

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini, penulis akan mengemukakan teori-teori yang akan digunakan sebagai tinjauan untuk penelitian, Adapun teori-teori yang digunakan tersebut, berupa teori *out of the bottle*, teori *15 beats*.

2.1. *Out of the Bottle*

Snyder (2005) pada bukunya yang berjudul *Save the Cat!* membagi film ke dalam sepuluh kategori. Di dalam sepuluh kategori tersebut, terdapat salah satu kategori yang diberi judul *out of the bottle*. Pada dasarnya semua cerita memiliki konsep dasar yang sama, yaitu tentang seseorang yang memiliki keinginan yang ingin sekali ia penuhi. Namun pada *out of the bottle*, konsep dasar ini dibumbui dengan sebuah formula dimana terdapat seorang jin yang akan keluar dari botol dan akan mengabulkan keinginan dari si tokoh utama.

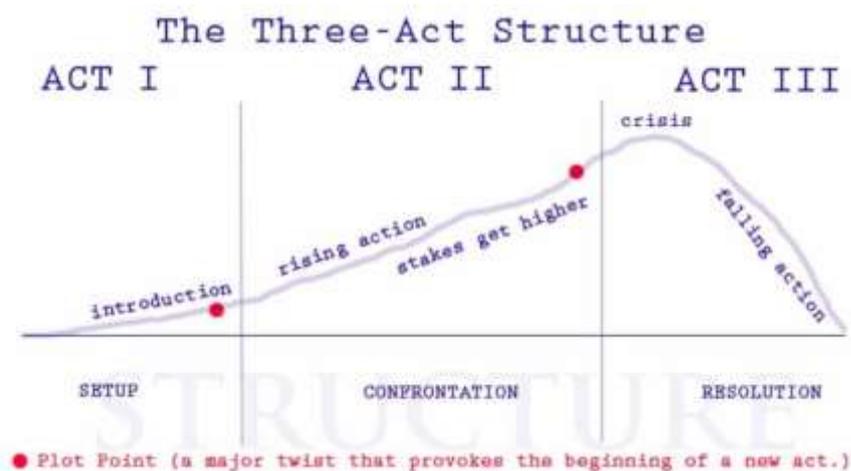
Di sisi lain, tidak semua cerita yang menggunakan teknik *out of the bottle* adalah tentang seorang jin baik hati yang akan mengabulkan keinginan dari tokoh utama. Terdapat beberapa film atau cerita yang menggunakan aspek kutukan sebagai hukuman untuk tokoh utama. Tokoh utama akan belajar dari kutukan tersebut dalam tujuannya untuk memenuhi keinginannya.

Menurut Snyder, terdapat tiga elemen dari genre *out of the bottle*, yaitu *wish* (harapan) yang diminta atau diinginkan oleh tokoh utama atau tokoh lain kepada

tokoh utama, *spell* (mantra) yang harus dibuat secara logis dan menjunjung aturan yang terdapat dalam mantra tersebut. Kemudian yang terakhir adalah *lesson* (pelajaran) dimana tokoh utama mendapatkan suatu pelajaran dalam hidupnya berdasarkan dari apa yang ia inginkan atau dari permohonannya. (hal 29-31)

2.2. 15 Beats

Terdapat banyak metode *plotting* yang berkembang dalam rangka seorang penulis naskah membuat naskahnya. Metode yang paling terkenal dan paling dasar adalah struktur tiga babak. Namun, menurut Snyder, tiga babak tidaklah cukup untuk digunakan dalam membuat naskah. Ia mengumpamakan tiga babak seperti seorang perenang yang sedang berenang di lautan lepas yang jarak antar pulau sangat jauh, sehingga tidak menutup kemungkinan perenang tersebut akan tersesat, panik, dan akhirnya ia tenggelam. Snyder membutuhkan pulau-pulau kecil, agar perenang tersebut dapat berenang dengan jarak yang lebih pendek dengan begitu ia tidak tersesat, panik, lalu tenggelam. (Snyder, 2005:69)



Gambar 2. 1 *Three Act Structure*

(Sumber <https://www.studiobinder.com/blog/three-act-structure/>)

Pada bukunya yang berjudul *Save the Cat*, Snyder, membuat sebuah metode yang lebih detail untuk membuat sebuah naskah. Metode tersebut ia beri nama sebagai *beat sheet structure*. *Beat sheet structure* terdiri dari 15 bagian yaitu: *opening image*, *theme stated*, *set-up*, *catalyst*, *debate*, *break into two*, *B story*, *fun and games*, *midpoint*, *bad guys close in*, *dark night of the soul*, *break into three*, *finale*, dan *final image*.

