

REKA CIPTA ILUSTRASI KARTU TAROT ARKANA MAYOR BERDASARKAN KARAKTER *GAME* GENSHIN IMPACT

Mutia Mandasari¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mutia.18046@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Tarot merupakan seperangkat set kartu permainan bergambar dan alat meditasi yang distigmatisasi oleh fenomena kultural, merupakan karya seni refleksi diri yang diilustrasikan melalui simbolisme kompleks mewakilkan belasan sifat inti manusia melalui pola teori psikologi *Jungian Archetypes*. Tarot terdiri dari 78 lembar kartu yang tersusun dari 22 lembar Arkana Mayor dan 56 lembar Arkana Minor. Pemakna kartu bebas menafsirkan arti tarot melalui pendekatan psikologi maupun spiritualitas. Kartu tarot bertema fantasi yang menerapkan teori arketipe masih sulit ditemukan. Meskipun di pasaran telah beredar kartu tarot bertemakan *Genshin Impact*, namun fungsi utama kartu tersebut justru lebih sebagai kartu koleksi, menjadikannya sulit digunakan sebagai media permainan tarot karena kartu yang tidak lengkap secara umum ditemuinya simbolisme yang tidak akurat. Melalui permasalahan ini, dibuatlah perancangan media ilustrasi Kartu Tarot bertema fantasi dengan berdasarkan literatur psikologi *Jungian*. Penelitian menerapkan metode kualitatif deskriptif dalam pengolahan data, serta analisis pasar melalui metode *USP*. Wujud akhir dari perancangan tersebut adalah terciptanya *proof of concept* yang berupa lima dari 22 kartu Tarot *Genshin Impact Major Arcana* yang diadaptasi oleh cerita dan karakter fantasi *Genshin Impact* yang merupakan gim bertema fantasi tersukses di dunia selama dua tahun terakhir.

Kata Kunci: Tarot, Simbolisme, Arketipe, Fantasi, *Genshin Impact*

Abstract

Tarot is a set of illustrated game cards and meditation tools stigmatized by cultural phenomena, a work of self-reflection that is illustrated through complex symbolism representing dozens of core human traits through the psychological theory pattern of Jungian Archetypes. Card interpreters are free to interpret the meaning of tarot through psychological and spiritual approaches. Fantasy-themed tarot cards that apply archetypal theory are still hard to find. Although the market has circulated tarot cards with the theme of Genshin Impact, the main function of these cards is merely collectible, making them difficult to use as a tarot game medium because incomplete cards generally have inaccurate symbolism. Through this problem, a fantasy-themed tarot card illustration media was designed based on Jungian psychology literature, as well as market analysis using the USP method. The research applies descriptive qualitative methods in data processing, the data is then used in card design. The final form of the design is the creation of a proof of concept in the form of five of the 22 Tarot Genshin Impact Major Arcana cards adapted by the story and fantasy character Genshin Impact which is the most successful fantasy-themed game in the world for the last two years.

Keywords: Tarot, Symbolism, Archetype, Fantasy, *Genshin Impact*

PENDAHULUAN

Pembacaan Kartu Tarot dipercaya dan digunakan untuk membantu memahami kondisi *subconscious* seseorang, dalam pendekatan psikologis, tarot tercatat dapat memberikan informasi baru sebagai sumber refleksi dan penyembuhan emosional yang memicu perubahan terapeutik (Semetsky, 2005). Tarot juga populer di kalangan penggemar modern spiritualism yang dilakukan dengan pendekatan spiritualis, untuk memberikan saran maupun arahan general terhadap suatu kondisi, pada abad ke-18 banyak yang mempelajari *iconography* dan *symbolism italian renaissance*, dan hubungannya dengan *ancient mystical philosophy* (Place, 2005) sehingga tak jarang kartu tarot distigmatisasi sebagai benda yang memiliki keterkaitan dengan hal mistis, atau bahkan tabu dimata orang awam. Ilustrasi kartu tarot memiliki simbolisme dan teka-teki sehingga diperlukan adanya pemahaman mengenai bahasa visual dan penandaan dalam pembacaannya.

Tarot merupakan sebuah permainan kartu yang terkenal di kalangan menengah ke atas pada abad ke-15 di Eropa yang disebut juga *Tarrochi Card*, kata Tarot dipercaya berasal dari bahasa Arab *turuq* yang berarti “*four ways*” Namun keberadaan kartu dengan penggambaran seni simbolik, tercatat telah ada sebelum abad ke-14. (Abadie, 2004) Seiring berjalannya waktu tarot mulai dapat dinikmati oleh masyarakat biasa, Pada abad ke-18, Arthur Edward Waite merilis kartu tarot *reading “Rider-Waite Tarot Deck”* yang hingga kini disebut juga sebagai kartu tarot klasik yang paling populer sepanjang masa. Dalam kartu tarot Rider-Waite Terdiri 78 lembar kartu yang tersusun dari 22 lembar arkana mayor dan 56 lembar arkana minor yang diilustrasikan oleh Pamela Colman Smith. Meskipun gambarnya sederhana, detail dan latar belakang pada kartu tarot Rider-Waite memiliki simbolisme dengan arti yang berlimpah. Kartu tarot Rider-Waite merupakan karya seni dengan teka-teki yang sangat kompleks, sebuah artefak sempurna pada tahun pembuatannya, 1909, namun tetap sangat modern dan dapat digunakan bahkan lebih dari seratus tahun kemudian. Menghapus simbol keagamaan yang spesifik, Rider-Waite menciptakan kartu yang dapat dinikmati oleh semua orang. Dalam buku perkenalan tarot oleh

Sasha Graham berjudul *Llewellyn’s Complete Book of the Rider-Waite-Smith Tarot*, “Kepercayaan dan ketuhanan seseorang merupakan sebuah ketiadaan, bebas, dan semu. Kartu tarot itu seperti manusia, yang terhitung adalah dalamnya. Bagaimanapun bentuknya, arketipe didalam sebuah tarot tidak akan berubah. (Llewellyn, 2016:20)”

Arkana Mayor merupakan 22 kartu utama dalam tarot Rider-Waite yang berisi sebab-akibat kisah perjalanan hidup manusia yang terikat dengan pola arketipe di setiap kartunya. Dimulai dari kartu bernomor 0 hingga XXI (21) dalam angka romawi. Angka 0 yaitu sang pemulai cerita, atau biasa disebut juga sebagai *The Fool*, yang akan memulai sebuah perjalanan hidupnya di dunia biasa, beranjak menjadi sebuah kereta perang atau *The Chariot*, meraih kekuatan atau *Strength*, mempelajari kesederhanaan atau *Temperance*, sehingga berakhir menjadi setan atau *The Devil* (Putri, 2019). Sedangkan arkana minor terdiri dari 56 kartu yang meneliti sebab-akibat permasalahan dunia melalui empat benda yang mewakili empat elemen di dunia ini seperti bumi (koin), air (gelas), api (tongkat) dan udara (pedang) (Llewellyn dalam Graham, 2016).

Dalam teori psikologi *Archetypes and The Collective Unconsciousness* oleh Carl Jung, Pada dasarnya, Jung mencetuskan teori ketidaksadaran kolektif yang membentuk gambaran-gambaran arketipe. Ketidaksadaran kolektif manusia berada jauh terkubur didalam setiap pemikiran manusia. Dengan kata lain, seluruh manusia memiliki satu pengetahuan dan pengalaman yang sama, namun tidak semua orang dapat mengakses informasi tersebut. Arketipe itu sendiri adalah kecenderungan alamiah atau tendensi bawaan yang membentuk dan mentransformasi kesadaran seseorang. Jung menjabarkan bahwa arketipe merupakan jejak-jejak psikis yang bersumber dari kejadian-kejadian repetitif atau keadaan yang berulang-ulang dalam pengalaman panjang hidup seseorang. Dengan demikian, kondisi psike seseorang pada dasarnya bukan hanya merupakan produk dari pengalaman personal, melainkan juga memiliki dimensi-dimensi transpersonal yang termanifestasi didalam pola-pola dan gambaran-gambaran *universal* yang bisa ditemukan di ranah keagamaan dan mitologi (Febriani, 2017). Arketipe dapat menjadi kunci dari 12 sifat dasar

manusia, sifat dasar ini kemudian diaplikasikan kedalam perjalanan kisah *The Fool* pada 22 kartu tarot arkana mayor.

Saat ini, sudah banyak jenis kartu tarot yang telah tersebar di seluruh dunia. Ketidakterbatasan kreativitas yang dapat mewakili kedua jenis arkana dalam tarot membuat banyak orang di dunia mulai membuat kartu tarot mereka sendiri seperti kemasan dan tata urutan karya seni kartu arkana mayor *The Black Power Tarot* yang didedikasikan kepada orang kulit hitam dengan menampilkan perwakilan komunitas yang terkenal mulai dari Malcolm X hingga Tupac (rancangan King Khan, 2015). Sedangkan *Thoth Tarot Deck* oleh Aleister Crowley dan Frieda Harris terinspirasi oleh pendekatan studi zodiak dan simbol-simbol okulis (1978). Di Indonesia, jenis tarot yang paling terkenal adalah Tarot Nusantara, salah satunya adalah karya dari Sweta Kartika. Tarot Nusantara ini terinspirasi dari kisah lokal yang diilustrasikan dengan tokoh wayang dan ornamen Nusantara (2016). Dalam hal ini tarot juga merupakan karya seni yang berfungsi sebagai dokumentasi budaya yang terkait dengan komunitas membuat perancangan simbolisme, kartu tarot terkadang memiliki hubungan dengan pemahaman komunitas tertentu baik secara langsung maupun tidak.

Produk rancangan seperti anime dan gim, tak jarang juga memunculkan budaya populer yang terbentuk dari jejaring komunitas penggemarnya, sehingga tak jarang muncul reka rancangan kartu tarot yang didasari oleh hal yang digemari mereka, sehingga pembacaan simbolisme kartu tarot bisa dipahami secara menyeluruh (rasionate) oleh komunitasnya.

Genshin Impact merupakan salah satu gim populer yang memiliki komunitas penggemar cukup besar dalam sosial media seperti twitter, seperti yang dilansir dari beberapa laman artikel populer, genshin impact merupakan most tweeted game pada tahun 2021. Gim berbasis *RPG (role playing game)* ini dirilis pada tahun 2020 oleh Mihoyo yang merupakan developer gim asal China, menerapkan mekanisme gacha yang mendorong pemain untuk menghabiskan mata uang dalam gim untuk menerima *item virtual* secara acak, mengisahkan tentang dua bersaudara yang terpisah dan terlantar di dunia asing bernama Teyvat, pemain sebagai peran utama

diharuskan berkeliling dunia dan bertemu banyak karakter asing untuk mencari saudaranya yang hilang. Alur cerita, grafik, dan karakter-karakter yang menarik membuat Mihoyo meraih keuntungan hingga 2 Triliun hanya dalam kurun waktu kurang dari 1 tahun dan juga memenangkan “*Best Mobile Game Award*” dari The Game Award 2021 (Pall, 2021). Dengan hal ini muncul beberapa kartu tarot yang dirancang menggunakan karakter gim tersebut seperti “Tarot Genshin” kartu-kartu tarot tersebut dirancang dengan ilustrasi yang menggambarkan karakter dengan estetika khas gim *Genshin Impact*, tanpa menekankan perancangan yang didasari oleh teori arketipe jung dikarenakan aturan bermain yang lebih mirip dengan board game, Tarot Genshin lebih menekankan visualisasi karakter tanpa rincian simbolik dari Rider-Waite.

Memunculkan wujud bahasa visual merupakan hal penting dalam perancangan tarot, sehingga ilustrasi memiliki peran untuk menyampaikan pesan melalui tanda visual yang muncul dalam bentuk ikon, indeks, bahkan simbol. Gambar secara fleksibel memberikan data visual yang diperlukan, memperlihatkan tokoh dan simbol yang telah dikenal, diangankan dapat membangun koneksi emosional dan lebih mudah dipahami daripada tulisan. (Satrian & Aryanto, 2019).

Penelitian ini dilakukan untuk merancang ilustrasi kartu tarot arkana mayor bertema alur cerita karakter gim fantasi *Genshin Impact* yang berkiblat pada kartu Rider-Waite sebagaimana karya tersebut merupakan acuan yang paling netral dan populer yang telah dianalisis melalui teori arketipe jung. Penelitian ini bertujuan untuk bereksplorasi melalui ilustrasi mengenai penandaan dan simbolisme yang muncul dalam budaya populer yang telah membentuk jejaring komunitas yang luas, dalam hal ini pemain gim *Genshin Impact*. Penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bacaan dan pengetahuan terkait simbol dan bahasa visual, dan dapat menjadi bentuk evaluasi dalam perancangan dan pengembangan suatu produk desain.

Produk akhir perancangan akan berupa *proof of concept*, sehingga produk penelitian akan berupa lima buah kartu yang dimaksudkan sebagai purwarupa konsep pengaplikasian

semiotika *Waite-Rider* pada kartu tarot *Genshin Impact*.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Dalam penelitian reka cipta ilustrasi kartu tarot, metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif sendiri dilakukan untuk menghasilkan susunan kesimpulan dasar, yang kemudian akan digunakan untuk mengelola data secara tersusun, demi mencapai objektivitas dalam proses penelitian. Hasil analisis data yang didapatkan dari metode kualitatif sendiri berbentuk makna (umumnya penjelasan deskriptif), dan bukan angka (Sugiyono. 2017).

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini dimulai dari penelitian kepustakaan, dilakukan dengan membaca, menelaah, dan mencatat literatur yang sesuai dengan pokok bahasan, yaitu pengenalan kepada tarot, sejarah tarot, dan buku filsafat mengenai psikologi dibalik pembuatan tarot.

Sebagaimana metode penelitian kualitatif pada umumnya yang mengandalkan sumber dari literatur, penelitian ini menggunakan dua jenis sumber yaitu sumber primer dan sekunder. Data primer sendiri merupakan segala bentuk sumber referensi yang berasal dari sumber utama (membahas secara langsung objek penelitian, atau merupakan informan mengenai peristiwa yang diteliti), sedangkan sumber data sekunder berisi meta-riset dari data primer (Mulyadi, 2016).

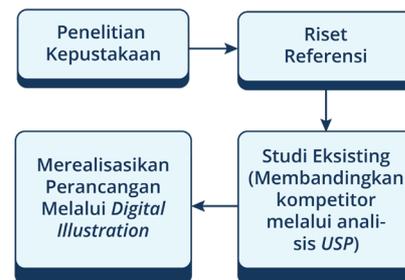
Sumber literatur yang digunakan adalah buku, jurnal, artikel dan web yang dapat diakses melalui internet. Kemudian dilanjutkan dengan metode penelitian kualitatif dimana penulis melakukan studi eksisting dan studi ilustrasi dengan memperhitungkan minat dan kebutuhan target audiens yang merupakan penggemar dunia fantasi gim *Genshin Impact* dan juga pecinta tarot, membandingkan kompetitor dan komparator, dan mencari data dan referensi visual mengenai teknik perancangan ilustrasi tarot bertema fantasi sehingga menyimpulkan persona ilustrasi baru (Dewakinnara, 2018).

