

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Proklamasi kemerdekaan yang dikumandangkan tahun 1945 bukanlah akhir dari perjuangan rakyat Indonesia. Masih ada peristiwa konflik-konflik bersenjata di beberapa wilayah dalam rangka mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Peristiwa yang terjadi pada masa mempertahankan kemerdekaan Indonesia salah satunya adalah peristiwa Bandung Lautan Api yang terjadi di kota Bandung, Jawa Barat. Peristiwa ini dilatarbelakangi oleh ultimatum yang disampaikan Inggris melalui panglima tertinggi AFNEI (*Allied Forces Netherlands East Indies*) di Jakarta pada 17 Maret 1946. Ultimatum tersebut disampaikan kepada Perdana Menteri Sutan Sjahrir supaya memerintahkan pasukan bersenjata RI meninggalkan Bandung Selatan sampai radius 11 km dari pusat kota.

Setelah melalui perundingan antara pihak RI dan Inggris, Kolonel Nasution mengumumkan keputusan tanggal 24 Maret 1946 bahwa warga Bandung mulai meninggalkan kota, sementara Tentara Rakyat Indonesia (TRI) dan pasukan-pasukan bersenjata melakukan operasi bumi hangus terhadap bangunan-bangunan yang dianggap akan dimanfaatkan oleh Belanda. Rumah-rumah penduduk pun ikut dibakar. Api yang meluas di penjuru kota membuat Bandung terlihat seperti

lautan api. Peristiwa ini merupakan cerminan sikap warga yang mendukung perjuangan dan menjadi bukti penentangan terhadap kehadiran Belanda yang dibantu Inggris (Sitaresmi, 2000: 105). Sikap-sikap tersebut dapat menjadi pelajaran bagi setiap warga negara Republik Indonesia bahwa untuk tetap menjaga persatuan dan keutuhan wilayah. Tidak hanya membutuhkan kekuatan fisik, tetapi juga kekuatan mental dan diplomasi.

Dewasa ini, Indonesia sedang mengalami masa reformasi, ditandai dengan adanya pembaruan-pembaruan dalam bidang sosial, politik, ekonomi, maupun budaya. Pembaruan-pembaruan yang ada di dalam dinamika berbangsa dan bernegara pun tak lepas dari pengaruh teknologi. Kemajuan teknologi yang pesat membuat arus informasi mengalir tak terbendung, bukan hanya di Indonesia saja melainkan di seluruh penjuru dunia.

Kemudahan memperoleh informasi sangat bermanfaat untuk membuka wawasan pengetahuan. Namun di sisi lain, informasi yang ikut terbawa dapat menjadi peluang untuk menggeser nilai dan norma sosial masyarakat. Beberapa di antaranya bersifat merapuhkan dan merusak nilai-nilai nasionalisme bangsa Indonesia. Perlu diadakan upaya-upaya untuk mencegah hal tersebut. Selain upaya regulasi arus informasi oleh pemerintah lewat Menkominfo, edukasi melalui pendidikan formal, informal, maupun nonformal juga perlu dilakukan. Edukasi dapat

dilakukan dengan memberikan kontribusi berupa karya yang mengandung nilai pembelajaran di dalamnya.

Karya-karya bermuatan sejarah, khususnya Bandung Lautan Api, masih cukup jarang dijumpai. Dalam survey yang dilakukan penulis pada tahun 2019, sebanyak 105 orang responden, hanya 8,1% yang menyatakan sering melihat Bandung Lautan Api diangkat dalam sebuah karya seni, sementara sebanyak 30,2% mengaku sangat jarang melihat Bandung Lautan Api diangkat dalam sebuah karya seni. Padahal, sebanyak 48,8% responden berpendapat bahwa Bandung Lautan Api merupakan peristiwa penting dalam sejarah mempertahankan kemerdekaan Indonesia dan 45,3% responden merasa tertarik pada peristiwa Bandung Lautan Api. Hal ini menjadi dasar bagi penulis untuk mengambil peluang berkarya dengan mengangkat peristiwa Bandung Lautan Api tersebut. Dari awal menentukan ide berkarya, penulis sangat tertarik dengan cerita ini.

Menurut Lebowtz dan Klug, visual novel mirip dengan membaca buku, teks cerita disampaikan melalui kotak teks. Tetapi berbeda dengan *e-book*, visual novel memiliki gambar latar yang berubah sesuai dengan posisi terkini tokoh utama cerita, dan perubahan ekspresi wajah serta tubuh juga sesuai dengan karakter yang tengah berbicara saat itu (2011: 193-194). Visual novel dapat menjadi alternatif media untuk mengangkat tema sejarah, tentunya agar dapat diminati oleh lebih banyak generasi muda. Sebab di dalamnya terdapat visual berupa ilustrasi-ilustrasi yang

beraneka ragam dan sesuai dengan tren masa kini. Adapun yang membedakan visual novel dengan *game* adalah, visual novel hanya berfokus pada cerita dan minim *gameplay*, sementara game memiliki sistem level dan tingkatan yang rumit. Oleh karena itu, visual novel dianggap tepat untuk menyampaikan isi pesan cerita secara fokus.

Melalui visual novel, peristiwa Bandung Lautan Api disajikan kepada audiens, dan audiens sendiri mampu dilibatkan ke dalam peristiwa Bandung Lautan Api tersebut. Ini menjadi hal yang menjadi inspirasi bagi penulis. Oleh sebab itu, penulis membuat karya berjudul “Bandung Lautan Api”, yang menggambarkan suasana pembakaran kota Bandung saat peristiwa Bandung Lautan Api terjadi.

## **B. Perkembangan Ide Penciptaan**

Berangkat dari mata kuliah Studio Seni Rupa, penulis memiliki ide untuk mengangkat peristiwa mempertahankan kemerdekaan Indonesia, dalam bentuk visual novel. Peristiwa mempertahankan kemerdekaan dilakukan melalui upaya pertempuran bersenjata dan perjuangan diplomatis. Dalam hal ini, penulis mengambil peristiwa mempertahankan kemerdekaan Indonesia melalui pertempuran bersenjata.

Pertempuran-pertempuran bersenjata terjadi di berbagai wilayah di Indonesia. Setiap daerah memiliki peristiwa yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Peristiwa-peristiwa tersebut di antaranya

Pertempuran 10 November Surabaya, Pertempuran Ambarawa Semarang, Bandung Lautan Api, Perjuangan Gerilya Jenderal Sudirman, Serangan Umum 1 Maret 1949 Yogyakarta, Pertempuran Margarana Bali, dan Pertempuran Medan Area. Penulis kemudian mengadakan survey tentang peristiwa perjuangan kemerdekaan Indonesia yang dianggap paling menarik untuk diangkat sebagai visual novel. Hasilnya, sebanyak 28,8% responden memilih Bandung Lautan Api, 20,5% responden memilih Pertempuran 10 November Surabaya, 17,8% memilih perjuangan gerilya Jenderal Soedirman. Berdasarkan hasil survey, penulis memilih peristiwa Bandung Lautan Api sebagai inspirasi dalam visual novel.

### **C. Fokus Penciptaan**

Berdasarkan ide penciptaan terdapat aspek-aspek yang akan difokuskan dalam penciptaan karya yaitu:

1. Aspek Konseptual

Visual novel yang dibuat penulis memiliki cerita yang berlatar belakang pada 17 Agustus-24 Maret 1946 Alur dimulai melalui prolog tentang proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, sampai dikirimkannya pamflet dari pesawat tentara Inggris yang menyebarkan perintah bahwa seluruh pasukan bersenjata harus mundur sejauh 11 km dari Bandung Selatan. Pemain akan berperan sebagai tokoh protagonis dalam cerita, yaitu seorang gadis biasa yang bernama "Sekar" dan pemuda bernama "Bagdja". Adapun

nama “Sekar”, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, memiliki arti “Bunga” atau “Kembang”. Nama ini dipilih terinspirasi dari julukan kota Bandung yang disebut sebagai “Kota Kembang”. Sementara “Bagdja” berarti “Bahagia” dalam bahasa Sunda. Nama ini dipilih terinspirasi dari perasaan bahagia saat kemerdekaan berhasil diproklamakan.

Visual novel pada tugas akhir kali ini memiliki alur cerita yang bercabang. Arah alur yang dialami oleh pemain bergantung pada pilihan tombol navigasi yang dipilih oleh pemain selama permainan berlangsung. Adapun akhir dari perjalanan cerita menjadi beragam. Terdapat beberapa akhiran (*ending*) cerita, yaitu *true ending* (akhir yang sesungguhnya) dan *bad ending* (akhir yang buruk). Dalam hal ini, pemain akan menghadapi cerita tokoh “Sekar” ke salah satu *ending* cerita yang ada dalam visual novel buatan penulis.

## 2. Aspek Visual

Ragam visual dalam visual novel difokuskan pada pemilihan karakter utama. Ilustrasi yang digunakan dalam permainan menggunakan gaya gambar yang terinspirasi dari animasi Jepang (*anime*). Meski demikian, unsur-unsur seperti fitur wajah, kostum, dan latar bangunan disesuaikan dengan karakter gaya gambar pribadi.

Tampilan antarmuka pengguna dalam permainan terdiri atas *Background*, Karakter, *Text box*, *Option box*, dan tombol navigasi. Transisi antara satu *scene* dengan *scene* yang lain menggunakan gaya *fade*, *dissolve*, dan *flashbulb*. Selain ilustrasi visual, visual novel juga didukung dengan ilustrasi suara, seperti *Background Music* (BGM) dan *Sound Effect*.

### 3. Aspek Operasional

Visual novel ini beroperasi di perangkat komputer personal (PC), dengan sistem operasi yang digunakan oleh penulis adalah Windows 10 dan dibangun menggunakan program Ren'Py. Program Ren'Py memiliki fungsi untuk menggabungkan aset-aset visual dan suara, kemudian menggabungkannya dengan naskah yang penulis buat. Secara *default*, program Ren'Py akan menghadirkan tombol-tombol navigasi menu yaitu: Mulai, Muat,,*Setting*, Tentang, Bantuan, Keluar) dan navigasi dalam permainan inti (*Next*, *Pause*, *Save*, *Return to Menu*). Dalam pengoperasian, pengguna dapat menggunakan keyboard atau tetikus. Visual novel yang dibuat penulis merupakan *single player* (pemain tunggal).

## **D. Tujuan Penciptaan**

Tujuan penciptaan karya antara lain sebagai berikut:

1. Menyajikan sebuah visual novel dengan versi baru yang terinspirasi dari peristiwa Bandung Lautan Api

2. Membuat media pembelajaran sejarah bagi generasi muda tentang sejarah Bandung Lautan Api
3. Mengeksplorasi pembuatan visual novel.

#### **E. Manfaat Karya**

Bagi perupa :

1. Menghasilkan visual novel dengan cerita Bandung Lautan Api.
2. Sebagai rangsangan untuk perupa lain agar terus menciptakan berbagai inovasi di bidang visual novel.

Bagi masyarakat:

1. Dapat menikmati alur cerita dan karya ilustrasi yang penulis buat dalam visual novel.
2. Dapat memahami dan mengapresiasi sejarah Bandung Lautan Api yang disajikan dalam visual novel.

Bagi instansi:

1. Menambah kajian ilmu pengetahuan tentang Bandung Lautan Api.
2. Menambah kajian ilmu pengetahuan tentang visual novel.