2.2.1. Opening Image

Pada bagian ini, seorang penulis naskah harus bisa memberikan impresi yang baik bagi calon penontonnya. *Mood*, *tone*, dan *style* dari film harus tergambar pada bagian ini. Selain itu, bagian ini juga bercerita tentang kondisi awal seorang tokoh utama sebelum ia menghadapi petualangannya. Selain itu, isi cerita pada *opening image* dan *final image* harus berbeda karena dalam cerita, tokoh utama mengalami perubahan dalam hidupnya. Dengan demikian, perubahan tersebut atau sesudah tokoh utama mengakhiri petualangannya harus tersampaikan pada bagian *final image*.

2.2.2. Theme Stated

Pada bagian ini, seorang tokoh yang biasanya bukan tokoh utama akan mengajukan pertanyaan atau pernyataan kepada tokoh utama yang biasanya tidak disadari oleh tokoh utama. Seiring dengan berjalannya waktu, tokoh utama mengalami suatu kejadian yang akhirnya membuat ia menyadari pesan tersebut.

2.2.3. Set-up

Pada sepuluh menit pertama. Karakter, kehidupan karakter, tujuan yang ingin ia capai, dan rintangan yang akan ia hadapi harus penulis *set-up* dengan sebaik-baiknya. Karena, *set-up* adalah akhir dari babak pertama atau *act one*. Seperti yang dikatakan Snyder, ia menyebut *3 act structure* dengan sebutan lain yaitu *thesis*, *antithesis*, dan *synthesis*. *Set-up* dan akhir dari *act 1*, adalah *thesis* dari film, oleh sebab itu, pada bagian ini harus tergambar dengan baik kehidupan tokoh utama “sebelum” ia diterpa badai petir.

2.2.4. Catalyst

Setelah kehidupan awal karakter telah diceritakan, maka pada bagian ini, karakter mengalami suatu hal yang buruk atau yang biasa lebih dikenal dengan *inciting incident*, yang dapat mengubah kehidupannya yang sebelumnya. Hal buruk tersebut bisa berupa apa saja. Misalnya dalam film *Tangled*, ketika Flynn Ryder naik ke atas menara di mana Rapunzel tinggal. Akhirnya, Flynn dipukul oleh Rapunzel menggunakan penggorengan

2.2.5. Debate

Setelah karakter mendapatkan kabar buruk, selanjutnya yang ia hadapi adalah tahap *debate*. Di mana, karakter utama akan mempertanyakan keputusan apa yang akan ia ambil untuk menyelesaikan atau menghadapi kabar buruk tersebut. Akankah ia mau menyelesaikan masalah tersebut? Ataupun ia akan kabur dari masalah tersebut? Karakter utama akan mengalami keraguan dalam setiap

keputusan yang akan ia ambil.

2.2.6. *Break into Two*

Karakter memulai kehidupannya yang baru berdasarkan keputusan yang telah ia ambil dari pertimbangan-pertimbangan sebelumnya. Karakter bergerak aktif dalam mengambil keputusan. Penulis naskah tidak berperan untuk menjalankan cerita, melainkan karakter itu sendiri.

2.2.7. *B Story*

Pada bagian ini, muncul cerita baru dan karakter-karakter baru yang tidak muncul di awal cerita. Namun, cerita pada bagian ini masih memiliki hubungan dengan tema besar dari keseluruhan cerita. Biasanya pada bagian ini berisikan tentang cerita cinta yang dirasakan atau dialami oleh karakter utama dengan karakter baru atau karakter lainnya.

2.2.8. *Fun and Games*

Pada bagian ini, karakter utama seolah-olah istirahat sejenak dari masalah yang ia hadapi, dari kendala yang menghalanginya untuk mencapai tujuannya. Karakter utama menikmati kehidupannya.

2.2.9. *Midpoint*

Bagian pertengahan pada cerita yang akan menentukan bagian akhir dari sebuah cerita. Pada bagian ini, biasanya karakter utama mengalami kekalahan palsu, namun pada akhirnya ia akan menang. Namun, jika pada *midpoint*, karakter

mengalami kemenangan, maka pada bagian akhir, biasanya ia akan mengalami kekalahan.

2.2.10. *Bad Guys Close In*

Setelah karakter antagonis mengalami kekalahan pada *midpoint*, pada bagian ini, karakter antagonis kembali dengan semakin kuat untuk menghalangi karakter utama dalam mencapai tujuannya atau mendapatkan mimpinya.

2.2.11. *All is Lost*

Bagian ini adalah kebalikan dari *midpoint*. Karakter utama akan mengalami kekalahan total, atau kemenangan total. Biasanya, pada bagian ini, karakter utama akan kehilangan seseorang atau sesuatu yang telah mereka kumpulkan. Kemudian, hal ini yang membuat karakter utama menjadi mati baik secara fisik ataupun mental.

2.2.12. *Dark Night of the Soul*

Pada bagian ini, karakter utama mengalami keterpurukan dalam menjalani hidupnya, ia merasa seperti kehilangan sesuatu atau harapan. Namun, bisa juga seperti ia kehilangan tujuan utama yang ingin ia capai, orang yang ia cintai, atau orang yang sangat ia kagumi. Namun, pada bagian ini juga karakter utama menemukan informasi baru yang sudah di *set up* pada bagian *B story*, yang akhirnya mampu membuat ia bangkit kembali, menemukan pilihan lain untuk bisa mencapai tujuannya.

2.2.13. *Break into Three*

Bagian ini adalah bagian dimana karakter telah menemukan solusi yang tercipta dari bagian *A story* dan *B story*, untuk menyelesaikan masalah yang ia hadapi.

2.2.14. *Finale*

Karakter utama telah menjadi orang yang baru dan berada pada lingkungan hidupnya yang baru. Pada bagian ini, karakter antagonis telah kalah total, ia sudah tidak bisa mengganggu karakter utama lagi yang sudah berubah menjadi orang yang lebih baik.

2.2.15. *Final Image*

Bagian ini adalah bagian yang berawalan dari apa yang telah ditampilkan pada bagian *opening image*.

2.3. *Plot Device*

Menurut Masterclass (2020), *plot device* adalah alat atau teknik bercerita yang berfungsi untuk menggerakkan sebuah narasi. Begitu juga menurut Miyamoto (2019) *plot device* adalah sebuah alat atau teknik apapun yang berguna untuk menggerakkan plot. Ada banyak jenis *plot device* yang berkembang dan sering digunakan dalam menulis sebuah cerita untuk film. seperti *deus ex Machina*, *Plot Voucher*, *Cliffhanger*, *Red Herring*, *Love Triangle*, dan *MacGuffin*. Namun penulis hanya akan menggunakan teori *plot device MacGuffin*.

MacGuffin adalah sebuah *plot device* untuk menggerakkan sebuah cerita yang diperkenalkan pertama kali oleh Alfred Hitchcock. *Plot device* ini menggunakan sebuah obyek untuk menggerakkan ceritanya. Obyek tersebut bisa saja tidak terlalu signifikan atau tidak terlalu berarti. Tetapi obyek tersebut harus mendorong karakter dan cerita untuk terus bergerak maju.

2.4. Tarot

Menurut Fachri (2009), Kartu tarot adalah media atau alat dari perwujudan pikiran manusia. Baik pikiran secara sadar ataupun alam bawah sadarnya. Kartu tarot digunakan sebagai media untuk konseling, mencari akar masalah dan untuk mencari jalan keluar dari sebuah masalah yang sedang dialami oleh seseorang. (hlm. 7)

Sampai saat ini, belum ditemukan sumber yang dapat dipercaya mengenai darimana kartu tarot ini berasal. Dari beberapa sumber yang ada mengatakan bahwa kartu tarot berasal dari masyarakat gipsi yang membawanya ke daratan eropa. Namun beberapa tokoh sebelumnya seperti Antoine Court de Gebelin pada esainya yang berjudul *Game of Tarot* pada tahun 1728 mengatakan bahwa kartu tarot adalah sebuah buku pengetahuan kuno yang ditulis oleh sekumpulan orang bijak di bawah arahan dari dewa Thoth (Dewa Mesir Kuno) atau Hermes Trismegistus (Dewa orang Yunani). Di mana, kemudian gambar-gambar pada kartu tarot diasosiasikan pada kepercayaan hermetitisme, kabbala, serta hal-hal astrologi. (Place, 2005).

