



TUGAS AKHIR - RD1558

PERANCANGAN 22 KARTU ARKANA MAYOR TAROT ASTADEWA
UNTUK APLIKASI MOBILE

ELSA SERINA PUTRI
NRP 3410100159

PEMBIMBING:
R. EKA RIZKIANTONO, S.Sn, M.Ds
NIP 19761209 200312 1001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
2017



TUGAS AKHIR - RD1558

**PERANCANGAN 22 KARTU ARKANA MAYOR TAROT ASTADEWA UNTUK
APLIKASI MOBILE**

ELSA SERINA PUTRI

NRP 3410100159

PEMBIMBING:

R. EKA RIZKIANTONO, S.Sn, M.Ds

NIP. 19761209 200312 1001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
2017



FINAL PROJECT - RD1558

**22 MAJOR ARCANA ASTADEWA TAROT CARDS DESIGN
FOR MOBILE APP**

ELSA SERINA PUTRI

NRP 3410100159

COUNSELOR:

R. EKA RIZKIANTONO, S.Sn, M.Ds

NIP. 19761209 200312 1001

VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM

DEPARTMENT INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY SURABAYA

2017

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN 22 KARTU MAYOR TAROT ASTADEWA
UNTUK APLIKASI MOBILE

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Departemen Desain Produk Industri

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh ;

Elsa Serina Putri

NRP: 3410100159

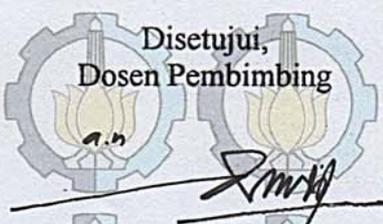
Surabaya, 1 Agustus 2017

Periode Wisuda: 116 (September 2017)

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Produk Industri


Ellya Zulaikha, S.T, M.Sn, Ph.D
NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,
Dosen Pembimbing


R. Eka Rizkiantono, S.Sn, M.Ds
NIP. 19761209 200312 1001

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA 2017

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Elsa Serina Putri

NRP : 3410100159

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN 22 KARTU ARKANA MAYOR TAROT ASTADEWA UNTUK APLIKASI MOBILE”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas 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 metode riset.

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

Surabaya, 1 Agustus 2017

Yang membuat pernyataan,


Serina Putri)

PERANCANGAN 22 KARTU ARKANA MAYOR TAROT ASTADEWA UNTUK APLIKASI MOBILE

Elsa Serina Putri

3410100159

ABSTRAK

Perkembangan industri *smartphone* semakin naik setiap tahunnya, berikut industri program aplikasi. Salah satu dari lima program aplikasi yang paling banyak diunduh oleh masyarakat adalah program aplikasi dalam kategori gaya hidup, salah satu gaya hidup yang mengikuti perkembangan *smartphone* adalah gaya hidup tarot.

Gaya hidup tarot adalah gaya hidup yang berkembang di Indonesia semenjak terbitnya buku Bunga Rampai Wacana Tarot karya Ani Sekarningsih. Fenomena perkembangan gaya hidup ini memiliki potensi untuk dibuatnya media baru yang mendukung perkembangan *smartphone*, yaitu aplikasi *mobile*.

Tarot sendiri adalah satu set kartu berisi 22 kartu arkana mayor dan 56 arkana minor yang digunakan sebagai sebuah media meramal. Tarot sangat mudah dirasuki oleh budaya dan kisah yang berbeda-beda, selama masih berkesinambungan dengan makna *universal*. Dalam perancangan ini, budaya yang digunakan adalah wayang purwa mengangkat kisah Mahabharata.

Perancangan kartu tarot dan aplikasi *mobile* menggunakan metode riset kualitatif berupa observasi, studi literatur, FGD, dan wawancara mendalam dengan penganut gaya hidup tarot, developer aplikasi, dan juga pakar wayang.

Hasil yang diharapkan dari perancangan ini, dengan adanya sebuah aplikasi *mobile* dengan konten tarot lokal, maka dapat menginspirasi para desainer untuk membuat tarot dengan konten lokal, sehingga dapat mendukung perkembangan industri tarot Indonesia.

Kata Kunci: Tarot, Astadewa, Aplikasi *Mobile*, Mahabharata

22 MAJOR ARCANA ASTADEWA TAROT CARDS DESIGN FOR MOBILE APP

Elsa Serina Putri

3410100159

ABSTRACT

The smartphone industry is expanding every year along with the creation of software for mobile devices. Tarot card apps are categorized under lifestyle apps, one of the top five most popular app categories.

After the publication Rampai Wacana Tarot book by Ani Sekarningsih, tarot has evolved in Indonesia. With the potential to grow and expand even further with the creation of new media supported by the mobile app industry.

Tarot itself consists of deck of cards containing 22 major arcana and 56 minor arcana cards, which are used for predicting the future. Tarot card themes can be easily adapted to different cultures and stories, as long the cards stay consistent with the overall meaning. In this design, the story used is the great tale of Mahabharata, told by using the art of shadow puppets called Wayang Purwa.

The design of tarot cards and mobile applications uses qualitative research methods in the form of observations, literature studies, focus group discussions, in-depth interviews with the tarot community, shadow puppet experts, and app developers.

The expected result of this design is to help support further development of Indonesia's tarot industry. This is accomplished by providing users with a way to familiarize themselves with tarot on a popular platform with the ability to create their own cards.

Keywords: Tarot, Astadewa, Mobile Apps, Mahabharata

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, kekuatan, keteguhan, dan rahmat-Nya, penyusunan laporan untuk mata kuliah Riset Desain yang berjudul “*Perancangan Aplikasi Mobile Tarot Astadewa*” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan laporan ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak, sekaligus berkah dari Tuhan sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak Raditya Eka Rizkiantono, Ssn, MDs; selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama penyusunan laporan.

Selanjutnya, ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Bapak Ir. Nasrun dan Ibu Yayan Ismayanti sebagai orang tua yang memberikan kepercayaan penuh kepada penulis untuk menyelesaikan kuliah dengan hasil sebaik-baiknya.
2. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi DKV dan sahabat-sahabat yang selalu mendukung dan menghibur di masa sulit yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
3. Anggota Komunitas Tarot “Full Moon” Surabaya yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data, wawancara, dan fokus penelitian kepada penulis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Surabaya, Agustus 2017

Elsa Serina Putri

DAFTAR ISI

JUDUL BAHASA INDONESIA.....	i
JUDUL BAHASA INGGRIS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	v
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.2.1 Masalah Non Desain	10
1.2.2 Masalah Desain	10
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	12
1.7.1 Ruang Lingkup Studi	12
1.7.2 Ruang Lingkup Output	12
1.8 Sistematika Perancangan.....	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Tarot	15
2.1.1 Arkana Mayor.....	15
2.2 Mahabharata dalam Wayang Purwa	22
2.2.1 Tokoh Wayang.....	13
2.3 Pembabakan Tarot dan Wayang	26

2.4 Aplikasi Mobile	36
2.4.1 Elemen Aplikasi Mobile	37
A. User Interface	37
1. Prinsip Desain User Interface (Wilbert O. Galitz, 2007)	38
2. Elemen User Interface	44
B. Model Navigasi	49
1. Hub and Spoke	49
2. Fully Connected.....	50
3. Stepwise.....	50
4. Pyramid.....	51
C. Feedback.....	51
1. Elemen Feedback.....	52
D. Struktur Aplikasi	52
1. Top Level View	53
2. Category View	53
3. Detail View.....	54
E. Alat Kendali.....	55
F. Gesture	55
1. Single Touch.....	56
2. Multi Touch.....	58
G. Tombol	59
H. Elemen Pendukung Aplikasi	59
1. Tab.....	60
2. List.....	60
3. Grid List.....	60
4. Scrolling	61
5. Spinners	61
6. Switches.....	62
2.5 Studi Eksisting	62
2.5.1 Galaxy Tarot Pro.....	62
2.5.2 Tarot Sampler.....	64

BAB 3	METODE PENELITIAN	67
3.1	Definisi Judul	67
	A. Aplikasi Mobile.....	67
	B. Tarot	67
	C. Astadewa	67
3.2	Metode Penelitian.....	67
3.2.1	Populasi dan Sampling	68
	A. Populasi	68
	1) Geografis	69
	2) Demografis	69
	3) Psikografis.....	69
	4) Sampling	70
3.3	Metode Pengumpulan Data	70
3.3.1	Wawancara Mendalam	70
3.3.2	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	71
3.3.3	Observasi	71
3.3.4	Usability Test	71
3.3.5	Quality Check	72
3.3.6	Studi Literatur	72
3.4	Analisa Data	72
BAB 4	STUDI DAN ANALISA	73
4.1	Wawancara Mendalam.....	73
	4.1.1 Komunitas Tarot Full Moon Surabaya	73
	4.1.2 Developer Aplikasi Tarot Galaxy Tone	75
	4.1.3 Tour Guide Keraton	75
4.2	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	78
4.3	<i>Usability Test</i>	80
4.4	Observasi Lapangan.....	81
4.5	Studi Eksisting	83
4.6	Studi Visual Tarot Astadewa	91
4.7	Kriteria Desain Tarot Mobile.....	92

4.7.1 User Interface.....	93
4.7.2 Visual	94
4.8 Implementasi Desain.....	94
BAB 5 KONSEP DESAIN.....	95
5.1 Konsep Desain	95
5.2 Tema Visual	95
5.3 Konsep Desain	95
5.3.1 Tarot Astadewa	95
A. Alternatif Gaya Gambar	95
B. Belakang Kartu	99
C. Pendukung Visual Pada Tarot.....	99
5.3.2 Aplikasi Mobile	101
A. Konten Aplikasi	101
B. Flow Chart	103
C. Wireframe.....	104
D. Tipografi.....	109
E. Alternatif Desain.....	110
BAB 6 IMPLEMENTASI DESAIN	110
6.1 Implementasi Desain.....	113
6.2 Layout Aplikasi.....	113
6.2.1 Home.....	114
6.2.2 Kartu Hari Ini	115
6.2.3 Pilih Satu Kartu.....	115
6.2.4 Sebaran.....	116
6.2.5 Penelusuran	117
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN	119
7.1 Kesimpulan	119
7.2 Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	121
BIODATA PENULIS	125
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram pertumbuhan waktu total yang dihabiskan dalam dunia digital, dihitung dari Juni 2013-Juni 2015.....	2
Gambar 1.2 Infografis kebiasaan pengguna internet mobile	2
Gambar 1.3 Aplikasi Ramalan Tarot Mu adalah beberapa aplikasi tarot yang berasal dari pengembang Indonesia.....	6
Gambar 1.4 Tampilan muka aplikasi Tukang Ramal	6
Gambar 1.5 Kartu Tarot Hermes Fortune	7
Gambar 1.6 Tarot Wayang kaya akan makna simbolis namun miskin visual.....	8
Gambar 1.7 Kesamaan Tarot Rider-Waite-Smith dengan Tarot Nusantara ...	8
Gambar 2.1 Dewi Durgandini.....	26
Gambar 2.2 Semar	26
Gambar 2.3 Dewi Kunti	27
Gambar 2.4 Duryudana (kiri), Yamawidura (kanan).....	28
Gambar 2.5 Kresna (kiri) & Rukmini (kiri).....	29
Gambar 2.6 Bima	30
Gambar 2.7 Abiyasa.....	30
Gambar 2.8 Yudhistira.....	31
Gambar 2.9 Bisma	32
Gambar 2.10 Yamadipati	32
Gambar 2.11 Drupadi.....	33
Gambar 2.12 Sengkuni.....	33
Gambar 2.13 Batari Durga	34
Gambar 2.14 Dewi Gandari (Kiri), Srikandi (Kanan)	34
Gambar 2.15 Batara Surya	35
Gambar 2.16 Dewi Amba	35
Gambar 2.17 Dewaruci	36
Gambar 2.18 Model navigasi Hub & Spoke	50
Gambar 2.19 Model navigasi Fully Connected	50

Gambar 2.20 Model navigasi Stepwise	50
Gambar 2.21 Model navigasi Pyramid	51
Gambar 2.22 Aksi Tap (kiri) dan aksi Double Tap (kanan)	56
Gambar 2.23 Aksi Double Tap Drag (kiri) dan aksi Swipe or Drag (kanan)	57
Gambar 2.24 Aksi Long Press (kiri) dan aksi Long PressDrag (kanan).....	58
Gambar 2.25 Aksi Pinch Open (kiri) dan aksi Pinch Close (kanan)	58
Gambar 2.26 Aplikasi Galaxy Tarot Pro	62
Gambar 2.27 Aplikasi Tarot Sampler	64
Gambar 4.1 Wawancara dengan Mas Eria dan Mas Guruh	73
Gambar 4.2 Kesamaan hiasan pilar pada tiang keraton	77
Gambar 4.3 Hiasan matahari pada atap	78
Gambar 4.4 Latar Wayang Orang Sriwedari	82
Gambar 4.5 Flowchart Tarot Sampler (The Fool's Dog)	84
Gambar 4.6 Flowchart Galaxy Tarot (Galaxy Tone)	88
Gambar 4.7 Wayang Beber	92
Gambar 5. 1 Alternatif Gaya Gambar 1	96
Gambar 5.2 Alternatif Gaya Gambar 2	97
Gambar 5.3 Alternatif Gaya Gambar 3	98
Gambar 5.4 Alternatif Terpilih	98
Gambar 5.5 Surya Majapahit	99
Gambar 5.6 Belakang Kartu Tarot	100
Gambar 5.7 Sketsa Ornamen	101
Gambar 5.8 Flow Chart Aplikasi Tarot Astadewa.....	104
Gambar 5.9 Alternatif Main Menu	105
Gambar 5.10 Sistematis Pembacaan Kartu	105
Gambar 5.11 Rencana animasi dasar pengocokan kartu	106
Gambar 5.12 Menu Kartu Hari Ini	107
Gambar 5.13 Menu Pilih Sebaran	108
Gambar 5.14 Menu Penelusuran	108
Gambar 5.15 Menu Catatan	109
Gambar 5.16 Font Cinzel Decorative	110

Gambar 5.17 Font Palatino Linotype	110
Gambar 5.18 Alternatif Desain 1	110
Gambar 5.19 Alternatif Desain 2	111
Gambar 5.20 Alternatif Desain 3	111
Gambar 5.1 Tampilan Home pada aplikasi Tarot Astadewa	114
Gambar 5.2 Tampilan Kartu Hari Ini pada aplikasi Tarot Astadewa	115
Gambar 5.3 Urutan Pilih Satu Kartu pada aplikasi Tarot Astadewa	116
Gambar 5.5 Urutan proses sebaran pada aplikasi Tarot Astadewa.....	116
Gambar 5.6 Tampilan Penelusuran pada aplikasi Tarot Astadewa	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar buku tarot terbitan Indonesia 2001-2013	4
Tabel 2.1 Perbandingan Interpretasi Tarot	18

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

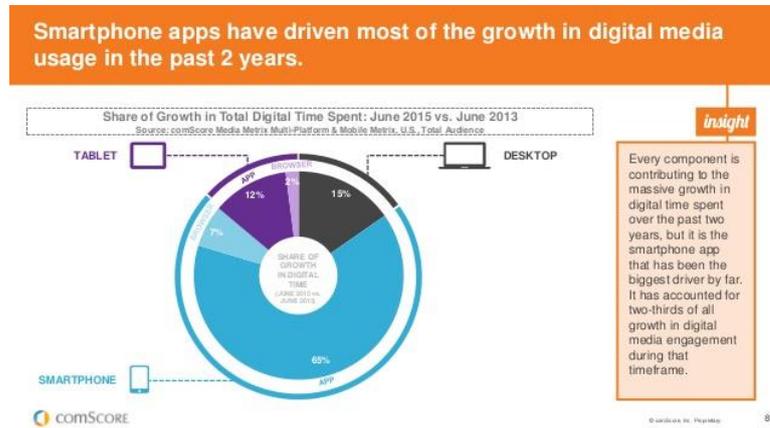
Perkembangan *smartphone* di Indonesia semakin melonjak setiap tahunnya. Sebuah laporan dari badan penelitian market online, eMarketer, menyatakan bahwa akan terdapat dua miliar pengguna *smartphone* aktif di seluruh dunia pada tahun 2016, dan Indonesia adalah salah satu negara yang mengalami pertumbuhan terbesar setelah Cina dan India. Ditunjang oleh angka demografi penduduk yang besar, diperkirakan Indonesia akan melampaui 100 juta pengguna aktif pada tahun 2018, yang menjadikan Indonesia negara dengan populasi pengguna *smartphone* terbanyak keempat di dunia (setelah Cina, India, dan Amerika Serikat).

Smartphone dilengkapi dengan teknologi *hardware* dan *software* yang mumpuni untuk melakukan hal-hal yang sebelumnya hanya bisa dilakukan di perangkat desktop. Pekerjaan yang dulu hanya bisa dilakukan di satu tempat, kini dapat dilakukan di mana dan kapan saja, tidak terikat ruang dan waktu. Kultur dinamis dan praktis yang ditawarkan oleh *smartphone* diprediksi akan menguasai perkembangan industri dunia informasi dan teknologi komunikasi.

Dalam prakteknya, *software* berupa program aplikasi adalah salah satu ujung tombak keberhasilan *smartphone*. Program aplikasi berperan sebagai pembuka jalan bagi pemanfaatan maksimal dari kultur dinamis dan praktis yang ditawarkan oleh *smartphone*. Program aplikasi *mobile* kini menjadi bidang dengan potensi yang sangat besar dalam industri perkembangan informasi dan teknologi komunikasi.

Riset Com Score (2012) menyatakan pengguna perangkat *smartphone* lebih banyak menggunakan program aplikasi (51,1%) daripada *web browsing* (49,8%) dari perangkat *smartphone* mereka. Dari riset Gartner (2014) didapatkan bahwa pada tahun 2017, kegiatan mengunduh aplikasi mobile akan mencapai angka 268 milyar dengan estimasi penghasilan 77 milyar Dollar Amerika. Berdasarkan laporan analisis bisnis, industri pengembangan aplikasi telah menyumbangkan

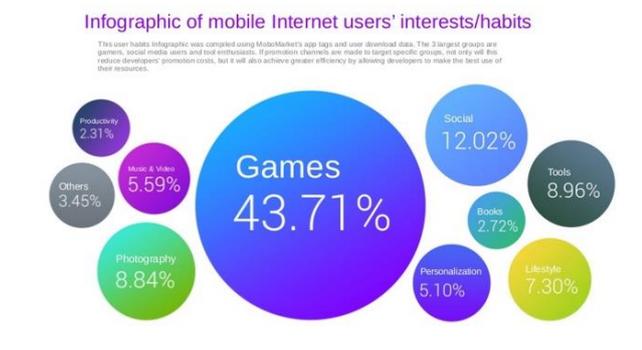
revenue 10 milyar Euro dan membuka 529.000 lapangan pekerjaan di 28 negara Uni Eropa.



Gambar 1.1 Diagram pertumbuhan waktu total yang dihabiskan dalam dunia digital, dihitung dari Juni 2013-Juni 2015.

Sumber: <http://www.slideshare.net/VictorKongCisneros/the-2015-us-mobile-app-report-by-comscore>

Berdasarkan riset bertema *Indonesia Mobile Data* yang dikeluarkan oleh MoboMarket didapatkan bahwa program dari 29 kategori aplikasi, lima aplikasi mobile yang paling banyak diunduh oleh pengguna *smartphone* Indonesia adalah, permainan (43,71%), sosial (12,9%), fotografi (8,84%), dan gaya hidup (7,30%). Pada perancangan ini akan dikhususkan pada program aplikasi dalam kategori gaya hidup.



Gambar 1.2 Infografis kebiasaan pengguna internet mobile

Sumber: <http://www.slideshare.net/BaiduIndonesia/q2-2015-indonesia-mobile-data-report-based-on-mobomarket-user-data-research>

Seorang Profesor Sosiologi di Universitas Durham, David Chaney, mengkaji persoalan gaya hidup dengan lebih komperhensif yang didasari oleh berbagai perspektif. Dalam bukunya “Life Style” Chaney (1996:92) mengatakan bahwa “Gaya hidup merupakan cara-cara terpolo dalam menginvestasikan aspek-aspek tertentu kehidupan sehari-hari dengan nilai sosial atau simbolik; tapi ini juga berarti bahwa gaya hidup adalah cara bermain dengan identitas.” Atau dengan kata lain: Gaya hidup adalah sebuah pola sosial atau simbolis yang dimulai dari satu individu kemudian kelompok sebagai pembeda demi menciptakan status dalam masyarakat.

Chaney juga berasumsi bahwa gaya hidup adalah ciri dari masyarakat modern atau modernitas yang menjunjung tinggi kepraktisan, sehingga kebutuhan mobilitas dan digitalisasi dalam pengaplikasian gaya hidup cukup tinggi. Salah satu gaya hidup yang mengadaptasi perkembangan era *smartphone* adalah gaya hidup Tarot.

Gaya hidup tarot adalah sebuah gaya hidup yang saat ini tengah mengalami kepopuleran. Walaupun Tarot telah hadir sejak abad ke 15, namun kepopulerannya baru dapat dilihat dengan jelas belakangan ini. Di Indonesia sendiri, kepopuleran Tarot dalam skala nasional baru dimulai setelah terbitnya buku Bunga Rampai Wacana Tarot karya Ani Sekarningsih CTGM (Certified Tarot Grand Master) pada April 2001, yang kemudian disusul oleh terbitnya Tarot Wayang dan Panduan Tarot Wayang pada tahun 2002. Kedua karya ini memprakarsai berbagai Komunitas Tarot di Indonesia, salah satunya Komunitas Full Moon Surabaya (2009), Komunitas Tarot Jakarta (2011), Komunitas Dewarotji Yogyakarta (2012), dan Indonesian Tarot Association (ITA) (2014). Kedua karya ini juga telah memicu berbagai penulis dan penerbit Indonesia untuk berlomba-lomba menerbitkan Tarot dan buku panduan tarot. Daftar buku tarot terbitan Indonesia dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Daftar buku tarot terbitan Indonesia 2001-2013

No.	Judul	Pengarang	Tahun
1.	Bunga Rampai Wacana Tarot	Ani Sekarningsih	2001
2.	Tarot Wayang (plus kartu)	Ani Sekarningsih	2002

3.	Meramal Dengan Kartu Tarot	Eka Surya	2007
4.	Psikologi Tarot	Leonardo Rimba dan Audifax	2008
5.	The Real Art of Tarot (plus kartu)	Hisyam A. Fachri	2009
6.	Easy Tarot (plus kartu)	Lidia Pratiwi	2009
7.	Tarot Psikologi	Hisyam A. Fachri	2010
8.	Tarot Past, Future, & Life	Hisyam A. Fachri	2012
9.	Tarot Kisah Perjalanan Kehidupan	Leonardo Yogi Hartanto	2012
10.	Tarotivator	Indra Ferdianto	2012
11.	Meramal Semudah Membalik Kartu Tarot (plus kartu)	Hermes Fortune	2013
12.	Belajar Mudah Bermain Tarot	Klub Tarot Jakarta	2013
13.	Tarot Psikologi Simbol	Leonardo Rimba dan Audifax	2013

Pada tabel 1.1, dapat dilihat bahwa semakin tahun, buku tarot terbitan Indonesia semakin banyak kuantitasnya, terutama pada tahun 2012-2013 dimana terdapat tiga buku tarot dari pengarang yang berbeda diterbitkan di masing-masing tahun. Data ini mendukung teori bahwa kepopuleran tarot di Indonesia semakin naik setiap tahunnya. Kepopuleran ini memicu sebuah pola hidup yang akhirnya dijalani oleh orang dari berbagai kalangan, sehingga terbentuklah gaya hidup tarot.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada Komunitas Tarot Full Moon Surabaya selama sepuluh bulan (November 2014-September 2015), adapun ciri khas dari penganut gaya hidup tarot adalah; dapat membaca tarot (baik dalam tahap *beginner* atau profesional), memiliki ketergantungan kepada Tarot (Seorang pembaca tarot akan berkomunikasi dan menggunakan tarot paling minim sekali sehari), ketertarikan untuk mempelajari visual dan simbolisme dari kartu tarot, gemar mengoleksi dek tarot, senang mempelajari perbedaan antara satu tarot dengan tarot yang lain. Namun, untuk mempelajari keseluruhan 78 kartu dalam satu dek dan bagaimana cara menggunakannya tanpa mengalami kecondongan arti diperlukan ketekunan dan dedikasi, dan di situlah peranan *smartphone* dapat

menjadi signifikan. Selain digunakan sebagai sarana membaca tarot, kelebihan aplikasi tarot yang paling disukai oleh pengguna adalah ragam dek yang digunakan pada aplikasi mobile.

Dek yang paling standar digunakan, baik dalam aplikasi mobile maupun konvensional, adalah Tarot Rider-Waite-Smith yang dipublikasi pada tahun 1910, dek ini adalah dek yang paling populer dan sering digunakan sebagai panutan dalam pembuatan dek baru. Namun penggunaan dek lain juga tidak mengurangi fungsi dari aplikasi, malah menambah daya tarik dari aplikasi mobile itu sendiri. Pengembang aplikasi mobile tarot, The Fool's Dog, bahkan telah membuat aplikasi yang terdiri dari kurang lebih 60 dek tarot yang berbeda. Keragaman dek ini adalah kelebihan utama dari aplikasi mobile, karena pengguna dapat menikmati beragam visual kartu tarot dan deskripsinya dalam satu media tanpa harus repot membawa beberapa dek tarot dan buku panduannya secara sekaligus.

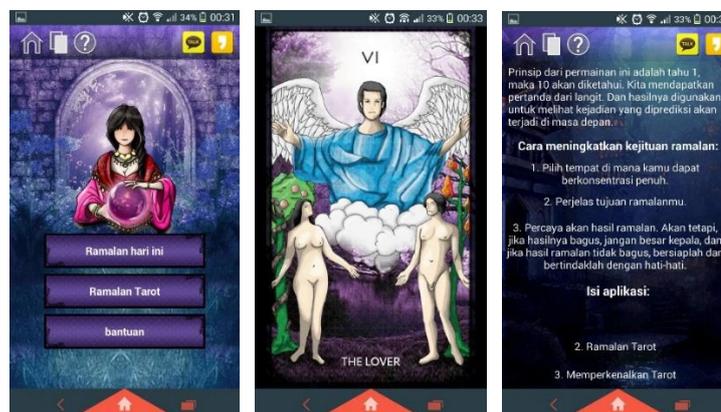
Konten yang menarik dalam aplikasi tarot mobile memberikan nilai lebih pada aplikasi. Namun tampilan aplikasi yang baik yang dibungkus oleh fungsi antar muka yang baik akan lebih memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan. Ada beberapa aplikasi pembacaan tarot dari *developer* Indonesia, namun kebanyakan aplikasi dapat dinilai kurang dari segi desain atau pada kedalaman konten.

