



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Karakter

Eder, Jannidis, dan Schneider (2010) mengatakan bahwa karakter memiliki pengertian yang berbeda-beda berdasarkan cara karakter tersebut dianalisa. Walaupun begitu, semua pengertian dari karakter mengarah kepada fakta bahwa karakter merupakan sebuah makhluk fiktif yang dianalogikan kepada makhluk hidup yang ada di dunia ini, baik manusia maupun non-manusia. Berdasarkan esai yang pernah ditulis oleh Uri Margolin, karakter adalah elemen paling pertama dalam sebuah dunia naratif yang bisa bergerak, berpikir, dan bisa beraksi (hlm. 7).

Thomas (2014) menambahkan bahwa karakter memiliki sebuah tujuan yang harus dicapai dengan melibatkan elemen pengetahuan, perasaan, dan tindakan. Karakter bukanlah sesuatu yang statis, melainkan sesuatu yang dinamis, membentuk pola yang terdiri dari aksi. Thomas menambahkan bahwa karakter memiliki sebuah sifat, dan sifat-sifat tersebut dapat berganti seiring dengan berjalannya cerita (hlm. 168).

Field (2005) mengatakan bahwa karakter terbagi atas dua bagian, yaitu *interior* dan *exterior*. *Interior* dari karakter menjelaskan awal dari kemunculan karakter atau latar belakang karakter. *Interior* karakter mencakup dari lahirnya karakter sampai masa kini. *Exterior* karakter menjelaskan perjalanan karakter dari awal sampai akhir film (hlm. 48-49).

2.1.1. Karakter Utama

Dalam pembuatan cerita, karakter utama dibagi menjadi dua, yaitu protagonis dan antagonis. Menurut Ballon (2014), kedua jenis karakter tersebut dan interaksi mereka menjadi salah satu pilar utama dalam sebuah cerita, yaitu konflik. Keberadaan dua karakter tersebut akan menarik perhatian audiens karena audiens memiliki seseorang yang mereka dukung dan seseorang yang mereka takuti atau benci (hlm. 53).

Protagonis berasal dari kata "*proto*" yang berarti pertama atau utama, dan "*agoniste*" yang berarti pejuang. Dengan kata lain, protagonis adalah pejuang pertama dari sebuah cerita. Duncan (2006) mengatakan bahwa masalah yang ada di dalam film dimiliki oleh protagonis. Duncan menambahkan bahwa seorang protagonis harus bisa mendorong cerita dan protagonis tidak selalu menjadi karakter yang baik ataupun memiliki tujuan yang baik dan benar (hlm. 15).

Ballon (2014) juga mengatakan bahwa protagonis memiliki sebuah tujuan yang dia harus capai, dan protagonis harus menjadi seorang karakter yang tidak terlalu lemah maupun tidak terlalu kuat. Protagonis yang terlalu kuat akan membuat interaksi protagonis dan antagonis menjadi membosankan dan mudah ditebak, sementara protagonis yang terlalu lemah akan membuat tujuan protagonis seolah-olah tidak mungkin dicapai. Protagonis juga sebaiknya memiliki kelemahan atau cacat, baik fisik maupun mental, agar protagonis terlihat seperti seorang manusia/makhluk hidup yang normal (hlm. 53).

Antagonis berasal dari kata “*anti*” yang berarti bertolak belakang atau berlawanan, dan “*agoniste*” yang berarti pejuang. Dengan kata lain, antagonis adalah pejuang berlawanan. Menurut Duncan (2006), antagonis sering dianggap sebagai orang jahat dari sebuah cerita, dan anggapan tersebut salah besar. Antagonis, sesuai dengan pengertiannya, adalah pejuang yang berlawanan, dan keberadaan antagonis memberikan perlawanan kepada protagonis, terutama dalam tujuan protagonis. Antagonis adalah karakter yang memiliki tujuan yang berlawanan dengan protagonis, dan umumnya selalu memiliki konflik dengan protagonis (hlm. 16). Cooper dan Dancyger (2017) menambahkan bahwa antagonis tidak hanya ada dalam bentuk manusia atau makhluk hidup, tetapi bisa juga dalam bentuk alam, buatan manusia, bahkan aspek dari protagonis, seperti sifat (hlm. 48).