2.4.1. Arcana Mayor

Pada arcana mayor terdapat 22 kartu yang terdiri dari 21 kartu dengan nomor berurutan dan 1 kartu dengan nomor 0 atau disebut juga kartu Si Dunggu (*The Fool*). Kartu arcana mayor memiliki gambaran tentang perjalanan hidup manusia kedepannya. Terdapat pembelajaran hidup untuk menuju kesadaran diri dan makna dari kehidupan. (Fachri, 2009, hlm. 8)

Table 1 Arcana Mayor

No.	Jenis Kartu	Mskna
0	Fool	Seseorang yang tanpa berpikir panjang terus melangkah untuk memenuhi mimpinya. Ia hanya berpaku pada khayalan atau lamunannya. Hal itu membuat ia tidak melihat tebing yang kemungkinan akan membuat ia jatuh seperti orang bodoh.
I	The Magician	Seseorang memiliki awal yang baru, ia mungkin saja dapat memulai karirnya yang baru, atau untuk memenuhi hasratnya yang lain. Tetapi kartu ini juga dapat memiliki arti pengkhianatan, kebohongan, atau dimanfaatkan oleh orang lain.
II	High Priestess	Kartu ini memiliki makna bahwa seseorang harus lebih bermawas diri, menahan emosi

		dan juga memanfaatkan waktu dengan baik agar dapat menemukan solusi yang bijaksana. Seseorang harus mendengarkan suara batinnya dan intuisinya.
III	Empress	Kartu ini memiliki makna seseorang harus bersabar. Seperti layaknya gambar ratu pada kartu ini. Ratu memiliki arti sebagai dewi kesuburan, keibuan. Ketika kita akan menjalankan suatu hal yang baru seperti bisnis baru, hubungan yang baru, atau karir yang baru, kita harus menjalaninya dengan tekun dan sabar.
IV	Emperor	Kartu ini memiliki gambar seorang raja yang sedang duduk di atas tahtanya. Hal ini bermakna bahwa seseorang harus bisa memimpin dirinya, berani mengambil keputusan untuk dirinya sendiri dalam mencapai cita-cita atau tujuannya. Selain itu, ia juga harus menjadi pendengar yang baik. Tetapi tidak boleh sampai ada orang lain yang mengontrol dan mengatur hidup orang tersebut.
V	Hierophant	Pada kartu ini, melambangkan ketika

		<p>seseorang yang sudah kuat membangun pilar-pilar rumahnya tiba-tiba ia dilanda ketakutan. Maka kartu ini memiliki makna bahwa orang tersebut harus membuang rasa takutnya. Ia harus tetap bersikap dan berpikir positif. Selain itu, ia juga harus bisa mengontrol rasa panikny agar ia bisa menyelesaikan masalahnya itu.</p>
VI	Lovers	<p>Pada kartu ini, terdapat makna bahwa seseorang sedang mengalami kesulitan dalam membuat keputusan. Ia dihadapkan dengan dua pilihan yang berat untuk ia pilih. Atau bisa juga memiliki makna bahwa seseorang telah mengambil keputusan yang sesuai dengan yang ia inginkan atau ia cintai. Meskipun keputusan itu berat, tetapi ia jalani dengan senang hati dan penuh ketulusan.</p>
VII	Chariot	<p>Kartu yang menggambarkan kereta perang ini memiliki makna bahwa seseorang sedang memiliki ambisi yang besar, ia setia pada apa yang ia alami, memiliki keyakinan dan motivasi yang besar. Ia rela melakukan apa saja untuk bisa mencapai kemenangan dalam</p>

