

## 1. LATAR BELAKANG

Dewasa ini, komik dapat diakses dan dinikmati oleh semua kalangan tanpa pandang usia. Oleh Will Eisner, seorang kartunis Amerika, komik dideskripsikan sebagai suatu seni sekuensial yang merupakan sebuah kesenian yang juga literatur dengan menggunakan susunan gambar dan kata untuk menyampaikan sebuah cerita atau pesan (Eisner, 2000).

Max Havelaar merupakan novel ciptaan Eduard Douwes Dekker, yang diterbitkan dengan aliasnya, Multatuli. Max Havelaar mengisahkan tentang Max Havelaar, seorang asisten residen Lebak pada tahun 1856. Buku ini diterbitkan pada tahun 1860, dan dalam judul artikelnya di majalah The New York Times di tahun 1999, Pramoedya Ananta Toer menyebutkan Max Havelaar sebagai buku yang membunuh kolonialisme.

Penulis mendapatkan proyek komik Max Havelaar 2 selama melakukan kegiatan magang di PT. Kampoong Monster Indonesia, di mana penulis mengerjakan pembuatan draf komik Max Havelaar 2. Max Havelaar 2 mengisahkan kehidupan Max Havelaar yang baru saja tiba di Rangkasbitung sebagai asisten residen Lebak yang baru di tahun 1856. Selain tentang kehidupan baru Max Havelaar dan keluarganya di Jawa Barat, Max Havelaar 2 juga mengisahkan Saijah yang sudah beranjak dewasa dan Adinda, yang nasib keduanya berakhir tragis di Lampung oleh tentara. Dalam buku kedua ini, Max lebih vokal dalam menyampaikan ketidaksukaannya atas perilaku Bupati Lebak dan residen yang tidak adil pada rakyatnya, hal ini mengakibatkan Max kehilangan pekerjaannya di Hindia Belanda di penghujung cerita.

*Shot* dalam perfilman oleh Robert Sklar didefinisikan sebagai unit mendasar dalam film yang terdiri atas adegan yang terus berjalan (Sklar, 1993). Seperti film, dalam komik *shot* pun digunakan untuk menyampaikan cerita. Berbeda dari film, *shot* dalam komik dapat muncul dalam berbagai variasi ukuran,

bentuk, dan posisi yang memiliki peranan yang berbeda-beda (McCloud, 2006). *Shot* dalam komik ditampung dalam *frame*. Menurut Will Eisner, *frame* atau panel merupakan penampung dari kejadian dalam alur cerita. Tujuan dari *frame* ini ialah untuk menunjukkan pada pembaca apa yang mereka perlu rasakan, posisi, dan fokus dari kejadian yang terjadi (McCloud, 2006). Tidak hanya menampilkan gambar dari adegan yang berlangsung, *shot* dalam *frame* membutuhkan *visual storytelling* yang dirancang dengan baik untuk menyampaikan informasi secara visual dan memanipulasi perasaan serta pemikiran dari penontonnya melalui pemosisian sudut pandang kamera (Brine, 2020).

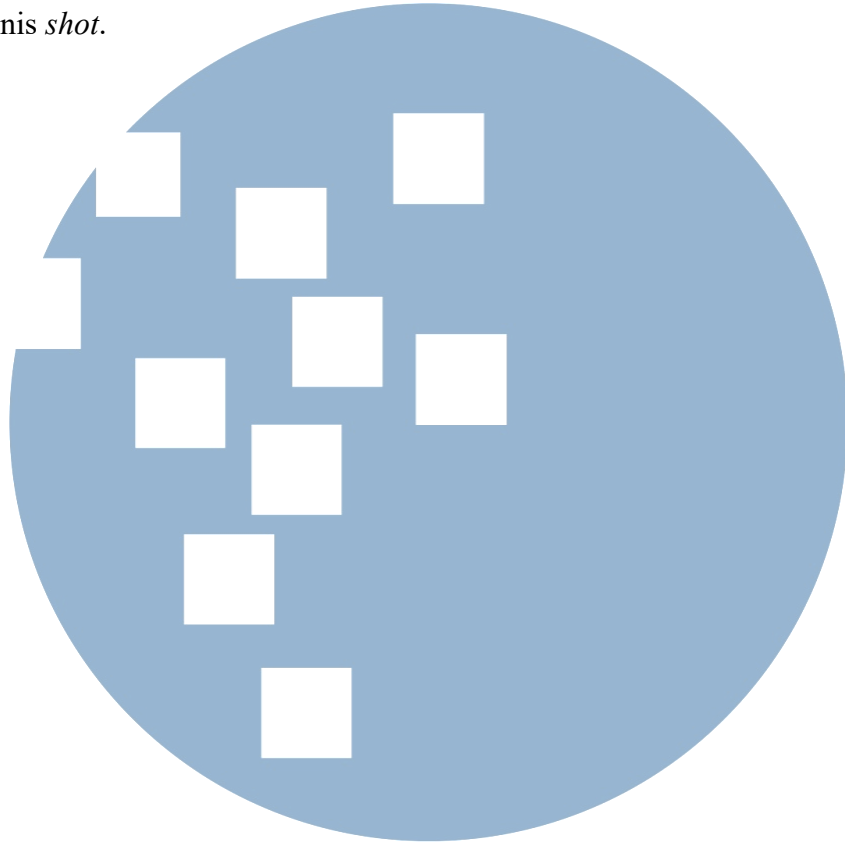
Dalam *Max Havelaar 2*, terdapat banyak tokoh yang berasal dari lapisan masyarakat yang berbeda. Pada era kolonial, seorang Eropa dan pribumi tidak berada pada derajat yang sama, dan tidak memiliki tingkat kekuasaan yang sama pula. Max Weber mendefinisikan kuasa sebagai kemampuan seseorang untuk memaksakan kehendaknya atas orang lain, meskipun ada perlawanan (Whimster, 2007). Untuk menyampaikan perbedaan tersebut, dibutuhkan perancangan *shot* agar pembaca dapat mengetahuinya terlepas dari dialog yang diucapkan oleh karakter dalam *shot*.

Berdasarkan hal-hal tersebut, penulis menemukan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah *shot* dapat dirancang untuk menunjukkan perbedaan relasi kuasa dalam komik *Max Havelaar 2*?

Untuk menjelaskannya, penulis mengerucutkan perancangan *shot* pada:

- a. Adegan di panel 4 halaman 6, Max memandang ke bawah, ke arah ayah Saijah dan Saijah saat ia berpapasan dengan mereka yang akan pergi menjual keris mereka di jalan.
- b. Adegan di panel 5 halaman 15, Adinda datang menemui Max setelah ia dan Saijah dikejar oleh pasukan dari demang.

Aspek yang akan dibahas dari *shot* dalam kedua panel ini yaitu penggunaan *angle* serta jenis *shot*.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA