

**KAJIAN SEMIOTIKA KOMUNIKASI VISUAL GUNA  
MEMBACA KARTU THE FOOL, THE MAGICIAN,  
THE HIGH PRIESTESS, THE LOVERS, WHEEL OF  
FORTUNE, TEMPERANCE DAN THE TOWER PADA  
KELOMPOK KARTU ARCANA MAYOR TAROT  
RADIANT WAITE**



Dimach Oktaviansyah Karunia Putra

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**

**KAJIAN SEMIOTIKA KOMUNIKASI VISUAL GUNA  
MEMBACA KARTU THE FOOL, THE MAGICIAN,  
THE HIGH PRIESTESS, THE LOVERS, WHEEL OF  
FORTUNE, TEMPERANCE DAN THE TOWER PADA  
KELOMPOK KARTU ARCANA MAYOR TAROT  
RADIANT WAITE**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4.216/H/5/2013
KLAS	
TERIMA	26-08-2013



**PENGKAJIAN**

Dimach Oktaviansyah Karunia Putra



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**



**KAJIAN SEMIOTIKA KOMUNIKASI VISUAL GUNA  
MEMBACA KARTU THE FOOL, THE MAGICIAN,  
THE HIGH PRIESTESS, THE LOVERS, WHEEL OF  
FORTUNE, TEMPERANCE DAN THE TOWER PADA  
KELOMPOK KARTU ARCANA MAYOR TAROT  
RADIANT WAITE**



**PENGKAJIAN**

Dimach Oktaviansyah Karunia Putra

NIM 0811715024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Disain Komunikasi Visual

2013

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

**KAJIAN SEMIOTIKA KOMUNIKASI VISUAL GUNA MEMBACA KARTU THE FOOL, THE MAGICIAN, THE HIGH PRIESTESS, THE LOVERS, WHEEL OF FORTUNE, TEMPERANCE DAN THE TOWER PADA KELOMPOK KARTU ARCANA MAYOR TAROT RADIANT WAITE** diajukan oleh Dimach Oktaviansyah Karunia Putra, NIM 0811715024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 2 Juli 2013 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn  
NIP. 19660404 199203 1 002

Pembimbing II



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A  
NIP. 19740730 199802 1 001

Cognate/Anggota



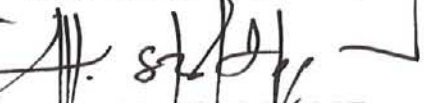
Heningtyas Widowati, S.Pd.  
NIP. 19770124 200212 2 002

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

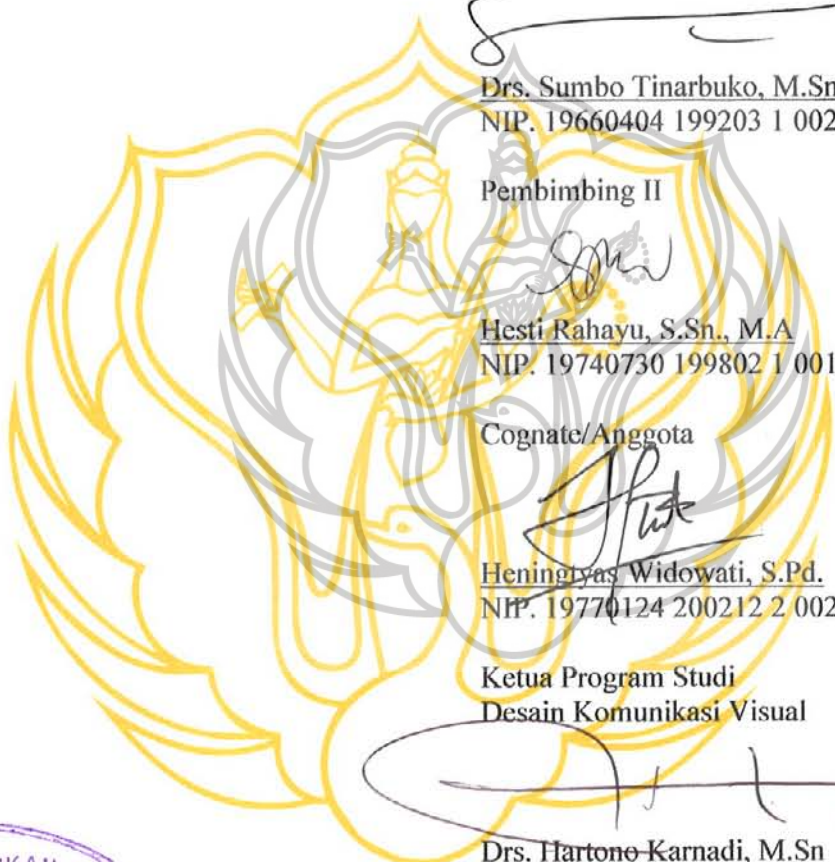


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn  
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain



M. Sholahuudin, S.Sn., M.T.  
NIP 19701019 199903 1 001



Dr. Suastjwi Triatmodjo, M.Des  
NIP 19590802 198803 2 002

**Tugas akhir pengkajian ini saya persembahkan kepada:**

Ibu (Ibu, Ibuku) tersayang Emi Machsusiyah, S.Pd atas segala pengorbanan, perjuangan, motivasi dan segala ilmu kehidupan yang diberikan kepadaku. Terima kasih untuk setiap tetes air mata yang ada dalam setiap doa yang dipanjatkan untukku.

Kepada Ayahku tercinta, Bapak Supardi, yang meskipun dalam diamnya dan sikap dinginnya tetap mendukung dan percaya padaku.

Kakakku, Adisi Marieddyah Eka Putri, sahabatku sejak kecil sekaligus lawanku berdebat.

Adikku Ardy Ramadhana Rahmat Putra dan Novita Prihatini Wisuda Putri, tanggung jawab yang harus aku beri teladan dan aku tunggu keberhasilan mereka, melampaui pencapaian yang telah kami raih sebelumnya.



“Being good isn’t good enough. Being good won’t be good enough.  
Gotta fly and if I fall, that’s the way it’s gotta be. There’s no other way for me.

**BEING GOOD JUST WONT BE GOOD ENOUGH.**

**I’LL BE THE BEST OR NOTHING AT ALL”**

*Barbra Streisand , "Being Good Isn't Good Enough" (from musical Hallelujah, Baby!)*

## KATA PENGANTAR

*“Bacalah! Dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan” (QS. Al Alaq 96:1)*

Puji syukur dan rasa terima kasih saya haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan penyertaan-Nya saya dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir pengkajian berjudul **Kajian Semiotika Komunikasi Visual Guna Membaca Kartu The Fool, The Magician, The High Priestess, The Lovers, Wheel of Fortune, Temperance dan The Tower Pada Kelompok Kartu Arcana Mayor Tarot Radiant Waite.**

Penelitian ini merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa yang ingin memperoleh gelar sarjana (S-1) pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selain syarat kelulusan, penelitian ini juga merupakan bentuk tanggung jawab penulis atas ilmu yang telah diterimanya, untuk disampaikan kepada individu-individu lainnya.

Membaca adalah sebuah kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan. Bahkan bagi Umat Muslim, membaca dipercaya sebagai firman Tuhan yang pertama kali diturunkan seperti yang saya kutip dalam pembuka pengantar ini. Tentunya dalam konteks agama tersebut, membaca mungkin lebih cenderung kegiatan mengkaji ayat-ayat kitab suci atau sabda dari Nabi. Membaca bukan hanya memahami deretan huruf yang membentuk kata tapi juga bisa bermakna memahami tanda, gambar, dan lain-lain.

Dalam ranah desain komunikasi visual kita mengenal ilmu semiotika komunikasi visual sebuah turunan dari semiotika. Semiotika sendiri secara sederhana dapat kita pahami sebagai ilmu membaca tanda-tanda yang terdapat pada suatu hal. Semiotika digunakan sebagai alat yang tepat untuk mengupas makna-makna atau pesan yang terkandung dari tanda-tanda yang dimuat suatu karya desain. Sebuah karya desain komunikasi visual tersusun dari berbagai elemen rupa berupa tanda verbal dan visual. Kehadiran tanda verbal dan visual tersebut bukan tanpa makna, kehadirannya pasti memiliki makna tersendiri yang sengaja ataupun tidak ingin ditampilkan oleh seorang desainer yang menciptakannya.

Berbicara mengenai karya desain komunikasi visual yang tumbuh pada saat ini meliputi cakupan yang luas. Namun secara sederhana cakupan karya desain komunikasi

visual meliputi tiga wilayah utama yaitu desain iklan, desain multimedia interaktif, dan desain grafis. Desain iklan sesuai dengan namanya mencakup iklan dalam konteks desain dengan hasil akhir berupa karya yang disosialisasikan melalui media maupun media-media alternatif yang baru. Desain multimedia interaktif menghasilkan karya yang memuat unsur audio dan visual seperti animasi, fotografi, *motion graphic*, film, dan lain-lain. Desain grafis adalah cakupan yang menaungi karya-karya desain yang berkaitan dengan dunia grafis (cetak) seperti desain kartu nama, *stationary kit*, *corporate identity*, dan sejenisnya.

Kartu *tarot* sebagai kartu permainan ilustrasi merupakan wujud dari karya desain komunikasi visual utamanya dalam cakupan desain grafis. Kartu *tarot* telah tumbuh dalam kehidupan masyarakat dari sebuah kartu permainan bergambar menjadi salah satu metode meramal. Penggambaran-penggambaran unsur tanda verbal dan visualnya dalam bentuk ikon, indeks, dan simbol memberi dampak yang sangat kuat bagi masyarakat dalam bentuk sugesti dari sebuah pembacaan tebaran kartu *tarot*. Unsur-unsur rupa yang tergambar dalam sebuah desain kartu *tarot* merupakan representasi *archetypal* sifat-sifat dasar manusia yang terjadi dalam siklus hidup manusia dari yang terdahulu hingga sekarang.

Kebenaran-kebenaran suatu keadaan seorang penanya yang diungkap pewacana kartu melalui tebaran kartu *tarot* menimbulkan sensasi lain bagi penanya tersebut. Masyarakat merasa takjub dan terpukau akan ketepatan hasil bacaan tebaran *tarot* dalam mengungkap masalah hidupnya. Pada akhirnya, masyarakat pun sering mengaitkan kehadiran kartu tarot sebagai suatu hal yang diliputi dengan tabir misteri, gaib dan klenik. Bahwa praktek pembacaan tebaran *tarot* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia yang memiliki kekuatan entah dari mana dalam mengintip perjalanan hidup seseorang yang dibacanya.

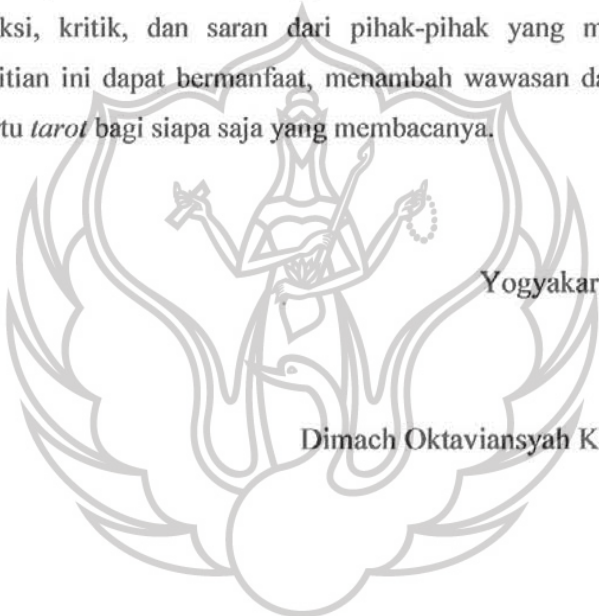
Penelitian ini dilakukan sebagai upaya penulis menghalau pandangan miring dari masyarakat mengenai sebuah benda bernama kartu *tarot*. Pandangan miring tersebut meliputi unsur mistis, misterius, gaib, klenik dan sejenisnya dari sebuah desain kartu *tarot*. Sebagai salah satu wujud karya desain komunikasi visual, kartu *tarot* dengan tanda-tanda yang dimuatnya seharusnya dapat dikupas menggunakan pisau semiotika komunikasi visual. Dari analisis semiotika komunikasi visual itulah nantinya diharapkan



dapat menambah menunjukkan logika dari tanda-tanda yang terdapat pada kartu *tarot*. Sehingga hasilnya adalah menambah sebuah *value* baru sebuah kartu *tarot* tidak harus selalu dilekatkan dengan unsur-unsur mistis, klenik dan perkara gaib.

Obyek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah *deck Radiant Waite Tarot*. *Deck* yang dipilih dalam penelitian ini dianggap sesuai karena berasal dari keluarga *Rider Tarot* yang sangat populer dan lebih banyak digunakan oleh praktisi-praktisi pewacana *tarot* di seluruh dunia karena ilustrasinya yang sederhana dan mudah dimengerti. Sehingga, dari hal tersebut proses analisisnya akan dapat dilakukan dengan lebih mudah.

