| Inti Kartu | : Setiap tindakan selalu ada konsekuensinya. |
| Kata Kunci | : Keadilan, keseimbangan, pengadilan, balasan, ganjaran, hukuman, kebenaran, hukum, objektivitas, karma, keputusan, pilihan, berlawanan. |

SIMBOL UMUM :

- Pedang : Pedang adalah benda tajam dan alat untuk menyayat. Pedang tidak hanya mempresentasikan reaksi yang cepat, namun juga hukum ada sebab ada akibat yang terlihat kejam.
- Penutup Mata : “Justice is blind” yang artinya objektivitas di dalam diri manusia.
- Pilar : Dua pilar yang mengidentifikasi adanya keseimbangan dari 2 kutub.
- Bulu dan Hati : Setelah kematian, hati akan ditimbang dengan bulu dan jika hari lebih berat berarti hati tersebut berdo (Simbol dewa Ma’at dari Mesir)
- Scales : Simbol dari Libra, keseimbangan.
- Duality : kutub dan sesuatu yang berlawanan tetapi tetap memiliki keseimbangan diantaranya.
- Ruang Pengadilan : Refleksi dari keadilan di depan mata manusia.
- Mahkota : Autoritas dari hukum sebab akibat.
- Alpha/Omega : Huruf pertama dan terakhir dari Yunani. Bersamaan mereka mengidentifikasi bahwa kartu ini mencakup segala tentang hukum.

THE HANGED MAN



Nomor : XII

Elemen : Air

Planet/Zodiak : Neptune

Inti Kartu : Bersedia menyerah kepada sebuah pengalaman atau situasi.

Kata Kunci : Perspektif baru, pengorbanan, berdiri diam, filosofi, agama, spiritualitas, refleksi, meditasi, menyerah, mistik.

SIMBOL UMUM :

- Bergantung terbalik : Mengubah persepsi karena merasa tersesat. Hanged Man turun ke alam baka dan membalikkan badan dari para Dewa.
- Kaki Betekuk : Turunnya cahaya dari Tuhan.
- Halo : Gambaran dari realisasi yang bersih, kesucian dan kemurnian spiritual.
- Air : Refleksi.
- Pohon : Pohon dunia dimana Hanged Man digantung. Juga link dari surga dan bumi di semesta.
- Salib : Penyaliban.

THE DEATH



Nomor : XIII

Elemen : Air

Planet/Zodiak : Scorpio

Inti Kartu : Sebuah awal selalu ada akhir, dan setiap akhir selalu ada awal.

Kata Kunci : Kematian, perubahan, mutasi, kehancuran, siklus, musim, akhir, kebangkitan kembali, inkubasi, transisi, kerusakan, metamorfosis, pelepasan.

SIMBOL UMUM :

- Grim Reaper : Sebuah persona dari kematian dan kerusakan.
- Sabit : Senjata dari kematian. Digunakan di pertanian untuk menebang panen.
- Kuda Putih : Kematian adalah salah satu dari keempat Penunggang Kuda Kiamat dan menaiki kuda yang pucat.
- Bendera dengan Mawar Putih : Mawar putih dikaitkan dengan warna yang sempurna dan suci.
- Orang yang Sekarat : Kematian datang dari mana saja, tidak peduli status social ataupun rank.
- Matahari Terbenam : Sangat sulit dihilangkan dari Tarot, melambangkan akhir dan awal.
- Kupu-kupu : Ulat menjadi kepompong lalu berubah menjadi kupu-kupu, contoh dari kelahiran kembali.
- Phoenix : Simbol dari kebangkitan kembali, jika Phoenix mati maka ia akan terbakar dan abunya akan kembali jadi telur.

TEMPERANCE



Nomor : XIV

Elemen : Api

Planet/Zodiak : Sagitarius

Inti Kartu : Hal yang tepat di tempat yang tepat dan di waktu yang tepat.

Kata Kunci : Kesabaran, kesederhanaan, seni, alkemis, pencampuran, kedua kutub yang bersatu, ujian, adaptasi, manipulasi, fleksibilitas, pembubaran.

SIMBOL UMUM :

- Elang/Singa : Simbol alkemis dari api dan air. Maskulin dan feminim.
- Merah/Putih : Aktif/pasif
- Laki-laki/Perempuan : Bukan mengidentifikasi kearah gender, namun lebih kearah kualitas spiritual dari feminim dan maskulin.
- Burung gagak diatas tengkorak : Simbol alkemis dari proses membusuk dan melarutkan.
- Panah : Simbol dari Sagitarius.
- Malaikat : Suruhan Tuhan untuk menyelenggarakan upacara.
- Irises : Simbol dari Dewi Isis dari Yunani.

THE DEVIL



Nomor : XV

Elemen : Tanah

Planet/Zodiak : Capricorn

Inti Kartu : Sebuah pilihan, aksi atau situasi yang berlawanan dengan minat.

Kata Kunci : Nafsu, keserakahan, amarah, ketakutan, kebencian, tersesat, terikat, terpenjara, terjebak, kecanduan, kehancuran, kegelapan, krisis, kebiasaan buruk, iblis dalam diri, alam baka.

SIMBOL UMUM :

- Setan : Binatang buas dalam diri, kekuatan dari godaan dan kegelapan.
- Rantai : Simbolisasi dari apa yang mengikat dalam kehidupan. Merepresentasikan candu, beban, budak dan tindasan.
- Tanduk dan Ekor : Biasanya manusia menggunakan tanduk dan ekor, mengubah mereka menjadi binatang.
- Alam Baka : metafora dari kegelapan dari semesta dalam diri.
- Objek yang Diinginkan : Mengidentifikasi material yang diinginkan. Tekanan yang sangat kuat dari godaan fisik duniawi. Kekayaan, sex, alcohol, pasta.
- Phallus: Kekuatan daya cipta dari kehidupan, tetapi juga nafsu yang liar.
- Kambing Jantan : Simbolisasi dari zodiak Capricorn.

THE TOWER



Nomor : XVI

Elemen : Fire

Planet/Zodiak : Mars

Inti Kartu : Sebuah peristiwa tidak terduga yang dapat mengubah segalanya.

Kata Kunci : Destruksi, keruntuhan, ambruk, refaluasi, tergeser, kehilangan, pergantian, perubahan, realisasi, inspirasi, runtuhnya ego.

SIMBOL UMUM :

- Menara yang Hancur : Mempresentasikan struktur dalam diri kita yang memiliki value dari diri kita, ego, lifestyle, agama, pernikahan, ambisi. Kehancuran menyimbolkan ciptaan itu hancur dengan kekuatan dari luar.
- Mahkota yang Jatuh : Simbol dari kejatuhan dan kehancuran dari ego dalam diri kita.
- Petir : Biasanya mendeskripsikan kutukan dari Dea-Dewa atau berkah dari sebuah pencerahan. Dikeduanya memiliki perbedaan yang tipis.
- Api : Api dari ciptaan dan kehancuran.
- Mata Siwa : Di Hindu, mata Siwa (Jnana) membuka tatapan membaranya dan membakar dunia hingga hangus. Menghancurkan ciptaan ilusi dan mengungkapkan kebenaran dari kehidupan.
- Orang Terjatuh : Figur orang yang terjatuh dari menara adalah gambaran destruksi dan derita.

THE STAR



Nomor : XVII

Elemen : Udara

Planet/Zodiak : Aquarius

Inti Kartu : Pedoman, Harapan dan Ketenangan.

Kata Kunci : Penyembuhan, harapan, meremajakan, spiritualitas, kehidupan baru, refleksi, pelepasan, pedoman, optimism, keberuntungan, nasib baik, keberkatan, keinginan.

SIMBOL UMUM :

- Bintang : Keinginan, ambisi, pedoman, cahaya, harapan, realisasi, inspirasi.
- Air : Aliran, kehidupan, energy, penyembuhan.
- Air yang ditumpahkan : Penyembuhan, membersihkan.
- Perempuan telanjang : Sisi terbuka diri dan kenyamanan diri yang terlepas dari jeratan.
- Burung Benu (Phoenix Mesir) : Digunakan dalam agama Katolik sebagai simbol kebangkitan Yesus dan keabadian jiwanya.
- Kaki satu di dalam air, satu di luar : Menyimbolkan bahwa hidup yang dijalani sehari-hari dan dunia spiritual.
- Aquarius : Biasanya berpose seperti Aquarius. Pemegang guci berisi air menumpahkannya ke dalam kolam. Aquarius adalah zodiak dari kesadaran baru, era baru, idealism dan harapan.
- Malam : Biasanya di malam hari dimana bintang terlihat jelas. Karena biasanya harus sangat gelap jika ingin melihat cahaya paling terang.

THE MOON



Nomor : XVIII

Elemen : Air

Planet/Zodiak : Pisces

Inti Kartu : Situasi yang berubah-ubah dan tidak pasti, bisa penuh dengan tipu muslihat atau mengungkap-kan kebenaran yang sangat penting.

Kata Kunci : Tipuan, Muslihat, Emosi, Fantasi, Ilusi, Imaginasi, Ketakutan, Kebingungan, Air Pasang, percintaan, intuisi.

SIMBOL UMUM :

- Bulan : Benda angkasa, malam, kegelapan, bayangan. Asosiasi dari sejarah kegilaan, tempat pertemuan kekasih, histeri, dan perubahan yang tidak menentu.
- Serigala/Anjing : Panggilan liar dari kegilaan dan sakit kejiwaan, anjing lebih jinak namun masih memiliki sedikit keliaran.
- Menara : Ditempatkan disisi jalan, mereka mengingatkan kita untuk menyeimbangkan keadaan di jalan Bulan, terlalu jauh atau dekat akan berbahaya.
- Air : Perubahan terus menerus, seperti air pasang yang dikontrol oleh bulan, dipercaya bahwa air di dalam tubuh kita juga memiliki kesamaan.
- Udang Karang : Muncul dari dalam air, binatang berkulit keras ini mempresentasikan manusia dari laut primitive, juga zodiac dari Pisces.
- Kolam : Bulan adalah refleksi dari cahaya matahari, yang berarti kaca adalah refleksi dari kenyataan yang tidak begitu akurat.

THE SUN



Nomor : XIX

Elemen : Api

Planet/Zodiak : Matahari

Inti Kartu : Kejelasan yang membawa kebahagiaan.

Kata Kunci : Evolusi, pertumbuhan, kebenaran, kejujuran, memperluas horizon, realitas yang menyakitkan, pengalaman, kesadaran.

SIMBOL UMUM :

- Matahari : Benda angkasa. Cahaya, kehidupan, kebahagiaan, optimism, iluminasi.
- Anak : Kepolosan, bebas, kebahagiaan. Seorang anak di atas kuda putih mungkin merefrensikan wahyu dari Dewa Matahari di Caldean Oracle.
- Taman : Taman surge, pertumbuhan dan evolusi dari kehidupan.
- Kupu-kupu : Bebas, indah, berwarna. Mempresentasikan fibrasi dari alam.
- Mawar : Biasanya putih dan mensignifikasi simbol alkemis bahwa mawar itu murni.
- Cahaya Matahari : Kebahagiaan dan kelimpahan.
- Bunga Matahari : mengikuti matahari, mempresentasikan optimism dan harapan.
- Menari : Kebahagiaan dan keceriaan.
- Telanjang : Tidak berdosa seperti Adam dan Hawa sebelum mereka jauh ke bumi.

JUDGEMENT



Nomor : XX

Elemen : Api

Planet/Zodiak : Pluto

Inti Kartu : Mendengar dan memperhatikan panggilan.

Kata Kunci : Kebangkitan kembali, kebebasan, penyembuhan, hari kebangkitan, perspektif, aspirasi, trans-formasi.

SIMBOL UMUM :

- Malaikat : Jibril adalah malaikat yang akan menyerukan kedatangan dari hari Kebangkitan. Selalu ada di tengah perempuan dan laki-laki seperti di The Lovers dan Devils.
- Terompet : Instrumen yang digunakan oleh malaikat untuk membangunkan manusia.
- Bendera : Biasanya membawa tanda plus dan dapat menyimbolkan kemenangan.
- Kebangkitan kembali : Kematian di bangkitkan kembali dari kuburan mereka, menyimbolkan kebangkitan dari jiwa ke dalam kesempurnaan.
- Embrio : Sesuatu yang baru dibangkitkan, dilahirkan dan dinanti hingga menjadi keseluruhan.
- Rantai yang rusak : Liberasi dan kebebasan.
- Peti mati : Simbolisasi dari pikiran yang kolot.
- Tungku : Formasi dari rahim.

THE WORLD



Nomor : XXI

Elemen : Tanah

Planet/Zodiak : Saturnus

Inti Kartu : Kesempurnaan yang sukses atau berhasil.

Kata Kunci : Sukses, kemenangan, pemahaman, kreasi, pencapaian, pencerahan, akhir, siklus.

SIMBOL UMUM :

- Daun Salam : Rangkaian bunga mempresentasikan kemenangan, biasanya daun salam. Daun salam adalah hadiah untuk Olimpiade di Yunani pada zaman kuno.
- Triax : Simbol dari jiwa yang mengandung 4 elemen.
- Melompat : Biasanya figure melompat melalui rangkaian daun salam yang berbentuk seperti "O" binir dari the Fool. Mengidentifikasi bahwa ini adalah akhir dari dek Mayor dan akan kembali lagi ke awal.
- Sickle : Simbol dari Saturn. Simbol dari akhir dan siklus semesta.
- Menari : Manifestasi energy dari semesta sekitar, Kemenangan dan kebahagiaan.

C. WAYANG

Wayang purwa atau wayang kulit purwa. Kata purwa (pertama) dipakai untuk membedakan wayang jenis ini dengan wayang kulit yang lainnya. Banyak jenis wayang kulit mulai dari wayang wahyu, wayang sadat, wayang gedhog, wayang kancil, wayang pancasila dan sebagainya. Purwa berarti awal, wayang purwa diperkirakan mempunyai umur yang paling tua di antara wayang kulit lainnya.

Wayang orang disebut juga dengan istilah wayang wong (bahasa Jawa) adalah wayang yang dimainkan dengan menggunakan orang sebagai tokoh dalam cerita wayang tersebut. Wayang orang diciptakan oleh Sultan Hamengkurajit I pada tahun 1731.

Sesuai dengan nama sebutannya, wayang tersebut tidak lagi dipergelarkan dengan memainkan boneka-boneka wayang (wayang kulit yang biasanya terbuat dari bahan kulit kerbau ataupun yang lain), akan tetapi menampilkan manusia-manusia sebagai pengganti boneka-boneka wayang tersebut. Mereka memakai pakaian sama seperti hiasan-hiasan yang dipakai pada wayang kulit. Supaya bentuk muka atau bangun muka mereka menyerupai wayang kulit (kalau dilihat dari samping), sering kali pemain wayang orang ini diubah/dihias mukanya dengan tambahan gambar atau lukisan.

1. Sekilas Cerita Mahabharata

Mahabharata mengisahkan tentang konflik para Pandawa Lima dengan saudara sepupu mereka yang berjumlah seratus orang, bernama Kurawa. Mereka memperebutkan hak pemerintahan negara Hastinapura. Perangnya yang sangat terkenal yaitu Bharatayudha yang dilaksanakan di medan Kurusentra dan dilaksanakan selama delapan belas hari.

2. Tokoh

a) Gareng

Gareng lazim disebut sebagai anaknya Semar dan masuk dalam golongan *panakawan*. Nama lainnya adalah Cakrawangsa, Pancal Pamor. Sering disebut sebagai Nala Gareng. Nala artinya hati, Gareng atau garing artinya bersih. Hatinya bersih tidak suka pada yang bukan

haknya. Tangannya ceko, kakinya pincang, gareng merupakan simbol bahwa manusia mesti hati-hati dalam melangkah dan bertindak. Matanya juling ke kiri dan ke kanan, mempunyai makna bawa semuanya harus ditilik dari berbagai sudut pandang.

Nama asli Gareng adalah Bambang Sukskati. Bertahun-tahun ia bertapa di Bukit Candala untuk mendapatkan kesaktian. Setelah itu, ia meminta izin Resi Sukskadi, ayahnya, untuk pergi menaklukkan para raja-raja. Dalam perjalanannya ia bertemu oleh Bambang Panyukilan, karena sama-sama memiliki harga diri yang tinggi, mereka berperang hingga mereka sama-sama cacat, dan dilerai oleh Semar. Semar lalu bersabda dan berubahlah wujud keduanya menjadi sangat jelek. Namanya diganti menjadi Nala Gareng, sedangkan Bambang Panyukilan menjadi Petruk (Heru dkk., 2010:691).

b) Kresna

Prabu Kresna waktu mudanya bernama Narayana, putra Prabu Basadewa, raja negara Mandura. Dia lahir kembar bersama kakaknya, Kakrasana.

Banyak lakon yang melibatkan Kresna yang bisa dipakai untuk menganalisis diri, mengenal eksistensi kefitrahan manusia. Masa mudanya, meski ia anak raja, ia sering menyamar menjadi rakyat biasa, menggembala dan bertani. Dimana ada guru yang pandai, ia akan mendatangnya. Ia sangat tekun belajar. Karena ketekunannya ia mendapatkan banyak senjata sakti, Cakra Baskara, Cangkok Wijayakusuma, Keris Kyai Kesawa, dan Tiwikrama.

Beliau adalah titisan Batara Wisnu yang tugasnya memelihara ketertiban dan keseimbangan jagat raya, Kresna telah menjadi wakil para dewata dalam memberi perimbangan keadilan di *Arca pada* (Heru dkk., 2010:828).

c) Batara Guru

Batara Guru atau juga disebut Sang Hyang Manikmaya adalah putra ketiga Sang Hyang Tunggal dengan Dewi Wirandi. Ia memiliki 27 gelar,

Sang Hyang Siwa, Sang Hyang Jagadnata, Sang Hyang Jagadpratingkah. Ia adalah tokoh yang memiliki kekuasaan tertinggi di dunia perwayangan. Menguasai tiga lapisan jagad raya : Mayapada (dunia kadewatan), Madyapada (dunia mahkhuk halus), dan Arcapada (dunia fana)

Istrinya bernama Dewi Uma yang sakti. Sebelum menjadi istrinya, Dewi Uma tidak bersedia menjadi istri Batara Guru, kecuali ia dapat menangkapnya. Tubuh Dewi Uma licin bagai belut, lincah dan gesit. Karena itulah Batara Guru memohon pada Hyang Wenang, agar diberi tambahan sepasang tangan lagi unyuk menangkap Dewi Uma.

Pada wayang kulit purwa, Batara Guru dilukiskan bertangan empat, dua tangan di antaranya menggenggam senjaya. Ia mempunyai tiga mata satu diantaranya berfungsi sebagai senjata yang dapat memancarkan sinar panas yang menghanguskan. Dalam perwayangan ia hampir selalu digambarkan bersama lembu Andini (Heru dkk., 2010:114).

d) Dewi Kunti

Dewi Kunti adalah putri kedia Prabu Basukunti, raja negara Mandura. Kunti adalah figur ibu yang bijaksana, berhati kumala, memiliki dedikasi yang tinggi dalam mendidik dan membimbing Pandawa. Fitrah seorang ibu yang abadi sepanjang zaman. Sosok Kunti pantas di angkat dan dikenang sebagai figur Ibu yang berhasil mendidik suatu generasi. Seorang ibu yang masih tetap bisa berperan dalam masalah berbangsa dan bernegara.

Kunti adalah guru pemula, pendidik pertama, dan pemandu kehidupan dalam hidup Pandawa. Setiap kata dan nasihat Kunti mengandung hikmah. Diucapkan dengan bijak dengan landasan kasih sayang sehingga mempunyai daya pesona.

Sebelum menikah dengan Prabu Pandu, ia memiliki seorang anak dari Batara Surya sebagai akibat kesalahannya merapal mantra aji Pepaling ajaran Resi Druwasa. Dan akhirnya dikeluarkan lah anak tersebut dari telinga kiri Dewi Kunti dan dilarungkan ke sungai. Anak itu ditemukan

dan dibesarkan kusir dan akhirnya menjadi Adipati Karna yang berpihak pada Kurawa (Heru dkk., 2010:838).

e) Karna

Adipati Karna nama lengkapnya adalah Basukarna putra dari Dewi Kunti dengan Batara Surya. Karna lahir diluar perkawinan yang sah akibat kesalahan Dewi Kunti. Atas kesaktian Resi Druwasa, bayi Karna kemudian dihanyutkan ke dalam Sungai Gangga dan ditemukan oleh seorang kusir kereta kerajaan Astina.

Dari keturunan Ibu, Karna memiliki tiga saudara lelaki lain ayah. Mereka adalah Puntadewa, Bima, Arjuna. Karena Karna bersahabat baik dengan Prabu Duryudana, Karna diangkat menjadi raja negara Awangga sehingga lebih dikenal sebagai Adipati Karna. Wataknya pemberani, tahu balas budi, setia, prajurit ulung, dan teguh dalam pendirian.

Karna dalam Serat Tripama karya Sri Mangkunegara IV dianggap satu dari tiga tokoh (Karna, Kumbakarna, dan Sumantri) yang patut diteladani loyalitas dan rasa nasionalismenya. Karena ia membantu pihak Kurawa dalam Perang Bharatayudha yang dianggap sebagai pihak kiri, berhadapan dengan saudara-saudaranya Pandawa sebagai simbol kebenaran. Tetapi dipandang dari kesetiannya pada dharma sebagai prajurit dan dalam hal kesetiannya pada raja dan negaranya patut diteladani (Heru dkk., 2010:801).

f) Arjuna

Raden Arjuna adalah putra Prabu Pandudewanata. Merupakan putra ketiga Pandawa. Dalam perwayangan, arjuna adalah tokoh paling tampan. Ketampanan ini adalah gambaran ideal dari kebudayaan Jawa tentang citra seorang kesatria. Arjuna adalah *prototype* ideal kesatria Jawa.

Arjuna versi India digambarkan dengan badan kekar, gagah perkasa, dan lengannya berotot. Ketika bertanding, Arjuna versi ini kelihatan mengandalkan kekuatan fisik dan ketangkasannya. Arjuna dalam kebudayaan Jawa digambarkan sebagai seorang yang tampan, lemah

gemulai, tubuhnya ramping dengan tutur kata yang halus. Namun di balik kelemahlembutannya dia memiliki kekuatan yang mahadasyat. Panah pamungkas Arjuna yang paling ampuh dan terkenal adalah panah Pasopati. Panah itu jika dilepas dengan mantra sakit pasti tepat sasaran.

Arjuna mewakili sosok ahli budaya, romantis, tampan, ahli perang, pemanah ulung, dan sekaligus seorang yang memiliki spiritualitas tinggi. (Heru dkk., 2010:1026)

g) Drupadi

Dewi Drupadi adalah putra sulung prabu Drupada, raja negara pancala. Dewi Drupadi berkulit hitam dan berwajah cantik, luhur budinya, bijaksana, teliti dan setia. Ia selalu berbakti pada suaminya, menurut pendalangan Jawa, Dewi Drupadi menikah dengan Prabu Yudhistira/Puntadewa. Adapun menurut Mahabharata Dewi Drupadi menikah dengan kelima kesatria Pandawa. Namun karena ketidaksesuaiannya dalam akidah Islam, akhirnya cerita tersebut diakulturasikan sesuai dengan kebudayaan asli Indonesia (Sri Wintala Achmad. 2014:56)

Putranya hanya satu bernama Pancawala, yang berarti lima anak, tetapi tokohnya cuma satu. Hal ini untuk menyaring kebudayaan asing yang kurang sesuai.

h) Duryudhana

Prabu Duryudana atau Suyudana, juga dikenal dengan nama Kurupati adalah putra sulung Prabu Drestarata, raja negeri Astina dengan permaisuri Dewi Gendari. Pimpinan atau orang yang tertua dari keluarga Kurawa. Ia bersaudara 100 orang, 99 laki-laki dan seorang wanita.

Duryudhana berwatak pongah, keras kepala, namun mudah terhasut oleh paman dan pengasuhnya, Sengkuni. Ia seorang yang haus kekuasaan, memuja kenikmatan duniawi yang serba enak dan bergelimang kemewahan. Duryudhana pandai bermain gada. Gurunya bermain gada adalah Baladewa.

Dalam pandangan para sarjana Hindu masa kini, Duryodana merupakan raja yang kuat dan cakap, serta memerintah dengan adil, namun bersikap licik dan jahat saat berusaha melawan saudaranya Pandawa. Seperti Rawana, Duryodana sangat kuat dan berjaya, dan ahli dalam ilmu agama, namun gagal untuk mempraktekannya dalam kehidupan.

Duryodana juga merupakan salah satu tokoh yang sangat menghormati orangtuanya. Meskipun dianggap bersikap jahat, ia tetap menyayangi ibunya, yaitu Gandari. Setiap pagi sebelum berperang ia selalu mohon do'a restu, dan setiap kali ia berbuat demikian, ibunya selalu berkata bahwa kemenangan hanya berada di pihak yang benar. Meskipun jawaban tersebut mengecilkan hati Duryodana, ia tetap setia mengunjungi ibunya setiap pagi (Heru dkk., 2010:651).

i) Bisma

Resi Bisma, ketika mudanya bernama Dewabrata. Ia adalah putra prabu Sentanu. Bisma memiliki kepribadian: pemberani, berbakti kepada ayahnya, sayang kepada keluarganya, memegang teguh janji. Ia melakukan sumpah wadat (tidak melakukan perkawinan layaknya brahmacari). Karena keluhuran budinya, ia mendapatkan anugrah dewata. Bahwa dia tidak akan mati kalau tidak dengan kehendaknya sendiri.

Tetapi karena sebuah peristiwa yang menyangkut Dewi Amba. Tidak sengaja Bisma membunuh wanita yang terus mendesaknya untuk menikah itu. Karena Dewi Amba terlanjur cinta kepada Bhisma, ia berucap “Wahai kakanda Bhisma, aku akan setia menunggumu di depan pintu surga. Kelak aku akan menjemputmu ketika seorang senipati wanita mengadu kesaktian denganmu.”

Senapati wanita tersebut adalah Srikandi, istri Arjuna. Yang akhirnya berhasil melukai Bisma dalam perang Bharatayudha. Namun Bisma tidak mau mengakui itu adalah panah Srikandi, dan mengatakan bahwa panah

Arjunalah yang menghujamnya, setelah itu Bisma meninggal dikerumuni oleh Kurawa dan Pandawa (Heru dkk., 2010:544).

j) Yudhistira/Puntadewa

Puntadewa adalah putra sulung Prabu Pandudewanata. Ia adalah titisan Batara Darma, mempunyai welas asih, sabar, ikhlas, tekun agamanya, selalu bertindak adil, dan jujur. Ia selalu menghindari konflik. Sepanjang hidupnya ia tidak pernah mempunyai musuh. Ia adalah manusia sekualitas malaikat, simbol kemanusiaan dan insan kamil yang mampu membawa peradaban manusia pada puncaknya.

“Prabu Puntadewa jika berjalan kakinya tidak menyentuh tanah. Jika naik kereta roda kereta akan melayang beberapa jengkal.”

Puntadewa kecil lebih tertarik belajar ilmu sastra dan ilmu tata negara daripada ilmu bela diri dan ilmu perang. Ia pun tumbuh menjadi anak yang sabar dan santun. Kata-katanya penuh hikmah, hati-hati, cermat dan bersahaja. Badannya tidak setegar Bima atau Arjuna. Wajahnya agak pucat karena sehari-harinya banyak membaca Weddha. Ciri khas Puntadewa adalah bergelung keling dan berdarah putih.

Banyak dalang memberikan tafsir penokohan Puntadewa sebagai seorang raja yang tidak memiliki pendirian. Seorang raja yang terkesan tidak mempunyai kepribadian kuat. (Heru dkk., 2010:940)

k) Bima

Bima atau Werkudara adalah kakak kedua dari Pandawa. Satu ibu dengan Arjuna dan Puntadewa, yaitu Dewi Kunti.

Bima di dekripsikan di dalam jagat perwayangan sebagai seorang figur yang birawa, artinya perawakannya atletis, tinggi besar, dan berotot. Bentuk tubuhnya sempurna sebagai seorang petarung. Kalau berjalan gagah berwibawa seperti singa. Dadanya bidang kekar namun perutnya kecil seperti perut serigala. Wajahnya tampan berwibawa.

Menurut penelitian Woro Aryandini (dalam Heru dkk., 2010:550), citra Bima ditampulkan sebagai seorang pahlawan perang yang pemberani, tegas, keras, pelindung keluarga, dan pelindung masyarakat.

Ia sangat menyayangi keluarganya dengan banyak melakukan pengorbanan. Bima yang dikenal dengan keberanian dan kekerasan hatinya ternyata mempunyai perasan yang lembut.

Lakon yang sangat terkenal dengan tokoh utama Bima adalah lakon Dewa Ruci. Tokoh dewa Ruci digambarkan sebagai Werkudara dalam bentuk mini. Lakon ini menguraikan tahapan dan pencapaian kesempurnaan ketuhanan seseorang melalui semedi. Adegan, tokoh, konflik tokoh sentral Brata sena pada lakon Dewa Ruci hakikatnya merupakan simbol langkah-langkah spiritual/semadi seseorang untuk menemukan Tuhannya.

1) Semar

Semar sering disebut Ki Lurah Semar adalah punakawan utama dalam dunia perwayangan. Seperti juga tokoh punakawan lainnya, semar merupakan tokoh wayang asli Indonesia. Dalam Kitab Mahabarata sama sekali tidak pernah disebut adanya tokoh unik ini. Ia adalah dewa ngejawantah, yang artinya dewa yang mengubah wujud dirinya sebagai manusia di alam dunia.

Sebagian dalang menganggap Semar identik dengan Batara Ismaya, sementara sebagian dalang lainnya menganggap Semar sebagai titisan Ismaya. Ia memiliki 3 anak angkat, yaitu Bagong, anak pertamanya. Lalu Gareng dan Petruk.

Dalam berbagai lakon wayang, Semar muncul sebagai pemeran utama. Namun fungsi utama Semar pada seluruh lakon wayang adalah sebagai pengisi dan pengarah utama nilai falsafah kehidupan. Setiap tindakan dan kata-kata Semar hampir selalu berisi nasihat dan mengandung bobot sebagai tuntunan.

Dalam falsafah Jawa, tokoh Semar menduduki tempat yang sangat terhormat. Dalam pengertian filosofi Jawa, Semar bukan lelaki, bukan pula perempuan dan juga bukan banci. Dia juga melambangkan kebenaran hakiki dan dengan demikian merupakan jaminan kemenangan

serta keselamatan. Kata-kata Semar dianggap sebagai suara rakyat kecil, suara hati nurani manusia yang asasi. (Heru dkk., 2010:1026)

m) Batara Yamadipati

Batara Yamadipati, adalah anak kedelapan dari sepuluh orang putra Sang Hyang Ismaya. Batara Yama bertempat tinggal di Khayangan Hargadumilah. Dahulunya ia berwajah tampan. Tapi karena memendam rasa kekecewaan yang berkepanjangan dan akhirnya meledak menjadi kebencian, wajahnya pun berubah menjadi bengis menyeramkan sebagai akibat perbuatan Dewi Mampuni.

Karena tidak saling cinta, kehidupan pernikahan mereka tidak harmonis dan menyebabkan Batara Yama menjadi murung. Hasrat biologisnya tidak dapat tersalurkan. Rupa wayang Batara Yamadipati digambarkan murung, matanya melotot kosong. Giginya meringis mengalirkan liur karena hasratnya yang tak tertahan. Karena menahan amarah dan kebencian kepada istrinya, wajah Batara Yama berubah menjadi setengah raksasa. Hatinya yang luke menjadikan dirinya benci kepada perempuan.

Sang Hyang Manikmaya menetapkan Batara Yama sebagai penguasa neraka dan bertugas untuk mencabut nyawa manusia. Batara Yamadipati juga disebut Petraraja atau Yamakingkarapati. Arti *Petra* adalah rajanya neraka, *Yamakingkarapati* artinya panglima *Kingkara*, makhluk penjaga neraka (Heru dkk., 2010:216).

n) Petruk

Petruk adalah seorang humoris, sangat gemar bersenda gurau, baik dengan ucapan maupun tingkahnya. Satu lagi kegemarannya, yaitu berkelahi. Sebelumnya ia bernama Bambang Pecruk Panyukilan.

Ia berkelana untuk menguji kesaktian dan bertemu dengan Bambang Sukskati (Bagong). Lalu mereka saling oerang tanding, saling pukul, tendang, banting, dan injak-menginjak. Akhirnya tubuh mereka penuh cacat dan berubah sama sekali dari wujud aslinya yang tampan.

Perkelahian mereka dileraikan oleh Sang Hyang Ismaya. Setelah diberi fatwa dan nasihat, mereka bertobat dan berguru kepada Semar, dan Bambang Pecruk Panyukilan berubah nama menjadi Petruk.

Bentuk fisik Petruk yang serba panjang. Romannya selalu tersenyum menjadi simbol bahwa ia sosok memandang kehidupan ini dengan santai, tetapi optimis.

o) Batara Wisnu

Sang Hyang Wisnu adalah dewa keadilan atau kesejahteraan. Badannya berkulit hitam sebagai lambang keabadian. Sang Hyang Wisnu memiliki kendaraan berwujud garuda bernama Garuda Bhirawan (Herudika, 2010:208).

Dalam Purana, Batara Wisnu menjelma sebagai awatara yang turun ke dunia untuk menyelamatkan dunia dari kejahatan dan kehancuran. Wujudnya bisa beragam, bisa hewan atau manusia.