Dalam wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 November 2014, Ketua Komunitas Tarot Full Moon, Eria Andi Nugraha juga mengatakan bahwa terdapat isu hak cipta yang sangat tidak etis di Indonesia. Seperti pada aplikasi Ramalan Tarot Mu yang dapat dilihat pada gambar 1.5. Aplikasi ini menyediakan salah satu kebutuhan dari pemilik gaya hidup tarot, yaitu, membaca satu kartu setiap harinya. Aplikasi ini hanya mengizinkan pengguna mengambil satu kartu saja, sekali, dalam satu hari. Kartu yang digunakan adalah kartu Rider-Waite-Smith Tarot yang tidak diolah, tidak terdapat kredit atau izin yang tercantum dalam aplikasi untuk menggunakan dek tersebut.



Gambar 1.3 Aplikasi Ramalan Tarot Mu adalah beberapa aplikasi tarot yang berasal dari pengembang Indonesia

Salah satu aplikasi tarot dari pengembang Indonesia yang dinilai baik dan fokus pada penggunaan tarot adalah Tukang Ramal. Aplikasi ini memberikan ramalan dengan konten sebaran yang terbatas, namun dengan spesifikasi pertanyaan yang jitu. Secara visual, penggunaan aplikasi ini sangat menyenangkan, namun terdapat beberapa kekurangan dari aplikasi tersebut, yaitu, tidak jelas dek apa yang digunakan, namun jika diperhatikan, dek yang digunakan adalah dek Rider-Waite-Smith tarot yang digambar ulang dan dimodifikasi.



Gambar 1.4 Tampilan muka aplikasi Tukang Ramal

Memodifikasi ilustrasi tarot untuk digunakan dalam aplikasi adalah salah satu cara untuk menghindari isu hak cipta, namun pada kenyataannya, dalam industri tarot Indonesia hal tersebut lah yang terjadi secara berulang-ulang. Seperti yang

dapat dilihat pada gambar 1.7, dek tersebut adalah dek ciptaan Hermes Fortune. Dek tersebut memiliki gaya gambar *manga* (gaya gambar dalam komik Jepang), namun dalam segi simbolisasi, rana, dan peletakan karakter dapat dinilai sama persis seperti dek Rider-Waite-Smith.



Gambar 1.5 Kartu Tarot Hermes Fortune

Dalam wawancara yang sama, Eria Andi Nugroho mengatakan bahwa hal ini dikarenakan budaya Tarot masih dinilai baru di Indonesia, sehingga hanya sedikit orang yang benar-benar mengerti dan mempelajari makna Tarot. Beliau mengatakan bahwa hanya ada dua dek tarot karya anak bangsa yang dapat diinterpretasi secara visual atau memiliki simbolisme yang baik, yaitu, Tarot Wayang ciptaan Ani Sekarningsih, dan Tarot Nusantara ciptaan Hisyam A. Fachri, kedua tarot ini telah dipasarkan ke luar negeri dengan membawa budaya Indonesia dalam segi yang berbeda.

Tarot Wayang karya Ani sekarningsih, menggunakan sifat dan karakteristik wayang dalam interpretasinya, namun sayangnya, dalam buku yang disertakan pada Tarot Wayang, tidak terdapat penjelasan lebih lanjut mengenai cerita apa yang ada dibalik karakter-karakter tersebut. Tarot Wayang ditujukan untuk pemula, sehingga terdapat kata kunci pada masing-masing kartu yang ditulis dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Beberapa *review* yang terdapat pada situs www.aeclectic.net (situs yang membahas mengenai dek tarot yang ada diseluruh penjuru dunia) mengatakan, jika kesinambungan antara kartu dan karakter boneka diperdalam,

maka dek Tarot Wayang memiliki potensi yang jauh lebih besar daripada sekedar kartu untuk pemula.

Sementara dalam dek Tarot Nusantara ciptaan Hisyam A. Fachri menggunakan gaya visual wayang namun masih meniru simbolisme dek Rider-Waite-Smith Tarot.



Gambar 1.6 Tarot Wayang kaya akan makna simbolis namun miskin visual



Gambar 1.7 Kesamaan Tarot Rider-Waite-Smith dengan Tarot Nusantara

Hal ini sangat disayangkan, padahal tarot dapat menjadi sebuah media pembelajaran dan pengenalan atas suatu budaya yang menarik, seperti contohnya Yoga Tarot ciptaan Lo Scarabeo yang mengaitkan simbolisme dan makna tarot dengan pose-pose yoga. Russian Lubok Tarot, dengan ciri khas ilustrasi dari ukiran kayu tradisional Rusia dari abad ke-17 dan ke-18. Setiap ukiran kayu dikaitkan dengan cerita rakyat dari Rusia.

Rasukan budaya dalam berbagai media populer terbukti telah meningkatkan minat masyarakat baik lokal maupun asing terhadap budaya tersebut. Seperti yang dilakukan Jepang dengan memodernisasi pembawaan budaya tradisional ke dalam

berbagai media populer semacam kartun-*anime*, hingga budaya Jepang dapat dikenal secara global. Sejarawan Paul Varley menyimpulkan popularitas budaya Jepang dalam buku *Japanese Popular Culture and Globalization*, yang ditulis oleh William. M. Tsutsui pada tahun 2010. “Jepang mentitik beratkan segala sesuatunya pada tradisi budaya artistik, hingga berkembang sebagai budaya populer, tipe seni borjuis menjadi rakyat.”

Belajar dari pengetahuan tersebut, penulis ingin mencoba menuangkan unsur budaya Indonesia ke dalam Tarot sebagai upaya pelestarian budaya.

Dalam buku *Rupa & Karakter Wayang Purwa* karya Heru S Sudjarwo, Sumari, dan Undung Wiyono, terbitan Kakilangit Kencana, dikatakan pada bagan pendahuluan bahwa “Indonesia dikenal memiliki beragam kebudayaan yang luhur. Salah satu yang paling menonjol dan telah ada sejak berabad-abad silam adalah tradisi kesenian wayang. Pada tanggal 7 November 2003, wayang telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity* karena wayang dianggap bernilai tinggi bagi peradaban umat manusia. Wayang ekspresi kultural ahli Nusantara sesungguhnya memiliki kandungan nilai yang bersifat universal.”

Terdapat dua kisah yang paling besar dalam pagelaran kesenian Wayang Purwa yaitu kisah Ramayana dan Mahabharata, sementara Ramayana berfokus kepada pemerintahan kerajaan dan pengejaran cinta, Mahabharata bersifat lebih universal dengan mengangkat topik sifat paling dasar manusia yaitu kebaikan melawan keburukan, sebab dan akibat, hitam dan putih, sehingga cerita Mahabharata lebih cocok untuk diadaptasi kedalam tarot yang bersifat universal.

Berdasarkan informasi tersebut, penulis menciptakan tarot Astadewa sebagai proyek mahasiswa yang akan mengadaptasi Wayang, kisah Mahabharata dalam pertunjukkan Wayang Purwa.

Nama Astadewa tidak memiliki keterkaitan langsung pada tarot, namun nama tersebut diambil dari ajaran Jawa Asta Brata yang berasal dari kisah Ramayana, yang merupakan delapan sifat inti pemimpin yang diadaptasi dari sifat delapan Dewa Hindu yaitu: Indra Brata, Yama Brata, Surya Brata, Candra Brata, Bayu Brata, Kuwera Brata, Baruna Brata, dan Agni Brata, dikatakan seorang pemimpin

yang memiliki delapan sifat dewa tersebut adalah pemimpin yang sebaik-baiknya, sama halnya dengan seorang manusia yang dapat menjadi pemimpin bagi dirinya sendiri.

Pemilihan Wayang Purwa sebagai konten tarot berdasar pada; Wayang adalah budaya Nusantara yang memiliki kandungan nilai universal. Pemilihan kisah Mahabharata diambil karena Mahabharata adalah kisah mengenai kebaikan dan keburukan manusia, sementara tarot adalah suatu alat untuk memahami diri manusia, sehingga tarot dan kisah Mahabharata dalam wayang purwa memiliki kesamaan arti, yaitu manusia itu sendiri.

Berfungsi sebagai konten data dari aplikasi *mobile*, Tarot Astadewa diharapkan dapat membawa budaya Indonesia dengan kedalaman konten dan visual yang lebih lengkap dari dek tarot pendahulunya.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Masalah Non Desain

1. Aplikasi Mobile sedang naik daun dikarenakan perkembangan smartphone.
2. Gaya hidup tarot di Indonesia meningkat, modernisasi tarot yang diasosiasikan dengan media mobile digemari oleh masyarakat modern.
3. Tarot dapat digunakan sebagai media pengembang budaya. Indonesia adalah Negara yang kaya budaya, salah satu yang paling populer dan universal adalah wayang.

1.2.2 Masalah Desain

1. Sedikitnya produksi tarot Indonesia yang mengangkat konten budaya.
2. Sedikitnya aplikasi tarot mobile Indonesia yang memenuhi kebutuhan gaya hidup Tarot di Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini fokus pada perancangan aplikasi mobile Tarot Astadewa dengan batasan sebagai berikut:

1. Perancangan tidak mencakup penjualan atau pemasaran.
2. Kartu Tarot hanya mencakup 22 kartu arkana mayor.

3. Jumlah sebaran kartu tarot yang terdapat dalam aplikasi mobile Tarot Astadewa disesuaikan dengan waktu perancangan.
4. Cek uji analisa dan kelayakan kartu maupun aplikasi ditangani oleh Komunitas Tarot Full Moon Surabaya.

1.4 Rumusan Masalah

“Bagaimana cara merancang visualisasi kartu tarot yang dapat menonjolkan keterampilan seni wayang untuk digunakan ke dalam aplikasi *mobile*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian ini adalah:

1. Memaparkan proses penciptaan desain tarot Astadewa dengan menggunakan simbolisasi dan makna yang ada di dalam kisah Mahabharata dalam wayang purwa.
2. Memaparkan proses penciptaan desain aplikasi tarot *mobile* sebagai sebuah inovasi dan panutan yang dapat diaplikasikan pada media serupa yang menghasilkan produk layak untuk dipasarkan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a) Hasil penelitian dari perancangan aplikasi mobile Tarot Astadewa dapat menjadi acuan bagi pengembang untuk produk sejenis
 - b) Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi panutan dalam pembuatan kartu tarot.
 - c) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi bagi perkembangan ilmu desain komunikasi visual, khususnya ilmu desain dalam membuat aplikasi mobile.
2. Manfaat Praktis
 - a) Membantu kebutuhan pemilik gaya hidup tarot agar dapat berinteraksi dengan tarot dengan lebih mudah
 - b) Dapat mempermudah mengenalkan gaya hidup tarot.

- c) Membantu pengenalan budaya wayang purwa

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1.7.1 Ruang Lingkup Studi

1. Studi Eksisting, meliputi studi perbandingan dengan aplikasi tarot sejenis dari komparator dan *benchmark*.
2. Studi Literatur Desain, meliputi pencarian data, referensi visual, landasan teori dan teknik yang digunakan dalam perancangan sebuah aplikasi mobile
3. Studi Visual, meliputi pencarian data mengenai elemen-elemen visual yang dibutuhkan dalam aplikasi mobile.

1.7.2 Ruang Lingkup Output

1. Laporan tertulis
2. 22 kartu arkana mayor Tarot Astadewa
3. Aplikasi *mobile* Tarot Astadewa

1.8 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan berdasarkan sistematika yang mengarah kepada konsep dasar dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang masalah, baik dari segi tarot maupun dari segi aplikasi. Identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan, dan manfaat penelitian yang dilakukan dalam perancangan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai landasan teori mengenai apa-apa saja yang perlu diketahui untuk menciptakan tarot Astadewa dengan konten Wayang Purwa Mahabharata, dan aplikasi mobile, studi gaya visual, dan fitur dari tarot yang dapat diaplikasikan dalam aplikasi mobile.

BAB III. METODE PENELITIAN

Menguraikan definisi judul yang diambil, metode pengumpulan data, serta metode penelitian yang dipilih untuk digunakan.

BAB IV. STUDI DAN ANALISA

Menguraikan analisa dari data yang didapatkan, sekaligus menjelaskan macam-macam studi yang digunakan dalam penelitian.

BAB V. KONSEP DESAIN

Merupakan konsep yang menjadi acuan setiap output desain yang telah diteliti dan ditentukan pada bab-bab sebelumnya.

BAB VI. IMPLEMENTASI DESAIN

Menguraikan implementasi yang langsung diterapkan pada aplikasi mobile Tarot berdasarkan kriteria yang telah ditentukan agar produk mampu menyelesaikan masalah yang ada.

BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN

Menguraikan apa saja yang telah didapat, kekurangan, dan bagian yang dapat dikembangkan dari penelitian.

Halaman Ini Sengaja Dikosongkan

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tarot

Tarot adalah permainan kartu berjumlah 78 lembar yang menyebar di berbagai belahan Eropa pada abad ke 15. Kartu-kartu ini digunakan dalam berbagai permainan kartu seperti *Italian Tarocchini* dan *French Tarot* atau Tarot Prancis. Diperkirakan kartu tarot mulai beralih fungsi pada abad ke 18, dimana permainan kartu tarot mulai ditinggalkan dan kartu tarot lebih sering digunakan sebagai media divinasi atau meramal.

Dalam fungsi divinasi, kartu tarot dibagi menjadi dua *arcana* (secara harfiah berarti *rahasia*), yaitu arkana minor dan arkana mayor. Jika dilihat pada pandangan pertama, arkana minor sangat menyerupai permainan kartu, dimana ia dipisah menjadi 4 bagian; tongkat, pedang, koin, dan cawan, bagian-bagian tersebut disusun berdasarkan nomor 1-10 dan 4 kartu simbol kerajaan. Permainan *Italian Tarocchini* hanya menggunakan arkana minor, sedangkan dalam divinasi, arkana minor memberikan arahan kecil mengenai masalah apa yang dialami oleh penanya; tongkat - visi, pedang - intuisi, koin - keuangan, dan cawan – percintaan, sementara Arkana mayor berperan besar dalam telaah ramal-meramal. Ramalan dapat dilakukan tanpa arkana minor, namun tidak dapat dilakukan tanpa arkana mayor. Dapat dikatakan, bahwa arkana mayor lah yang menjadi subjek utama divinasi. Sehingga penelitian ini akan fokus pada arkana mayor.

2.1.1 Arkana Mayor

Arkana mayor atau rahasia besar terdiri dari 22 kartu yang merupakan kartu kunci dalam divinasi tarot. 22 kartu ini dapat diinterpretasikan sebagai cerita perjalanan manusia dari awal hingga akhir dan tanpanya, maka ramalan tarot tidak akan dapat dilakukan. Dalam perancangan ini, penulis akan membuat 22 kartu tarot yang diberi nama Astadewa, dengan menggunakan kisah Mahabharata berdasarkan Wayang Purwa. Berikut adalah pengertian lebih

lanjut mengenai 22 kartu tarot arkana mayor berdasarkan buku “The Illustrated Book of Tarot” oleh Jane Lyle:

1. *The Fool*: Awal yang baru, keyakinan akan masa depan, ketidakmahiran, ketidaktahuan, keberuntungan yang tidak terduga, improvisasi, ketidakpedulian akan resiko.
2. *The Magician*: Kecakapan mencipta, kebijaksanaan, penyesuaian diri, keahlian, kecerdikan, kearifan.
3. *The High Priestess*: Rahasia, misteri, intuisi, ketidaktetapan, kebijaksanaan.
4. *The Empress*: Kebahagiaan, kehormatan, kelimpahan, kehamilan, ibu, ibu alam.
5. *The Emperor*: Pertarungan, kemenangan, ambisi, penaklukan, percekocokan, kemantapan, kepemimpinan, kebapakan.
6. *The Hierophant*: Kearifan, prediksi, kemampuan untuk memberikan nasihat.
7. *The Lovers*: Nafsu, dorongan naluri, minat, kekuatan keinginan, percintaan.
8. *The Chariot*: Kebimbangan, kejayaan, kemenangan.
9. *Strength*: Keberanian, kekuatan, keuletan, tidak bergantung pada batasan, kemampuan untuk mengalahkan diri sendiri, ketegaran.
10. *The Hermit*: Mencari kebijaksanaan, cahaya dalam kegelapan.
11. *The Wheel of Fortune*: Keberuntungan dan kebahagiaan, kesuksesan, karma.
12. *Justice*: Kemampuan untuk memilih kebenaran, keadilan, kepemimpinan.
13. *The Hanged Man*: Kepasrahan, pengorbanan, hukuman, keikhlasan.
14. *Death*: Waktu, usia, transformasi, perubahan tak terduga, peningkatan spiritual.
15. *Temperance*: Keselarasan, kekuatan tak terlihat, keikhlasan, femininitas.
16. *The Devil*: Keduniawian, materi, godaan, obsesi, dendam.

17. *The Tower*: Kejutan, kehancuran, luluh lantak, kejatuhan.
18. *The Star*: Harapan, pertolongan.
19. *The Moon*: Ketidakpuasan, kekeliruan, menstruasi.
20. *The Sun*: kemasyhuran, kejayaan, arogan, kebanggaan, suka bermain, kebahagiaan.
21. *Judgement*: Kebangkitan, keputusan terakhir, hukuman, karma, perubahan kesadaran.
22. *The World*: kemenangan dalam segala bidang, perjalanan karma, kemerdekaan.

Pengertian sekaligus kata kunci dari 22 kartu arkana mayor di atas dapat dijadikan sebagai acuan bagi pembuatan tarot baru, namun sesungguhnya acuan tersebut juga dapat diubah dan diadaptasi sesuai dengan konsep dan isi dari tarot itu sendiri. Beberapa tarot bahkan mengubah penghayatan dari kata kunci dari yang sebelumnya positif menjadi negatif dan begitu sebaliknya. Pengertian dan interpretasi tarot bersifat fleksibel sehingga dapat diubah sesuai dengan kebutuhan selama tidak melenceng terlalu jauh dari kata kunci.

Untuk pembuatan kartu tarot Astadewa, penulis mengkaji ulang beberapa tarot yang memiliki konsep serupa, yaitu tarot yang berkiblat pada sebuah kisah tertentu, hal tersebut dikarenakan tarot Astadewa berkiblat pada kisah Mahabharata. Beberapa tarot yang dijadikan acuan oleh tarot Astadewa adalah: Fairy Tale Tarot oleh Lisa Hunt, Shadowscape Tarot oleh Stephanie Law, Tarot Wayang oleh Ani Sekarningsih, dan Tarot Rider-Waite selaku tarot acuan universal. Tarot-tarot tersebut, walau berasal dari kata kunci yang sama, namun mereka mengadaptasi kata kunci tersebut dengan isi dan fungsi dari tarot masing-masing. Mempelajari interpretasi dari empat tarot tersebut, kemudian dicari kecocokannya, baik dari segi arti maupun interpretasi dengan kisah Mahabharata berdasarkan Wayang Purwa agar dapat membuat tarot Astadewa lebih memiliki jiwa. Perbandingan interpretasi antara tarot satu dengan tarot yang lainnya akan dijelaskan lebih rinci dengan tabel berikut:

Tabel 2.1 Perbandingan Interpretasi Tarot

Kartu	Rider Waite	Shadowscape	Fairy Tale	Wayang
0. <i>The Fool</i>	Seorang sosok yang berani mengambil resiko, awal dari perjalanan	Awal yang baru, petualangan, keinginan, hasrat, tergesa-gesa, melakukan tindakan tanpa berpikir terlebih dahulu.	Polos, diri yang belum terealisasi, daya hidup tinggi, memperluas kesadaran, memiliki jiwa liar	Ide, pikiran, spiritualitas, menunjukkan niat dan kerja keras, membangkitkan hal-hal yang bersifat kebendaan
1. <i>The Magician</i>	Kecakapan mencipta, kebijaksanaan, penyesuaian diri, keahlian, kecerdikan, kearifan.	Originalitas, kreativitas, kekuatan keinginan, ketangkasan, sulap tangan, menggunakan yang dimiliki untuk memanipulasi	Visioner, memiliki potensi, disiplin, fokus	Kecakapan mencipta, kebijaksanaan, penyesuaian diri, keahlian, kecerdikan, bergantung pada tingkat deraat, adanya kearifan dari alam gaib
2. <i>The High Priestess</i>	Rahasia, misteri, intuisi, ketidaktetapan, kebijaksanaan.	Kebijaksanaan, ilmu, intuisi, kemurnian, kebajikan, fertilitas, putaran penuh	Intuisi, rahasia, misteri	Perubahan, perngganti, pertambahan, pengurangan, ketidaktetapan, menukik kebijaksanaan.
3. <i>The Empress</i>	Kebahagiaan, kehormatan, kelimpahan, kehamilan, ibu, ibu alam.	Kreativitas, kebaikan, kesabaran, seorang ibu, sang pencipta akhlak	Ibu, pengasuh, anima	Indah, kebahagiaan, kegembiraan, keberhasilan, kemewahan, foya-foya, kelimpahan, kehamilan, ibu, ibu alam
4. <i>The Emperor</i>	Pertarungan, kemenangan, ambisi, penaklukan, percekocan, kemantapan, kepemimpinan, kebapakan.	Kepemimpinan, kekuatan, membuat hukum dan perintah, seorang ayah. Emperor adalah seorang yang yakin akan	Ayah, pemimpin, animus	Pertarungan, kemenangan, ambisi, penaklukan, percekocan, kemantapan, kepemimpinan, kebapakan

		pendiriannya benar		
5. <i>The Hierophant</i>	Kearifan, prediksi, kemampuan untuk memberikan nasihat.	Seorang guru yang telah menemukan kesejatian	Pemandu, penasihat	Kearifan tuhan, pengajaran, penjelasan, membuktikan sesuatu melalui penelitian
6. <i>The Lovers</i>	Nafsu, dorongan naluri, minat, kekuatan keinginan, percintaan.	Persatuan, keseimbangan, pergerakan energi, keinginan, hasrat, nafsu, pernikahan	Komitmen, hubungan	Ilham (pasif melalui jalan gaib), minat, kekuaran dan tindakan muncul melalui ilham dan dorongan naluri, percintaan
7. <i>Chariot</i>	Kebimbangan, kejayaan, kemenangan.	Kemenangan, fokus pada tujuan dan keinginan, mencapai pencapaian diri	Tindakan yang disengaja, pergerakan ke depan	Kejayaan, kemenangan, kesehatan, sukses datang terlebih dahulu, yang adakalanya tidak mantap kadang-kadang bisa kekal
8. <i>Strength</i>	Keberanian, kekuatan, keuletan, tidak bergantung pada batasan, kemampuan untuk mengalahkan diri sendiri, ketegaran.	Keberanian, sifat yang tenang dan sabar, belas kasihan, persuasi, kelembutan, dan tenaga yang telah dilatih	Kekuatan, keberanian, mengalahkan cobaan	Keberanian, kekuatan, keuletan, kekuatan tidak terbelenggu dalam tindakan mengadili, menyampaikan pesan untuk bertindak lebih jauh, kemampuan menundukkan ketegaran.
9. <i>The Hermit</i>	Mencari kebijaksanaan, cahaya dalam kegelapan.	Introspektif, mencari kesendirian, menyerah pada dunia, memberi atau menerima arahan	Refleksi diri dalam keheningan, kesendirian, introspeksi	Mencari kebijaksanaan melalui ruh sebagai Kesadaran Agung. Ilham-ilham dari Tuhan (secara aktif

				berlawanan dengan kartu Rama-Sinta)
10. <i>The Wheel of Fortune</i>	Keberuntungan dan kebahagiaan, kesuksesan, karma.	Takdir, akhir dan awal yang terlihat, perbalikan, dunia yang tersambung	Perubahan, pergerakan	Keberuntungan dan kebahagiaan (dalam ikatan-ikatan) tetapi adakalanya suatu jenis kesuksesan. Karma
11. <i>Justice</i>	Kemampuan untuk memilih kebenaran, keadilan, kepemimpinan.	Keseimbangan, harmoni, kemampuan untuk menilai dari segala sisi sebelum mengambil keputusan	Keadilan, keseimbangan, karma	Keadilan dari dalam dan keseimbangan, kekuatan dan perjuangan, namun terkungkung sebagaimana tindakan dalam suatu pengadilan. Tindakan hukum yang legal, ruang pengadilan, sebuah pengadilan hukum.
12. <i>The Hanged Man</i>	Kepasrahan, pengorbanan, hukuman, keikhlasan	Melepas dan menyerah untuk merasakan kebebasan emosional. Menerima sesuatu apa adanya dan berhenti mengontrol, menunggu, pengorbanan	Terperangkap, suspensi, transisi	Pengorbanan, hukuman, kehilangan, fatal dan tidak ikhlas berkorban secara menyeluruh, pencerahan melalui pengorbanan
13. <i>Death</i>	Waktu, usia, transformasi, perubahan tak terduga, peningkatan spiritual.	Menutup pintu menuju masa lalu, transisi, berganti status, kematian, kelahiran, dan hidup	Perubahan yang dipaksakan, ambang pintu, awal yang baru	Waktu, usia, transformasi, perubahan tak terduga, perubahan demi peningkatan spiritual
14. <i>Temperance</i>	Keselarasn, kekuatan tak terlihat,	Moderasi ekstrem, menahan diri, memanfaatkan	Keseimbangan, refleksi dari dalam, moderasi	Kekuatan yang beragam, realisasi, tindakan nyata,

	keikhlasan, femininitas.	kekuatan absolut, keseimbangan, yin & yang		efek kebaikan maupun keburukan, keselarasan di antara dua keadaan yang saling berlawanan
15. <i>The Devil</i>	Keduniawian, materi, godaan, obsesi, dendam.	Kehilangan kebebasan, kecanduan, perbudakan, terperangkap dalam dunia materi	Menghadapi bayangan, ilusi, dan kekuatan gelap	Keduniawian, kekuatan yang bersifat materi, godaan yang bersifat kebendaan, obsesi
16. <i>The Tower</i>	Kejutan, kehancuran, luluh lantak, kejatuhan	Bencana, perubahan yang tiba-tiba, mengeluarkan seluruh emosi, melihat melalui ilusi	Bencana alam, memecahkan ilusi, revelasi	Ambisi, pertikaian, peperangan, kejutan, keberanian, luluh lantak, berbahaya, kejatuhan, puing- puing
17. <i>The Star</i>	Harapan, pertolongan.	Mendapatkan harapan, keyakinan pada masa depan, inspirasi	Inspirasi, kebebasan, naluri yang lebih besar	Harapan, kesetiaan, pertolongan tak terduga, adakalanya angan- angan, adakalanya juga penipuan
18. <i>The Moon</i>	Ketidakpuasan, kekeliruan, menstruasi.	Ketakutan dan kekhawatiran, mempercayai ilusi, mengalami kemelencengan; mimpi dan visi, disorientasi	Kembali masuk, berkhayal dan bermimpi, ilusi	Ketidakpuasan, perubahan tak terduga, khayalan, perkembangan pada pengetahuan ilmu gaib, kekeliruan, kebohongan, kepalsuan, tipu muslihat
19. <i>The Sun</i>	Kemasyhuran, kejayaan, arogan, kebanggaan, suka	Pencerahan, kemenangan, kehidupan yang baru	Perayaan, kegembiraan, kemenangan	Kemasyhuran, tambahan, kejayaan, arogan, tontonan,

	bermain, kebahagiaan.			kebanggan, kemitraan yang membahagiakan
20. <i>Judgement</i>	Kebangkitan, keputusan terakhir, hukuman, karma, perubahan kesadaran.	Melepaskan dan memulai sesuatu yang baru, kesegaran subuh yang absolut	Transformasi, liberasi, penghakiman	Kebangkitan, keputusan terakhir, keputusan, hukuman, kepastian suatu hal tanpa permohonan, tanpa perencanaan, kejernihan, perubahan kesadaran
21. <i>The World</i>	Kemenangan dalam segala bidang, perjalanan karma, kemerdekaan.	Kepuasan dan batin yang tenang, kesimpulan, keseimbangan	Keutuhan, kesadaran diri, individuasi, integrasi	Kemenangan di segala bidang, melengkapi perjalanan karma, persoalan itu sendiri, sintetis, kerajaan dunia, kemerdekaan

Interpretasi tersebut kemudian dikaitkan dengan konten tarot yaitu wayang purwa yang mengangkat kisah Mahabharata

2.2 Mahabharata dalam Wayang Purwa

Dalam bahasa Jawa, kata wayang berarti “bayangan”. Wayang adalah sebuah kesenian boneka yang digerakkan oleh seorang dalang. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa wayang adalah salah satu *masterpiece* dunia karena karya seni ini mengandung beragam nilai, mulai dari falsafah hidup, etika (moral), spiritualitas, musik (gamelan, gending), hingga estetika bentuk seni yang sangat kompleks.