Penulis sepenuhnya menyadari dengan kerendahan hati bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan penelitian ini. Sehingga tak muluk-muluk rasanya apabila penulis mengharapkan koreksi, kritik, dan saran dari pihak-pihak yang mengapresiasi penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat, menambah wawasan dan membuka paradigma baru mengenai kartu *tarot* bagi siapa saja yang membacanya.



Yogyakarta, Juli 2013

Dimach Oktaviansyah Karunia Putra

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur dipersembahkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa seru sekalian alam raya. Terima kasih dan rasa syukur yang tak terkira atas segala nikmat dan penyertaan-Nya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Pengkajian ini dengan penuh segala upaya dan perjuangan. Sungguh tiada Zat yang paling mulia selain Dia Yang Maha Pengasih dan Maha Pemberi Kesempatan.

Ucapan terima kasih juga saya haturkan kepada (Ibu, Ibu) Ibundaku tercinta atas segala kesabaran dan untaian doa yang mengiringi segala pencapaianku selama ini. Kepada Ayahku yang telah percaya padaku dan tetap terus mendukungku selama ini. Kepada Kakak serta Dua Adikku atas segala tawa, canda, dan terkadang ketegangan yang menghiasi persahabatan kami. Juga seluruh keluarga yang lain yang tidak dapat saya ucapkan satu persatu.

Tugas Akhir Pengkajian ini juga dapat terwujud berkat peran serta dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., Pembimbing I dalam Tugas Akhir Pengkajian (Skripsi) ini. Terima kasih telah memperkenalkan ilmu semiotika yang menginspirasi saya melakukan penelitian dengan tema ini dan juga pencerahan yang diberikan selama bimbingan.
2. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A, Pembimbing II dalam Tugas Akhir Pengkajian (Skripsi) ini. Terima kasih atas keterbukaannya dalam berdialog tentang tarot dalam sudut pandang yang baru.
3. Ibu Heningtyas Widowati, S.Pd., Cognate dalam sidang Tugas Akhir Pengkajian (Skripsi) ini atas segala kemudahan yang diberikan.
4. Bapak P. Gogor Bangsa, M.Sn., Moderator dalam pengujian dan sekaligus Dosen Wali dengan kesabaran dan tuntunan beliau selama 5 tahun perjalanan saya menempuh ilmu di DKV ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. M. Umar Hadi, M.Sn., Selaku tim penguji dalam sidang Tugas Akhir (Pengkajian) yang telah saya lakukan.

6. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
7. Ketua Jurusan Disain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
8. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., Selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bapak Faizal Rochman, S.Sn., M.T., Terima kasih telah mengenalkan saya kepada DKV, khususnya Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
10. Seluruh pengajar dan staff Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas segala ilmu dan bantuannya selama masa studi saya.
11. Seluruh kawan-kawan di lingkungan ISI Yogyakarta terutama Kelas Non Reguler A 2008. Vici, Fitri, Isna, Beny, Iok, Pungky dan yang lainnya atas segala bantuan dan kenangannya.
12. Garda Depan 37 Dagadu Djokdja (Budi, Sofie, Sekar, Amy, Husni, Sam, Tista, Uthe, Yohan, Hening, Nana, Nila, Asti, Anda, Ogie, Widhi, Rima, Tata, Hengki, Iwan, Rizky, Intan). Juga teman-teman Jogja lainnya (Hermaya dan keluarga, Mbak Bella dan keluarga, Mbak Emil dan keluarga) terima kasih sudah menemani hari-hari di Jogja dengan segala tawa, kisah, dan persaudaraannya.
13. Sahabat-sahabatku sejak kecil Nungki, Ina, Allen atas dukungannya dari jauh, terima kasih atas persahabatan kita yang solid selama ini.
14. Geng Rempongs Surabaya yang sudah terpencair keberadaannya (Nadia, Fitri, Bayem, Pimen, Ms. Tyka, Dobbol, Pinky, Britni, Goldie, Kelly, dll).
15. Folder-folder Hallyu Wave sebagai penghibur dalam kepenatan mengerjakan penelitian ini.
16. Pihak-pihak lain yang telah membantu penulisan tugas akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan balasan yang setinggi-tingginya. AMIN.

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dimach Oktaviansyah Karunia Putra

NIM : 0811715024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Disain

Program Studi : Disain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Pengkajian dengan judul:

**KAJIAN SEMIOTIKA KOMUNIKASI VISUAL GUNA MEMBACA KARTU THE FOOL, THE MAGICIAN, THE HIGH PRIESTESS, THE LOVERS, WHEEL OF FORTUNE, TEMPERANCE DAN THE TOWER PADA KELOMPOK KARTU ARCANA MAYOR TAROT RADIANT WAITE**

yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau plagiat dan belum pernah diajukan sebagai judul tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2013

Penulis

## ABSTRAK

Kajian Semiotika Komunikasi Visual Guna Membaca Kartu The Fool, The Magician, The High Priestess, The Lovers, Wheel of fortune, Temperance dan The Tower Pada Kelompok Kartu Arcana Mayor Tarot Radiant Waite

Oleh : Dimach Oktaviansyah Karunia Putra

NIM : 0811715024

Sebagai wujud karya desain komunikasi visual, satu paket kartu *Tarot Radiant Waite* dipilih sebagai obyek penelitian yang akan dikupas menggunakan semiotika komunikasi visual. Selayaknya karya desain yang lain, kartu *tarot* tersusun dari berbagai macam elemen rupa seperti ilustrasi, tipografi, komposisi, warna, dan layout. Semua unsur tersebut dapat digolongkan ke dalam kode verbal dan visual yang nantinya dapat dikupas dengan menempatkannya ke dalam lima kode Roland Barthes (kode narasi, semantik, hermeneutik, simbolik dan kebudayaan).

Dalam teori Roland Barthes keseluruhan unsur tersebut dikenal dengan istilah ‘penanda’ dan ‘petanda’. Penanda adalah segala macam bentuk unsur rupa yang terdapat di dalam desain kartu *tarot*. Selain ‘penanda’, istilah lain yang terdapat pada teori Roland Barthes adalah ‘petanda’. Petanda mengacu pada konsep, nilai-nilai dan makna-makna yang dilekatkan pada ‘penanda’. Penanda merupakan representasi bentuk yang berwujud sedangkan petanda terletak pada tingkatan berikutnya yang berupa gagasan.

Semiotika komunikasi visual dalam penelitian ini adalah sebagai metode analisis dalam membaca tanda verbal dan visual yang terdapat pada desain kartu *tarot*. Tujuan dari penggunaan semiotika adalah sebagai pendekatan logis untuk membaca sebuah benda yang dianggap mistis, klenik, dan gaib, sehingga menghasilkan *value* baru dari benda tersebut. Dengan pendekatan logis tersebut akan menepis anggapan miring mengenai kartu *tarot* dalam tingkatan lain selain tabir misterius yang melingkupinya.

Kata kunci: klenik, mistis, gaib, kartu *tarot*, semiotika, tanda-tanda, kode-kode.

## ABSTRACT

A Visual Communication Semiotics Study To Read The Fool, The Magician, The High Priestess, The Lovers, Wheel of fortune, Temperance and The Tower Trump Cards of Arcana Mayor in Radiant Waite Tarot

By: Dimach Oktaviansyah Karunia Putra – 081 1715 024

A pack of Radiant Waite Tarot deck, as the representation of visual communication design artworks, has been chosen to be the object of this research. The tarot cards will be explored thoroughly with semiotics theory. Like any other artworks, this very tarot deck consists of various visual elements such as illustration, typography, composition, colors, and layout. Those elements will then classified as the verbal signs and visual signs that will be put in and analyze as the 5 codes of Roland Barthes (proairetic, semantic, hermeneutic, symbolic and cultural codes)

In Roland Barthes' theory of semiotics, all those elements known as signified and signifier. A signified is the whole visual elements that we can find in the design of a tarot card. Another aspect that we can find in this theory is a 'signifier'. A signifier refers to the concepts, values and the purposes of a 'signified'. Signified is a representation of a form that exist, real and tangible, meanwhile a 'signifier' located in the next higher level of expression of an ideas.

Visual communication's semiotics study used and applied in this research as the analytical methods to read the verbal and visual signs in the card. The purpose of this study is to show a logical approach to read an object that frequently related to mysterious, mystical, supernatural things. The logical approach will give a new value of tarot cards beside its dark mystical ambiance that covers the surface.

Keywords: mystical, misterious, supernatural, tarot cards, semiotics, signs, codes

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xxvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8

1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	8
F. Metode Penelitian.....	9
1. Populasi dan Sampel.....	9
2. Metode Pengumpulan Data.....	10
3. Metode Analisis Data.....	10
<b>BAB II. LANDASAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
A. Seluk Beluk Kartu Tarot.....	12
1. Asal-usul Perkembangan dan Terminologi Tarot.....	12
2. Rekam Sejarah Kartu Tarot.....	14
a. Sebelum Tahun 1400.....	15
b. Tahun 1401 - 1500.....	16
c. Tahun 1501 - 1600.....	18
d. Tahun 1601 - 1700.....	20
e. Tahun 1701 - 1800.....	22
f. Tahun 1801 - 1901.....	24
g. Tahun 1901 - 2000.....	25
h. Tahun 2001 - Saat Ini.....	28
3. Struktur dan Pemaknaan Kartu Tarot.....	30



a. Arcana Mayor.....	30
b. Arcana Minor.....	41
1) <i>Wands</i> ‘Tongkat’.....	41
2) <i>Cups</i> ‘Piala’.....	43
3) <i>Swords</i> ‘Pedang’.....	46
4) <i>Pentacles</i> ‘Koin’.....	48
4. Jenis Variasi Serta Pembacaan Kartu <i>Tarot</i> .....	50
a. Beberapa Varian dan Latar Belakang Kartu <i>Tarot</i> .....	50
1) <i>Deck Tarot: Bolognese Pattern</i> .....	50
2) <i>Deck Tarot: Minchiate Pattern</i> .....	51
3) <i>Deck Tarot: Marseille Pattern</i> .....	52
4) <i>Deck Tarot: Besancon Pattern</i> .....	53
5) <i>Deck Tarot: Belgian Style</i> .....	53
6) <i>Deck Tarot: Etteilla Pattern</i> .....	54
7) <i>Deck Tarot: Waite-Smith Pattern</i> .....	55
8) <i>Deck Tarot; Crowley-Harris Thoth Pattern</i> .....	55
b. Persiapan Praktek Membaca Kartu <i>Tarot</i> .....	56
1) Memilih Jenis <i>Deck Tarot</i> .....	56
2) Persiapan Kondisi dan Lingkungan Pembacaan.....	57
3) Persiapan Nama dan Informasi Khusus Mengenai Penanya.....	57

4) Menyiapkan Pertanyaan Untuk Penanya.....	58
5) Memilih Jenis Kelompok Kartu.....	59
6) Memilih dan Menyusun Tebaran.....	59
a) Pola Tebaran Satu Kartu.....	61
b) Pola Tebaran 2 Kartu.....	62
c) Pola Tebaran 3 Kartu.....	63
d) Pola Tebaran 5 Kartu.....	64
e) Pola Tebaran <i>Celtic Cross</i> .....	65
f) Pola Tebaran Tapal Kuda.....	67
g) Pola Tebaran Lainnya.....	69
7) Pengocokan dan Penarikan Kartu Pada Suatu Kasus.....	69
8) Sinkronisitas dan Praktek Pembacaan.....	71
9) Pembacaan Kartu Terbalik.....	71
a) Makna Terbalik.....	72
b) Makna Pendukung.....	72
c) Makna Penundaan.....	72
d) Makna Berbeda.....	73
<b>B. Fungsi dan Manfaat Kartu <i>Tarot</i></b> .....	73
1. <i>Tarot</i> Sebagai Karya Seni Bernilai Tinggi.....	73
2. <i>Tarot</i> Konseling.....	74

3. <i>Tarot</i> dan Pikiran Bawah Sadar.....	74
4. <i>Tarot</i> Cur-Hat.....	75
5. <i>Tarot</i> Ramal.....	77
a. <i>Tarot</i> dan Ilmu Ramal.....	77
b. Jenis-Jenis dan Teknik Meramal Yang Berkembang Dalam Masyarakat.....	77
1) Teknik Meramal Kartu.....	77
2) Teknik Meramal Membaca Daun Teh.....	78
3) Teknik Meramal Bola Kristal.....	78
4) Teknik Meramal I-Ching.....	79
5) Teknik Meramal Menggunakan Angka.....	79
6) Teknik Meramal Tangan.....	80
7) Teknik Meramal Menggunakan Media Batu.....	80
8) Teknik Meramal Rasi Bintang.....	80
6. <i>Tarot</i> Sebagai Media Ilmu Pengetahuan.....	81
a. <i>Tarot</i> dan Ilmu Psikologi.....	81
b. <i>Tarot</i> dan Studi Sejarah Seni Rupa.....	81
c. <i>Tarot</i> dan Ilmu Semiotika.....	82
C. Definisi dan Dasar Pemikiran Semiotika.....	82
1. Definisi Semiotika.....	82

2. Tanda.....	83
3. Tipologi Tanda.....	83
D. Semiotika Komunikasi Visual.....	84
E. Desain Komunikasi Visual.....	85
1. Definisi dan Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	85
a. Desain Grafis.....	86
b. Desain Iklan.....	86
c. Desain Multimedia Kreatif.....	86
2. <i>Tarot</i> Sebagai Karya Seni Desain Komunikasi Visual.....	87
a. Gambar atau Ilustrasi.....	87
b. Huruf atau Tipografi.....	87
1) <i>Clarity</i> (jelas).....	88
2) <i>Readability</i> (dapat dibaca).....	88
3) <i>Legibility</i> (mudah dibaca).....	88
4) <i>Visibility</i> (mudah dilihat).....	88
c. Komposisi.....	88
1) Garis.....	89
2) Ruang.....	89
3) Bentuk.....	89
4) Tekstur.....	89

d. Warna.....	90
e. Layout.....	90
1) Keseimbangan simetris.....	90
2) Keseimbangan asimetris.....	90
3. Analisis Semiotika Sebagai Pendekatan Dalam Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual.....	91
a. Tingkat Penelitian Semiotika.....	91
b. Elemen-Elemen Dasar Semiotika.....	92
1) Komponen Tanda.....	92
2) Aksis Tanda.....	92
3) Tingkatan Tanda.....	92
4) Relasi Antar Tanda.....	93
a) Kode Hermeneutik.....	93
b) Kode Semantik.....	94
c) Kode Simbolik.....	94
d) Kode Narasi.....	94
e) Kode Kebudayaan.....	94
 BAB III. METODE PENELITIAN.....	 95
A. Jenis Penelitian.....	95

B. Obyek Penelitian.....	95
1. Deskripsi Obyek Penelitian.....	95
a. Kartu <i>Tarot Radiant Waite</i> .....	95
b. Karakteristik Kartu Radiant Waite.....	96
c. Pergeseran Fungsi Kartu <i>Tarot</i> .....	96
1) Permainan Kartu <i>Tarot</i> .....	96
2) <i>Cartomancy Tarot Etteilla</i> .....	97
3) <i>Tarot</i> Dalam Masyarakat Modern.....	97
2. Populasi.....	98
3. Sampel.....	99
C. Prosedur Penelitian.....	101
1. Metode Pengumpulan Data.....	101
a. Analisis Isi Kualitatif.....	101
b. Studi Pustaka.....	101
2. Sumber Data.....	101
a. Data Primer.....	101
b. Data Sekunder.....	101
3. Metode Analisis Data.....	102

BAB IV. ANALISIS DATA.....	103
A. Kartu Arcana Mayor The Fool.....	103
1. <i>The Fool</i> ‘Si Dunggu’.....	103
a. Ilustrasi.....	104
b. Huruf (Tipografi).....	105
c. Komposisi.....	106
d. Warna.....	107
e. Layout.....	107
2. Analisis Semiotika.....	107
a. Kode Narasi.....	107
b. Kode Semantik.....	109
c. Kode Hermeneutik.....	110
d. Kode Simbolik.....	112
e. Kode Kebudayaan.....	113
B. Kartu Arcana Mayor The Magician.....	116
1. <i>The Magician</i> ‘Sang Pesulap’.....	116
a. Ilustrasi.....	117
b. Huruf (Tipografi).....	118
c. Komposisi.....	119
d. Warna.....	119

e. Layout.....	120
2. Analisis Semiotika.....	120
a. Kode Narasi.....	120
b. Kode Semantik.....	122
c. Kode Hermeneutik.....	123
d. Kode Simbolik.....	124
e. Kode Kebudayaan.....	125
C. Kartu Arcana Mayor The High Priestess.....	128
1. <i>The High Priestess</i> ‘Sang Pendeta Wanita’.....	128
a. Ilustrasi.....	129
b. Huruf (Tipografi).....	130
c. Komposisi.....	131
d. Warna.....	132
e. Layout.....	132
2. Analisis Semiotika.....	132
a. Kode Narasi.....	132
b. Kode Semantik.....	134
c. Kode Hermeneutik.....	135
d. Kode Simbolik.....	136
e. Kode Kebudayaan.....	137



D. Kartu Arcana Mayor The Lovers.....	140
1. <i>The Lovers</i> ‘Pasangan Kekasih’.....	140
a. Ilustrasi.....	141
b. Huruf (Tipografi).....	143
c. Komposisi.....	144
d. Warna.....	144
e. Layout.....	145
2. Analisis Semiotika.....	145
a. Kode Narasi.....	145
b. Kode Semantik.....	147
c. Kode Hermeneutik.....	147
d. Kode Simbolik.....	148
e. Kode Kebudayaan.....	149
E. Kartu Arcana Mayor WHEEL OF FORTUNE.....	152
1. <i>Wheel of Fortune</i> ‘Roda Peruntungan’.....	152
a. Ilustrasi.....	153
b. Huruf (Tipografi).....	155
c. Komposisi.....	156
d. Warna.....	156
e. Layout.....	157

2. Analisis Semiotika.....	157
a. Kode Narasi.....	157
b. Kode Semantik.....	159
c. Kode Hermeneutik.....	160
d. Kode Simbolik.....	161
e. Kode Kebudayaan.....	162
F. Kartu Arcana Mayor Temperance.....	165
1. <i>Temperance 'Kesederhanaan'</i> .....	165
a. Ilustrasi.....	166
b. Huruf (Tipografi).....	167
c. Komposisi.....	168
d. Warna.....	168
e. Layout.....	169
2. Analisis Semiotika.....	169
a. Kode Narasi.....	169
b. Kode Semantik.....	170
c. Kode Hermeneutik.....	171
d. Kode Simbolik.....	171
e. Kode Kebudayaan.....	172
G. Kartu Arcana Mayor The Tower.....	176

1. <i>The Tower</i> ‘Kehancuran’.....	176
a. Ilustrasi.....	177
b. Huruf (Tipografi).....	178
c. Komposisi.....	179
d. Warna.....	179
e. Layout.....	179
2. Analisis Semiotika.....	180
a. Kode Narasi.....	180
b. Kode Semantik.....	181
c. Kode Hermeneutik.....	181
d. Kode Simbolik.....	182
e. Kode Kebudayaan.....	182
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	185
A. Kesimpulan.....	185
B. Saran.....	188
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	190
<b>LAMPIRAN</b> .....	192

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi Kartu <i>Tarot</i> Seri <i>Radiant Waite</i> (Kelompok Kartu <i>Arcana Mayor</i> ).....	4
Gambar 2. Desain Kartu Mamluk.....	15
Gambar 3. Kartu “ <i>Death</i> ” Charles VI Deck.....	16
Gambar 4. Kartu “ <i>Fame</i> ” <i>Minchiate Card</i> abad ke-18.....	18
Gambar 5. Kartu XVII “ <i>The Star</i> ” <i>Tarot</i> Jane Dodal .....	20
Gambar 6. Kartu “ <i>The Judgement</i> ” <i>Tarot</i> Eteilla.....	22
Gambar 7. Kartu “ <i>Le Bateleur</i> ” <i>tarot</i> Oswald Wirth.....	24
Gambar 8. Kartu “ <i>The Sun</i> ” <i>tarot</i> seri Waite-Colman Smith.....	25
Gambar 9. Kartu “ <i>The Wheel of Fortune</i> ” <i>Liber T-Tarot</i> seri Stars Eternal.....	28
Gambar 10. Desain Kelompok Kartu <i>Arcana Mayor Tarot</i> <i>Radiant Waite</i> .....	30
Gambar 11. Desain setelan <i>Wands</i> kelompok kartu <i>Arcana Minor Tarot</i> <i>Radiant Waite</i> .....	41
Gambar 12. Desain setelan <i>Cups</i> kelompok kartu <i>Arcana Minor Tarot</i> <i>Radiant Waite</i> .....	43
Gambar 13. Desain setelan <i>Swords</i> kelompok kartu <i>Arcana Minor Tarot</i> <i>Radiant Waite</i> .....	46

Gambar 14. Desain setelan <i>Pentacles</i> kelompok kartu <i>Arcana Minor Tarot</i> Radiant Waite.....	48
Gambar 15. Pola tebaran dua kartu.....	62
Gambar 16. Pola tebaran tiga kartu.....	63
Gambar 17. Pola tebaran lima kartu.....	64
Gambar 18. Pola tebaran <i>Celtic Cross</i> .....	66
Gambar 19. Pola tebaran tapal kuda/ <i>Horse Shoe</i> .....	68
Gambar 20. Kartu hasil sampling acak sederhana.....	100
Gambar 21. Kartu Arcana Mayor <i>The Fool</i>	103
Gambar 22. Kartu Arcana Mayor <i>The Magician</i>	116
Gambar 23. Kartu Arcana Mayor <i>The High Priestess</i>	128
Gambar 24. Kartu Arcana Mayor <i>The Lovers</i>	140
Gambar 25. Kartu Arcana Mayor <i>Wheel of Fortune</i>	152
Gambar 26. Kartu Arcana Mayor <i>Temperance</i>	165
Gambar 27. Kartu Arcana Mayor <i>The Tower</i>	176

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Manusia pada era digital dengan pemikiran modern dalam serbuan berbagai piranti canggih sehari-harinya bersinggungan dengan dunia komunikasi visual. Media yang bersinggungan pun sudah sangat beragam dan berkembang seiring dengan tumbuhnya zaman dan teknologi. Bentuk-bentuk komunikasinya juga beragam, bisa berupa iklan di televisi, radio, iklan cetak di koran, dalam media internet maupun *gadget* canggih yang digenggam, komik, maupun secarik kertas berisi gambar tertentu. Semua pesan-pesan yang dikandung dalam berbagai macam media komunikasi tersebut disampaikan melalui teks, suara, rupa dan gambar yang ditangkap melalui indra manusia.

Berbicara tentang manusia modern dengan pola pikirnya yang dituntut untuk selalu logis dan rasional, namun dalam kesehariannya praktek tersebut tidak berlaku sepenuhnya. Masih banyak individu-individu, yang sebagian pola pikirnya, masih terjebak dengan nilai-nilai tradisional. Khususnya di Indonesia yang masyarakatnya dibentuk dengan pemikiran-pemikiran nilai leluhur dan mitos serta legenda masyarakat yang meskipun telah terikis zaman, namun tetap mengendap dalam dasar pemikiran masyarakatnya. Unsur-unsur mistis dan klenik atau *urban legend* masih menjadi topik yang menarik dibahas dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk permainan kuno, yang meskipun bukan berasal dari Indonesia, yang telah mengalami modernisasi namun masih sering menimbulkan teka-teki dan unsur klenik adalah kartu *tarot*.

### **Sekelumit Kisah Kartu *Tarot***

Mendengar kata *tarot*, pasti banyak yang beranggapan bahwa hal tersebut berhubungan dengan dunia mistis. Banyak yang penasaran sekaligus takut mengenai topik bahasan *tarot* ini. Beberapa kalangan bahkan mencap kafir seseorang yang berhubungan dalam artian yang dapat mempraktekkan ataupun yang mempercayai sebuah hasil pembacaan *tarot*.

Tidak bisa dielakkan banyak yang masih beranggapan bahwa *tarot* sangat identik dengan ilmu sesat dan kafir. Mitos dan fakta mengenai *tarot* seperti diutarakan Ferdianto, (2012: 8-11) dapat dijabarkan sebagai berikut:

- *Tarot* dapat memprediksi masa depan.  
Sebenarnya hasil bacaan masa depan adalah berdasarkan apa yang dilakukan klien saat ini sehingga dapat diprediksi bagaimana nantinya masalah tersebut bermuara.
- Membaca *tarot* membawa petaka  
Ini merupakan sebuah mitos yang sangat diragukan kebenarannya.
- Membaca *tarot* memerlukan kemampuan mistis.  
Salah satu mitos yang keliru. Cara kerja seorang pewacana *tarot* sama seperti psikolog yang membaca hasil tes psikologi bergambar.
- Harus menggunakan kartu *tarot* pribadi dalam membaca *tarot*.  
Hal ini bertujuan untuk melindungi *tarot* dari kerusakan dan maksimalnya pembacaan *tarot*, karena banyaknya varian *tarot* dan tidak semua pewacana memakai jenis yang sama.
- *Tarot* dilarang agama

Ini adalah fakta yang mungkin relevan untuk masa lampau, dimana *tarot* memang dilarang karena pada waktu itu banyak menggunakan unsur-unsur ilustrasi *pagan*.

Seperti yang telah disinggung sebelumnya bahwa cara membaca *tarot* bisa dikatakan sama dengan seorang psikolog yang membaca hasil psikotes yang memuat gambar. *Tarot* dalam pendekatan ilmu psikologi telah tumbuh dan berkembang cukup lama. Para psikolog menemukan fakta-fakta yang saling mendukung dengan ilmu yang mereka pelajari. Dalam perkembangannya bahkan kartu *tarot* digunakan sebagai media konseling dalam sebuah sesi dengan seorang psikolog.

Pertanyaannya adalah apakah psikologi merupakan satu-satunya pendekatan logis yang bisa dipakai dalam pembacaan kartu *tarot*? Tidak adakah pendekatan ilmiah yang lain yang bisa mengupas sisi misteri sebuah *tarot*. Tentu banyak sekali yang bisa dikupas dari sepaket kartu yang dipercaya bisa mengorek masa lalu, menceritakan saat ini dan mengintip masa depan itu. Pendekatannya pun tidak melulu harus dari sisi misteri, magis, gaib ataupun hal lain yang sulit dikaitkan dengan masa lalu. Sepaket kartu yang terdiri dari 22 buah kartu *Arcana Mayor* dan 56 buah kartu *Arcana Minor* ini tentunya akan bertambah menarik bila kita dapat mengupasnya dengan 'pisau ilmu pengetahuan' selain dari hanya sudut pandang psikologi. Dan akhirnya *tarot* yang dianggap klenik pun mendapat value baru dan kesempatan untuk dibahas dalam wacana keilmuan yang logis.





Gambar 1 Ilustrasi Kartu *Tarot Seri Radiant Waite* (Kelompok Kartu *Arcana Mayor*).  
Sumber: dokumentasi Dimach Oktaviansyah Karunia Putra tahun 2013

*Tarot* merupakan seperangkat kartu bergambar atau bersimbol yang mempunyai interpretasi makna pada setiap gambar yang ada (Ferdianto, 2012: 3). Kartu *tarot* juga merupakan salah satu cara membangun kecakapan intuitif

Kartu *tarot* juga merupakan salah satu cara membangun kecakapan intuitif sehingga dapat digunakan ketika dibutuhkan, baik bagi pengetahuan maupun sebagai petunjuk (Lionnet dan Grey, *terj.* Sudiarto, 2007: 1). Pendapat lain dikemukakan oleh Boy, (2012: 9) bahwa *tarot* merupakan kartu dengan gambar mitologis, terdiri dari 22 kartu arkana mayor dan 56 arkana minor dan memiliki ragam sesuai tema mitologisnya.

Kartu *Arcana Mayor* adalah kumpulan berisi 22 buah kartu utama dari sepaket *tarot deck* yang menggambarkan perjalanan hidup manusia menuju pencerahan. Dua puluh dua warna (rupa) kartu Arcana Mayor menggambarkan tingkat *archytepal* (pola dasar) kehidupan yang dialami penanya (Lionnet dan Grey, *terj.* Sudiarto, 2007: 1). Kartu-kartu tersebut bernomor 0 sampai dengan 21 dimulai dengan kartu *The Fool* (si dungu) dan berakhir dengan kartu *The World* (dunia).

Kartu *Arcana Minor* merupakan kelompok kartu yang terbagi ke dalam empat kelompok kecil *Cup* (piala), *Wand* (tongkat), *Pentacle/Coin* (koin) dan *Sword* (pedang). Kelompok kecil tersebut memiliki sepuluh buah kartu bernomor 1 (*AS/ace*) sampai dengan 10, lalu disusul empat buah kartu kerajaan *page*, *knight*, *queen* dan *king* (dayang, ksatria, ratu dan raja). Dikatakan Ferdianto (2012: 107-109) bahwa kartu kerajaan biasanya mewakili orang dan kartu nomor mewakili suatu peristiwa. Masing-masing bagian *Arcana Minor* memiliki sifat dasar yaitu:

- a. *Wand* (tongkat) elemen api melambangkan intuisi.
- b. *Cup* (piala) elemen air melambangkan emosi atau perasaan.
- c. *Sword* (pedang) elemen udara melambangkan pemikiran.
- d. *Pentacle* (koin) elemen tanah melambangkan sensasi (duniawi).

Dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat ditarik premis bahwa kartu *tarot* memiliki gambar dan atau simbol yang dapat diinterpretasikan sesuai pengetahuan kita mengenai tanda-tanda yang sering dikaitkan dengan mitologi. Elemen-elemen rupa dalam kartu *tarot* merupakan representasi dari beberapa elemen, beberapa makna, beberapa ekspresi dalam medium lainnya. Bahwa kartu *tarot* mengkomunikasikan makna-makna tertentu melalui tanda-tanda verbal dan visual yang terdapat dalam desain kartu-kartunya. Makna-makna yang terkandung dalam kartu *tarot* muncul karena tanda-tanda dalam kartu tersebut memberikan sugesti bagi orang yang melakukan pembacaan.

Sebagai seorang yang bergerak di dalam bidang desain komunikasi visual, tentunya kita mengenal tentang ilmu membaca tanda yang dikenal sebagai semiotika. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut mengantarkan informasi yang komunikatif dan mampu menggantikan hal satu dan lainnya yang dapat kita pikirkan atau dibayangkan. Awalnya ilmu tersebut berkembang pada bidang bahasa, namun pada perkembangannya juga meliputi bidang seni termasuk desain. Luasnya cakupan bahasan semiotika sebagai metode kajian ke berbagai cabang keilmuan termasuk desain komunikasi visual mungkin sekali terjadi. Seperti yang dikatakan Piliang, dikutip dari Tinarbuko (2008: 11) berdasarkan pandangan semiotika, bila seluruh praktik sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya dapat juga dipandang sebagai tanda. Hal ini dimungkinkan karena luasnya tanda itu sendiri.

Dengan kata lain semiotika menjembatani mitos yang selama ini beredar di masyarakat tentang kartu *tarot* yang dianggap kuno dan klenik menjadi sebuah fenomena komunikasi visual yang menarik. Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan dapat mengubah sesuatu yang semula dianggap tabu dan takhayul dapat dijelaskan menggunakan pendekatan logis yang bersifat keilmuan.

## B. BATASAN MASALAH

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini memiliki beberapa batasan, yaitu sebagai berikut:

1. Obyek yang dikaji adalah kartu *Tarot* jenis *Radiant Waite*
2. Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah beberapa sampel dari 22 lembar kartu *Arcana Mayor*
3. Untuk membatasi melebarnya pembahasan akan disusun terlebih dahulu kata kunci pada tiap kartu *Arcana Mayor*

Pembahasan masalahnya pun hanya sebatas mengupas tanda-tanda pada kartu tertentu yang telah dipilih menjadi sampel dengan hal-hal yang sesuai dengan topik bahasan yaitu mengenai mitos tanda, kebudayaan dan pola pikir masyarakat serta sedikit pembahasan sejarah dalam sebuah analisa semiotika.