Titisan Wisnu menurut perwayangan, antara lain adalah, Srimaharaja Kanwa, Resi Wisnunkara, Prabu Arjunasasrabahu, Sri Ramawijaya, Sri Batara Kresna, Prabu Jayabaya, dan Prabu Anglingdarma.

Di dalam ajaran Hindu, Wisnu atau Sri Wisnu atau Narayana, adalah dewa yang bergelar sebagai Shtiti (pemelihara) yang bertugas memelihara dan melindungi segala ciptaan Brahman (Tuhan Yang Maha Esa). Ia dipandang sebagai roh suci sekaligus dewa tertinggi (Ki Ageng Kapalaye, 2010:351).

p) Dewi Kali

Dewi Kali hanyalah ada di dalam ajaran agama Hindu, dia adalah rupa bengis dari Dewi Parwati, istri Dewa Siwa. Nama Kali berasal dari 'Kala' yang berarti hitam, wata, kematian. Ia adalah bentuk kedua setelah Durga, Bunda Pencipta. Kemarahan yang membara dalam upayanya membantai dan menghancurkan kejahatan, dari dahi Dewi Durga keluarlah bentuk kemurkaannya, dengan kulit gelap dan mata bersinar merah mengancam. Begitulah lahir, Kali, Si Hitam, Dewi waktu, perubahan dan kehancuran, bentuk kedua dari Dewi Parwati.

Dalam perwayangan, Dewi Parwati adalah Batari Uma, Istri dari Sang Hyang Siwa (Batara Guru).

Posenya yang paling terkenal dinamakan *Daksinakali.*, yang menggambarkan Kali dengan rambut yang kusut dan terurai, mata yang merah menyala, mulut yang terbuka dan lidah yang menjulur. Di tangannya ia memegang Khadga (pedang bengkok) dan kepala manusia. Ia memiliki tangan-tangan manusia yang ia potong di sekeliling pinggulnya dan Dewa Siwa yang terpesona olehnya, terletak dibawah kakinya. (Elizabeth U. Harding, 1993:38)

q) Batara Surya

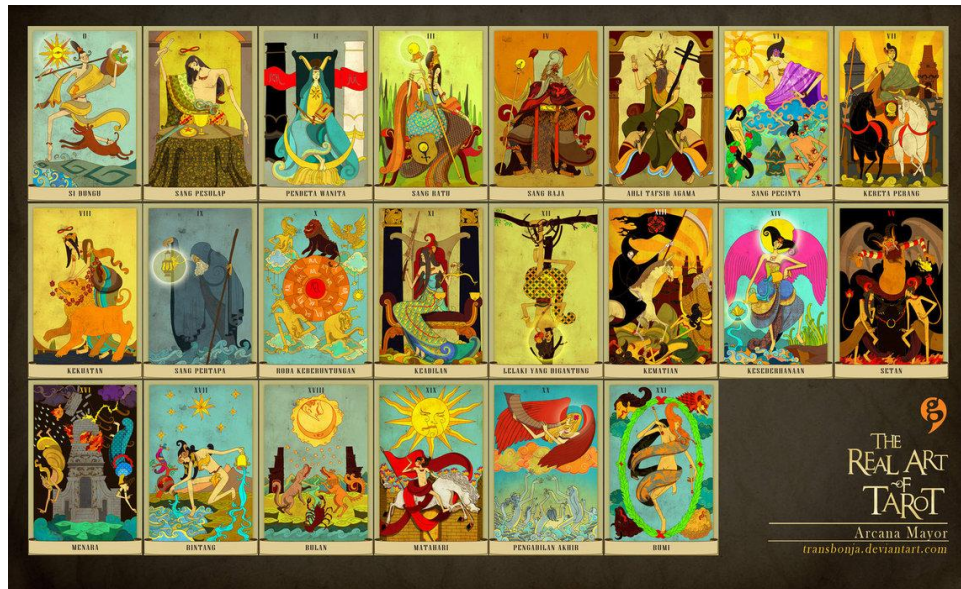
Batara Surya adalah dewa matahari yang bertugas menerangi Arcapada, memberikan energi kehidupan dan kesejahteraan kepada semua makhluk hidup yang terjadi di siang hari. Batara Surya dikenal sebagai dewa yang memiliki sifat *playboy*, suka mengganggu wanita dan para gadis. Meski ditinjau dari makna filosofis, perbuatan batara surya tersebut bukan semata-mata perselingkuhan dan kurang ajaran. Semua itu hanya simbolis. Tidak ada hubungan fisik antara wanita dan pria. Ia memiliki anak gelap bersama Dewi Kunti yang dinamai Karna atau Basukarna.

Dengan Dewi Ngruna, Batara Surya berputra Resi Suwarna yang kemudian menurunkan bangsa Garuda. Batara Surya memiliki kereta yang ditarik oleh tujuh ekor kuda dan pernah dipinjam Batara Wisnu untuk memusnahkan Prabu Watugunung (Heru dkk. 2010:180).

D. STUDI EKSISTING

1. Studi Kompetitor

a. Tarot Nusantara



Gambar 23 : Arkana Mayor Tarot Nusantara

(Sumber : transbonja.deviantart.com)

Kartu Tarot Nusantara adalah kartu Tarot ciptaan Hisyam A. Fachri yang dilukiskan oleh Sweta Kartika. Bukunya bernama ‘The Real Art Of Tarot’ diterbitkan oleh Gagas Media pada tahun 2012. Segala simbolismenya berkiblat pada Rider Waite.

Tarot ini menggunakan gambar flat design, dan menggunakan kebudayaan Nusantara. Hisyam A. Fachri menuliskan di bukunya, bahwa Tarot Nusantara menggunakan tipologi dari Carl Gustav Jung dalam bentuk pewarnaannya, yaitu warna merah kecoklatan (elemen Tongkat) yang merupakan karakter intuisi, diwakili pola atau motif batik Jawa dan Bali. Warna kuning kecoklatan (elemen Koin) diwakili oleh bentuk Tongkongan dari Toraja. Warna hijau (elemen Pedang) adalah karakter pemikiran yang merujuk pada Dewa Angin Waprakeswara di Kutai (Dayak). Warna "panas" lainnya, seperti merah, coklat, putih, hitam, dan biru (elemen Piala)

merupakan karakter perasaan, diwakilkan oleh corak barik suku Sentani, Papua.

Kartu ini sangat populer di kalangan pemain tarot. Sebagai tarot yang mempresentasikan budaya Indonesia selain Tarot Wayang.

2. Studi Komparator

a. Tarot Wayang

Kartu Tarot Wayang, adalah kartu Tarot yang diciptakan oleh Ani Sekarningsih. Cetakan pertama diterbitkan oleh Grasindo. Kartu ini adalah kartu Tarot pertama yang mempresentasikan Perwayangan di Indonesia, khususnya Jawa.



Gambar 25 : Contoh Tarot Wayang

(Sumber : www.aeclectic.net)

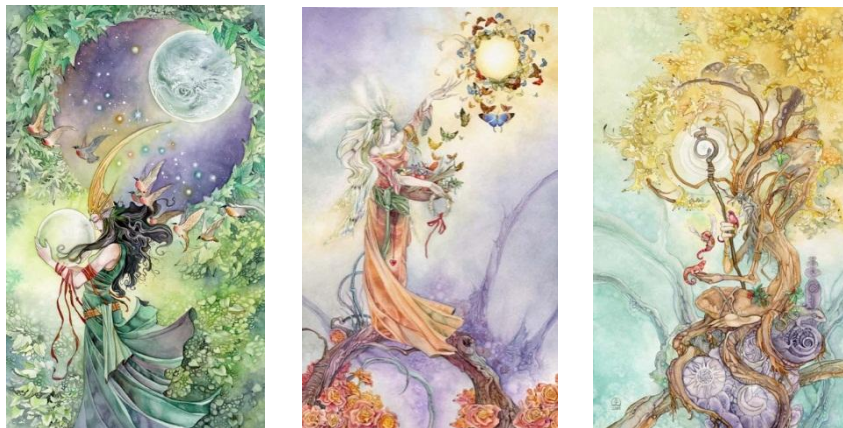
Ani Sekarningsih tidak menggunakan sembarangan Wayang di dalam Tarotnya. Melainkan menggunakan koleksi-koleksi Wayang milik Hamengkubuwono Ke-IX di Yogyakarta. Prosesnya tidak mudah karena untuk mengeluarkan Wayang-Wayang ini, dibutuhkan ritual yang sangat sakral. Dan dalam pembuatannya, ia bekerja sama dengan 3 dalang yang piawai dalam bidangnya. Setiap kata kunci dari kartu tarot, ia serahkan kepada 3 dalang tersebut dan diminta mencarikan, mana wayang yang sesuai dan mendekati kata kunci tersebut. (Philip Sinansari, 2008:12)

Kartu ini mengacu kepada Rider Waite, dengan jumlah kartu yang sama, yaitu 78 Kartu, 22 Arkana Mayor dan 56 Arkana Minor. Meski begitu Tarot Wayang ini juga bisa dikatakan sebagai Oracle.

b. Tarot Shadowscapes

Kartu Tarot Shadowscapes adalah kartu Tarot ciptaan Stephanie Pui-Mun Law. Diterbitkan pertama kali oleh Llewellyn pada tahun 2010. Kartu ini memiliki 78 kartu, dengan menggunakan simbol tradisi dari Rider Waite.

Tarot Shadowscapes sangat terkenal di kalangan pemain Tarot, karena dianggap sangat unik dan cantik. Law menggunakan sentuhan cat air digabungkan dengan fantasi, *fairytale*, dongeng dan *folklor*. Dengan fitur introduksi dari pemain tarot profesional Barbara Moore untuk pemain pemula, instruksi yang ringan, dan sebaran-sebaran ringkas.



Gambar 26 : Tarot Shadowscapes

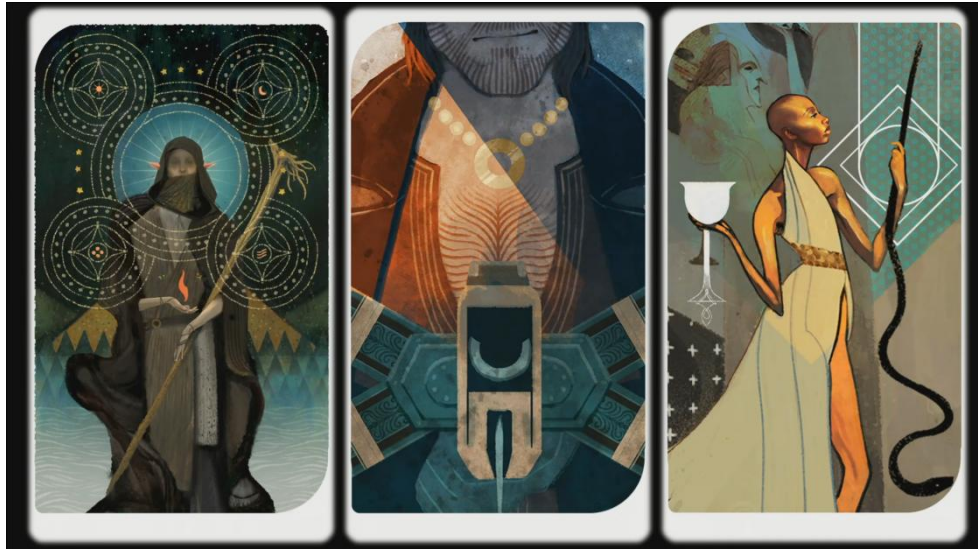
(Sumber: www.shadowscapes.com)

c. Tarot Dragon Age

Kartu Tarot Dragon Age dipublikasikan oleh Bioware Game Company pada tahun 2014. Kartu ini sangat terbatas dan hanya bisa dimiliki dan didapat dari pemain game yang memesan Dragon Age Inquisition: Collector's Edition, sebelum launch pada tanggal 14 November 2014 lalu.

Collector's Edition ini juga hanya bisa didapat pada daerah Amerika, Eropa dan sebagian negara di Asia. Penciptanya adalah Nick Thornborrow sebagai salah satu konsep artist dari Bioware. Menggunakan tradisi Rider

Waite, beberapa simbol sangat unik, karakter dan sebagian dari kartunya hanya bisa dimengerti oleh pemain game dari Dragon Age Inquisition.



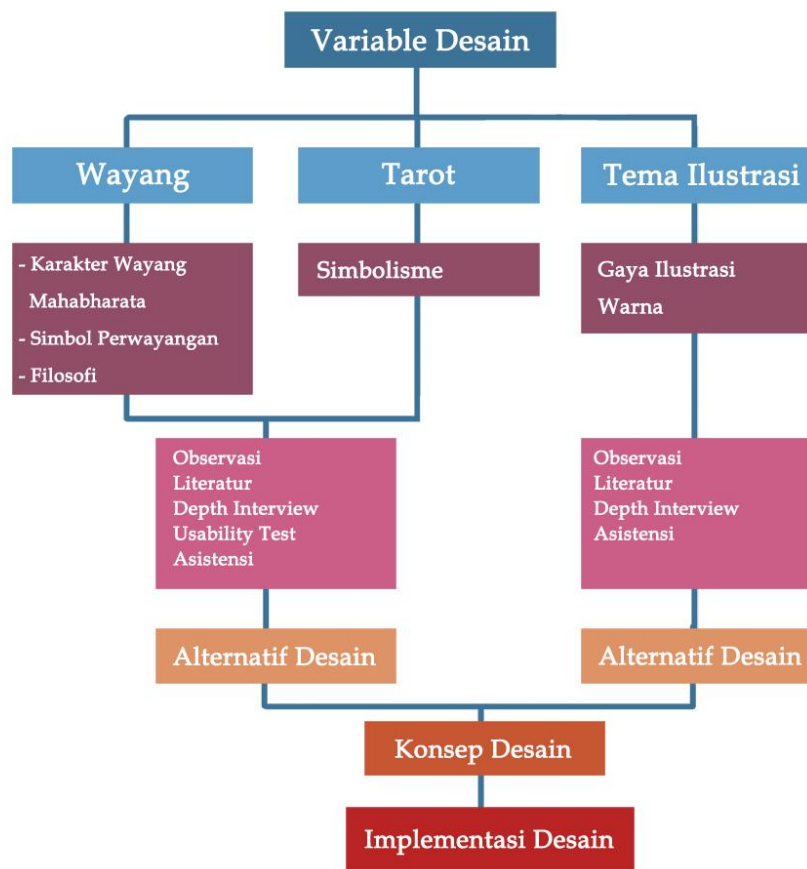
Gambar 27 : Tarot Dragon Age

(Sumber: www.nthornborrow.tumblr.com)

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab sebelumnya, telah dikumpulkan beberapa data literatur yang akan dijadikan acuan sesuai dengan perancangan ini. Setelah itu, dikumpulkanlah data primer sebagai pendukung tujuan utama perancangan ini. Metode penelitian ini memerlukan 2 variable yaitu Tarot dan Wayang. Tetapi kedua variable ini menggunakan metode penelitian yang sama, yaitu *depth interview*, observasi, dan literatur. Lalu Focus Group juga akan dilaksanakan setelah perancangan ini hampir selesai. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah perancangan ini telah layak untuk dipublikasikan ke masyarakat. Skema di bawah ini adalah proses dari metode penelitian hingga ke hasil akhir.



Gambar 28 : Skema Metode Penelitian

A. Depth Interview

Metode penelitian *Depth Interview* adalah cara melakukan wawancara mendalam kepada beberapa nara sumber yang berkaitan dengan Tarot dan Wayang. Selain itu, metode ini juga untuk mengetahui beberapa aturan-aturan yang harus digunakan sebelum perancangan kartu Tarot Astadewa ini. Seperti *Depth Interview* kepada pakar Tarot untuk mengetahui cara-cara pembuatan Tarot, juga *Depth Interview* kepada pakar Wayang untuk menghindari kesalahan-kesalahan fatal dalam penggunaan simbol dari Perwayangan itu sendiri.

B. Observasi

Metode observasi ini dilakukan kepada lokasi-lokasi penting yang berkaitan dengan Perwayangan. Observasi ini dilakukan di beberapa tempat yaitu Kraton Yogyakarta, Candi Prambanan, dan Gedung Tari Wayang Wong Sriwedari yang dilakukan pada tahun 2015 lalu. Tujuan dari metode observasi ini adalah untuk mendapatkan data primer mengenai beberapa arsitektur, simbol-simbol di dalam bangunan, dan juga pakaian wayang yang digunakan di dalam pementasan Wayang Wong.

C. Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) ini adalah metode riset yang akan diaplikasikan setelah beberapa kartu telah jadi dan layak ditampilkan. FGD ini difokuskan kepada beberapa pakar maupun pemula Tarot dan juga beberapa pakar Perwayangan untuk melihat kelayakan dari Tarot Astadewa ini. Hal ini dilakukan untuk melihat reaksi dari beberapa orang tersebut yang mungkin akan menghasilkan saran dan kritik dari mereka, yang nantinya dapat digunakan penulis untuk memperbaiki Tarot Astadewa sebelum proses akhir. FGD juga dapat menjadi sarana bagi penulis untuk mengembangkan ide-ide dan memperkenalkan simbol baru kepada Focus Group tersebut.

D. Studi Literatur

Studi literatur atau yang biasa disebut juga dengan *literature reviews* merupakan metode penelitian yang dilakukan terhadap sebuah artikel, dokumen, jurnal, maupun buku yang berhubungan dengan subjek yang diteliti. Metode ini bertujuan untuk dapat menghemat waktu penulis dengan mencari referensi terdahulu yang sebelumnya sudah dilakukan yang berhubungan dengan subjek penelitian. Referensi studi literatur dapat berupa hasil fisik maupun artikel yang terdapat di internet dengan sumber yang berkualitas. Metode studi literatur juga sebagai pembelajaran bagi penulis untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal yang mengacu pada referensi yang didapatkan. Tujuan dari metode studi literatur ini kedepannya adalah juga sebagai acuan referensi penulis dalam pencarian data eksisting dan sebagai acuan untuk pengembangan konsep penelitian agar mendapatkan hasil yang lebih baik dari referensi yang sudah ada.

Data-data yang diperlukan dalam perancangan Tarot Astadewa ini adalah data yang berhubungan dengan simbolisme dan teori dasar dalam Tarot terutama Tarot Waite Rider. Lalu disertai dengan beberapa buku yang mencangkup banyak filosofi dan simbolisme dalam Perwayangan.

E. Studi Simbol

Semiotika adalah ilmu untuk mempelajari tanda visual dan komunikasi. Mengingat pentingnya mengerti tentang kualitas dan kejelasan dari sebuah informasi yang abstrak. Studi ini adalah untuk mengenal efek dan akurasi dari sebuah simbol dan bagaimana orang mengerti dan menyerap arti dari simbol tersebut. Meskipun begitu, setiap orang memiliki pendapat yang berbeda-beda tentangnya. Studi Simbol membantu untuk melihat akurasi dari sebuah konteks agar tidak terjadi kesalahan pahaman antara satu dan lainnya.

Data ini diperlukan untuk melihat perbedaan antara kultur barat dan kultur Wayang Indonesia sendiri. Simbol dapat memiliki rupa yang sama, namun dapat memiliki arti dan interpretasi yang sangat berbeda satu

dengan yang lain. Studi ini untuk memastikan bahwa Tarot Astadewa dapat dimengerti oleh pembaca awam yang mungkin memiliki kultur yang berbeda.

F. Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan jenis metode penelitian dimana peneliti mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari subjek yang ditelitinya. Metode penelitian studi eksisting juga ditujukan untuk kepada subjek yang berbeda tetapi tetap sejenis. Hal tersebut dapat menjadi pembandingan dalam mencari kelebihan dan kekurangan dari subjek yang diteliti. Seperti studi kompetitor dan komparator. Meski pada perancangan ini, Tarot Astadewa tidak memiliki kompetitor. Hal ini disebabkan karena Tarot Wayang milik Ani Setyaningsih, meskipun juga menggunakan Wayang sebagai dasar dari Tarotnya, Tarot Wayang tersebut lebih memiliki sifat Oracle dibandingkan kearah Rider Waite. Sehingga tidak dapat dijadikan kompetitor.

G. Studi Visual

Studi visual merupakan tahap selanjutnya setelah semua metode yang sudah dijabarkan diatas. Studi visual menjadi bagian dari lanjutan metode sebelumnya untuk mendapatkan gambaran visual berdasarkan hasil analisa data yang berikutnya menghasilkan sebuah konsep. Studi visual disini berupa sebuah *moodboard*, yang berisi mengenai referensi desain yang sejenis dan juga *mind mapping* tentang konsep dari perancangan ini, yang nantinya menjadi acuan peneliti untuk dapat mengembangkan hasil *output* desain agar menjadi lebih maksimal dan sesuai dengan rencana.

H. Studi Warna

Sedangkan studi warna disini merupakan pembelajaran mengenai warna yang sesuai terhadap *output* desain yang diaplikasikan. Studi warna yang dilakukan berupa moodboard kumpulan warna yang sesuai. Kedua

poin tersebut menjadi acuan warna sehingga dalam pengaplikasiannya pada *output* desain menjadi sesuai dan diharapkan dapat meningkatkan emosi pengunjung saat melihatnya.

BAB IV

ANALISA DATA

A. Hasil Pencarian Data

Di dalam bab ini akan dijelaskan tentang hasil riset yang telah dilakukan penulis, serta pembahasan mendalam dari data yang berhubungan dengan perancangan ini. Dengan subyek penelitian inilah ditemukan sebuah solusi dari permasalahan tersebut yang dibentuk dalam konsep desain. Di dalam perancangan Tarot Astadewa ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian yaitu diantaranya meliputi *depth interview* dengan beberapa narasumber, observasi ke beberapa tempat, *focus group*, studi kompetitor-komparator, dan studi literature.

1. Depth Interview

Pembahasan pertama adalah analisa pencaharian data dari narasumber yang berupa *depth interview*. Hasil tersebut semuanya direkam dalam bentuk rekaman MP4. Semuanya terdiri dari pakar-pakar yang menguasai tentang Tarot dan pakar-pakar yang menguasai tentang simbolisme dalam Wayang.

a. Eria Andi Anggoro

Eria Andi Anggoro sebagai pendiri dari Komunitas Tarot Fullmoon dan salah satu pengajar Beecommic, yang telah mendalami tarot selama 8 tahun dan sebagai pembimbing pembuatan Tarot Astadewa. Berikutlah kesimpulan-kesimpulan yang telah diringkas dari wawancara pada tanggal 28 Oktober 2014:

- 1) Ada tiga jenis kartu tarot yang dapat digunakan menjadi acuan pembuatan tarot, yaitu kartu tarot Rider Waite, tarot Thoth, dan Oracle.
- 2) Rider Waite ini yang paling populer, hampir seluruh kartu tarot menggunakan kartu ini sebagai acuan. Karena kartu ini memiliki

bahasa universal dengan simbolisme yang universal, maka kartu ini bisa dibilang acuan paling mudah.

- 3) Kartu tarot memang sudah banyak beredar di Indonesia, beberapa sangat representatif seperti Tarot Wayang karya Bu Ani dan Tarot Nusantara karya Pak Hisyam.
- 4) Kartu Tarot Nusantara memiliki desain yang menarik dari segi desain, namun kartu tersebut terlalu terpaku pada kartu tarot Rider Waite, menggunakan simbolisme yang sama hanya mengganti wajah karakter ke dalam budaya Indonesia.
- 5) Kartu Tarot Wayang karya Bu Ani, bersifat oracle, sehingga kurang populer. Kartu ini tidak memiliki simbolisme visual, kurang menarik, meski begitu Ani Sekarningsih melakukan riset yang sangat dalam dan sulit dibantah. Selain itu kartu ini tidak lagi diproduksi.



Gambar 29 : Wawancara Dengan Eria Andi Anggoro (Kiri) dan Guruh Nusantara (Kanan)

b. Guruh Nusantara

Guruh Nusantara adalah wakil ketua dari Komunitas Tarot Fullmoon dan dosen DKV STIKOM. Berikut adalah kesimpulan-kesimpulan yang didapatkan dari wawancara pada tanggal 5 Desember 2014:

- 1) Wayang akan menjadi tema yang bagus untuk Tarot Astadewa, karena wayang memiliki nilai filosofi yang sangat indah.
- 2) Berhati-hati menggunakan simbol-simbol dalam perwayangan. Tidak boleh sembarangan, harus dapat mengerti karakter, ciri khas, personalitas dari karakter-karakter wayang tersebut.
- 3) Tarot Wayang Bu Ani dapat digunakan menjadi acuan yang sangat berguna bagi Tarot Astadewa. Tetapi tidak boleh meniru seratus persen dan tetap harus memiliki keunikan.
- 4) Mahabarata mencakup segala aspek kehidupan manusia dan tarot adalah miniatur dari kehidupan itu sendiri

c. Barbara Moore

Barbara Moore adalah pembaca dan penulis buku-buku Tarot yang terkenal dan sudah sering diterbitkan oleh penerbit Llewellyn. Ini adalah hasil wawancara via e-mail yang dilakukan pada tanggal 3 Maret 2016:

- 1) Tarot dapat menggunakan simbolisasi dari apa saja. Hal ini dikarenakan Tarot sudah ada sejak abad ke 15 dan telah mengalami perubahan setiap zaman dan secara geografikal juga kultural membuat Tarot merefleksikan kepercayaan masing-masing Negara. Barbara mengajar beberapa murid dari Turki dan Cina, mempelajari bahwa simbol dapat terlihat sama tetapi memiliki arti berbeda-beda pada setiap daerah, bahkan berputar balik dari simbolisme yang diasosiasikan di Amerika. Barbara mengatakan bahwa sebuah simbol dapat bekerja jika simbol itu dapat berkomunikasi dengan sekitarnya. Banyak dek kartu Tarot tidak berpijak dengan Raider Waite sebagai acuannya.
- 2) Menggunakan gaya gambar yang pembuat Tarot pilih adalah yang terbaik. Karena hal itu dapat merefleksikan visi yang telah pembuat Tarot ciptakan. Hal yang perlu diperhatikan adalah perbedaan dari Kartu Tarot Mayor dan Minor harus terlihat. Jika Mayor telah menggunakan figure arketip yang besar, maka

diharapkan pembuat Tarot membuat kartu Mayor serupa dengan kartu Mayor yang lain dan berbeda dengan kartu Minor yang merupakan klip dari cerita. Barbara lebih menyukai pendekatan yang berbeda dari kartu Mayor dan Minor.

- 3) Beberapa dek Tarot tidak menganjurkan pembacanya untuk menggunakan bacaan *reverse*. Hal ini ditanggapi Barbara sebagai pilihan yang harus diambil dari si pembuat Tarot. Barbara menganggap hal itu tidak perlu dan Ia tidak suka menulis arti kartu Tarot dalam *reverse*. Biasanya Ia memasukkannya ke dalam buku karena beberapa orang menyukainya, tetapi jika pembuat Tarot tidak menginginkannya, maka pembuat jangan terlalu khawatir. Kebenarannya, meski pembuat Tarot tidak membuatnya secara *reverse*, hal itu tidak berpengaruh kepada orang yang sudah terbiasa membaca *reverse*. Mereka yang akan menggunakannya menggunakan dek apapun dan juga sebaliknya.

d. Bapak Dalang Ki Cermo Soetrdjo

Dalang Ki Cermo Soetrdjo adalah ketua dalang abdi dalam Kraton Yogyakarta. Beliau juga salah satu pemegang instrument di gamelan jika ada tari wayang orang untuk para turis di Kraton. Berikut adalah kesimpulan-kesimpulan yang didapatkan dari wawancara pada tanggal 13 Agustus 2015:

- 1) Semua cerita wayang itu “Serupa tetapi tidak sama.” yang artinya setiap dalang memiliki cerita versinya sendiri-sendiri meski mereka tetap berpegang teguh kepada cerita originalnya. Beberapa telah digubah oleh Sunan Kalijaga untuk wadah penyebaran agama Islam.
- 2) Mahabharata memiliki lebih banyak filosofi daripada Ramayana karena telah dikupas lebih dalam maknanya oleh banyak dalang. Karena cerita yang lebih panjang dan kompleks, Mahabharata

dapat dijadikan sebagai tempat para dalang untuk mengkreasikan cerita mereka.

- 3) Punakawan sendiri bukanlah karakter asli melainkan buatan dari Sunan Kalijaga. Punakawan adalah jiwa atau pamong dari cerita Mahabharata sendiri. Bagong, Gareng, dan Petruk adalah penghibur di dalam cerita wayang, namun Semar adalah jiwa pamomong itu sendiri. Yaitu untuk menasehati orang lain.
- 4) Kraton Yogyakarta dapat digunakan sebagai latar belakang atau environment dari Wayang Orang. Karena Wayang Orang pertama diadakan di Kraton Yogyakarta sebagai pementasan yang sakral oleh orang dalam.

2. Observasi

Tujuan penulis dalam metode observasi ini adalah untuk mencari data-data yang terdapat di lokasi tertentu. Observasi ini diadakan di Kraton Yogyakarta sebagai background latar belakang pembuatan Tarot Astadewa ini. Tujuannya adalah untuk mencari lebih dalam apa makna-makna di dalam bangunan kraton, yang nantinya dapat diaplikasikan.

Kraton Yogyakarta selalu buka pada hari Senin hingga Minggu. Pada jam 9 hingga jam 4 sore. Penulis ditemani oleh seorang guide yang paling mengerti tentang simbolik dalam arsitektur Kraton. Yaitu, Ibu Is Muljila yang sudah menjadi guide di Kraton selama 42 tahun.



Gambar 30 : Ibu Is Muljila, Guide Kraton Yogyakarta

Ruang pertama yang ditunjukkan oleh beliau adalah simbol sebelum masuk kraton, yaitu Kalamakara (Wajah Raksasa) sebagai simbol dari proteksi, awas hati-hati daimana saja banyak *obstacle* atau halangan.



Gambar 31 : Kalamakara

Lalu penulis di arahkan kepada bangsal Sili Menganti, Sili artinya Raja, Menganti artinya menunggu, tempat untuk menunggu raja. Setiap bangunan di Kraton memiliki *pavilion* persegi empat namanya Pendopo atau Joglo yang disangga 4 penyangga yang memiliki simbol 4 elemen dari hidup, yaitu air, tanah, udara dan api. Di tengah terlihat adanya simbol matahari, yang berarti sumber kehidupan.



Gambar 32 : Bangsal Sili Menganti

Di dalam Joglo, ada atap dan suwung, mereka berbentuk segitiga seperti di dalam candi Borobudur tanda vertical yang bearti semakin tinggi, semakin dekat manusia dengan tuhan maka ia akan mengosongkan segala pemikiran yang buruk. Hal itu juga diaplikasikan di dalam gambar wajik yang ada di setiap tiang dalam kraton.

Lalu simbol Lingga Yoni yaitu Lingga (Laki-laki) dan Yoni (Perempuan) yang menyimbolkan pasangan. Lingga yang terlihat seperti kelamin laki-laki (bagian tengah) dan sanggul (kanan-kiri)



Gambar 33 : Lingga Yoni (Kiri) dan Balaupata (Kanan)

Ketika masuk lagi lebih dalam, ada dua buah arca budha yang terlihat sama. Dewa penjaga Kraton, Cingkarabala dan Balaupata. Kanan yang berarti kebaikan dan kiri yang berarti keburukan. Dewa kembar ini menjaga surga, seperti Gupala Gupali, Yin dan Yang, Munkar dan Nakir.

Lalu ada corak yang sering ditemui di kraton, yaitu hiasan bunga lotus (teratai) yang mengarah kepada agama Budha, taring raksasa dengan Hindu, dan ukiran Alif, Lam, Mim yaitu kepada agama Islam. Lalu Kraton juga didominasi oleh 3 warna. Yaitu warna merah yaitu agama Hindu yang pertama kali datang ke Indonesia, warna kuning/emas yaitu Budha berarti keagungan, dan warna hijau, Ihrul, dari agama Islam.

Pada abad ke-7 ketika Hindu datang ke Indonesia, Kraton Yogyakarta adalah sebuah desa yang akhirnya dinamakan Ayodya (Kerajaan Ramayana) dan banyak rawa. Karena itulah, diambil pasir dari laut selatan dan gunung merapi. Karena gunung merapi adalah simbol dari laki-laki dan laut selatan adalah simbol dari perempuan. Lalu pasir tersebut digunakan untuk menutupi rawa tersebut.



Gambar 34 : Bunga Lotus dan 3 Warna Dominan Kraton

Simbol sebagai seorang Raja, yaitu Banyak yang berarti waspada, Dalang yang cekatan dalam bertindak, Sawung keberanian, Galing adalah keindahan, Capuri tempat menyimpan sirih berlambang keseimbangan (justice), Kuthuk yaitu mendekatkan antara rasa rakyat dan raja, Kacu yaitu memaafkan, Naga yaitu kekuasaan, Lampu simbol dari raja harus dapat memberikan kehidupan yang terang kepada rakyatnya.

3. Studi Komparator

A. Tarot Shadowscapes



Gambar 35 : Arkana Minor Tarot Shadowscapes

(Sumber : www.shadowscapes.com)

Tarot Shadowscaped diciptakan oleh Stephanie Pui-Mun Law dan dipublikasikan oleh Llewllyn pada tahun 2010. Tarot ini berisi 78 kartu, dan berdasarkan gambar dan simbolisme tradisional dari kartu Rider Waite Smith.

Tarot ini disertai oleh buku sebanyak 254 halaman. Dengan gambar hitam putih setiap kartunya dan dibagi menjadi 3 bagian. Barbara Moore menulis bagian introduksi pertama dan bagian ketiga menjelaskan cara menggunakan tarot. Bagian kedua dituliskan oleh Stephanie. Stephanie menjelaskan setiap kartu dalam cerita-cerita dan eksplorasi yang ia temukan.

1) Ilustrasi

Tarot Shadowscapes adalah tarot paling populer pada tahun 2010 berdasarkan vote yang dilakukan oleh Aeclectic Tarot kepada pelanggannya bulan Januari hingga Februari tahun 2011.

Kartu ini memiliki karakter yang spesial. Beberapa orang akan menemukan kartu ini sangat mendayu-dayu, fantasi yang berlebihan, keindahan yang rumit. Namun pembaca yang cinta akan fantasi, pasti akan mencintai kartu ini.

Setiap kartunya dilukis oleh lukisan cat air, sangat detail dan memiliki gerakan yang berubah-ubah. Ilustrasinya mengambil gaya gambar semi realis dan sedikit manga. Warna disesuaikan oleh mood, kecuali pada Arkana Minor. Pada elemen tanah (koin) Stephanie menggunakan warna hijau yang kaya pada 14 kartunya. Elemen angin (pedang) dengan warna ungu, elemen api (tongkat) dengan warna merah-kuning, dan elemen air (piala) dengan warna biru.

2) **Symbolisme**

Tarot Shadowscares ini mengikuti tata cara tradisi Rider Waite Smith, tetapi sangat jauh dari ‘klon’ Rider Waite Smith. Seperti kartu Minor Arkana yang kebanyakan memperlihatkan banyak rubah dan kucing yang digambarkan bernuansa hangat.

Piala yang digambarkan dengan duyung dan ikan-ikan berdominan warna dingin. Burung-burung, terutama angsa dan gagak, yang meramalkan kartu Pedang dengan warna ungu kemerahan. Kadal dan Naga menghiasi kartu koin dengan warna hijau yang sejuk.



Gambar 36 : Kartu Death (kiri) dan Kartu The High Priestess (Kanan)

(Sumber : www.shadowscares.com)

Arkana Mayor dihiasi oleh burung-burung dan kupu-kupu yang disimbolkan sebagai “spirit”. Setiap individual kartu Arkana Mayor memiliki warna yang sesuai dengan yang mereka butuhkan. Perubahan

yang paling mencolok adalah The Death yang diilustrasikan oleh Phoenix. The High Priestess yang terbang melayang, lebih aktif daripada sikapnya yang pasif di Rider Waite Smith. Hal ini tidak menjadi masalah, tetapi malah menjadi hal yang menarik dalam kartu ini.

3) Interaksi Kartu dan Pembaca

Stephanie telah mendekonstruksi gambar kartu tradisional, merenungkan kembali makna mereka, dan kemudian membuat kartu *Shadowsapes* berdasarkan perspektif baru miliknya. Akibatnya pembaca yang kurang berpengalaman, terutama yang menemukan kemudahan menggunakan Rider Waite Smith, tidak akan mudah untuk menggunakannya.

Banyaknya detail di dalam kartu harus diperhatikan, hal ini dapat menambah pengalaman dan pengertian lebih dari kartu tersebut. Seperti saat Stephanie menggambarkan peri-peri kecil di dahan. Jika dilihat dari dekat, mereka sedang melakukan sebuah adegan, dimana pesan-pesan mereka berada.

Sebagian orang mengatakan bahwa kartu Tarot ini terlalu kecil daripada yang lain. Sedangkan gambarnya terlalu rumit. Membuat mereka agak sulit membaca, meski kartu ini memiliki ketepatan yang bagus ketika digunakan untuk meramal.

B. Tarot Wayang



Gambar 37 : Contoh Tarot Wayang

(Sumber : www.aeclectic.net)

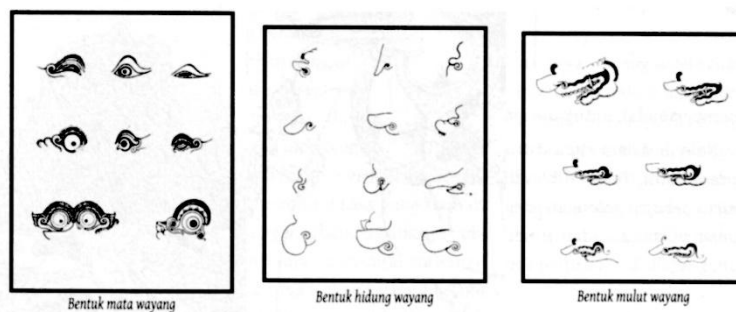
Tarot Wayang telah dikenal oleh banyak pembaca Tarot. Penciptanya adalah Ibu Ani Sekarningsih, yang adalah “trah kesuma” pertama dari Indonesia yang mendapat anugrah Tarot Grand Master dari American Tarot Association.

Di dalam satu paket buku Tarot Wayang yang berharga hampir tiga ratus ribu, terdapat 78 kartu Tarot yang sebagian adalah Arkana Mayor yang berjumlah 22 dan Arkana Minor yang berjumlah 56 kartu. Disertai bersama buku kecil yang memiliki 64 halaman, yang menguraikan cara menggunakan basic dari kartu Tarot Wayang. Sebagian halaman menggunakan bahasa Inggris agar pembaca tarot luar negeri mengerti cara menggunakannya.

1) Ilustrasi

Tarot ini menggunakan karakter-karakter yang ada di Mahabharata dan Ramayana. Kebanyakan dari mereka adalah tokoh-tokoh yang sudah dikenal oleh kebanyakan masyarakat yang menyukai perwayangan.

Gambar pada Tarot Wayang menggunakan rupa dan karakter wayang Purwa. Menampilkan *bedhahan* (wujud), *citra* (bentuk), *isen-isen* (ornamen). Menampilkan garis-garis lembut yang membentuk pola hias stilisasi sulur-suluran, lunglungan, floral maupun geometrik yang kaya dan dalam.



Gambar 38 : Jenis Mata, Hidung, dan Mulut Wayang Purwa
(Sumber: *Buku Rupa dan Karakter Wayang Purwa*, 2010)

Menggunakan bentuk natural manusia yang digayakan menjadi pipih sehingga kehilangan bentuk tiga dimensinya. Hal ini berkaitan dengan pengaruh agama Islam dan para wali yang menciptakan bentuk baru. Rupa wayang tidak lagi menampilkan bentuk namun menampilkan karakter. Bentuk muka dan tubuh distilisasi begitu rupa untuk mencerminkan karakter tokoh.

Bentuk mata dibedakan seperti bentuk butiran gabah (bulir padi), bentuk *kedhelen*, *kedhongan* dan *pelelengan*. Bentuk mata gabahan untuk tokoh kesatria dan putri yang berkarakter halus. Kedhondhongan ceriman kesatria yang perwira. Plelengan untuk yang berkarakter lebih tegas. Demikian juga bentuk hidung mulut dan bentuk tubuh. (Heru dkk, 2010:16)

2) **Symbolisme**

Seperti dalam Wayang Purwa, Wayang Tarot juga memiliki kesamaan dalam menempatkan karakter-karakternya. Golongan kiri dan kanan. Dalam perwayangan, karakter jahat selalu berada di kiri menghadap ke kanan. Sedangkan yang mempunyai karakter dan watak yang baik yang selalu berada di sebelah kanan dan menghadap kiri.

Di dalam kartunya, Ibu Ani Sekarningsih tidak menggunakan Pedang, Koin, Tongkat dan Piala. Melainkan menggunakan elemen tanah dengan Cupu manik yang berwarna hijau. Melambangkan masalah yang berhubungan dengan struktur bangunan, tanah, agrikultur, tubuh fisik dan kebendaan.

Udara yang di simbolkan menjadi senjata Pasopati milik Arjuna. Teori, logika, abstrak, pikiran,, ungkapan seni, studi, mengarang, penerbitan, perjalanan, gangguan kesehatan, kematian, permasalahan, pertikaian, perbedaan, pendapat dan argumentasi.

Air menjadi Kendi Petolo yang berwarna biru. Menandakan perasaan-perasaan dalam kemitraan, cinta, penyembuhan, perlindungan, kelompok spiritual dan fenomena kegaiban.

Api menjadi Gada milik Bima berwarna kuning. Adalah upah dari kegiatan, permulaan suatu hal. Berhubungan dengan tindakan, olahraga, peperangan, argumen, seks, motivasi diri, semangat dan ilham. (Ani Sekarningsih, 2001:ix)

Kartu Tarot Wayang lebih mengacu kepada Oracle. Meski dia menggunakan patokan yang sama dengan Rider Waite. Terfokusnya setiap kartu terhadap karakter-karakternya, membuat kartu yang seharusnya menyimpan banyak simbolisme, menjadi sulit dibaca untuk orang awam yang tidak mengerti kisah perwayangan.

3) Interaksi Tarot dan Pembaca

Kartu Arkana Mayor milik Tarot Wayang berwarna hitam. Sedangkan 56 kartu Arkana Minor-nya memiliki 4 macam warna. Yaitu biru, hijau, kuning, dan ungu. Nama dari setiap karakternya ada di bawah setiap kartu, dan arti setiap kartunya ada di sebelah kanan (bahasa Inggris) dan kiri (bahasa Indonesia)

Seperti contohnya, Batari Saraswati, adalah dewi pengetahuan yang merepresentasikan The High Priestess (II). Batara Indra, dewa kecantikan, yang menjadi Ace of Wands. Batara Bayu adalah dewa badai, merepresentasikan Ace of Sword, dan sebagainya.

Sebagian dari masyarakat di Indonesia yang mengerti tentang cerita perwayangan, akan mengerti cara membaca Tarot ini. Ibu Ani melakukan riset yang sangat dalam dan sulit terbantahkan. Namun tidak didukungnya dengan buku panduan yang memadai. Sehingga pembaca pemula dan luar negeri akan kesulitan.

Tarot Wayang gagal menjelaskan garis besar dari simbolisme yang rumit dalam desainnya, masyarakat Indonesia akan lebih familiar daripada orang yang bukan dari Indonesia. Seperti Semar dan beberapa wayang lain, yang menggunakan batik bercorak kampuh polong yang mempresentasikan 4 jenis nafsu, amarah (merah), serakah (yellow), malas (hitam) dan putih yang mempresentasikan ketidakinginan untuk melakukan nafsu.

4. Studi Literatur

Di dalam studi ini, penulis melakukan studi literature berupa beberapa buku yang ditemukan di Perpustakaan Nasional Jakarta, Perpustakaan Daerah Yogyakarta, Perpustakaan Museum Sri yang memuat beberapa simbolisme-simbolisme di dalam perwayangan. Lalu dikumpulkanlah beberapa yang layak untuk diaplikasikan di dalam Tarot Astadewa.

| No. | Judul Buku | Data |
|-----|--|--|
| 1. | <i>Wayang Wong</i> , Soedarsono, 1984. | <ul style="list-style-type: none"> - Garuda adalah tunggangan Batara Wisnu dan juga simbol dari matahari seperti Batara Wisnu sendiri. - Banyak (angsa) adalah simbolisasi dari kesucian dan perhatian (sifat menjaga/mengamati). - Dhalang (rusa) simbolisasi dari kecepatan dalam berpikir dan bersikap. - Sawung (ayam jago) simbolisasi dari keberanian. - Galing (merak) simbolisasi dari kehormatan. - Hardawalika (raja naga) simbolisasi dari kekuatan dan tanggung jawab. - Karumas (kotak emak berisi sapu tangan) berarti orang yang selalu membersihkan noda-noda kotor. - Kutuk (kotak bedak) simbolisasi dari kebajikan. - Kandhil (lentera) simbolisasi dari pemberian cahaya. - Gunung merapi melambangkan laki-laki dan pantai selatan sebagai perempuan. |
| 2. | <i>Lordly Shades : Wayang Purwa Indonesia</i> , Pandam Guritno dan Molly Bondan, 1984. | <ul style="list-style-type: none"> - Gunung adalah simbolisasi dari semesta. - Blenchong mengambil bentuk dari sang Garuda. - Batara Kala adalah simbol dari waktu yang akan menelan segalanya. - Lembu Jantan disimbolisasikan sebagai bangsa Indonesia dalam masa penjajahan. |
| 3. | <i>Batik : Design, Style and History</i> , Fiona Kerlogue, 2004. | <ul style="list-style-type: none"> - Batik Kawung adalah motif yang menyimbolkan harapan agar yang menggunakannya selalu bermanfaat kepada sekitarnya. - Garuda juga menyimbolkan sebagai proteksi dan penghancur. - Batik Larangan hanya digunakan oleh orang dalam kraton. |

| | | |
|----|---|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Sidoasih mengekspresikan harapan untuk cinta yang kekal. - Sidomukti mengekspresikan harapan untuk makmur. - Rumah sebagai simbol dari perlindungan. - Kupu-kupu adalah simbol kesuburan dan penerus keluarga. - Sayap berarti aspirasi. - Bunga berarti wewangian. - Batik Teruntum berarti permulaan untuk memimpin/memandu. - Simbol dalam gunung : <ul style="list-style-type: none"> * Babi hutan berarti kekuatan. * Pohon Banyan mengintepretasikan umur dan kebijaksanaan. * Ikan di dalam kolam berarti keberuntungan dan kesuburan. - Warna di dalam batik : <ul style="list-style-type: none"> *Merah diasosiasikan sebagai wanita dan putih untuk laki-laki. Yang jika digabungkan, akan mepresentasikan kesuburan dan kemakmuran. Di Jawa, pengantin laki-laki di bungkus dengan warna merah dan putih untuk menyatukan meraka. *Putih diasosiasikan kepada timur, asal-usul dan kelahiran. *Merah dengan utara dan kesuburan. *Kuning dengan barat dan kedewasaan. *Hitam/Biru dengan utara dan kematian. |
| 4. | <p><i>Laporan Penelitian Mengungkapkan Nilai Kefilsafatan yang Terkandung Dalam Kayon Perwayangan, Suyadi Mulyono, 1984</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> - Naga dan ular adalah simbol hindu yang menyimbolkan dunia air. Biasanya menggunakan mahkota. Naga adalah makhluk yang kuat dan biasanya di Jawa dijadikan lambang dari adanya sosok proteksi. - Parang Rusak menandakan kekuatan dari orang-orang penting dalam keluarga kerajaan. - Pohon Kayon berlambang dari "Kawruh Sejati" yang diartikan sebagai pengetahuan tentang kesempurnaan dan sempurna berarti satu menjadi asal usul jagad raya ini. - Maksud menciptakan gunung pada waktu dahulu adalah memberi petunjuk. Jumlah lima memberi tanda bahwa itu merupakan panca indra manusia. - Gapura dalam kayon dapat diartikan bermacam-macam, rumah, kerajaan, gapura/pintu gerbang atau dilambangkan sebagai tempat pemujaan. - Patung Gupala dengan nama Cingkarabala dan Balaupata. |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>Membawa pedang & prisai. Menandakan bahwa hendaknya menyembah dahulu sebelum masuk. Menahan hawa nafsu angkara murka sehingga masuk ke dalam gapura.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gapura juga dilambangkan sebagai surga. - Pohon bercabang kanan-kiri yang dililit ular yaitu adalah pohon besar bermakna “Kawruh Sejati” yaitu manusia selalu mencari kesempurnaan. 3 cabang sebelah kiri bermakna keikhlasan dan 3 cabang sebelah kanan bermakna peringatan. - Ular sebagai lambing kejahatan. Yang selalu ada di kanan dan kiri. Ulat yang melilit berarti suatu hawa nafsu yang mengarah ke angkara murka, selalu melilit dalam kehidupan manusia. - -Ular dalam serat Dewa Ruci melilit Werkudara adalah lambing dari keinginan manusia yang menuju ke arah negative. Werkudara menemui Dewa Ruci setelah mengalahkan hawa nafsu. - Kemamang bermata satu adalah tekad yang satu, hendaknya tidak mendua. - Kemamang bermata dua bermakna “pepeling” bahwa manusia dianugrahi dengan hal-hal yang berlawanan dan berpasangan. - Lambang macam-macam hewan bisa juga di tafsirkan sebagai hakekat manusia yang pada umumnya memiliki unsur-unsur hewan. Unsur-unsur tersebut juga termasuk watak dari manusia. Sering-sering sabar, sering-sering garang atau kejam. Sering-sering menarik hati seperti merak, jahil seperti kera, sombong seperti ayam jago, rendah hati seperti trenggiling, lincah dan dinamis seperti kijang, pandai merayu dan menipu seperti kancil. - Kuning emas yang bersinar disebut cahaya hidup/hidup yang luhur. - Adanya gambar binatang yang buas dengan yang jinak memberi petunjuk pada manusia bahwa hidup harus seimbang nafsu angkara dengan kebaikan. |
|--|--|---|

| | | |
|----|---|--|
| | | - Ujung runcing berarti ketuhanan (dalam kayon maupun hiasan-hiasan di kraton Yogyakarta) |
| 5. | <i>Motif Batik,</i> Chandra Irawan Sukamto, 1986. | <ul style="list-style-type: none"> - Burung Garuda menggambarkan kegagahan, keperkasaan, kejantanan, kejujuran, kecerdikan, ketampanan dan keberanian. (Chandra Irawan Sukamto, Akadoma. 1986) - Garuda sebagai motif yang melambangkan kekuasaan, kekuatan, dan kesaktian. - Garuda sebagai sifat yang gagah berani dan raja di angkasa. - Merak Kinasih melambangkan suatu benda yang amat dicintai. - Burung Peksi Kablak yang menggambarkan orang yang hidup di malam hari, biasanya dihubungkan dengan adanya berita kematian seseorang. |

B. Hasil Analisa

1. Analisa Depth Interview Tarot

- Kartu Tarot Rider Waite adalah acuan yang baik untuk merancang sebuah Tarot baru.
- Kartu Tarot dapat menggunakan simbolisasi apa saja. Hal ini dikarenakan perbedaan dari geografikal dan kultural yang membuat 1 simbol dapat berarti sama maupun berarti terbalik di satu daerah dan daerah lainnya.
- Gaya gambar dapat mengikuti sang pembuat Tarot itu sendiri agar dapat merefleksikan visi dari pembuat Tarot tersebut.

2. Analisa Depth Interview Wayang

- Semua cerita di dalam wayang itu “serupa tetapi tidak sama” yang artinya setiap dalang memiliki cerita-nya masing-masing meski tetap berpegang teguh kepada cerita originalnya.

- Mahabharata memiliki lebih banyak filosofi daripada Ramayana, karena telah dikupas lebih dalam maknanya oleh banyak dalang.
- Berhati-hati menggunakan simbol-simbol dalam perwayangan. Tidak boleh sembarangan dan penulis harus mengerti karakter setiap tokohnya.

3. Analisa Kompetitor dan Komparator

Tabel 4.1 Tabel Hasil Analisis Kompetitor dan Komparator

| No. | EKSISTING ASPEK | EKSISTING KOMPARATOR 1 TAROT WAYANG | EKSISTING KOMPARATOR 2 TAROT SHADOWSCAPES | EKSISTING KOMPETITOR TAROT NUSANTARA |
|-----|-----------------|---|--|---|
| 1. | Strength | <ul style="list-style-type: none"> - Gambar kartu diambil langsung dari koleksi wayang milik Hamengku-buwono IX. - Menggunakan tokoh-tokoh yang sudah dikenal oleh kebanyakan masyarakat. | <ul style="list-style-type: none"> - Tarot Shadownscapes yang bertemakan Fantasi ini adalah dek paling populer pada tahun 2011 hingga sekarang. - Ilustrasi yang cantik dan detail, dilukis dengan cara tradisional. - Bukan 100% klon dari Waite Rider, masih memiliki keunikan sendiri. | <ul style="list-style-type: none"> - Populer karena Tarot Nusantara semenjak Tarot Wayang tidak lagi di produksi, kartu ini sempat memenuhi rak toko buku Gramedia dan satu-satunya kartu yang memiliki budaya Indonesia pada saat itu. - Ilustrasi yang sederhana dan bersih, menggunakan teknik digital vector. |
| 2. | Weakness | <ul style="list-style-type: none"> - Simbolisme terbatas, karena hanya memuat arketipe-arketipe yang sesuai dengan Waite Rider. | <ul style="list-style-type: none"> - Memiliki detail yang terlalu banyak, sehingga kadang membuat bingung pembaca. | <ul style="list-style-type: none"> - Simbolisme dan tatanannya sangat menyerupai Waite Rider. - Tidak banyak |

| | | | | |
|----|-------------|---|--|---|
| | | - Sulit dimengerti oleh pembaca dari dalam maupun luar negeri. Terutama pembaca yang tidak mengenal perwayangan. | - Memperlihatkan prespektif baru dan terkadang dapat mempersulit pembacanya. | memiliki keunikan yang mengandung budaya Indonesia. |
| 3. | Opportunity | - Tarot pertama milik Indonesia yang mempresentasikan budaya Perwayangan. - Akses langsung dari 3 dalang Kraton Yogyakarta, sehingga penelitian Ani Sekarningsih tidak terbantahkan. | - Tarot Shadowscaapes oleh Stephanie Pui Mun Law, memiliki partner untuk bukunya dengan seorang pembaca Tarot ternama, Barbara Moore. - Dijual ke seluruh dunia, sehingga memiliki banyak | - Tarot Nusantara di terbitkan oleh penerbit ternama, Gramedia. - Ditulis oleh Hisyam A. Fachri, seorang pembaca Tarot ternama dan juga digambar oleh komikus ternama Sweta Kartika. |
| 4. | Threat | - Tarot Wayang sudah tidak lagi di produksi oleh Gramedia. | - Tarot Shadowscaapes hanya bisa didapatkan di luar negeri atau melalui pre-order. | - Masih sulit ditemukan dan sekarang hanya dijual online. |

Dari hasil analisa SWOT kompetitor dan komparator di atas, penulis mengambil kesimpulan dari Strength dan Weakness ketiga eksisting di atas yang akan dijadikan patokan dalam menentukan masalah dan apa yang dibutuhkan bagi kartu Tarot Astadewa nantinya.

4. Analisa Hasil Implementasi Data

Berdasarkan dari data-data simbol yang telah dikumpulkan dari seluruh wawancara, observasi, dan studi literatur, inilah hasil dari implementasi mereka ke dalam 22 Kartu Mayor. Data di bawah ini,

hanyalah data sementara yang akan direkam sebelum melakukan eksekusi di dalam proses desain.

Tabel 4.2 Tabel Hasil Sementara Implementasi Data Pada 22 Kartu Mayor

| No | KARTU MAYOR | KATA KUNCI | ARKETIPE | PENGAPLIKASIAN KE TAROT ASTADEWA |
|----|--------------------|---|----------------|---|
| 1. | The Fool | Potensi, kebahagiaan, permulaan baru, optimis, idealism, kebodohan, kepolosan, kekanak-anakan. | Bagong. | -Karakter Bagong memiliki ciri khas di anatomi tubuhnya, ini pun juga mencerminkan sifat-sifatnya. Mata yang lebar menunjukkan sifat keingintahuan, kewaspadaan dan semangat untuk belajar. Mulutnya yang lebar espresi dari kekaguman. Dahi lebar menjadi simbol bahwa ia dapat menyerap ilmu dan pengetahuan. -Kancil, hewan cerdas yang pintar berbohong. |
| 2. | The Magician | Kekuatan, energi, fokus, aksi, sumber daya, aktif, kelicikan, manifestasi, intrik. | Semar. | -Semar sebagai sosok energi, jiwa dari pewayangan itu sendiri. Beliau adalah pamong untuk menasehati orang lain. Semar juga adalah sosok kekuatan yang tak terbatas. Beliau adalah yang paling sakti diantara semua tokoh. |
| 3. | The High Priestess | Intuisi, Misteri, Sunyi, Pasif, Rahasia Observasi, Tenang, Refleksi, Meditasi, Kekuatan Batin. | Dewi Saraswati | -Kanan dan Kiri, dimana di perwayangan, kanan adalah tempat tokoh-tokoh protagonist dan kiri adalah tempat tokoh-tokoh antagonis. -Saraswati sebagai dewi yang melambangkan sosok seseorang wanita yang memiliki ilmu spiritual tinggi. -Lotus atau bunga teratai yang melambangkan chakra dan ilmu pengetahuan. -Air lambang dari feminitas |
| 4. | The Empress | Kehidupan, Cinta, Kesuburan, Kreatifitas, Memelihara, Perduli, Proteksi, Kerja Keras, Panen, Kelahiran, Kemakmuran. | Gandari. | -Dewi Gandari adalah ibu dari para 100 Kurawa. Berkat doanya kepada Dewata. Dipilihnya gandari adalah karena Destarata adalah ayah kandung dari para Kurawa. Ia membesarkan 100 anaknya tentu dengan rasa sayang dan cinta. -Merah, sebagai warna yang melambangkan perempuan, kesuburan dan feminim. -Pantai Selatan melambangkan perempuan. |
| 5. | The Emperor | Maskulin, Aksi, tanggung jawab, | Duryudhana | -Duryudhana sebagai sosok raja yang pongah, terlalu mengontrol, egois, menyalahgunakan |

| | | | | |
|-----|----------------|--|-----------------------------------|---|
| | | fondasi, organisasi, kepemimpinan, kewajiban, ambisi, seorang ayah, perintah, karir, dominasi, ketetapan hati, solidasi. | | kekuatan, segala yang bertentangan dengan kata kunci awal. Namun di pembacaan <i>reverse</i> , Duryudana adalah satu-satunya tokoh yang dekat dengan <i>reverse</i> “The Emperor” untuk disandingkan dengan Gandari. -Naga, lambang sosok proteksi. -Gunung Merapi, melambangkan laki-laki. -Warna putih melambangkan laki-laki dan kemakmuran. |
| 6. | The Hieropanth | Mengajar, Tradisi, Alasan, Memori, Kepercayaan, Keyakinan, Agama, Meditasi, Hikmah, Nasihat. | Begawan Abiyasa. | -Pohon Banyan atau Pohon Beringin, mempresentasikan umur dan kebijaksanaan. -Begawan Abiyasa sebagai pengajar dari ketiga anak-nya, yaitu Destarata, Pandu Dewanata dan Yama Widura. |
| 7. | The Lover | Cinta. Relasi, Pernikahan, Reuni, Persahabatan, Hubungan Bahagia, Perpisahan, Kerja Sama, Hasrat, Seksualitas. | Kresna dan Rukmini. | -Wisnu dan Laksmi yang selalu dilahirkan bersama-sama. Rama dan Shinta, begitu juga Kresna dan Rukmini. |
| 8. | The Chariot | Progres, Perjalanan, Evolusi, Promosi, Pencapaian, Kontrol, Ambisi, Kemenangan, Kecepatan. | Kereta Kresna, Arjuna dan Kresna. | -Arjuna dan Kresna berada di atas kereta, Arjuna memandang ke kiri, sedangkan Kresna memandang ke kanan. Dimana Kresna menunjuk siapa yang harus di kalahkan, dan Arjuna melaksanakan perintahnya. |
| 9. | The Strength | Kekuatan, Keberanian, Nafsu, Kekuatan dalam Diri, Kekuatan Tekad, Kebaikan, Menjinakkan, Sifat Liar dalam Diri. | Bima. | -Ular, sebagai lambang kejahatan, hawa nafsu yang melilit dalam kehidupan manusia. Bima, sebagai kekuatan untuk melawan hawa nafsu tersebut. |
| 10. | The Hermit | Instropeksi, diam, sepi, meditasi, privasi, kesepian, alam baka, kebijaksanaan, kebatinan. | Yudistira/Puntadewa. | -Nama lainnya yaitu Puntadewa, Puntadewa sebagai meminta and Dewa sebagai Tuhan. Kartu the hermit adalah kartu meditasi, menyendiri untuk menemukan tuhan. Yudhistira mendaki gunung Mahameru sebagai orang terakhir yang berhasil mencapai nirvana dengan raganya. Anjing sebagai penerangan (Anjing ini adalah jelmaan dari Batara Indra) di dalam kegelapan. |

| | | | | |
|-----|----------------------|---|-----------------|--|
| 11. | The Wheel of Fortune | Nasib, takdir, kesempatan, judi, resiko, perubahan, gerakan, teka-teki, berputar. | Gunungan. | -Gunungan adalah simbol dari semesta. -Di dalam perwayangan, gunung digunakan sebagai bermacam-macam situasi. Dalang akan menggerakkan gunung untuk menjelaskan perubahan cuaca, perubahan situasi, perubahan waktu, menunjukkan berbagai tempat dan mendeskripsikan akseptasi seseorang. |
| E | Justice | Keadilan, keseimbangan, pengadilan, balasan, ganjaran, hukuman, kebenaran, hukum, objektivitas, karma, keputusan, pilihan, berlawanan. | Batara Wisnu. | -Batara Wisnu diturunkan ke bumi selalu untuk menjaga keseimbangan dan keadilan di bumi. Diturunkan menjadi Rama agar dapat mengalahkan Rahwana, diturunkan sebagai Wamana untuk mengalahkan raja Bali, dan diturunkan sebagai Kresna untuk membantu Pandawa mengalahkan Kurawa. |
| 13. | The Hanged Man | Perspektif baru, pengorbanan, berdiri diam, filosofi, agama, spiritualitas, refleksi, meditasi, menyerah, mistik. | Bisma. | -Bisma, sebagai tokoh yang berani mengorbankan dirinya untuk ayahnya agar dapat menikah dengan Dewi Setyawati dengan bersumpah tidak akan menikah dan memiliki keturunan. -Karena sumpahnya ini, dewa memberikannya sebuah mukjizat, yaitu Bisma dapat menentukan kematiannya sendiri. |
| 14. | The Death | Kematian, perubahan, mutasi, kehancuran, siklus, musim, akhir, kebangkitan kembali, inkubasi, transisi, kerusakan, metamorfosis, pelepasan. | Yamadipati. | -Perang, dimana akan selalu ada kematian. -Pagi hari, dimana perang Bharatayuda selalu dimulai di pagi hari dan diselesaikan sore hari. Pagi berarti sebuah siklus dan transisi. -Yamadipati, sebagai dewa kematian. |
| 15. | Temperance | Kesabaran, kesederhanaan, seni, alkemis, pencampuran, kedua kutub yang bersatu, ujian, adaptasi, manipulasi, fleksibilitas, pembubaran. | - | - |
| 16. | The Devil | Nafsu, keserakahan, amarah, ketakutan, kebencian, tersesat, | Patih Sengkuni. | Sengkuni, sebagai karakter yang memiliki watak jahat, licik dan serakah. Judi sebagai jebakan dan candu, kejadian yang |

| | | | | |
|-----|-----------|---|-----------------|---|
| | | terikat, terpenjara, terjebak, kecanduan, kehancuran, kegelapan, krisis, kebiasaan buruk, iblis dalam diri, alam baka. | | dilakukan Sengkuni hingga para pandawa harus diasingkan. Judi juga sebuah nafsu yang dapat mengikat dan menjebak manusia. |
| 17. | The Tower | Destruksi, keruntuhan, ambruk, refaluasi, tergeser, kehilangan, pergantian, perubahan, realisasi, inspirasi, runtuhnya ego. | Dewi Durga. | -Di dalam agama Hindu, Dewi Durga diturunkan jika dewa-dewa tidak dapat mengalahkan sesuatu yang dapat menghancurkan bumi maupun mayapada. -Dewi Durga datang dengan tiba-tiba, seperti bencana alam, tanpa rencana. |
| 18. | The Star | Penyembuhan, harapan, meremajakan, spiritualitas, kehidupan baru, refleksi, pelepasan, pedoman, optimism, keberuntungan, nasib baik, keberkatan, keinginan. | - | - |
| 19. | The Moon | Tipuan, Muslihat, Emosi, Fantasi, Ilusi, Imaginasi, Ketakutan, Kebingungan, Air Pasang, percintaan, intuisi. | Dewi Gangga | -Bulan tetap sebagai bayangan dan refleksi dari matahari. -Gangga sebagai contoh cerita yang merefleksikan kartu The Moon. -Topeng sebagai alat untuk mengelabui seseorang atau sebagai alat untuk menyembunyikan wajah asli/niat yang sebenarnya. -Air sebagai perubahan yang tidak tetap, karena bulan lah yang mengontrol naik pasang air laut. |
| 20. | The Sun | Evolusi, pertumbuhan, kebenaran, kejujuran, memperluas horizon, realitas yang menyakitkan, pengalaman, kesadaran. | Garuda. | -Garuda adalah tunggangan Batara Wisnu dan simbol dari matahari seperti Batara Wisnu sendiri. Garuda juga lambang dari kejujuran, kebenaran dan keberanian. Ia juga lambang dari proteksi dan penghancur. |
| 21. | Judgement | Kebangkitan kembali, kebebasan, penyembuhan, hari kebangkitan, | Amba dan Bisma. | -Kala, sebagai waktu atau sesuatu yang tak terelakkan. -Amba menjemput Bisma dimana itulah saatnya Bisma harus pergi dari dunia, untuk memenuhi |

| | | | | |
|-----|-----------|---|------------|---|
| | | perspektif, aspirasi, transformasi. | | janjinya kepada Amba. |
| 22. | The World | Sukses, kemenangan, pemahaman, kreasi, pencapaian, pencerahan, akhir, siklus. | Dewa Ruci. | -Salah satu cerita yang paling populer di dalam perwayangan, pertemuan Bima dengan dirinya yang lain, Dewa Ruci, setelah banyaknya halangan dan rintangan, berakhir tepat di pemahaman dan pencapaian yang sukses. -Gapura, sebagai pintu surga. -Lotus sebagai simbol dari ilmu spiritualitas. |

C. Teknik Perancangan

Dalam proses perancangan, konsep desain adalah bagian paling penting yang mengarahkan jalannya perancangan hingga implementasi desain. Tapi sebelumnya diperlukan pencarian dan analisis dari sebuah fenomena yang hendak diangkat. Kemudian berangkat dari fenomena ini, perlu untuk menentukan dan memahami problematik tersebut.

Setelah rumusan masalah dibuat, tahapan selanjutnya adalah melakukan penelitian melalui studi literatur dan studi eksisting. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui fundamental ilmu pengetahuan yang digunakan dalam mendukung proses teknis dan proses pembentukan konsep dalam mendesain. Dilakukan juga penelitian terhadap eksisting untuk mengetahui dan membandingkan bagaimana sebuah implementasi desain yang sudah ada diluncurkan di puclik dapat menyelesaikan permasalahan. Kemudian dilakukan juga pengumpulan data melalui wawancara dengan beberapa ahli, stakeholder dan juga melakukan serangkaian tes pada audiens untuk mengetahui hal - hal lain yang harus dipertimbangkan dari segi teknis maupun pembentukan konsep terkait dengan pemecahan rumusan masalah.

Tahap berikutnya adalah melakukan analisa terhadap data - data yang telah dikumpulkan melalui penelitian baik dari studi literatur maupun penelitian langsung terhadap ahli, stakeholder dan audiens, dibuatlah sebuah batasan dan kriteria yang akan membentuk konsep desain. Konsep desain ini nantinya akan

menjadi acuan bagi implementasian desain. Berikut adalah variable desain yang dibutuhkan:

1. Wayang

Variabel desain wayang meliputi segala aspek dari filosofi, karakter perwayangan, cerita, dan simbolisme dalam perwayangan. Hal ini dibutuhkan agar tidak adanya kesalah pahaman dan kecaman dari pihak-pihak yang mengerti akan perwayangan. Melalui observasi dari kartu Tarot Bu Ani Sekarningsih, dan literatur-literatur tentang perwayangan, seperti ensklopedia.

2. Tarot

Variable desain tarot meliputi semua simbolisme yang ada di dalam tarot. Mulai dari warna, elemen, intepretasi setiap kartunya, simbol di dalam kartu Arkana Minor. Perancangan ini menggunakan Rider Waite Tarot sebagai acuan, sebagaimana hasil wawancara kepada Eria Andi Anggoro, yang menyarankan memakai tarot tersebut. Data juga diperoleh dari banyak literatur terutama buku dan akan melalui proses Usability Test setiap kartunya.

3. Tema Ilustrasi

Perancangan Ilustrasi menggunakan menggunakan hasil wawancara Eria Andi Anggoro juga Barbara Moore dan observasi dengan kartu tarot Shadowscapes yang populer di kalangan para pemain Tarot. Data juga diperoleh melalui literatur-literatur seperti majalah dan buku ilustrasi.

4. Kriteria Desain

Kriteria desain dari perancangan ini akan dihasilkan dari seluruh variabel yang didapat berdasarkan hasil analisis dari penelitian. Kriteria desain juga didasarkan atas kontrol kualitas dari Eria Andi Anggoro yang juga selaku

stakeholder dari perancangan ini dan masukan dari pemain tarot saat usability test.

5. Implementasi Desain

Setelah menentukan kriteria desain, variabel desain dapat diimplementasikan dalam bentuk konsep dari 22 Kartu Arkana Mayor dan 78 Ilustrasi Tarot Astadewa. Tarot yang dihasilkan melalui perancangan ini akan berada pada tahap beta dan disesuaikan dengan waktu pengerjaan tugas akhir.

BAB V

KONSEP DESAIN

ASTADEWA TAROT

Nama Astadewa berasal dari kata ‘Asta’ dalam bahasa Sansekerta yang berarti delapan, dan ‘Dewa’ untuk para dewa. Konsep nama ini awalnya berasal dari Surya Majapahit. Mengambil bentuk dari matahari, dengan lingkaran di tengah yang menampilkan dewa-dewa Hindu. Dewa-dewa utama di bagian tengah ini diatur dalam posisi delapan arah mata angin dan satu di tengah.

Surya Majapahit sendiri sebenarnya adalah salah satu simbol spiritual Hindu yang dinamakan dalam bahasa Sansekerta, yaitu ‘Mandala’ yang berarti Lingkaran, sebagai representasi alam semesta. Kata ‘Asta’ diambil dari kedelapan arah angin, dan ‘Dewa’ yang mengisi kedelapan arah angin tersebut dan dewa utama yaitu Batara Guru.

A. KONSEP DESAIN

Setelah melakukan proses penelitian melalui Depth Interview bersama pakar-pakar pemain Tarot dan Observasi pada kartu luar dan dalam negeri, maka didapatkanlah konsep perancangan untuk 78 Kartu Tarot Astadewa yang menggunakan acuan dari Taro Rider Waite. Tema yang akan digunakan adalah kisah epik dari perwayangan Mahabharata.

Perancangan ini berangkat dari kelemahan-kelemahan Tarot Indonesia yang sudah beredar di pasar selama ini. Dengan harapan dapat menyempurnakan Kartu Tarot yang dapat merepresentasikan salah satu budaya Indonesia, maka dibuatlah Tarot Astadewa yang diharapkan menjadi salah satu media pelestarian budaya wayang Jawa. Sebagai media pembelajaran baru bagi pembaca tarot pemula dan pembaca tarot berpengalaman, begitu juga untuk pembaca tarot dalam dan luar negeri.

Tarot Astadewa bertemakan perwayangan Mahabharata ini, akan menggambarkan karakter-karakter yang mewakili arketip teori milik Jung di dalam 22 Arkana Mayor dan kisah perjalanan para Pandawa di dalam 56 Arkana Minor lainnya. Simbol-simbolnya akan diambil dari budaya-budaya yang ada di dalam perwayangan Jawa terutama Mahabharata. Di dalam 22 Arkana Mayor nantinya akan dideskripsikan satu persatu dalam buku panduan. Dengan adanya fitur tersebut, diharapkan pemain Tarot bisa lebih mudah mengenal sisi-sisi dari setiap karakter penting di dalam kisah Mahabharata, deskripsi singkat dan sedikit cerita kehidupan karakter tersebut.

Output yang dihasilkan dari perancangan ini adalah pengubahan sistem visual 78 Kartu Tarot Astadewa. Output perancangan ini meliputi konsep dari simbolisme, karakter, ilustrasi dan pengaplikasian tema visual pada asset yang mempresentasikan cerita Mahabharata.

B. KRITERIA DESAIN

1. ELEMEN DALAM TAROT DAN WAYANG

a. Simbolisme

Persamaan dari Tarot dan Perwayangan adalah adanya simbolisme-simbolisme yang terkait dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembuatan Tarot Astadewa ini, hal yang paling penting dan utama adalah simbolisme di dalam setiap kartunya. Cara penyampaian dan penggambaran simbolisme yang benar. Interpretasi dari setiap kartu harus sama dengan apa yang sudah ada di tarot-tarot sebelumnya dan pembaca tarot harus bisa menerima dan menelaah artinya. Mengganti dan merubahnya, meski tidak total, sehingga dapat dimengerti dan mudah di baca, dan sekaligus mempresentasikan budaya perwayangan Indonesia.

b. Karakter dan Arketipe

Karakterisasi adalah elemen yang sangat penting dalam Tarot Astadewa. Karena arketipe-arketipe yang telah disebutkan oleh Jung, telah direpresentasikan oleh banyak karakter dalam perwayangan.

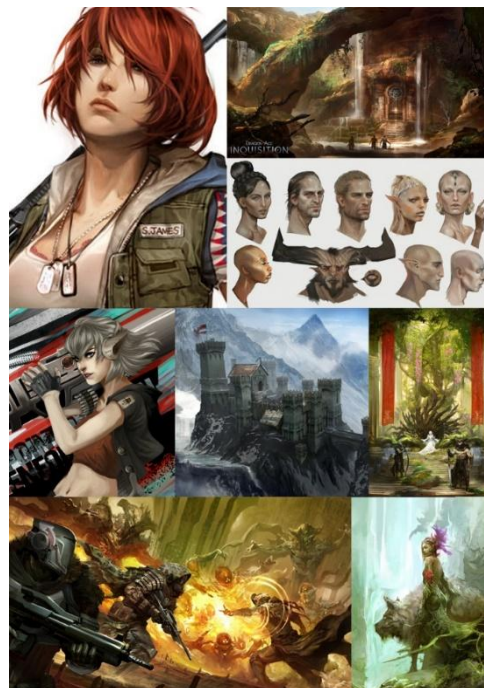
Filosofi di dalam pakaian, senjata, dan kepribadian adalah hal yang sangat perlu di perhatikan. Karakter tersebut akan digunakan di dalam 22 Kartu Arkana Mayor dan harus dapat memperlihatkan ciri khas masing-masing.

c. Cerita

Tidak hanya kepribadian, namun cerita epik Mahabharata juga menentukan dimana karakter-karakter akan di tempatkan di salah satu kartu Arkana Mayor.

2. WARNA

Perancangan karakter, environmen, dan atmosfir harus memiliki tone warna yang sama dan serasi. Meski Tarot memiliki range warna yang berbeda setiap tarotnya, seperti elemen api, udara, air dan tanah. Namun harus ada ciri khas warna yang mengikat Tarot ini agar tidak terlihat monoton dan terlihat selaras. Karena itulah dibuat moodboard yang akan menjaga kestabilan warna dan atmosfir Tarot Astadewa.



Gambar 39 : Moodboard Tarot (Guild Wars 2, Dragon Age Inquisition, Destiny, APB Reloaded)

Pemilihan tone warna yang didominasi dengan warna pekat dan pastel dalam satu ilustrasi. Menandakan kedalaman dari perspektif yang sangat kontras, dengan cara menggunakan warna pekat pada gambar yang berjarak dekat dengan mata. Sedangkan warna pudar di belakang yang menandakan benda yang jauh dari mata.

Warna dari karakter akan dipenuhi dengan warna coklat, merah, putih, hitam, dan emas, yang dikarenakan motif batik yang sering memiliki warna panas, begitu juga dengan perhiasan-perhiasaan, mahkota, kalung, dan gelang.

Referensi warna yang di ambil adalah colour palet milik Dragon Age: Inquisition Concept's Art. Dimana Matthew Gould (2014) sebagai Art Director dari Dragon Age sangat mencintai dan ingin menciptakan kesan yang dibawa oleh Hans Holbein, seorang pelukis dari abad ke-16.

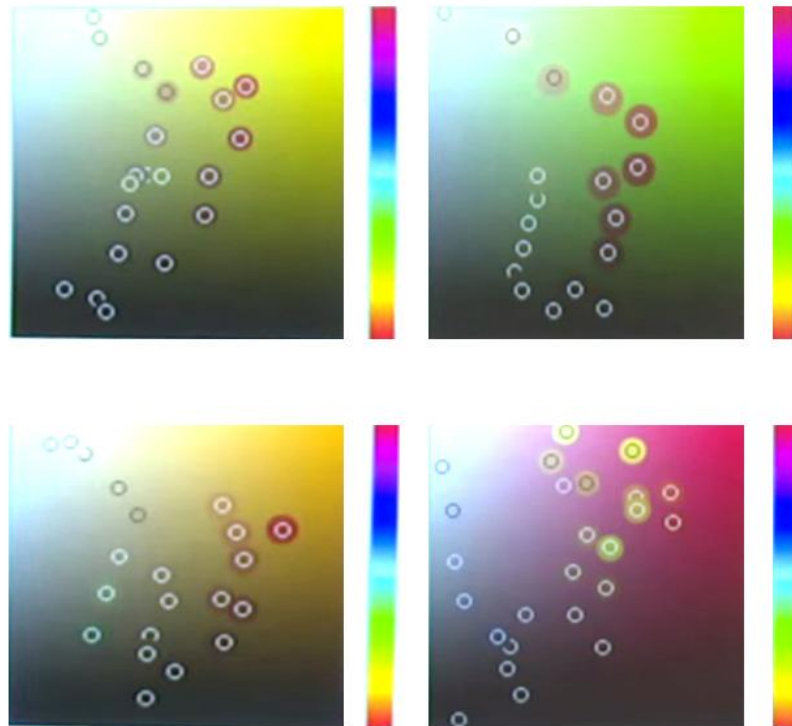


Gambar 39 : Thomas (kanan) dan Erasmus of Rotterdam (kiri)

(Sumber : wikipedia.com)

Dari kedua gambar terlihat warna yang begitu kuat dan bagaimana cahaya bisa jatuh ke permukaan. Pakaian berbulu terlihat seperti pakaian berbulu, warna velvet yang begitu velvet dan itulah warna yang kaya.

Warna-warna kaya yang ingin digunakan sebagai arah dari pembuatan Tarot ini.



Gambar 40 : Dragon Age Color Pallete

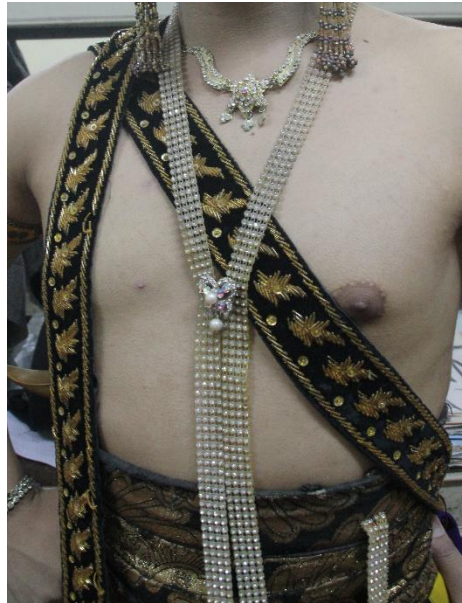
(Sumber: www.youtube.com)

Dapat dilihat di gambar bahwa itu adalah penggolongan warna yang akan diaplikasikan dalam Tarot Astadewa.

3. KARAKTER DALAM PERWAYANGAN

a. Atribut

Dalam perancangan ini, detil bentuk dan ukiran atribut karakter akan dibuat dengan mengacu pada wayang wong. Hal ini dikarenakan wayang Wong lebih mengacu pada realisme daripada wayang purwa. Sehingga penulis melakukan observasi pada pagelaran Wayang Orang Sriwedari di Solo. Seperti bentuk mahkota, gelang, kalung, sumping, dan kelat bahu.



Gambar 41 : Gelung Keling (Kiri) dan Kalung (Kanan)



Gambar 42 : Sumping (Kiri) dan Kelat Bahu (Kanan)



Gambar 43 : Gelang Kaki

b. Kostum

Pada dasarnya, kostum yang digunakan wayang orang berupa celana pendek selutut, ditutupi kain batik yang digunakan seperti sarung atau di Jawa dikenal sebagai istilah dodot. Ditambahi oleh selendang dan aksesoris emas di depannya. Namun beberapa tokoh yang biasanya lebih tua atau karakter dewa, seperti Resi Durna dan Batara Guru, malah menggunakan kostum yang berlengan panjang.

c. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan karakter ini juga mengacu kepada warna wayang orang dan wayang purwa. Seperti emas, merah, hijau, biru, dan hitam. Warna atribut biasanya banyak dihiasi dengan warna emas.

d. Desain Karakter Antagonis dan Protagonis dalam Perwayangan

Setelah melakukan pengamatan pada karakter wayang purwa maupun wayang wong, menunjukkan bahwa adanya sifat yang sangat menonjol diantara yang baik maupun yang jahat. Sebelum mendesain kartu, tentunya harus dilakukan studi karakterisasi untuk setiap tokoh di dalam ilustrasi tarot wayang ini.

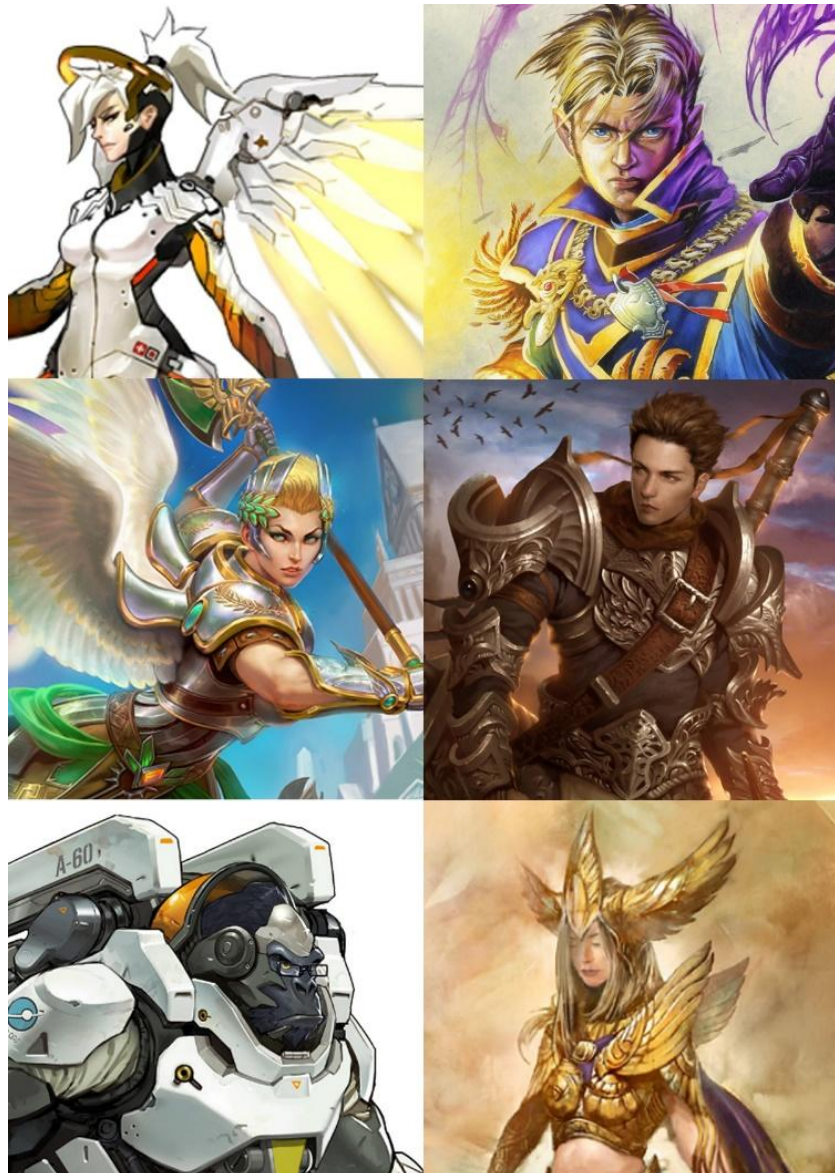
Meski begitu, ini hanyalah sebuah teori yang biasanya digunakan untuk mengklasifikasi tokoh-tokoh dalam sebuah ilustrasi. Pada nyatanya, meski mereka terlihat kejam, namun tidak semua tokoh yang terlihat kejam adalah tokoh yang jahat, dan hal itu juga sama dengan tokoh yang terlihat baik. Belum tentu tokoh tersebut juga seorang tokoh yang berperan baik.

1) Karakter Protagonis dalam Ilustrasi dan Perwayangan

Dalam dunia ilustrasi, tentunya karakter protagonist juga memiliki ciri-ciri tersendiri. Biasanya raut wajah terlihat lebih ramah dan menggunakan pakaian yang tidak merujuk kepada bentuk runcing. Bentuk wajah juga tidak dibuat kaku dan tegas. Tidak harus tersenyum namun memperlihatkan sisi yang lembut atau *heroic*.

Sedangkan dalam perwayangan, karakter protagonis ditampilkan dengan bentuk mata, hidung, mulut yang berbeda-beda. Bentuk mata yang liyepan, hidung mbangir, sembada dan bentuk wajah yang halus.

Karakter wayang juga banyak yang berwarna hitam yang berarti kesatria di dalam dirinya memiliki banyak makna.



Gambar 44 : *Official* ilustrasi dari Overwatch, Guild Wars 2, Smite, Legend Of Cryptid, World of Warcraft.



Gambar 45 : Dari Kiri ke Kanan, Atas Wicitrasena dan Amba, Bawah Kresna dan Kunti

2) Karakter Antagonis dalam Ilustrasi dan Perwayangan

Dalam dunia ilustrasi, ada juga karakter antagonist yang biasanya ditunjukkan dengan wajah kejam dan menyeramkan. Biasanya bentuk wajah lebih tegas, mata lebar dan pupil kecil seperti sedang melotot. Bentuk mulut ditunjukkan sinis atau diam. Pandangan dibuat tajam dengan kelopak mata menutup setengah bagian mata. Ataupun bisa terlihat seperti bukan manusia, namun seperti makhluk yang aneh.

Dalam perwayangan, karakter antagonis biasa dikenal dengan nama karakter Gagahan Bapang yang digambarkan dengan mulut yang meringis, bermata telengan dan berhidung bentulan. Selain bentuk wajah, dalam perwayangan, tokoh angkaramurka juga ditunjukkan dengan warna erah pada wajahnya yang arti-nya adalah amarah. Namun ada pula tokoh angkara murka yang ditunjukkan dengan warna muka hitam. Biasanya ini digunakan oleh tokoh ksatria.



Gambar 46 : *Official* ilustrasi dari Guild Wars 2, World of Warcraft, Overwatch, Kekai Kotaki, Scebiqu.

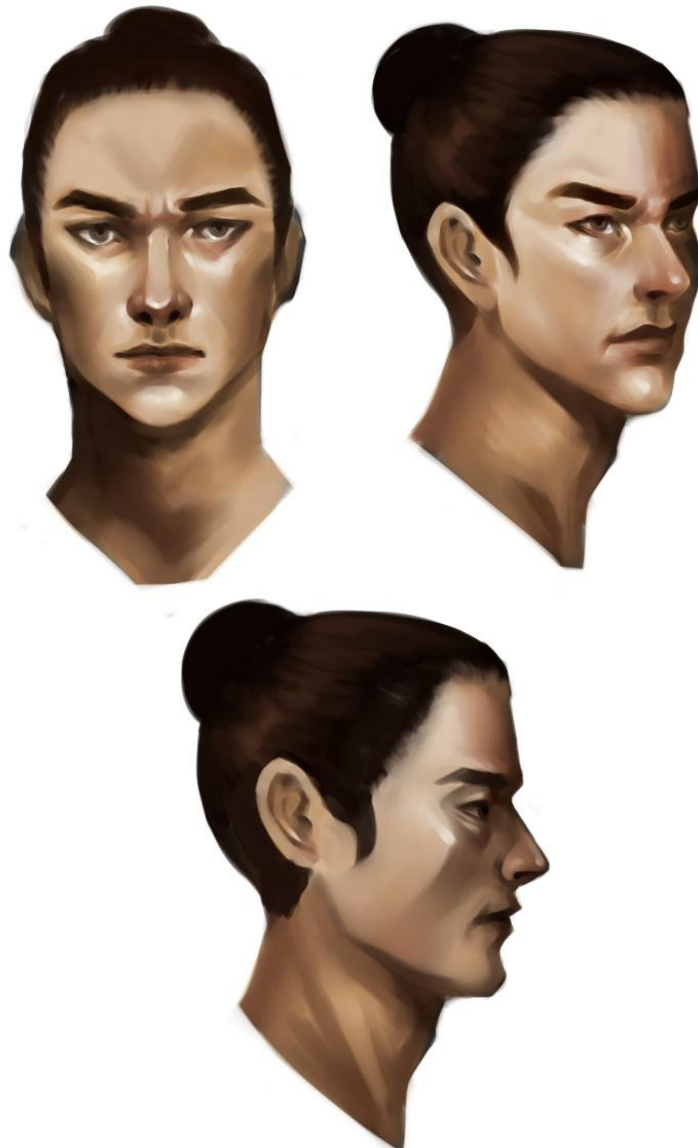


Gambar 47 : Buto, Rahwana dan Dusasana

e. Desain Karakter

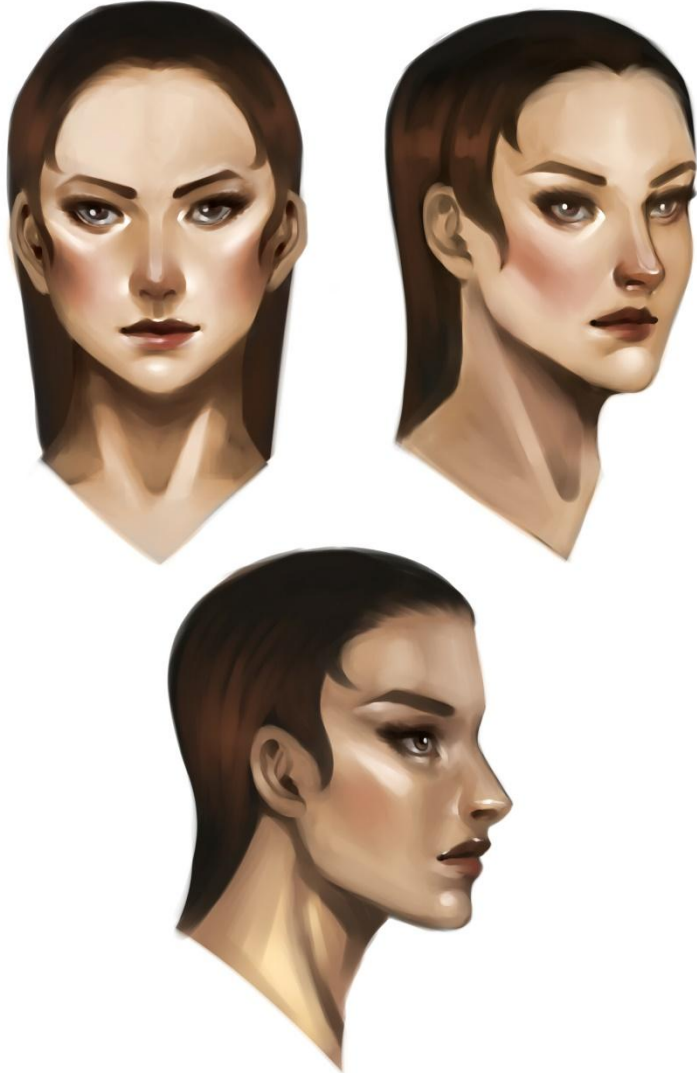
Sebelum mengerjakan perancangan Tarot Astadewa, terlebih dulu akan dijelaskan tentang karakter dasar yang akan dibagi tiga, yaitu karakter dasar laki-laki, perempuan dan karakter angkaramurka. Setelah itu, akan ada beberapa atribut yang akan diilustrasikan juga. Diantaranya mahkota, sumping, kalung, kelat bahu, gelang tangan, dan gelang kaki yang mengacu lebih ke arah wayang orang.

1) Karakter Dasar Laki-Laki



Gambar 48 : Desain Dasar Karakter Laki-Laki

2) Karakter Dasar Perempuan



Gambar 49 : Desain Dasar Karakter Perempuan

3) Atribut

- Dasar Mahkota dan Sumping



Gambar 50 : Desain Dasar Mahkota Perempuan



Gambar 51 : Desain Dasar Mahkota Laki-Laki

- **Dasar Pakaian Perempuan dan Laki-Laki**

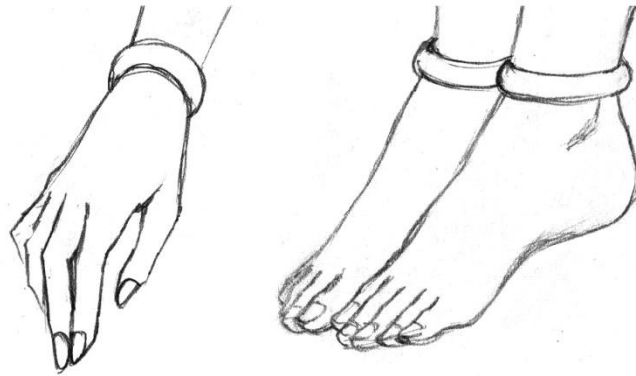


Gambar 52 : Desain Dasar Pakaian Perempuan



Gambar 53 : Desain Dasar Pakaian Laki-Laki

- **Gelang Tangan dan Kaki**



Gambar 54 : Desain Gelang Tangan dan Kaki

4. ILUSTRASI

Pada perancangan Tarot Astadewa ini, gaya gambar yang di dalam penerapan ilustrasi adalah semi realis. Teknik yang digunakan yaitu teknik manual untuk sketsa, dan digital untuk detail juga finishingnya.

Konsep Ilustrasi ini dibagi tiga:

a. Ilustrasi Tarot

Tarot Astadewa ini menggunakan konsep visual semi realis. Tarot Astadewa tidak menggunakan murni realis karena tidak ingin menyamakan dengan lukisan-lukisan Mahabharata milik India. Tema visual ini diambil karena tema ini belum pernah diambil oleh Tarot yang sudah di publikasikan di Indonesia. Gaya semi realis ini adalah percampuran antara gaya gambar realis dengan gaya gambar lainnya, seperti contohnya komik america atau manga.

Dalam pembuatan tarot, tidak ada ketentuan untuk menggunakan gaya gambar tertentu. Gaya gambar apapun dapat diterima oleh pembaca tarot, dengan syarat pembaca harus dapat mengerti arti di dalam kartu tersebut. Tetapi tentunya, kalimat di

atas sudah didasari oleh wawancara yang penulis lakukan dengan Barbara Moore. Bahwa menggunakan gaya gambar yang pembuat Tarot pilih adalah yang terbaik. Konsep visual semi realis digunakan karena banyaknya simbolisme yang harus digambarkan secara baik dan detail. Gaya visualisasi ini mendukung Tarot Astadewa yang bertemakan Mahabharata, dimana karakter-karakter tersebut harus dapat menampilkan ciri khas dan kepribadian masing-masing.



Gambar 55 : Contoh Kartu, The Empress (III)

Acuan yang digunakan menggunakan kaidah umum rupa wayang, Wayang Orang (Wayang Wong) dan yang utama adalah Wayang Purwa, yang nanti akan di gayakan menjadi semi realis. Penggambaran karakter akan mengambil ciri khas dari Wayang Purwa. Contohnya seperti morfologi mata dengan berbagai istilah seperti butiran gabah (bulir padi) yang digunakan untuk tokoh

karakter putri dan kesatria yang berkarakter halus. Acuan dalam Wayang Purwa dan Wayang Wong ini akan digunakan dalam membentuk karakter dan ilustrasi dari Tarot Astadewa.

b. Ilustrasi Border

Ilustrasi Border Kartu ini menggunakan gaya dekoratif karena bertujuan untuk membingkai dan menghias pinggir kartu. Dekoratif yang diambil adalah motif bingkai Yogyakarta dan warna nya hanya menggunakan warna emas dimana emas adalah simbolisme dari cahaya hidup/hidup yang luhur.



Gambar 56 : Bingkai Bagian Atas Kartu

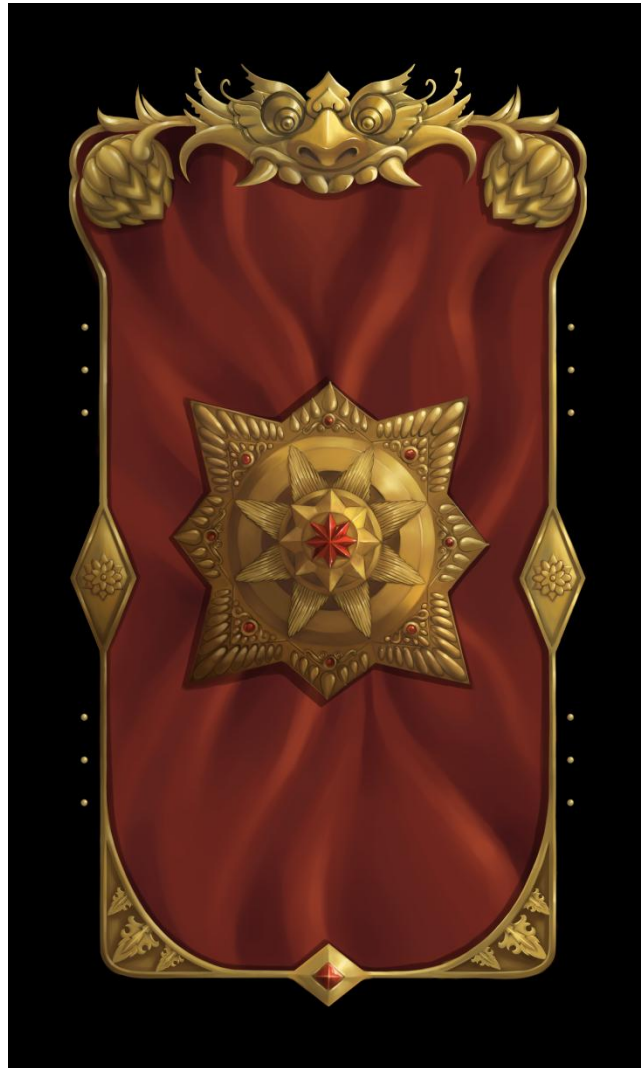


Gambar 57 : Bingkai Bagian Bawah Kartu

c. Ilustrasi Belakang Kartu

Desain dari belakang kartu ini sebenarnya dibuat dengan vector, namun setelah melakukan beberapa asistensi, dipilihlah kartu belakang ini. Lebih ilustratif dan ekspesif. Setelah melakukan observasi dan wawancara, dipilihlah ketiga warna di atas, Merah

yang melambangkan agama Hindu, Emas untuk lambang agama Budha, dan Hijau untuk lambang agama Islam.



Gambar 58 : Desain Belakang Kartu

Kala Mangkara, adalah sebuah simbol raksasa yang biasanya ada di setiap pintu Keraton maupun Candi-Candi. Kala berarti waktu. Namun Kala juga berarti sebuah peringatan dan proteksi, bahwa manusia harus berhati-hati karena akan ada halangan dimanapun mereka berada.

Wajik di kedua sisi, kanan dan kiri menandakan bahwa ketika manusia dekat dengan Tuhan, maka ia akan mengosongkan pikiran yang tidak baik. Garis di kanan kiri juga diinterpretasikan sebagai tiang, karena agama adalah tiang dari kehidupan

5. TIPOGRAFI

Pemilihan font pada Tarot ini hanya satu, yaitu menggunakan *serif*. Hal ini dikarenakan font hanya digunakan sebagai judul dari kartu. Font *serif* berjudul *Optimus Princeps* digunakan karena terlihat lebih formal dan elegan.

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU
1234567890

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU
1234567890

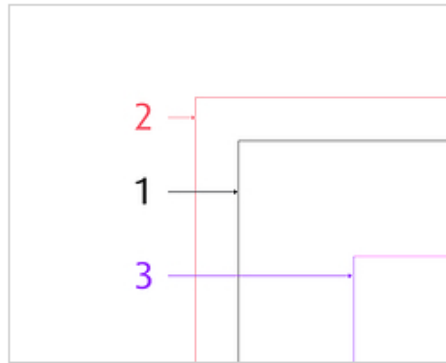
Gambar 59 : Optimus Princeps (Atas) dan Optimus Princeps Bold (Bawah)

6. LAYOUT

Di dalam perancangan ini, kartu Tarot yang nantinya akan dicetak, harus memiliki layout yang rapi dan konsisten. Sehingga akan dibutuhkan tatanan Trim, Bleed dan Margin, agar hasil cetak terlihat sama dan tidak meleset dari hasil akhir.

Kartu Tarot Astadewa memiliki panjang ke bawah 12 cm dan lebar ke samping 7 cm. Ditambahkan pada setiap sisi 4 mm yang akan dibagi lagi

menjadi 2, untuk susunan Trim dan Bleed agar menjadi batas aman juga menghindari kesalahan percetakan. Sedangkan yang paling dalam, yaitu Margin, sebagai pelindung batas dalam kartu



Gambar 60 : Trim (1), Bleed (2), Margin (3)



Gambar 61 : Trim, Bleed dan Margin Pada Tarot Astadewa



Gambar 62 : Hasil Akhir Pemotongan

C. PROSES DESAIN

1. Arketipe

Kartu : The Empress

Nomor : III

Elemen : Tanah

Planet/Zodiak : Venus

Inti Kartu : Kelimpahan dan Kreasi

Kata Kunci : Kehidupan, Cinta, Kesuburan, Kreatifitas, Memelihara, Perduli, Proteksi, Kerja Keras, Panen, Kelahiran, Kemakmuran.

Ini adalah salah satu contoh pertama kartu Mayor, The Empress (III). Di dalam kartu ini, biasanya digambarkan seorang wanita yang duduk di atas singasana. Wanita ini dikelilingi oleh gandum yang terlihat sudah bisa dipanen. Di bawahnya ada sebuah tameng yang bertandakan astrologi dari Venus yang menyimbolkan spesies wanita. Mengindikasikan seksualitas dan cinta. Adanya sungai yang menandakan aliran kehidupan. Biasanya The Empress menggunakan baju longgar yang menandakan adanya kehamilan dan mahkota yang memiliki 12 bintang yang berarti 12 zodiak atau berapa lamanya waktu dalam membuat sebuah kreasi.

2. Karakter

Karakter : Dewi Gandari

Dewi Gandari adalah sosok yang dipilih penulis untuk menjadi perwakilan kartu ini. Di dalam cerita Perwayangan, Gandari memang adalah sosok seorang wanita yang arogan dan sombong. Ia sangat menginginkan kedudukannya sebagai Ratu di Hastina. Tetapi itu tidak terjadi karena suaminya Destarata, anak pertama dari Prabu Wicitrasena tidak memiliki pengelihatan alias buta dan karena itulah ia tidak bisa menjadi Raja. Suatu hari disaat ia termenung di malam hari, Ia melihat keping air tawar yang sedang dikerumuni anak-anaknya. Gandari terpesona dan berharap ia dapat memiliki anak sebanyak binatang itu. Lalu berdoalah ia kepada dewata dan berharap dikaruniai anak banyak. Hal itu terkabul dengan lahirnya ke-101 anak Kurawa.

a. Symbolisme

Dewi Gandari adalah sosok yang dipilih penulis untuk menjadi perwakilan kartu ini. Di dalam cerita Perwayangan, Gandari memang adalah sosok seorang wanita yang arogan dan sombong. Ia sangat menginginkan kedudukannya sebagai Ratu di Hastina. Tetapi itu tidak terjadi karena suaminya Destarata, anak pertama dari Prabu Wicitrasena tidak memiliki pengelihatan alias buta dan karena itulah ia tidak bisa menjadi Raja. Suatu hari disaat ia termenung di malam hari, Ia melihat keping air tawar yang sedang dikerumuni anak-

anaknya. Gandari terpesona dan berharap ia dapat memiliki anak sebanyak binatang itu. Lalu berdoalah ia kepada dewata dan berharap dikaruniai anak banyak. Hal itu terkabul dengan lahirnya ke-101 anak Kurawa.

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|--|--|
| <p>Nomor : III</p> <p>Elemen : Tanah</p> <p>Planet/Zodiak : Venus</p> <p>Inti Kartu : Kelimpahan dan Kreasi</p> <p>Kata Kunci : Kehidupan, Cinta, Kesuburan, Kreatifitas, memelihara, perduli, proteksi, kerja keras, panen, kelahiran dan kemakmuran.</p> <p>Simbol Umum : Venus, angsa, sungai, hati, jagung, alas duduk, kehamilan, lebah, menyusui, mahkota.</p> | <p>Arketype : Dewi Gandari</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <p>-Dewi Gandari adalah ibu dari para 100 Kurawa. Berkat doanya kepada Dewata. Dipilihnya gandari adalah karena Destarata adalah ayah kandung dari para Kurawa. Ia membesarkan 100 anaknya tentu dengan rasa sayang dan cinta.</p> <p>-Merah, sebagai warna yang melambangkan perempuan, kesuburan dan feminim.</p> <p>-Pantai Selatan melambangkan perempuan.</p> |

b. Intepretasi

Kartu ini bermakna bahwa waktunya telah tiba untuk pembaharuan keadaan. Waktu telah matang untuk menyalurkan energi ke arah kreatif dan mengeluarkan ide-ide baru untuk masa depan. Carilah cara-cara praktis yang dapat mengekspresikan pengertian yang kuat tentang keinginan mengembangkan kehidupan. Sekaranglah waktu untuk memberi dan menerima serta menikmati harmoni dan mencintai lingkungan. Kartu ini menunjukkan pemenuhan emosi yang dirasakan penanya dalam jeadaab bahagia, hubungan yang aman untuk perkembangan dan menopang

kehidupan, juga memberikan ruang untuk tumbuh. Inilah waktu untuk menikmati kreativitas dan menggunakan bakat sebaik-baiknya.

3. Kostum

Berikut adalah contoh kostum dari sebuah buku Mahabharata ciptaan Teguh Sentosa. Busana dan perhiasan juga diambil dari gambar wayang kulit di sebuah blog. Terlihat rambut dari Dewi Gandari terurai, ketika ia masih muda dan belum dinikahi oleh Destarata. Lalu ketika ia dipilih menjadi istri Destarata yang buta, maka ia bersumpah akan menggunakan penutup mata dan tidak akan pernah melihat matahari lagi.



Gambar 63 : Referensi Wayang Kulit Karakter Dewi Gandari

(Sumber : membualsampailemas.wordpress.com)

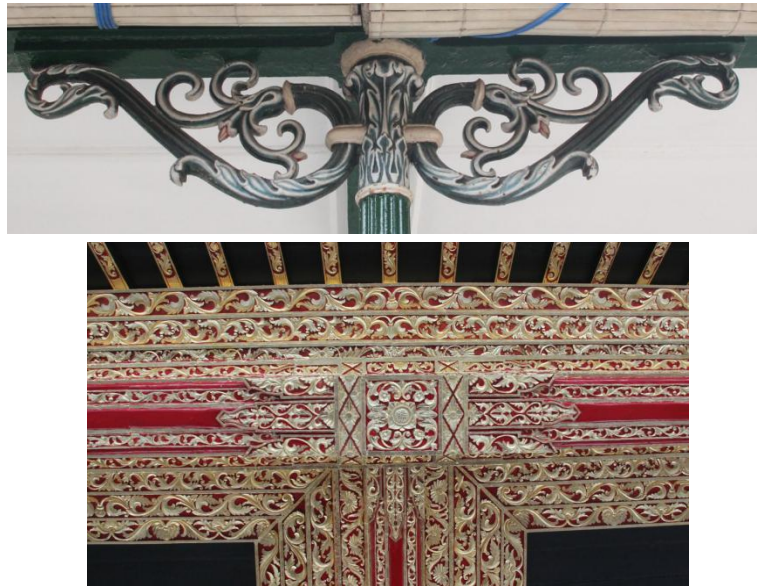


Gambar 64 : Referensi Karakter Dewi Gandari dalam buku novel grafis

(Sumber : Buku Mahabharata ciptaan Teguh Sentosa)

4. Ornamen

Ornamen yang digunakan yang pertama adalah border Arkana Mayor yang melukiskan sulur-sulur bunga teratai, pohon cengkeh, daun-daun yang kebanyakan mengarah ke desain ornamen Kraton Yogyakarta dan Solo.



Gambar 65 : Ornamen dalam Kraton Yogyakarta.

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 66 : Ornamen dalam Sanggar Wayang Orang Sriwedari, Solo.

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Ornamen kedua adalah batik. Batik adalah elemen yang tersulit di bagian proses desain ini. Batik selalu mengikat dan memiliki arti masing-masing. Batik raja hanya boleh dipakai oleh raja. Batik para Pandawa pun berbeda dengan yang lain, terutama Yudhistira. Di bawah ini adalah gambar dari batik Dewi Setyawati yang pada saat itu menjabat sebagai Ibu Negara di Astina. Menjadi contoh batik yang digunakan oleh para dewi dan istri.



Gambar 67 : Batik Dewi Setyawati di Sanggar Wayang Orang
Sriwedari
(Sumber : Dokumen Pribadi)

5. Background

Background yang digunakan adalah background Pantai Selatan yaitu Parangtritis di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Legendanya, Gunung Merapi dan Pantai Selatan adalah penjaga dan penyatu kota Yogyakarta ini. Gunung Merapi merepresentasikan laki-laki/maskulin dan Parangtritis mempre-sentasikan perempuan. Sehingga dipilihlah pantai ini sebagai background dari kartu The Empress ini.



Gambar 68 : Pantai Parangtritis
(Sumber : eksotisjogja.com)

Warna background juga memiliki *symbolisme* tersendiri. Karena kartu The Empress ini selalu melambangkan feminitas, maka dipilihlah warna merah yang merupakan simbol dari feminitas itu sendiri. Merah juga dalam batik melambangkan utara dan kesuburan. Sehingga kartu ini harus berdominan *background* warna merah.

2. PROSES ILUSTRASI SKETSA

Proses sketsa adalah awal dari penciptaan sebuah ilustrasi. Pada proses ini, penulis dapat mencurahkan segala ide yang sudah ada di pikiran ke dalam kertas sebelum dieksekusi lebih lanjut.

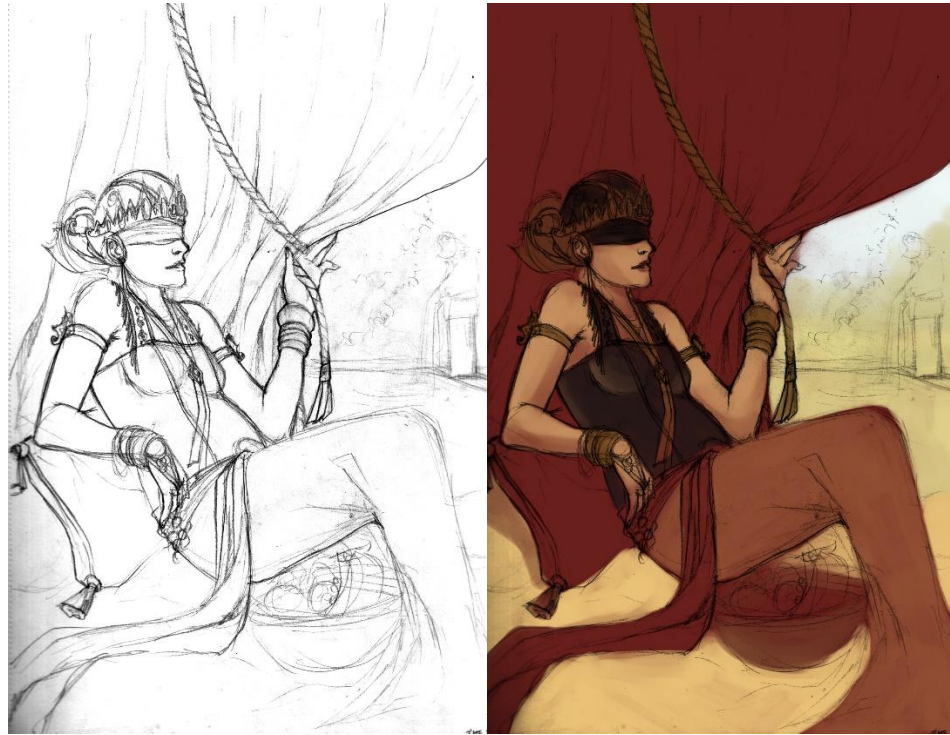


Gambar 69 : Sketsa Pensil The Empress dan The Judgment

3. PROSES PERWARNAAN ILUSTRASI

Setelah melalui proses sketsa, jika dirasa sketsa tersebut telah cocok untuk di proses lebih lanjut, maka dalam tahap coloring, akan dilakukan secara digital di dalam Photoshop dan SAI Painttool. Gambar di bawah ini adalah proses dari sketsa ke dalam *basic colour*. Yaitu memberikan warna dasar kepada ilustrasi. Hal ini dilakukan agar warna yang diinginkan tidak jauh dari perkiraan. Penulis juga memisahkan 3 partisi ke dalam

foreground, middleground, dan background. Agar jika terjadi kesalahan, maka penulis dapat memperbaikinya tanpa menyentuh layer lain.



Gambar 70 : Dari Proses Sketsa ke Basic Colour

Setelah warna dasar selesai, maka dimulailah pengerjaan ke langkah berikutnya. Yaitu, menentukan dari mana arah cahaya yang diinginkan. Biasanya penulis menentukan 2 arah cahaya. Satu sebagai cahaya utama, dan satu lagi untuk cahaya pembentuk kedalaman ilustrasi. Setelah itu, dilanjutkan dengan mengerjakan detail ilustrasi, seperti kulit, pakaian, mahkota, tirai, bantal dan buah-buahan.



Gambar 71 : Proses Pembentukan Cahaya dan Detail

4. PROSES FINISHING DAN RETOUCHING ILUSTRASI

Proses terakhir dalam ilustrasi adalah *finishing* dan *retouching*. *Finishing* di dalam proses ini adalah menyelesaikan segala detail dari ilustrasi, begitu juga dengan *background*-nya. Lalu dengan proses *retouching*, penulis menggunakan *tools* bernama *burn* dan *dodge* di dalam Photoshop. Kedua *tools* ini digunakan untuk memberikan kedalaman yang lebih dalam dibandingkan hanya menggunakan *rendering* biasa. Biasanya penulis juga menggunakan fitur *hue/saturation* atau *bright-ness/contrast* untuk menyesuaikan warna dan atmosfer yang diinginkan. Setelah semuanya sudah terlihat baik, maka ditambahkanlah border yang telah dibuat ke dalam ilustrasi.



Gambar 72 : Contoh Hasil Akhir The Empress (III) Kanan dan The Star (XVII) Kiri

5. TRANSFORMASI ILUSTRASI

Ini adalah contoh dari foto observasi di Wayang Orang Sriwedari yang telah melalui transformasi menjadi salah satu kartu.



Gambar 73 : Ilustrasi Transformasi dari Foto, Dewi Amba

6. PROSES ILUSTRASI BORDER

Proses pembuatan border ilustrasi yang diadaptasi dari pattern daerah Yogyakarta, yang ada di ukiran bangunan Kraton Yogyakarta. Mayor Arkana memiliki border yang berbeda dengan Minor Arkana. Sedangkan Minor Arkana yang terdiri dari 4 elemen, juga memiliki keunikan border tersendiri. Yaitu, Pasopati (Angin) , Kendi (Air), Koin (Tanah), dan Gada (Api).



Gambar 74 : Sketsa Border dan Hasil Akhir Border
Mayor Arkana



Gambar 75 : Hasil Akhir Border Minor Arkana.

7. PROSES SETIAP KARTU

a. The Fool



Gambar 76 : The Fool (0) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|--|--|
| <p>Nomor : 0</p> <p>Elemen : Udara</p> <p>Planet/Zodiak : Uranus</p> <p>Inti Kartu : Momen sebelum langkah pertama diambil.</p> <p>Kata Kunci : Potensi, kebahagiaan, permulaan baru, optimis, idealis, kebodohan, kepolosan, kekanak-anakan.</p> <p>Simbol Umum : Matahari, gunung, anjing, kupu-kupu, pakaian badut, ransel, jurang.</p> | <p>Arketipe : Bagong</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <p>-Karakter Bagong memiliki ciri khas di anatomi tubuhnya, ini pun juga mencerminkan sifat-sifatnya. Mata yang lebar menunjukkan sifat keingintahuan, kewaspadaan dan semangat untuk belajar. Mulutnya yang lebar espresi dari kekaguman. Dahi lebar menjadi simbol bahwa ia dapat menyerap ilmu dan pengetahuan.</p> <p>-Kancil, hewan cerdas yang pintar berbohong.</p> |
| | |



Gambar 77 : Sketsa Alternatif

Bagong adalah sosok yang dipilih penulis untuk dijadikan perwakilan dari kartu ini. Sketsa sebelah kiri, adalah yang dipilih oleh salah satu narasumber. Dikarenakan lebih bersifat aktif seperti The Fool dalam Waite Rider. Kancil menunjuk ke arah bawah sebagai hewan yang memperingati atau juga sebagai hewan yang menjebak dan mengelabui Bagong. Meskipun begitu, kita tetap tidak bisa melihat apa yang mereka lihat, dan begitupun dengan keputusan Bagong, untuk menuruti atau tidak perkataan si Kancil. Yang lainnya hampir serupa dengan The Fool dalam Waite Rider, dengan gunung, matahari dan ransel.



Gambar 78 : Referensi Karakter Bagong
(Sumber: Dokumen Pribadi dan Wikipedia)

Dasar busana dan perhiasan diambil dari riset observasi di Wayang Orang Sriwedari. Batik Kawung digunakan sebagai simbolisme dari harapan.



Gambar 79 : Desain Final The Fool

b. The Magician



Gambar 80 : The Magician (I) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|--|
| <p>Nomor : I</p> <p>Elemen : Udara</p> <p>Planet/Zodiak : Merkuri</p> <p>Inti Kartu : Menggunakan pengetahuan, akal dan kehendak, untuk menciptakan perubahan di dunia.</p> <p>Kata Kunci : Kekuatan, energy, focus, aksi, sumber daya, aktif, kelicikan, manisfetasi, intrik.</p> <p>Simbol Umum : Tongkat sihir, mawar merah dan putih, meja dengan piala, pedang, tongkat, koin, lemniscate.</p> | <p>Arketipe : Semar</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Semar sebagai sosok energi, jiwa dari pewayangan itu sendiri. Beliau adalah pamong untuk menasehati orang lain. Semar juga adalah sosok kekuatan yang tak terbatas. Beliau adalah yang paling sakti diantara semua tokoh. -Wajik adalah simbol dari ketuhanan, bahwa kekuatan yang tanpa batas itu hanya milik tuhan. Simbol ini sebagai pengganti lemniscate yang juga berarti tanpa batas. |



Gambar 81 : Sketsa

Semar dikatakan sebagai jiwa dari perwayangan itu sendiri. Semar dan Punakawan adalah sosok-sosok yang dibawakan oleh Sunan Kalijaga sebagai pamong dari tokoh lain di cerita perwayangan. Sketsa diatas menggambarkan beliau duduk bersila dengan tenang. Didepannya ada keempat benda yang masing-masing mempresentasikan empat elemen, yaitu air (kendi), tanah (koin), api (gada), panah (udara). Di dalam hasil akhir, ditambahkanlah sebuah wajik besar di belakang beliau. Simbol yang mengarah ke atas (Tuhan), representasi dari kekuatan tanpa batas. Di dalam wajik juga terdapat gambar lotus, yang mempresentasikan ilmu pengetahuan, pusat dari energy dan cakra.



Gambar 82 : Referensi Karakter Semar
(Sumber : wisatajiwa.wordpress.com)

Dasar busana dan perhiasan diambil dari website mengenai cerita “Semar Mbangun Kayangan” di pertunjukan Wayang Orang Bharata. Batik Kawung tetap digunakan sebagai simbolisme dari harapan.



Gambar 83 : Desain Final The Magician

c. The High Priestess



Gambar 84 : The High Priestess (II) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|--|---|
| <p>Nomor : II</p> <p>Elemen : Air</p> <p>Planet/Zodiak : Bulan</p> <p>Inti Kartu : Sesuatu yang hanya bisa dipahami melalui pengalaman.</p> <p>Kata Kunci : Intuisi, misteri, sunyi, pasif, rahasia, tenang, refleksi, meditasi, kekuatan batin.</p> <p>Simbol Umum : Kertas gulungan bertuliskan "Torah", air, tudung, pilar, buah delima, bulan sabit, mahkota Isis, salib besisi sama, malam.</p> | <p>Arketipe : Dewi Saraswati</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Kanan dan Kiri, dimana di perwayangan, kanan adalah tempat tokoh-tokoh protagonist dan kiri adalah tempat tokoh-tokoh antagonis. -Saraswati sebagai dewi yang melambangkan sosok seseorang wanita yang memiliki ilmu spiritual tinggi. -Lotus atau bunga teratai yang melambangkan chakra dan ilmu pengetahuan. -Air lambang dari feminitas |



Gambar 85 : Sketsa Alternatif

Dewi Saraswati adalah istri dari Batara Brahma. Dewi yang mempresentasikan ilmu pengetahuan, musik dan seni. Duduk di atas batu, memegang bunga lotus yang berarti pengetahuan spiritual. Dibelakangnya dua pilar yang menandakan sebuah gerbang. Menunjukkan banyaknya rahasia dan pengetahuan di baliknya. Bulan sabit dan air melambangkan feminitas. Di perjalanannya, The Fool akan melintasi gerbang tersebut dan menjalani petualangannya yang dipenuhi oleh misteri dan pengetahuan untuk menyelesaikan tujuan utamanya.



Gambar 86 : Referensi Karakter Dewi Saraswati
(Sumber: Tarot Wayang)

Dasar busana dan perhiasan diambil langsung dari gambar wayang yang ada di dalam kartu Tarot Wayang Ani Sekarningsih sebagai referensi. Beliau menggunakan praba dan mahkota.



Gambar 87 : Desain Final The High Priestess

d. The Empress



Gambar 88 : The Empress (III) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|--|
| <p>Nomor : III</p> <p>Elemen : Tanah</p> <p>Planet/Zodiak : Venus</p> <p>Inti Kartu : Kelimpahan dan Kreasi</p> <p>Kata Kunci : Kehidupan, Cinta, Kesuburan, Kreatifitas, memelihara, peduli, proteksi, kerja keras, panen, kelahiran dan kemakmuran.</p> <p>Simbol Umum : Venus, angsa, sungai, hati, jagung, alas duduk, kehamilan, lebah, menyusui, mahkota.</p> | <p>Arketipe : The Empress</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dewi Gandari adalah ibu dari para 100 Kurawa. Berkat doanya kepada Dewata. Dipilihnya gandari adalah karena Destarata adalah ayah kandung dari para Kurawa. Ia membesarkan 100 anaknya tentu dengan rasa sayang dan cinta. -Merah, sebagai warna yang melambangkan perempuan, kesuburan dan feminim. -Pantai Selatan melambangkan perempuan. |



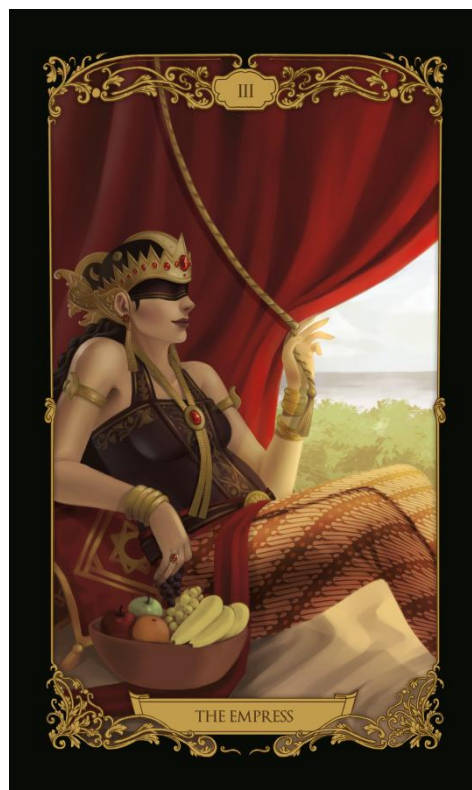
Gambar 89 : Sketsa Alternatif

The Great Mother adalah arketipe yang mewakili kartu ini dan Dewi Gandari adalah sosok yang dipilih penulis untuk menjadi perwakilan kartu ini. Di dalam cerita Perwayangan, Gandari memang adalah sosok seorang wanita yang arogan dan sombong. Ia sangat menginginkan kedudukannya sebagai Ratu di Hastina. Tetapi itu tidak terjadi karena suaminya Destarata, anak pertama dari Prabu Wicitrasena tidak memiliki pengelihatan alias buta dan karena itulah ia tidak bisa menjadi Raja. Suatu hari disaat ia termenung di malam hari, Ia melihat keping air tawar yang sedang dikerumuni anak-anaknya. Gandari terpesona dan berharap ia dapat memiliki anak sebanyak binatang itu. Lalu berdoalah ia kepada dewata dan berharap dikaruniai anak banyak. Hal itu terkabul dengan lahirnya ke-101 anak Kurawa.



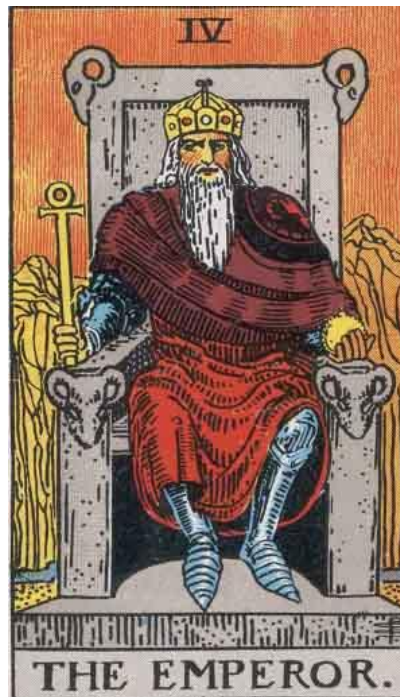
Gambar 90 : Referensi Karakter Dewi Gandari
(Sumber : membualsampailemas.wordpress.com)

Dasar busana dan perhiasan diambil dari sebuah blog. Terlihat rambut dari Dewi Gandari terurai, juga penutup mata setelah beliau bersumpah tidak akan melihat matahari lagi.



Gambar 91 : Desain Final The Empress

e. The Emperor



Gambar 92 : The Emperor (IV) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|--|---|
| <p>Nomor : IV</p> <p>Elemen : Api</p> <p>Planet/Zodiak : Aries</p> <p>Inti Kartu : Memerintah dan Stabilitas.</p> <p>Kata Kunci : Maskulin, aksi, tanggung jawab, fondasi, kepemimpinan, kewajiban, ambisi, seorang ayah, perintah, karir, dominasi, ketetapan hati.</p> <p>Simbol Umum : Merah, api, mahkota, takhta, domba, elang.</p> | <p>Arketype : Duryudhana</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Duryudhana sebagai sosok raja yang pongah, terlalu mengontrol, egois, menyalahgunakan kekuatan, segala yang bertentangan dengan kata kunci awal. Namun di pembacaan <i>reverse</i>, Duryudana adalah tokoh yang dekat dengan “The Emperor” <i>reverse</i> untuk disandingkan dengan Gandari. -Naga, lambang sosok proteksi. -Gunung Merapi, melambangkan laki-laki. -Warna putih melambangkan laki-laki dan kemakmuran. |



Gambar 93 : Sketsa Alternatif

Baladewa adalah tokoh pertama yang dipilih oleh penulis, namun setelah melakukan beberapa tes dengan pakar tarot dan wayang, mereka mengatakan bahwa kartu The Empress dan kartu The Emperor adalah kartu yang harus memiliki hubungan erat. Sehingga Duryudana dipilih dan disandingkan dengan Gandari. Beliau duduk santai menghadap kiri (Gandari menghadap kanan), dengan background Gunung Merapi di belakangnya yang berarti laki-laki. Lambang Naga diukir di kursi belakang Duryudana yang mengartikan proteksi. Warna putih dipilih sebagai tirai di belakang beliau sebagai lambang maskulin.



Gambar 94 : Referensi Karakter Duryudana
(Sumber : www.indonesiakaya.com)

Dasar busananya mengikuti sebuah artikel di sebuah website yang berjudul "Pandawa Dadu" oleh Sanggar Wayang Orang Bharata di Jakarta.



Gambar 95 : Desain Final The Emperor

f. **The Hierophant**



Gambar 96 : The Hierophant (V) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|--|--|
| <p>Nomor : V</p> <p>Elemen : Tanah</p> <p>Planet/Zodiak : Taurus</p> <p>Inti Kartu : Menerapkan keyakinan di dalam kehidupan.</p> <p>Kata Kunci : Mengajar, tradisi, alasan, memori, kepercayaan, keyakinan, agama, meditasi, hikmah, nasihat.</p> <p>Simbol Umum : Banteng, gajah, pentagram, pakaian pastur, pembantu pendeta, kunci, pilar, buku, lantai berpola papan catur.</p> | <p>Arketipe : Begawan Abiyasa</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pohon Banyan atau Pohon Beringin, mempresentasikan umur dan kebijaksanaan. -Begawan Abiyasa sebagai pengajar dari ketiga anak-nya, yaitu Destarata, Pandu Dewanata dan Yama Widura. Beliau juga kakek dari Pandawa dan Kurawa. Beliau lah yang mengajarkan ilmu-ilmu kepada putra dan cucu-cucunya. |



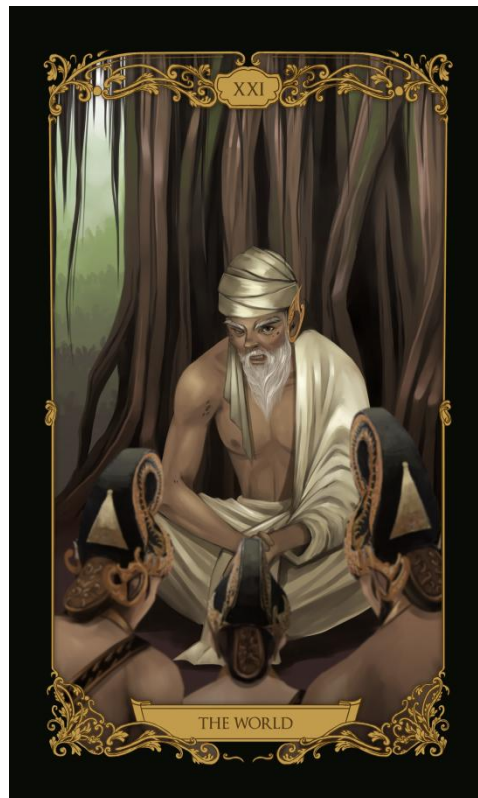
Gambar 97 : Sketsa

Begawan Abiyasa adalah ayah, kakek dari putra-putranya Destarata, Pandu dan Wiyasa juga cucu-cucunya para Pandawa dan Kurawa. Beliau mendidik mereka dan bertahun-tahun mendapatkan bakat masing-masing. Begawan Abiyasa juga pujangga sastra yang menuliskan cerita Mahabharata ini sehingga menjadi salah satu buku suci bagi penganut Agama Hindu. Tiga murid di depannya adalah Yudhistira, Bima dan Arjuna. Ia duduk santai di bawah pohon Banyan atau dikenal dengan pohon Beringin yang menyimbolkan umur dan kebijaksanaan. Diceritakan bahwa wajahnya tidak tampan, bahkan kearah mengerikan. Meskipun begitu, Begawan Abiyasa adalah orang yang ilmu ketuhanan dan ilmu saktinya sangat tinggi. Sehingga beliau pantas dijadikan sebagai The Hierophant.



Gambar 98 : Referensi Karakter Begawan Abiyasa
(Sumber : wayang.wordpress.com)

Busana beliau diambil dari versi India, menggunakan jubah berwarna putih dan duduk di bawah pohon Beringin, seperti petapa.



Gambar 99 : Desain Final The Hierophant

g. The Lovers



Gambar 100 : The Lovers (VI) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|--|
| <p>Nomor : VI</p> <p>Elemen : Udara</p> <p>Planet/Zodiak : Gemini</p> <p>Inti Kartu : Memilih pilihan yang membuat anda bahagia.</p> <p>Kata Kunci : Cinta, relasi, pernikahan, reuni, persahabatan, hubungan bahagia, perpisahan, kerja sama, hasrat, seksualitas.</p> <p>Simbol Umum : Laki-laki dan perempuan, pengantin, malaikat, api/air, pendeta, orang ketiga (perempuan), hati, cupid.</p> | <p>Arketipe : Wisnu dan Laksmi</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <p>-Wisnu dan Laksmi yang selalu dilahirkan bersama-sama. Rama dan Shinta, begitu juga Kresna dan Rukmini.</p> |



Gambar 101 : Sketsa

Wisnu dan Laksmi adalah pasangan suami istri yang selalu bereinkarnasi bersamaan jika diharuskan turun ke bumi. Misalnya seperti pada cerita Ramayana, Wisnu diturunkan untuk menaklukan Rahwana dan sayangnya, Rahwana jatuh cinta kepada Sinta (Renkarnasi dari Laksmi) dan dibawalah Sinta ke Alengka secara paksa.

Sama seperti di dalam cerita Mahabharata. Wisnu bereinkarnasi menjadi Kresna dan Laksmi sebagai Rukmini. Pada saat itu, Rukmini sudah hampir di persunting oleh raja Cedi bernama, Prabu Cedyo. Maka diculiklah Rukmini dan hal ini membuat ayah dari Rukmini, Prabu Bismaka marah. Terjadilah perang antara Kresna dengan seluruh Kurawa, Jarasanda, juga para Pandawa. Semua tewas kecuali Kresna dan Arjuna (keduanya titisan Batara Wisnu) namun pada akhirnya Batara Wisnu turun dan menghidupkan mereka kembali. Semuanya lalu datang ke pernikahan Prabu Kresna dan Rukmini.



Gambar 102 : Referensi Karakter Kresna dan Rukmini
(Sumber : www.pengantinproduction.com)

Busana Prabu Kresna dan Dewi Rukmini menggunakan pakaian warna dominan hitam, Kresna menggunakan praba dan makutha.



Gambar 103 : Desain Final The Lovers

h. The Chariot



Gambar 104 : The Chariot (VII) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|--|
| <p>Nomor : VII</p> <p>Elemen : Udara</p> <p>Planet/Zodiak : Cancer</p> <p>Inti Kartu : Kemenangan diri dalam keadaan sulit.</p> <p>Kata Kunci : Progres, perjalanan, evolusi, promosi, pencaharian, kontrol, ambisi, kemenangan, kecepatan.</p> <p>Simbol Umum : Kereta tempur, kuda, baju zirah, karangan daun salam, jalan, kota, tongkat kerajaan, kerang/kepiting, spinx.</p> | <p>Arketipe : Kereta Kresna, Arjuna dan Kresna.</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <p>-Arjuna dan Kresna berada di atas kereta, Arjuna memandang ke kiri, sedangkan Kresna memandang ke kanan. Dimana Kresna menunjuk siapa yang harus di kalahkan, dan Arjuna melaksanakan perintahnya.</p> |



Gambar 105 : Sketsa

Di dalam kartu tarot, biasanya spinx atau kuda yang dipakai selalu menggunakan warna atau menghadap ke arah yang berbeda. Menandakan meskipun mereka melaju kencang menghadapi apa yang ada di depannya, mereka memiliki pemikiran masing-masing dan tujuan yang berbeda.

Pada saat perang Baratayudha, Prabu Kresna tidak dibolehkan turun ke medan perang dikarenakan sangat sakti dan hal itu tidak adil bagi kedua belah pihak, Pandawa dan Kurawa. Sehingga Prabu Kresna hanya dibolehkan menjadi penasihat perang.

Kresna menjadi kusir Arjuna dikarenakan Arjuna masih ragu-ragu, karena ia harus menghadapi orang-orang yang ia hormati, seperti Bisma dan Durna. Keraguan ini terlihat ketika Kresna menyuruh Arjuna untuk membunuh Karna, kakak kandungnya sendiri dengan panah Pasopati. Arjuna tidak mau, hal itu dianggap tidak ksatria. Namun Kresna mengatakan bahwa Karna telah membunuh anaknya Abimanyu, maka Arjuna setuju dan membunuh Karna dengan Pasopatinya.



Gambar 106 : Referensi Kereta Kresna
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Kereta Kresna akan di ukir dari beberapa motif ukiran dari Yogyakarta. Dengan hiasan garuda, dan sulur-sulur. Berwarna Merah dan Emas.



Gambar 107 : Desain Final The Chariot

i. The Strength



Gambar 108 : The Strength (VIII) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|--|--|
| <p>Nomor : VIII</p> <p>Elemen : Api</p> <p>Planet/Zodiak : Leo</p> <p>Inti Kartu : Kesabaran yang dapat menciptakan suasana yang tenang.</p> <p>Kata Kunci : Kekuatan, Keberanian, Nafsu, Kekuatan dalam Diri, Kekuatan Tekad, Kebaikan, Menjinakkan, Sifat Liar dalam Diri.</p> <p>Simbol Umum : Singa/binatang buas, wanita, lemniscate, bunga, putih.</p> | <p>Arketype : Bima</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ular, sebagai lambang kejahatan, hawa nafsu yang melilit dalam kehidupan manusia. -Bima, sebagai kekuatan untuk melawan hawa nafsu tersebut. |



Gambar 109 : Sketsa

Cerita Dewa Ruci adalah kisah terkenal di dalam perwayangan. Di mana Bima diminta oleh Resi Drona, gurunya, untuk mencari air kehidupan yang membuat Bima mencapai kesempurnaan, yang sebenarnya hanyalah siasat saja.

Pertama ia pergi ke gunung Chandramuka, tetapi ia tidak menemukan air kehidupan tersebut. Lalu Sang Resi memerintahkan Bima menuju Samudra. Namun sodara-sodara Bima mengatakan it hanyalah bualan dari Resi Drona. Namun Bima tidak gentar, ia merasa bahwa perjalanan ini telah ditentukan oleh yang kuasa.

Pergilah Bima ke Samudra, dan disanalah ia bertarung dengan ular naga yang besar, berbahaya, memiliki bisa yang mematikan, taring yang tajam. Di dalam ketakutan dan keraguannya, ia mengingat untuk menikam kukunya, Pancanaka dan akhirnya berhasil membunuh ular naga tersebut.

Ketika ular memiliki arti sebagai hawa nafsu, Bima adalah representasi dari kekuatan untuk melawannya. Tidak ada lagi yang perlu Bima kuasai, karena sesungguhnya manusia harus mengikuti suara hati mereka.



Gambar 110 : Referensi Karakter Bima

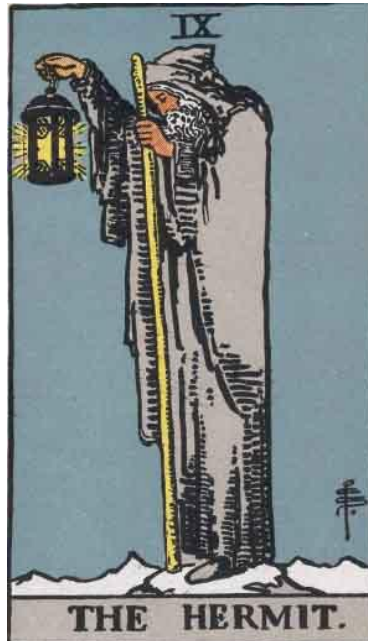
(Sumber : www.solojurnal.blogspot.com dan Dokumen Pribadi)

Dasar busananya mengikuti sebuah artikel di sebuah website www.solojurnal.blogspot.com dan referensi dari Sanggar Wayang Orang Sriwedari.



Gambar 111 : Desain Final The Strength

j. **The Hermit**



Gambar 112 : The Hermit (IX) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|--|
| <p>Nomor : XI</p> <p>Elemen : Tanah</p> <p>Planet/Zodiak : Virgo</p> <p>Inti Kartu : Menarik diri dari segala gangguan untuk menemukan jawaban yang sebenarnya.</p> <p>Kata Kunci : Introspeksi, diam, sepi, meditasi, privasi, kesepian, alam baka, kebijaksanaan, kebatinan.</p> <p>Simbol Umum : Lentera/Cahaya, Cerberus, Telur Orphic, Gunung, Kesendirian, Kegedapan.</p> | <p>Arketipe : Yudhistira</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <p>-Nama lainnya yaitu Puntadewa, Puntadewa sebagai meminta and Dewa sebagai Tuhan. Kartu the hermit adalah kartu meditasi, menyendiri untuk menemukan tuhan. Yudhistira mendaki gunung Mahameru sebagai orang terakhir yang berhasil mencapai nirvana dengan raganya.</p> <p>-Anjing sebagai penerangan, penggantu Lentera (Anjing ini adalah jelmaan dari Batara Indra) di dalam kegelapan yang menemani Yudhistira.</p> |



Gambar 113 : Sketsa Alternatif

Yudhistira adalah orang yang berhati lurus dan selalu beribadah. Darahnya berwarna putih dan roda kerta dan kudanya tidak menapak tanah, hadiah dari para dewa karena ia tidak pernah berbohong. Nama lainnya adalah Puntadewa yang berarti “Punta” yaitu meminta dan “Dewa” yang berarti dewata. Yaitu orang yang selalu berdoa kepada dewa.

The Hermit diambil dari kisahnya mendaki gunung Mahameru untuk mencapai Nirwana. Hanya ialah yang mampu bertahan ketika semua keluarganya jatuh atau terpeleset dan mati sebelum mencapai puncaknya. Dikarenakan hatinya yang paling luhur dan

Disana ia ditemani oleh seekor anjing, yang sebenarnya adalah ayahnya sendiri Batara Dharma. Setelah berhari-hari ia mendaki, akhirnya Yudhistira sampai di puncak dan disambut dengan Batara Indra.



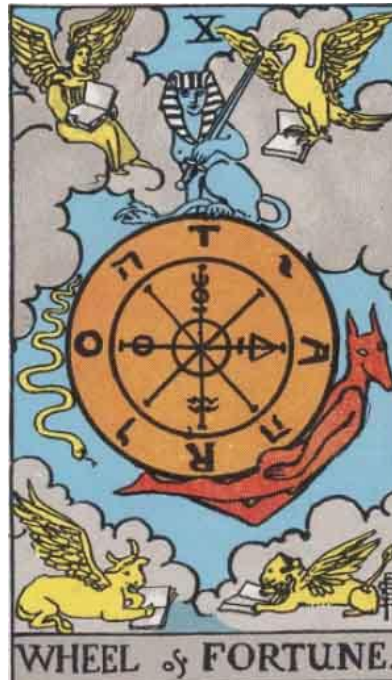
Gambar 114 : Referensi Karakter Yudhistira
(Sumber : luffy445.deviantart.com dan Dokumen Pribadi)

Dasar busananya seperti kedua gambar paling atas. Namun dalam perjalanannya ke puncak Mahameru. Ia hanya menggunakan kain putih mengelilingi tubuhnya dan sebuah tongkat berjalan.



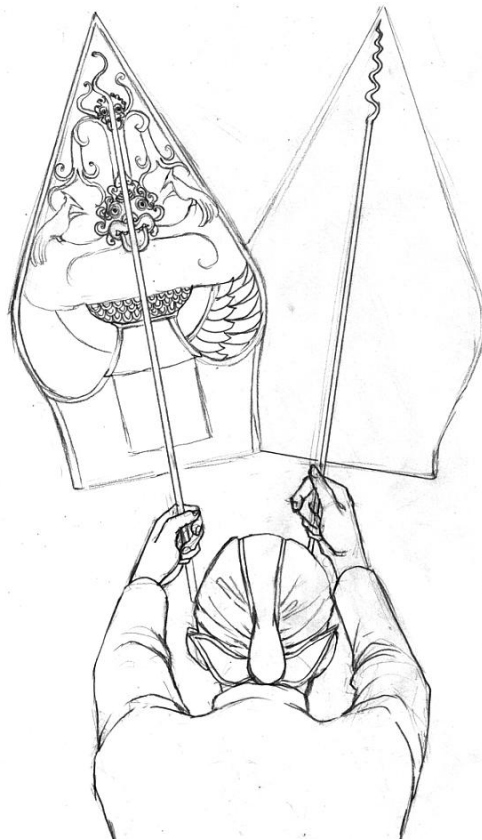
Gambar 115 : Desain Final The Hermit

k. The Wheel of Fortune



Gambar 116 : The Wheel of Fortune (X) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|--|
| <p>Nomor : X</p> <p>Elemen : Api</p> <p>Planet/Zodiak : jUPITER</p> <p>Inti Kartu : Perubahan yang acak.</p> <p>Kata Kunci : Nasib, takdir, kesempatan, judi, resiko, perubahan, gerakan, teka-teki, berputar.</p> <p>Simbol Umum : Roda, empat makhluk, tangan, banteng, singa, elang berekor kalajengking, malaikat, musim, zodiak.</p> | <p>Arketype : Gunungan</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gunungan adalah simbol dari semesta. -Di dalam perwayangan, gunungan digunakan sebagai bermacam-macam situasi. Dalang akan menggerakkan gunungan untuk menjelaskan perubahan cuaca, perubahan situasi, perubahan waktu, menunjukkan berbagai tempat dan mendeskripsikan kesaktian seseorang. -Dalang sebagai seseorang yang menciptakan situasi tersebut/kekuatan untuk mengubah situasi dari yang di atas. |



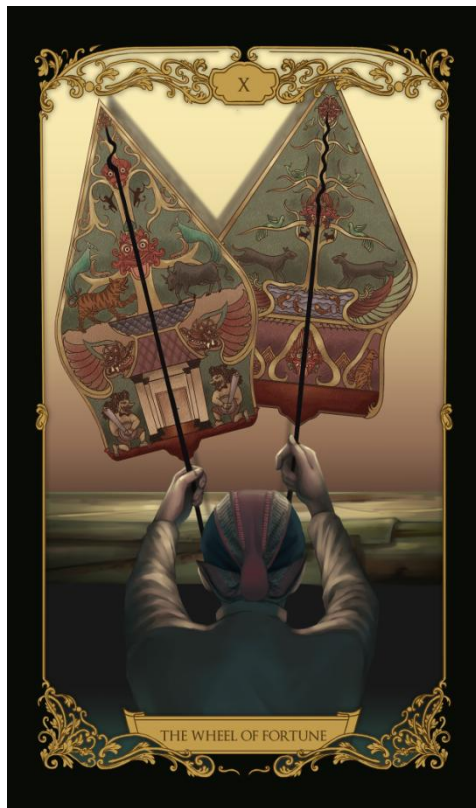
Gambar 117 : Sketsa

Kartu The Wheel of Fortune adalah kartu nasib atau takdir. Perubahan yang tiba-tiba dan tidak menentu. Kadang-kadang di atas, kadang-kadang di bawah. Kedua gunung memersentasikan dunia dan dalang sebagai representasi dari Tuhan. Dimana Tuhanlah yang dapat mengatur dan mengubah takdir dan nasib manusia. Dalang juga lah yang mengatur jalannya cerita. Gunung sebagai benda yang digunakan dalang untuk menjelaskan perubahan cuaca, situasi, perubahan waktu, tempat dan kesaktian orang.

Aja Dumeh! Filosofi ini adalah pelajaran jangan sok dan mentang-mentang jika sedang ada di puncak. Puncak itu hanya satu titik. Singkat dan tidak abadi. Jangan sombong, jika sedang di atas puncak.



Gambar 118 : Referensi The Wheel of Fortune
(Sumber : Gunungan dari Buku Tokoh Wayang Terkemuka dan
Dalang dari tribunnews.com)



Gambar 119 : Desain Final The Wheel of Fortune

I. Justice



Gambar 120 : Justice (XI) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|--|---|
| <p>Nomor : XI</p> <p>Elemen : Udara</p> <p>Planet/Zodiak : Libra</p> <p>Inti Kartu : Setiap tindakan selalu ada kon-sekuensinya.</p> <p>Kata Kunci : Keadilan, keseimbangan, pengadilan, balasan, ganjaran, hukuman, kebenaran, hukum, objektivitas, karma, keputusan, pilihan, berlawanan.</p> <p>Simbol Umum : Pedang, penutup mata, pilar, bulu dan hati, timbangan, duality, ruang pengadilan, mahkota, alpha/omega.</p> | <p>Arketipe : Wisnu</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Batara Wisnu diturunkan ke bumi selalu untuk menjaga keseimbangan dan keadilan di bumi. Diturunkan menjadi Rama agar dapat mengalahkan Rahwana, diturunkan sebagai Wamana untuk mengalahkan Raja Bali, dan diturunkan sebagai Kresna untuk membantu Pandawa mengalahkan Kurawa. -Senjata di tangannya merupakan senjata milik Rama, Wamana dan Kresna. |



Gambar 121 : Sketsa

Batara Wisnu adalah salah satu dari Trinity Gods. Beliau adalah penjaga keseimbangan di bumi. Hanya diturunkan jika terancam. Seperti ceritanya dalam Ramayana. Rama diturunkan ke bumi untuk memusnahkan tokoh yang sakti bernama Rahwana. Wamana si kerdil untuk mengalahkan raja Bali dan tentunya sebagai Prabu Kresna dalam cerita Mahabharatam sebagai penasihat Pandawa Lima. Beliau mengerti akan terjadinya perang besar Bharatayudha antara keturunan Bharata tersebut.

Batara Wisnu-lah yang akan selalu membela kebenaran dan memberi balasan kepada yang jahat. Sehingga, beliau lah yang cocok untuk disandingkan sebagai arketipe dari Justice.



Gambar 122 : Referensi Karakter Wisnu
(Sumber: Dokumen Pribadi dan wayangindonesia.web.id)



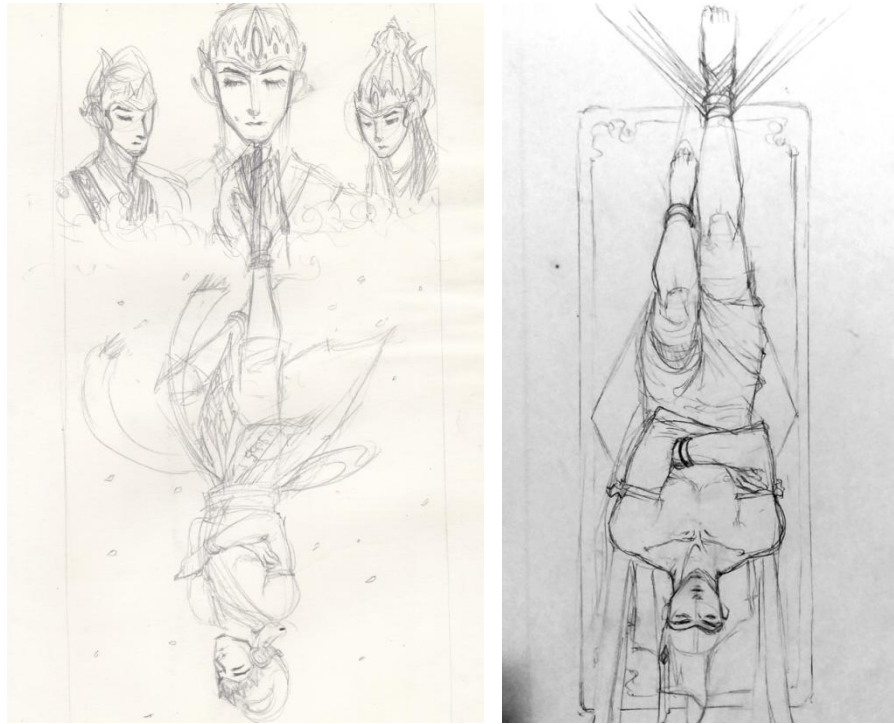
Gambar 123 : Desain Final Justice

m. The Hanged Man



Gambar 124 : The Hanged Man (XII) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|--|--|
| <p>Nomor : XII</p> <p>Elemen : Air</p> <p>Planet/Zodiak : Neptunus</p> <p>Inti Kartu : Bersedia menyerah kepada se-buah pengalaman atau situasi.</p> <p>Kata Kunci : Perspektif baru, pengorbanan, berdiri diam, filosofi, agama, spiritualitas, refleksi, meditasi, menyerah, mistik.</p> <p>Simbol Umum : Bergantung terbalik, kaki bertekuk, halo, air, pohon</p> | <p>Arketype : Bisma</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bisma, sebagai tokoh yang berani mengorbankan dirinya untuk ayahandanya agar dapat menikah dengan Dewi Setyawati dengan bersumpah tidak akan menikah dan memiliki keturunan. -Karena sumpahnya ini, dewa memberikannya sebuah mukjizat, yaitu Bisma dapat menentukan kematiannya sendiri. |



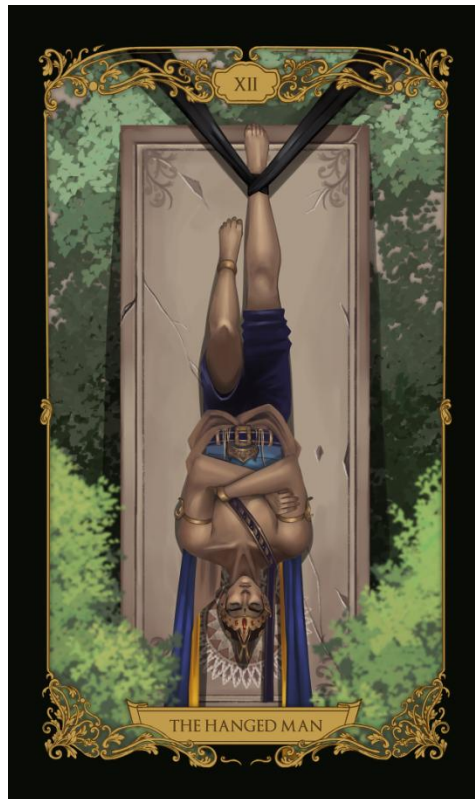
Gambar 125 : Sketsa Alternatif

Dewabrata adalah orang yang selalu mendahulukan orang lain sebelum dirinya sendiri. Seperti The Hanged Man yang memiliki arti menyerah, berkorban, refleksi. Pada saat itu ayahnya Prabu Sentanu sakit-sakitan, ternyata calon istri keduanya yang dicintainya menginginkan agar putranya nanti dijadikan sebagai raja. Namun bagaimana Prabu Sentanu tega, karena Dewabrata adalah anaknya yang pertama. Namun tanpa ragu, Dewabrata bersumpah kepada dewata bahwa ia tidak akan menikah dan memiliki keturunan. Petir menyambar tanda dewata mendengarnya dan hujan bunga setelahnya menandakan akan pengorbanannya yang mulia.

Dewabrata berubah nama menjadi Bhisma dan ia diberikan hadiah kepada dewata. Bahwa hanya Bhisma-lah yang dapat menentukan kapan ia mati. Kain hitam menandakan kematian, terbalik namun dengan wajah yang tenang menandakan ia merasa nyaman di dalam posisi tersebut.



Gambar 126 : Referensi Karakter Bhisma
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 127 : Desain Final The Hanged Man

n. **The Death**



Gambar 128 : The Death (XIII) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|--|---|
| <p>Nomor : XIII</p> <p>Elemen : Air</p> <p>Planet/Zodiak : Scorpio</p> <p>Inti Kartu : Sebuah awal selalu ada akhir, dan setiap akhir selalu ada awal.</p> <p>Kata Kunci : Kematian, perubahan, mutasi, kehancuran, siklus, musim, akhir, kebangkitan kembali, inkubasi, transisi, kerusakan, metamorfosis, pelepasan.</p> <p>Simbol Umum : Grim Reaper, Mawar Putih, Matahari Terbenam/Terbit, Sabit.</p> | <p>Arketipe : Batara Yamadipati</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Perang, dimana akan selalu ada kematian. -Pagi hari, dimana perang Bharatayuda selalu dimulai di pagi hari dan diselesaikan sore hari. Pagi berarti sebuah siklus dan transisi. -Yamadipati, sebagai dewa kematian. |



Gambar 129 : Sketsa

Batara Yamadipati adalah dewa yang ditugaskan oleh Batara Guru untuk menjaga pintu neraka serta mencabut nyawa manusia. Meski kartu The Death adalah kartu kematian, kartu ini sangat jarang bermakna literal. Sebaliknya, kartu ini bermakna permulaan baru dan transformasi. Matahari tenggelam merupakan representasi dari adanya kematian, tetapi dimana ada kematian, akan selalu ada kelahiran. Di dalam perang besar Bharatayuda, dilangsungkan pada saat matahari terbit dan dihentikan pada saat matahari terbenam.

Setelah melakukan beberapa sampel, beberapa orang mengatakan bahwa Batara Yamadipati adalah sosok yang lebih pantas di sandingkan dengan The Devil karena wajahnya yang seram. Namun hal itu adalah salah besar, Batara Yamadipati memiliki latar belakang yang cukup menyedihkan dan patut dikasihani, meski terkadang beliau melakukan hal yang tidak sepatutnya, namun ia memiliki belas kasihan dan hormat kepada seorang istri yang setia pada suaminya.



Gambar 130 : Referensi Karakter Batara Yamadipati
(Sumber : Buku Rupa & Karakter Wayang Purwa)



Gambar 131 : Desain Final The Death

o. The Temperance



Gambar 132 : The Temperance (XIV) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|--|
| <p>Nomor : XIV</p> <p>Elemen : Api</p> <p>Planet/Zodiak : Sagitarius</p> <p>Inti Kartu : Hal yang tepat di tempat yang tepat dan di waktu yang tepat.</p> <p>Kata Kunci : Kesabaran, kesederhanaan, seni, alkemis, pencampuran, kedua kutub yang bersatu, ujian, adaptasi, manipulasi, fleksi-bilitas, pembubaran.</p> <p>Simbol Umum : Elang/Singa, Merah/Putih. Laki-laki/Perempuan, Burung gagak di atas tengkorak, panah, malaikat, Isis.</p> | <p>Arketipe :</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> |

Gambar 133 : Sketsa

Gambar 134 : Referensi Karakter
(Sumber :)



Gambar 135 : Desain Final The Temperance

p. **The Devil**



Gambar 136 : The Devil (IV) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|---|
| <p>Nomor : XV</p> <p>Elemen : Tanah</p> <p>Planet/Zodiak : Capricorn</p> <p>Inti Kartu : Sebuah pilihan, aksi atau situasi yang berlawanan dengan minat.</p> <p>Kata Kunci : Nafsu, keserakahan, amarah, ketakutan, kebencian, tersesat, terikat, terpenjara, terjebak, kecanduan, kehancuran, kegelapan, krisis, kebiasaan buruk, iblis dalam diri, alam baka.</p> <p>Simbol Umum : Setan, Rantai, Tanduk dan Ekor, Alam Baka, Objek yang Diinginkan, Phallus, Kambing Jantan.</p> | <p>Arketype : Sengkuni</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sengkuni, sebagai karakter yang memiliki watak jahat, licik dan serakah. - Judi sebagai jebakan dan candu, kejadian yang dilakukan Sengkuni hingga para pandawa harus diasingkan. Judi juga sebuah nafsu yang dapat mengikat dan menjebak manusia. |



Gambar 137 : Sketsa

The Devil adalah kartu dari keterikatan, ketergantungan, sesuatu yang mengikat. Sengkuni, biang adanya permusuhan diantara Pandawa dan Kurawa, pantas dijadikan tokoh di dalam kartu ini. Penyebab awal pecahnya perang Bharatayuda dikenal dengan lakon Pandawa Dadu. Dimana Sengkuni menghasut Pandawa untuk bermain dadu dengan Kurawa, maka ia berbuat curang dan sayangnya Prabu Yudhistira dari pihak Pandawa gemar bermain dadu sejak kecil. Semula-mula hanya bertaruh kecil-kecilan. Namun pada puncaknya, Sengkuni menyuruh mereka untuk taruhan istri Yudhistira sendiri dan kepemilikan dari Indraprasta. Akhirnya Pandawa kalah dan diasingkan selama 12 tahun oleh pihak Kurawa.

Sengkuni adalah tokoh yang licik, kejam, suka mengadu domba. Sedangkan dadu sebagai intepretasi dari sebuah kebiasaan yang susah dihilangkan dan membuat kita ketagihan yang pada akhirnya melilit dan mengikatkan pada kita pada kebiasaan buruk yang dapat menyebabkan malapetaka.



Gambar 138 : Referensi Karakter Sengkuni

(Sumber : Buku Rupa & Karakter Wayang Purwa dan Dokumen Pribadi)



Gambar 139 : Desain Final The Devil

q. The Tower



Gambar 140 : The Tower (XVI) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|--|
| <p>Nomor : XVI</p> <p>Elemen : Api</p> <p>Planet/Zodiak : Mars</p> <p>Inti Kartu : Sebuah peristiwa tidak terduga yang dapat mengubah segala-nya.</p> <p>Kata Kunci : Destruksi, keruntuhan, ambruk, refaluasi, tergeser, kehilangan, pergantian, perubahan, realisasi, inspirasi, runtuhnya ego.</p> <p>Simbol Umum : Menara yang Hancur, Mahkota yang Jatuh, Petir, Api, Mata Siwa, Orang Terjatuh.</p> | <p>Arketipe : Batara Kali/Durga</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Di dalam agama Hindu, Dewi Durga diturunkan jika dewa-dewa tidak dapat mengalahkan sesuatu yang dapat menghancurkan bumi maupun mayapada. -Dewi Durga datang dengan tiba-tiba, seperti bencana alam, tanpa rencana. |



Gambar 141 : Sketsa Alternatif

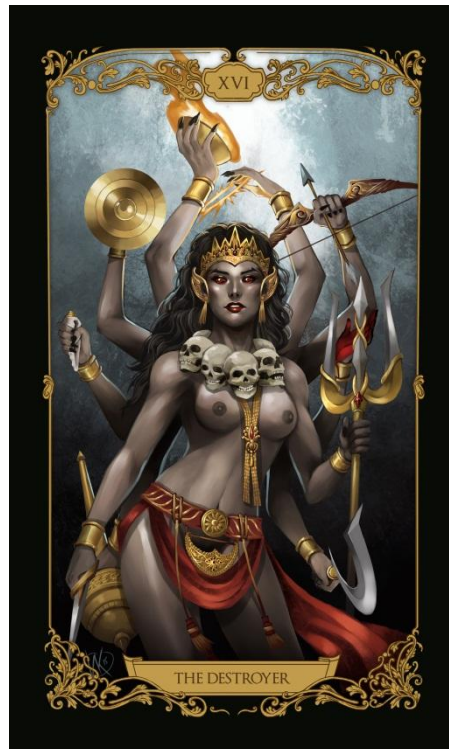
Batari Kali/Durga adalah dewi waktu dan kehancuran. Beliau diturunkan untuk menjaga bumi dari raksasa bernama Raktabija, yang dapat menduplikasi dirinya sampai ribuan hanya dengan setetes darah yang jatuh ke tanah. Tanpa belas kasih, Raktabija menghancurkan desa dan membunuh ribuan prajurit. Kemenangannya membuat ia sombong, dan kesombongan lah yang membuat ia harus berhadapan dengan Kali.

Di dalam perang antara keduanya, Kali membunuh ribuan dari klon Raktabija. Namun tidak habis-habisnya juga mereka. Sehingga pada akhirnya, Kali menelan semua darah Raktabija sebelum berubah menjadi klon, menghisapnya hingga tak ada yang tersisa.

Delapan senjata sebagai pengingat kekuatan penghancur Batari Kali dan tanpa busana karena beliau merupakan sosok yang liar dan tak terduga. Beliau adalah pengingat agar manusia selalu berendah hati, karena kesombongan hanya membawa malapetaka.



