

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari apa yang telah disajikan ke dalam bab-bab sebelumnya, terutama pada Bab IV bisa kita pahami bahwa kartu *tarot* tersusun sedemikian rupa dari elemen-elemen rupa, tanda verbal dan visual. Elemen-elemen tersebut seperti ilustrasi, komposisi, warna, tipografi, layout dan sebagainya bersama-sama membentuk satu kesatuan desain yang kaya akan makna. Keberadaan elemen-elemen rupa tersebut hadir sebagai penanda disertai dengan petandanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kartu *tarot* dapat kita masukkan ke dalam khazanah karya desain komunikasi visual.

Dengan itulah pisau semiotika komunikasi visual dirasa tepat digunakan untuk mengupas penanda tersebut ke dalam makna-makna terselubungnya. Makna-makna terselubung tersebut mungkin akan sulit ditemukan apabila kita tidak mengupasnya dengan pisau semiotika. Semiotika menghadirkan *value* baru sebuah kartu *tarot* yang selalu dimitoskan dengan hal gaib dapat dihadirkan dalam wacana keilmuan yang logis, dalam hal ini adalah semiotik komunikasi visual.

Tarot yang awalnya hanya sebuah permainan rumah yang dimainkan oleh masyarakat umum kemudian pada perkembangannya disisipi oleh mitos-mitos, legenda, dan nilai lokal menjadikannya sangat kaya dan bisa memberi makna. Unsur-unsur misteri, gaib, klenik, dan seram hanyalah sebagian kecil permukaan yang menutupi lapisan terluar *tarot* kaitannya dengan pembacaan visi ke depan yang sering dilakukan menggunakan media tersebut. Di balik tabir itu masih

tersimpan makna-makna yang dapat digali, salah satunya dengan menggunakan analisis semiotika.

Dengan pendekatan logis seperti itu, orang-orang tidak perlu merasa aneh lagi ketika mendapati bahwa hasil bacaan *tarot* sesuai dengan apa yang ditanyakannya. Proses memilih kartu merupakan bentuk alam bawah sadar seseorang klien yang sedang bekerja. Sedangkan pada saat sesi konsultasi, sebenarnya tanpa sadar klien sendiri yang sering “membocorkan” keluhan utamanya dari proses cur-hat yang berlangsung. Ketika pewacana sudah mendapatkan gambaran dari apa yang harus dibaca, maka dia menghubungkan dengan pemaknaan dari tanda-tanda yang sesuai dengan masalah klien tersebut

Tarot merupakan produk budaya dan dapat digolongkan sebagai karya seni desain komunikasi visual. Sebagai karya seni desain komunikasi visual, *tarot* menyimpan pesan yang ingin disampaikan. Pesan-pesan tersebut terdapat di dalam tanda-tanda verbal dan visualnya.

Dalam ilmu psikologi ditunjukkan hubungan antara kartu *tarot* dan kata kuncinya (terutama pada kelompok *Arcana Mayor*) memiliki hubungan *archetypal* dengan sifat-sifat dasar manusia. Pada dasarnya manusia memiliki sifat-sifat dasar yang sama dalam siklus panjang kehidupan dari manusia pertama hingga bayi yang baru lahir. Sehingga pembacaan *tarot* menjadi sesuai, karena menguak sifat-sifat dasar tersebut yang dimiliki manusia.

Kata-kata kunci yang disertakan pada sebuah kartu *tarot* hanyalah sebagian kecil pemaknaan untuk membantu seseorang untuk belajar membaca kartu *tarot*. Makna yang terkandung dalam sebuah kartu *tarot* sendiri sejatinya lebih luas. Batasan keluasan makna sebuah kartu *tarot* terletak pada perbendaharaan seorang pewacana dalam memahami nilai-nilai yang disimpan dalam kode-kode yang termuat dalam tanda-tanda verbal dan visualnya.

Dari contoh analisis pada bab sebelumnya ditunjukkan bagaimana sebuah ilustrasi memiliki fungsi sebagai penegas makna yang sudah ada (dalam bentuk kata kunci), atau malah memunculkan makna baru dari tanda yang mungkin luput tidak terbaca pada saat pemberian kata kunci. Begitu pula dengan elemen-elemen lainnya.

Pada kartu "*Temperance*", *layout* dengan keseimbangan simetrisnya dapat memperkuat nilai keseimbangan yang gencar disuarakan melalui kata kunci kartu tersebut. Pada unsur warna, pengaplikasian warna-warna gelap menguatkan kesan suram dan kehancuran pada kartu "*The Tower*". Sedangkan ikon buah pomegranate pada "*The High Priestess*" ternyata memiliki makna yang lebih luas dari sekedar pemanis atau hiasan tapi menguatkan konotasi feminitas kaitannya dengan kesuburan.

Terkait dengan pandangan masyarakat yang masih banyak menganggap *tarot* sebagai ilmu gaib dan klenik, merupakan sebuah kekeliruan yang harus diluruskan. Memang benar bahwa *tarot* yang semula hanyalah kartu permainan biasa pada perkembangannya dilekatkan makna-makna divinasi. Namun yang tidak disadari oleh banyak orang bahwa dengan melekatnya makna divinasi pada desain kartu *tarot* maka lapisan tanda-tanda dalam kartu *tarot* bertambah menjadi tingkatan berikutnya terkait dengan konotasi-konotasi dan simbol-simbol baru yang dilekatkan.