Seperti halnya protagonis, Ballon (2014) mengatakan bahwa antagonis harus memiliki sebuah tujuan yang dia harus capai, dan tujuan tersebut harus memiliki konflik dengan tujuan protagonis. Antagonis juga harus dibuat sebagai karakter yang seimbang. Antagonis yang terlalu kuat akan membuat protagonis menjadi seseorang yang tidak bisa apa-apa, sementara antagonis yang terlalu lemah akan membuat tujuan protagonis menjadi sesuatu yang mudah dicapai dan membosankan. Dalam pembuatan antagonis yang bersifat kejam, antagonis sebaiknya memiliki sisi baik agar antagonis terlihat seperti seorang manusia/makhluk hidup yang biasa (hlm. 54). Cooper dan Dancyger (2017) menambahkan bahwa antagonis yang lebih kuat, namun tidak terlalu kuat, akan

membuat konflik yang dihadapi protagonis menjadi lebih berat, dan audiens akan lebih bersimpati kepada protagonis (hlm. 48).

Morell (2008) mengatakan bahwa antagonis yang baik adalah antagonis yang menghalangi tujuan protagonis dan menyulitkan protagonis dalam perjalanan cerita protagonis. Antagonis dapat melakukan apapun untuk memberi kesulitan kepada protagonis dalam bentuk apapun, seperti tekanan mental atau tindakan yang bersifat fisik. Di akhir cerita, protagonis bisa melewati halangan yang dibuat oleh antagonis. Protagonis juga bisa gagal dalam melewati halangan antagonis (hlm. 99).

Morell (2008) menambahkan bahwa interaksi antara protagonis dan antagonis memiliki ciri-ciri spesial yang membuat cerita menjadi lebih dinamis. Ciri-ciri tersebut adalah:

1. Antagonis adalah musuh protagonis, dan adalah sebuah musuh yang seimbang. Antagonis dan protagonis sebaiknya merupakan individu yang seimbang.
2. Hubungan protagonis dan antagonis memiliki sejenis intimasi. Antagonis tidak hanya seseorang yang muncul secara tiba-tiba, atau seseorang yang ada di pihak lawan protagonis secara tiba-tiba.
3. Interaksi antara protagonis dan antagonis akan melibatkan emosi yang intens, baik positif maupun negatif. Tanpa emosi intens, konflik akan terasa datar kepada audiens.

4. Antagonis adalah karakter yang selalu menunjukkan *achilles' heel* dari protagonis. Dengan munculnya kelemahan protagonis yang ditunjukkan oleh antagonis, audiens akan merasakan ketegangan.
5. Konflik antara protagonis dan antagonis bersifat melemahkan protagonis, sehingga protagonis yang mencapai tujuannya akan membuat protagonis dan audiens lebih senang.
6. Protagonis adalah karakter yang umumnya dijatuhkan melalui penghinaan oleh antagonis. Penghinaan akan memperkuat karakter protagonis yang berjuang untuk mencapai tujuannya.
7. Protagonis akan menghadapi konfliknya dengan antagonis secara personal. Jika protagonis tidak menanggapi konflik secara serius, tujuan dari protagonis akan menjadi lemah.
8. Dengan adanya keberadaan antagonis, protagonis memiliki obsesi untuk mencapai tujuannya. Karena ada sesuatu yang harus diperjuangkan, protagonis menjadi fokus akan tujuannya.
9. Di klimaks dari sebuah cerita, yang umumnya menunjukkan konfrontasi terakhir di antara protagonis dan antagonis, kedua karakter tersebut akan mengeluarkan emosi yang kompleks. Protagonis yang melawan antagonis dengan perasaan ragu dari aksinya akan memperdalam ketegangan.

Morell mengatakan bahwa walaupun banyak interaksi antara protagonis dan antagonis tidak memenuhi kriteria ini, dinamika interaksi protagonis dan antagonis yang baik akan melibatkan kriteria-kriteria ini (hlm. 109).

2.1.2. Motivasi

Menurut Ballon (2007), motivasi adalah kebutuhan atau keinginan karakter yang menggerakkan karakter itu sendiri. motivasi dari sebuah karakter adalah penyebab dari aksi yang karakter lakukan dan konflik yang karakter hadapi didalam sebuah cerita. Tanpa motivasi, karakter tidak akan hidup dengan arah yang jelas, dan audiens tidak akan bisa merasakan simpati oleh karakter tersebut (hlm. 37).

1. Motivasi dan Kebutuhan

Ballon (2007) mengatakan bahwa motivasi dari sebuah karakter terdiri dari 2 jenis, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi internal dari sebuah karakter lebih sulit ditemukan daripada motivasi eksternal sebuah karakter. Kadang, karakter belum sadar akan motivasi internalnya sendiri. Ballon menambahkan bahwa motivasi internal dari karakter adalah sesuatu yang berhubungan dengan kebutuhan dasar dari sebuah manusia, sementara motivasi eksternal adalah hal-hal lain diluar kebutuhan dasar. Motivasi eksternal umumnya didorong oleh motivasi internal (hlm. 45).

2. Motivasi dan Latar Belakang

Ballon (2017) mengatakan bahwa latar belakang dari suatu karakter akan sangat mempengaruhi motivasi karakter. Karakter pada masa lalu yang mengalami

berbagai komplikasi, seperti trauma, akan memberikan karakter konflik yang baru dan motivasi yang menyangkut komplikasi tersebut (hlm. 43).

2.1.3. Tujuan

Menurut Snyder (2013), tujuan atau *goal* dari karakter adalah sesuatu yang berbentuk dasar. Goal sebuah karakter harus berhubungan kebutuhan dasar yang karakter harus penuhi. Dengan adanya kebutuhan dasar, karakter akan mempertaruhkan sesuatu untuk mencapai tujuan tersebut, dan karakter akan menarik simpati dari audiens (hlm. 54).

2.1.4. Ketakutan

Menurut Lauther (2004), ketakutan akan memberi efek sangat besar kepada karakter. Ketakutan memberi efek yang bagus kepada cerita. Rasa takut akan memaksa karakter untuk bertindak sesuatu, dan memberi motivasi kepada karakter untuk menghindari/melakukan sesuatu kepada sumber rasa takut tersebut (hlm. 104). Lavene dan Lavene (2004) menambahkan bahwa ketakutan akan membuat setiap karakter unik. Setiap karakter memiliki cara tersendiri dalam menanganinya, dan karakter bisa saja menghadapi ketakutannya tanpa merasa takut lagi (hlm. 162).

2.2 Dimensi Karakter

Egri (1946) mengatakan bahwa sebuah manusia memiliki 3 dimensi. 3 Dimensi tersebut mencakup fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa ketiga dimensi tersebut, manusia tidak dapat dihargai. Hal yang sama juga bisa diimplementasikan kepada sebuah karakter. Tanpa dimensi yang jelas, karakter

tidak akan bisa dihargai dan dinilai sebagai sebuah manusia. Sebuah karakter tidak bisa menjadi seorang yang jahat tanpa alasan yang membuat sebuah karakter menjadi seperti itu (hlm. 35).

Ballon (2014) mengatakan bahwa 3 dimensi dari manusia akan membantu penulis naskah untuk membuat latar belakang dari sebuah karakter, dan memberi kenangan untuk karakter selama karakter menjalani hidupnya (hlm. 41).

2.2.1. Aspek Fisiologi

Menurut Egri (1946), fisik dari karakter akan menunjukkan bagaimana karakter melihat dunianya. Pandangan hidup dari seseorang yang cacat akan berbeda dengan seseorang yang sehat. Fisik karakter akan mempengaruhi karakter setiap saat, menjadikan sebuah karakter sebagai manusia yang unik. Dimensi fisiologis dari karakter adalah sebuah dasar dari kompleksitas karakter (hlm. 35).

Corbett (2013) mengatakan bahwa pembuatan dimensi fisiologi dari sebuah karakter membutuhkan banyak pertimbangan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut mencakup:

1. Bagaimana penampilan karakter mencerminkan diri karakter?
2. Apakah penampilan karakter mempengaruhi kebiasaan karakter?
3. Bagaimana reaksi orang sekitar karakter setelah melihat penampilan karakter?

Menurut Corbett, pertanyaan-pertanyaan tersebut lebih penting daripada menentukan sekedar warna rambut (hlm. 195).

Corbett (2013) menambahkan bahwa fisiologi dari karakter tidak bisa dideskripsikan hanya dengan *casting*. Fisiologi dari karakter juga membutuhkan deskripsi dari penulis cerita juga. Penulis naskah akan memberi ide tentang bagaimana karakter melihat dunia kepada departemen-departemen lainnya (hlm. 210).

1. Gender dan Jenis Kelamin. Menurut Corbett (2013), menentukan gender adalah sebuah hal yang bisa dilakukan dengan cepat dan otomatis, tetapi tidak seharusnya dilakukan dengan cara demikian. Laki-laki dan perempuan bertindak dengan cara yang berbeda, dan juga diperlakukan dengan cara yang berbeda. Penentuan dari gender akan mempengaruhi apa yang karakter ingin lakukan, bagaimana cara karakter merespon sesuatu, dan konflik yang akan karakter hadapi (hlm. 197-198).
2. Ketertarikan. Corbett (2013) mengatakan bahwa setiap manusia dan karakter memiliki ketertarikan yang berbeda. Seseorang yang elitis akan tertarik kepada hal-hal yang tidak menarik kepada orang-orang lain, terlebih lagi dalam bidang seksual (hlm. 200).
3. Ras. Menurut Corbett (2013), ras dari karakter menentukan apa keuntungan dan kesulitan yang karakter akan alami. Di era globalisasi, pertemuan antar ras semakin sering terjadi, dan membawa dampak baik maupun buruk (hlm. 203).
4. Kesehatan dan Penyakit. Corbett (2013) mengatakan bahwa karakter tidak akan pernah lepas dari ancaman kematian. Penyakit akan membantu dalam

menunjukkan diri dari sebuah karakter. Pandangan karakter yang memiliki penyakit akan berbeda dari karakter yang sehat (hlm. 207).

2.2.1. Aspek Sosiologi

Corbett (2013) mengatakan bahwa aspek sosiologi akan menentukan bagaimana karakter akan bergerak dalam dunia dimana karakter tersebut tinggal. Ketika mendalami aspek sosiologi, hubungan karakter dengan siapapun menjadi sangat penting. Interaksi karakter tersebut akan memunculkan aspek-aspek dari karakter, seperti keinginan untuk mendapatkan sesuatu (hlm. 247).

Egri (1945) menambahkan bahwa aspek sosiologi dari karakter akan membuat bagaimana karakter beraksi. Menurut Egri, karakter yang lahir di keluarga yang memiliki kesulitan dalam ekonomi memiliki sifat yang berbeda dengan karakter yang lahir di keluarga yang berkecukupan (hlm. 35).

1. Keluarga. Menurut Corbett (2013), keluarga menjadi salah satu dasar dari jati diri sebuah karakter. Kondisi keluarga menentukan bagaimana karakter melakukan pekerjaan-pekerjaan, bagaimana rasa percaya diri yang tumbuh dalam diri karakter, dan bagaimana karakter menghargai apa yang karakter kerjakan. Keluarga mencakup ayah, ibu, dan saudara. Setiap anggota keluarga memiliki perannya dalam mempengaruhi karakter (hlm. 248).
2. Pasangan. Corbett (2013) mengatakan bahwa pasangan dari sebuah karakter adalah sebuah hubungan sosial yang sangat rentan dengan konflik dan menjadi sebuah aspek yang sangat mudah untuk dikembangkan. Pernikahan muncul dari hubungan asmara yang mengalami transisi ke hubungan yang memiliki

tingkat lebih serius. Menurut Corbett, pernikahan menggabungkan aspek baik dan buruk dari pertemanan, keluarga, dan keinginan seksual (hlm. 258).

3. Kelas Sosial dan Ekonomi. Menurut Corbett (2013), kelas sosial dan ekonomi dari sebuah karakter akan mempengaruhi kesempatan dan konflik yang akan karakter hadapi. Karakter yang berada di kelas menengah akan mengalami masalah yang berbeda dengan karakter yang berada di kelas bawah. Respon karakter terhadap kelas dimana karakter berada akan mempengaruhi bagaimana karakter berusaha menghadapi masalah yang karakter alami (hlm. 269).

2.2.2. Aspek Psikologi

Corbett (2013) mengatakan bahwa psikologi adalah dimensi karakter yang paling penting diantara 2 dimensi lainnya. Dimensi psikologi adalah sebuah dasar dari diri sendiri manusia atau karakter (hlm. 214). Egri (1946) menambahkan bahwa bidang psikologi merupakan campuran dari dua dimensi sebelumnya, yaitu fisiologi dan sosiologi. Gabungan dari kedua dimensi tersebut akan memunculkan berbagai dimensi psikologi, seperti ambisi, temperamen, ketakutan, dan sifat (hlm. 36).

1. Keinginan. Menurut Corbett (2013), penulis naskah harus bisa menggambarkan karakter yang mempunyai keinginan untuk sesuatu. Karakter tidak harus mengetahui apa yang ia inginkan, tetapi penulis harus menetapkan apa yang karakter inginkan dan cara mendapatkannya. Penulis naskah harus

bisa membuat klimaks dimana karakter mendapatkan atau tidak mendapatkan apa yang karakter inginkan, dan konflik yang akan karakter hadapi (hlm. 215).