Purwa berarti awal, Wayang Purwa diperkirakan memiliki umur tertua dari wayang kulit lainnya. Wayang purwa selalu menceritakan kisah Ramayana dan Mahabharata, adapun jika sudah merambah ke cerita modern, maka akan disajikan melalui *wayang gedhog*. Dalam pagelaran wayang kulit modern, terdapat

penambahan kisah dan penggantian cerita yang disesuaikan dengan pertumbuhan masyarakat, namun Wayang Purwa adalah pagelaran wayang kulit yang memegang teguh pada keaslian kisah, sebagaimana yang disampaikan oleh dalang-dalang terjaman dahulu.

Kisah perwayangan Mahabharata adalah adaptasi dari karya sastra kuno yang berasal dari India. Penggunaan kisah tersebut dalam perwayangan didasari oleh fungsi sebagai hiburan dan penyebaran agama. Karya asli Mahabharata terdiri dari delapan belas kitab, karenanya Mahabharata juga dikenal dengan nama Astadasaparwa (asta=8, dasa=10, parwa=kitab). Adapun pembagian kisah tersebut adalah:

1. Adi Parwa: Awal masa klan Kuru
2. Sabha Parwa: Kehidupan di istana, permainan dadu, dan pengasingan Pandawa
3. Wana Parwa: 12 tahun pengasingan di hutan
4. Wirata Parwa: Satu tahun penyamaran di kerajaan Wirata
5. Udyoga Parwa: Persiapan perang, perundingan damai dengan Kurawa, pencarian sekutu
6. Bisma Parwa: Kitab awal penceritaan perang Bharatayudha, gugurnya Bisma
7. Drona Parwa: Kisah kelanjutan perang dengan Drona sebagai panglima, kitab ini adalah kitab utama peperangan dimana hampir seluruh prajurit perang dari kedua belah pihak diceritakan gugur didalamnya
8. Karna Parwa: Kelanjutan peperangan dengan Karna sebagai panglima perang
9. Salwa Parwa: Hari terakhir peperangan dengan Salwa sebagai panglima, diceritakan pula kekalahan Duryudana oleh Bima
10. Sauptika Parwa: Kitab tentang pahlawan-pahlawan yang tertidur, Aswatama membunuh prajurit Pandawa ketika mereka tidur, hanya tersisa 7 prajurit dari pihak Pandawa, dan 3 dari pihak Kurawa
11. Stri Parwa: Kisah ratap tangis kaum wanita yang ditinggal oleh suami mereka di medan pertempuran

12. Santi Parwa: Yudhistira naik tahta, pertikaian batin Yudhistira Karena telah membunuh saudara-saudaranya di medan pertempuran
13. Anusarana Parwa: Instruksi terakhir dari Bisma
14. Aswamedika Parwa: Kisah pelaksanaan upacara Aswamedha oleh Raja Yudistira. Kitab tersebut juga menceritakan kisah pertempuran Arjuna dengan para Raja di dunia, kisah kelahiran Parikesit yang semula tewas dalam kandungan karena senjata sakti Aswatama, namun dihidupkan kembali oleh Sri Kresna
15. Asramawasika Parwa: kepergian Drestarastra, Gandari, Kunti, Widura, dan Sanjaya ke tengah hutan, untuk meninggalkan dunia ramai. Mereka menyerahkan tahta sepenuhnya kepada Yudistira
16. Mosala Parwa: Kemusnahan bangsa Wresni, kepergian Sri Krisna, dan keputusan Pandawa dan Drupadi untuk mengakhiri dunia fana
17. Mahaprastanika Parwa: Perjalanan Pandawa dan Drupadi mengembara hingga sampai ke Himalaya dimana Drupadi dan para Pandawa satu pesatu meninggal kecuali Yudhistira
18. Swargarohana Parwa: Tes terakhir Yudhistira, dan kembalinya Pandawa ke surga

Dalam Wayang Purwa, urutan berjalannya kisah Mahabharata sama persis dengan aslinya, namun terdapat penambahan tokoh (punakawan) dan penggantian cerita, dimana Drupadi hanya diperistri oleh Yudhistira dan memiliki seorang putra bernama Pancawala, hal ini dikarenakan ketidaksesuaian budaya poliandri dari kisah aslinya.

2.2.1 Tokoh Wayang

Tokoh yang dimiliki dalam kisah wayang purwa berjumlah ratusan jumlahnya, sehingga tidak memungkinkan untuk ditelaah satu persatu. Namun, kisah Mahabharata memiliki poros di mana karakter-karakter berputar pada jalurnya, poros tersebut adalah perkelahian antar bangsa Kuru yang mengakibatkan perang saudara antara Kurawa dan Pandawa di Kuruserta. Maka, untuk mempersingkat dan memperjelas rangkuman kisah yang akan

digambarkan dalam kartu tarot Astadewa, maka kisah yang digunakan hanya berpusat pada kejadian utama saja, termasuk para Batara dan Batari yang juga memberikan andil sebagai ujian maupun pengayom dari karakterisasi para tokoh utama. Adapun karakter yang termasuk dalam pemeran utama kisah Mahabharata adalah:

1. Prabu Sentanu: Raja Kuru
2. Dewi Durgandini: Istri kedua Prabu Sentanu
3. Dewi Gangga: Istri pertama Prabu Sentanu, ibunda Resi Bisma.
4. Resi Bisma: Anak Prabu Sentanu dengan Dewi Gangga
5. Resi Abiyasa: Anak Dewi Durgandini dengan Resi Palasara
6. Citraganda: Anak pertama Prabu Sentanu dengan Dewi Durgandini
7. Wicitrawirya: Anak kedua Prabu Sentanu dengan Dewi Durgandini
8. Amba, Ambika, Ambalika: Istri Citraganda-Wicitrawirya
9. Drestarata: Anak Ambika dengan Resi Abiyasa
10. Pandu: Anak Ambalika dengan Resi Abiyasa
11. Yamawidura: Anak seorang dayang dengan Resi Abiyasa
12. Dewi Kunti: Istri Pandu
13. Dewi Madrim: Istri Pandu
14. Dewi Gandari: Istri Drestarata
15. Sengkuni: Adik Dewi Gendari
16. 5 Pandawa (Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa)
17. Kurawa (Duryudana, Dursasana, 98 lainnya)
18. Karna: Anak Pertama Dewi Kunti, kakak Pandawa
19. Drupadi: Istri Yudhistira
20. Srikandi: Adik Drupadi, Istri Arjuna
21. Kresna: Titisan Wisnu
22. Rukmini: Istri Kresna
23. Baladewa: Kakak Prabu Kresna, guru Duryudana
24. Batari Durga: Batari penguasa Jin yang meminta diruwat oleh Sadewa
25. Batara Guru: Ayah Yudhistira
26. Batara Indra: Ayah Arjuna

27. Batara Bayu: Ayah Bima
28. Batara Aswin: Ayah Nakula-Sadewa
29. Batara Surya: Dewa Matahari, ayah Karna
30. Batara Yama: Dewa Kematian
31. Dewaruci: Dewa Tirta Amerta
32. Resi Drona: Guru Pandawa dan Kurawa

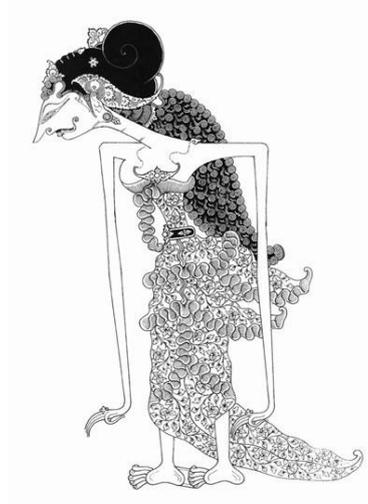
2.3 Pembabakan Tarot dan Wayang

Ada dua aspek yang menjadi penentu karakter sebuah wayang, yang pertama adalah tokoh atau sosok, yang kedua adalah karakter serta kisah. Aspek-aspek ini dapat dikaji kembali dan disambungkan kepada kata kunci tarot untuk mendapatkan tokoh serta karakter yang pas untuk merepresentasikan kartu.

0. The Fool:

Karakter *The Fool* dapat diartikan menjadi dua yaitu seseorang yang benar-benar lugu atau orang yang semberono, tidak berpikir jauh, dan tidak ingin mempertimbangkan resiko.

The Fool juga merupakan kartu yang menandai awal dari sebuah perjalanan sehingga ada baiknya jika *The Fool* dalam konten Mahabrata melambangkan konflik pertama yang menjadi pemicu berkepanjangan. Tokoh yang sesuai dengan deksripsi tersebut adalah Dewi Durgandini yang merupakan nenek buyut dari Pandawa.



Gambar 2.1 Dewi Durgandini

1. The Magician:

Karakter The Magician adalah seseorang yang telah memiliki kesempurnaan dari sebuah kearifan. Hanya ada satu tokoh wayang yang dapat melambangkan kearifan yang sempurna, yaitu tokoh Semar.



Gambar 2.2 Semar

2. The High Priestess

Karakter The High Priestess adalah seseorang wanita arif yang memiliki sisi seni dan memiliki ilmu tinggi, tokoh yang sesuai dengan karakter tersebut adalah Dewi Saraswati yang merupakan dewi ilmu pengetahuan dan seni, Dewi Saraswati juga dipuja sebagai dewi kebijaksanaan.

3. The Empress

Karakter The Empress adalah seorang wanita yang memiliki sisi keibuan, kebanyakan pada kartu tarot, The Empress dilambangkan sebagai seorang wanita yang sedang hamil. Sosok seorang ibu dalam karakter Mahabharata yang paling terkenal adalah Dewi Kunti yang merupakan ibu dari Pandawa.



Gambar 2.3 Dewi Kunti

4. The Emperor

Karakter dari The Emperor adalah seorang ayah yang memiliki pengaruh besar, dapat pula dideskripsikan sebagai seorang raja. Sifat dari The Emperor dapat diartikan sebagai seorang yang memiliki pendirian teguh, berpengaruh, dan memiliki sosok kebabakan. Dalam kisah Mahabharata, terdapat banyak tokoh ayah, namun Duryudana dipilih karena meskipun memiliki paham yang salah, Duryudana adalah kakak tertua bagi sembilan puluh sembilan adik-adiknya, karena memiliki Ayah yang buta, maka Duryudana lah yang berperan sebagai ayah kepada adik-adiknya. Duryudana juga memiliki sifat kepemimpinan tinggi. Pemilihan Duryudana merupakan arti tersirat bahwa seorang yang bersifat antagonis dalam kisah pun memiliki sisi baik.



Gambar 2.4 Duryudana (kiri), Yamawidura (kanan)

5. The Hierophant

Karakter dari The Hierophant adalah seseorang yang menjadi tokoh seorang penunjuk atau pemimpin, kebanyakan The Hierophant digambarkan oleh sosok kakek-kakek penyendiri yang berperan sebagai guru. Dalam Mahabharata, Pandawa sebagai tokoh utama telah dilahirkan tanpa sosok seorang ayah, sehingga untuk menggantikan posisi seorang ayah sekaligus guru bagi para Pandawa, paman mereka Yamawidura, mengayomi mereka semenjak kecil.

6. The Lovers

Karakter dari The Lovers sama persis seperti namanya, kartu yang mengumandangkan cinta sejati. Tokoh Mahabarata tidak dijelaskan secara detail

mengenai siapa beristri siapa, namun mengintip dari kisah Wayang Purwa lainnya, Ramayana, yg merupakan kisah dari pasangan Rama dan Sinta yang merupakan lambang cinta, terdapat reinkarnasi dari pasangan tersebut di Mahabarata yaitu Dewa Krisna dan Dewi Rukmini.



Gambar 2.5 Kresna (kiri) & Rukmini (kiri)

7. Chariot

Chariot dapat dilambangkan sebagai kartu yg melambangkan kebimbangan antara 2 opsi yang membuat pembaca serasa ditarik dengan dua ekor kuda pada arah yg berlawanan. Konon ketika karakter Arjuna dipaksa menghadapi Medan perang melawan sanak saudaranya sendiri, Arjuna mengalami kesedihan yang teramat dalam dan bimbang apakah perang saudara itu harus dilakukan. Kresna pada saat itu berperan sebagai kusir yang memberikan tuntunan kepada Arjuna agar memiliki keyakinan.

8. Strength

Karakter dari strength adalah sosok yang kuat, sehingga Bima langsung menjadi pilihan pertama. Namun dalam kartu tarot, kekuatan yang sebenarnya bukanlah berasal dari fisik melainkan dari hati, sehingga digunakan kisah ketika Bima masih muda dan sedang melakukan perjalanan demi mendapatkan Tirta Amerta.



Gambar 2.6 Bima

9. The Hermit

The Hermit atau sang petapa adalah karakter yang sering dilambangkan sebagai orang tua yang telah melepaskan dirinya dari dunia. Tokoh Bengawan Abiyasa dipilih karena beliau adalah lakon di balik layar Mahabharata, seorang Raja yang memilih untuk mengungsi dan bertapa, meninggalkan segala kemewahan dan posisi untuk mencapai kearifan.



Gambar 2.7 Abiyasa

10. Wheel of Fortune

Wheel of Fortune bukanlah sebuah karakter melainkan sebuah pengingat akan keadaan, roda keberuntungan akan berputar, siapapun yang berada di atas pasti akan merasakan rasanya terinjak di kemudian hari, dapat pula diartikan sebagai pergantian. Sehingga Gunung adalah lakon yang pantas untuk dijadikan representasi Wheel of Fortune. Gunung dalam wayang adalah penanda yang diletakkan ketika adegan satu berakhir sekaligus sebagai penanda mulainya adegan selanjutnya.

11. Justice

Karakter dari Justice atau keadilan adalah sebuah analogi dari sifat manusia. Sering digambarkan oleh seorang laki-laki yang membawa timbangan, kartu keadilan sebenarnya adalah kartu keseimbangan. Ketika seseorang dapat menilai dengan adil bahwa tindakan yang diambil adalah tindakan yang benar. Karakter yang cocok digunakan sebagai keadilan adalah Yudhistira. Tokoh Yudhistira adalah seorang yang tidak memiliki cacat dalam penilaian, seorang Raja yang adil dan dapat memimpin dengan bijak, bahkan ketika Yudhistira sedang dalam kondisi yang tidak menguntungkan pun, ia masih menyuarakan keadilan. Salah satu penggalan kisah yang menggambarkan dengan tepat keadilan Yudhistira adalah kisah ketika Yudhistira bertemu dengan seorang Yaksa dalam masa pengasingan.



Gambar 2.8 Yudhistira

12. The Hanged Man

The Hanged Man adalah seseorang yang pasrah menerima keadaan, sering digambarkan sebagai seorang yang terikat dengan posisi terbalik, The Hanged Man adalah kartu yang melambangkan kepasrahan total. Kartu ini dapat direpresentasikan dengan baik oleh karakter Bisma. Resi Bisma merupakan Ksatria yang tangguh sekaligus penasihat yang bijaksana, namun beliau terpaksa membiarkan tragedi Kuruserta terjadi karena beliau tidak memiliki kuasa untuk melawan kehendak Duryudana. Kepasrahan Resi Bisma benar-benar terlihat ketika tubuhnya terbaring dengan seribu anak panah menancap.



Gambar 2.9 Bisma

13. Death

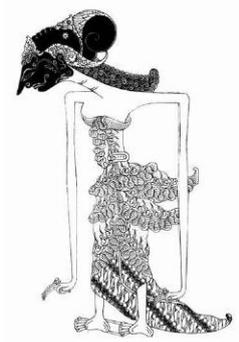
Kematian adalah kartu yang notabene memiliki kesan yang negatif meskipun sebenarnya kartu ini memiliki penafsiran yang positif. Kartu kematian adalah akhir sekaligus awal, bahwa terdapat sebuah harapan dalam segala kesulitan. Kartu ini direpresentasikan oleh Batara Yama yang merupakan Dewa Kematian.



Gambar 2.10 Yamadipati

14. Temperance

Temperance adalah kartu yang melambangkan kesederhanaan dan sangat identik dengan sisi femininitas. *Temperance* seringnya digambarkan dengan seorang wanita berdiri dengan satu kaki di atas air, sementara tangannya menuangkan air dari satu gelas ke gelas yang lain, namun *Temperance* juga dapat diartikan sebagai kerelaan dan kesetiaan. Sosok Drupadi yang rela melepaskan kedudukan serta kenyamanan demi mengikuti cara hidup sang suami adalah kesetiaan dan kesederhanaan yang nyata bentuknya.



Gambar 2.11 Drupadi

15. The Devil

The Devil adalah keterikatan manusia dengan hal-hal yang berbau materi, atau sengaja mengikat diri sendiri dengan obsesi dan dendam. Sengkuni adalah karakter wayang yang cocok digunakan untuk merepresentasikan kartu *The Devil* karena keserakahan dan ambisinya untuk mengambil takhta bangsa Kuru sangatlah besar sehingga mengalahkan sisi kemanusiaannya. Sengkuni adalah dalang dan hasutan di balik terjadinya pengasingan Pandawa dan perang Kuruserta.



Gambar 2.12 Sengkuni

16. The Tower

The Tower adalah simbol dari kejadian buruk yang terjadi dengan sangat tiba-tiba. Perasaan yang tertekan dan tidak berdaya adalah efek yang ditimbulkan dari kartu ini. Kisah dari Batari Durga / Dewi Premuni adalah kisah yang cocok untuk merepresentasikan arti kartu ini. Konon Dewi Premuni adalah seorang yang sangat cantik namun buruk hatinya, sang dewi sedang bertapa, meminta untuk diperistri seorang Dewa ketika Batara Guru datang dan menukar sukmanya dengan Dewi Uma yang sudah dikutuk menjadi raksasi. Dewi Pramoni yang cantik jelita pun ditukar

raganya, yang kemudian menjadi Batari Durga yang dinikahkan dengan Batara Kala, mereka dijadikan pemimpin para raksasa, genderuwo, dan berbagai makhluk halus lainnya.



Gambar 2.13 Batari Durga

17. The Star

The Star adalah simbol dari harapan, setelah kesusahan yang ditimbulkan oleh kartu the tower, maka muncullah kartu harapan. Harapan dalam kisah Mahabharata dapat dikaitkan dengan kemenangan pasukan Pandawa setelah Srikandi berhasil membunuh Bisma. Pasukan Pandawa telah banyak yang gugur dan hanya tinggal sedikit lagi mengalami kekalahan jika bukan karena Srikandi.

18. The Moon

Kartu Bulan adalah kartu yang berasosiasi dengan femininitas, harapan yang semu atau pupus. Bulan dalam kisah Mahabharata dapat direpresentasikan oleh Dewi Gandari, dimana harapannya begitu tinggi sebelum dinikahkan dengan Drestarata, Dewi Gandari menggunakan tutup mata pada siang hari sebagai santunnya pada suaminya yang buta, dan harus mengubur dalam-dalam ambisinya.



Gambar 2.14 Dewi Gandari (Kiri), Srikandi (Kanan)

19. The Sun

Matahari adalah kartu yang membawa kesenangan dalam bacaan, positifitas yang diberikan oleh kartu ini begitu tinggi sehingga hampir seluruh pertanyaan yang diajukan, jika mendapatkan kartu ini maka jawabannya sudah pasti 'ya', Matahari adalah sumber dari kehidupan. Sisi positifitas dari Batara Surya cocok digunakan untuk merepresentasikan makna dari kartu ini.



Gambar 2.15 Batara Surya

20. Judgement

Pengadilan adalah kartu di mana karma dapat berjalan sebagai mana mestinya. Dapat pula berarti akhir atau awal yang baru. Karma paling terkenal dalam kisah Mahabharata adalah ketidaksengajaan Bisma menancapkan panah pada dada Dewi Amba, yang diakhiri oleh sumpah bahwa Bisma pun akan mati di tangan inkarnasi Dewi Amba. Gugurnya Bisma di padang Kuruserta menandakan telah habis masa tugasnya di bumi dan diangkatnya kembali sukmanya ke kahyangan, dengan Dewi Amba yang datang menjemput. Kisah Bisma dan Dewi Amba adalah representasi kartu Pengadilan yang baik.



Gambar 2.16 Dewi Amba

21. The World

The World adalah kesempurnaan, sebuah pencapaian, dan kemenangan. Dalam kisah Mahabharata dijelaskan bahwa kemenangan yang hakiki bukanlah kemenangan di medan perang, karena walaupun memenangkan pertarungan, namun Pandawa tetap memiliki perasaan berat hati, merenungkan nasib-nasib saudara mereka yang gugur di medan perang. Kemenangan yang hakiki adalah kemenangan akan penguasaan diri, sebuah ajaran yang diajarkan Dewaruci kepada Bratasena. Dewaruci sendiri adalah sebuah lakon wayang yang mengajarkan falsafah moral hidup orang Jawa.



Gambar 2.17 Dewaruci

2.4 Aplikasi Mobile

Aplikasi adalah program yang digunakan manusia untuk melakukan sesuatu pada alat, sedangkan *mobile* diartikan sebagai perpindahan dari satu tempat ke tempat yang lain. Ketika digabungkan maka, aplikasi *mobile* berarti sebuah program yang diterapkan pada alat seperti komputer, perangkat seluler, dan telepon pintar, yang dapat digunakan secara berpindah-pindah tanpa mengakibatkan adanya pemutusan. Singkatnya, dengan menggunakan aplikasi *mobile*, pengguna dapat dengan mudah melakukan aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, dan lain sebagainya tanpa terikat oleh satu tempat. Adapun karakteristik dari aplikasi *mobile*, yaitu:

- **Ukuran yang kecil:** Aplikasi mobile memiliki ukuran yang kecil sesuai dengan perangkat *mobile* yang mendukung kenyamanan dalam mobilitas pengguna.
- **Memori yang terbatas:** Aplikasi mobile memiliki memori yang kecil agar tidak menyita ruang pengguna.

- **Daya proses yang terbatas:** Sistem dalam aplikasi mobile tidaklah serumit aplikasi desktop, kebanyakan aplikasi mobile dikhususkan untuk satu tema kegunaan saja.
- **Mengonsumsi daya yang rendah:** Penggunaan aplikasi mobile semacam game dapat membuat pengguna ketagihan, sehingga jika aplikasi membutuhkan daya yang tinggi, daya baterai perangkat mobile akan berkurang jauh lebih cepat, hal ini menimbulkan ketidaknyamanan pengguna karena harus mengisi daya terus menerus untuk memainkan aplikasi.
- **Kuat dan dapat diandalkan:** Tingkat *error* dalam aplikasi mobile harus diminimalisir, bahkan jika bisa, diabaikan, karena pengguna dapat menggunakan aplikasi secara kontinu, seringkali *error* akan mempengaruhi keterbutuhan pengguna pada aplikasi.
- **Konektivitas yang terbatas:** Aplikasi mobile memiliki *bandwidth* rendah, bahkan beberapa aplikasi tidak tersambung internet sama sekali. Hal ini diperuntukkan untuk kenyamanan mobilitas pengguna, dimana ada kalanya, perangkat tidak tersambung dengan koneksi internet.
- **Masa hidup yang pendek:** Aplikasi mobile hanya menyala ketika dibutuhkan saja demi menghemat daya pada perangkat. Tidak seperti software desktop yang terus menyala hingga pengguna mematikan program, aplikasi mobile memiliki daya hidup yang pendek, bergantung pada kebutuhan pengguna pada aplikasi.

2.4.1 Elemen Aplikasi Mobile

A. User Interface

User interface adalah bagian dari studi *human-computer interaction* dimana studi tersebut mempelajari, merencanakan, dan mendesain tentang bagaimana manusia dapat bekerjasama dengan mesin demi sebuah tujuan tertentu. Sebuah sistem tanpa *user interface* sama seperti sebuah mobil tanpa pengemudi, sistem tersebut akan menjadi tidak berguna dan tidak memiliki tujuan. Sistem dibuat untuk meringankan

tugas manusia, dan untuk mencapai tujuannya, maka dibutuhkan sebuah penghubung yang menstimulasi sistem untuk menjalankan keinginan manusia.

Seperti sifat aksi-reaksi. Interface memiliki dua komponen, yaitu input dan output. Input adalah bagaimana seseorang mengkomunikasikan kebutuhannya pada komputer. Beberapa komponen input biasanya berhubungan dengan fisik, artinya, manusia harus menstimulus secara langsung, baik dengan sentuhan atau gerakan. Komponen input yang umum adalah keyboard, mouse, *trackball*, jari seseorang (untuk layar sentuh yang sensitif), dan suara (untuk instruksi lisan). Sedangkan output adalah bagaimana mesin menyampaikan hasil perhitungan dan persyaratan kepada manusia

Interface dibagi menjadi dua tipe, yaitu, fisik dan grafis. Interface dalam bentuk fisik adalah stimulus yang biasa kita jumpai sehari-hari, contohnya, tombol pada remote televisi, tombol menghidupkan atau mematikan, memindahkan channel, dan mengatur volume, adalah interface dalam bentuk fisik, sedangkan *interface* yang dijumpai pada sebuah layar, baik komputer ataupun teknologi lainnya, adalah interface dalam bentuk grafis.

1. Prinsip Desain User Interface (Wilbert O. Galitz, 2007)

a) Aksesibilitas (*Accessibility*)

Sebuah sistem yang baik seharusnya dapat digunakan oleh berbagai jenis pengguna yang berbeda tanpa harus mengubah seluruh sistem untuk menyesuaikan diri dengan penggunanya.

Dalam menentukan sebuah desain memiliki aksesibilitas atau tidak, terdapat empat elemen untuk mengetahui hal tersebut, yaitu, *perceptibility*, *operability*, *simplisity*, dan pengampunan. Perseptibilitas (*perceptibility*) memastikan bahwa sebuah desain dapat dipersepsikan tanpa memandang kemampuan sensor penggunanya. Operabilitas (*operability*) memastikan bahwa

sebuah sistem dapat digunakan tanpa memandang kemampuan fisik penggunanya. Sementara untuk simplisitas (*simplicity*) memastikan bahwa semua pengguna dapat memahami dengan mudah kegunaan dari sebuah sistem tanpa memandang pengalaman, pengetahuan, atau tingkatan berpikir.

b) Memiliki Nilai Estetika (*Aesthetically Pleasing*)

Sebuah desain yang memiliki estetika atau penempatan yang baik secara visual selalu menjadi daya tarik bagi mata penggunanya. Daya tarik visual membuat sebuah sistem pengguna Daya tarik visual membuat sebuah sistem komputer dapat dengan mudah diakses dan juga menundang pengguna untuk masuk dan menelusuri lebih jauh.

c) Ketersediaan (*Availability*)

Semua aspek pada sebuah sistem haruslah selalu tampak setiapwaktu dan setiap rangkaian. Pengalaman adalah guru terbaik bagi manusia, jika suatu konsistensi yang ada menjadi tidak ada, maka hal tersebut akan menghalangi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Seperti contoh, tombol (X) atau keluar pada sebuah *software*.

d) Kejelasan (*Clarity*)

Visual, konsep, dan penggunaan kata pada *interface* haruslah jelas. Elemen-elemen visual yang ada harus dapat dipahami.

e) Kesesuaian (*Compatibility*)

Prinsip kesesuaian dalam desain interface meliputi tiga hal, yaitu:

- Kesesuaian dengan Pengguna (*User Compatibility*)
- Kesesuaian dengan Tugas dan Pekerjaan (*Task and Job Compatibility*).
- Kesesuaian dengan Produk (*Product Compatibility*).

f) Dapat Diatur (*Configurability*)

Interface sebaiknya dapat beradaptasi dengan kebutuhan dan keinginan pribadi para pengguna melalui opsi kustomisasi. Kemudahan personalisasi dan kustomisasi dapat meningkatkan kemampuan pengendalian, mendorong keaktifan pengguna dalam memodifikasi system.

g) Konsistensi

Konsistensi merupakan kesatuan dari sebuah penampilan, peletakkan, dan perilaku pada user interface. Konsistensi sangat penting karena tanpa adanya konsistensi, pengguna akan merasa tersesat ketika baru memasuki sistem.

h) Kontrol

Secara umum pengguna haruslah menjadi pemegang kendali atas sebuah sistem. Kontrol adalah sebuah perasaan dimana pengguna mengendalikan sebuah sistem. Jika sebuah sistem tidak memiliki control yang baik, maka sistem akan berperan seperti mengendalikan pengguna, hal ini tentu akan mengakibatkan frustrasi bagi pengguna. Interface adalah sebuah alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, dan pengendalian dapat dicapai ketika seseorang bekerja dengan ritmenya sendiri.

i) Langsung (*Directness*).

Sebuah tugas sebaiknya dilakukan secara langsung, apabila terdapat alternatif cara untuk melakukan sebuah tugas, maka hal tersebut haruslah dengan mudah terlihat, dengan begitu dapat meringankan beban bekerja atau aktifitas pengguna.

j) Efisiensi

Sebuah sistem yang baik tidak memberikan tugas yang berat kepada penggunanya, penglihatan haruslah terfokus, pergerakan tangan sebisa mungkin diminimalisir, dan perhatian pengguna terhadap elemen yang dibutuhkan haruslah dengan mudah ditemukan dilayar.

k) Keakraban (*Familiarity*)

Desain interface yang baik dibuat berdasarkan pengguna, khususnya apa yang telah mereka dapatkan melalui lingkungan sekitar mereka. Pengoperasian interface dapat didasari dari pola perilaku dan bahasa pengguna.

l) Fleksibilitas

Fleksibilitas adalah kemampuan sistem untuk merespon perbedaan pada para pengguna.

m) Toleran (*Forgiveness*)

Pengguna pasti akan melakukan kesalahan, dan desain yang baik adalah desain yang mentolelir kesalahan. Pengguna sangat suka mengeksplorasi, memodifikasi, dan belajar melalui percobaan dan kesalahan. Sehingga jika sistem terlalu sensitif terhadap kesalahan *input*, maka akan mengurangi kenyamanan pengguna dalam bereksplorasi.

n) Pendalaman (*Immersion*)

Immersion merupakan keadaan fokus pikiran yang sangat intens sehingga kesadaran dan indera dari "dunia nyata" menjadi hilang. Ketika kondisi *immersion* eksis mengakibatkan perasaan senang dan kepuasan. Ketika kemampuan persepsi dan sistem kognitif seseorang kurang dimanfaatkan maka seseorang akan bosan dan apatis. Ketika digunakan secara berlebihan, maka akan mengakibatkan stress dan frustrasi.

o) Kejelasan (*Obliviousness*)

Semua elemen visual, objek, dan kendali haruslah terlihat secara intuitif dan fungsional. Desain dari alat kendali harus menjelaskan tentang bagaimana alat kendali tersebut dioperasikan. Pengguna harus mengetahui kemana harus melihat, apa yang harus dilakukan, kapan melakukannya, di mana dilakukan, kenapa melakukan, dan bagaimana cara melakukannya.

p) Dapat Dioperasikan (*Operability*)

Operability berarti sebuah sistem dapat dioperasikan tanpa memandang kemampuan fisik seseorang. Hal ini dapat dicapai dengan meminimalisir aksi yang repetitif, mengurangi upaya fisik dalam pengoperasian, dan membuat alat kendali mudah dioperasikan.

q) Dapat Dipersepsikan (*Perceptibility*)

Kegunaan sistem harus dapat dipersepsikan oleh pengguna tanpa memandang kemampuan inderawi.

r) *Positive First Impression*

Impresi awal pengguna terhadap suatu sistem sangat mempengaruhi persepsi dan perilaku, juga kualitas interaksi pengguna. Impresi ini hanya dapat didapatkan pada saat pengguna pertama kali menggunakan sistem. Impresi awal yang jelek dapat mengakibatkan gangguan, atau malah membuat pengguna berhenti menggunakan sistem. Lidwell et al. (2003) menjelaskan 3 kunci saat pengguna memasuki/mengenal sistem, yaitu: Minimalisir penghalang., points of prospects, umpan progresif.

s) Dapat Diprediksi (*Predictability*)

Setiap elemen visual pada tampilan baik button maupun ikon memiliki suatu reaksi ketika pengguna berinteraksi dengan sistem.

t) Penyelamatan (*Recovery*)

Pengguna harus dapat memutar balik aksi yang telah mereka lakukan dengan opsi *undo*, mengetahui bahwa sebuah aksi dapat dikembalikan, dapat mengurangi stress dari pengguna yang selalu khawatir berbuat salah.

u) Responsiveness

Dalam suatu sistem, permintaan pengguna haruslah direspon dengan sangat cepat, dalam hal ini, *feedback* adalah kunci utama kepuasan pengguna.

v) Keamanan

Untuk menghilangkan kemungkinan terjadinya kesalahan, selalu sediakan bantuan pengingat kepada pengguna.

w) Simplicity

Berikan interface sesimple mungkin agar konsentrasi pengguna tidak terpecah. Kunci utama untuk menyajikan interface yang simpel adalah:

- Sembunyikan informasi hingga pengguna benar-benar membutuhkannya
- Sediakan penyetelan yang umum
- Minimalisir fleksibilitas pada layar utama
- Permudah aksi yang memiliki hirarki sulit
- Tampilkan keseragaman dan konsistensi
- Singkirkan elemen-elemen yang tidak diperlukan

x) Transparency

Saat pengguna mengoperasikan suatu sistem, arahkan pengguna pada fasilitas fungsi, bukan ke proses komunikasi komputer. Semakin sedikit pengguna tahu tentang teknis, maka akan semakin baik.

y) Imbal balik (*Trade Off*)

Desain sering menjadi masalah dalam kebutuhan teknis. Disaat fungsi yang diharapkan adalah fungsi normal, namun demi estetika desainer memaksakan desain untuk berjalan, maka akan terjadi suatu kekacauan. Karenanya, desain dalam user interface sistem dibuat dengan sesimpel mungkin dengan mempertimbangkan aspek ketepatan waktu, biaya, dan efektifitas. Solusi yang tepat, merupakan gabungan dari data

eksperimen, penilaian yang baik, dan kebutuhan penting pengguna

z) Visibility

Sebuah sistem akan lebih mudah digunakan apabila sistem tersebut secara jelas menampilkan setiap elemen yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Elemen User Interface

a) Kegunaan

Hampir seluruh proses pengembangan akan berfokus pada penentuan sistem *usability* atau kegunaan. Kegunaan adalah atribut kualitas tentang seberapa mudah sebuah aplikasi digunakan, istilah *usability* juga merujuk pada metode untuk memperbaiki dan meningkatkan kemudahan pemakaian.

Bennet (1979) adalah orang pertama yang menggunakan istilah kegunaan untuk mendeskripsikan keefektifan dari performa manusia. Di tahun-tahun berikutnya definisi yang lebih formal diutarakan oleh Shackel (1981) dan dimodifikasi oleh Bennet (1984). Shackel (1991) mendefinisikan *usability* adalah "Sebuah kapabilitas yang akan digunakan oleh manusia secara mudah dan efektif, yang mana, kemudahan diukur hingga mencapai tataran subyektifitas, dan keefektifan diukur berdasarkan performa manusia (pengguna).

Nielsen (2003) berpendapat kegunaan harus memiliki 5 komponen yaitu:

1. *Learnability*: Seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas-tugas dasar saat pertama kali ia menghadapi sebuah desain?
2. *Efficiency*: Setelah pengguna mempelajari desain yang disajikan, seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas?

3. *Memorability*: Ketika pengguna kembali menggunakan desain yang sudah lama tidak digunakan, seberapa mudah pengguna memahaminya kembali?
4. *Error*: Seberapa banyak error yang pengguna lakukan, seberapa berat error yang dilakukan, dan seberapa mudah pengguna pulih dari error?
5. *Satisfaction*: Seberapa menyenangkan desain digunakan?

Berikut dimensi kegunaan telah dijelaskan oleh Quesenbery (2003).

1. Efektif: kelengkapan dan akurasi dimana pengguna mencapai tujuan mereka.
2. Efisien: kecepatan (dengan akurasi) dimana pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas mereka.
3. Melibatkan: Sejauh mana nada dan gaya antarmuka membuat produk menyenangkan atau memuaskan untuk digunakan.
4. Kesalahan toleran: Seberapa baik desain mencegah kesalahan dan membantu dengan pemulihan.
5. Mudah untuk dipelajari: Seberapa baik produk mendukung kedua orientasi awal dan memperdalam pemahaman kemampuannya.

Kegunaan adalah salah satu kualitas *interface* yang paling penting. Untuk sistem atau produk yang penggunaannya diskresioner, seperti situs web. Kesulitan dalam *usability* akan membuat pengguna berhenti menggunakan produk.

b) Problematika Umum Kegunaan

Mandel (1994) membuat daftar tentang 10 problema umum yang sering dijumpai pada kegunaan dalam sistem grafis berdasarkan laporan dari spesialis kegunaan IBM, antara lain:

1. Menu dan ikon yang ambigu

2. Bahasa yang hanya memperbolehkan perpindahan satu arah dalam sistem
3. Terbatasnya input dan *direct manipulan*
4. Terbatasnya highlight dan pilihan
5. Sekuens langkah yang tidak jelas
6. Lebih banyak langkah yang harus dilakukan daripada melakukan tugas
7. Hubungan yang kompleks antara dan di dalam aplikasi
8. Feedback dan konfirmasi yang tidak memadai
9. Rendahnya antisipasi dan intelegensi sistem
10. Pesan error, help, tutorial dan dokumentasi yang tidak memadai

Karakteristik kegunaan web yang sering membuang waktu pengguna, dan cukup menjengkelkan, adalah:

1. Visual Clutter: Banyaknya gangguan visual, banyaknya penggunaan grafis yang tidak berarti, minimnya "white space", dan banyaknya dekorasi yang sia-sia akan menciptakan gangguan visual dan mengakibatkan pengguna kesulitan mencari informasi.
2. Keterbacaan informasi tidak tersampaikan: Buruknya pemilihan font, warna dan grafis akan menyebabkan benturan arti dan fungsi dari setiap elemen visual pada interface. Pengguna pada umumnya selalu mencoba memahami mengapa sebuah perbedaan pada eksekusi visual terjadi daripada berfokus pada mengidentifikasi dan memahami isi halaman.
3. Komponen yang sulit dimengerti: Beberapa elemen desain yang diberikan pada pengguna kadang susah dimengerti fungsinya oleh pengguna, menciptakan makna yang tidak mudah dicerna. Beberapa ikon dan grafis, sebagai contohnya, tidak memiliki penjelasan apa

fungsinya. Terkadang ada juga tombol perintah yang tidak memiliki indikasi visual apakah tombol tersebut dapat diklik atau tidak.

4. Distraksi yang mengganggu: Elemen visual yang secara konstan selalu bergerak seperti teks yang terus bergerak, berubah - ubah warnanya dan animasi yang berjalan secara terus menerus akan membuat benturan antara makna konten dan perhatian mata pengguna. Hal ini dapat merusak readability halaman.
5. Navigasi yang membingungkan: Struktur atau hirarki sebuah halaman terkadang seperti teka - teki ruang yang dapat membuat pengguna merantau hingga akhirnya tersesat. Navigasi link yang berakhir ke jalan buntu ataupun tidak ada cara untuk kembali akan membuat pengguna tersesat.
6. Navigasi yang tidak efektif: Terkadang ada user interface yang memaksa pengguna berkenalana pada halaman yang sama untuk mencari sebuah fungsi yang benar-benar berguna. Grafis yang berukuran besar juga membuat habis area halaman, atau cara memasuki antar halaman yang bertele-tele, hal-hal seperti ini akan membuat pengguna kebingungan,
7. Pengoperasian yang tidak efektif: Sebuah halaman yang memiliki grafis berukuran besar, banyak warna akan membuat performa perangkat melambat.
8. Scrolling halaman yang tidak efektif: Halaman yang panjang, membutuhkan scrolling yang terlalu jauh, sehingga memperbesar kemungkinan penyebab pengguna kehilangan informasi sebelumnya dari ingatan pengguna. Terlalu banyak scroll untuk mendapatkan informasi dapat

membuat pengguna melupakan tujuan dari apa yang dicari dan kesulitan mencerna informasi.

9. Penuhnya informasi: Informasi tidak diorganisir secara baik dan jumlah informasi yang berlebihan dapat cukup mengganggu. Hal ini dapat menyebabkan pengguna kebingungan untuk memilih informasi mana yang harus digunakan dan informasi mana yang harus dibiarkan.
10. Inkosistensi desain: Penggunaan eksekusi desain yang tidak konsisten akan mengharuskan pengguna mempelajari sistem secara berulang-ulang untuk mengingat setiap fungsinya.

c) **Ikon**

Ikon adalah sebuah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Menurut Wilbert O. Galitz, ikon adalah gambar piktorial yang biasa digunakan untuk merepresentasikan obyek dan aksi yang dapat dimanipulasi atau berinteraksi dengan pengguna. Ikon dapat berdiri sendiri dalam desktop atau windows, atau dikelompokkan bersama dalam sebuah toolbar. Kegunaan lain dari ikon adalah untuk memperkuat penyampaian informasi, seperti ikon warning dalam sebuah kotak pesan dialog.

Rogers (1989) mengemukakan definisi yang lebih luas tentang macam-macam ikon:

1. Resemblance: Sebuah gambar yang terlihat sebagaimana maknanya
2. Symbolic: Sebuah gambar abstrak yang merepresentasikan sesuatu
3. Exemplar: Sebuah gambar yang mengilustrasikan sebuah contoh atau karakteristik dari sesuatu
4. Arbitrary: Sebuah gambar yang penampakannya sepenuhnya arbitrer yang mana maknanya harus dipahami

5. Analogi: Sebuah gambar yang secara fisik atau semantik terasosiasikan dengan sesuatu

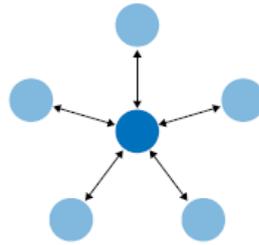
Seluruh aspek yang telah disebutkan oleh Wilbert O. Galitz dalam buku yang berjudul “*The Essential Guide to User Interface Design: Third Edition*” yang diterbitkan pada tahun 2007 adalah aturan bagi pembuatan User Interface yang baik dan benar sehingga pengguna dapat berkomunikasi dengan sistem tanpa terjadi kesalahpahaman. Aspek-aspek tersebut adalah panutan dasar dari seluruh pembuatan User Interface, sehingga, dalam penelitian ini, aspek-aspek tersebut wajib diperhatikan dalam pembuatan aplikasi mobile Tarot Astadewa agar aplikasi dapat dimengerti dan dikendalikan dengan mudah oleh pengguna.

B. Model Navigasi (Jenifer Tidwell, 2011)

Dalam bukunya yang berjudul *Designing Interface*, Jenifer Tidwell menjelaskan tentang beberapa jenis sistem model navigasi ke dalam beberapa jenis sesuai dengan bentuk hubungan antar menu. Jenis model navigasi tersebut adalah:

1. Hub and Spoke

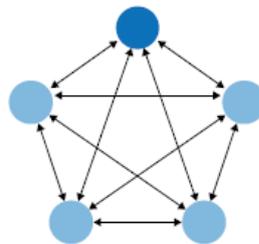
Model navigasi *hub & spoke* sering dijumpai pada alat *mobile*. Model ini memuat semua halaman yang memiliki fungsi penting dari sebuah situs atau aplikasi pada beranda atau *homescreen*. Pengguna memilih opsi yang tersedia pada menu, kemudian melakukan apa yang ingin dilakukan, dan kembali ke beranda jika ingin menuju ke tempat lainnya.



Gambar 2.18 Model navigasi Hub & Spoke

2. Fully Connected

Model ini biasanya diadaptasi untuk website. Konsep dasar dari navigasi ini adalah, semua halaman berada dalam satu beranda/*home*, namun tersambung antar satu beranda dan beranda lain. Halaman tersebut memiliki fitur navigasi global, contohnya seperti memiliki pilihan di bagian atas menu yang memungkinkan pengguna untuk melompat ke halaman satu dan halaman lainnya, tanpa mempedulikan banyaknya menu.



Gambar 2.19 Model navigasi Fully Connected

3. Stepwise

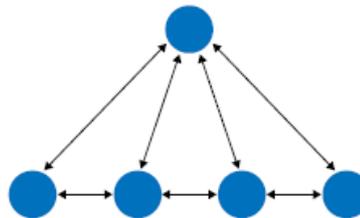
Stepwise merupakan model navigasi yang merujuk pada langkah demi langkah dalam sekuens yang sudah ditentukan dan biasanya berupa satu jalur. Model *stepwise* biasa dapat ditemukan di *slideshow* dan *wizard*.



Gambar 2.20 Model navigasi Stepwise

4. Pyramid

Model navigasi piramid adalah variasi dari model *stepwise*. Model piramid menggunakan menu utama sebagai daftar dari seluruh sub-menu. Pengguna dapat memilih opsi manapun dari menu utama, kemudian setelah memasuki sub-menu, pengguna dapat memilih opsi lanjut atau kembali berdasarkan urutannya. Di setiap halaman, pengguna dapat kembali ke menu utama kapanpun yang mereka mau.



Gambar 2.21 Model navigasi Pyramid

Pembacaan tarot adalah pembacaan sekali jalan, jika ingin menanyakan hal yang berbeda, maka penanya harus mengulang kembali ritual dari awal. Aplikasi Mobile Tarot Astadewa mengadaptasi sifat tersebut sehingga aplikasi ini berfokus pada satu kali sebaran dan satu kali pembacaan, sehingga jika pengguna ingin mengulang pertanyaan atau memilih jenis sebaran yang berbeda, maka pengguna harus kembali ke menu awal. Berdasarkan empat model navigasi yang dijelaskan oleh Jeniffer Tidwell, maka model navigasi yang paling cocok untuk aplikasi mobile Tarot Astadewa adalah model navigasi Hub & Spoke.

C. Feedback

Feedback adalah sebuah reaksi yang diberikan oleh sistem ketika pengguna melakukan sebuah aksi kepada sistem. Dalam Android yang menggunakan *direct manipulation interface*, feedback dapat berupa sebuah cahaya berkedip, sebuah ikon yang bergerak, atau berbagai manipulasi lainnya.

1. Elemen Feedback

Elemen feedback memberikan reaksi kepada pengguna tentang kondisi yang dihadapi sistem pada saat tersebut. Feedback dapat berupa apapun, baik kerlipan cahaya, kotak pemberitahuan, atau loading screen berbentuk sebuah ikon yang berputar yang berfungsi mengalihkan fokus pengguna pada layar kosong. Cahaya, kotak, dan objek yang berputar itulah yang disebut indikator dari *feedback*.

Indikator menginformasikan kepada pengguna tentang bagaimana keadaan sistem secara grafis. Elemen ini menggunakan berbagai macam contoh dari kejadian sehari-hari sebagai ilustrasi. Setiap indikator dapat mewakili hal yang berbeda tergantung dari konteks yang ingin ditampilkan. Setiap indikator memiliki ketepatan gunanya masing-masing. Indikator bagi aplikasi android merupakan indikator dengan tipe simbolik, dimana satu kondisi diwakilkan oleh satu simbol. Beberapa simbol yang digunakan dalam sistem operasi android adalah:

- a) **Cahaya berwarna.** Indikator cahaya biasanya digunakan sebagai simbol dari notifikasi dan sebagai *feedback* dari sentuhan pada layar.
- b) **Ikon.** Ikon merepresentasikan informasi dalam ukuran yang relatif kecil dalam layar.
- c) **Indikator teks.** Indikator teks adalah indikator yang paling jelas dan paling tidak memiliki nilai ambigu, kelemahan dari teks adalah kurangnya segi grafis, sehingga pengguna lebih sering melewati daripada membaca isi teks.

D. Struktur Aplikasi

Aplikasi dibuat dengan banyaknya varietas yang memenuhi kebutuhan yang sangat berbeda, seperti contoh, aplikasi seperti Gmail atau Play Store yang menggabungkan satu set data yang luas dan navigasi yang mendalam. Struktur aplikasi sangat tergantung pada

konten dan tugas yang ingin ditarik ke permukaan penggunaan. Struktur aplikasi terdiri dari tiga bagian: *Top-Level View*, *Category View*, dan *Detail View*.

1. Top Level View

Tingkat teratas dari aplikasi terdiri dari tampilan awal yang mendukung aplikasi. Karena berada di titik awal, maka tata letak dari top-level view memerlukan perhatian khusus. Tampilan tersebut adalah tampilan pertama yang dilihat pengguna setelah membuka aplikasi, sehingga tampilan tersebut harus memberikan pengalaman yang sama-sama menguntungkan bagi pengguna baru maupun bagi pengguna lama. Dalam penataannya, terdapat dua kategori yang dapat digunakan sebagai acuan:

- a) Letakkan konten di depan
- b) Jangan menggabungkan seluruh tampilan

2. Category View

Secara umum, tampilan kategori memberikan akses lebih jauh kepada data, dimana data dapat dilihat dan dikelola, dan berfungsi untuk meminimalisir navigasi agar membuat aplikasi tetap terlihat mudah. Ada beberapa cara agar dapat mengurangi beratnya persepsi navigasi:

- a) Gunakan tab untuk mengkombinasi seleksi dan data *display*
Langkah ini dapat berhasil jika kategori yang dikelompokkan berada dalam jumlah kecil. Sehingga tingkatan hirarki dapat dihapus namun kategori tetap menjadi pusat perhatian pengguna.
- b) Pemotongan jalur hirarki
Memanfaatkan jalan pintas yang memungkinkan orang untuk mencapai tujuan mereka dengan menjadi lebih cepat.
- c) Bertindak pada beberapa item

Meskipun tampilan kategori kebanyakan melayani untuk membimbing pengguna menuju detail konten, namun perlu diingat bahwa tampilan kategori juga dapat bertindak atas koleksi data, misalnya, jika aplikasi memungkinkan pengguna untuk menghapus *item* dalam tampilan detail, maka harus pula memungkinkan pengguna agar dapat menghapus item pada tampilan kategori. Dan gunakan *multi-select* untuk memungkinkan pengaplikasian aksi tersebut pada beberapa item dalam tampilan kategori.

3. Detail View

Secara keseluruhan, tampilan detail memungkinkan pengguna untuk melihat dan memanipulasi data. Layout data yang digunakan bergantung pada jenis data apakah yang ingin ditampilkan, dan perbedaan apakah yang membedakan antar aplikasi. Dalam tampilan detail, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

a) Layout

Pertimbangkan aktivitas apa yang dilakukan oleh pengguna dalam tampilan detail, dan arahkan *layout* secara berurutan.

b) Jadikan navigasi antar tampilan detail efisien

Jika pengguna cenderung ingin melihat beberapa *item* secara berurutan, maka mungkinkan pengguna untuk menavigasi antar *item*, dari dalam tampilan detail. Gunakan *swiping views* atau teknik lain, seperti tampilan *thumbnail* untuk mencapai hal ini.

Berdasarkan pemahaman tersebut, dapat diambil beberapa poin penting dalam pembuatan aplikasi mobile Tarot Astadewa, bahwa dalam struktur aplikasi, desainer UI/UX harus:

1. Mencari cara agar menampilkan hal-hal penting yang berhubungan dengan konten di depan

2. Menggunakan *action bars* sebagai navigasi yang konsisten
3. Menjaga kesempitan alur hirarki dengan memberikan jalur pintas
4. Adakan navigasi cepat antar detail dengan tampilan *swipe tab*

E. Alat Kendali

Aplikasi *mobile* dioperasikan dengan menggunakan sebuah alat berjenis *smartphone* yang menggunakan layar sentuh sebagai kendali utama. Layar sentuh atau biasa dikenal dengan sebutan *touch screen* adalah sebuah layar yang memiliki permukaan khusus yang sensitif terhadap sentuhan jari. Pemilihan objek pada layar dengan cara disentuh dengan jari dan dimanipulasi sesuai keinginan pengguna.

Direct manipulation atau manipulasi langsung adalah kelebihan dari alat kendali layar sentuh, karena dari segi psikologis, menggerakkan sesuatu dengan sentuhan akan jauh lebih menyenangkan daripada harus menggerakkan *mouse*, *joystick*, atau alat penunjuk yang lain.

Selain memiliki kelebihan, layar sentuh juga memiliki kelemahan, salah satunya adalah mengakibatkan kelelahan bagi pengguna apabila digunakan terlalu lama. Selain itu, ukuran jari manusia memiliki ukuran yang berbeda-beda, ada kemungkinan jari tidak dapat menjangkau suatu tombol dikarenakan tombol terlalu kecil. Kendali *touchscreen* juga memiliki kelemahan, karena membutuhkan gerakan tangan secara terus menerus, karena berhubungan secara langsung, juga dapat menjadi kemungkinan bahwa jari dapat merusak atau menggores layar.

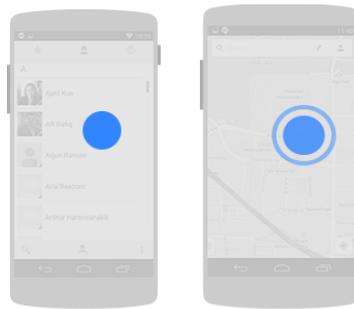
F. Gesture

Gesture memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem operasi dengan memanipulasi objek di layar. Gerakan inti set yang didukung oleh *smartphone* dibagi menjadi dua, yaitu *single touch*, dan *multi touch*. Berikut menunjukkan gerakan inti:

1. Single Touch

Single touch adalah gerakan yang memanfaatkan satu jari untuk berinteraksi dengan sistem operasi. Gerakan single touch, dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- a) **Tap** merupakan pemicu fungsi utama dari sebuah item tertentu, digunakan sebagai fungsi *default*. Dapat dijalankan dengan aksi menekan layar dengan jari secara cepat dan mengangkat jari ketika tindakan sudah tereksekusi.

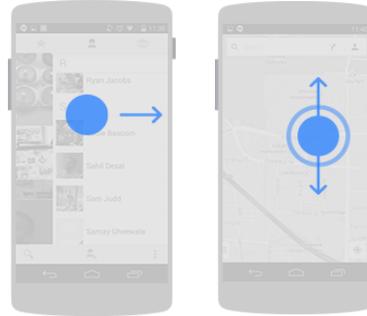


Gambar2.22 Aksi Tap (kiri) dan aksi Double Tap (kanan)

Sumber: developer.android.com

- b) **Double Tap** digunakan untuk membesarkan skala dari sebuah tampilan sampai pada tampilan terbesar. Dapat digunakan untuk membuat sebuah tampilan menjadi diperbesar atau mengembalikan ke ukuran semula ketika ukuran tampilan sudah maksimum. Juga dapat digunakan dalam *text selection*. Dilakukan dengan memberikan dua kali sentuhan cepat pada layar.
- c) **Double Tap Drag** digunakan untuk mempermainkan skala dengan menarik lebih dekat atau mendorong lebih jauh, namun berpusat pada satu gerakan. Aksi dilakukan dengan cara:
 - Sentuhan diikuti oleh geseran ke atas atau ke bawah
 - Menyeret ke atas akan menurunkan skala konten
 - Menyeret ke bawah akan menaikkan skala konten

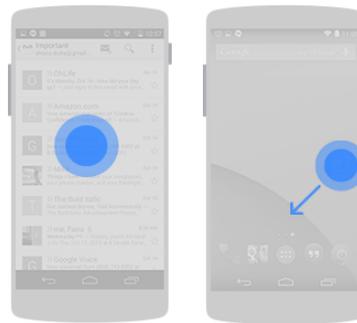
- Mengembalikan arah sentuhan akan mengembalikan skala seperti semula



Gambar2.23 Aksi Double Tap Drag (kiri) dan aksi Swipe or Drag (kanan)

Sumber: developer.android.com

- d) **Swipe or Drag** digunakan untuk konten yang terlalu banyak atau menavigasi antar tampilan hirarki yang sama. Sentuhan yang cepat akan mempengaruhi layar, bahkan ketika jari diangkat, namun jika geseran sentuhan cenderung lambat, respon pun akan lambat dan layar berhenti merespon ketika jari diangkat. Aksi dilakukan dengan cara menekan layar sampai konten terpilih, gerakkan, angkat.
- e) **Long Press** digunakan ketika memasuki modus seleksi data. Memungkinkan Anda untuk memilih satu atau lebih item dalam sebuah tampilan dan bertindak berdasarkan data menggunakan tindakan bar kontekstual. Hindari menggunakan *long press* untuk menampilkan menu kontekstual. Aksi dilakukan dengan: tekan, tunggu, angkat
- f) **Long Press Drag** digunakan untuk menata data dalam tampilan, atau menggerakkan data pada satu wadah (misalnya, folder pada home screen). Aksi dilakukan dengan: Tekan lama, gerakkan, angka.



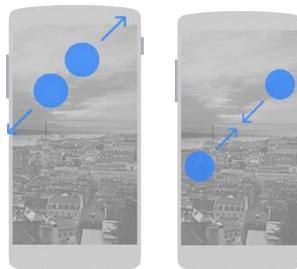
Gambar2.24 Aksi Long Press (kiri) dan aksi Long PressDrag (kanan)

Sumber: developer.android.com

2. Multi Touch

Multi touch adalah gerakan yang memanfaatkan dua jari untuk berinteraksi dengan sistem operasi. Gerakan multi touch dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a) **Pinch Open** digunakan untuk zoom in konten, aksi dilakukan dengan meletakkan 2 jari secara berdempetan pada layar dan membuka jarak antara dua jari, angkat ketika hasil telah tereksekusi.



Gambar2.25 Aksi Pinch Open (kiri) dan aksi Pinch Close (kanan)

Sumber: developer.android.com

- b) **Pinch Close** adalah kebalikan dari pinch open, digunakan untuk zoom out konten. Aksi dilakukan dengan meletakkan 2 jari secara berjauhan di layar dan merapatkannya, angkat ketika hasil telah tereksekusi.

G. Tombol

Tombol adalah kendali berbentuk persegi, persegi panjang, atau bangun dasar geometri lainnya yang diberi label. Bentuk tersebut mengindikasikan aksi yang mewakili fungsinya. Label tersebut dapat berupa teks, grafis, atau keduanya.

Tombol memiliki fungsi untuk melakukan sebuah aksi, mengubah *properties*, atau memunculkan menu *pop up*. Tombol biasa digunakan untuk keperluan: untuk menyebabkan sesuatu terjadi sesegera mungkin, untuk memunculkan halaman lain atau jendela lain, untuk menampilkan pilihan pada menu, untuk mengatur nilai dari sebuah mode atau properti, untuk menampilkan informasi tertentu.

Penggunaan tombol dalam aplikasi memiliki keuntungan, yaitu: Selalu visibel, mengingatkan pengguna akan adanya pilihan yang dipilih, mudah digunakan, dapat diatur dengan mudah pada area layar, dapat memberikan deskripsi yang jelas tentang aksi yang akan dilakukan, dapat memiliki penampilan yang baik dan dapat menampilkan feedback melalui gerakan ketika tombol tersebut diaktifkan, lebih cepat daripada menggunakan menu *bar* atau *pull down*.

Sementara kerugian penggunaan tombol adalah: Menghabiskan spasi pada layar, ukuran tombol membatasi jumlah tombol yang dapat ditampilkan, membutuhkan pengguna untuk melihat tombol dimana tombol biasa berada di tampilan layar utama, membutuhkan pergerakan *pointer* untuk memilih tombol.

Untuk memunculkan *feedback*, tombol memiliki beberapa kondisi, yaitu: standar, dipilih, ditekan, aktif, aktif-dipilih, mati.

H. Elemen Pendukung Aplikasi

Terdapat beberapa elemen pendukung pada menu aplikasi yang mengindikasikan konten, yaitu:

1. *Tab*

Tab pada action bar membuat aplikasi lebih mudah untuk dijelajah karena kemudahan untuk memindah antar tampilan, aspek fungsional, atau mencari kategori data dalam aplikasi. Terdapat dua jenis tab, yaitu:

- a) Tab Scroll (*scrollable tab*), biasanya digunakan ketika ingin menampilkan lebih banyak item dibandingkan dengan kontrol tab standar. Untuk menavigasi tampilan *next* atau *previous*, aksi yang dapat digunakan adalah menggeser (*swipe*) baik ke kanan maupun ke kiri.
- b) Tab tetap (*fixed tab*), tab tetap menunjukkan keseluruhan *item*, untuk menavigasi, aksi yang dibutuhkan adalah; sentuh, atau menggeser ke kanan atau ke kiri. Tab tetap hanya berfungsi ketika aplikasi hanya memiliki kurang lebih tiga tab, lebih dari tiga tab maka biasanya tab akan dibuat *scrollable*.

2. *List*

Tampilan *list* adalah beberapa *item* yang disusun secara sejajar dalam satu penataan. Dapat digunakan dalam seleksi data serta navigasi penelusuran.

3. *Grid List*

Grid list adalah alternative dari tampilan list standar. Tampilan ini sangat cocok untuk menunjukkan data yang dapat diwakilkan melalui gambar. Sebagai kontras dari tampilan list standar, grid list dapat di *scroll* baik secara vertical maupun horisontal. Kondisi ini dapat membuat pengguna kebingungan, sehingga usahakan arah *scroll* terhubung langsung pada *item* yang berada di *grid list*. Karena arah Scroll tidak dapat ditentukan, maka buatlah agar pengguna dapat menentukan arah tersebut dengan memperlihatkan lokasi dari *overflow*.

- a) Scroll Vertikal, dalam tampilan grid, scroll vertikal dibuat berdasarkan kebiasaan membaca dari kiri ke kanan, atas ke bawah.
- b) Scroll Horizontal, tampilan scroll horizontal dapat memperbaiki sumbu vertikal dalam penjajaran item. Jika dibandingkan dengan *grid* vertikal, maka hanya sedikit perubahan yang dilakukan berdasarkan arah navigasi atas-bawah dan kiri-kanan. Namun, jangan gunakan scroll horizontal sebagai sarana untuk mengganti *view*, karena tampilan yang ditunjukkan bersifat sangat sedikit. Gunakan *scroll* vertikal untuk navigasi tampilan yang memiliki banyak *item*.

4. *Scrolling*

Scrolling memungkinkan pengguna untuk menavigasi konten dalam *overflow*, menggunakan gerakan menggeser (*swiping*). Kecepatan bergulir selaras dengan kecepatan gerakan. Indikator dari *scrolling* terbagi menjadi dua; indikator standar berupa garis yang muncul ketika mendeteksi sentuhan dan menghilang ketika sentuhan diangkat, dan indikator indeks yang berupa sebuah indeks dengan prinsip yang sama.

5. *Spinners*

Menyentuh *spinners* akan menampilkan menu *drop-down* dengan berbagai opsi-opsi lain yang tersedia dalam satu kategori, dimana pengguna dapat memilih lebih rinci. *Spinners* dapat digunakan baik pada badan kategori atau pada *action bar*.

6. *Switches*

Switches memungkinkan pengguna untuk menyeleksi pilihan. Ada tiga jenis switches; checkboxe, radio button, dan tombol on/off.

- a) Checkbox; checkbox memungkinkan pengguna untuk menyeleksi banyak pilihan dari sebuah set. Jangan gunakan checkbox sebagai tombol on/off.
- b) Tombol Radio, tombol radio memungkinkan pengguna memilih satu opsi dari sebuah set pilihan. Gunakan tombol radio jika pengguna harus melihat keseluruhan dari opsi secara bersebelahan, jika tidak, gunakan spinners untuk menghemat tempat.
- c) Tombol On / Off

Tombol On / Off digunakan untuk mematikan dan menghidupkan satu opsi.

2.5 Studi Eksisting

2.5.1 Galaxy Tarot Pro



Gambar2.26 Aplikasi Galaxy Tarot Pro

Galaxy Tarot Pro adalah aplikasi yang dikembangkan oleh Galaxy Tone Software untuk platform Android dan iOS. Aplikasi ini adalah aplikasi yang dinobatkan sebagai “Best Tarot App” dalam acara *Tarotship Award* pada tahun

2013. Aplikasi ini menggunakan Tarot Rider Waite dan membahas secara lengkap mengenai simbolisme, interpretasi, dan detail-detail yang mendalam mengenai pembacaan sehingga pengguna yang tidak pernah membaca tarot sebelumnya dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah. Aplikasi ini juga digunakan sebagai media belajar, karena mekanismenya yang fleksibel dan dapat diterapkan pada platform yang paling populer sekalipun.

Secara mekanisme, aplikasi ini memiliki animasi yang sangat halus dan hampir menyerupai penggunaan kartu secara konvensional, sehingga pengguna merasa memiliki keakraban ketika menggunakannya. Terdapat pemotongan jalur hirarki yang sangat bermanfaat, sehingga pengguna pun dapat mengakses antar satu menu ke menu yang lain tanpa harus memencet tombol kembali berulang-ulang.

Salah satu kelebihan dari aplikasi ini adalah ensiklopedia yang disambungkan langsung kepada blog dan Wikipedia, sehingga pengguna dapat mendapatkan data yang lengkap ketika sedang menggunakan internet dan tetap dapat menggunakan aplikasi untuk pembacaan sehari-hari secara *offline*.

Aplikasi ini juga memiliki tema yang berbeda-beda, disesuaikan dengan elemen manusia yaitu api, air, tanah, dan udara, sehingga pengguna memiliki kebebasan dalam mengkustomisasi aplikasi tersebut.

Aplikasi ini memiliki konten yang sangat baik dan lengkap, namun aplikasi ini masih kurang baik dalam segi visual. Dapat dilihat bahwa *button* menu sangat besar dan hampir mendominasi layar sehingga mungkin dapat menimbulkan ketidaknyamanan visual dalam layar yang besar seperti *tab* dan iPad.

2.3.2 Tarot Sampler



Gambar2.27 Aplikasi Tarot Sampler

Tarot Sampler adalah aplikasi gratis yang dibuat dan dikembangkan oleh The Fool's Dog studio. Pada awalnya, aplikasi ini dikembangkan hanya untuk platform iOS saja, namun mengikuti banyaknya permintaan, aplikasi pun dikembangkan untuk platform Android. The Fool's Dog studio adalah studio yang memiliki spesialisasi di area desain aplikasi, mereka mengembangkan software aplikasi dengan layout dan sistem yang serupa yang dapat diterapkan pada berbagai jenis tarot. Sampai saat ini, terdapat 58 tarot yang menyewa jasa The Fool's Dog studio untuk dibuat aplikasi mobile, beberapa tarot tersebut adalah: Shadowscape Tarot, Tarot Steampunk, The Fairy Tale Tarot, Cosmic Tarot, dan sebagainya. Walaupun tarot yang digunakan dalam aplikasi berbeda, namun layout dan mekanisme aplikasi dibuat serupa, Tarot Sampler adalah aplikasi yang dibuat oleh The Fool's Dog studio sebagai petunjuk dari mekanisme yang digunakan oleh studio pada setiap aplikasi.

Aplikasi ini memiliki mekanisme yang serupa dengan aplikasi tarot lainnya, kelebihan dari aplikasi ini adalah, aplikasi ini bersifat netral, sehingga dapat diaplikasikan pada berbagai jenis kartu tarot. Studio developer aplikasi ini adalah salah satu developer yang paling diincar oleh pencipta tarot untuk menyebarkan karya mereka lewat aplikasi mobile.

Selain bersifat netral, aplikasi ini juga menyediakan beragam sebaran untuk digunakan, dan jika sebaran tersebut belum cukup untuk mendalami pembacaan, aplikasi ini juga mengizinkan pengguna untuk membuat sebaran sendiri agar interpretasi pembaca dapat menjadi lebih akurat.

Secara keseluruhan, aplikasi ini adalah aplikasi yang baik, walaupun masih banyak kekurangan dalam segi visual, dimana jarak antara satu ikon dengan ikon yang lain terlalu dekat sehingga menimbulkan kesan bahwa aplikasi terlalu penuh oleh konten, aplikasi ini pun tidak memiliki pemotongan jalur hirarki yang baik, seperti ketika pengguna membuka interpretasi satu kartu dari sebuah sebaran, maka pengguna harus kembali ke menu sebelumnya untuk membuka kartu selanjutnya. Hal ini dapat menimbulkan sedikit ketidaknyamanan dalam penggunaan.

Halaman Ini Sengaja Dikosongkan

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Definisi Judul

“Perancangan 22 Kartu Mayor Arkana Tarot Astadewa untuk Aplikasi Mobile”

A. Aplikasi Mobile

Aplikasi adalah sebuah program yang digunakan manusia untuk melakukan sesuatu pada sebuah perangkat. Dalam perancangan ini, perangkat yang digunakan adalah perangkat *mobile* atau “dapat bergerak”, yang merupakan perangkat yang dapat dibawa kemana-mana tanpa terpaku pada satu tempat, salah satu contohnya adalah telepon pintar.

B. Tarot

Tarot adalah set kartu permainan berjumlah 78 lembar yang terbagi menjadi 22 kartu arkana mayor dan 56 kartu arkana minor. Dalam perancangan ini, kartu tarot yang dibuat pada kisah Mahabharata dalam Wayang Purwa.

C. Astadewa

Astadewa adalah nama set kartu tarot yang digunakan, nama Astadewa (Asta: delapan, dewa: dewa) diambil dari ajaran Asta Brata, dimana disebutkan bahwa seorang Raja harus memiliki delapan sifat dewa.

3.2 Metode Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditetapkan, maka pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, hal ini dilakukan karena perancangan ini berkaitan dengan user interface dimana persepsi subjek lebih ditonjolkan sesuai fakta di lapangan. Dengan tinjauan pustaka yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Maka diutamakan proses dan makna dari perspektif subjek demi keberhasilan penelitian dan perancangan.

Adapun rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Merumuskan masalah dan tujuan penelitian, peneliti menentukan judul yang sesuai dengan masalah yang hendak dibahas, yakni “Perancangan Aplikasi Mobile Tarot Astadewa”
- b. Kemudian Peneliti melakukan observasi pada komunitas tarot Surabaya dengan tujuan untuk mengenal dan melakukan pendekatan
- c. Wawancara dengan berbagai sumber yang ahli di bidangnya untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh penelitian
- d. Menentukan konsep dan menggali kepustakaan tentang konten maupun media perancangan yaitu aplikasi mobile
- e. Melakukan observasi lebih lanjut mengenai gaya hidup tarot, penggunaan tarot, dan *usability test* aplikasi tarot mobile dengan mengikuti pertemuan komunitas tarot yang berlangsung sekali tiap minggu dalam periode tahun 2014-2015
- f. Pengambilan sampel berjumlah 10 orang dengan kriteria anggota komunitas tarot Full Moon Surabaya yang berusia antara 20-30 tahun, memiliki telepon pintar, dan dapat membaca tarot
- g. Melakukan observasi pendukung visual, dengan melakukan studi lapangan di Sanggar Wayang Orang Sriwedari Surakarta dan Keraton Yogyakarta
- h. Melakukan studi terhadap aplikasi-aplikasi serupa sebagai kiblat UI
- i. Pengolahan data
- j. Analisis Data yaitu kegiatan yang membutuhkan ketelitian peneliti dalam menentukan teknik menganalisis data agar sesuai dengan jenis data dan berguna dalam penelitian
- k. Pelaporan hasil dari ringkasan penelitian
- l. Perancangan desain
- m. *Quality check*

3.2.1 Populasi dan Sampling

A. Populasi

Tarot adalah set kartu yang dapat dimainkan oleh siapapun tanpa tergantung oleh batasan umur, pekerjaan, tempat tinggal, dan batasan-

batasan lainnya. Namun, dalam sebuah perancangan, dibutuhkan deskripsi yang pasti mengenai untuk siapa desain ditujukan, populasi ini akan digunakan dalam penelitian sebagai subjek untuk melakukan Focus Group Discussion atau FGD untuk melihat sekaligus menentukan kebutuhan pasar, populasi ini juga akan digunakan demi mendapatkan *feedback* yang lebih komperhensif agar baik kartu tarot maupun aplikasi tarot Astadewa dapat berkembang dengan baik. Berdasarkan pengamatan terhadap anggota Komunitas Tarot Full Moon Surabaya, didapatkan data sebagai berikut:

1) Geografis

Letak geografis yang paling sesuai untuk target perancangan adalah perkotaan besar yang ada di Indonesia. Lingkungan perkotaan yang dekat dengan perkembangan teknologi memiliki audiens dengan sifat konsumerisme tinggi terhadap teknologi yang berpotensi memiliki *smartphone* dan kendaraan pribadi.

2) Demografis

- Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
- Memiliki gaya hidup tarot
- Memiliki *smartphone*
- Memiliki gadget canggih seperti *smartphone*, *tablet*, dan *computer*

3) Psikografis

Secara psikografis, dengan usia 20-30 tahun berada dalam tahap aktualisasi diri. Mereka sedang berada pada kategori angkatan kerja baru yang kemungkinan besar baru lulus dari bangku perguruan tinggi dan sedang menikmati penghasilan dari pekerjaan tetap. Sehingga memiliki sifat konsumerisme tinggi demi memenuhi hobi. Dapat disimpulkan bahwa mereka memiliki gaya hidup yang modern, praktis, terbuka pada hal baru, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, selalu update terhadap informasi, mengikuti perkembangan teknologi.

4) Sampling

Sample untuk *usability test* dan *quality check* yang dibutuhkan oleh penelitian diambil dengan merujuk kepada populasi. Sampel pada penelitian ini adalah anggota Komunitas Tarot Full Moon Surabaya yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

- Remaja berusia 20-30 tahun
- Menyukai dan dapat membaca Tarot
- Memiliki *smartphone*
- Berlokasi di daerah Surabaya dan Sidoarjo

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ada bagaimana suatu data diambil untuk kepentingan penelitian demi menjawab rumusan masalah. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa wawancara mendalam, observasi sekaligus FGD, *usability test*, *quality check*, studi literatur, dan studi eksisting.

3.3.1 Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam dilakukan dalam tiga tahap demi mengelompokkan informasi yang dibutuhkan.

1. Wawancara pertama mengenai keberadaan Tarot Indonesia. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pasar penggemar tarot Indonesia, serta halangan dan peluang yang dimiliki oleh pasar tarot Indonesia
2. Wawancara yang kedua adalah mengenal lebih jauh mengenai aplikasi mobile tarot, untuk mengetahui fungsi dan ekspektasi apa yang ingin disampaikan oleh *developer*
3. Wawancara yang ketiga adalah dengan *tour guide* di Keraton Yogyakarta yang menjelaskan secara detail mengenai arti dan makna tersembunyi dari simbol-simbol yang digunakan dalam perwayangan, sekaligus untuk mengetahui sejarah mengapa Wayang selalu identik berlatar belakang Keraton.

3.3.2 Focus Group Discussion (FGD)

1. Fokus grup pertama dilakukan di awal perancangan sebagai sarana pengenalan sekaligus pengamatan pengguna, dalam perancangan ini pengamatan difokuskan pada anggota komunitas tarot Full Moon Surabaya. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada segmen ini fokus pada tingkah laku dan kebiasaan pengguna yang berkaitan dengan tarot.
2. Fokus grup kedua dilakukan untuk mendalami konten serta elemen visual dari konten baik tarot maupun aplikasi *mobile*. Fokus grup ini bertujuan untuk melihat apakah tarot serta aplikasi *mobile* yang sudah beredar di pasaran telah memenuhi kebutuhan pengguna, fokus grup ini juga dapat disebut sebagai *usability test*.

3.3.3 Observasi

1. Observasi terhadap aplikasi sejenis yang memiliki target audiens dan tema serupa dilakukan untuk menganalisa cara berjalannya sebuah program, termasuk peletakan antarmuka dan bagaimana tingkat kenyamanan pengguna dalam mengoperasikannya. Aplikasi *mobile* yang diobservasi dan dianalisa adalah: Galaxy Tarot Pro, dan Tarot Sampler. Analisa dilakukan untuk memahami elemen-elemen apa saja yang terdapat dalam aplikasi di atas. Analisa ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana aplikasi-aplikasi tersebut bekerja dengan baik sekaligus mampu menggabungkan visual aplikasi dengan visual tarot yang digunakan.
2. Observasi kedua dilakukan dengan mengunjungi Keraton Yogyakarta, museum Wayang Sriwedari dan Sanggar Wayang Orang Sriwedari. Observasi ini untuk melihat secara langsung bagaimana artefak, gaya gambar, kostum, relik, sekaligus mempelajari sejarah-sejarah mengenai wayang lebih dalam.

3.3.4 Usability Test

Usability Test, merupakan serangkaian tes yang melibatkan audiens, yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat telah bekerja dengan

baik dan memenuhi kebutuhan audiens. Tes ini dilakukan dengan cara meminta audiens untuk menggunakan aplikasi eksisting dan mengamati bagaimana audiens mengoperasikan aplikasi tersebut sambil memberikan tes-tes kecil dalam mengoperasikan aplikasi dan memberikan pertanyaan diakhir sesi untuk mengetahui apakah aplikasi telah berjalan dengan baik, bagaimana tanggapan audiens berikut kelebihan dan kekurangannya. Tes digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi telah bekerja sesuai dengan yang diinginkan oleh perancangan, dan bagaimana cara memperbaiki kekurangan dari aplikasi.

3.3.5 *Quality Check*

Ketika tarot dan aplikasi mobile telah mencapai tahap *prototype*, maka akan dilakukan tes yang serupa dengan *usability test*, tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah perancangan telah menjawab kebutuhan pengguna. Proses ini akan dilakukan di tahap akhir perancangan.

3.3.6 Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mencari literatur yang sesuai dengan penelitian yang dikaji, dalam penelitian ini, kata kunci topik yang dikaji adalah aplikasi mobile, tarot, wayang, dan Mahabharata. Studi literatur telah disajikan dalam Bab Tinjauan Pustaka, yang kemudian akan dikerucutkan dan dianalisa demi menjawab rumusan masalah.

3.4 Analisa Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, maka langkah selanjutnya adalah analisis data, analisis data adalah pengolahan data. Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah.

BAB 4

STUDI DAN ANALISA

Penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam perancangan ini berbentuk kualitatif, yakni penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang jauh lebih subjektif dan menggunakan metode yang berbeda dalam mengumpulkan informasi, penelitian ini lebih berfokus pada individu baik dengan menggunakan wawancara mendalam atau grup fokus. Sifat dari jenis penelitian ini adalah penelitian dan penjelajahan terbuka dengan menggunakan kelompok kecil sampel yang diwawancarai secara mendalam. Sehingga untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan, digunakan bentuk analisis deskriptif kualitatif yaitu menganalisis data dengan berpijak pada fenomena kemudian dikaitkan dengan teori atau pendapat yang telah ada.

Bab ini akan menyajikan hasil studi dan analisa tentang “Perancangan aplikasi mobile Tarot Astadewa”, dengan metode penelitian kualitatif yang dibagi menjadi beberapa sub penelitian, yaitu: 1) Wawancara mendalam, 2) FGD, 3) Observasi, 4) *Usability Test*, 5) *Quality Check* 6) Studi Literatur.

4.1 Wawancara Mendalam

4.1.1 Komunitas Tarot Full Moon Surabaya



Gambar 4.1 Wawancara Penulis dengan Mas Eria dan Mas Guruh

Narasumber : Eria Andi Nugroho

Pekerjaan : Komikus, Pendiri Bee Comic Surabaya, Ketua Komunitas Tarot Full Moon Surabaya

Hari / Tanggal: 28 Oktober 2014

Pukul : 20.00 WIB s/d selesai

Tempat : Kediaman Narasumber

Analisa Kesimpulan Hasil Wawancara Mendalam:

1. Kartu tarot lokal tidak representatif, hanya terkesan seperti kartu bergambar yang tidak memiliki makna untuk diinterpretasi. Dari sekian banyak kartu tarot yang beredar di Indonesia, kartu tarot Wayang karya Bu Ani Sekarningsih dan kartu tarot Nusantara karya Pak Hisyam A. Fachri adalah kartu tarot yang paling dapat merepresentasikan Indonesia.
2. Walau dinilai paling representatif, terdapat masalah pada kedua kartu tarot tersebut; kartu Tarot Wayang lebih berkesan oracle yang notabene sulit untuk dibaca secara visual, dan hanya dapat dibaca oleh segelintiran orang penggemar Wayang saja. Kartu Tarot Nusantara sangat baik secara visual namun hanya menirukan simbolisme yang terdapat pada kartu tarot rujukan Rider Waite, sehingga memiliki kesan plagiarisme. Penggabungan budaya Eropa dan karakter dalam Tarot Nusantara menimbulkan kesan tidak nyaman dalam melakukan interpretasi.
3. Terdapat tiga jenis tarot yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan kartu tarot: Rider Waite, Thoth, dan Oracle. Rider Waite adalah acuan paling populer yang digunakan hampir seluruh kartu tarot. Kartu ini memiliki bahasa yang universal dengan gambar dan simbolisme detail sehingga setiap gambar pada kartu dapat menceritakan suatu perjalanan hidup manusia. Yang kedua adalah tarot Thoth menjunjung tinggi simbolisme dan tidak memiliki cerita yang terarah seperti kartu Rider Waite. Lalu kartu Oracle yang mewakili sifat manusia dan tidak tergantung pada aturan tarot yang berjumlah 78 dan dibagi menjadi arkana mayor dan minor, kartu bersifat bebas, jumlah dan apa yang ingin disampaikan pun tidak memiliki acuan tertentu.

4. Pengalihan media konvensional ke media modern (dalam arti pemindahan set kartu ke dalam media aplikasi *mobile*) tidak berpengaruh pada pembacaan kartu tarot. Walaupun, dalam pembacaan di media modern sangat terpaku pada jenis sebaran agar lebih akurat. Sehingga ragam sebaran sangat dibutuhkan dalam pengalihan media konvensional ke media modern. Sebaran yang paling sering digunakan adalah sebaran tiga kartu dan celtic cross.
5. Agar aplikasi dapat berkompetisi dengan tarot yang telah dibuat, akan lebih baik jika penulis membuat sebaran sendiri yang berkaitan dengan kartu Tarot Astadewa, agar aplikasi memiliki sisi unik yang tidak dapat didapatkan di aplikasi Tarot manapun.

4.1.2 Developer Aplikasi Tarot Galaxy Tone

Narasumber : Shonna Hill

Pendidikan : Psikologi

Pekerjaan : Galaxy Tone Studio, pengembang aplikasi Galaxy Tarot

Hari / Tanggal: 2 November 2014

Via : Email pribadi

Analisa Hasil Wawancara Mendalam:

1. Peluang aplikasi tarot cukup besar dipasaran
2. Banyaknya konten berpengaruh pada waktu pemograman dan waktu pembaharuan, sehingga, sebisa mungkin pastikan konten tetap jelas dan *to the point*, sehingga pengguna tahu pasti apa yang dicari dalam aplikasi
3. Buat layout aplikasi sesederhana mungkin, karena proses tarot adalah proses yang rumit. Tuntun agar pengguna dapat langsung tahu cara menggunakan aplikasi begitu aplikasi dipasang.
4. Perlu dipahami bahwa interaksi pengguna dengan kartu tarot tidak dapat dipenuhi dalam sekali atau dua kali penggunaan aplikasi.

Kecocokan pengguna dengan dek harus dialami layaknya penggunaan dek konvensional

5. Layaknya kartu tarot konvensional, jawaban dari aplikasi tarot tidak memberikan hasil yang pasti, tergantung dari interpretasi pengguna
6. Rasa yang dirasakan saat menggunakan aplikasi tarot tidak sama dengan menggunakan tarot konvensional, tarot konvensional akan terasa lebih sakral, namun bukan berarti bacaan yang terdapat pada aplikasi tarot berbeda atau tidak akurat
7. Aplikasi tarot memudahkan promosi tarot independen
8. Aplikasi tarot digital menawari lebih, karena terdapat bacaan, buku panduan, dan berbagai informasi lain yang dapat didapatkan dengan satu alat, sehingga aplikasi tarot bisa dikatakan sebagai gelombang masa depan

4.1.3 Dengan *Tour Guide Keraton*

Narasumber : Ibu Sri

Pekerjaan : Abdi Dalem Sultan sejak tahun 1995, *tour guide* Keraton

Hari / Tanggal: 25 Agustus 2015

Analisa Hasil Wawancara Mendalam:

Keraton Yogyakarta atau Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat merupakan istana resmi Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat yang kini berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta. Walaupun kesultanan tersebut telah resmi menjadi bagian dari Republik Indonesia pada tahun 1950, kompleks bangunan keraton ini masih berfungsi sebagai tempat tinggal Sultan dan rumah tangga istananya yang masih menjalankan tradisi kesultanan hingga saat ini. Dari segi bangunan, keraton adalah salah satu contoh arsitektur istana Jawa yang terbaik, memiliki balariung-balariung mewah, serta paviliun yang luas.

Wawancara sekaligus tur dengan Ibu Sri selaku Abdi Dalem Sultan menghasilkan beberapa temuan yang berkaitan dengan motif dan elemen dekoratif dari Keraton. Beliau menjelaskan bahwa adaptasi Wayang

menggunakan motif dan latar belakang Keraton tak lain adalah karena pagelaran Wayang adalah hiburan yang disenangi oleh Sultan, sehingga selalu ada beberapa pagelaran yang khusus diadakan untuk Sultan, sampai kini pun pagelaran wayang, baik orang maupun boneka, di Keraton tetap menjadi yang terbesar dan termegah. Selain menjelaskan mengenai sejarah, Ibu Sri juga mengajak penulis berkeliling sambil menjelaskan arti di balik motif dan warna di dalam Keraton.

Selain berfungsi sebagai hiasan, namun seluruh ornamen yang berada dalam Keraton Yogyakarta memiliki arti simbolik yang akhirnya menunjukkan identitas dari Keraton itu sendiri. Seperti contohnya, ukiran ornamen pada gambar-gambar di bawah ini, Perlu diketahui pada setiap pilar di keraton memiliki unsur persatuan tiga agama, yaitu Budha, Hindu, dan Islam. Ketiga agama ini adalah agama yang dianut oleh rakyat Yogyakarta pada dahulunya, sehingga Sang Sultan menalikan tiga agama tersebut di dalam lingkup keraton sebagai pengerat persatuan

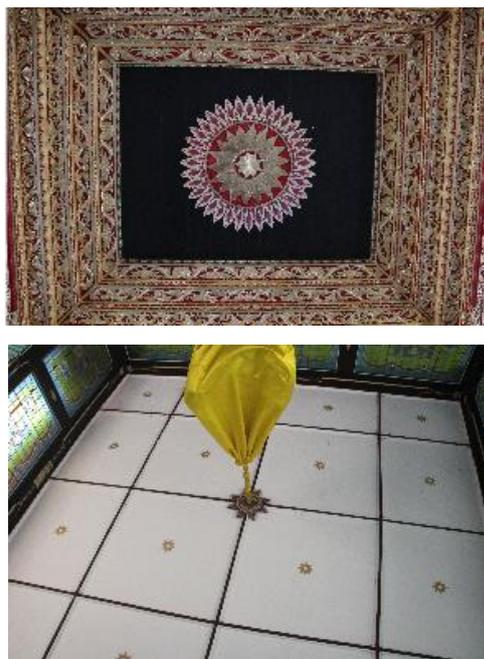


Gambar 4.2 Kesamaan hiasan pilar pada tiang keraton.

Hindu diwakili oleh gigi dewa Kala Mangkara yang berupa gigi-gigi tajam, Budha diwakili oleh bunga lotus, dan islam diwakili oleh kaligrafi *alif-lam-mim*.

Desain arsitektur Jawa sekaligus keraton Yogyakarta berkaitan erat dengan agama, sehingga seluruh ornamen dalam hiasannya selalu memiliki sisi lancip yang berarti menunjuk Tuhan. Di setiap ruangan Keraton pun terdapat matahari besar di langit-langit ruangan sebagai simbol ketuhanan

dan pemberi kehidupan. Terdapat ornamen yang memiliki sisi lancip yang menghadap matahari sebagai simbol bahwa manusia harus selalu mengingat tuhan. Hal ini adalah fakta budaya sekaligus informasi yang menarik untuk diterapkan pada aplikasi mobile Tarot Astadewa, bahwa segala seluruh ornamen yang berkaitan dengan aplikasi akan lebih mengandung makna dan lebih selaras jika disandingkan dengan lakon jika memiliki bentuk berupa panah dengan ujung yang lancip, yang juga dapat berfungsi sebagai pengingat kepada Tuhan.



Gambar 4.3 Hiasan matahari pada atap

4.2 Focus Group Discussion (FGD)

Pelaksanaan FGD pertama dilakukan bersamaan dengan pertemuan mingguan Komunitas Tarot Surabaya yang selalu diadakan setiap hari jumat malam di tempat yang bervariasi. Fokus grup dilaksanakan dengan sampling para pengguna tarot yang juga menggunakan aplikasi mobile tarot. Fokus grup ini diadakan demi memahami preferensi pengguna tarot dan pengguna keseluruhan.

Setelah melaksanakan fokus grup, dapat disimpulkan bahwa mereka berpendapat bahwa penggunaan aplikasi mobile tarot dalam kehidupan sehari-hari sangat membantu, didukung oleh fakta bahwa para penggemar tarot tidak pernah

lupa membawa setidaknya satu tarot ke mana-mana. Dua peserta yang masih berada dalam bangku sekolah menceritakan bahwa karena kebiasaannya membawa tarot ke mana-mana termasuk ke sekolah, dek tarot miliknya pernah disita oleh pendidik, sehingga peserta kini lebih beralih pada tarot digital.

Sementara mengenai Tarot dengan mengadaptasi kisah Mahabharata, mereka mengatakan bahwa konsep yang ditawarkan dapat menjadi jembatan antar budaya, karena tarot adalah permainan yang dibawa dari luar, dengan memasukkan konsep budaya Indonesia ke dalam tarot akan membuat budaya lokal jauh lebih dikenal. Mengenai budaya lokal, para peserta lebih menyenangi wayang karena terdapat banyak sekali simbolisme dan filosofi yang dapat dipeberkan dalam pembacaan kartu.

Para peserta FGD juga berpendapat bahwa kesinambungan antar gaya gambar tarot dengan gaya pengemasan aplikasi mobile akan lebih membuat mereka menjiwai pembacaan. Ketika ditanya mengenai gaya gambar apa yang mereka sukai dari tarot-tarot yang sudah ada, para peserta mengatakan bahwa gaya gambar dapat berupa apa saja, selama interpretasi kartu dikemas dengan baik, maka gaya gambar tidak menjadi masalah, namun ketika para peserta ditunjukkan beberapa kartu tarot buatan lokal seperti kartu tarot buatan Hermes Fortune, mereka berpendapat bahwa anak Indonesia begitu terpaku pada gaya gambar manga, sehingga sudah menjadi membosankan. Alangkah baiknya jika gaya gambar yang digunakan berbeda dengan kartu tarot lokal yang lainnya.

Setelah melakukan riset eksisting dan konsultasi dengan ketua Komunitas Tarot Surabaya, Eria Andi Nugraha mengenai filosofi dibalik Tarot, dan penentuan dua eksisting aplikasi mobile, FGD yang kedua pun dilakukan, kali ini untuk mencari apakah para peserta memahami filosofi yang berada di balik tarot dan apakah pemilihan karakter yang diwakilkan dalam tarot sesuai dengan deksripsi tarot secara general.

Untuk Tarot, para peserta berpendapat bahwa karakter yang dipilih sudah merepresentasikan kata kunci tarot dengan baik, meskipun ada beberapa perbedaan pendapat. Beberapa peserta yang termuda berpendapat bahwa pengadaan wayang dalam tarot membuat mereka belajar lebih banyak mengenai seluk beluk kisah

Mahabharata yang tidak banyak diketahui secara umum. Gaya gambar yang kemudian dicontohkan berupa potret dari wayang yang dimanusiakan dengan pose setengah badan. Para peserta kemudian berpendapat bahwa mereka lebih menyukai gambar tarot yang memiliki *environment* daripada pose setengah badan. Gambar juga sebaiknya tidak mengabaikan detail dari wayang seperti bentuk mata, bentuk tubuh, motif kain yang dikenakan, mahkota, dan sebagainya, sehingga mereka kurang menyukai tampilan wayang yang dimanusiakan.

4.3 Usability Test

Setelah melakukan tukar pendapat dengan cara FGD, maka selanjutnya dilakukan *usability test* yang bertujuan untuk mengetes antarmuka dari aplikasi-aplikasi eksisting. Tes ini dilakukan dengan cara kasual, dengan menggunakan telepon genggam masing-masing. Penulis melontarkan pertanyaan-pertanyaan seputar aplikasi mobile yang sedang digunakan untuk kepentingan menggali informasi. Adapun aplikasi mobile komparator yang digunakan adalah The Fool's Dog; Tarot Sampler, dan Galaxy Tarot Pro. Berikut adalah poin-poin yang didapatkan dari

- 1) The Fool's Dog: Tarot Sampler
 - a. Ketika memasuki menu utama, aplikasi sangat kuat dalam sisi grafis, karena aplikasi menggunakan gambar dari dek tarot yang dimodifikasi untuk menjadi menu utama.
 - b. Memiliki antarmuka yang sangat sederhana
 - c. Apik secara visual namun menu kategori terkesan kuno
 - d. Sebaran terbatas
 - e. Memiliki opsi *free form spread* yang sangat berguna dalam pembacaan kartu tarot
 - f. Memiliki teks asli buku sehingga tidak harus membeli buku panduannya
 - g. Terdapat beberapa opsi yang diulang-ulang, seperti draw terdapat di dua tempat pada menu yang sama
 - h. Menu kurang tersusun secara kategori

2) Galaxy tarot Pro

- a. Ketika memasuki menu utama, dari sisi visual kurang menarik
- b. User interface sangat mudah untuk digunakan
- c. Desain yang konsisten
- d. Informatif karena membahas seluruh elemen simbolisme kartu secara detil
- e. Penjelasan pada bacaan kartu sangat jitu dan tepat
- f. Sebaran yang terdapat sangat up to date dan mudah digunakan
- g. Tidak memiliki opsi free form spread
- h. Animasi kartu sangat interaktif
- i. Ragam dek kartu dari pengembang sangat terbatas

Berdasarkan hasil *usability test* tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengguna lebih mudah mengoperasikan antarmuka dari aplikasi Galaxy tarot pro, namun adanya kebebasan bagi pengguna untuk menciptakan sebaran sendiri lebih disukai daripada terlalu banyak sebaran, karena para pengguna tarot memiliki sebaran andalan masing-masing.

4.4 Observasi Lapangan

Observasi lapangan digunakan untuk memperkuat desain tarot, agar visual yang ditampilkan dapat sesuai dengan kenyataan.

1) Wayang Orang Sriwedari

Wayang Orang Sriwedari adalah pertunjukan wayang orang yang dilakukan di gedung pertunjukkan yang ada di dalam taman Sriwedari. Pertunjukkan ini sudah berlangsung kurang lebih 100 tahun lamanya, yang diawali sebagai hiburan untuk Sultan. Pertunjukkan Wayang Orang ini menceritakan kisah Mahabharata dan Ramayana yang dilakukan per bagian secara berulang-ulang setiap harinya.

Kisah Mahabharata dan Ramayana adalah kisah yang kebanyakan berlatar kerajaan, sehingga latar yang digunakan dalam pertunjukkan wayang orang kebanyakan berada dalam kawasan kerajaan yang secara simbolik diwakilkan dengan kawasan keraton.



Gambar 4.4 Latar Wayang Orang Sriwedari

Dapat dilihat pada gambar 4.5 bahwa terdapat berbagai ornamen dan hiasan yang melekat serta menjadi ciri khas dari keraton. Berdasarkan informasi tersebut, penulis juga melakukan studi lapangan ke kawasan Keraton Yogyakarta yang lebih terbuka secara umum dibandingkan Keraton Surakarta.

2) Museum Sriwedari

Museum Sriwedari memiliki banyak artefak-artefak kuno yang sayangnya tidak diperbolehkan untuk mengambil foto. Museum ini memiliki banyak wayang kuno yang dibuat dari kulit asli, keris, koin, kepala kapal, batik, dan barang-barang yang berbau wayang kuno. Banyak benda-benda yang terdapat dalam Museum tersebut digambarkan di dalam bentuk wayang, seperti contohnya kepala kapal berbentuk naga.

Terdapat perpustakaan naskah asli kuno yang terdapat di bagian belakang, naskah tersebut berupa naskah kisah-kisah kecil di dalam kisah Mahabharata, seperti penjabaran secara lengkap mengenai sosok Dewaruci dan perjalanan Bratasena dari hutan hingga ke tengah laut untuk melawan naga. Beberapa naskah tersebut menggunakan Bahasa Jawa, beberapa kisah sampingan sudah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia yang baik, meskipun tidak banyak buku yang menjabarkan kedalaman kisah Mahabrata.

4.5 Studi Eksisting

Dalam pembuatan aplikasi, diperlukan keseragaman antara aplikasi satu dengan aplikasi lainnya, sehingga perlu dilakukan studi eksisting untuk mempelajari bagaimana cara berjalannya aplikasi serupa. Eksisting pada penelitian ini adalah aplikasi Tarot Sampler dari pengembang The Fool's Dog dan Galaxy Tarot dari pengembang Galaxy Tone. Kedua aplikasi ini memiliki kemiripan, dari segi runtutan menu hingga konten aplikasi namun dieksekusi dengan tampilan yang berbeda.

1) Tarot Sampler

Developer: The Fool's Dog

Lokasi developer: Amerika Serikat

Diperbaharui: 19 November 2014

Pemasangan: 5000-10000

Tarot Sampler adalah sebuah aplikasi tarot yang digunakan oleh pengembang sebagai *preview* dari aplikasi tarot serupa. Pengembang The Fool's Dog adalah pengembang yang memfokuskan aplikasi tarot pada banyaknya ragam dek yang digunakan dalam aplikasi, terhitung jumlah dek yang digunakan oleh pengembang ini telah mencapai angka kurang lebih 60 dek, dan aplikasi Tarot Sampler digunakan pengembang sebagai *preview* dari bagaimanakah aplikasi dapat berjalan sebelum pengguna membeli aplikasi, hal ini dikarenakan seluruh aplikasi yang dibuat oleh pengembang The Fool's Dog membutuhkan pembelian. Dalam penelitian ini, yang akan diteliti pada aplikasi Tarot Smapler yang dibuat oleh pengembang The Fool's Dog, adalah desain antarmuka dan bagaimana cara berjalannya aplikasi.



Gambar 4.5 Flowchart Tarot Sampler (The Fool's Dog)

(a) Model navigasi

Model Navigasi yang digunakan oleh aplikasi Tarot Sampler, menurut kategori model navigasi oleh Jennifer Tidwell pada bab 2 (halaman), termasuk dalam kategori navigasi Hub and Spoke, dimana terdapat satu menu utama dan berbagai menu kategori yang memiliki hirarki sendiri-sendiri, namun sebagai penyambung keseluruhan menu kategori, pengguna diharuskan untuk kembali ke menu utama.

Jika diperhatikan dengan lebih lanjut, penggunaan model navigasi ini dikarenakan oleh karakteristik dari pembacaan tarot sendiri. Pembacaan tarot adalah sebuah proses yang membutuhkan satu kali jalan yang berawal dengan mengocok kartu dan berakhir dengan tafsir kartu, jika penanya ingin menanyakan hal baru kepada pembaca tarot, maka proses tersebut harus diulang dari awal.

Mengadaptasi proses pembacaan tarot tersebut, aplikasi tarot Tarot Sampler menggunakan jenis navigasi Hub and Spoke yang mengijinkan pengguna untuk mengeksplorasi kedalaman menu

kategori hingga habis, dan kembali ke menu awal jika pengguna ingin melakukan hal baru.

(b) Gesture

Aplikasi ini hanya menggunakan *direct manipulation interface* dimana pengguna hanya menggunakan gesture *tap* untuk menggunakan aplikasi. Namun terdapat satu menu dimana pengguna harus menggunakan gesture geser (*swipe*), yaitu ketika pengguna mengeksplorasi menu *browse cards*, yang berupa bank deskripsi kartu, dan seluruh kartu dalam dek digolongkan menjadi masing-masing kategori yang dibungkus dalam elemen *tab* pada *action bar*.

(c) Konten

Konten pada aplikasi Tarot Sampler dipilah-pilah menjadi beberapa jenis kategori, konten dari aplikasi tersebut adalah: *new reading*, *draw a card*, *today's card*, *explore*, dan *jurnal*. Berikut penjabaran secara jelas mengenai menu kategori tersebut:

New Reading, atau pembacaan baru adalah menu dimana pengguna dapat mengakses sebaran dan melakukan pembacaan kartu sesuai dengan kebutuhan, menu kategori ini terdiri dari *pick a spread*, *shuffle and cut*—dimana pengguna dapat menganimasi kartu sesuai dengan bagaimana kartu dikocok dalam dunia nyata, opsi animasi kocok kartu terdiri dari: riffle, acak, pilah, dan pilih kartu, *reading table* dimana pengguna dapat memilih beberapa kartu sesuai dengan kebutuhan) dan yang terakhir adalah *read card* dimana pengguna dapat mendapatkan pencerahan dari penjelasan dan deskripsi kartu. Pada kategori *read card*, aplikasi juga mengizinkan pengguna untuk membuat penjelasan sendiri bagi kartu mereka yang akhirnya dapat disimpan pada kategori jurnal. Perlu diperhatikan bahwa menekan tombol kembali pada salah satu tingkatan kategori ini akan menghasilkan pembatalan opsi yang membawa pengguna kembali ke menu awal.

Draw a card atau pilih satu kartu adalah menu kategori yang diperuntukkan bagi pengguna yang menginginkan pembacaan cepat dengan menggunakan satu kartu. Begitu pengguna memilih opsi tersebut, pengguna akan langsung berhadapan dengan satu kartu yang dipilih sistem secara acak.

Today's Card atau kartu hari ini adalah kategori yang selalu ada di setiap aplikasi tarot, opsi kartu hari ini pada aplikasi Tarot Sampler sama seperti kategori pilih satu kartu, dimana satu kartu yang dipilih secara acak oleh sistem akan langsung terbuka begitu opsi dipilih. Kartu yang dikeluarkan oleh kategori ini berubah setiap harinya.

Explore atau penelusuran adalah kategori yang mengandung seluruh informasi dan seluruh isi konten dapat diakses melalui opsi tersebut. Terdapat pemilahan sub kategori yaitu;

- *About this deck* dimana informasi mengenai dek yang digunakan terdapat, pada sub kategori *about this deck* juga terdapat tutorial mengenai bagaimana cara menggunakan aplikasi dan kredit
- *Cards* atau kartu, dimana deskripsi seluruh kartu disimpan, pengguna dapat mengakses setiap kartu, me-zoom gambar, dan mempelajari kartu secara individual pada opsi tersebut
- *Spreads* atau sebaran dimana pengguna dapat mempelajari berbagai sebaran dan fungsinya dalam pembacaan
- *Reading Cloths* yang merupakan menu personalifikasi yang dapat mengganti background pada *reading table*
- *The Book* adalah sub kategori yang menyediakan versi digital buku panduan dari dek yang digunakan, adanya opsi ini memudahkan pengguna untuk mempelajari dek tanpa harus membawa buku kemana-mana

- *Using this app* adalah informasi dan panduan mengenai bagaimana biasanya dek digunakan dan sebaran apa yang dibuat berdasarkan dek tersebut
- *Catalog of decks* adalah sub kategori dimana pengguna dapat melihat katalog dek lain yang dimiliki oleh pengembang aplikasi ketika pengguna sedang terkoneksi dengan internet

Setelah kategori *Explore*, terdapat kategori *Journal* dimana pengguna dapat mengakses langsung catatan-catatan yang dibuat selama menggunakan aplikasi, sub kategori ini juga menyimpan seluruh catatan data kartu hari ini jika pengguna mengizinkan, karena tampilan data kartu hari ini berubah setiap harinya, terkadang pengguna lupa mengecek aplikasi, alangkah baiknya bila aplikasi menyimpan data dari kartu apa saja yang keluar lengkap dengan tanggal disimpannya kartu.

(d) Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan dari aplikasi Tarot Sampler adalah, menu yang simpel dan model navigasi yang tajam sehingga pengguna tahu benar apa yang diinginkan dari aplikasi. Aplikasi ini juga cenderung mudah untuk digunakan.

Kekurangan yang terdapat pada aplikasi Tarot Sampler adalah pemanfaatan *space* yang terlalu berlebihan. Menu pada aplikasi terutama pada menu pemilihan *spread* sangat minim spasi dan dibungkus dengan ikon yang cenderung kecil, hal ini membuat *visual clutter* yang menghasilkan penglihatan tidak terfokus pada satu opsi. Selain pemanfaatan spasi yang berlebihan, aplikasi juga sering mengadakan opsi kembar pada satu menu yang sama, seperti contohnya pada menu kategori *reading table*, terdapat dua opsi *draw* yang berada di atas dan di bawah, kedua opsi ini memiliki fungsi yang sama, sehingga menghilangkan satu opsi tidak akan mempengaruhi kinerja aplikasi.

2) Galaxy Tarot

Developer: Galaxy Tone Software

Lokasi developer: Canada

Diperbaharui: 14 Juni 2015

Pemasangan: 1.000.000 - 5.000.000

Galaxy Tarot Pro adalah aplikasi yang dikembangkan oleh Galaxy Tone Software untuk platform Android dan iOS. Aplikasi ini adalah aplikasi yang dinobatkan sebagai “Best Tarot App” dalam acara Tarotship Award pada tahun 2013. Aplikasi ini menggunakan Tarot Rider Waite dan membahas secara lengkap mengenai simbolisme, interpretasi, dan detail-detail yang mendalam mengenai pembacaan sehingga pengguna yang tidak pernah membaca tarot sebelumnya dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah. Aplikasi ini juga digunakan sebagai media belajar, karena mekanismenya yang fleksibel dan dapat diterapkan pada platform yang paling populer sekalipun.



Gambar 4.6 Flowchart Galaxy Tarot (Galaxy Tone)

(a) Model navigasi

Sama halnya dengan Tarot Sampler, model navigasi yang digunakan oleh aplikasi Galaxy Tarot juga menggunakan kategori model navigasi Hub and Spoke, dimana terdapat satu menu utama

dan berbagai menu kategori yang memiliki fungsi dan hirarki sendiri-sendiri. Aplikasi Galaxy Tarot juga menggunakan menu utama sebagai penyambung dari seluruh menu kategori.

(b) Gesture

Aplikasi ini menggunakan *direct manipulation interface* dimana pengguna hanya menggunakan gesture *tap* untuk menggunakan aplikasi. Penggunaan satu gesture dalam keseluruhan aplikasi memudahkan pengguna dalam prakteknya, karena pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan satu tangan. Pembatasan gesture juga dapat membuat aplikasi lebih mudah dipelajari bagi pengguna baru.

(c) Konten

Konten pada aplikasi Galaxy Tarot dipilah-pilah menjadi beberapa jenis kategori, konten dari aplikasi tersebut adalah: *draw a card, card of the day, new reading, journal, browse cards*. Berikut penjabaran secara jelas mengenai menu kategori tersebut:

Card Reading Step by Step adalah langkah-langkah yang dibutuhkan pengguna untuk membaca kartu, seluruh pemilihan kartu pada aplikasi Galaxy Tarot mengalami langkah-langkah ini, sehingga ada baiknya jika penulis memberikan deskripsi sendiri mengenai langkah-langkah ini. Proses pembacaan kartu dimulai dengan opsi *shuffle cards* atau kocok kartu yang memiliki 2 opsi yaitu *cut* dan *draw*, setelah pengguna selesai mengocok kartu, pengguna akan dihadapkan pada rentetan seleksi kartu yang hanya memiliki satu tombol yaitu *skip* sebagai pemotongan jalur hirarki, jumlah kartu yang diambil bergantung pada berapa kartu yang pengguna butuhkan dalam sebaran. Setelah kartu selesai dipilih, pengguna akan dapat membuka kartu tersebut sesuai dengan urutan sebaran dan membaca deskripsi yang terkandung di dalamnya. Dalam deskripsi kartu, terdapat empat tombol yang membawa pengguna ke kategori *browse cards*, satu menu *drop*

down more yang membawa pengguna dalam kategori *journal*, dan satu tombol *home* yang berguna sebagai tombol kembali.

Draw a card atau pilih satu kartu pada Galaxy Tarot adalah opsi yang tidak terlihat. Berbeda dengan kategori lain yang memiliki tombol terlihat untuk mengakses konten, tombol untuk kategori pilih satu kartu terletak pada logo Galaxy Tarot yang berada di posisi paling atas dari menu awal. Setelah opsi dipilih, pengguna akan memasuki tahap *Card Reading*. Karena berada dalam kategori pilih satu kartu, maka pengguna hanya dapat memilih satu kartu yang kemudian dijelaskan pada opsi berikutnya.

Card of the day atau kartu hari ini adalah kategori dimana pengguna dapat mendapatkan satu kartu yang merepresentasikan seluruh hari mereka, kartu ini dipilih secara acak oleh sistem dan berganti setiap harinya. Dalam kategori pada aplikasi Galaxy Tarot, pengguna akan langsung dihadapkan dengan kartu yang dipilih acak oleh sistem begitu opsi dipilih.

New Reading atau bacaan baru adalah kategori yang dimulai dengan penyeleksian sebaran yang akan digunakan dalam bacaan. Daftar sebaran telah dipilah-pilah berdasarkan kategori dan fungsi, yaitu; *basic spreads*, *galaxy tone spreads*, *classics spreads*, dan *ace of stars tarot*. Ketika sebaran telah dipilih, maka pengguna akan memasuki langkah *Card Reading*.

Journal atau jurnal adalah catatan yang telah dibuat oleh pengguna baik dalam pembacaan kartu atau kartu individual.

Browse Cards atau penelusuran kartu adalah kategori dimana deskripsi seluruh kartu disimpan, pengguna dapat mengakses setiap kartu, me-zoom gambar, dan mempelajari kartu secara individual pada opsi tersebut. Selain mempelajari kartu secara individu, terdapat sub kategori yang memberikan info lebih dalam,

mulai dari tipe kartu, *suit*, nomor, simbol, elemen, planet, zodiak, chakra, warna, rune, I Ching, dan jenis kristal.

(d) Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan dari aplikasi Galaxy Tarot adalah menu yang relatif simpel dan navigasi yang tertata sehingga pengguna hanya diberikan satu opsi untuk melanjutkan dan kembali untuk kembali ke menu utama, sehingga pengguna mengetahui apa yang diinginkan ketika menggunakan aplikasi. Aplikasi ini juga memiliki banyak pemotongan jalur hirarki yang dapat menghemat waktu ketika pengguna ingin langsung berhadapan pada pembacaan kartu tanpa melewati proses *card reading*. Sedikitnya tombol pada kategori *card reading* juga membuat pengguna fokus pada pembacaan. Aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan.

Sulit menemukan kekurangan pada aplikasi ini, karena aplikasi ini telah dieksekusi dengan sangat baik. Satu yang penulis harapkan pada aplikasi adalah kebebasan bagi pengguna untuk mengakses *background* dari album personal kalau-kalau pengguna tidak menyukai pilihan latar yang telah disediakan.

4.6 Studi Visual Tarot Astadewa

Studi visual Tarot Astadewa kerap berubah-ubah, pada awalnya, konsep desain yang ditawarkan oleh penulis lebih bersifat kepada wayang yang diorangkan, namun seiring berjalan waktu, berdasarkan diskusi dan FGD yang dilakukan dengan sampling Komunitas Tarot Astadewa, didapatkan kesimpulan bahwa kartu tarot Astadewa yang berkiblat pada wayang Mahabharata sebaiknya menggunakan gaya gambar yang betul-betul mengempasis desain dan detail dari wayang itu sendiri, sehingga banyak simbolisme yang dapat diperhatikan dan dipelajari disamping kisah Mahabharata. Hasil dari fokus grup tersebut, maka didapatkan sebuah gaya gambar yang mengadaptasi gaya gambar wayang beber. Wayang beber adalah pagelaran wayang berisi gambaran adegan satu dengan adegan lainnya dalam sebuah permukaan kain yang besar. Berikut contoh wayang beber:



Gambar 4.7 Wayang Beber

Desain wayang beber yang cenderung ramai mungkin akan sulit diadaptasi pada permukaan yang kecil seperti kartu tarot, dan karena kerumitan desain dari wayang itu sendiri bahkan dalam permukaan kain yang besar pun, detail seperti perhiasan dan motif batik tidak begitu terlihat. Maka penulis memutuskan untuk mengurangi jumlah karakter dalam satu gambar tarot menjadi maksimal dua agar penampilan tarot tidak terlihat penuh (pengecualian bagi Pandawa lima), dan lebih memberi fokus kepada detail dari wayang dan *environment*.

4.7 Kriteria Desain Tarot Mobile

Didukung oleh penampilan wayang yang memiliki desain 2D namun simbolis dengan ukiran yang menunjukkan kesan kultural dan gaya modern flat yang sedang digemari dan digunakan oleh seluruh aplikasi *mobile* belakangan. Maka, diputuskan bahwa konsep desain dalam perancangan Aplikasi Mobile Tarot Astadewa menggabungkan kedua hal tersebut sehingga terciptalah konsep desain; *Modern Cultural Design*

Untuk mendukung konsep tersebut, diteruskan berdasarkan kriteria desain yang didapat dari metode penelitian berupa observasi, studi literatur, serta wawancara mendalam, ditemukan konsep desain yang meliputi kriteria tersebut. Berikut konsep dari masing-masing kriteria tersebut:

4.7.1 User Interface

A. Model Navigasi

Berdasarkan observasi pada aplikasi sejenis berikut dengan literatur Empat Model Navigasi yang dijelaskan oleh Jeniffer Tidwell, serta pengalaman pribadi, ditarik kesimpulan bahwa model navigasi yang paling cocok untuk aplikasi mobile Tarot Astadewa adalah model navigasi Hub & Spoke. Karena Pembacaan tarot adalah pembacaan sekali jalan, jika ingin menanyakan hal yang berbeda, maka penanya harus mengulang kembali ritual dari awal. Aplikasi Mobile Tarot Astadewa mengadaptasi sifat tersebut sehingga aplikasi ini berfokus pada satu kali sebaran dan satu kali pembacaan, sehingga jika pengguna ingin mengulang pertanyaan atau memilih jenis sebaran yang berbeda, maka pengguna harus kembali ke menu awal.

B. Alat Kendali

Terdapat berbagai macam jenis gestur pada alat kendali berupa *direct manipulation touch screen*, seperti: *Single touch*, *double tap*, *double tap drag*, *swipe* atau *drag*, *long press*, *long press drag*, *pinch open*, dan *pinch close*. Berdasarkan observasi dari aplikasi sejenis, maka ditentukan bahwa aplikasi mobile Tarot Astadewa hanya mendukung beberapa aksi saja. Aksi yang didukung oleh aplikasi adalah: *single touch*.

C. Ikon

Ikon dalam aplikasi mobile Tarot Astadewa mengacu pada konsep modern dengan elemen kultural, yang merupakan penyederhanaan dari bentuk asli, penyederhanaan desain ikon dikarenakan pada ukuran layar *smartphone* yang kecil, detail tidak akan terlihat. Ikon juga dapat disesuaikan tergantung dengan kontennya.

D. Layout

Layout yang digunakan dalam konsep perancangan ini menggunakan gaya simetris yang memiliki tujuan untuk mengkotak-kotakan daya lihat pengguna sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan apa yang dicari.

4.7.2 Visual

A. Tipografi

Berdasarkan observasi aplikasi sejenis, pada umumnya, jenis tipografi pada aplikasi tarot menggunakan jenis serif untuk menciptakan kesan antik. Sehingga diputuskan pada aplikasi mobile Tarot Astadewa akan mengacu pada tipografi serupa yang disesuaikan oleh tema, dan juga menggunakan jenis tipografi serif untuk badan kategori dan konten.

B. Warna

Elemen warna pada aplikasi memberikan rupa fungsi selain fungsi dekorasi. Warna yang dipilih dalam aplikasi Tarot Astadewa menggunakan warna-warna dari Keraton Yogyakarta yang dikolaborasi dengan warna-warna dari kartu tarot untuk menyesuaikan tema.

4.8 Implementasi Desain

Setelah menentukan konsep dan kriteria desain maka variabel-variabel tersebut sudah dapat diterapkan pada perancangan.

BAB 5

KONSEP DESAIN

5.1 Output Perancangan

Output perancangan yang dihasilkan dari perancangan ini adalah program aplikasi sekaligus bentuk virtual dari kartu tarot Astadewa yang ditujukan untuk penganut gaya hidup tarot yang menggunakan *smartphone*, yang menggunakan alat kendali *touch screen*.

5.2 Tema Visual

Perancangan ini adalah perancangan yang mengkombinasikan elemen budaya modern melalui aplikasi mobile, dan elemen kultural melalui desain wayang, maka tema visual yang akan digunakan pada output perancangan adalah penggabungan tema *cultural modern*, dimana kedua unsur modern dan kultural disatukan sehingga membentuk sebuah kriteria desain yang baru.

5.3 Konsep Desain

5.3.1 Tarot Astadewa

Tarot Astadewa adalah konten utama dalam aplikasi mobile Tarot Astadewa, dimana desain yang digunakan dalam tarot berpengaruh secara langsung terhadap desain aplikasi mobile. Tarot Astadewa adalah tarot yang berdasar pada visualisasi dan kisah Mahabharata yang dibawakan dengan Wayang Purwa. Kisah tersebut kemudian disesuaikan dengan elemen-elemen arkana mayor tarot, sehingga didapatkan cerita dan makna yang saling berkesinambungan.

A. Alternatif Gaya Gambar

Dalam menentukan gaya gambar yang dipilih untuk kartu Tarot Astadewa, dibutuhkan beberapa tahap pengambilan alternatif, hal ini dimaksudkan agar saat pembuatan aplikasi mobile sudah terlihat gambaran yang akan digunakan. Alternatif ini digunakan sebagai tahap

pengembangan visual. Terdapat berbagai perubahan konsep yang signifikan, seperti penghilangan warna pada desain akhir, perubahan tersebut dikarenakan blurnya konteks visual pada awal perancangan.

a. Alternatif 1

Dalam alternatif yang pertama, penulis menggunakan media digital yang berbasis vector untuk line art, dan diwarnai dengan teknik *digital coloring*. Gaya gambar ini adalah modifikasi dari wayang yang seolah di-manusia-kan. Tanpa menghilangkan elemen-elemen macam ornamen, mahkota, kain batik, dan sebagainya, agar kesan wayang tetap dapat ditonjolkan. Alternatif ini tidak digunakan karena *craftmanship* dari seni wayang dinilai kurang.



Gambar 5.1 Alternatif Gaya Gambar 1

b. Alternatif 2

Dalam alternatif yang kedua, adalah gaya gambar yang berbasis wayang orang yang dilukis dengan media cat air. Dalam alternatif ini, tokoh lebih menyerupai manusia, dimana, pakaian dan suasana tokoh di dalam tarot disesuaikan dengan cerita yang dibawakan. Namun kesan Wayang Purwa yang seharusnya ditonjolkan masih terkesan kurang.



Gambar 5.2 Alternatif Gaya Gambar 2

c. Alternatif 3

Karena kegagalan mengadaptasi karakter wayang, maka penulis mencari kembali gaya visual seperti apakah yang dapat membuat seni wayang terlihat dengan jelas. Pada alternatif ini menggunakan visual karakter wayang yang sebenarnya dengan latar belakang yang digunakan sebagai penguat cerita. Alternatif ini menggunakan

media pena hitam di kertas putih, kesan hitam putih yang diberikan dalam alternatif tersebut mengadaptasi bentuk asli wayang yang dimulai dari sebuah titik, membentuk garis, hingga membentuk wayang itu sendiri. Hal tersebut digunakan untuk menampilkan kepekaan seniman dalam penampakan garis-garis. Dalam Teknik garis hitam putih maka detail yang terdapat dalam wayang dapat dilihat dengan lebih leluasa sehingga membentuk sebuah karakter.



Gambar 5.3 Alternatif Gaya Gambar 3

d. Alternatif Terpilih

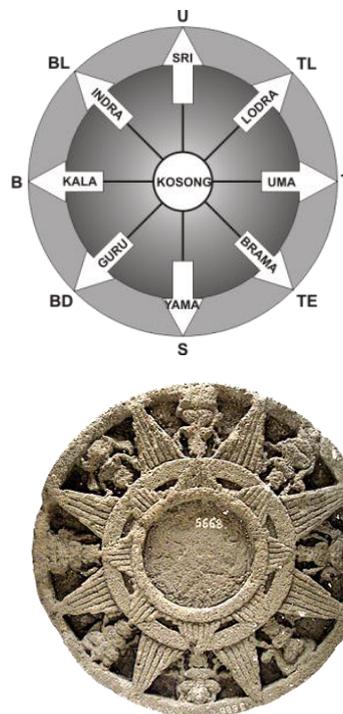


Gambar 5.4 Alternatif terpilih

B. Belakang Kartu

Desain belakang kartu pun harus disesuaikan dengan gaya gambar dari kartu tarot, desain belakang kartu berkaitan langsung dengan pengoprasian aplikasi mobile, dimana seluruh kartu yang ditampilkan dalam menu selalu berada dalam kondisi tertutup, kecuali pengguna membuka kartu tersebut.

Asta Dewa dalam Bahasa Sanskerta berarti delapan dewa, nama ini diambil dari contoh kepemimpinan Hindu Asta Brata adalah delapan tipe kepemimpinan yang merupakan delapan sifat kemahakuasaan Tuhan. Delapan dewa dalam Asta Brata bila dipetakan akan terlihat menjadi gambar berikut:



Gambar 5.5 Surya Majapahit

Sumber: <http://mulyadi.staff.uns.ac.id/2010/10/04/etika-kepemimpinan-jawa/>

Pemetaan tersebut terlihat sama dengan simbol Surya Majapahit yang merupakan simbol dari kerajaan Majapahit. Majapahit adalah kerajaan Hindu terbesar di Indonesia yang pernah berhasil menguasai

hampir seluruh wilayah Asia Tenggara saat ini. Karena sama-sama berbasis Hindu, kedua simbol ini memiliki kesamaan arti. Yang intinya memuja delapan Dewa dengan Batara Guru atau Dewa Syiwa yang menduduki posisi tengah.

Tarot Astadewa adalah Tarot yang berbasis budaya lokal, sehingga ada baiknya jika desain belakang kartu memiliki sebuah arti yang dapat dikaitkan dengan Budaya atau Filsafat Indonesia. Berbasis pengetahuan tersebut, maka dibuatlah konsep belakang kartu Tarot yang berdasarkan simbol Asta Brata dan Surya Majapahit.

a. Alternatif 1

Pada alternatif yang pertama, penulis menggunakan basis vector dengan warna merah-hitam-emas untuk menciptakan kesan elegan sesuai dengan warna-warna yang ditemui pada ekspedisi di Keraton Yogyakarta.



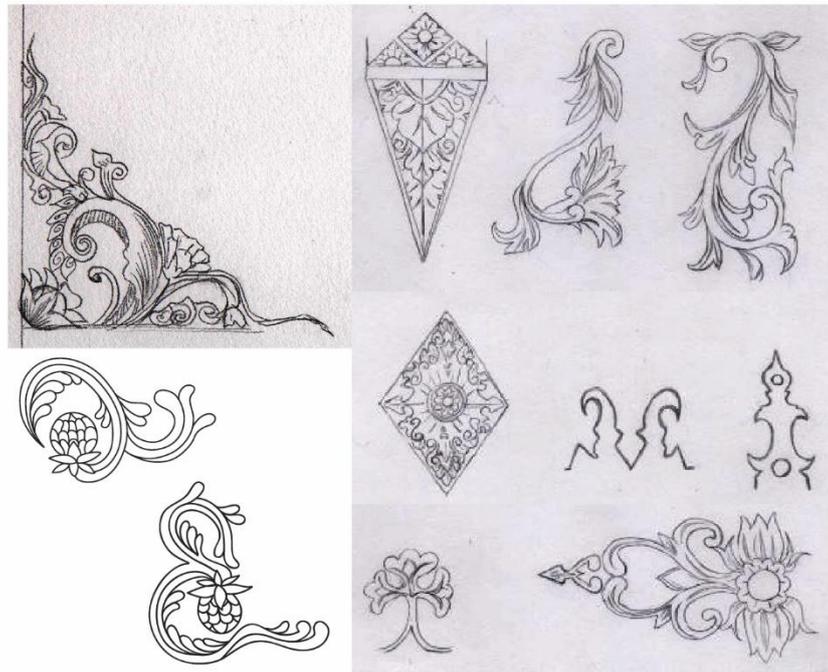
Gambar 5.6 Belakang Kartu tarot

C. Pendukung Visual Pada Tarot

a. Ornamen

Ornamen adalah elemen dekoratif digunakan untuk membuat visual terlihat ramai. Detail adalah salah satu ciri khas wayang dan desain

kultural, detail tersebut diimplementasikan dengan bentuk border yang membuat bidang terlihat ramai untuk menambah aksen kultural.



Gambar 5.7 Sketsa Ornamen

5.3.2 Aplikasi Mobile

A. Konten Aplikasi

Konten yang digunakan dalam aplikasi dipilih berdasarkan fungsi dan studi eksisting aplikasi. Perlu diperhatikan bahwa konten dapat menjadi lebih banyak, namun tidak dapat menjadi lebih sedikit, karena ketika pengguna menggunakan aplikasi serupa yang memiliki konten yang banyak, maka pengguna akan mengharapkan konten yang sama pada aplikasi serupa. Pada aplikasi Tarot Astadewa, konten yang dimiliki adalah; pilih satu kartu, pilih sebaran, penelusuran, pengaturan.

a. Pembacaan kartu

Opsi ini memiliki 4 tahap yang diadaptasi oleh kegiatan menanyakan, mengocok, menyebar, dan membalik kartu.

- Sebaran

Membaca Tarot tanpa wujud langsung, dalam arti pengalihan ke media konvensional, membutuhkan ragam jenis sebaran agar pembacaan dapat menjadi lebih personal dan tepat kepada apa yang ditanyakan

- **Kocok Kartu**

Pengocokan kartu digunakan agar peluang kartu yang keluar sesuai dengan pembacaan personal.

- **Memilih Kartu**

Pemilihan kartu tidak bergantung kepada teknis, namun kepada naluri penanya agar kartu yang didapat dapat menginterpretasikan kejadian yang berlangsung kepada penanya itu sendiri.

- **Interpretasi**

Interpretasi yang diberikan per kartu adalah interpretasi umum, terkadang tidak sesuai dengan apa yang ditanyakan penanya, tergantung dari bagaimana cara penanya menginterpretasi kartu-kartu tarot itu sendiri.

b. Kartu Hari Ini

Fungsi dari opsi kartu hari ini adalah untuk memberikan pengguna representasi hari dengan satu kartu yang berganti-ganti secara acak setiap harinya. Opsi ini penting dalam aplikasi melihat kebiasaan pemilik gaya hidup tarot yang selalu mengecek kartu kurang lebih sekali sehari.

c. Pilih Sebaran

Pilih sebaran adalah kategori dimana pengguna dapat memilih berbagai jenis sebaran yang dapat diaplikasikan pada bacaan. Opsi ini juga mengizinkan pengguna untuk menanyakan pertanyaan secara spesifik kepada kartu.

d. Penelusuran

Penelusuran adalah opsi di mana seluruh informasi mengenai kartu, kisah, dan simbolisme mengenai kartu disimpan,

sehingga, jika pengguna mengalami kesulitan menginterpretasi dan membutuhkan data yang lengkap mengenai kartu, pengguna dapat masuk ke kategori ensiklopedia dan mendapat data mengenai kartu dan simbolisme yang terdapat dalam kartu dalam kategori tersebut.

e. Jurnal

Jurnal adalah opsi dimana pengguna menyimpan catatan yang telah dibuat oleh pengguna baik dalam pembacaan atau catatan individual.

f. Bacaan Satu Kartu

Bacaan satu kartu adalah bacaan cepat dimana

g. Menu tambahan

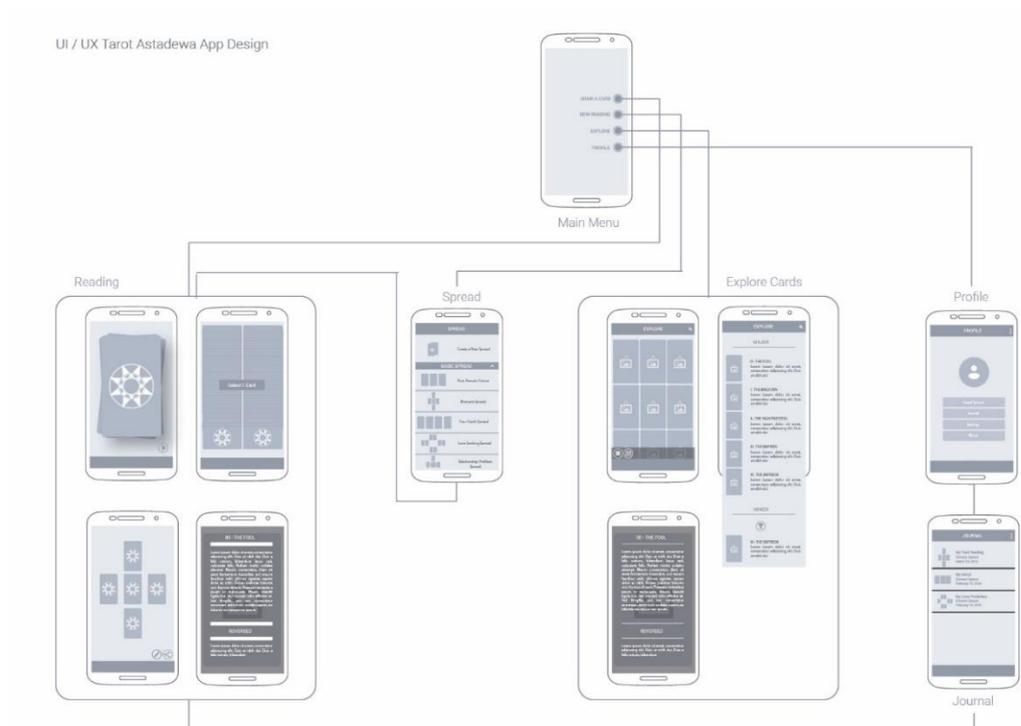
Menu tambahan seperti menu cepat ke menu pengaturan dan menu cepat untuk mengetahui lebih lanjut terhadap orang-orang yang terlibat dalam pembuatan aplikasi dan Tarot Astadewa. Menu ini digunakan agar ketika pengguna menginginkan kontak terhadap penulis, maka pengguna dapat menemukannya dengan mudah. Opsi ini digunakan hanya sebagai informasi dan media pengenalan.

