

2. STUDI LITERATUR

Berikut pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan shot dalam komik Max Havelaar 2.

Landasan Teori Penciptaan

Komik

Will Eisner mendeskripsikan komik sebagai seni sekuensial (McCloud, 1994). Seni sekuensial sendiri merupakan ekspresi kreatif, sebuah bentuk seni dan literatur yang disusun untuk menyampaikan suatu cerita, maupun ide (Eisner, 2000). Elemen dari sebuah komik meliputi panel, *gutter* (parit), balon teks, serta kotak *caption* atau keterangan (Saraceni, 2003).

Panel dalam Komik

Panel memiliki fungsi untuk menjadi sebuah bingkai untuk memuat objek dan kejadian yang terjadi dalam adegan. Selain itu, panel juga dapat menjadi indikator pemisahan ruang dan waktu (McCloud, 1994). Umumnya, untuk menjaga alur komik, panel memiliki alur baca untuk membimbing pembaca dari awal hingga akhir dengan arah baca kiri ke kanan, atau kanan ke kiri untuk komik dengan bahasa lain, seperti komik Jepang atau Korea, dari atas ke bawah. (McCloud, 2006).

Shot

Kelly Gordon Brine (2020) dalam bukunya menjelaskan bahwa ukuran dari sebuah *shot* karakter merupakan indikator dari pentingnya karakter tersebut pada cerita di titik itu. *Shot* juga menjelaskan hubungan dari karakter dengan lingkungan sekelilingnya. Jenis-jenis *shot* menurut Brine (2020) adalah sebagai berikut:

- a. *Very extreme close-up*

Shot yang berfokus pada satu bagian tubuh tertentu, umumnya pada mata atau mulut. *Shot* ini berfungsi untuk menunjukkan reaksi yang ekstrim, umumnya reaksi negatif seperti teror ataupun syok.

b. *Extreme close-up*

Shot mencakup area kepala, dari dahi hingga dagu. *Extreme close-up* berfungsi untuk membuat penonton merasakan apa yang karakter dalam *shot* rasakan atau pikirkan.

c. *Close-up*

Shot mencakup area kepala hingga area kerah. *Shot* ini menunjukkan pada penonton apa yang karakter dalam *shot* sedang rasakan.

d. *Medium close-up*

Shot mencakup area kepala hingga area dada.

e. *Medium shot*

Shot terpotong pada area pinggang, sehingga dapat menunjukkan apa yang karakter sedang lakukan dengan tangannya. Penonton dapat melihat detail dari ekspresi karakter, namun pada saat yang bersamaan dapat melihat juga apa yang karakter sedang lakukan tanpa berfokus di satu detail (Brown, 2012).

f. *Cowboy shot* atau *medium long shot*

Karena terpotong pada pertengahan area paha, tempat dimana sarung pistol koboi berada, *shot* ini dinamakan *cowboy shot*. Di luar Amerika Serikat, *shot* ini terkadang dinamakan *American shot* (Brown, 2012).

g. *Full shot*

Mencakup keseluruhan tubuh karakter dari ujung kepala hingga ujung kaki. Merupakan *shot* objektif yang menekankan pada konteks dan lingkungan sekitar.

h. *Wide shot*

Shot ini mencakup keseluruhan dari adegan, dan menampilkan kondisi geografis dan atmosfer dari adegan tersebut.

i. *Long shot*

Merupakan shot yang menempatkan penekanan pada setting dibandingkan karakter.

Untuk *shot* dengan 2 atau 3 karakter, Brine (2020) membaginya ke dalam beberapa tipe:

a. *Fifty-fifty shot*

Shot yang menampilkan dua karakter yang berhadapan dengan satu sama lain, yang diposisikan di depan latar belakang yang mencolok.

b. *Two atau three shot*

Shot yang menyatukan dua atau tiga karakter secara rapat, menyatukan karakter-karakter tersebut dalam ruang dan cerita.

c. *Raking shot*

Karakter-karakter di *frame* secara profil, menampilkan keseluruhan kepala dan wajah karakter yang bersanding dalam *frame*. *Shot* ini dapat menyimbolkan bahwa karakter-karakter tersebut adalah satu tim.

d. *Over-shoulder shot*

Shot yang diambil dari belakang seorang karakter, meliputi sebagian dari kepala dan bahu karakter tersebut (hlm. 332). *Shot* ini menyatukan karakter dengan lingkungan sekitarnya. Dalam *shot* yang berisi dua atau tiga karakter, *over-shoulder shot* yang di-*frame* secara renggang dapat memberikan penekanan mengenai hubungan dari karakter-karakter tersebut (hlm. 92).

Angle

Variasi dari tinggi kamera dapat menyampaikan pesan yang berbeda bagi penontonnya. Terdapat dua variasi dari tinggi kamera, yaitu *high angle* dan *low angle*. *High angle* merupakan kondisi di mana kamera berada di atas mata karakter, yang membuat sebuah karakter terlihat lebih lemah (Brine, 2020). Menurut Brown (2012), *high angle* membuat penonton seolah-olah mendominasi subjek, membuatnya nampak lebih kecil dan mengurangi kepentingannya. Di sisi lain, *low angle* merupakan kondisi di mana kamera berada di bawah mata karakter (Brine, 2020). *Angle* ini dapat membuat sebuah karakter nampak lebih kuat dan mengancam. *Shot* dengan *low angle* membentuk garis vertikal yang berkumpul pada atas sebuah komposisi (Brine, 2020).

