

ABSTRAK

Nadya Mutiara. Bandung Lautan Api sebagai Inspirasi dalam “Visual Novel”. Laporan Penulisan Hasil Karya Seni. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Agustus. 2013.

Visual novel merupakan permainan interaktif yang berfokus pada alur cerita. memiliki visual yang mendukung alur cerita yang tengah berjalan, dan memiliki percabangan alur cerita. Tren visual novel cukup berkembang seiring dengan kemajuan teknologi yang membuat peranti digital semakin lazim digunakan. Di sisi lain, perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat peristiwa sejarah bangsa Indonesia kurang diminati oleh generasi muda.

Peristiwa sejarah yang diangkat adalah Bandung Lautan Api. Peristiwa ini dipilih karena memiliki sebuah kekhasan yaitu peristiwa pembumihangusan kota Bandung. Hal ini menjadi inspirasi penulis dalam menentukan alur cerita yang akan diangkat dalam visual novel. Fokus dalam Tugas Akhir Penciptaan Karya seni rupa ini adalah mengangkat peristiwa Bandung Lautan Api yang diawali dengan Ultimatum Inggris, sampai dengan warga yang mengungsi disertai pembakaran kota Bandung.

Karya ini bertujuan sebagai media alternatif untuk menceritakan peristiwa Bandung Lautan Api. Sudut pandang yang diambil merupakan sudut pandang orang ketiga, yaitu pada tokoh gadis biasa bernama ‘Sekar’. Sudut pandang penduduk sipil digunakan untuk membuat audiens merasakan pengalaman rakyat Bandung dalam menghadapi ancaman-ancaman yang datang dari konflik antara pejuang Bandung dan pihak Sekutu. Audiens dapat menentukan alur cerita yang akan dijalani oleh tokoh ‘Sekar’ dengan opsi-opsi yang terdapat dalam visual novel.

Kata kunci : Bandung lautan api, visual novel, sejarah, ilustrasi

ABSTRACT

Nadya Mutiara. Bandung Sea of Fire as Inspiration in “Visual Novel”. Final Assignment. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta, August. 2019.

A Visual novel is an interactive game that focuses on storytelling. It features illustration as visual supports in the plot development, as well as branching stories determined by players' choice throughout the game. Visual novels are trending due to technology advancement that makes electronic gadgets a common thing in society. On the other hand, the rapid growth of technological advancement accelerates globalization, a factor that may contribute to the declining popularity of local history among the youth. This final assignment projects aims to provide an alternative media for historical storytelling.

One particular history chosen for this project is the Burning of Bandung, or more commonly known as 'Bandung Sea of Fire'. This historical event was chosen due to its unique aspect, the scorched-earth policy, which the author sees fit for a visual novel adaptation.

The focus in this Final Assignment is the sequential telling of the historical event 'Bandung Sea of Fire' starting from the British Ultimatum, to the civil evacuation and eventually to the burning of Bandung. The artwork serves as an alternative media for its player to learn about the historical event 'Bandung Sea of Fire'. The visual novel takes a third-person point of view and is focusing on a girl named 'Sekar', who was a civilian at the time of the event. A civilian point-of-view is chosen so that audience may relate to the emotional complexity of the character upon encountering conflicts with both the colonizers and the soldier stationed in Bandung at the time. The audience may drive the plot for 'Sekar' by choosing one of the options during plot turns in the visual novel.

Keyword : Bandung Sea of Fire, visual novel, history, illustration