B. Flowchart

Agar pengguna dapat mengakses keseluruhan konten di atas tanpa tersesat di tengah jalan, dibutuhkan sistem navigasi yang menjadi pedoman desain dan penggunaan aplikasi.

Model Navigasi atau Flow Chart pada Aplikasi Mobile Tarot Astadewa menggunakan model navigasi hub & spoke, seperti yang dijelaskan oleh Jeniffer Tidwell pada bab sebelumnya, sekaligus mengadaptasi model navigasi pada aplikasi-aplikasi serupa. Adaptasi ini digunakan untuk meminimalisir kesalahan yang dibuat oleh pengguna, dengan memberikan tampilan yang mirip dengan aplikasi

serupa, pengguna akan merasa bahwa dia telah menguasai aplikasi tersebut. Selain itu, Aplikasi Mobile Tarot Astadewa adalah aplikasi yang menjunjung tinggi konten, informasi, dan pembacaan tarot sekali jalan, sehingga model navigasi haruslah baik guna menyampaikan informasi tersebut secara akurat, dengan solusi, kembali kepada menu awal setiap kali selesai melakukan sebuah tugas.



Gambar 5.8 Flow Chart Aplikasi Tarot Astadewa

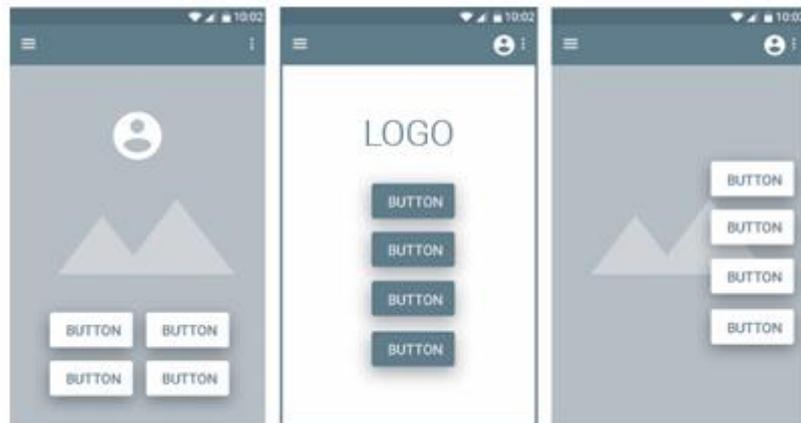
Dapat dilihat pada gambar 5.7, dimana konten dikotak-kotakkan untuk menciptakan suatu jalan hirarki dengan menu awal sebagai tempat awal dan akhir dari suatu tugas.

C. Wireframe

Setiap halaman kategori memiliki layout yang memusatkan tata letak interaksi atau alat pengendali. Informasi yang ditampilkan berpusat pada bagian tengah dan atas layar agar pengguna fokus kepada

informasi. Berikut akan ditampilkan layout dan wireframe dasar beserta pemetaan fungsi, antara lain:

a. Opening Screen-Menu Awal

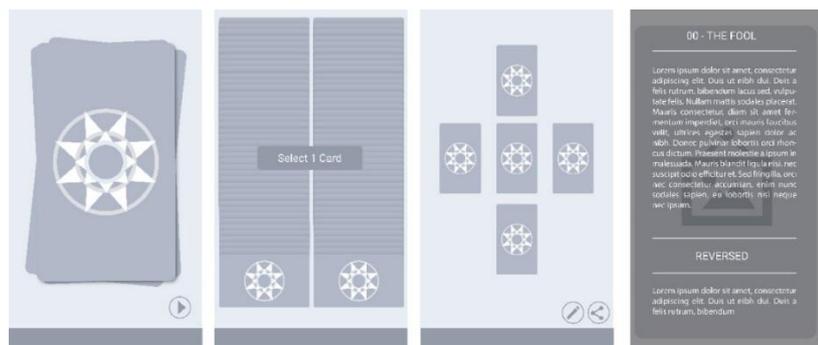


Gambar 5.9 Alternatif Main Menu

Fungsi dalam kategori Menu Awal adalah:

- Mengetahui judul aplikasi
- Mengenalkan aplikasi kepada pengguna
- Mengantarkan pengguna untuk mengetahui jenis aplikasi apakah yang akan mereka gunakan
- Memperkenalkan pengguna dengan tampilan aplikasi
- Pengguna dilibatkan secara langsung untuk mengetahui aplikasi apakah yang sedang berjalan
- Memperkenalkan fitur dan desain antarmuka

b. Pembacaan Kartu

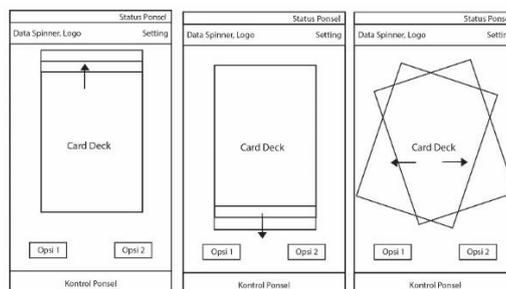


Gambar 5.10 Sistematis Pembacaan Kartu

Pembacaan kartu dimulai dengan opsi mengocok kartu (dari kiri ke kanan), kemudian memilih kartu, meletakkan kartu pada *reading table*, dan menafsir kartu, berikut penjelasan mengenai fungsi dari masing-masing opsi:

a) Fungsi dari mengocok kartu:

- Memberikan pengalaman mengocok kartu yang nyata kepada pengguna
- Animasi yang berbeda, sesuai dengan arah yang diarahkan pengguna, memberikan interaksi langsung kepada pengguna seolah pengguna sedang benar-benar mengocok kartu.
- Memberikan waktu untuk menguatkan pertanyaan yang ingin dijawab oleh Tarot.



Gambar 5.11 Rencana animasi dasar pengocokan kartu

b) Fungsi dalam menu pemilihan kartu tarot adalah:

- Memberikan kebebasan kepada pengguna untuk memilih kartu sesuai dengan keinginannya
- Meyakinkan pengguna bahwa kartu yang dipilih adalah kartu yang mengungkapkan keadaan penanya.

c) Fungsi dalam menu hasil sebaran adalah:

- Hasil yang didapatkan dari pemilihan sebaran kartu digunakan untuk mendapatkan interpretasi dari keadaan penanya, dan sebagai penyambung antara aplikasi dan pertanyaan yang ditanyakan oleh

penanya sebelumnya. Setelah melalui menu ini, maka penanya akan langsung kembali ke menu awal.

c. Kartu Hari Ini

Kartu hari ini adalah opsi yang dapat dipilih pengguna untuk mengecek keberuntungan mereka tiap hari, kartu ini sama seperti pembacaan, namun opsi ini tidak melalui proses pengocokan kartu, melainkan langsung melihat kartu apa yang didapatkan oleh pengguna pada hari tersebut.

a) Fungsi dari Kartu Hari Ini:

- Memberikan wawasan mengenai apa yang akan terjadi pada pengguna hari ini



Gambar 5.12 Menu Kartu Hari Ini

d. Ambil Satu Kartu

Ambil satu kartu adalah opsi yang dapat dipilih pengguna untuk menggunakan bacaan cepat tanpa harus melalui jalur hirarki menu pilih sebaran. Bacaan satu kartu biasanya hanya digunakan untuk pertanyaan-pertanyaan yang menjurus seperti pertanyaan ya/tidak.

a) Fungsi dari Ambil Satu Kartu:

- Memberikan menu bacaan cepat.

e. Pilih Sebaran

a) Fungsi dari Pilih Sebaran:

- Memberikan pilihan kepada pengguna mengenai ragam sebaran yang disesuaikan oleh masalah sehari-hari manusia, agar bacaan dapat terasa lebih personal.
- Memberikan informasi mengenai berapa kartu yang harus diambil, urutan pembukaan dan sebagainya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembacaan tarot konvensional



Gambar 5.13 Menu Pilih Sebaran

f. Penelusuran



Gambar 5.14 Menu Penelusuran

a) Fungsi dari penelusuran:

- Memberikan informasi yang luas mengenai setiap kartu yang digunakan dalam aplikasi agar pengguna dapat mengakses interpretasi kartu tanpa masuk ke dalam menu pembacaan tarot
- Penelusuran dapat digunakan sebagai media belajar untuk mengetahui lebih jauh mengenai kartu tarot Astadewa

g. Catatan



Gambar 5.15 Menu Catatan

a) Fungsi dari Catatan:

- Menyimpan seluruh catatan pengguna di satu tempat
- Jurnal dapat menyimpan data Kartu Hari Ini bila pengguna lupa untuk menggunakan aplikasi, sehingga pengguna tetap dapat mengecek kartu lama mereka di hari yang berbeda

D. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada Tarot Astadewa disesuaikan dengan kegunaan dan karakteristik dari aplikasi mobile. Aplikasi mobile Tarot Astadewa adalah aplikasi yang berkiblat pada desain

kultural dan dibungkus dengan media modern, sehingga kedua elemen tersebut harus ada dalam badan konten. Namun, penggunaan font yang berlebihan dapat menimbulkan kebingungan pada pengguna, sehingga dalam aplikasi mobile ditentukan hanya menggunakan dua jenis kriteria font yang keduanya berada dalam keluarga serif untuk memperkuat kesan kultural, yaitu Cinzel Decorative untuk judul, dan Palatino Linotype untuk badan text.

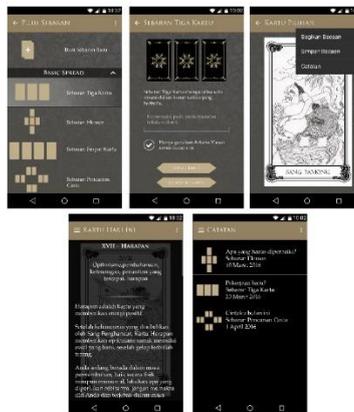
ABCDEF GHIJKL MNOPQRSTU VWXYZ
 ABCDEF GHIJKL MNOPQRSTU VWXYZ
 1234567890

Gambar 5.16 Font Cinzel Decorative

ABCDEF GHIJKL MNOPQRSTU VWXYZ
 Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

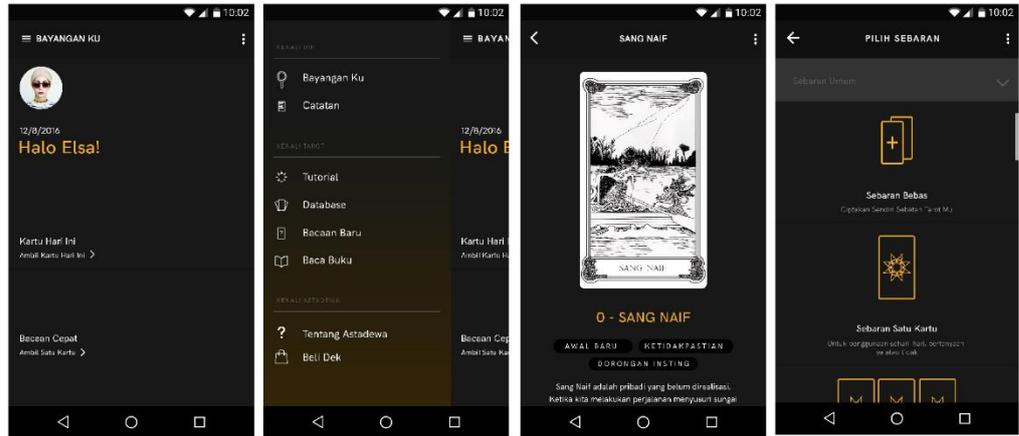
Gambar 5.17 Font Palatino Linotype

E. Alternatif Desain
Alternatif 1



Gambar 5.18 Alternatif Desain 1

Alternatif 2



Gambar 5.19 Alternatif Desain 2

Alternatif 3



Gambar 5.20 Alternatif Desain 3

Halaman Ini Sengaja Dikosongkan

BAB 6

IMPLEMENTASI DESAIN

6.1 Implementasi Desain

Implementasi desain dalam perancangan ini berupa penggabungan antara kartu Tarot Astadewa dengan program aplikasi. Program aplikasi tersebut menggabungkan beberapa elemen desain seperti button dan layout yang kemudian dibungkus oleh desain antarmuka sehingga menjadi satu program aplikasi yang utuh. Dalam proses pengembangan program aplikasi ini, ada beberapa tipe layout dan antarmuka yang dicoba untuk diimplementasikan. Pada mulanya, desain layout dan antarmuka yang dicoba untuk diterapkan adalah desain *hard button*.

Pada awalnya, alternatif antarmuka ini dicoba untuk disesuaikan dengan konsep perancangan yaitu *modern cultural*, dimana desain antarmuka tetap memiliki kesan modern, dengan elemen-elemen cultural yang berperan sebagai unsur dekoratif.

Setelah melakukan proses asistensi dan diskusi dengan tim, maka diputuskan untuk mencoba pendekatan dengan antarmuka yang lebih kultural dan menggunakan beberapa elemen dekoratif. Setelah pengumpulan referensi dan memulai proses merancang, maka berikut ini adalah hasil desain antarmuka untuk program aplikasi mobile Tarot Astadewa.

6.2 Layout Aplikasi

Setiap halaman menu memiliki layout yang dipetakan menurut fungsi dan bagaimana tataan terbaik untuk menggunakannya. Berikut hasil desain untuk aplikasi Tarot Astadewa:

6.2.1 Home

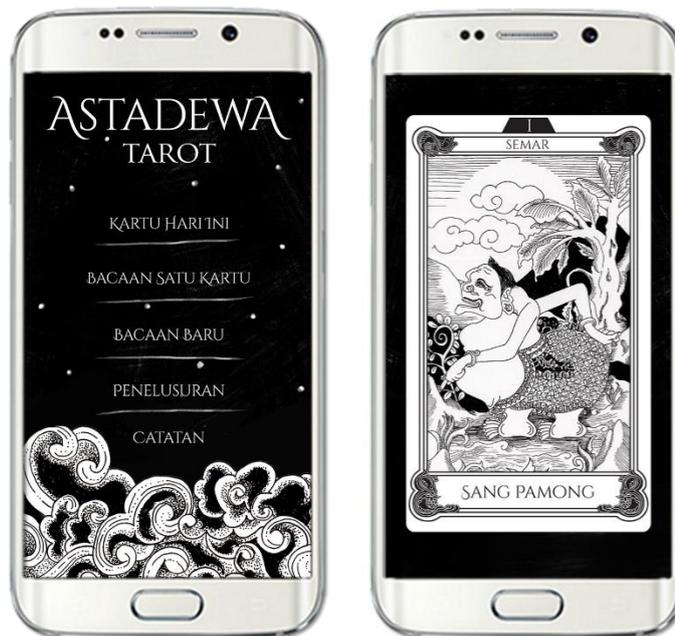


Gambar 5.1 Tampilan Home pada aplikasi Tarot Astadewa

Tampilan Home memberikan gambaran umum tentang konten keseluruhan aplikasi. Tampilan ini adalah tampilan pertama yang dilihat oleh pengguna begitu pengguna selesai mengunduh aplikasi, sehingga impresi pertama dari sebuah aplikasi dipertaruhkan pada tampilan tersebut.

Tampilan Home pada program aplikasi Tarot Astadewa mendukung tampilan kartu yang memiliki banyak kesan dekoratif, sehingga pengguna akan langsung mengerti berhadapan dengan konten apa begitu aplikasi dibuka.

6.2.2 Kartu Hari Ini



Gambar 5.2 Tampilan Kartu Hari Ini pada aplikasi Tarot Astadewa

Kartu Hari ini adalah menu dimana pengguna dapat melihat kartu yang berbeda setiap harinya, kartu hari ini pada aplikasi mobile tarot Astadewa diletakkan di bagian paling atas menu sebagai opsi pertama berdasarkan tingkat kebutuhan pengguna.

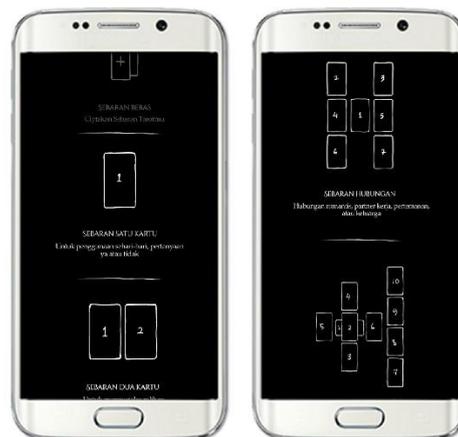
6.2.3 Pilih Satu Kartu

Pilih Satu Kartu adalah opsi cepat bagi pengguna yang hanya ingin menggunakan satu kartu sebagai proses bacaan kartu. Pembacaan satu kartu dapat memberikan wacana yang luas kepada pengguna, dan dapat memberikan wawasan mengenai pertanyaan yang sederhana, seperti pertanyaan Ya / Tidak. Menu Pilih Satu Kartu sama halnya dengan menu pembacaan sebaran, namun pada opsi Pilih Satu Kartu, pengguna hanya dapat memilih satu kartu, kebanyakan digunakan untuk pertanyaan cepat seperti pertanyaan ya/tidak.



Gambar 5.3 Urutan Pilih Satu Kartu pada aplikasi Tarot Astadewa

6.2.4 Sebaran



Gambar 5.5 Urutan proses sebaran pada aplikasi Tarot Astadewa

Sebaran adalah jantung dari pembacaan kartu. Peletakan kartu yang benar dan pertanyaan yang sesuai akan membuat bacaan menjadi lebih akurat. Dalam Aplikasi tarot, pengguna kartu tidak dapat mengeluarkan

kartu terus menerus dalam pembacaan, sehingga, untuk mengakali keterbatasan tersebut, aplikasi Tarot Astadewa memberikan ragam sebaran yang dapat memberikan jawaban yang sesuai dengan harapan pengguna.

6.2.5 Penelusuran



Gambar 5.6 Tampilan Penelusuran pada aplikasi Tarot Astadewa

Menu Penelusuran adalah menu dimana seluruh data dari aplikasi dapat diakses tanpa melalui proses, seluruh detail kartu dan sebagainya telah disusun dengan rapi, yang harus pengguna lakukan adalah scroll.

Halaman Ini Sengaja Dikosongkan

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan studi perancangan 22 kartu arkana mayor dari tarot Astadewa untuk aplikasi *mobile*, juga dari hasil *post-test* dan demo, dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Perancangan kartu tarot haruslah mengempasis kisah ataupun konten yang digunakan. Desain kartu tarot dapat berupa macam-macam, namun yang terpenting adalah bagaimana caranya membangun sebuah kesinambungan antara interpretasi kartu dengan konten kisah yang mampu mendukung penceritaan dalam sebuah pembacaan.
2. Dalam merancang visual kartu tarot perlu diperhatikan konten yang diambil, konten yang diambil dalam perancangan ini adalah Mahabahrata dalam wayang purwa, maka perlu diperhatikan referensi dari segi visual wayang yang sudah ada dan mengolah referensi yang sudah jadi menjadi suatu hal yang baru tanpa menurunkan segi *craftmanship* dari referensi.
3. Terdapat respon positif mengenai desain tarot karena tarot Astadewa terlihat berbeda dengan tarot yang sudah beredar di pasaran sehingga memiliki nilai jual.
4. Terdapat perbedaan pendapat pada saat demo karena desain akhir yang digunakan dinilai terlalu *modern*. Aplikasi *mobile* memiliki kesan yang modern namun penerapan konteks modern dalam perancangan aplikasi *mobile* tarot harus disesuaikan dengan desain tarot yang telah dibuat agar lebih memberikan pengalaman yang baik.

7.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak elemen-elemen penelitian yang belum digali dengan benar-benar spesifik. Berikut merupakan hasil-hasil penelitian yang

belum dapat disempurnakan oleh penulis juga beberapa rencana kedepan yang mungkin dapat dibuat.

1. Penggunaan gaya visual yang bersifat realistis kurang dapat menggambarkan personifikasi dari wayang itu sendiri. Wayang diciptakan dengan gaya distilisasi menjadi pipih sehingga kehilangan bentuk tiga dimensinya, estetika wayang yang kita lihat kini adalah hasil pengembangan desain selama bertahun-tahun, maka, untuk ke depannya, jika ingin membuat sebuah media adaptasi dari wayang, maka jangan tinggalkan desain wayang yang asli, agar dapat menjadi sebuah pelestarian.
2. Format aplikasi mobile memang memiliki keterbatasan untuk menampilkan animasi dan beberapa hal yang dapat membuat pengalaman membaca tarot menjadi lebih imersif, untuk pengembangan modernisasi tarot ke depannya mungkin dapat mengubah format aplikasi mobile menjadi lebih interaktif, sehingga tidak hanya sekedar digunakan untuk bacaan tetapi juga untuk permainan sehingga animasi dan pengalaman imersif dalam membaca tarot lebih didapat.
3. Dikarenakan respon positif peserta demo terhadap kartu tarot dan aplikasi mobile, maka di masa depan, diharapkan tarot dan aplikasi tarot ini akan dapat dirilis dengan desain yang lebih ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- <https://id.techinasia.com/kondisi-dan-peluang-industri-mobile-di-indonesia>
- <http://dkv.binus.ac.id/2014/09/01/peluang-mobile-application-sebagai-salah-satu-penggerak-ekonomi-kreatif-indonesia/>
- <https://dailysocial.id/post/tumbuh-pesatnya-pasar-aplikasi-mobile-di-indonesia-buka-peluang-baru-bagi-pengembang/>
- <https://contractiq.com/mobile-app-development-report-2016>
- <https://www.swipe.to/9646k#page=n9SGRZh2A>
- <https://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018>
- <http://www.gartner.com/newsroom/id/2654115>
- <http://www.slideshare.net/VictorKongCisneros/the-2015-us-mobile-app-report-by-comscore>
- <https://id.techinasia.com/gfk-perkembangan-smartphone-feature-phone-indonesia>
- <http://www.slideshare.net/BaiduIndonesia/q2-2015-indonesia-mobile-data-report-based-on-mobomarket-user-data-research>
- <https://edysuk.wordpress.com/2014/12/08/sekelumit-tentang-sejarah-tarot-di-indonesia/>
- <http://www.thetarotlady.com/are-tarot-apps-the-wave-of-the-future/>
- <http://batik-tulis.com/blog/batik-yogyakarta>
- Tsutsui, William M. 2010. *Japanese Popular Culture and Globalization*: Association for Asian Studies
- Tapscott, Don. 2009. *Grown Up Digital: Yang Muda Yang Mengubah Dunia*. PT Gramedia Pustaka Utama

- Chaney, David. 2011. *Lifestyles: Percetakan Jalasutra*
- Galitz, Wilbert O. 2007. *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, 3rd Edition*. Indianapolis : Wiley Publishing
- Tidwell, Jenifer. 2011. *Designing Interface, 2nd Edition*. Sebastopol: O'Reilly Media
- Sudjarwo, Heru S. Sumari. Wiyono, Undung. 2010. *Rupa & Karakter Wayang Purwa: Kakilangit Kencana*
- Achmad, Sri Wintala. 2014. *Ensiklopedia Karakter Tokoh-Tokoh Wayang: Araska*
- Santosa, Teguh. 2009. *Mahabharata: Pluz+*
- Santosa, Teguh. 2009. *Bharatayudha: Pluz+*
- Kosasih, RA, 2014. *Mahabharata: Edisi Kolektor: Elex Media Komputindo, Paramita*
- Rajagopalachari, C. 2013. *Kitab Epos Mahabharata: IRCiSoD*
- Jung, Carl. 1961. *Man and His Symbols: Dell Publishing*
- Sekarningsih, Ani. 2001. *Bunga Rampai Wacana Tarot: Grasindo*
- Sekarningsih, Ani. 2002. *Tarot Wayang: Grasindo*
- Fachri, Hisyam A. 2009. *The Real Art of Tarot: Gagasmedia*
- Fachri, Hisyam A. 2010. *Tarot Psikologi: Gagasmedia*
- Fachri, Hisyam A. 2012. *Tarot: Past, Future & Life: Gagasmedia*
- Lionnet, Annie. 2008. *Tarot; Cara Membaca dan Menafsirkan: Dahara Prize*
- Lyle, Jane. 2005. *The Illustrated Book of Tarot: Discover the Mysteries: Bounty Books*

Moore, Barbara. 2010. *Tarot for Beginners; A Practical Guide to Reading the Cards*: Llewellyn

Pui-Mun Law, Stephanie. Moore, Barbara. 2010. *Shadowsapes Companion*: Llewellyn

Duquette, Lon Milo. 2003. *Understanding Aleister Crowley's Thoth Tarot*: Red Wheel/Weiser

BIODATA PENULIS



Lahir di Bandung pada tanggal 10, bulan September tahun 1991, Elsa Serina Putri menempuh pendidikan di SDN Medaeng I, SMP Al-Falah Deltasari, dan SMA Al-Falah Ketintang Surabaya. Berawal dari hobi melukis membuat dia memilih melanjutkan pendidikan tinggi di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri ITS Surabaya. Minatnya pada ilustrasi, seni melukis, dan *user interface* membawa ia mewujudkan judul Tugas Akhir “Perancangan 22 Kartu Arkana Mayor Tarot Astadewa untuk Aplikasi Mobile”. Saat ini, dia sedang menekuni bidang ilustrasi, *vector art*, *concept art*, untuk pengembangan media interaktif, juga seni murni.

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 Shadownscape 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 melambangkan 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.