2. Ketakutan. Corbett (2013) mengatakan bahwa ketakutan adalah sebuah naluri dasar dari sebuah manusia dan karakter. Ketakutan selalu mengintai dibelakang emosi-emosi dan aspek-aspek psikologi dari manusia. Ketakutan muncul dari sesuatu yang ada di luar kendali manusia, menjadikan ketakutan sebagai salah satu aspek yang sangat penting. Ketika karakter menghadapi konflik, karakter tidak hanya menghadapi antagonisnya, tetapi menghadapi ketakutan. Ketakutan tersebut muncul dalam bentuk kekalahan, dipermalukan, atau kematian (hlm. 216). Corbett juga menambahkan bahwa penulis naskah harus bisa membuat dan memperkuat sumber ketakutan dari sebuah karakter (hlm. 217).
3. Rasa Malu. Menurut Corbett (2013), rasa malu dari karakter muncul ketika karakter melakukan sesuatu yang salah tetapi tidak sadar atas hal tersebut, dan karakter berusaha untuk menghindari dari pandangan publik, tetapi tidak bisa mendapatkan tempat untuk menghindari. Corbett mengatakan bahwa rasa malu merupakan aspek yang sangat baik untuk di eksplorasi dalam sebuah karakter, karena rasa malu melibatkan orang lain (hlm. 224).
4. Rasa Bersalah. Corbett (2013) mengatakan bahwa rasa bersalah memiliki kontras dengan rasa malu. Rasa bersalah merupakan sebuah aspek psikologi dimana karakter melakukan sesuatu yang salah dan karakter sadar bahwa apa yang karakter lakukan adalah sesuatu yang salah. Walaupun rasa malu muncul

bersama rasa bersalah, rasa bersalah meliputi sebuah karakter dan diri sendiri karakter (hlm. 227).

2.3. Latar Belakang Karakter

Menurut Ballon (2009), latar belakang karakter atau *character backstory* adalah kejadian-kejadian yang dialami oleh seorang karakter sebelum alur cerita dimulai. Latar belakang karakter mencakup masa kecil, pengalaman hidup, dan memori dari seorang karakter. Ballon mengatakan bahwa latar belakang akan memberi pengaruh kepada karakter, baik secara personal maupun interaksinya dengan orang lain (hlm. 20). Bird (2016) menambahkan bahwa latar belakang bahwa latar belakang dari karakter sebaiknya tidak dipertunjukkan pada saat karakter pertama kali muncul dalam cerita (hlm. 238).

Dunne (2017) mengatakan bahwa latar belakang berupa kejadian masa lalu dari karakter mempengaruhi 8 bagian dari karakter, yaitu:

1. Pengaruh Positif. Kejadian yang terjadi kepada karakter pada masa lalu, baik positif maupun negatif, akan memberi pengaruh yang positif kepada karakter.
2. Pengaruh Negatif. Kejadian masa lalu, walaupun memberikan pengaruh positif kepada seorang karakter, juga memberikan pengaruh negatif kepada karakter tersebut, walaupun kejadian tersebut positif.
3. Pengaruh Terhadap Persepsi Diri Sendiri. Kejadian masa lalu akan memberikan pengaruh terhadap bagaimana karakter melihat dirinya sendiri.

4. Pengaruh Terhadap Persepsi Karakter Lain. Sama seperti bagaimana persepsi karakter terhadap dirinya sendiri yang berubah akibat kejadian masa lalu, persepsi terhadap karakter lain akan berubah juga.
5. Pengaruh Terhadap Perasaan. Kejadian masa lalu akan mengubah bagaimana karakter bereaksi terhadap apapun di sekitar karakter, menjadi lebih baik ataupun lebih buruk.
6. Pengaruh Terhadap Kebutuhan. Kejadian masa lalu akan mengubah apa yang karakter ingin capai dalam hidupnya.
7. Pengaruh Terhadap Sikap. Kejadian masa lalu akan mengubah sikap karakter terhadap tindakan-tindakan tertentu dalam cerita.
8. Pengaruh Terhadap Karakter Pada Umumnya. Kejadian masa lalu pada umumnya lebih memberi pengaruh kepada karakter daripada kejadian yang terjadi pada masa sekarang. Kejadian masa lalu seolah-olah datang dan membentuk karakter yang ada di masa sekarang secara paksa.

Dengan menganalisa bagaimana karakter dipengaruhi oleh kejadian masa lalu, Dunne mengatakan bahwa penulis cerita akan mengerti karakter yang mereka buat lebih dalam alur cerita (hlm. 80).

Ballon (2009) menambahkan bahwa latar belakang karakter bisa dijelaskan dalam cerita melalui 4 cara, yaitu:

1. Dialog. Pada umumnya, menggunakan dialog untuk menjelaskan latar belakang karakter merupakan hal yang membosankan. Walaupun begitu, latar

belakang yang dijelaskan pada dialog yang memiliki intensitas tinggi, seperti konflik, akan menarik perhatian audiens.

2. *Narasi*. *Narasi* digunakan untuk menjelaskan bagaimana sebuah kejadian terjadi dalam bentuk ringkasan, dan latar belakang dapat dijelaskan dalam bentuk narasi.
3. *Inner Dialogue*. *Inner Dialogue*, atau pikiran, juga dapat digunakan untuk menjelaskan latar belakang dari sebuah karakter.
4. *Flashback*. *Flashback* adalah sebuah *scene* atau kejadian dari masa lalu yang dimasukkan kepada *scene* atau kejadian masa sekarang. Walaupun *flashback* pada umumnya mengganggu jalannya alur cerita dan harus digunakan secara hati-hati, *flashback* dapat menjelaskan latar belakang dari sebuah karakter dengan tingkat detail yang lebih tinggi dari cara-cara lain.

Apapun cara yang digunakan penulis dalam menjelaskan latar belakang karakter, informasi tentang latar belakang harus dijelaskan secara natural dan informasi tersebut harus memiliki kepentingan. Tanpa kepentingan dan penyampaian yang natural, informasi tentang latar belakang karakter akan terkesan tidak natural dan dipaksakan (hlm. 29).

2.4. Referensi Karakter

Menurut Davis (2016), karakter bisa muncul dari berbagai alasan. Karakter bisa dibuat berdasarkan seseorang yang penulis cerita kenal, atau dibuat dengan imajinasi dari titik awal. Karakter juga bisa dibuat menggunakan kombinasi dari

dua referensi di antara seseorang yang nyata dan seseorang yang fiktif (hlm. 3). Corbett (2013) mengatakan bahwa referensi karakter seharusnya tidak dipakai lebih dari dasar sebuah karakter. Jika seorang karakter terlalu mengikuti referensinya, karakter menjadi tidak berkembang dan cerita menjadi membosankan walaupun ditulis sebaik mungkin. Referensi karakter adalah sebuah oportunitas, bukan keharusan (hlm. 43).

Corbett (2013) menambahkan bahwa referensi untuk karakter bisa muncul dari 5 sumber, yaitu cerita, alam bawah sadar, inspirasi dari seni dan alam, manusia sungguhan, dan gabungan dari berbagai sumber lainnya. Setiap sumber memiliki kelemahan dan keuntungan, dan sumber-sumber lain dapat menutupi kelemahan dari suatu sumber (hlm. 43).

1. Cerita

Menurut Corbett (2013), referensi karakter dari ide cerita merupakan referensi karakter yang sering digunakan oleh penulis cerita. Referensi karakter dari ide cerita, menurut Corbett, membuat karakter menjadi datar dan seolah-olah menjadi budak cerita. Karakter bukan menjadi manusia, melainkan menjadi bagian dari mesin yang disebut naratif (hlm. 45). Ide cerita sebaiknya hanya memberi dasar dari karakter, dan karakter menjadi hidup bukan hanya karena kenyataan dari cerita, tetapi keinginan, kelebihan, dan kelemahan (hlm. 49).

Corbett (2013) juga menambahkan bahwa kunci dari menggunakan cerita sebagai referensi karakter adalah tidak membiarkan karakter terkunci dengan alur cerita. Karakter sebaiknya diberikan kebebasan untuk bertindak di tengah-tengah

berjalannya cerita. Dengan memahami alasan kenapa dan bagaimana karakter menjadi tema cerita, penulis dapat membuat karakter yang bebas sambil bergerak mengikuti alur cerita (hlm. 53).

2. Alam Bawah Sadar

Menurut Corbett (2013), dalam pembuatan karakter, dia pernah mendapatkan inspirasi karakter di alam bawah sadar melalui mimpi. Ketika memikirkan atau memimpikan tentang karakter, Corbett mengandalkan alam bawah sadar ia untuk membuat karakter dengan sifat-sifat yang lebih kompleks dari karakter yang ia buat pada saat dia bekerja dengan penuh kesadaran. Menggunakan referensi karakter dari alam bawah sadar, namun, memunculkan ide karakter yang tidak berasal dari cerita apapun. Jika menggunakan cerita sebagai referensi karakter membuat penulis mengembangkan karakter dari cerita yang ada, menggunakan alam bawah sadar sebagai referensi harus membuat penulis mengembangkan cerita dari karakter yang muncul (hlm. 55).

3. Seni dan Alam

Corbett (2013) mengatakan bahwa penulis cerita bisa menggunakan benda-benda dan makhluk hidup yang ada di alam, dan mempersonifikasikan mereka menjadi sebuah karakter. Begitu pula dengan benda-benda seni, seperti lukisan, fotografi, dan patung. Musik juga bisa digunakan sebagai ide dari karakter, karena musik sering menggambarkan berbagai *mood*, dan berjalan bagaikan cerita. Untuk menggunakan seni sebagai referensi karakter, penulis harus memecahkan pandangan seni yang kaku. Apapun referensi yang digunakan, penulis harus

membuka diri kepada pengembangan karakter, agar karakter memiliki kesan lebih hidup (hlm. 58).

4. Manusia Nyata

Corbett (2013) mengatakan bahwa tidak ada referensi karakter yang lebih hidup dari manusia nyata. Namun, sisi dalam dari manusia sulit diketahui oleh sesama manusia, dan manusia hanya kenal dirinya sendiri dengan baik, dan diri sendiri sering diragukan karena delusi diri sendiri. Karakter yang di buat dari referensi manusia asli kadang terlihat lebih baik dari sumber referensi dan siapapun yang ada di dunia, namun itu hanya karena penulis cerita lebih fokus kepada karakternya sendiri daripada sekitarnya, baik teman, keluarga, maupun manusia lain (hlm. 60).

5. Gabungan

Corbett (2013) mengatakan bahwa setiap referensi dari karakter bisa digabung satu sama lain. Karakter yang di buat dari gabungan-gabungan referensi bisa menghasilkan karakter yang sangat menarik, namun bisa membuat karakter menjadi gabungan sifat yang berantakan. Pembuatan karakter gabungan tidak hanya sekedar menggabungkan sifat-sifat secara asal, tetapi membutuhkan perhatian tentang sifat-sifat yang membentuk karakter (hlm. 69).

Karakter yang dibuat dengan referensi dari manusia nyata dibagi menjadi 3, yaitu referensi keluarga dan teman, referensi diri sendiri, dan referensi gabungan sifat manusia.

2.4.1. Referensi Keluarga dan Teman

Menurut Davis (2016), referensi karakter dari keluarga dan teman adalah hal yang sangat umum karena keluarga dan teman adalah manusia yang memiliki hubungan sosial yang erat. Keluarga dan teman menjadi salah satu referensi karena keluarga dan teman adalah seseorang yang sudah dikenal. Referensi keluarga dan teman membantu mempermudah dalam pembuatan karakter dikarenakan pembuat karakter yang kenal dengan keluarga dan temannya tahu apa yang akan mereka lakukan, apa yang mereka inginkan, dan kelebihan baik kekurangan mereka (hlm. 3).

Namun, menurut Davis (2016), menggunakan referensi karakter dari keluarga dan teman akan membuat pembuat karakter menjadi terpaku kepada manusia yang dipakai sebagai referensi tersebut. Pembuat karakter tidak ingin mengubah karakter karena ingin tetap loyal kepada teman ataupun keluarganya, dan hal ini akan membuat kreativitas dalam pembuatan karakter menjadi stagnan dan membosankan (hlm. 4).

Card (2010) juga mengatakan bahwa referensi keluarga dan teman dapat menimbulkan salah paham dengan manusia yang dijadikan sebagai referensi karakter. Card menekankan bahwa dengan menggunakan referensi keluarga dan teman, manusia yang menjadi dasar referensi bisa merasakan dikhianati akibat keberadaan mereka di dalam film tanpa sepengetahuan mereka. Untuk mencegah hal ini terjadi, Card menyarankan bahwa referensi keluarga dan teman dipakai sebagai bahan dasar untuk sebuah karakter, dan pembuat karakter harus membuat

sebuah karakter baru dari dasar karakter tersebut untuk menghindari kesalahpahaman dengan manusia yang menjadi referensi (hlm. 65).

2.4.2. Referensi Diri Sendiri

Menurut Davis (2016), referensi karakter dari diri sendiri memiliki keuntungan yang sama dengan menggunakan referensi keluarga dan teman namun memiliki kerugian yang lebih besar dari penggunaan referensi keluarga dan teman. Referensi diri sendiri akan lebih membatasi kreativitas dalam pembuatan karakter dibandingkan dengan referensi menggunakan keluarga dan teman. Pembuatan karakter dengan menggunakan referensi diri sendiri akan memaksa karakter untuk memiliki pandangan yang sama dengan diri sendiri dan memiliki kelebihan dan kelemahan yang sama dengan diri sendiri (hlm. 5).

Card (2010) menambahkan bahwa untuk membuat karakter dengan referensi diri sendiri tanpa membatasi kreativitas dari perancangan karakter, pembuat karakter harus bisa membayangkan dirinya sendiri untuk melakukan tindakan-tindakan karakter yang pembuat karakter telah buat dan mengaplikasikan hasilnya kedalam karakter tersebut (hlm. 69).

1. Card (2010) mengatakan bahwa salah satu cara untuk menggunakan referensi diri sendiri sebagai karakter adalah menggunakan analogi.

Pembuat karakter sebaiknya memikirkan aksi yang telah ia lakukan yang memiliki kesamaan dengan apa yang pembuat karakter ingin karakter lakukan. Analogi akan membantu pembuat karakter menentukan sifat karakter yang didasarkan pada sifat diri sendiri walaupun pembuat

karakter belum tentu pernah melakukan apa yang karakter ingin lakukan (hlm. 71).

2. Card (2010) mengatakan bahwa pembuat karakter yang menggunakan referensi diri sendiri sebagai acuan pembuatan karakter menggunakan memori untuk menggambarkan dirinya sendiri sebagai karakter yang ia tulis, baik secara sadar maupun tidak sadar. Menggunakan memori sebagai alat bantu dalam referensi diri sendiri akan mempermudah pembuat karakter dalam membentuk karakter, namun Card mengatakan bahwa cara ini menyebabkan sebuah karakter menjadi klise, akibat manusia yang menjadi referensi karakter hanya memiliki satu hidup dan hanya memiliki satu cara untuk menjalani hidup, dan pembuat karakter hanya bisa menggali satu memori yang akan dipakai berulang-ulang untuk karakter (hlm. 73).

2.4.3. Referensi Gabungan Sifat

Menurut Davis (2016), referensi karakter dari manusia tidak harus berasal dari satu manusia saja. Sebuah karakter bisa dibuat dari referensi dari berbagai manusia, baik sama maupun berbeda. Setiap manusia memiliki sifat yang unik dan interaksi dari satu manusia ke yang lain akan memunculkan sebuah ide sifat baru. Pembuatan karakter dengan referensi ini dianggap seperti menggabungkan bagian dari manusia - manusia yang pernah ada dan menjadikan karakter sesuai dengan apa yang penulis cerita inginkan untuk cerita yang mereka buat. Davis juga menambahkan bahwa penggabungan sifat dari manusia-manusia dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

1. Apa dan bagaimana manusia tersebut ketika ia lahir ke dalam dunia.
2. Apa yang manusia tersebut dapatkan dari pengalaman sepanjang hidupnya.
3. Bagaimana dan apa situasi manusia tersebut sekarang.

Ketiga kategori tersebut membantu memilah sifat-sifat manusia yang menjadi referensi karakter dan menentukan apa yang akan di referensikan (hlm. 6).

2.4.4. *Artistic License*

Artistic license, atau kerap disebut sebagai *creative license*, *dramatic license*, ataupun *poetic license* adalah sebuah kebebasan yang diberikan kepada kreator untuk mendistorsikan fakta sesuai dengan pandangan kreator tersebut. Esaak (2017) mengatakan bahwa *artistic license* adalah kebebasan untuk membuat interpretasi dari fakta tanpa mepedulikan ketepatan dari fakta tersebut. Fakta atau kenyataan dari sesuatu didistorsikan untuk memberikan efek yang berbeda dari efek yang diberikan oleh fakta yang ada. Distorsi dari fakta mencakup perubahan atau penambahan dari sesuatu.

Penggunaan *artistic license* yang memberi distorsi kepada fakta dapat digunakan untuk kepentingan naratif. Davis (2005) menambahkan bahwa penggunaan *artistic license* membuat audiens menjadi melupakan sebuah kebenaran dari fakta yang ada. Distorsi dari fakta yang ada, baik yang bersifat menambah atau mengubah, membuat audiens membuang realisme yang ada demi kesenangan semata yang didapatkan dari cerita yang disampaikan (hlm. 57-81).

Esaak (2017) menambahkan bahwa penggunaan *artistic license* didasarkan pada berbagai alasan, yaitu:

1. *Artistic license* digunakan sesuai syarat dari aliran seni atau tema. Berbagai aliran seni dan tema mengharuskan sesuatu untuk keluar dari kenyataan dan realisme.
2. *Artistic license* digunakan untuk membuat sebuah karya menjadi lebih baik. *Artistic license* dapat digunakan untuk menambahkan sesuatu kepada fakta yang sudah ada atau mengubah fakta untuk memberi efek tambahan, seperti emosi atau efek dramatis.
3. *Artistic license* digunakan karena kurangnya informasi pada suatu fakta. Dikarenakan jumlah informasi yang kurang, *artistic license* digunakan untuk menambahkan informasi kepada fakta, baik benar maupun salah.
4. *Artistic license* digunakan untuk menyampaikan pandangan terhadap sesuatu yang sudah ada. Suatu benda ataupun fakta dilihat dengan cara yang berbeda untuk setiap individu.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A