Perancangan diarahkan tidak hanya melalui data yang didapatkan dari literatur, tetapi juga dari analisis pasar melalui metode *USP (Unique*

Selling Proposition), utamanya dengan mencari titik tengah dari kekuatan atau keunggulan perancangan kartu tarot, dengan permintaan pasar. Proses analisis *USP* diharapkan dapat membantu mengarahkan perancangan menjadi lebih relevan dengan tren pasar saat ini, sehingga hasil perancangan dapat memiliki *appeal* yang lebih luas (Hupster, 2022)

Data primer yang akan digunakan dalam proses penelitian adalah observasi atas referensi-referensi kartu tarot *Rider-Waite* (dianalisis menggunakan teori *Jungian Archetype*), dan ilustrasi resmi permainan *Genshin Impact*. Sedangkan data sekundernya berupa penelitian-penelitian sebelumnya, serta literatur-literatur yang menganalisis teori semiotika dan psikologi *Jungian*.

Penelitian akan kemudian berfokus kepada pembelajaran makna-makna simbol dalam referensi yang sudah ada, kemudian hasil pengolahan data yang telah didapatkan kemudian digunakan sebagai referensi untuk mengarahkan proses perancangan kartu tarot *Genshin Impact* melalui *digital illustration*.



Gambar 1. Alur perancangan (sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)

KERANGKA TEORETIK

1. Rekontekstualisasi Simbolisme Jungian Archetype Dalam Kartu Waite-Rider

Dalam teori psikologi oleh Carl Jung, arketipe adalah “*primordial image*” atau “*inborn behavior patterns*” yang artinya kecenderungan bawaan manusia yang berguna dalam membentuk kecenderungan pola perilaku manusia. Kita juga bisa mengatakan bahwa arketipe pada dasarnya lebih mirip insting atau naluri yang tidak memiliki wujud hingga ia mengungkapkan dirinya sendiri dalam bentuk

intensi dan tindakan. Arketipe dan insting hadir secara bersamaan di dalam alam ketidaksadaran kolektif manusia sebagai hal-hal yang terpisah namun saling berkaitan. “Mereka (ketidaksadaran kolektif) terbukti hidup dan berfungsi di lapisan lebih dalam dari ketidaksadaran, pengalaman leluhur kita, tata cara mereka berfikir dan merasa, cara mereka memahami dunia, tuhan dan dunia. Bagai museum, kesadaran manusia memiliki koleksi dari sejarah pengetahuan umat manusia” (Febriani, 2017).

Dengan kata lain, seluruh manusia memiliki satu pengetahuan dan pengalaman yang sama, namun tidak semua orang dapat mengakses informasi tersebut. Dalam hal ini, kartu tarot berperan sebagai kunci atau *search engine* untuk mengakses alam ketidaksadaran tersebut. Arketipe terdiri dari 12 tipe karakteristik ketidaksadaran manusia yang diaplikasikan ke dalam pembuatan cerita perjalanan *The Fool*, mewakili sifat dari seluruh karakter dalam setiap kartu tarot arkana mayor *Rider-Waite*.

Simbolisme-simbolisme tersebut, kemudian direkontekstualisasi dengan cara diaplikasikan pada karakter permainan virtual *Genshin Impact*. Rekontekstualisasi dilakukan dengan menganalisis simbolisme pada kartu *Waite-Rider*, kemudian sifat tersebut diaplikasikan pada 5 dari 49 karakter *Genshin Impact* yang dinilai mampu mewakili *mood* pada target kartu yang dirancang.

2. Analisis USP Sebagai Landasan Perancangan *Proof of Concept*.

Sebagai langkah awal penelitian, dilakukan analisis pasar untuk membentuk arah perancangan. Hal ini dimaksudkan untuk memastikan perancangan mampu sesuai dengan selera pasar (target perancangan).

USP atau *Unique Selling Proposition* adalah metode analisis pasar yang digunakan untuk menentukan keunggulan produk dibandingkan kompetitor, analisis dilakukan berdasarkan perbandingan poin keunikan yang dimiliki produk dengan kompetitor dan selera yang dimiliki oleh pasar (Chow, 2022).

Hasil analisis akan kemudian digunakan sebagai landasan perancangan hasil dari penelitian, yaitu berupa *proof of concept*. *Proof of Concept (PoC)* atau yang biasa dikenal juga sebagai *Proof of Principle* merupakan realisasi suatu metode, konsep, atau pemikiran untuk menunjukkan seberapa realistis aplikasi penelitian di dunia nyata (InvestorWords, 2022).