## C. RUMUSAN MASALAH

*Tarot* yang pada masa awal perkembangannya dikaitkan dengan mitologi-mitologi bangsa kuno yang penuh nilai mistis ataupun magis memiliki tujuan untuk menyampaikan gagasan tertentu mengenai siklus hidup manusia. Penelusuran nilai mitologi dan sedikit menyentuh sejarah perkembangan kartu *tarot* dengan mengupas tanda-tanda visual dan verbal yang dimuatnya menggunakan pendekatan ilmiah semiotika yang logis dapat menambah *value* baru sebagai wahana keilmuan dalam kehidupan masa kini dibanding hanya sebagai kartu klenik yang kuno.

Dari penjabaran diatas dapat ditarik sebuah rumusan permasalahan dari penelitian ini yaitu: Bagaimana mengupas tanda-tanda visual dan verbal yang

penuh dengan aspek misteri dan mitologi pada kartu *tarot* sebagai bagian karya desain komunikasi visual yang dapat dianalisa dengan pemaknaan logis semiotis?

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk membantu kita belajar membaca tanda yang terdapat dalam ilustrasi sebuah kartu *tarot* melalui pendekatan semiotika. Dengan pendekatan semiotika yang digunakan dalam membaca kartu *tarot* dapat menunjukkan hubungan logis dari sebuah benda yang dianggap penuh klenik dan magis menjadi sebuah kartu permainan yang dalam perkembangan jaman menjadi dekat dan bagian dari *lifestyle* sehari-hari.

#### **E. MANFAAT PENELITIAN**

Sebuah penelitian dikerjakan untuk menyelesaikan satu atau lebih masalah yang kehadirannya dapat bermanfaat bagi lingkungan di sekitarnya.

##### **1. Manfaat Teoritis:**

- a. Bagi bidang ilmu Desain Komunikasi Visual adalah memberikan *value* baru dan menunjukkan keterkaitan antara ilmu semiotika dengan kartu *tarot*.
- b. Hasil tersebut sangat diharapkan mampu untuk menambah kontribusi teoritis terhadap pengembangan studi ilmu semiotika dan ilmu pembacaan kartu *tarot* modern menggunakan pendekatan logis selain pendekatan ilmu psikologi yang sudah banyak diterapkan.

##### **2. Manfaat Praktis:**

- a. Bagi penulis adalah menambah pengalaman penulis dalam menulis dan membuat laporan dari sebuah observasi.
- b. Bagi civitas akademika adalah membawa khazanah baru sebuah kartu *tarot* sebagai bagian karya desain komunikasi visual dengan keunikan

unsur-unsur rupa dalam bentuk verbal dan visual yang juga dapat diangkat sebagai ide atau tema karya desain komunikasi visual lainnya.

- b. Bagi masyarakat adalah memberikan pemahaman baru bahwa *tarot* bukan lagi mengenai hal-hal klenik tapi juga merupakan sebuah contoh implementasi dalam membaca tanda.

## F. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diangkat dalam tugas akhir pengkajian ini adalah termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika terhadap indeks, ikon dan simbol pada kartu dengan sedikit bantuan dari analisis latar belakang sejarah serta budaya pada kartu *Tarot Radiant Waite*. Metode penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan fokus utama tetap pada koridor pemaknaan beberapa sampel kartu *tarot* secara semiotis dengan sedikit bantuan hasil analisis *cross-sectional* pada sejarah dan budaya yang mempengaruhinya.

### 1. Populasi dan Sampel.

Menurut Azwar (1998: 77) populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Kelompok subjek penelitian tersebut harus memiliki ciri atau karakteristik khusus yang dapat membedakannya dari kelompok subjek yang lain. Sedangkan sampel ialah bagian dari populasi yang tentunya harus memiliki ciri dan karakter yang identik dengan populasinya (Azwar, 1998: 79).

Penentuan sampel sangat menentukan hasil dari sebuah penelitian karena sampel merupakan representasi dari sekelompok populasi. Sebuah penelitian dilakukan berdasarkan sampel yang menghasilkan kesimpulan dan diterapkan pada populasinya. Sebuah pengambilan sampel perlu dasar

pemikiran yang sistematis sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan dan kredibel bagi hasil penelitian tersebut.

## 2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini akan diperoleh dari instrumen-instrumen-instrumen penelitian berikut ini:

- a) Studi Kepustakaan melalui penelusuran literatur yang mendukung tema penelitian untuk mencari data-data yang akurat dan valid mengenai latar belakang sejarah, ikon, budaya, mitologi, semiotika, *lifestyle* serta teori pendukung lainnya. Fakta dan data tersebut tidak hanya diperoleh dari buku-buku mengenai *tarot*, desain, komunikasi visual, atau lainnya namun juga dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti misalnya majalah, koran, internet serta artikel lepas yang dapat memberi *insight* mengenai pemaknaan dan pembacaan *tarot radiant waite*.
- b) Pengalaman dan observasi langsung yaitu melakukan pembacaan *tarot* dan mengamati langsung pemaknaan ikon, indeks dan simbol yang terdapat pada kartu *tarot* dalam praktek pembacaan sehari-hari, mengamati dan menelaah keseluruhan desain dalam sebuah kartu *tarot*.

## 3. Metode Analisis Data

Analisi data dalam sebuah penelitian merupakan langkah terpenting dalam penelitian yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan. Data-data yang didapat dari metode pengumpulan data nantinya akan diolah dengan analisa menggunakan pendekatan semiotis indeks, ikon dan simbol pada sebuah desain kartu *tarot*. Seperti diketahui, bahwa dalam sebuah desain kartu *tarot* terdapat tanda-tanda yang

pemaknaannya dapat dikupas dengan pendekatan studi latar belakang sejarah, budaya dan mitologi serta *psikoanalisa*. Data-data yang didapat tersebut nantinya setelah dianalisa menggunakan kerangka teori yang ada, akan ditarik kesimpulannya.

Kerangka pemikiran dari sebuah analisa semiotika disini adalah mendeskripsikan desain kartu yang nantinya dikupas mendalam dengan pendekatan deskriptif ke dalam kode-kode yaitu kode semantik, kode hermeneutik, kode narasi, kode simbolik, dan kode kultural.