Karena dengan konotasi dan makna tambahan tersebut semakin menegaskan bahwa *tarot* menjadi layak sebagai obyek kajian logis semiotis. Seperti kita ketahui bahwa ramalan juga menerapkan ilmu membaca tanda-tanda dalam praktek divinasinya, serupa dengan semiotika. Maka masyarakat tidak perlu takut lagi dengan anggapan miring mengenai *tarot*, semua itu terletak pada paradigma berpikir kita. Sebenarnya serasional apapun seorang masyarakat modern, sejatinya mereka mempunyai dua sifat yang bisa dikaitkan dengan

kemisteriusan *tarot*. Manusia modern selalu terpaku pada visi masa depan, di sisi lain mereka juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Divinasi kartu *tarot* dapat menjembatani sifat tersebut dengan mengintip kode-kode yang terdapat pada tebaran masa depan, untuk menenangkan ketakutan seseorang tersebut akan masa depannya.

B. SARAN

Sebagai seorang desainer, kita dituntut untuk menggunakan kedua otak kiri dan kanan kita. Kartu *tarot* yang dapat mengasah intuisi pewartannya sangat cocok untuk dipelajari oleh seorang desainer seperti kita. Kekayaan unsur, makna dan segala macam yang ada di dalam kartu *tarot* bisa menjadi ladang yang dimanfaatkan seorang desainer untuk diciptakan dalam bentuk *deck* kartu *tarot* yang baru atau dikaji dalam perspektif yang lain.

Penelitian ini merupakan penelitian pertama bagi penulis, sehingga diharapkan jika melakukan penelitian lagi berikutnya dapat lebih sistematis dan terfokus dalam pengerjaannya. Bagi peneliti lain diharapkan bisa melakukan penelitian lanjutan yang lebih menyeluruh, menggali misteri *tarot* dengan paradigma logis lainnya. Seorang pewartana *tarot* akan lebih baik bila menguasai ilmu semiotika, karena dengan semiotika dapat memperluas batasan dari sebuah pembacaan kartu *tarot*. Semakin banyak seorang menguasai makna-makna konotasi dan simbolisme yang dihadirkan kartu *tarot*, maka semakin besar pula kesempatannya dalam mengorek makna tersebut lebih dalam lagi.

Kendala utama dalam mengerjakan penelitian ini adalah keterbatasan perbendaharaan konotasi dan simbol-simbol yang dikuasai penulis. Selain itu keterbatasan literatur sebagai referensi terkait dengan sejarah dan perkembangan kartu *tarot* juga merupakan tantangan lainnya. Kebanyakan literatur yang beredar di Indonesia hanya berupa cara belajar membaca kartu *tarot*. Sedangkan kajian-kajian yang lebih luas, sangat terbatas dan kebanyakan buku impor yang susah

dicari. Diharapkan penelitian ini membuka ide gagasan baru bagi rekan- rekan yang tertarik untuk meneliti simbol- simbol sejarah masa lalu dan atau mereka yang tertarik dengan kajian *cartomancy*.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Audifax dkk. *Tarot For Beginners: Belajar Mudah Bermain Tarot*, Yogyakarta: Interprebook, 2012

Azwar, Saifuddin, Dr. MA. *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

Easson, Cassandra. *Complete Guide to Tarot*, Crossing Press, 2000

Farley, Helen. *A Cultural History of Tarot: From Entertainment to Esoteric*, London: LB. Tauris, 2009

Ferdianto, Indra. *Tarotivator: Mendeteksi dan Melejitkan Potensi Diri Melalui Kartu Tarot*, Yogyakarta: Media Pressindo, 2012

Johnstone, Thomas. *The Ultimate Encyclopedia of Fortune Telling*, London: Arcturus Publishing Ltd., 2006

Lionnet, Annie dan Gray, Eden. *Tarot: Cara Membaca dan Menafsirkan*, Semarang: Dahara Prize, 2011.

Louis , Anthony. *Tarot Plain and Simple*, USA: Woodbury, 2006

Palmer, Richard E. *Hermeneutika: Teori Baru Mengenai Interpretasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.

Rakhmat, Jalaluddin, Drs, M. Sc. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001.

Santoso, Edi. Setiansah, Mite. *Teori Komunikasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.

Thomas R, Jr. *33 Kunci: Menguak The Lost Symbol*, Yogyakarta: Penerbit Bentang, 2010

Tinarbuko, Sumbo. *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Jalasutra, 2008

U.S Games System, INC., *Radiant Rider-Waite Tarot Deck Instruction*, Stamford: U.S Games System, INC., 2003.

Widowati, Heningtyas dan Mayasari, Novi, *Irama Visual: Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual*, Yogyakarta: Jalasutra, 2007

Tugas Akhir

Amal Bayu Ramdana, "Menyingkap Mitos Makna Visual Dari Gambar-Gambar Kartu Tarot: Kajian Semiotika Komunikasi Visual Pada Rider Tarot", Tugas akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2008

Website

<http://escaeva.com/> diakses pada 2 Juni 2013 jam 20:00

<http://puslit.petra.ac.id/journals/design/> diakses pada 13 April 2013 jam 13:00

<http://tarotpedia.com/> diakses pada 30 April 2013 jam 05:00

<http://wikipedia.org/tarot/> diakses pada 7 Mei 2013 jam 03:40