



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Video Game

Permainan digital memiliki pengaruh besar pada perkembangan industri hiburan di dunia. Pada tahun 80an, Amerika pertama kali mengembangkan permainan digital untuk televisi. Seiring perkembangan zaman, wadah permainan pun turut berkembang ke komputer, mesin *arcade*, lalu konsol *portable* seperti Sega Saturn dan PlayStation.

Wolf (2008) berpendapat *video game* sendiri memiliki banyak arti luas yang mencakup permainan kartu, *board game*, mesin *arcade*, komputer, konsol, konsol *hand held*, dll. Walaupun kata permainan memiliki banyak interpretasi, terdapat 4 hal yang terdapat di semua permainan, yaitu:

1. *Conflict.*

Konflik yang ada dalam permainan. Bisa jadi terhadap lawan pemain atau keadaan yang ada dalam premis permainan.

2. *Rules.*

Peraturan yang ada dalam permainan. Seperti apa yang pemain boleh dan tidak boleh lakukan.

3. *Player Ability.*

Kemampuan yang terdapat pada tokoh yang bisa dilakukan oleh pemain.

4. *Valued Outcome.*

Hasil akhir dari permainan yang menentukan pemain menang atau kalah.

Permainan digital sendiri, adalah satu dari sekian banyak media yang tumbuh pesat dan mempengaruhi dunia. Dalam permainan terdapat banyak gaya visual, visual dua dimensi dan tiga dimensi adalah salah satu gaya visual yang populer digunakan.

2.1.1. Permainan Dua Dimensi dan Tiga Dimensi

Menurut Thompson (2007), permainan dua dimensi adalah permainan yang memiliki tampak visual yang rata seperti permainan *Viewtiful Joe* dan *Child of Light*. Pemain dibatasi dengan ruang gerak yang sedikit seperti, melompat, merungkung, jalan ke kanan dan ke kiri.

Sementara permainan tiga dimensi adalah permainan yang memiliki tampak bentuk tiga dimensi, sehingga pemain dapat menggerakkan kamera yang ada mengelilingi keseluruhan bentuk. Contohnya pada permainan *Half-Life* dan *Grand Theft Auto*.

2.1.2. Genre

Thompson (2007) mengatakan terdapat enam genre yang ada dalam sebuah permainan, yaitu:

- *Shoot-'em-ups*.

Merupakan *genre* permainan yang membuat obyektif utama pemain, adalah menembak dan menghancurkan semua musuh. Contohnya seperti permainan *Space Invader* dan *Ikaruga*.

- *First-Person Shooter.*

First-Person Shooter adalah *genre* permainan yang menggunakan kamera seakan pemain memainkan permainan melalui sudut pandang tokoh. Contohnya seperti permainan *Half Life* dan *Deus Ex*.

- *Platform.*

Platform adalah *genre* yang pada umumnya memiliki obyektif pemain menyelamatkan karakter atau mengambil kembali barang yang dicuri oleh tokoh antagonist. Namun memiliki limitasi gerak kamera yang hanya bergerak datar seperti atas, bawah, kiri, dan kanan saja. Contohnya seperti permainan *Super Mario World* dan *Sonic the Hedgehog*.

- *Strategy.*

Merupakan *genre* permainan yang melibatkan pemain untuk mengembangkan dan mengatur sumber daya atau tokoh dalam permainan. Pada umumnya memiliki kamera *bird eye view* yang membuat pemain melihat situasi dalam permainan secara *isometric*. Contohnya seperti permainan *Civilization* dan *Rome Total War*.

- *Puzzle.*

Merupakan permainan yang bertujuan merangsang otak dan memiliki banyak tipe *gameplay*. Contohnya seperti permainan *Sudoku* dan *Solitaire*.

2.1.1. Game Sebagai Edukasi

McCall (2011) pada bukunya menjelaskan diperlukannya cara baru untuk belajar agar dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman modern. *Video games* memiliki potensial yang besar untuk dijadikan alat belajar yang tidak bisa diraih oleh metode tradisional pembelajaran.

Contohnya pada permainan simulasi bertemakan sejarah. Pelajaran sejarah dipelajari seakan sejarah itu tidak lebih dari catatan sebab akibat yang terjadi di masa lampau. Hal tersebut menciptakan intelektual yang pasif pada siswa, mereka belajar untuk pasrah menerima apa adanya dan orang yang berkuasalah yang mendapatkan hak untuk mengutarakan pendapatnya. Masalah seperti itu tidak membantu murid untuk belajar, padahal sejarah yang sesungguhnya adalah untuk membangun arti, riset yang teliti dan mempertanyakan interpretasi kejadian masa lalu yang telah terjadi.

Media pembelajaran dengan menggunakan game sangat cocok untuk mata pelajaran sejarah. Interaksi antara murid dan guru dalam penyampaian materi dapat lebih mudah dipahami dan dilaksanakan. Murid lebih dapat belajar bagaimana masyarakat pada zaman dahulu berinteraksi dan membentuk kehidupan social sambil bermain game. Memisahkan pengertian kehidupan zaman dahulu dan sekarang sangatlah mudah dengan memperlakukan sejarah seperti latihan bacaan yang hanya dilakukan dengan baca dan menulis saja. Pembelajaran seperti itu akan membuat tanggal dan peristiwa kejadian lebih penting dari konteks moral yang telah

terjadi. Dengan menggunakan permainan, dapat menceritakan konteks moral yang terjadi pada masa lalu, daripada sekedar menghafal tanggal dan peristiwa kejadian.

Agar siswa paham mengenai peristiwa sejarah, diperlukan pemahaman mengenai riset sejarah, rekonstruksi dan argumentasi yang bisa dipahami lebih detail melalui video game. Siswa yang belajar melalui video game memiliki ilmu pengetahuan sejarah yang lebih berarti daripada siswa yang belajar dari hafalan-hafalan saja. Supaya siswa dapat mempelajari kemampuan tersebut, sebuah permainan harus memiliki 6 hal, yaitu;

- Memiliki pertanyaan bermakna tentang masyarakat di masa lalu.
- Evaluasi sumber dan analisis bukti yang ada tentang peristiwa masa lalu.
- Memilah komponen-komponen penting dan tidak penting dari suatu peristiwa sejarah, penyebab, dan dampaknya.
- Menganalisa hubungan timbal balik antara manusia, manusia dan lingkungan dan bagaimana hubungan ini mempengaruhi tindakan manusia.
- Mempelajari wawasan perspektif individu dari masa lalu.
- Mengabungkan serpihan sejarah dan menginterpretasikannya ke dalam jenjang waktu yang jelas. Menawarkan pertimbangan sebab dan akibat yang jelas dalam konteks historis.

2.2. *Character Development*

Character Development adalah proses dimana sebuah tokoh terbentuk. Menurut Tillman (2011), proses pembuatan tokoh terdapat tiga bentuk dasar yaitu; persegi, lingkaran, dan segitiga. Masing-masing bentuk mempunyai sudut pandang karakteristik yang berbeda. Menurut Bancroft (2006) penggabungan bentuk-bentuk dasar bisa dilakukan untuk membuat desain lebih kompleks agar menggambarkan watak tokoh. Ukuran bentuk pun bisa divariasikan agar tidak terlihat membosankan dan datar.

1. Persegi

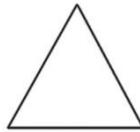
Pada umumnya bentuk persegi memiliki kesan stabil, terpercaya, maskulin, dan aman. Hal tersebut terpancar kan dengan sudut-sudut persegi yang simetris. Bancroft (2006) menambahkan bahwa desain tokoh superhero yang kuat cenderung memiliki unsur berbentuk persegi.



Gambar 2.1. Bentuk Persegi
(Creative Character Designer/Tillman, B., 2011)

2. Segitiga

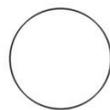
Sementara bentuk segitiga memiliki kesan agresif, konflik dan kecerdikan pada masyarakat umum. Hal tersebut tergambar kan dengan sudut-sudut yang tajam. Menurut Bancroft (2006), tokoh yang memiliki bentuk segitiga biasanya tokoh yang jahat dan cenderung menjadi antagonist dalam cerita.



Gambar 2.2. Bentuk Segitiga
(Creative Character Designer/Tillman, B., 2011)

3. Lingkaran

Bentuk lingkaran mencerminkan kesan keter lengkapan, aman, bersahabat, proteksi, dan kesatuan. Tergambar kan dengan tidak adanya sudut pada bentuk ini. Bancroft (2006) menambahkan tokoh yang memiliki bentuk lingkaran cenderung digunakan tokoh yang bersahabat dan manis.



Gambar 2.3. Bentuk Lingkaran
(Creative Character Designer/Tillman, B., 2011)

2.2.1. Pengembangan Psikologi

Psikologi dalam karakter desain membahas bagaimana sifat seorang tokoh berperilaku. Dalam buku *The Art of Dramatic Writing*, Egri (2009) mengatakan ada 10 cara untuk mengembangkan psikologi tokoh pada permainan. Antara lain sebagai berikut:

- 1) Standar moral.
- 2) Batasan personal.
- 3) Tingkat frustrasi.
- 4) Watak tokoh.
- 5) Sikap tokoh pada makhluk hidup.
- 6) Kecemasan.
- 7) Tipe-tipe personaliti. (*extrovert, introvert, ambivert*)
- 8) Kemampuan. (bahasa, bakat, dll)
- 9) Kualitas. (imajinasi, pendapat, selera, dll)

2.2.2. Pengembangan Sosiologi

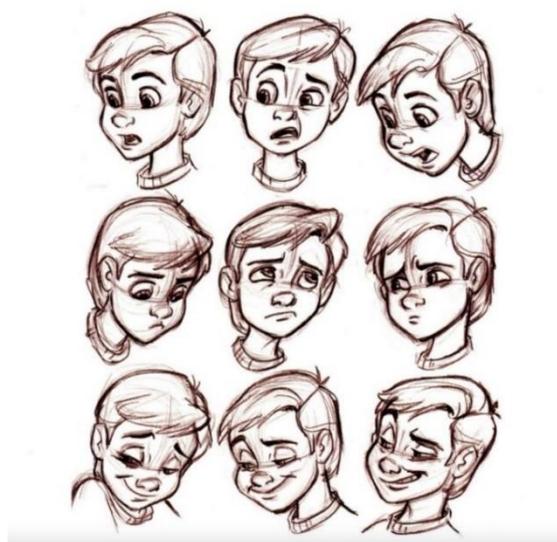
Sosiologi dalam tokoh desain membahas lingkungan tokoh tersebut tinggal. Bagaimana ia berinteraksi dengan tokoh lainnya. Contohnya seorang tokoh yang tinggal di lingkungan kumuh cara berbicara dan perilaku dengan tokoh lain tentu berbeda dengan tokoh yang tinggal di lingkungan bourgeois.

2.2.3. Pengembangan Fisiologi

Fisiologi dalam karakter desain membahas penampilan fisik seorang tokoh. Bagaimana ia di desain untuk menarik penampilan pemain sehingga pemain merasa terkait dengan penggambaran fisik tokoh tersebut.

1. Ekspresi wajah

Ekspresi wajah terbentuk dari rangkaian otot yang berada di bawah kulit. Pergerakan otot tersebut menyampaikan emosi seorang tokoh kepada lawan bicara tokoh itu. Menurut Bancroft (2012) pada buku “*Character Mentor*”, wajah manusia terdiri dari lima bagian yaitu mata, alis, mulut, leher, dan hidung. Masing-masing dari bagian tersebut berperan penting untuk menunjukkan ekspresi. Mata dapat membantu menunjukkan ekspresi dan ras tokoh. Alis membantu menegaskan apa yang ingin disampaikan oleh mata. Mulut merupakan tanda baca, mulut membantu menjelaskan emosi dibalik sebuah ekspresi. Leher merupakan alat yang penting untuk membantu tokoh menjadi hidup untuk melengkapi ekspresi wajah. Hidung adalah pelengkap, semakin realistik gaya gambar yang digunakan, semakin dibutuhkannya hidung.



Gambar 2.4. Contoh ekspresi wajah
(Character Mentor/Bancroft, T., 2012)

2. Postur

Postur tokoh memperlihatkan watak tokoh melalui gestur. Terkadang gestur tokoh memperlihatkan sifat asli tokoh tersebut walaupun ekspresi mereka berkata lain. Pada buku “*Virtual Character Design for Games and Interactive Media*” (Sloan, 2015) dijelaskan ekspresi tubuh bisa menjadi alat yang berguna untuk menyampaikan pola pikir, emosi, dan personality seorang tokoh. Posture badan bisa di sederhanakan dengan dibagi menjadi tiga tipe, yaitu:

1. Terbuka dan tertutup.

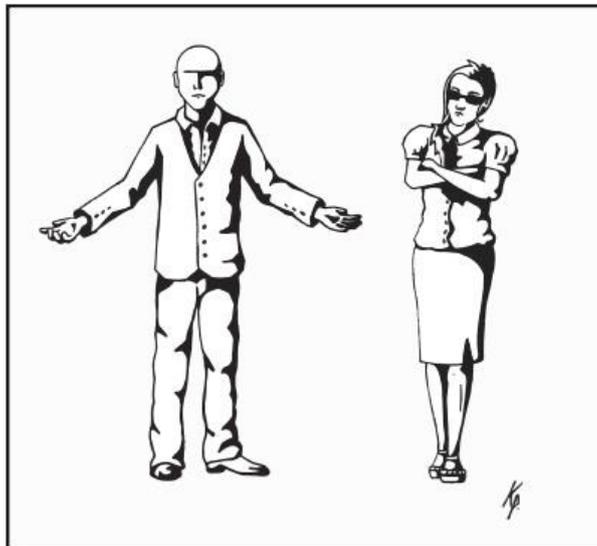
Postur yang terbuka menggambarkan tokoh yang terisolir, terancam, atau tidak ramah. Postur terbuka kerap digambarkan dengan tangan dan kaki terbuka dan punggung yang tegap. Sedangkan postur yang tertutup akan lebih terlihat defensif daripada postur yang terbuka. Kerap digambarkan dengan kaki yang tertutup dan penggunaan ruang gerak yang lebih kecil dari postur terbuka.

2. Berenergi tinggi dan berenergi rendah.

Postur yang mempunyai energi yang tinggi bisa digambarkan dengan pose yang enerjik dan dinamis. Sedangkan postur tubuh yang mempunyai energi rendah sering digambarkan dengan pose yang lesu dan malas.