Gambar 142 : Referensi Karakter Batari Kali/Durga
(Sumber : Wikipedia dan Dokumen Pribadi)



Gambar 143 : Desain Final The Tower

r. **The Star**



Gambar 144 : The Star (IV) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|--|
| <p>Nomor : XVII</p> <p>Elemen : Udara</p> <p>Planet/Zodiak : Aquarius</p> <p>Inti Kartu : Pedoman, Harapan dan Ketenangan.</p> <p>Kata Kunci : Penyembuhan, harapan, meremajakan, spiritualitas, kehidupan baru, refleksi, pelepasan, pedoman, optimism, keberuntungan, nasib baik, keberkatan, keinginan.</p> <p>Simbol Umum : Bintang, Air, Air yang Tumpah, Perempuan Telanjang, Kaki di Dalam Air Satu di Luar, Aquarius, Malam</p> | <p>Arketipe :</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> |

Gambar 145 : Sketsa

Gambar 145 : Referensi Karakter
(Sumber :)



Gambar 146 : Desain Final The Star

s. **The Moon**



Gambar 147 : The Moon (XVIII) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|--|
| <p>Nomor : XVIII</p> <p>Elemen : Air</p> <p>Planet/Zodiak : Pisces</p> <p>Inti Kartu : Memerintah dan Stabilitas.</p> <p>Kata Kunci : Situasi yang berubah-ubah dan tidak pasti, bisa penuh dengan tipu muslihat atau mengungkapkan kebenaran yang sangat penting.</p> <p>Simbol Umum : Bulan, Serigala/Anjing, Menara, Air, Udang Karang, Kolam.</p> | <p>Arketipe : Batari Gangga</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bulan tetap sebagai bayangan dan refleksi dari matahari. -Gangga sebagai contoh cerita yang merefleksikan kartu The Moon. -Topeng sebagai alat untuk mengelabui seseorang atau sebagai alat untuk menyembunyikan wajah asli/niat yang sebenarnya. -Air sebagai perubahan yang tidak tetap, karena bulan lah yang mengontrol naik pasang air laut. |



Gambar 148 : Sketsa

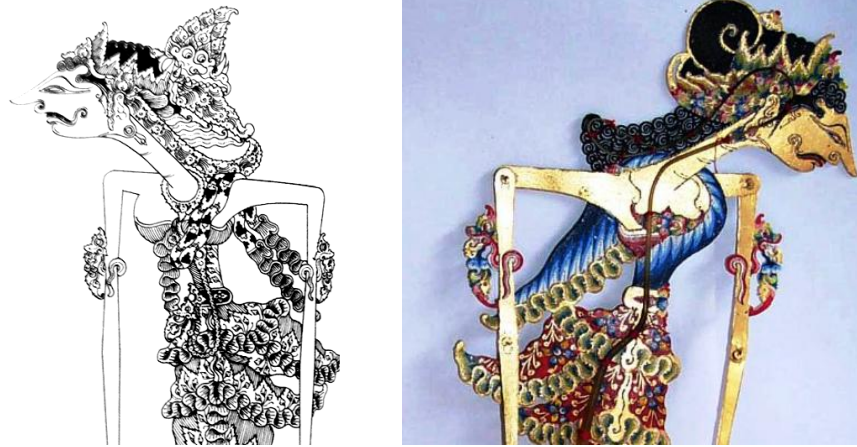
The Moon adalah kartu delusi, apa yang kita lihat belum tentu kebenarannya. The Moon juga menyarankan kita untuk mencari lebih lanjut dan melihat lebih dalam sebuah situasi, sebelum melakukan tindakan.

Batari Gangga adalah arketipe yang tepat untuk kartu ini. Pada cerita awal Mahabharata, dikisahkan beliau dan para dewata sedang melakukan sebuah ritual, namun karena adanya angin kencang, maka tersibaklah rok dari Batari Gangga hingga pangkal pahanya. Hal itu membuat hampir semua peserta ritual terpesona melihat kemolekan badan sang dewi, Batara Brahma yang tahu, langsung menghukum Gangga dan menurunkannya ke bumi. Dalam perjalanannya turun, ia bertemu delapan orang Wisu, mereka juga mengalami hukuman dan meminta bantuan Gangga untuk bersedia menjadi medium kelahiran mereka di bumi. Mereka minta untuk segera dibunuh agar tidak terlalu lama hidup di mayapada. Gangga menyetujui dan turunlah ia ke bumi.

Gangga akhirnya menikahi seorang Prabu bernama Sentanu. Sebelumnya ia berkata pada calon suaminya agar tidak menegurnya jika ia melakukan hal yang aneh atau tidak semestinya. Sentanu setuju dan menikahi Gangga. Mereka hidup bahagia, Prabu Sentanu sangat senang ketika mendengar Gangga hamil. Namun setelah ia melahirkan, Gangga selalu langsung melarungkan anaknya ke dalam sungai. Prabu Sentanu mengetahui-nya, tetapi tidak bicara apa-apa. Ia sudah berjanji untuk tidak menegurnya, hingga ia tidak tahan lagi ketika Gangga akan melarungkan anaknya yang ke-delapan. Ia menegur sang dewi sebelum Gangga melarungkan bayi tersebut.

Gangga kecewa akan perbuatan suaminya, namun ia mengerti bahwa itu adalah keputusan dewata. Ia lalu memberikan anak-nya kepada Prabu Sentanu, mengatakan bahwa anak-anak yang ia larungkan sebenarnya adalah kedelapan Wisu yang sedang dihukum. Karena Sentanu telah melanggar, Gangga kini boleh kembali ke khayangan. Ia memberi nama anaknya Dewabrata yang nanti akan dikenal oleh nama Bhisma.

Gangga juga terkadang digambarkan mengalir dari bulan sabit yang ada di belakang Batara Guru. Ia pernah mencoba membunuh sang Batara, mengira bahwa ia akan memenangkan pertandingan tersebut, namun ia salah. Ternyata Batara Guru mampu menahan aliran sungainya yang deras.



Gambar 149 : Referensi Karakter Batari Gangga
(Sumber : www.indonesiakaya.com)

Busana Batari Gangga diambil dari karakter wayang kulitnya.
Begitu juga hiasan kepalanya.



Gambar 150 : Desain Final The Moon

t. **The Sun**



Gambar 151 : The Sun (XIX) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|--|--|
| <p>Nomor : XIX</p> <p>Elemen : Api</p> <p>Planet/Zodiak : Matahari</p> <p>Inti Kartu : Kejelasan yang membawa kebahagiaan.</p> <p>Kata Kunci : Evolusi, pertumbuhan, kebenaran, kejujuran, memperluas horizon, realitas yang menyakitkan, pengalaman, kesadaran.</p> <p>Simbol Umum : Matahari, Anak, Taman, Kupu-kupu, Mawar, Cahaya Matahari, Bunga Matahari, Menari, Telanjang.</p> | <p>Arketipe : Garuda</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <p>-Garuda adalah tunggangan Batara Wisnu dan simbol dari matahari seperti Batara Wisnu sendiri. Garuda juga lambang dari kejujuran, kebenaran dan keberanian. Ia juga lambang dari proteksi dan penghancur.</p> |



Gambar 152 : Sketsa Alternatif

Garuda Mahabira adalah tunggangan dari Batara Wisnu sendiri. Ia adalah simbolisasi dari kemenangan, keagungan, kejujuran dan keperkasaan. Garuda juga lambang dari Matahari sama dengan Wisnu. The Sun sendiri bermakna cahaya, kemenangan, kejelasan, dan disebut pertanyaan “*YES*” atau “*NO*”, maka The Sun akan menyerukan jawaban “*YES*” dengan keras dan jernih.

Garuda digambarkan terbang ke atas langit diatas awan. Semua jernih dan jelas, matahari bersinar terang di belakangnya. Sayapnya mengepak lebar tanda keagungan dan menurut cerita pewayangan Jawa, Garuda yang ikut berperang bersama Batara Wisnu akan selalu membawa kemenangan.



Gambar 153 : Elang Jawa dan Patung Garuda di Kraton Yogyakarta
(Sumber : Google dan Dokumen Pribadi)

Elang Jawa menjadi rupa dari Garuda dan Patung Garuda yang ditemukan penulis saat observasi di Kraton Yogyakarta menjadi salah satu referensi untuk badan dan bentuk mahkota.



Gambar 154 : Desain Final The Sun

u. The Judgement



Gambar 155 : Judgement (XX) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|---|
| <p>Nomor : XX</p> <p>Elemen : Api</p> <p>Planet/Zodiak : Pluto</p> <p>Inti Kartu : Mendengar dan memperhatikan panggilan.</p> <p>Kata Kunci : Kebangkitan kembali, kebebasan, penyembuhan, hari kebangkitan, perspektif, aspirasi, trans-formasi.</p> <p>Simbol Umum : Malaikat, Terompet, Bendera, Kebangkitan Kembali, Embrio, Peti Mati, Tungku.</p> | <p>Arketipe : Bhisma dan Amba</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Kala, sebagai waktu atau sesuatu yang tak terelakkan. -Amba menjemput Bisma dimana itulah saatnya Bisma harus pergi dari dunia, untuk memenuhi janjinya kepada Amba. |



Gambar 156 : Sketsa

Judgement adalah kartu hari kebangkitan kembali. Seperti di dalam Bible atau Quran, seorang malaikat akan meniupkan terompet dan dikatakan hari itu semua akan mati dan dibangkitkan kembali. Judgement juga berarti melepaskan, transisi, jalan menuju kedewasaan. Tahap yang dijalani telah selesai, sekarang waktunya melihat kebelakang. Apakah yang telah kita dipelajari?

Dewi Amba memiliki kisah haru dengan Bhisma. Dahulu, Amba sempat di olang-ambing, ia menginginkan Bhisma untuk menikahinya. Namun tentu saja Bhisma tidak bisa melakukannya, ia telah bersumpah untuk tidak kawin dan memiliki keturunan. Bhisma meminta Amba untuk menemui kekasih lamanya, Prabu Salwa. Namun karena Prabu Salwa adalah kesatria sejati, ia menolak cinta Amba. Ia telah kalah dengan Bhisma, sehingga ia tidak pantas menerima Amba.

Dengan berat hati Amba kembali ke Astina. Berusaha kembali agar Bhisma menikahinya. Bhisma mencoba untuk menghindar dan

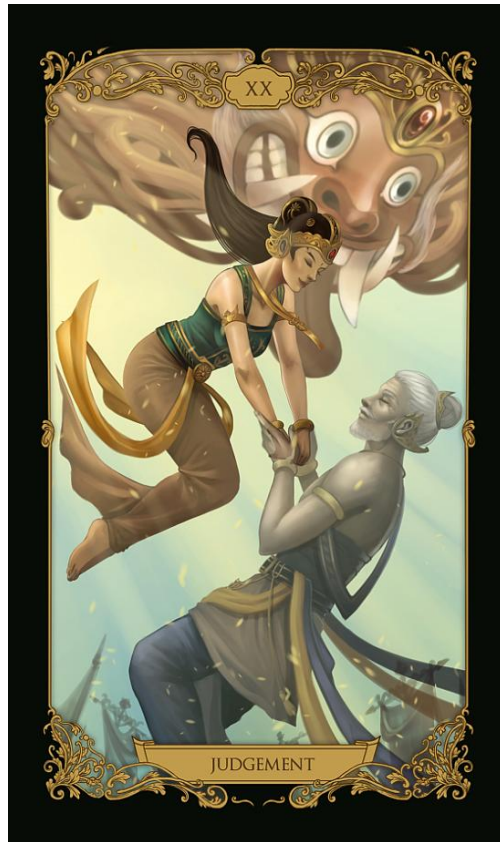
bersembunyi dari Amba. Hatinya sebenarnya juga mencintai Amba. Tapi apa boleh dibuat, janjinya pada dewata tidak bisa diingkari. Ia akhirnya dengan perasaan cemas dan takut, mengancam Amba dengan mengeluarkan panah dan busurnya. Semata hanya untuk menakut-nakuti Amba jika ia terus-terusan mendekatinya. Namun dewata berkata lain, karena tangannya yang berkeringat cemas, ia tidak sengaja meluncurkan panahnya ke arah Amba. Panah tersebut menancap dadanya dan Amba pun terjatuh. Bhisma langsung lari ke arahnya, air matanya mengucur, berkali-kali mengatakan maaf. Amba pun lalu bersumpah akan menitis kepada seorang prajurit wanita, untuk membalas kematiannya dan menerima penjemputan Amba untuk hidup di alam keabadian. Kemudian, Amba menghembuskan nafas terakhirnya.



Gambar 157 : Referensi Karakter Amba (kiri) dan Bhisma (kanan)

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Dasar busananya mengikuti sebuah pementasan di Pagelaran Wayang Orang Sriwedari di Solo, Jawa Tengah.



Gambar 158 : Desain Final Judgement

v. The World



Gambar 159 : The World (XX1) di Waite Rider

| Tarot Waite Rider | Tarot Astadewa |
|---|---|
| <p>Nomor : XXI</p> <p>Elemen : Tanah</p> <p>Planet/Zodiak : Saturnus</p> <p>Inti Kartu : Kesempurnaan yang sukses atau berhasil.</p> <p>Kata Kunci : Sukses, kemenangan, pemahaman, kreasi, pencapaian, pencerahan, akhir, siklus.</p> <p>Simbol Umum : Daun Salam, Triax, Melompat, Sickle, Menari</p> | <p>Arketipe : Dewa Ruci</p> <p>Simbol dalam Wayang :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Salah satu cerita yang populer di dalam perwayangan Jawa, pertemuan Bima dengan dirinya yang lain, Dewa Ruci, setelah banyaknya halangan dan rintangan, berakhirlah tepat di pemahaman dan pencapaian yang sukses. -Gunungan adalah simbol dari semesta. -Lotus sebagai simbol dari spiritualitas |



Gambar 160 : Sketsa Alternatif

The World adalah kartu yang berarti pemahaman dan pencapaian, akhir dari sebuah siklus, apa makna dari segala perjalanan dari The Fool hingga Judgement. Di dalam lakon Nawaruci, Bima di perintahkan untuk mencari pusaka air kehidupan oleh gurunya Resi Drona. Padahal sebenarnya, perintah ini hanya buatan para Kurawa agar Bima binasa dan tidak mengikuti perang Bharatayudha. Tapi karena Bima sangat menghormati gurunya, ia pun pergi menjalankan perintah gurunya tersebut.

Bima pergi melalui gunung dan samudera. Ia berkali-kali jatuh bangun dan hampir terbunuh beberapa kali. Tapi karena ia merasa bahwa perintah ini sebenarnya diberikan oleh Tuhan, maka Bima tidak gentar. Pada akhir peperangannya dengan sang ular naga di dalam Samudera, saat ia akan menyerah, Bima ingat akan tujuannya dan berhasil menancapkan kuku Pancanaka-nya ke leher sang ular. Sang ularpun musnah dan samudra menjadi tenang kembali.

Sesaat kemudian muncullah seorang kerdil di depannya, ia persis seperti versi kecil Bima sendiri. Beliau bernama Dewaruci, diri lain

dari Bima. Beliau mengatakan bahwa Air Kehidupan bukanlah sebuah pusaka, namun sesuatu yang berada di dalam diri manusia. Kisah Dewa Ruci adalah kisah perjalanan Bima untuk mencapai *Kasampurmaan*. Beliau mengajarkan Bima tentang kebenaran sejati, hakikat dan tujuan hidup yang lurus. Lakon Dewaruci ini menunjukkan tahap-tahap dan cara untuk mencapai tingkat spiritual tinggi.

Bima kini yakin akan niat jahat Kurawa, namun juga bersyukur bahwa dengan cara inilah Tuhan menyampaikan anugrah yang luhur kepadanya. Ia pun kembali ke kerajaan dengan selamat, semua keluarga Pandawa mengadakan pesta besar-besaran. Lenyaplah segala kesusahan dan berganti dengan kegembiraan.



Gambar 161 : Referensi Karakter Dewa Ruci
(Sumber : www.solojurnal.blogspot.com dan
www.ceritawayangbahasajawa.blogspot.com)



Gambar 162 : Desain Final The World

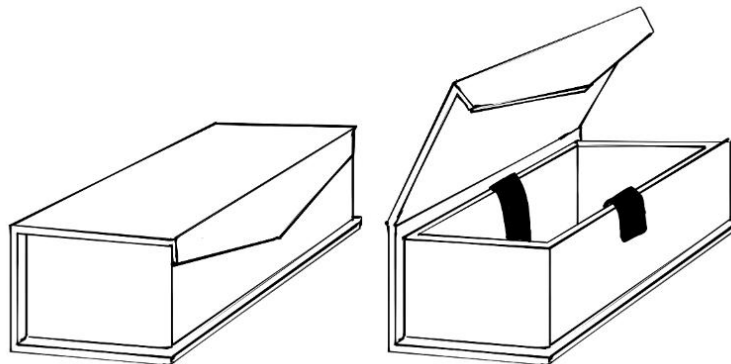
8. PACKAGING

Desain awal *packaging* ini berdasarkan dari beberapa referensi tarot *packaging* yang telah ada di pasaran. Berikut gambar di bawah adalah contoh dari Tarot *True Black* dan Tarot *Fountain*. Keduanya memiliki *packaging* yang hampir serupa, yaitu menggunakan box karton yang dilapisi dengan kertas. Kedua sisinya menggunakan magnet dan pita untuk memudahkan pengguna saat mengeluarkan kartu.



Gambar 163 : *True Black Tarot* (Kiri) dan *The Fountain Tarot* (Kanan)
(Sumber: elementsofmagick.com dan trueblacktarot.com)

1) Desain Awal



Tidak terlalu berbeda dengan desain kedua *packaging* tarot di atas. *Packaging*nya serupa dan menggunakan bahan yang sama. Box karton dilapisi oleh lapisan doff anti gores agar tidak terlalu cepat tergores dan rusak. Lapisan doff anti gores juga tahan dengan air. Sehingga kertas tidak mudah terkena kelembaban dan melengkung.

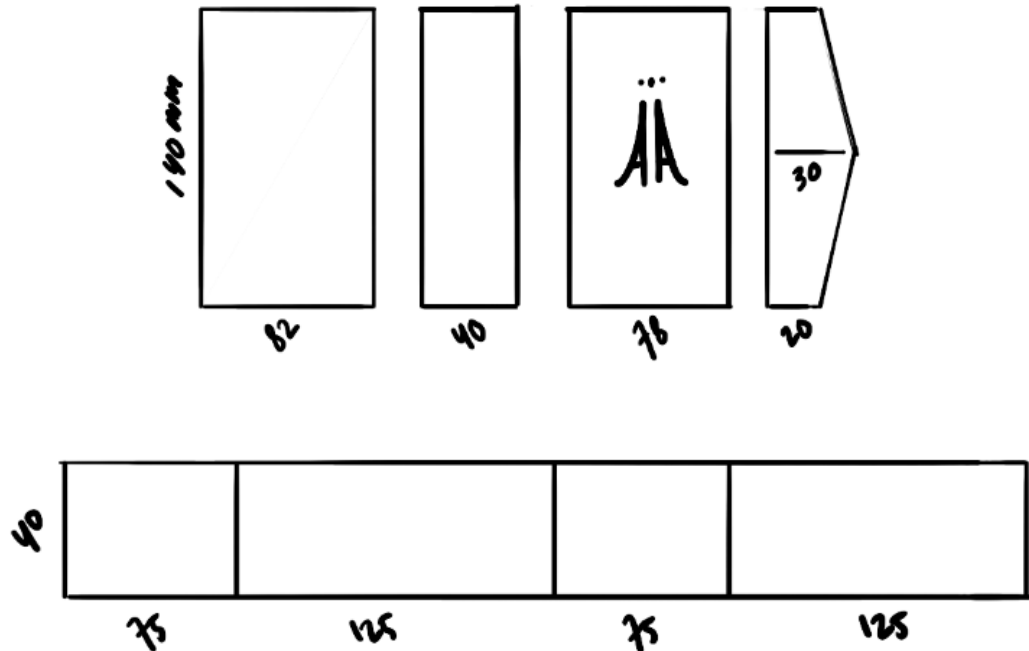
2) Warna

Warna yang dipilih adalah warna yang hampir sama dengan warna belakang kartu Tarot Astadewa ini. Yaitu meliputi warna merah, hitam dan kuning. Merah yang melambangkan agama Hindu, Emas untuk lambang agama Budha, dan Hijau/Hitam untuk lambang agama Islam. Warna hitam atau putih, juga brom (emas), melambangkan kebaikan, kejujuran dan kesucian.

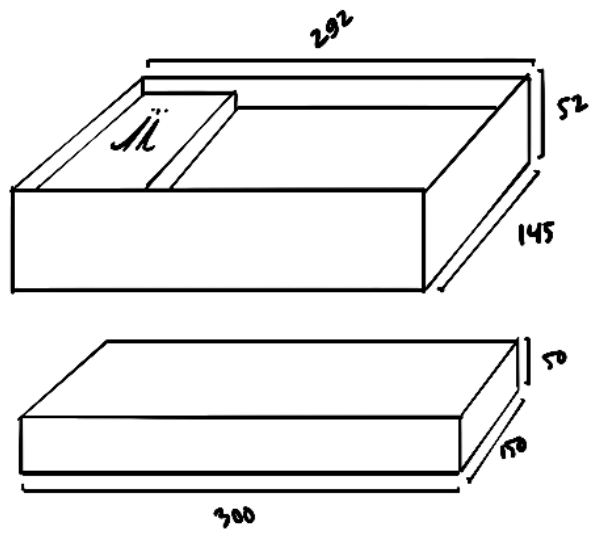


Gambar 164 : Warna dasar yang digunakan dalam *packaging*

3) Sketsa Jaring-Jaring



Gambar 165 : Sketsa Jaring-Jaring *Rigid Box* Tarot Astadewa



Gambar 166 : Sketsa Jaring-Jaring *Rigid Box* Luar

4) Foto Desain Akhir



Gambar 167 : Gambar Akhir Desain *Rigid Box* Dalam dan Luar Tarot Astadewa

9. STRATEGI MARKETING

Penulis menentukan strategi marketing ini dengan 4Ps yang ditemukan di website *www.thebalancesmb.com* yang terdiri dari Product, Price, Place dan Promotion. *Product* adalah tentang definisi dari apa yang dijual dan apa keunikan yang produk itu bawa. Apakah yang membuatnya berbeda dengan kompetitor lain? *Price* adalah berapakah produk itu akan dijual dan bagaimana komparasi harga tersebut dengan kompetitor. Apakah yang akan menjadi margin keuntungan dengan menjual dengan harga yang telah ditentukan?

Promotion adalah bagaimana produk ini akan di perkenalkan kepada orang-orang. Cara dimana para consumer dapat melihat fitur dan keuntungan yang didapatkan. Apakah taktik marketing yang akan digunakan untuk mencapai awareness dari masyarakat? Terakhir adalah *Place*, yaitu dimanakah produk ini dapat dibeli. Bagaimana cara transaksi dilakukan dan berapa uang yang akan dikeluarkan untuk menyewa customer service, atau bahkan bagaimana syarat dan ketentuan dari return policy?

Berikut adalah rancangan marketing yang akan digunakan oleh penulis jika Tarot Astadewa ini akan diperjual belikan secara umum:

1) PRODUCT

Produk yang akan dijual adalah 78 kartu Tarot yang penuh dengan ilustrasi bernama Astadewa. Bersamaan dengan *Companion Book* yang harus menemani kartu dek ini. Hal ini dikarenakan Kartu Tarot Astadewa tidak bisa berdiri sendiri tanpa sebuah *Companion Book*. Kartu Tarot ini adalah satu-satunya Tarot Wayang yang menggunakan cerita dan karakter Mahabharata sebagai dasar pemilihan kartu-kartunya. Kartu ini juga dipenuhi dengan ilustrasi yang detail dan buku panduan yang lengkap dengan segala deskripsi dan simbolisme dari perwayangan Jawa. Kartu Tarot Astadewa ini juga dapat menjadi media untuk menemukan dan mempelajari simbolisme baru yang mungkin belum pernah diketahui oleh pembaca tarot. Banyak perubahan-perubahan simbolisme yang dapat

menjadi pengalaman dan pengetahuan baru kepada pembaca dan sekaligus memperkenalkan budaya Perwayangan ini.



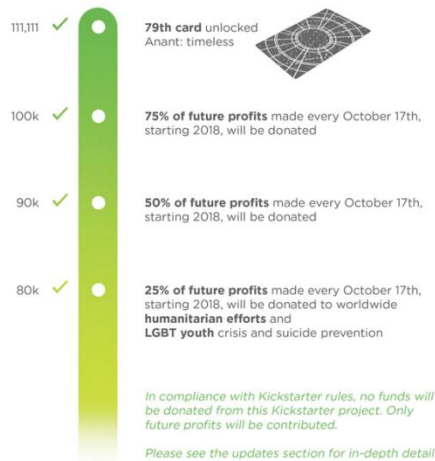
Gambar 168 : *Prototype* dari produk Kartu, *Companion Book* dan *Packaging* Astadewa Tarot

2) PLACE

Tarot Astadewa nantinya direncanakan akan di jual di sebuah website crowd-funding bernama Indiegogo atau Kickstarter. Tempat ini memiliki sistem dimana penjual/pencipta akan menawarkan produk mereka dahulu dan menumbuhkan rasa percaya kepada konsumen (yang biasanya dipanggil *backers*) untuk membeli produk mereka secara pre-order. Biasanya dikarena-kan penjual tidak memiliki modal untuk memulai produksi mereka.

Konsumen dapat menjadi *backers* dengan membayar/menyumbang berapa pun yang mereka mau kepada pencipta. Sebaliknya mereka akan mendapatkan barang yang ditawarkan oleh pencipta yang biasanya lebih menguntungkan dibanding membeli setelah *campaign crowd-funding* selesai. Terlebih-lebih jika penjual melewati beberapa *stretch goals* yang mereka buat. Berikut adalah contoh *stretch goals* yang biasanya dibuat oleh pencipta.

STRETCH GOALS



Gambar 169 : Contoh *Stretch Goals* True Black Tarot dan Divinity
Original Sin 2

(Sumber: Kickstarter.com)

Setelah melewati fase *crowd-funding*, biasanya pencipta menjual kreasi-nya di website milik mereka sendiri atau dengan mengirim sebagian paket ke Amazon sehingga dapat diakses banyak Negara dan lebih mudah pencarian-nya. Harganya pun jauh lebih mahal dibandingkan dari harga yang backers dapatkan melalui *campaign* tersebut.

3) PRICE

Karena Tarot Astadewa nantinya direncanakan akan dijual melalui crowd-funding website, harga dari produk ini mungkin rata-rata sekitar \$30-\$40 yang hanya berupa deck dengan *custom tuck box* (Tanpa Companion Book). Diproduksi oleh *makeplayingcard.com* yang berpusat di USA, sebagai pabrik kartu indie yang dapat dikirim ke seluruh dunia. Berikut adalah gambar standar harga kartu yang akan digunakan oleh pencipta dan gambar harga kartu yang sudah ditambahkan oleh beberapa fitur untuk mempercantik dek ini.

| Quantity | Price/deck | Card stock: [see details] |
|---|------------|---|
| No set-up charge | | |
| 1-5 | \$28.65 | 300gsm (smooth) ▼ |
| 6-29 | \$22.38 | Size of deck: Up to 78 cards ▼ |
| 30-49 | \$18.48 | Print type: [see details] Full color print ▼ |
| 50-99 | \$15.35 | Finish: [see details] MPC card finish ▼ |
| 100-249 | \$13.43 | Packaging: [view] Custom tuck box ▼ |
| 250-499 | \$12.25 | Custom box finishing: [see details] UV coated (gloss) ▼ |
| 500-999 | \$10.50 | Custom box effect: [view] Full color print ▼ |
| 1000-2499 | \$7.95 | Box seals: None ▼ |
| 2500-4999 | \$5.83 | |
| 5000+ | \$4.55 | |
| Need 2500+ decks with different designs? Contact us for quote | | |
| Applies to duplicate decks See delivery options » | | |

| Quantity | Price/deck | Card stock: [see details] |
|---|------------|---|
| No set-up charge | | |
| 1-5 | \$54.35 | 330gsm (superior smooth) ▼ |
| 6-29 | \$42.18 | Size of deck: Up to 78 cards ▼ |
| 30-49 | \$34.08 | Print type: [see details] Gold gilt edge + full color print ▼ |
| 50-99 | \$27.25 | Finish: [see details] Gloss finish ▼ |
| 100-249 | \$21.03 | Packaging: [view] Custom tuck box ▼ |
| 250-499 | \$18.05 | Custom box finishing: [see details] Aqueous (matte) ▼ |
| 500-999 | \$14.80 | Custom box effect: [view] Full color print ▼ |
| 1000-2499 | \$10.95 | Box seals: None ▼ |
| 2500-4999 | \$8.38 | |
| 5000+ | \$6.65 | |
| Need 2500+ decks with different designs? Contact us for quote | | |
| Applies to duplicate decks See delivery options » | | |

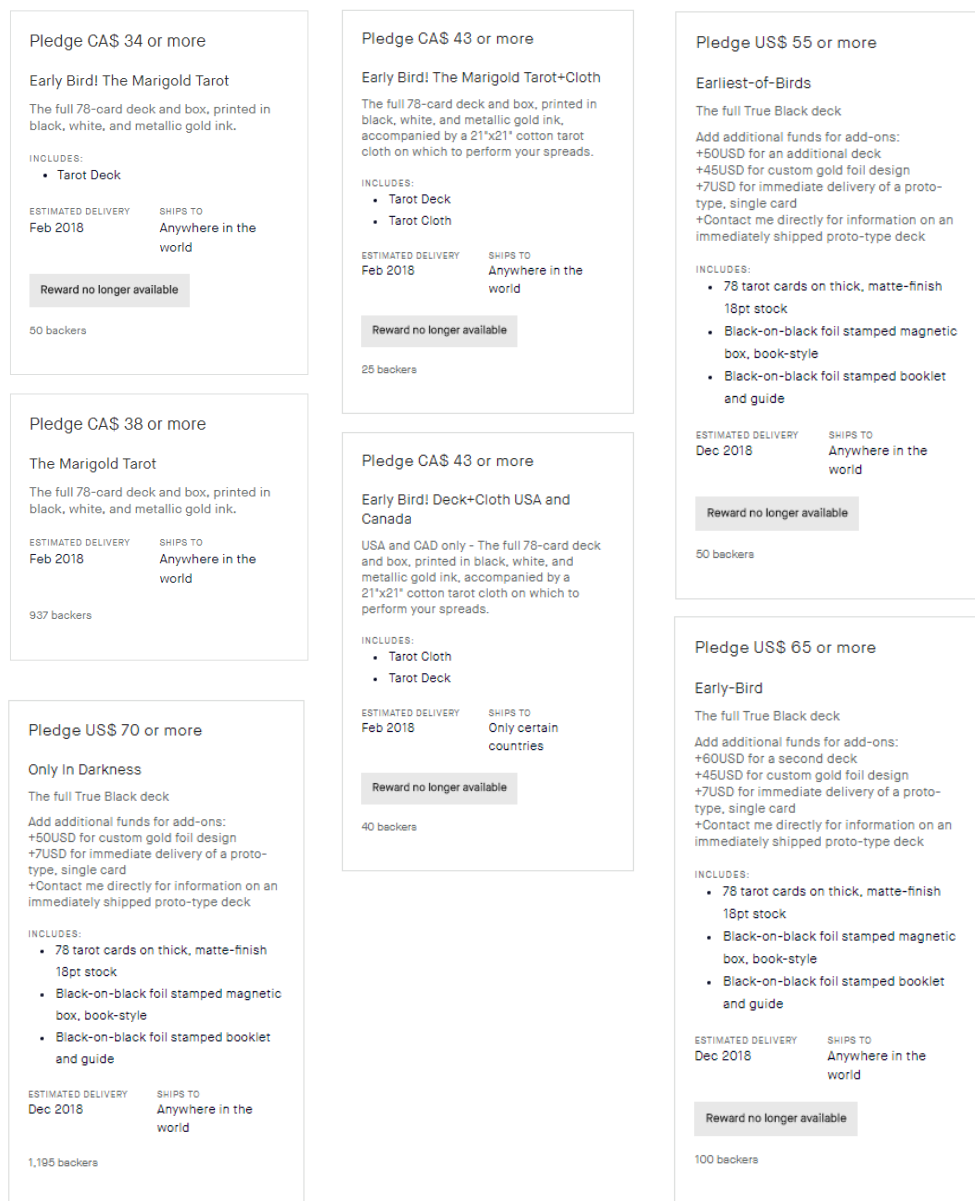
Gambar 170 : Harga Standar (Kiri) dan Harga Kartu dengan Fitur.

(Sumber : makeplayingcards.com)

Di atas dapat dilihat per-1000 kopi kartu dengan harga standar sekitar \$7.95 (kartu sudah termasuk diprint di atas kertas blue-core yang merupakan kertas khusus untuk kartu remi) dan \$10.95 untuk 1000 kopi jika menggunakan lebih banyak fitur seperti *Gold Gilt Edge*, *Gloss Finish*, *Custom matte box*, dan *330gsm superior smooth paper*. Pengiriman secara Internasional sekitar \$300-400 dollar dengan tujuan Indonesia.

Namun makeplayingcards.com memiliki fitur '*fulfillment*' yang dapat membantu kita untuk mengirim lebih murah ke seluruh dunia. Kickstarter juga memiliki fitur ini. Sehingga tidak ada problema untuk mengakses dan menjual kartu Tarot ini sampai ke ujung dunia. Namun untuk mengamankan pengiriman ini, penjual akan tetap men-charge \$20 untuk pengiriman flat ke luar negeri.

Untuk harga packaging dan buku, belum ditentukan oleh penjual. Karena mereka akan diproduksi di dalam negeri. Lalu nantinya akan disatukan dengan dek kartu yang telah dibuat di makeplayingcards.com. Setelah itu, mereka dapat di kirim dengan manual atau melalui '*fulfillment*'. Tergantung dengan jenis *perks* yang mereka pilih saat mereka menjadi *backers*.



Gambar 171 : Fitur *Perks* dalam *Crowd-Funding Website* yang menyediakan banyak variasi bagi *backers* dan lebih menguntungkan daripada membeli produk setelah *campaign* selesai.