		kehidupannya.
VIII	Strength	Kartu ini memiliki makna bahwa seseorang harus memiliki kekuatan yang konsisten, tidak mudah menyerah sampai ia mendapatkan kesuksesannya.
IX	Hermit	Sang pertapa, kartu ini memiliki arti bahwa seseorang harus rehat sejenak dari aktivitas yang ia lakukan. Ia perlu untuk mengintrospeksi diri. Mencari kedamaian dan ketenangan untuk mendapatkan kembali inspirasi. Kemudian ia bisa kembali beraktivitas setelah mendapatkan semangatnya kembali.
X	Wheel of Fortune	Kartu ini memiliki makna bahwa seseorang akan mengalami suatu keberuntungan dalam kehidupannya. Ia akan mendapatkan kelimpahan, atau kebahagiaan tak terduga.
XI	Justice	Kartu ini memiliki makna bahwa seseorang harus membuat penyesuaian ulang dalam hidupnya agar hidupnya kembali seimbang. Baik secara fisik, emosi, dan spiritual.
XII	Hanged Man	Kartu ini memiliki arti bahwa seseorang

		akan berjuang, mengorbankan dirinya dan kepentingannya untuk mendapatkan solusi.
XIII	Death	Kematian pada kartu ini bukan berarti adalah tentang kematian atau akhir dari perjalanan hidup seseorang. Melainkan tentang niat dari rasa jenuh yang dirasakan sehingga melahirkan suatu proses yang baru atau akan ada sebuah tantangan yang baru.
XIV	Temperance	Kesabaran, kartu ini memiliki arti bahwa seseorang harus memiliki kesabaran, kerukunan, kompromi dan keseimbangan dalam hidupnya.
XV	Devil	Kartu ini memiliki arti bahwa akan ada suatu hal buruk, seperti kejahatan, malapetaka, kekacauan dan kekerasan yang akan terjadi.
XVI	Tower	Kartu ini menggambarkan tentang sebuah Menara yang runtuh. Kartu ini memiliki arti bahwa seseorang akan mengalami kejatuhan, penderitaan, bencana yang tidak terduga
XVII	Star	Makna dari kartu ini adalah akan terjadi suatu kesuksesan, masih ada harapan dari setiap masalah yang terjadi, seseorang akan

		mengalami kemujuran dalam hidupnya. Ia akan memperoleh kebenaran.
XVIII	Moon	Kartu ini memiliki arti bahwa ada bahaya tersembunyi, tuntutan, kebohongan, fitnah, yang akan dialami oleh seseorang. Oleh sebab itu, seseorang tersebut harus mengandalkan dan mempercayai intuisinya.
XIX	Sun	Kartu bergambarkan matahari ini memiliki arti semua permasalahan yang terjadi akan mendapatkan pencerahan, seseorang akan mendapatkan kebahagiaan baru, inspirasi baru, prestasi dan kesempurnaan. Hal-hal jahat dan buruk pergi begitu saja.
XX	Judgement	Kartu ini memiliki makna bahwa seseorang harus bisa melepaskan masa lalunya. Memaafkan segala hal yang sudah terjadi di masa lalu, meninggalkan kebiasaan-kebiasaan buruknya dan terlahir kembali menjadi manusia baru, mengalami suatu transformasi dan berubah.
XXI	World	Kartu ini melambangkan seseorang yang sudah berhasil menghadapi segala rintangan

		untuk mencapai tujuannya. Kartu ini memiliki makna bahwa seseorang akan menikmati keberhasilan dari kerja kerasnya dengan penuh kebahagiaan.
--	--	--

2.4.2. Arcana Minor

Sedangkan arcana minor terdiri dari 56 kartu yang berisikan tentang kejadian yang bersifat misteri pada setiap sifat dan kondisi manusia. Terdapat empat elemen yang dimuat di dalam kartu arcana minor yaitu tongkat, koin, pedang, dan piala. Masing-masing elemen ini memiliki satu kartu ace dan sepuluh kartu (10) untuk masing-masing elemen. (Fachri, 2009, hlm. 9)

Table 2 Arcana Minor

Jenis Kartu	Elemen	Makna
Wands (Tongkat)	Api	Merepresentasikan gairah, semangat, atau kegemaran. Seperti ambisi, karir, atau ada hal yang ingin sekali dilakukan
Cups (Piala)	Air	Merepresentasikan hal-hal yang berhubungan dengan emosi, baik itu kebahagiaan, kemarahan, depresi, atau kesedihan yang sedang dialami.
Swords (Pedang)	Udara	Merepresentasikan permasalahan

		yang terjadi yang berhubungan dengan komunikasi. Baik komunikasi secara lisan maupun komunikasi non lisan.
Pentacles (Koin)	Tanah	Merepresentasikan hal-hal tentang Kesehatan, keuangan, pekerjaan, tugas dan keberuntungan.