3. Kesamaan dan berlawanan.

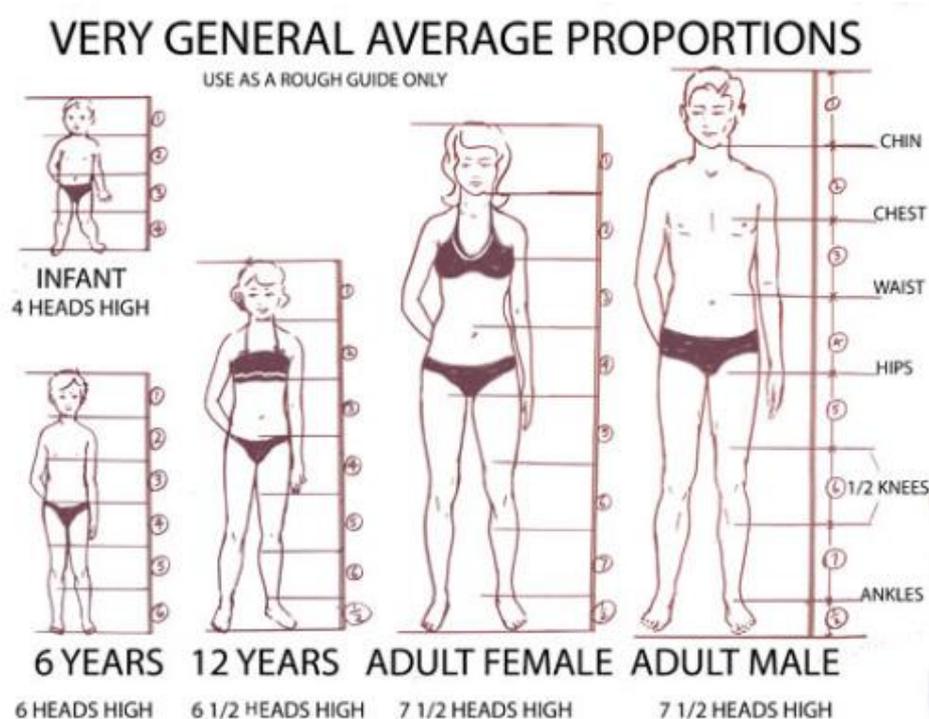
Pada kelompok sosial manusia sering menirukan pose orang lain. Dengan tipe pose ini bisa di asumsikan jika salah satu dari dua orang tokoh sedang meniru. Salah satu tokoh bisa saja lebih dominan dan tokoh lainnya meniru pose dan gestur tersebut. Kesamaan pose bisa diartikan dengan ikatan dan empati yang dirasakan oleh satu tokoh ke tokoh lainnya.



Gambar 2.5. Contoh postur terbuka dan tertutup
(Virtual Character Design for Games and Interactive Media/Sloan, R.J.S., 2012)

2.2.4. Proporsi Tubuh Karakter

Sloan (2015) mengatakan, setiap tokoh mempunyai bentuk proporsinya masing-masing. Pada umumnya teori yang digunakan ketika mengukur tinggi seorang tokoh adalah menggunakan tinggi ukur kepala seorang tokoh. Secara keseluruhan dari delapan kepala adalah tinggi ideal seorang tokoh, namun ada juga yang memvariasikannya dengan tujuh setengah kepala. Tinggi pria dewasa lebih tinggi dari tinggi wanita dewasa. Semakin sedikit jumlah kepala yang digunakan menandakan semakin muda umur tokoh yang digambar, contohnya ukuran kepala balita kurang lebih empat kepala. Ukuran kepala juga bisa digunakan untuk mengukur tinggi dada, lengan, dan kaki untuk menciptakan tokoh yang proporsional.



Gambar 2.6. Contoh Proporsi Badan

(<https://static1.squarespace.com/static/5a64e9f9b1ffb632940e91ca/t/5baf3e48104c7bdf73c5d9ed/>

1538211413049/Human+proportions?format=750w)

Ukuran tersebut juga bisa dilebih-lebihkan untuk membuat tokoh dengan proporsi kartun, seperti tokoh *Sackboy* dari *LittleBigPlanet* kurang lebih menggunakan proporsi dua kepala agar terlihat lebih lucu. Selain teori tinggi kepala, juga ada teori tipe bentuk badan. Terdapat tiga tipe bentuk badan yaitu;

1. Ectomorphs

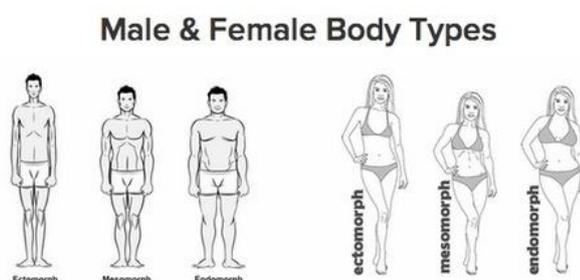
Ectomorphs adalah bentuk badan yang memiliki pundak yang kecil dan metabolisme yang tinggi. Rata-rata yang mempunyai bentuk ini memiliki badan yang ringan.

2. Mesomorphs

Orang yang mempunyai bentuk tubuh mesomorphs bisa terbilang orang yang memiliki tubuh atletik yang natural. Hal tersebut membuat bentuk otot orang mesomorphs lebih jelas terlihat.

3. Endomorphs

Endomorphs adalah bentuk badan yang berat dan lebih banyak lemak daripada otot. Orang yang memiliki bentuk badan Endomorphs pada umumnya lebih pendek dan bulat, namun mempunyai lengan dan kaki yang lebih kuat daripada bentuk tubuh lainnya.



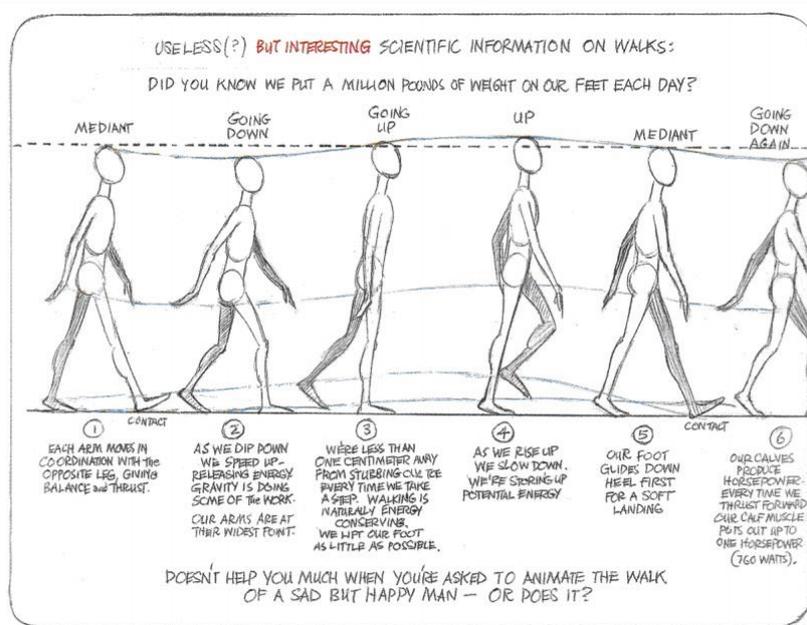
Gambar 2.7. Contoh Tipe Badan

(<https://i.gr->

[assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/hostedimages/1379797041i/626482.jpg](https://i.gr-assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/hostedimages/1379797041i/626482.jpg))

2.2.5. Animasi

Animasi adalah proses untuk menggambar tokoh *frame-by-frame* untuk menciptakan gerakan yang halus. Hal tersebut dilakukan agar pada saat tokoh bergerak di dalam permainan terlihat bergerak dengan lancar. Contohnya dengan cara berjalan, Williams (2009) menjelaskan bahwa tidak semua tokoh berjalan dengan cara yang sama. Setiap gerakan tokoh menceritakan cerita yang berbeda ketika berjalan. Contoh ketika tokoh tersebut adalah kakek-kakek lemah maka cara berjalannya tidak seperti tokoh pria muda yang berprofesi sebagai tentara.



2.3. Teori Warna

Warna digunakan untuk memberi dan menceritakan suasana tertentu pada tokoh atau lingkungan latar belakang. Warna bisa disederhanakan menjadi dua bagian, hangat dan dingin. Warna hangat cenderung mengarah ke oranye dan warna dingin cenderung ke biru. Dalam buku “*Contemporary Color: Theory and Use*” (Bleicher, 2012) menjelaskan bahwa roda warna terbuat melalui tiga step, yaitu; warna primer (kuning, merah, dan biru), warna sekunder (warna yang terbentuk jika menggabungkan dua warna primer), dan *tertiary* (warna yang terbentuk ketika menggabungkan warna primer dan sekunder). Dalam skema roda warna terdapat tujuh kombinasi warna, yaitu;

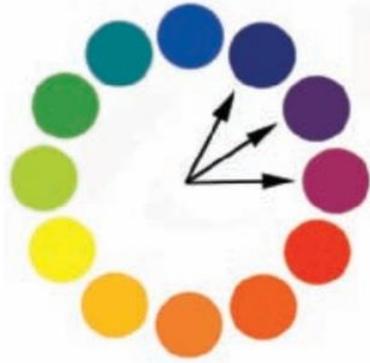
1. Warna *Monochromatic*



Gambar 2.9. Contoh warna *Monochromatic*
(*Contemporary Color: Theory & Use*, Bleicher, S., 2012)

Monochromatic adalah barisan warna yang terdiri dari *tints*, *tones*, dan *shade* dari warna original tersebut.

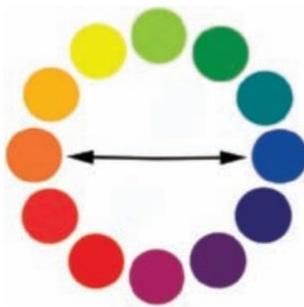
2. Warna *Analogous*



Gambar 2.10. Contoh warna *Analogous*
(Contemporary Color: Theory & Use, Bleicher, S., 2012)

Analogous adalah pemilihan tiga warna yang bersebelahan satu dengan yang lainnya. Contohnya adalah warna Analogous Biru adalah Biru-Merah.

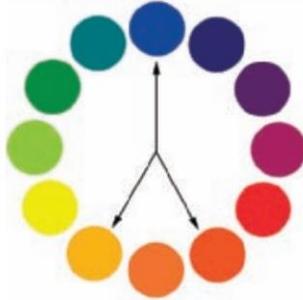
3. Warna *Complements*



Gambar 2.11. Contoh warna *Complements*
(Contemporary Color: Theory & Use, Bleicher, S., 2012)

Complements adalah warna yang berlawanan dengan warna lainnya. Pelukis Impressionist sering menggunakan campuran warna ini agar karya mereka terlihat lebih jelas.

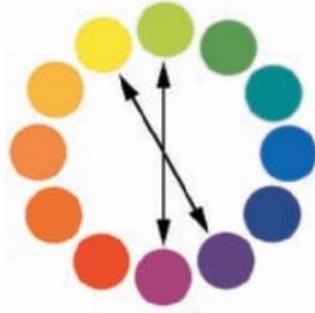
4. Warna *Split Complement*



Gambar 2.12. Contoh warna *Split Complement*
(Contemporary Color: Theory & Use, Bleicher, S., 2012)

Di *Split Complement* sebagai ganti warna yang berlawanan, ujung salah satu warna dan warna yang bersebelahan dipilih sehingga terlihat membuat huruf “Y” yang terbalik. Seniman memakai pewarnaan ini untuk menambahkan keterangan warna dan membuat komposisi yang lebih dinamis.

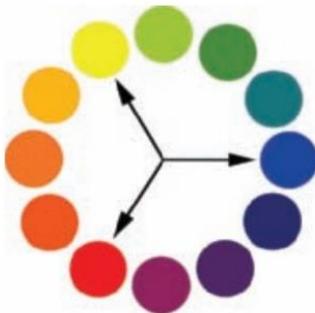
5. Warna *Double Split Complement*



Gambar 2.13. Contoh warna *Double Split Complement*
(Contemporary Color: Theory & Use, Bleicher, S., 2012)

Dalam *Double Split Complementary*, dua warna yang bersebelahan dan masing-masing warna yang berlawanan arah dipilih. Cara pewarnaan ini dipakai agar mendapatkan variasi warna yang lebih kaya.