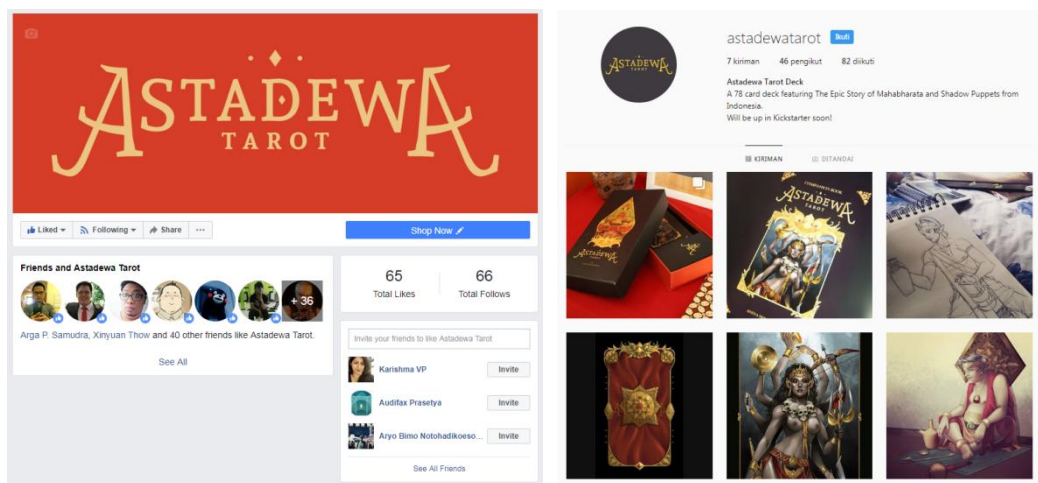
(Sumber: kickstarter.com)

4) PROMOTION

Sejauh ini, promosi yang telah digunakan penulis adalah menggunakan media seperti Instagram dan Facebook. Website masih dalam proses untuk mempermudah masyarakat mencari kartu ini melalui

web browser. Perlahan penulis telah mendekati dua komunitas di dalam Facebook yang bernama Komunitas Tarot Jakarta yang beranggotakan 499 orang dan Komunitas Tarot Nerds yang berjumlah 38.048 pada tanggal 24 Juli ini.

Penulis juga telah membuat Page di facebook bernama Astadewa Tarot dan juga Instagram @astadewatarot yang telah dibuat sekitar awal tahun ini untuk mempromosikan kartu Tarot Astadewa ini.



Gambar 172 : Kedua Page Facebook dan Instagram Tarot Astadewa.

Dalam negeri lebih mudah di raih oleh penulis, dengan melakukan beberapa workshop dan pengenalan mendalam dalam pertemuan dengan pembaca Tarot lain. Mengirimkan prototype deck kebeberapa orang juga dapat menjadi media promosi. Meminta mereka mengunggah sebuah Youtube Video untuk *me-review* kartu dek ini sehingga orang-orang dapat menyaksi-kan produk tersebut.

Promosi lain belum ditemukan, mungkin dikedepannya akan lebih banyak mengarah ke situs-situs dan forum Tarot untuk mempromosikan Tarot Astadewa ini lebih jauh lagi agar lebih sukses.

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Perancangan Kartu Tarot Astadewa ini merupakan media yang digunakan untuk melestarikan kebudayaan Wayang Jawa. Tarot Wayang sebenarnya sudah pernah diciptakan oleh Ibu Ani Setyaningsih, namun Tarot ini sulit dimengerti dan lebih beracu kepada Oracle daripada standar Tarot Rider Waite Smith. Kartu ini juga sudah tidak dicetak kembali sejak meninggalnya Ibu Ani 2014 lalu. Dari latar belakang tersebut, terciptalah perancangan Kartu Tarot Astadewa ini yang dimulai dari studi referensi, penelitian, analisis, hingga proses desain. Kesimpulannya sebagai berikut:

- Masih belum ada yang menciptakan Tarot Wayang yang kaya dengan simbolisme dan cerita di dalam Perwayangan terutama cerita Mahabharata.
- Perancangan kostum mengacu kepada Wayang Orang Solo, yang didokumentasi oleh penulis.
- Gaya gambar dipilih oleh penulis agar dapat merefleksikan visinya.
- Simbolisme yang digunakan di dalam Tarot Astadewa untuk merepresentasikan budaya Perwayangan Jawa terdiri dari karakter, arketipe, kostum, ornament, dekorasi, dan *background*.
- Tarot Astadewa ini dapat menjadi media pelestarian dari budaya Wayang Jawa yang mengacu kepada Tarot Rider Waite Smith agar dapat lebih mudah dipelajari oleh masyarakat dari dalam negeri maupun luar negeri. Tarot ini juga dapat menjadi penerus Tarot Wayang Ibu Ani yang sudah tidak diproduksi kembali.

- Tarot Astadewa dapat menjadi media eksplorasi bagi para pembaca tarot pemula maupun yang sudah berpengalaman. Hal ini dikarenakan di luar negeri maupun di dalam negeri, Tarot Astadewa menyajikan sesuatu yang segar dan baru. Di dalam negeri, Tarot Astadewa dapat menjadi penguat simbolisme-simbolisme yang sudah ada di sekitar kita sejak lama.

B. Saran

Di dalam perancangan Tarot Astadewa ini masih banyak hal yang perlu diperbaiki, seperti:

- Masih ada 48 kartu yang semua terdiri dari kartu Arkana Minor yang tidak diselesaikan dalam perancangan Tarot Astadewa.
- Dibutuhkannya buku panduan bersamaan dengan Tarot Astadewa ini sehingga lebih memudahkan pembaca Tarot untuk mendalami dan mempelajari simbolisme Perwayangan di dalam kartu dek ini.
- Logo Astadewa Tarot masih dapat dikembangkan lagi agar dapat mencapai kesamaan dari tema dan atmosfer dalam ilustrasi.
- Perbaikan dari kualitas setiap ilustrasi sehingga tidak terlihat berbeda satu dengan yang lain.
- Metode penelitian ini masih dapat diperdalam lagi dengan melakukan lebih banyak Observasi, Wawancara, Studi Literatur agar lebih dapat memuat lebih banyak filosofi dan simbolisme dari Perwayangan Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Sri Wintala. 2014. *Ensiklopedia Karakter Tokoh-Tokoh Wayang*. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Achmad, Sri Wintala. 2014. *Pamali & Mitos Jawa "Ilmu Kuno"*. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Bioware. 2014. *Dragon Age Inquisition*. Orlando. Dark Horse Books.
- Fachri, Hisyam A. 2012. *Tarot Past, Future, & Life*. Jakarta: Gagasmedia.
- Faisal, Muh. 2014. *Tokoh Wayang Populer*. Jawa Tengah: Penerbit Hafamira.
- Fontana, David. 1994. *The Secret Language of Symbol*. San Fransisco: Chronicle Books.
- Gray, Eden. 1970. *The Complete Guide to the Tarot*. New York. Batam Books.
- Guritno, Pandam dan Bondan, Molly. 1984. *Lordly Shades: Wayang orang Purwa Indonesia*. Jakarta: PT. Jayakarta Agung Offset.
- Guritno, Pandam. 1998. *Wayang: Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Salemba Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Harding, Elizabeth U. 1993. Kali: *The Black Goddess of Dakshineswar*. India: Jainendra Prakash Jain At Shri Jainendra Press.
- Hartanto, Leonar Yogi. 2012. *Tarot Kisah Perjalanan Kehidupan*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Heru, Sumari, Undung W. 2010. *Rupa dan Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kakilangit Kencana Prenada Media Group.
- Jung, Carl Gustav. 1964. *Man and His Symbol*. New York: Anchor Press.
- Kerlogue, Fiona. 2004. *Batik: Design, Style, and History*. United Kingdom: Thames and Hudson.
- Ki Ageng Kapalaye. 2010. *Kamus Pintar Wayang* (dari versi India hingga Perwayangan Jawa). Jogjakarta: Laksana.
- Lyla, Jane. 1990. *The Illustrated Book of Tarot*. California: Thunder Bay Press.
- Moore, Barbara. 2010. *Shadowsapes Companion*. United States of America: Llewellyn Worldwide.

- Moore, Barbara. 2013. *Tarot For Beginners*. United States of America: Llewlllyn Worldwide.
- Mulyono, Suyadi. 1984. *Laporan Penelitian: Mengungkapkan Nilai Kefilsafatan Yang Terkandung Dalam Kayon Perwayangan*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Rajagopalachari, C..2012. *Kitab Epos Mahabharata*. Yogyakarta: Penerbit IRCiSoD.
- Rimba, Leonardo dan Audifax. 2008. *Psikologi Tarot*. Yogyakarta: Penerbit Pinus.
- Sekarningsih, Ani. 2002. *Panduan Tarot Wayang*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sekarningsih, Ani. 2001. *Bunga Rampai: Wacana Tarot*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sentosa, Teguh. 2009. *Mahabarata*. Jakarta: Penerbit PLUZ+.
- Sentosa, Teguh. 2009. *Bharatayudha*. Jakarta: Penerbit PLUZ+.
- Sinansari, Philip. 2008. *Skripsi: Perancangan Desain Ulang Buku Tarot “Arkana, Menguak Tabir Psikologi Wacana Tarot”*. www.binus.ac.id
- Solichin. 2009. *Filsafat Wayang*. Jakarta: Penerbit Sena Wangi.
- Susetya, Wawan. 2007. *Bharatayudha: Ajaran, Simbolisasi, Filosofi, dan Maknanya bagi Kehidupan Sehari-hari*. Yogyakarta: Penerbit Kreasi Kencana.
- Waite, Arthur Edward. 2003. *The Pictorial Key To The Tarot*. United States of America: US Games.
- www.aeclectic.net
- www.wikipedia.com
- www.negeriwayang.wordpress.com
- www.pitoyo.com

LAMPIRAN

Wawancara

Protokol Wawancara Eria Andi Nugroho dan Guruh Nusantara

- Bagaimana pendapat Anda mengenai kartu-kartu tarot yang beredar di Indonesia saat ini?
- Kartu tarot apakah yang paling merepresentasikan Indonesia?
- Apakah pendapat anda sebagai pembaca tarot mengenai kartu-kartu Tarot tersebut?
- Dalam pengaplikasiannya, apakah yang membuat sebuah tarot memiliki makna atau jiwa?
- Tarot apa sajakah yang dapat dijadikan panutan dalam pembuatan kartu baru?
- Jenis ilustrasi semacam apakah yang paling merepresentasikan tarot?
- Apakah penggunaan media selain kartu dapat mempengaruhi pembacaan tarot?
- Apakah jenis sebaran berpengaruh pada pembacaan tarot, dan sebaran apakah yang paling populer untuk digunakan para pembaca tarot?
- Bagaimana pendapat anda dengan tema wayang yang ingin kita angkat dalam kartu Tarot Astadewa?
- Apakah saran Anda untuk kartu Tarot Astadewa?

Rangkuman Wawancara Eria Andi Nugroho dan Guruh Nusantara

1. Bagaimana pendapat Anda mengenai kartu-kartu tarot yang beredar di Indonesia saat ini?

Kartu tarot memang sudah banyak beredar di Indonesia, beberapa sangat representatif seperti Tarot Wayang karya Bu Ani dan Tarot Nusantara karya Pak Hisyam, namun persentase sebuah tarot yang baik dan tarot yang kurang baik, jauh lebih banyak tarot yang kurang baik. Dapat dilihat sendiri di toko-toko buku seperti Gramedia, coba perhatikan jenis tarot yang dijual disana, hanya seperti kartu bergambar, sama sekali tidak memiliki *soul*, temanya juga kebanyakan tidak jelas—dengan gambar manga dan simbol yang campur aduk, padahal kartu tarot itu didasari oleh simbolisme yang rumit dan harus dipelajari terlebih dahulu sebelum membuat kartu.

2. Kartu tarot apakah yang paling merepresentasikan Indonesia?

Menurut saya, kartu tarot yang paling merepresentasikan Indonesia adalah Kartu Wayang karya Bu Ani Sekarningsih, walau kartu beliau memiliki sifat oracle, tidak sepenuhnya mengikuti aturan tarot yang memiliki *major* dan *minor arcana*, tapi beliau memiliki riset simbolisme yang tidak terbantahkan, seperti penggunaan Dewi Laksmi dalam kartu kepuasan materi, beliau memiliki alasan tersendiri untuk menokohkan satu karakter dengan sifat yang terkandung dalam tarot dan itu bukan hal yang mudah, beliau harus benar-benar paham sifat satu karakter wayang sehingga karakter tersebut dapat menjadi simbol. Tidak ada kartu tarot yang berasal dari Indonesia yang memiliki jiwa sebaik kartu tarot Wayang.

3. Apakah pendapat anda sebagai pembaca tarot mengenai kartu-kartu Tarot tersebut?

Kartu Tarot Nusantara memiliki desain yang menarik, bergaya flat desain yang saat ini sedang ngetren, namun walau memiliki desain yang baik, kartu ini tidak memiliki jiwa. Seorang pembaca tarot mengerti bagaimana cara menghargai sebuah karya dan membaca simbolisme, namun kartu tarot Nusantara itu terlalu terpaku pada kartu tarot Rider Waite, bahkan kartu itu menggunakan simbolisme yang sama, hanya mengganti wajah karakter dan lanskap yang jauh lebih modern dari Rider Waite. Kartu itu berkesan terlalu terburu-buru, analoginya, seorang pelukis dapat mengerti karya seperti apa yang didasari materi dan karya yang didasari hati. Sebuah karya yang didasari kemauan, didasari kecintaan pada sesuatu akan jauh lebih memiliki makna daripada karya yang dibuat untuk kebutuhan komersil. Dalam Kartu Tarot Nusantara, ilustrasi yang dihasilkan lebih bersifat mengejar deadline, bukan berasal dari hati sang ilustrator sendiri. Itu satu-satunya kekurangan dari Tarot Nusantara, sehingga kebanyakan pembaca tarot kurang suka menggunakannya. Untuk kartu Tarot Wayang karya Bu Ani, kartu itu lebih bersifat oracle sehingga mungkin kurang populer diantara pembaca tarot, kartu itu juga tidak memiliki simbolisme visual, hanya simbolisme dari penggunaan karakter yang dikaitkan dengan sifat tertentu. Secara visual, kartu itu kurang menarik, namun secara simbolisme dan penggunaan karakter, kartu itu sangat baik sekali.

4. Dalam pengaplikasiannya, apakah yang membuat sebuah tarot memiliki sebuah jiwa?

Ilustrasi tarot adalah sebuah karya seni yang berisi tentang perjalanan hidup manusia, kebanyakan perjalanan hidup dari sang pencipta tarot tersebut. Sebuah tarot tidak dapat dibuat berdasarkan sifat komersil semata, tetapi harus bercerita melalui simbol-simbol yang terkandung pada setiap ilustrasi. Ambil contoh tarot

Shadowscape yang kalian punya. Pencipta dari tarot ini, Stephanie, memiliki kisah tersendiri dibalik setiap ilustrasi kartu, dimulai dari kecintaannya pada dunia peri, lalu kecintaan tersebut digambarkan dengan penokohan dan simbolisme yang membuat kita terseret dalam dunia yang ia ciptakan. Hal itulah yang membuat tarot memiliki jiwa, jika tarot tidak memiliki hal-hal penting tersebut, maka kartu tersebut sama saja seperti kartu bergambar, seperti kartu Pokemon atau Yu Gi Oh.

5. Tarot apa sajakah yang dapat dijadikan panutan dalam pembuatan kartu baru?

Ada tiga jenis kartu tarot yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan kartu tarot baru: Rider Waite, Thoth, dan Oracle. Rider Waite ini yang paling populer, hampir seluruh kartu tarot menggunakan kartu ini sebagai acuan, ciri khas dari kartu tarot ini adalah; kartu ini bercerita, dia menceritakan perjalanan hidup seorang manusia dalam arkana mayor dan menceritakan tentang empat elemen pembentuk manusia dalam arkana minor, seluruh cerita ini saling bersangkutan. Karena kartu ini memiliki bahasa universal dengan simbolisme yang universal, maka kartu ini bisa dibilang acuan paling mudah. Yang kedua, kartu tarot Thoth, kartu ini menjunjung tinggi simbolisme, kartu ini tidak memiliki cerita yang berkaitan seperti kartu Rider Waite tetapi kartu ini memiliki simbolisme yang sangat tinggi, simbol-simbol tersebut saling berkaitan dalam satu kartu dan membuat sebuah cerita tersendiri. Kartu ini digunakan untuk orang yang sudah sangat ahli dalam membaca simbol atau pembaca tarot yang sudah sangat profesional. Yang ketiga adalah kartu Oracle. Kartu ini mewakili sifat manusia dan tidak tergantung pada aturan tarot yang berjumlah 78 dan dibagi menjadi arkana mayor dan minor, kartu ini lebih bersifat bebas, jumlahnya bebas dan apa yang ingin disampaikan pun bebas. Kartu Oracle dapat memiliki ragam arti, tergantung dari interpretasi pembaca tarot.

6. Jenis ilustrasi semacam apakah yang paling merepresentasikan tarot?

Untuk kartu tarot, ilustrasi apapun dapat digunakan, asalkan ilustrasi tersebut mewakili hal-hal yang sudah disebutkan sebelumnya. Karena kami berkecimpung dalam dunia ilustrasi, maka menurut kami, buatlah ilustrasi yang berbeda dengan tarot yang sudah beredar di Indonesia, seperti contohnya, Pak Hisyam membuat kartu Tarot Nusantara bergaya flat desain seperti wayang dua dimensi, maka jangan membuat yang seperti itu. Lebih baik kalian membuat gaya ilustrasi sendiri yang melambungkan kartu tarot kalian sehingga kartu tarot kalian memiliki ciri khas yang tidak dapat didapatkan dari kartu tarot lain.

7. Apakah penggunaan media selain kartu dapat mempengaruhi pembacaan tarot?

Penggunaan media lain seperti contohnya aplikasi mobile begitu ya? Itu tidak apa-apa, saya pribadi dapat membaca dengan sangat jelas kartu-kartu dalam aplikasi mobile. Tapi kesulitan yang sering terjadi dalam aplikasi mobile untuk tarot adalah, tidak adanya fokus pertanyaan. Seperti contoh kartu Sword, dalam karir kartu Sword berarti sebuah intuisi yang sangat tajam bagaikan pedang, tapi dalam percintaan, kartu ini memiliki interpretasi yang sangat berbeda. Aplikasi mobile kebanyakan tidak memiliki fitur untuk spesifikasi pertanyaan, dan memanfaatkan jenis sebaran untuk mendapatkan keakuratan, sehingga dalam penjelasan yang ada dalam kartu tersebut lebih bersifat universal, dan tergantung dari sang pemakai aplikasi untuk menginterpretasi dan menghubungkan sendiri antara arti universal kartu dan pertanyaan yang diajukan.

8. Apakah jenis sebaran berpengaruh pada pembacaan tarot, dan sebaran apakah yang paling populer untuk digunakan para pembaca tarot?

Jenis sebaran sebenarnya tergantung dari pembaca tarot itu sendiri. Terkadang seorang pembaca tarot memiliki sebaran sendiri atau dapat beradaptasi dengan pertanyaan klien. Sehingga sebuah pola tertentu sebenarnya tidak terlalu berpengaruh pada pembacaan, hanya berpengaruh untuk mengotakkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh klien. Tapi dalam aplikasi, jenis sebaran adalah suatu media yang sangat berpengaruh, karena klien tidak dapat berinteraksi langsung dengan pembaca. Untuk sebaran yang paling populer sendiri, bisa dikatakan sebaran tiga kartu, sebaran bintang lima kartu, dan sebaran celtic cross. Itu untuk pertanyaan yang paling umum diajukan oleh klien seperti keuangan, masa depan, dan cinta. Tapi menurut saya, berhubung kalian membuat kartu tarot ini spesial, maka akan lebih baik jika kalian membuat sebuah sebaran yang hanya dapat dilakukan oleh kartu tarot yang kalian miliki, sehingga dapat menaikkan pemasaran.

9. Bagaimana pendapat anda dengan tema wayang yang ingin kita angkat pada Tarot Astadewa?

Kami secara personal sangat menyukai wayang ya, seni wayang merupakan seni yang tidak ada duanya dan memiliki filosofi yang sangat indah sekali, jika ada sebuah kartu tarot yang memiliki filosofi seindah filosofi wayang, maka saya yakin kartu-kartu kalian memiliki banyak sekali peminat. Namun kalian harus hati-hati karena penggunaan simbol wayang ini tidak sembarangan, kalian harus benar-benar mengerti karakter, ciri khas, dan personalitas dari karakter-karakter wayang. Kalian dapat menggunakan contoh Tarot Wayang karya Bu Ani sebagai komparasi, namun hati-hati dari segi hak cipta, kalian harus memiliki alasan tersendiri kenapa kalian menggunakan satu wayang untuk merepresentasikan sebuah cerita, jangan meniru seratus persen alasan Bu Ani menggunakan karakter

wayang dalam merepresentasikan sebuah sifat. Jika kalian berhasil mencapai hal tersebut, maka saya yakin kartu tarot wayang milik kalian akan memiliki banyak sekali peminat dan menjadi kartu tarot pertama dari Indonesia yang menjadi representasi Negara.

10. Apakah saran Anda untuk kartu Tarot Astadewa?

Untuk membuat kartu tarot dibutuhkan kesabaran dan pengalaman hidup yang berkaitan dengan kartu tarot tersebut, jangan dipaksakan membuat kartu tarot secara berututan, karena ide itu kan datang dengan sifat yang acak, dan pengalaman hidup kalian ketika membuat tarot inilah yang harus kalian tuangkan dalam karya akhir, jangan tercampur dengan kepanikan deadline atau apapun yang bersifat komersil. Lalu, kalian jangan menyerah, karena dedikasi dalam membuat 78 kartu itu sangat sulit didapat, jangan sampai seperti pembuat tarot kebanyakan yang menyerah dalam proses.

E-Mail

Siolo Thompson



Siolo Thompson

to me ▾

Oct 10, 2016, 10:53 PM



Hello Kinnara,

Congratulations on your tarot project and on finishing University! Creating the Linestrider Deck was a wonderful journey for me and continues to be an amazing part of my life as the deck was officially published only a few months ago, in May 2016, and is now in stores. To answer your question, I approached Llewellyn via their standard submission process (http://www.llewellyn.com/about/tarot_submissions.php).

I went straight for the publishing route because I was afraid to do a crowdfunding campaign, it seemed like so much work and stress and I don't love asking people for stuff. I'm sure you can relate. When I didn't hear from publishers right away I decided to just take the plunge and do the InideGoGo campaign which went really well and was not so painful as I imagined. After the successful printing of the indie deck I reached out to publishers again and was able to secure a contract with Llewellyn.

I have another deck in process now and I definitely plan to do an indie printing of it before I approach publishers. You will make more money directly selling the deck vs waiting for royalties AND you can control the quality of the deck. Llewellyn has been awesome to work with and I loved the editor I had but the finished product is not perfect, people HATE the cardstock that they used to print the deck and of course that saddens me. With me next deck I might approach US Games instead when I am ready to publish.

I hope that is helpful! Good luck with your project, I'd love to see your deck!



Siolo



Andya Dewakinnara

Oct 26, 2016, 8:26 PM ☆ ↩ ⋮

to Siolo ▾

Hello Siolo,

Thank you for reply my e-mail. Sorry for the late reply! I was thinking about that too before, to go indie and then reach publisher, but I'm also afraid that my deck can't satisfy the backers. Since my deck contains some of the new symbols from my country that are different from RW deck and it's more like an experimental deck that people might not get into it. These were the reasons i want to reach a publisher, since they have an editor that could guide me to improve my deck. I think I'm afraid to make so many mistakes, but can you tell me how was your journey with your first deck and how long did it take?

Oh, and can I ask you what company printed your indie cards before you enter Llewellyn? And can I know what kind of card stock do you use? In case maybe I choose Indiegogo to start with and if I need to use indie printing for my deck.

I cannot thank you enough for your help and explanation! I'll let you know when my deck is ready!

Regards,
Kinnara



Siolo Thompson

Oct 27, 2016, 3:54 AM ☆ ↩ ⋮

to me ▾

Hello Andya,

Thank you for the email.

Self publishing is probably the best thing to do for this kind of indie project. Unless your deck is ready to go, it might be hard to get a publisher on board but you don't know until you try. Submissions are not that difficult and I think it's definitely worth it to give it a shot.

If you do go indie there are lots of printers you can use but I've had great luck with these guys: <http://www.makeplayingcards.com/>

I use their basic cardstock which is 300gsm and people seem to like it.

If you self publish you will be processing orders yourself. I know shipping can seem daunting but you can now package everything in one bulk shipment and send it to Amazon and they can fulfill orders - that is what I will be doing for my upcoming projects. I sell mostly through my own website but also have a few orders a week via amazon and Etsy.

Using a crowdfunding platform is a great way to reach people but as you can imagine it only works as well as you do - you have to be very strategic and really hustle to meet the minimum funding goals.

I've found that it really helps my process if I just set goals - for example to get three cards finished a week.

Okay, I hope that helps! Very best of luck to you on this journey. It's challenging but so rewarding in the long run.

Cheers,

Siolo



Barbara Moore

Comment

Hi **Barbara**,

I'm Andya Dewakinnara and I'm making my very own tarot called Astadewa Tarot for my final project. I'm a student in Graphic Design in Surabaya, Indonesia and have a great passion in Tarot. I'm interested in having an interview with you to learn more about the process of making my own tarot deck, technically and spiritually.

You've been a great influence on me and your insight would be a great help along my journey. I've been reading your Tarot for Beginners and have been using Shadowscares and Steampunk Tarot decks for my own readings.

I'm currently writing my thesis on "Design of Astadewa Tarot" and have been trying to get some references to better understand the topic and make some of my statements stronger. I have also started illustrating some designs which i would love to show you.

Here's my The Destroyer(The Tower).

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10207280009711359&set=a.1144873834869.22774.1618217702&type=3&theater>

If possible I would appreciate to speak with you and also wondering if you charge for these kind of requests.

Hope to hear back from you!

Sincerely,
Andya Dewakinnara



barbara moore

to me ▾

Feb 17, 2016, 12:48 AM ☆ ↶ ⋮

Hello Andya,

Thank you for the lovely email. You honor me. I'm open to the idea of chatting and helping you out.

The next few weeks are very, very busy. If you can send me some information (I could not access the link you sent...I am not on Facebook anymore), I can give you some initial feedback. Let's start via email and then work towards a Skype call.

Looking forward to learning more,
Barbara



Andya Dewakinnara

to barbara ▾

Feb 28, 2016, 3:41 PM ☆ ↩ ⋮

Hello **Barbara**,

Thank you for replying my email. I'm so glad that you can make some time to have an interview with me. I've been thinking about using Skype to discuss this matter with you but I realized that I'm not too great with speaking in English. So I decided to use email for further discussion.

First thing first I want to talk about is my Astadewa Tarot. This is basically a tarot based on an ancient Indian story, Mahabharata, created by Veda Vyasa a revered Hindu figure.

Before Hinduism came to Indonesia, Wayang Kulit (Traditional Indonesian Shadow Puppet) was used to worship the old Gods. After they entered Indonesia, they used it to spread their religion.

When Islam came into Indonesia, one of the Wali Songo (9 people who spread Islam in Indonesia) , Sunan Kalijaga, copied this and changed some of its designs. Because the old Wayang Kulit is in the form of a human. While in Islam, that's forbidden. Sculptures and pictures can't contain a real shape of a human. This is because demons can stay in them and prevent angels entering your house.

Sunan Kalijaga used stories from Mahabharata and Ramayana for spread their religion. He changed the story a little bit and put Islam's philosophy into Wayang Kulit. Until now, Wayang Kulit is still used for a lot of purposes. It's no longer a tool for spreading religion. Now it's for the community to enjoy.

And here I am. Trying to make a tarot based on Wayang Kulit and the Mahabharata story but with an advance illustration and hope people can enjoy both the culture and the new experience with it. In this deck I'm using the traditional Waite Rider as based of my tarot.

After brainstorming for a while. I wish to ask you 3 first questions, if you're okay with it. Maybe I'll ask more in the future emails.

Firstly, I would like to ask how to make a proper deck of my own? All this time, I just took some of the tarot cards meaning, and then put some of the character or stories that match the card. Like my first card that I made, The Destroyer (XVI). I was inspired by the story of how this India Goddess, Kali, defeated Raktabija who disturbed human's life, the giant that's so arrogant, he couldn't die because every time he spills blood, the blood going to be one of his clone. So Durga, Shiva's wife, descended on to earth, but even Durga, can't defeat him. So she was so angry and from her third eye, came a shadow, she is Kali the Goddess of Time and Destruction. She killed the giant by draining all the blood he spilled by licking them, before it can become a clone.

That's how I found out the perfect match for The Tower. Following the core meaning of the card itself, sudden change or the one I gathered myself, destruction of the arrogance of men. Well, I did changed lot of symbolism in the real The Tower and I'm not sure if it can be done or not. Not all the cards will be changed like this, but I guess, I want to put some of the symbolism from my culture into this deck.

Secondly, I would like to ask about the drawing style I should do. Do we have to follow the tarot market? Or do we just make our own drawing style? How to make sure it's the right style? In the process for making my first card, I did some research. Looking at the Wayang Wong (human Wayang version) references, some of my favourite illustrators and make some sketches. Then I've tried so many styles, and then I came up with making cards with colour based on Hans Holbein, a German artist from 16th century. I want to make this deck with a bit of dark vibe, yet still bright at the same time. But I don't know if it will affect this way deck looks or aura. Sometimes, I feel dark tarots suits me well but sometimes Shadownscapes also has sweet aura that I adore.

Third, in the Steampunk and Shadownscapes Tarot, are designed and suggested with no-reverse reading. Is that the artist decided so or it's just up to us? And how it works?

Once again thank you for helping me out with my thesis. I know maybe there are actually more than 3 questions. I put some attachments of my cards and my sketches. Hope they can help you.

Sincerely,
Andya Dewakinnara

PS: I'm sorry about my English. It's not my first language. So I hope you understand.

...



barbara moore

to me ▾

Mar 3, 2016, 11:35 PM ☆ ↩ ⋮

Hello Andya,

After brainstorming for a while. I wish to ask you 3 first questions, if you're okay with it. Maybe I'll ask more in the future emails.

I will do my best to answer.

Firstly, I would like to ask how to make a proper deck of my own? All this time, I just took some of the tarot cards meaning, and then put some of the character or stories that match the card. Like my first card that I made, The Destroyer (XVI). I was inspired by the story of how this India Goddess, Kali, defeated Raktabija who disturbed human's life, the giant that's so arrogant, he couldn't die because every time he spills blood, the blood going to be one of his clone. So Durga, Shiva's wife, descended on to earth, but even Durga, can't defeat him. So she was so angry and from her third eye, came a shadow, she is Kali the Goddess of Time and Destruction. She killed the giant by draining all the blood he spilled by licking them, before it can become a clone.

That's how I found out the perfect match for The Tower. Following the core meaning of the card itself, sudden change or the one I gathered myself, destruction of the arrogance of men. Well, I did changed lot of symbolism in the real The Tower and I'm not sure if it can be done or not. Not all the cards will be changed like this, but I guess, I want to put some of the symbolism from my culture into this deck.

I think you can use whatever symbolism you want! The tarot has existed since the 15th century and has changed a lot over the centuries, with each era and geographical and cultural groups making the tarot reflect their beliefs. Symbols vary from culture to culture. I am teaching students from Turkey and China and am learning that many things that are common symbolic associations for Americans are NOT common and sometimes are the opposite for them. A symbol only works if it works. And to think that the symbols of a man from Victorian England who was a Christian mystic would work from everybody no matter where or when they live is unrealistic. Many decks do not rely on the RWS template. You might find Robert Place's Buddha Tarot or Joanne Powell-Colbert's Gaian Tarot to be good examples.

Secondly, I would like to ask about the drawing style I should do. Do we have to follow the tarot market? Or do we just make our own drawing style? How to make sure it's the right style? In the process for making my first card, I did some research. Looking at the Wayang Wong (human Wayang version) references, some of my favourite illustrators and make some sketches. Then I've tried so many styles, and then I came up with making cards with colour based on Hans Holbein, a German artist from 16th century. I want to make this deck with a bit of dark vibe, yet still bright at the same time. But I don't know if it will affect this way deck looks or aura. Sometimes, I feel dark tarots suits me well but sometimes Shadowscares also has sweet aura that I adore.

It's your deck, so I think you should pick the art that best reflects your vision. I think the art that you included (yours? it's wonderful!) is great. The only thing I would mention is that the High Priestess seems to have more background, a more developed setting than the other three. I think it is best if there is consistency in approach, composition, design (not sure the right word). It could work, maybe, if the Majors were all just large archetypal figures (and the courts maybe) and have the Minors be more like snapshots of story illustration, but I wouldn't have both approaches in Majors or Minors. It would feel jarring to me.

Third, in the Steampunk and Shadowscares Tarot, are designed and suggested with no-reverse reading. Is that the artist decided so or it's just up to us? And how it works?

For the Steampunk Tarot, because I was the designer (but not the artist...the artist simply followed my directions), I made that decision because that is how I read and I didn't feel like writing reversed meanings, since I don't use them. In Shadowscares, the artist was also the designer, and she decided to not use reversals. So it would be your decision. If you read with reversals, I'd include them because I think people like them, but if you don't, then don't worry about it. In truth, unless you are designing a deck with reversals in the image, like in the Revelations Tarot, it doesn't matter because if people read with reversals, they will use them no matter what deck and vice versa.

I hope this helps! By the way, your English is wonderful!

All the best,

Barbara