Relasi Kuasa

Dalam menjelaskan arti kuasa, Max Weber berpendapat bahwa kuasa adalah kesempatan seorang individu dalam sebuah relasi sosial untuk dapat mencapai keinginannya tanpa ada perlawanan dari pihak lain (Whimster, 2007). R. A. Dahl mendefinisikan kuasa sebagai keadaan dimana seseorang memiliki kuasa atas orang lain sehingga ia dapat memaksa orang tersebut untuk melakukan sesuatu sadas yang dia normalnya tidak akan lakukan (Dahl, 1957). Dahl (1957) juga menjelaskan bahwa kuasa sendiri merupakan relasi di antara orang-orang. Relasi kuasa juga dipengaruhi oleh dominasi dari pihak yang terlibat.

Weber (1978) membagi dominasi yang sah ke dalam tiga tipe otoritas: otoritas rasional, otoritas tradisional, dan otoritas karismatik. Otoritas rasional atau legal didasari oleh keyakinan dalam peraturan yang ditetapkan, serta hak dari mereka yang dijadikan pihak yang berwenang atas peraturan tersebut untuk mengeluarkan perintah (Weber, 1978).

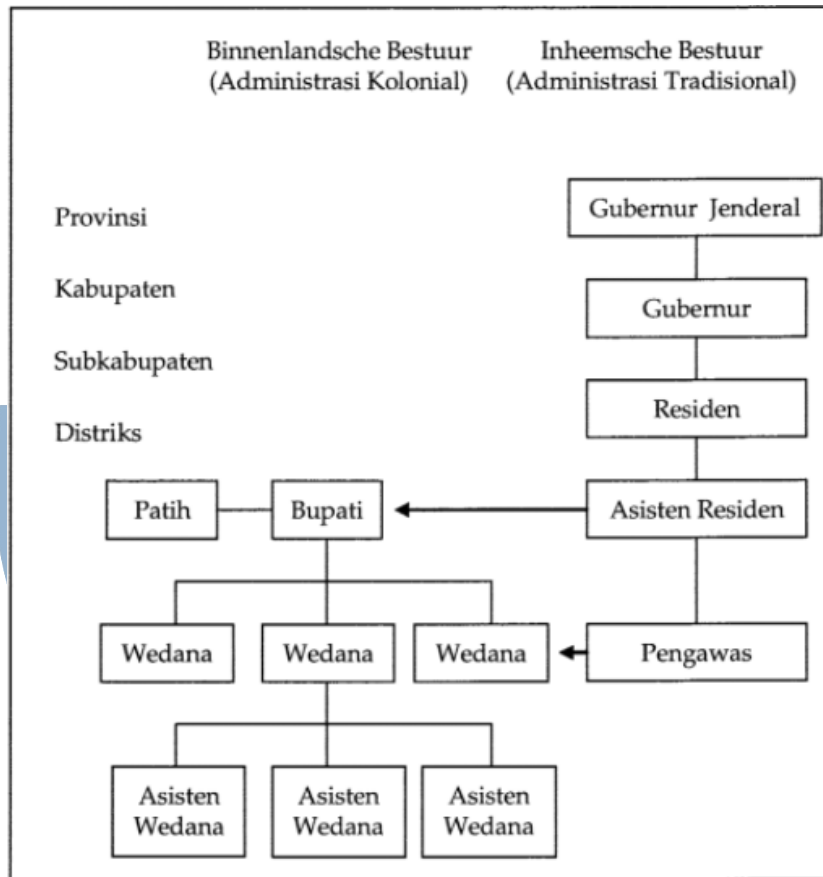
Pemerintahan di Hindia Belanda pada pertengahan abad ke-19

Pada tahun 1854 berlaku *Regerings Reglement* yang membagi golongan penduduk Hindia Belanda menjadi 3 golongan, yakni golongan Eropa, golongan Timur Asing (*vreemde oosterlingen*), dan pribumi (Angkasa, 2017). Dalam *Grand Wet* atau undang-undang dasar Belanda, dinyatakan dalam pasal 59 ayat 1 bahwa kekuasaan tertinggi dari wilayah jajahan dipegang oleh raja Belanda (Syamsuddin, 2019). Untuk urusan pemerintahan Hindia Belanda, kepengurusan pemerintahan dijalankan oleh *Binnenlandsch Bestuur* (BB), yang dibagi menjadi 2 bagian, yakni *Europeesch Bestuur* (administrasi Eropa) yang dijalankan oleh hanya orang Eropa, dan *Inlandsch Bestuur* (administrasi pribumi) yang dijalankan oleh orang pribumi dengan pengawasan *Europeesch Bestuur* (Kahin & Cribb, 2004, hlm. 57).

Hierarki yang berkembang seiring berjalannya waktu untuk *Europeesch Bestuur* dari tingkatan terendah adalah *adspirant controleur*, *controleur*, asisten residen, residen, dan gubernur (hlm. 58). Dalam hierarki *Inlandsch Bestuur*, dari tingkatan tertinggi dijabat oleh seorang bupati, dengan deputinya seorang patih, yang membawahi beberapa pejabat regional: wedana, camat, kepala desa, dan lurah (hlm. 190). Di tingkat kabupaten, bupati bekerja menjalankan pemerintahan di bawah pengawasan seorang asisten residen dan *controleur* atau pengawas (Dwiyanto et al., 2021).

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 1. Struktur Pemerintahan Hindia Belanda
(Rohdewold, 1995 dalam Dwiyanto et al., 2021)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA