

**KARAKTERISTIK KLIEN TAROT DALAM METAFORA HEWAN  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**JURNAL**

**Oleh:**

**Deidra Mesayu Risangsaeaya**

**1412525021**

**Pembimbing:**

**Dr. Miftahul Munir, M. Hum.**

**Satrio Hari Wicaksono, M. Sn.**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2020**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**KARAKTERISTIK KLIEN TAROT DALAM METAFORA HEWAN  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS** diajukan oleh Deidra Mesayu  
Risangsaeaya, NIM 1412525021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni  
Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Juli  
2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Jurusan Seni Murni/  
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni,



Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn.

NIP. 197610072006041001

## ABSTRAK

Terciptanya visual akan menggambarkan karakteristik klien tarot sehingga bisa dinikmati oleh apresiator tanpa harus dibacakan oleh pembaca tarot, ruang-ruang dialektika antara pembaca dengan klien tarot bisa dinikmati melalui lukisan atas pemahaman tentang simbol-simbol yang ada pada kartu tarot. Salah satu obyek yang dipilih seniman adalah hewan.

Metafora hewan adalah salah satu majas yang sering digunakan untuk memberi unsur puitis, memperindah julukan serta membuat perumpamaan satu objek dengan objek lainnya. Kali ini, majas tersebut digunakan sebagai bagian konsep penciptaan karya seni lukis dan metode untuk memahami karakteristik klien tarot.

Pendekatan teori *narrative art* digunakan untuk mewujudkan visualisasi sebuah ide pemetaan karakteristik klien tarot. Dalam *narrative art*, seniman memilih bagaimana caranya untuk menggambarkan cerita, merepresentasikan ruang, serta menggambarkan momen yang telah dialami.

Penggunaan majas metafora hewan dilengkapi dengan teknik melukis yang menceritakan narasi, sebab pengalaman membaca tarot dan menjadi klien tarot identik dengan berbagi cerita. Setelah memilah ide, menyusun konsep hingga memproses poin-poin tersebut, tujuan semula yang sekedar ingin memahami klien tarot dan diri sendiri lebih baik malah membuahkan rasa peduli kepada sifat alami manusia dan hewan sebagai makhluk hidup.

Kata kunci: visual, pembaca tarot, klien tarot, metafora, *narrative art*, hewan.

## **ABSTRACT**

*The creation of a visual will describe the characteristics of the tarot client so that it can be enjoyed by the appreciator without having to be read by the tarot reader, the dialectical spaces between the reader and the tarot client can be enjoyed through painting an understanding of the symbols on the tarot card. One of the objects chosen by the artist is an animal.*

*The animal metaphor is one of the figures of speech that is often used to give poetic elements, beautify nicknames and create parables of one object with another. This time, the figure of speech is used as part of the concept of creating a painting and a method for understanding the characteristics of tarot clients.*

*The narrative art theory approach is used to realize the visualization of an idea mapping the characteristics of a tarot client. In narrative art, artists choose how to describe stories, represent space, and describe moments that have been experienced.*

*The use of animal metaphorical figures is complemented by painting techniques that tell narratives, because the experience of reading tarot and being a tarot client is synonymous with sharing stories. After sorting out ideas, compiling concepts to processing these points, the original goal of simply wanting to understand the tarot client and oneself better actually resulted in a sense of caring for the nature of humans and animals as living things.*

*Keywords: visual, tarot reader, tarot client, metaphor, narrative art, animals.*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia cenderung mencari kepastian dalam hidupnya. Manusia butuh kejelasan akan situasi yang mereka alami, entah mengenai hubungan antar manusia, keadaan finansial, bahkan tentang masalah orang lain. Kebanyakan orang merasa takut apa yang mereka lakukan saat ini sia-sia atau tidak membahagiakan dalam jangka panjang, oleh karena itu segala proses untuk mengetahui tentang apa yang sudah terjadi, sedang dialami, dan akan terjadi membuat sebagian orang merasa tertarik. Sebagian orang memiliki keingintahuan yang tinggi akan keadaan atau situasi mereka di masa depan, contohnya tentang ramalan cuaca, analisis pemilu, perkiraan pemenang pertandingan sepak bola, maupun ramalan zodiak.