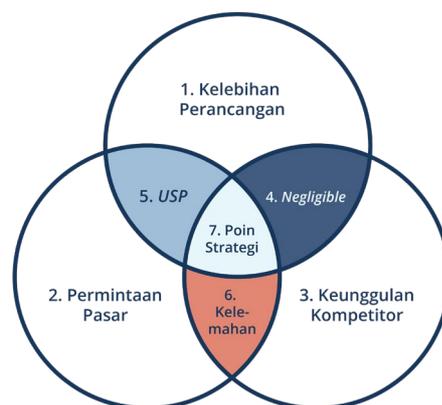
Maka dalam konteks penelitian, analisis *USP* digunakan untuk mengarahkan perancangan *proof of concept* aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis *USP*

Untuk mengarahkan perancangan menjadi lebih koheren maka digunakanlah analisis *USP (Unique Selling Proposition)*, sehingga perancangan tidak hanya sesuai dengan kaidah estetika namun dapat diterima oleh target pasar yang relevan. Meskipun perancangan bertujuan untuk merealisasikan *proof of concept*, namun analisis *USP* dilakukan untuk memastikan perancangan kartu mampu dinikmati masyarakat yang berada dalam kategori target pasar (Chow, 2019).

Dengan demikian, rupa analisis penentuan *USP* perancangan adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Analisis *USP* (sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)

Tabel 1. Analisis USP

1. Kelebihan Perancangan	Simbolisme tarot yang koheren, mengadaptasi permainan populer, desain yang profesional, target pasar yang beragam.
2. Permintaan Pasar	Kartu tarot yang fungsional, ilustrasi yang dibuat secara profesional, kartu <i>collectible</i> .
3. Keunggulan Kompetitor	Kartu tarot yang dibuat dengan kualitas ilustrasi yang mendetail dan <i>collectible</i> .

Dari identifikasi tiga poin utama, maka tahap berikutnya adalah pemetaan poin ‘negligible’ (nomor 4) yang berisi karakteristik perancangan dengan pengaruh minim atau hampir tidak ada pada target pasar, USP (Nomor 5) yang berisi keunikan perancangan, dan poin kelemahan (Nomor 6) yang berisi kelemahan perancangan terutama dibandingkan kartu lain yang beredar. Maka, analisis poin 4,5, dan 6 adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis USP

4. Negligible	Latar belakang perancang yang bekerja secara individu
5. USP	Kualitas ilustrasi kartu sesuai dengan kaidah estetika, kartu yang <i>collectible</i> , simbolisme yang koheren dan sesuai dengan konteks (baik <i>Genshin Impact</i> maupun tarot <i>Waite-Rider</i>)
6. Kelemahan	Kualitas kartu yang tidak sebaik produk kompetitor,

Dengan demikian, dapat ditemukan poin nomor 7, yaitu poin yang perlu diambil oleh peneliti untuk membuat produk perancangan mampu *stands-out* dari kompetitor *Genshin Tarot* yang dibuat oleh *Genshin Fandom Team* guna menciptakan strategi pemasaran yang tepat dan efektif.

Strategi tersebut adalah penggunaan gaya visual yang sederhana sehingga mampu

dikerjakan sesuai dengan target waktu tanpa penurunan kualitas visual yang berarti.

Dari analisis USP yang membandingkan karakteristik perancangan dengan karakteristik pasar, peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan poin nomor 7. Kesimpulan tersebut akan kemudian digunakan untuk mengarahkan perancangan.

2. Analisis Simbol Kartu Waite-Rider Menurut Teori *Jungian Archetypes*

A. Perancangan Kartu 0 (*The Fool*)



Gambar 3. Kartu *The Fool Waite-Rider Tarot Deck* (sumber: Wikimedia Commons)

Kartu *The Fool* merupakan kartu yang mewakili awal cerita perjalanan hidup manusia. Untuk mewakili konsep awal kehidupan maka digunakan tipe karakter yang bersifat polos dan tidak berfikir panjang. Hal ini dicapai dengan menggunakan simbolisme seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Analisis Simbolisme Kartu

1. Denotasi	Pose karakter yang berdiri dengan satu kaki dan tangan yang membujur keluar, berdiri ditepi tebing rawan runtuh, membawa tas di bahu.
2. Konotasi	Pose menunjukkan kesan yang bahagia, posisi karakter yang berdiri diatas tebing

	menunjukkan kebahagiaan sebelum jatuh kedalam jurang.
3. Mitos	Penempatan karakter menunjukkan sifat karakter yang tidak berfikir panjang. Mengkomunikasikan adanya sebuah bahaya dan resiko yang mencelakakan.



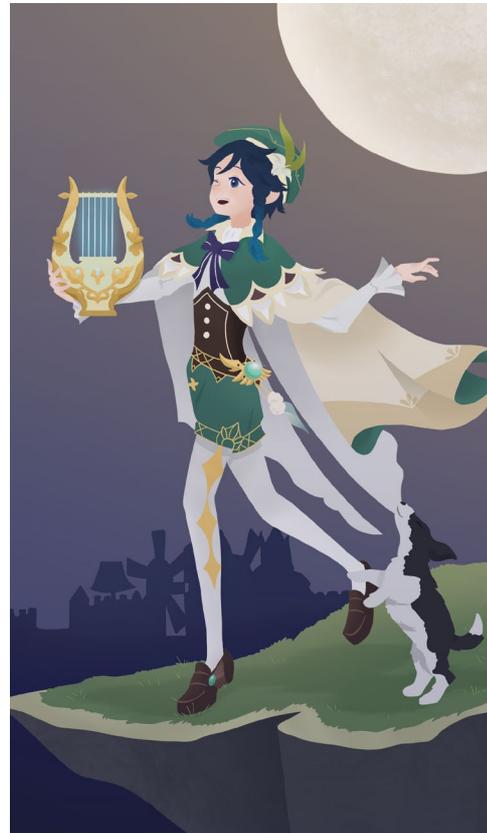
Gambar 5. *Character Illustration* (sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)

Apabila dikaji melalui pemahaman *Jungian Archetypes*, sifat *The Fool* mewakili satu dari dua belas sifat inti manusia berupa “*The Innocent*” yang ingin menjadi bahagia, bebas, penuh dengan komitmen dan optimisme, tanpa menyadari realita kehidupan (Neill, 2018).

Berdasarkan data diatas, penulis memilih karakter *Venti* sebagai representasi kartu *The Fool* dikarenakan karakter tersebut merupakan pemeran pemulai awal cerita, bersifat polos, dan tidak berfikir panjang (Genshin Wiki 2022). Dalam merancang kartu ini, penulis menyamakan pose karakter *Venti* dengan kartu *Waite-Rider* yang asli dan mengubah tas yang dipikul menjadi harpa yang merupakan *item* yang identik dengan karakter *Venti* dalam *Genshin Impact*.



Gambar 4. *Tight Tissue* (sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)



Gambar 6. Hasil perancangan kartu (sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)

B. Perancangan Kartu 1 (*The Magician*)



Gambar 7. Kartu *The Magician Waite-Rider Tarot Deck* (sumber: Wikimedia Commons)

Kartu *The Magician* merupakan kartu yang mewakili figur yang bijaksana dan berpengetahuan luas. Hal ini direpresentasikan melalui simbolisme yang kemudian di analisis pada tabel berikut:

Tabel 4. Analisis Simbolisme Kartu

1. Denotasi	Pose karakter yang berdiri dengan satu tangan yang naik keatas dan satu tangan yang menunjuk kebawah, membawa sebuah tongkat, terletak berbagai benda didepannya.
2. Konotasi	Pose menunjukkan kesan yang bijaksana, posisi karakter yang membawa sebuah tongkat menunjukkan kesan karakter yang mampu melakukan hal magis.
4. Mitos	Pose dua tangan yang menunjuk kearah berlawanan menggambarkan hubungan karakter dengan dunia <i>spiritual</i> dan <i>material</i> , keempat benda merupakan simbolisme empat elemen yang ada di bumi, menunjukkan kemampuan karakter yang dapat membuat apapun yang ia mau dikarenakan pengetahuannya akan elemen-elemen bumi yang

mencukupi.

Apabila dikaji melalui pemahaman *Jungian Archetypes*, sifat *The Magician* mewakili sifat *The Sage*, yaitu arketipe yang mewakili pencarian kebenaran dalam proses belajar, karakter arketipe ini penuh dengan kecerdasan dan kebijaksanaan sebagaimana cendekiawan atau guru (Neill, 2018).

Berdasarkan data di atas, maka dipilih karakter *Albedo* sebagai representasi kartu *The Magician* dikarenakan peran karakter tersebut yang merupakan pemimpin kelompok alkimia, seorang cendekiawan, penemu, dan seorang seniman yang penuh dengan kebijaksanaan (Genshin Wiki, 2022).

Dalam merancang kartu ini, penulis menyamakan pose karakter *Albedo* dengan kartu Waite-Rider yang asli, dan mengubah latar belakang karakter menjadi tempat dimana karakter tinggal yaitu gunung es, dan juga tongkat sihirnya menjadi sebuah kuas lukis dikarenakan hobi karakter yaitu melukis.



Gambar 8. *Tight Tissue* (sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)



Gambar 9. *Character Illustration* (sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)



Gambar 10. Hasil perancangan kartu (sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)

C. Perancangan Kartu 2 (*The High Priestess*)



Gambar 11. Kartu *The High Priestess* Waite-Rider Tarot Deck (sumber: Wikimedia Commons)

Kartu *The High Priestess* melambangkan sebuah misteri, keheningan, dan kepasifan. Kartu ini mengisyaratkan untuk mundur dan merenung.

Merepresentasikan dualitas antara alam sadar dan bawah sadar, yang terlihat dan tak terlihat, sebuah simbol keterlimpahan, kesuburan dan femininitas yang suci. Hal tersebut kemudian direpresentasikan melalui simbolisme yang kemudian dianalisis secara berikut:

Tabel 5. Analisis Simbolisme Kartu

1. Denotasi	Pose karakter yang duduk diantara dua pilar, sebuah lambang bulan sabit di kaki karakter.
2. Konotasi	Pose menunjukkan kesan karakter yang anggun dan feminin,
5. Mitos	Penempatan karakter yang duduk diantara dua pilar melambangkan pintu masuk kedalam kuil suci yang mistis. Simbol bulan dibawah kakinya melambangkan koneksi karakter kepada femininitas dan alam bawah sadar yang suci.

Apabila dikaji melalui pemahaman *Jungian Archetypes*, sifat *The High Priestess* melambangkan sifat "*The Magician*" yaitu arketipe yang mewakili sifat yang penuh misteri, memiliki pemahaman yang kuat, memiliki kemauan yang keras, dan ingin merealisasikan impiannya tanpa memperhitungkan konsekuensi negatifnya (Neill, 2018).