Cara paling populer, sekaligus hal yang paling akrab dengan penulis untuk mengintip masa depan ialah meramal dengan menggunakan kartu tarot. Dapat dikatakan bahwa dalam rentang lima puluh tahunan yang lalu peramal disamakan maknanya dengan dukun, namun kini membayar untuk diramal lebih terkesan wajar dan merupakan bagian dari gaya hidup. Pergi ke dukun terasa konvensional atau menggambarkan sihir hitam, santet, mandi kembang dan sebagainya. Metode menerawang masa depan dengan garis tangan, ramalan zodiak, dan kartu tarot pun masih diminati hingga sekarang.

Penulis sudah membacakan kartu tarot untuk orang yang membutuhkan semenjak umur 15 tahun. Bermula dari hanya tertarik akan ilustrasi kartu-kartu tarot, hingga ingin tahu sebenarnya apa kegunaan dari kartu-kartu tersebut. Ilustrasi dalam kartu tarot untuk pemula biasanya lebih mudah dianalisa dan dicermati dibanding ilustrasi kartu tarot yang abstrak. Ilustrasi tarot yang mudah dibaca berperan penting dalam proses mempelajari tarot, penerapannya dapat disederhanakan atau diperumit, tergantung ilustrator dan peminatnya. Ini semua melatarbelakangi proses karya dan riset. Bisa disimpulkan bahwa bila banyak orang ingin diramal, pasti banyak juga orang yang ingin meramal. Rata-rata

pembaca tarot mempunyai kecenderungan untuk menyederhanakan hampir semua masalah, baik masalahnya sendiri maupun masalah klien.

Karya-karya lukis yang tercipta setelah melalui riset ini akan membantu mengilustrasikan pemikiran para pembaca tarot. Sehingga untuk menceritakan kembali pengalaman mereka berada dalam sesi tarot pada lukisan, butuh kesederhanaan dan konsep ringkas agar para apresiator dapat langsung menangkap intinya, namun juga tetap memiliki pendapat sendiri dalam menikmati karya-karya tersebut. Penulis menggambarkan klien-klien tarot dengan metafora hewan karena hewan adalah makhluk hidup yang mampu merasakan emosi selain manusia. Selain itu, merahasiakan identitas klien tarot jadi lebih mudah ketika dikaitkan dengan metafora hewan. Gagasan serta karya seni lukis tersebut bisa menjadi proses pembelajaran baru bagi diri sendiri dan menawarkan cerita kepada lingkungan sekitar.

### **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis uraikan, maka terdapat beberapa rumusan penciptaan, yaitu:

1. Karakteristik klien tarot seperti apa yang akan direpresentasikan dalam metafora hewan?
2. Bagaimana cara menafsirkan sesi tarot dan hasilnya dalam karya seni lukis?

### **C. Tujuan dan Manfaat**

1. Menciptakan karya seni lukis berdasarkan pengalaman sesi tarot yang melibatkan diri dan orang lain sebagai jalan untuk memahami diri sendiri.
2. Memberikan gambaran mengenai sesi pembacaan tarot kepada orang yang berniat menjadikannya sebagai sumber mata pencaharian, hobi, atau sekadar ingin tahu.

3. Menawarkan sudut pandang lain tentang karya seni lukis yang dikaitkan dengan tarot.
4. Memancing emosi dan perasaan keterikatan dari dalam diri para apresiator, terutama bagi pembeli jasa pembacaan tarot.
5. Menjadi sarana memamerkan karya seni kepada publik.

#### **D. Teori**

Dalam buku “*ART & LEVITATION: Seni Dalam Carawala Quantum*”, M. Dwi Marianto berkata:

“Esensi seni adalah kreativitas. Kreativitas lahir dari berbagai ide yang dirangkai secara spesifik untuk memenuhi suatu kebutuhan. Kebutuhan itu selalu berubah maka upaya pemenuhan kebutuhan itu pun selalu unik, khas, dan beragam.”<sup>1</sup>

Dengan memahami hakikat manusia, mungkin kedamaian diri dapat tercapai. Setelah kedamaian itu tercapai, berbagi kedamaian dengan sesama makhluk hidup terdengar lebih mungkin. Berdasarkan alasan itulah topik tentang manusia, komunikasi, keintiman, dan hubungan; banyak diamati dan ditelaah di Tugas Akhir Penciptaan ini.

Karya seni lukis dari cat akrilik dengan campuran teknik *dry brush*, *washing*, *stippling* dan menggunakan pisau palet mampu menampilkan blok warna serta tekstur yang penulis inginkan. Bahannya yang cepat kering membuat penulis juga nyaman menggunakan cat akrilik.

Selanjutnya, penulis akan menguraikan beberapa elemen seni lukis yang ada dalam konsep perwujudan.

---

<sup>1</sup> Marianto, M. Dwi. 2015. *Art & Levitation Seni dalam Cakrawala Quantum*. Yogyakarta. Pohon Cahaya.

## 1. Garis

Pengertian garis dalam desain elementer dikatakan, bahwa garis adalah goresan dan batas limit dari suatu benda, massa, ruang, warna dan lain-lain.<sup>2</sup> Sementara menurut Mikke Susanto pemaknaan tentang garis sebagai berikut:

“Garis memiliki tiga pengertian: Pertama, perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung lurus dan lain-lain. Kedua, dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna. Ketiga, sedangkan dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya.”<sup>3</sup>

Pilihan garis yang digunakan adalah sebagai pemisah bentuk satu dengan yang lain, garis yang tercipta dari adanya perbedaan warna, setiap garis yang digunakan menimbulkan kesan psikologis dan persepsi tersendiri. Misalnya garis berbentuk “S” sering dirasa sebagai sesuatu yang lembut dibandingkan dengan garis berbentuk “Z” yang terkesan tegas dan kaku. Hal ini disebabkan karena ingatan kita akan bentuk lekuk tubuh atau ombak. Selain garis sebagai pembentuk kontur, garis merupakan hal elementer untuk mengungkapkan gerak dan bentuk, baik bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Garis yang terbuat dari proses stimulasi dan bentuk-bentuk sederhana memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana.

## 2. Warna

Sekali lagi menurut Mikke Susanto, warna adalah getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Jadi warna merupakan salah satu

---

<sup>2</sup> Sidik, Fajar dan Aming Prayitno.1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI ASRI.

<sup>3</sup> Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.

bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya lukis. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis.

### **3. Ruang**

Ruang adalah kumpulan beberapa bidang, kumpulan dimensi yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi. Ilusi yang dibuat dengan pengelolaan bidang dan garis, dibantu oleh warna (sebagai unsur penunjang) yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan yang meliputi perspektif dan kontras antara terang dan gelap.<sup>4</sup>

Mikke Susanto mengurai bahwa ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah.

Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas maupun yang tidak terbatas. Sehingga pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

Jadi ruang dalam seni lukis adalah bagian yang kosong dari lukisan yang dapat diisi dengan bentuk, garis, warna, atau tekstur dan mempunyai sifat semu yaitu merupakan kesan bentuk, benda maupun kedalaman yang diciptakan dalam bidang lukisan.

Merunut pada penjelasan penulis tentang ruang pribadi yang tercipta selama pembaca tarot dan kliennya sedang berkomunikasi; menonjolkan adanya ruang pribadi tersebut dalam karya-karya lukis melalui bantuan garis dan warna menjadi sangat penting. Ini adalah alasan

---

<sup>4</sup> Sidik, Fajar dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI ASRI.

lain mengapa penulis hanya melukiskan figur manusia dan figur hewan dalam satu ruang di atas kanvas, bukan mengisinya dengan banyak manusia atau terlalu banyak jenis hewan.

#### **4. Tekstur**

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan benda, baik nyata maupun semu. Menurut Fajar Sidik, tekstur adalah sifat permukaan yang memiliki sifat-sifat seperti lembut, kasar, licin, lunak ataupun keras.

Lalu Rasjoyo<sup>5</sup> mengatakan bahwa tekstur dibatasi sebagai rasa permukaan atau penggambaran dari sifat permukaan. Ada dua tekstur yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata terjadi karena perbedaan rasa permukaan bila diraba (kasar-halus), sedangkan tekstur semu terjadi karena pengolahan gelap terang maupun kontras warna sehingga permukaan tampak kasar atau tampak halus.

Jadi, tekstur dalam seni lukis adalah elemen seni yang berupa kesan visual maupun nilai raba yang dapat memberikan watak karakter pada permukaan. Dalam proses melukis tekstur dapat dibuat dengan menggunakan bermacam-macam alat, bahan dan teknik.

#### **5. Value**

*Value* adalah unsur seni lukis yang memberikan kesan gelap terangnya warna dalam suatu lukisan. Mikke Susanto, menerangkan bahwa:

“Kesan atau tingkat gelap terangnya warna. Ada banyak tingkatan dari terang ke gelap dari mulai putih hingga hitam, misalnya mulai dari *white – high light – light – low light – middle –*

---

<sup>5</sup> Rasjoyo. 1973. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Erlangga.

*high dark – low dark – dark – black*. Kesan yang berada di atas *middle* disebut *high value*, sedangkan yang berada di bawah *middle* disebut *low value*. Kemudian kesan yang lebih terang daripada warna normal disebut *tint*, sedang yang lebih gelap dari warna normal disebut *shade*. *Close value* adalah kesan yang berdekatan atau hampir bersamaan, akan memberikan kesan lembut dan terang, sebaliknya yang memberi kesan keras dan bergejolak disebut *contrast value*.”

Jadi kesan dalam seni lukis merupakan suatu penyusunan komposisi warna dengan menggunakan tingkatan warna, dari warna gelap ke warna terang atau dari warna terang ke warna gelap.

## **6. Metode**

Proses penciptaan karya seni memiliki urutan pengerjaan yang tersusun, disertai alat, bahan dan berbagai macam teknik. Berikut ini adalah penjelasan mengenai bahan, alat, dan teknik yang digunakan:

### **a) Bahan**

#### **1. Pigmen cat**

Nama lain dari pigmen cat adalah pewarna cat atau cat *sandy*. Penulis menggunakan pigmen cat untuk menghemat biaya dan belajar mengolah warna primer menjadi sekunder dan tersier.

#### **2. Cat akrilik**

Penulis menggunakan macam-macam cat akrilik untuk memilih mana yang teksturnya paling baik untuk melukis. Penulis memilih cat akrilik sebagai bahan utama dalam proses berkarya karena terjangkau dan durasi mengeringnya lebih cepat dibanding cat minyak.

### **3. Pastel**

Dalam beberapa lukisan dapat dilihat bahwa penulis menggunakan pastel untuk membuat sketsa awal dan membiarkan garis sketsa tersebut tampak sebagai garis luar figur dan objek. Pastel juga sangat mudah ditutupi jejaknya dengan cat akrilik atau dilap menggunakan kain basah.

### **4. Kanvas**

Kanvas yang disiapkan penulis untuk mengerjakan karyanya berukuran 100 cm x 100 cm berjumlah 20 buah.

## **b) Alat**

### **1. Kuas**

Kuas adalah peralatan utama untuk mengerjakan karya. Ukuran yang digunakan beragam, tergantung bidang sekecil dan sebesar apa yang ingin dibuat. Biasanya kuas yang bulunya sudah rusak tetap akan digunakan karena penulis menyukai efek yang tercipta dari hasil goresannya.

Jenis kuas yang banyak digunakan oleh penulis adalah yang berbentuk datar, lurus, dan umumnya sedikit pipih dan persegi. Namun, terkadang ada juga yang memiliki bentuk persegi panjang. Sebutan umumnya dalam bahasa Inggris adalah *flat brush*.

Hasil goresan dari kuas jenis *flat brush* ini sangat baik ketika akan membuat kontur lurus. Jenis kuas lukis *flat* umumnya digunakan untuk melukis area tepi, khususnya yang berukuran kecil.

### **2. Pisau Palet**

Penulis sangat terbantu dengan keberadaan pisau palet ketika sedang mengerjakan latar belakang. Jenis goresan yang ditimbulkan ketika menggunakan pisau palet lebih terasa cocok

untuk menyelesaikan bidang yang luas, sedangkan kuas digunakan untuk banyak detail.

### **3. Ember**

Penulis menggunakan dua ember yang menampung air. Satu ember untuk air yang dipakai mencampur warna dan satu ember lainnya untuk merendam kuas-kuas.

### **4. Lampu belajar**

Seseorang pernah mengatakan bahwa melukis sebaiknya dilakukan ketika pagi atau siang hari, karena cahaya matahari adalah cahaya natural yang ideal untuk melukis. Namun lebih baik daripada cahaya lampu. Penulis hampir selalu menggunakan lampu ruangan dengan tambahan lampu belajar agar bisa melihat warna lebih jelas di malam hari.

### **5. Kain**

Kain bekas kering sangat berguna untuk melap kuas yang telah direndam, sedangkan kain bekas basah adalah ‘penghapus’ untuk cat akrilik yang baru saja digoreskan pada titik atau bidang yang salah.

## **c) Teknik**

Penulis menggunakan *narrative art*, gaya seni yang memiliki narasi dari percampuran ide, referensi dan penemuan. Tekniknya adalah teknik dekoratif dan menggunakan metode plakat

Sangat penting untuk mengetahui bahwa *narrative art* tidak terbatas hanya untuk lukisan bersejarah. Munculnya gereja reformis dan penguatan lukisan bergenre yang mengikutinya adalah kontributor utama bagi beragam *narrative art* seperti yang kita kenal sekarang. Menceritakan anekdot orang-orang biasa, baik secara politis atau tidak, menjadi salah satu subjek utama kesenian

Eropa dalam beberapa abad terakhir. Jenis narasi ini tetap populer hingga hari ini. Itu selalu sederhana mengangkat, memberi makan semangat orang-orang ketika mereka menikmati mengingat hal-hal kecil dan kegiatan yang menyenangkan dari kehidupan mereka sehari-hari. Dalam apa yang kelihatannya merupakan pergantian kontemporer dari lukisan bergenre, *narrative art* menceritakan kisah-kisah intim dan pengalaman pribadi, menciptakan citra yang akrab bagi publik.

### **1. *Preparation* (persiapan)**

Penulis mengumpulkan referensi gambar hewan yang sekiranya dapat merepresentasikan figur klien tarot. Dalam tahap ini, penulis masih berpikir untuk menggunakan ilmu semiotika dan simbol-simbol. Sketsa-sketsa dibuat dan dikonsultasikan juga kepada dosen pembimbing.

### **2. *Incubation* (pengeraman, perenungan)**

Tahapan perenungan banyak membuat penulis berpikir tentang narasi apa yang ingin ditampilkan pada tiap klien, lalu memilih ukuran kanvas sebagai media lukis yang sesuai dengan tema tarot sebagai salah satu referensi dalam Tugas Akhir Penciptaan ini.

Penulis mencoba melukis di kanvas *portrait* berukuran 60 cm x 80 cm dan kanvas *landscape* berukuran sekitar 90 cm x 110 cm. Konsultasi dengan dosen pembimbing meyakinkan penulis untuk membuat lukisan hanya dalam satu jenis ukuran.



Gb. 1. Eksperimen bentuk figur dan warna.



Gb. 2. Eksperimen bentuk figur dan dinamikanya.

### 3. *Insight* (pemunculan)

Pada tahap ini, penulis berhasil menciptakan narasi untuk tiap lukisan yang berdasarkan pada metafora hewan. Jenis-jenis hewan dengan sikap yang dibawanya untuk menjadi representasi klien dipilih berdasarkan latar belakang penulis yang lahir dan tumbuh besar di pulau Jawa, Indonesia. Contohnya, kancil/rusa

dalam cerita fabel nusantara adalah hewan cerdas yang gemar memakan timun.

Penulis memilih kancil dalam narasinya untuk merepresentasikan klien yang pintar menyiapkan pertanyaan sehingga sesi tarot bersama klien tersebut terasa seperti sedang bertukar ilmu.

#### **4. *Evaluation* (evaluasi)**

Awalnya penulis berpikir untuk menggunakan ilmu semiotika dalam proses penelitian dan penciptaan ini, bahkan sempat mencari tahu tentang teori simbol dan mengaitkannya dengan ilmu antropologi, namun akhirnya metafora hewan dirasa sebagai metode paling tepat untuk mengiringi narasi dari tiap sesi tarot.

Selain mengevaluasi konsep, penulis juga mengedit atau memberikan sentuhan akhir pada tiap lukisan yang sudah bisa dianggap selesai. Sejujurnya dalam peletakan penulis juga menyiapkan pigura untuk membingkai lukisan dan mempercantik tampilannya ketika dipajang di ruang pameran.

Kendala yang dialami oleh penulis adalah mendeskripsikan karya-karya seni lukis dari komposisi, pemilihan warna, maupun secara simbolik.

#### **E. Pembahasan Karya**



Gb. 3. *The Tester Chameleon*, 2020.

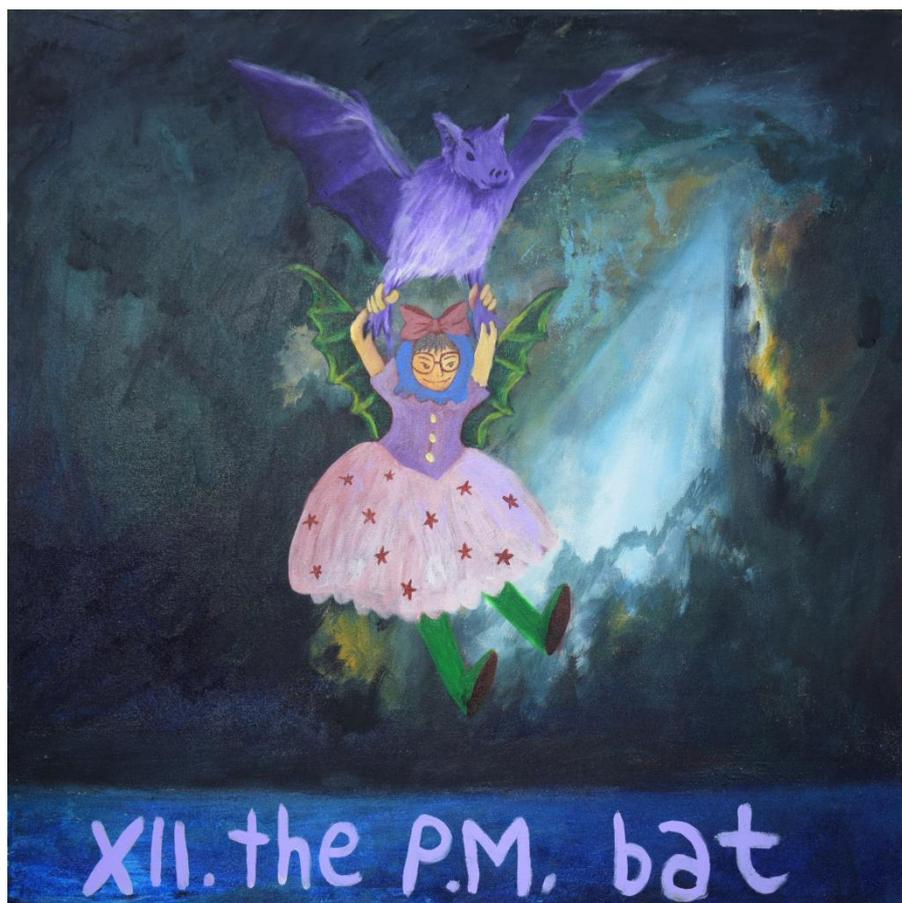
Dibuat dengan teknik plakat dan gaya dekoratif, *The Tester Chameleon* membawa narasi tentang klien tarot yang mencoba sesi tarot dengan banyaka pembaca tarot. Sosok bunglon yang bisa mengubah warna kulitnya tergantung dengan keadaan sekitar mampu berdampingan dengan tingkah laku klien tarot tersebut.



Gb. 4. *The Beautiful Swan*, 2020.

Lukisan ini dibuat dengan sedikit mengambil moral cerita *The Ugly Duckling* karya Hans Christian Andersen. Klien tarot yang semula berada dalam situasi buruk dan tidak mempunyai keyakinan dalam dirinya, ternyata mampu mengubah nasib menjadi lebih baik dari kemarin. Proses perubahan mental seorang klien tarot juga memberi energi baik kepada pembaca tarot, bahkan pembaca tarot juga berubah jadi lebih baik lagi.

Angsa dan gadis sedang berada di danau dengan latar belakang gunung dan langit malam, menggambarkan bahwa energi baik yang dibagi satu sama lain mampu mempengaruhi lingkungan yang lebih luas.



Gb. 5. *The P.M. Bat*, 2020.

Kelelawar adalah hewan nokturnal, sangat cocok menjadi metafora dari klien tarot yang minta bertemu ketika matahari sudah terbenam. Biasanya mereka juga bekerja di malam hari dan memiliki pekerjaan yang tidak mengharuskan seseorang untuk bangun pagi.

Kebetulan situasi penulis juga kurang lebih sama, dan bisa mencocokkan jadwal dengan klien tarot seperti kelelawar. Maka dari itu pembaca tarot digambarkan memakai sayap kelelawar palsu di punggungnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Mariato, M. Dwi. 2015. *Art & Levitation Seni dalam Cakrawala Quantum*. Yogyakarta. Pohon Cahaya.

Rasjoyo. 1973. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Erlangga.

Sidik, Fajar dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI ASRI.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.