Berdasarkan data diatas, penulis memilih karakter *Raiden Shogun* sebagai representasi kartu *The High Priestess* dikarenakan sifatnya yang keras kepala dalam mempertahankan tujuannya yaitu kedamaian abadi. Karakter *Raiden Shogun* rela menggunakan segala cara untuk meraih impiannya termasuk dengan cara yang brutal (Genshin Wiki, 2022). Dalam merancang kartu ini, penulis menyamakan pose karakter *Raiden Shogun* dengan kartu *Waite-Rider* dan mengubah kedua pilar dengan pilar *Tenshukaku* yang merupakan tempat tinggal karakter, dan juga kain dengan motif khas karakter tersebut.



Gambar 12. Tight Tissue
(sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)



Gambar 13. Character Illustration
(sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)



Gambar 14. Hasil perancangan kartu
(sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)

D. Perancangan Kartu 3 (*The Empress*)



Gambar 15. Kartu *The Empress* Waite-Rider Tarot Deck
(sumber: Wikimedia Commons)

Kartu *The Empress* umumnya diidentikkan dengan sifat keibuan, merupakan kartu yang merepresentasikan awal baru dalam keluarga atau bisnis, *The Empress* melambangkan hubungan yang kuat dengan sisi feminin kita, sebuah keanggunan, sensualitas, kesuburan, ekspresi kreatif, dan keibuan. Sifat yang harus ada untuk menciptakan keseimbangan baik bagi pria maupun wanita. *The Empress* mencerminkan kemakmuran yang hadir karena situasi hidup yang nyaman dan mewah. Hal tersebut kemudian direpresentasikan melalui simbolisme yang kemudian dianalisis secara berikut:

Tabel 6. Analisis Simbolisme Kartu

1. Denotasi	Pose karakter yang duduk ditengah hutan diatas sofa berwarna merah dengan simbol lambang jenis kelamin wanita, menggenggam sebuah tongkat.
2. Konotasi	Sofa merah menunjukkan kesan yang mewah dan nyaman, lambang jenis kelamin wanita menunjukkan kesan yang feminin.
6. Mitos	Posisi karakter yang duduk ditengah hutan menunjukkan koneksi karakter dengan planet bumi atau <i>mother earth</i> yang memiliki arti suci,

subur, anggun, dan keibuan.

Apabila dikaji melalui pemahaman *Jungian Archetypes*, sifat *The Empress* melambangkan sifat “*The Lover*” yaitu arketipe yang bersifat dependen terhadap orang lain sebagai sumber kebahagiaan, sifat dalam *The Lover* identik dengan kehangatan dan keintiman (Neill, 2018).

Berdasarkan data diatas penulis memilih karakter *Ningguang* sebagai representasi kartu *The Empress* dikarenakan sifatnya yang tegas dan keibuan, seorang wanita bisnis yang selalu bergantung pada orang lain, memiliki sifat yang selalu ingin melindungi, dan merupakan seorang wanita paling kaya kedua di dunia *Genshin Impact* (Genshin Wiki 2022). Dalam perancangan kartu ini penulis menyamakan pose karakter *Ningguang* dengan kartu *Waite-Rider* dimana karakter sedang duduk di sofa merah, mengganti rerumputan dengan bunga dan cerutu khas karakter *Ningguang* dari *Genshin Impact*.



Gambar 16. *Tight Tissue*
(sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)



Gambar 17. *Character Illustration*
(sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)



Gambar 18. Hasil perancangan kartu
(sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)

E. Perancangan Kartu 4 (*The Emperor*)



Gambar 19. Kartu *The Emperor Waite-Rider Tarot Deck*
(sumber: Wikimedia Commons)

Apabila sebelumnya telah dipaparkan bahwa kartu *The Empress* adalah seorang ibu, kartu *The Emperor* merupakan seorang ayah. Identik dengan sifatnya yang melindungi dan menyediakan. Merupakan sebuah kartu yang melambangkan stabilitas dan keamanan, *The Emperor* merepresentasikan pemimpin berwibawa yang dihormati dan penuh akan kekuasaan. Hal tersebut kemudian direpresentasikan melalui simbolisme yang kemudian dianalisis secara berikut:



Gambar 20. *Tight Tissue*
(sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)

Tabel 7. Analisis Simbolisme Kartu

1. Denotasi	Seorang raja yang duduk di singgasana batu dengan <i>background</i> pergunungan.
2. Konotasi	Pose menunjukkan kesan karakter yang gagah dan berwibawa.
7. Mitos	Singgasana batu menunjukkan tahta yang agung, layaknya seorang ayah, karakter terlihat memiliki kesan yang serius dan tegas. Gunung dibelakang singgasana menunjukkan bahwa karakter mempunyai fondasi yang kuat dan solid.



Gambar 21. *Character Illustration*
(sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)

Apabila dikaji melalui pemahaman *Jungian Archetypes*, sifat *The Emperor* melambangkan sifat “*The Ruler*” yaitu arketipe yang bersifat memimpin, penuh kontrol, arogan dan picik (Neill, 2018).

Berdasarkan data diatas, penulis memilih karakter *Diluc* sebagai representasi kartu *The Emperor* dikarenakan sifatnya yang arogan, merasa tidak butuh pertolongan orang lain dan pendendam (Genshin Wiki, 2022). Dalam perancangan kartu ini, penulis menyamakan pose karakter *Diluc* dengan kartu *Waite-Rider* dimana karakter sedang duduk diatas kursi dan mengganti tongkat dengan burung peliharaan karakter.



Gambar 22. Hasil perancangan kartu
(sumber: Ilustrasi Mandasari, 2022)

SIMPULAN DAN SARAN

Popularitas kartu tarot dan *Genshin Impact* tidak menjamin adanya kartu tarot bertema *Genshin* yang fungsional. Sebagai contoh, kartu *Genshin Tarot* yang dibuat oleh *Genshin Fandom Team* hanya mampu berfungsi sebagai *collectible* dan *board games* saja. Hal ini menciptakan sebuah kesempatan baru dimana penulis dapat menjangkau target pasar yang kebutuhannya belum bisa terpenuhi dengan produk yang sudah ada.

Dalam proses penelitian penulis memetakan target pasar sebagai berikut: penggemar tarot dan penggemar *Genshin Impact*. Dengan demikian, keinginan target pasar yang dipetakan mencakup kartu dengan simbolisme yang koheren, karakter yang sesuai dengan arketipe, dan desain yang profesional.

Penelitian mampu memenuhi tujuan penelitian yang berupa penciptaan *proof of concept* pengaplikasian analisis 12 *archetypes* kepada perancangan kartu tarot sehingga membuktikan bahwa hipotesa penelitian dapat direalisasikan.

Selain pemenuhan tujuan penelitian yang berupa realisasi *proof of concept*, penelitian diharapkan mampu menjadi referensi penelitian-penelitian selanjutnya, yang kedepannya mampu diaplikasikan pada studi, perancangan, dan analisis terlebih yang berfokus pada topik terkait kartu tarot dan teori *Jungian Archetype*.

REFERENSI

Abadie, M.J. 2004. *The Everything Tarot*. US: Adams Media Corporation.

Chow, Amy. "Identify Your Business' Unique Selling Proposition" diunduh pada tanggal 17 Juni 2022, dari <https://www.planiumpro.com/blog/identify-your-business-unique-selling-proposition/>

Dewakinnara, A. 2018. "Perancangan Kartu Tarot Astadewa Berdasarkan Cerita dan Karakter Perwayangan Mahabharata". Artikel Ilmiah. Institut Teknologi Sepuluh November.

Febriani, R. 2017. *Sigmund Freud vs Carl Jung: Sebuah Pertikaian Intelektual Antarmazhab Psikoanalisis*. ID: Sociality.

Genshin Wiki. "Character Archive" diunduh pada tanggal 20 Juni 2022, dari

https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Genshin_Impact_Wiki

Graham, S. 2018. *Llewellyn Complete Book of the Rider-Waite-Smith Tarot*. US: Llewellyn Publications.

Hupster. "Cara Membuat Unique Selling Point (USP) dan Contohnya" diunduh pada tanggal 05 April 2022, dari <https://www.hubster.co.id/blog/cara-membuat-usp-dan-contohnya>

Lade, M. Tanja. (2015). "Black Power Tarot Cards Featuring Billie Holiday, Andre 3000" diunduh pada tanggal 07 Oktober 2015, dari <https://www.vice.com/en/article/jpvb8g/black-power-tarot-cards-feature-billie-holiday-andre-3000>

Mulyadi. 2016. *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.

Neill, Connor. (2018). "Understanding Personality The 12 Jungian Archetypes" diunduh pada tanggal 21 April 2018, dari <https://conorneill.com/2018/04/21/understanding-personality-the-12-jungian-archetypes/>

Pall, Omair. (2021) "Genshin Impact Wins The Best Mobile Game Award; The Game Award 2021" diunduh pada tanggal 10 Desember 2021, dari <https://www.pinkvilla.com/tech/gaming/genshin-impact-wins-the-best-mobile-game-award-the-game-awards-2021-963954>

Place, R. 2005. *The Tarot: History, Symbolism, Divination*. US: Teacher Perigee.

Potter, Sarah. "Let's Talk About The Fool Tarot Card" diunduh pada tanggal 20 Juni 2022, dari <https://www.cosmopolitan.com/lifestyle/a39643054/the-fool-tarot-card-meaning/>

Putri, M. 2019. "Perancangan Ilustrasi Tarot Arcana Mayor Perjalanan Si Dunggu". Artikel ilmiah. Institut Seni Indonesia.

Satrian, Bima Dwi., Aryanto, Hendro. (2019) "Perancangan Ilustrasi Makna Arkana Mayor Pada Kartu Tarot Sebagai Pengenalan Cerita Calon Arang" *Jurnal Seri Rupa*, Vol. 07 No 1 Tahun 2019., pp 128-133.

- Semetsky, Inna. 2005. “Integrating Tarot Readings Into Counselling and Psychoteraphy” *Whurr Publishers Ltd*, Vol. 6 Issue 2.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ID: Alfabeta.