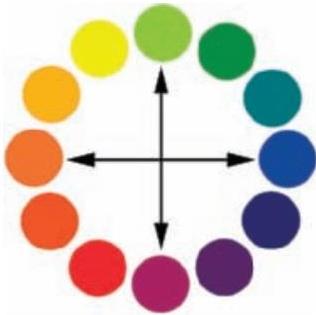
6. Warna *Triads*



Gambar 2.14. Contoh warna *Triads*
(Contemporary Color: Theory & Use, Bleicher, S., 2012)

Triads dari tiga warna, setiap warna memiliki jarak yang sama di roda warna. Hasil warna yang didapat memiliki keterangan yang intens dan terlihat seperti pewarnaan di buku komik.

7. Warna *Tetrads*



Gambar 2.15. Contoh warna *Tetrads*

(Contemporary Color: Theory & Use, Bleicher, S., 2012)

Warna dalam pewarnaan *Tetrads* dipilih dengan mengambil dua warna complimentary sehingga menyerupai bentuk “+” di dalam skema roda warna. Dari semua jenis pewarnaan, *Tetrads* memberikan seniman kebebasan jajaran warna untuk dipilih menciptakan karya.

2.4. Kronologi Bandung Lautan Api

Menurut Sitaresmi (2013) peristiwa Bandung Lautan Api terjadi karena Belanda ingin mengambil alih kembali kota Bandung dari kekuasaan Jepang. Kekalahan Jepang di Perang Dunia ke-2 diakibatkan oleh serangan nuklir di dua kota Jepang, Hiroshima dan Nagasaki, oleh Amerika. Setelah Perang Dunia ke-2 Belanda dan Inggris menandatangani *Civil Affairs Agreement (CAA)* yang berisikan tentara Inggris akan berkuasa atas nama pemerintahan Belanda. Lalu daerah yang direbut oleh tentara Jepang, diserahkan kepada Inggris yang selanjutnya akan diberikan kembali kepada Belanda. Tentara Belanda juga menginginkan pembebasan warga negaranya yang dikarantina di kamp pengasingan yang tersebar di 17 lokasi di Jawa Barat.

Atas perintah *South East Asia Command (SEAC)*, *Allied Force Netherlands East Indie (AFNEI)* ditugaskan untuk mengamankan tahanan Belanda yang telah diasingkan oleh Jepang dan mengamankan lokasi-lokasi vital yang telah diambil alih oleh pejuang dari Belanda. Banyak pejuang tidak menerima kedatangan tentara AFNEI dengan baik. Akibatnya tentara Inggris melihat pejuang Indonesia sebagai ekstremis, pemberontak.

Namun pada tanggal 25 November 1945 terjadi musibah banjir besar yang menewaskan ratusan orang di Sungai Cikapundung, anak sungai Citarum. Pada 27 November 1945 Inggris memberikan Ultimatum Pertama untuk pribumi mengosongkan Bandung Utara dan harus pindah ke Bandung Selatan. Inggris memberi waktu hingga 29 November 1945, jika tidak dikosongkan sampai batas waktu, penduduk pribumi di utara akan ditangkap dan pejuang yang membawa

senjata akan ditembak mati. Namun sedikit penduduk yang mematuhi nya. Alasan Inggris membagi kota Bandung menjadi dua adalah agar tidak ada pejuang yang bisa menyerang Inggris dan Belanda lagi.

Selama jarak antara Ultimatum Pertama dan Kedua, *Nederland Indie Civic Administration* (NICA) menggunakan taktik *divide et impera* untuk memecah belah penduduk etnik pribumi dan etnik tionghoa. *Divide et Impera* adalah bahasa latin yang memiliki arti pecah belah dan kuasai. Taktik tersebut digunakan NICA untuk memecah belah semangat para pejuang.

Pada Ultimatum Kedua diberikan Inggris kepada Indonesia untuk para pejuang meninggalkan Bandung Selatan hingga radius 11 kilometer dari pusat kota. Jika tidak dilakukan pemerintahan Inggris akan melakukan serangan udara pada Bandung Selatan. Ultimatum itu dikeluarkan pada tanggal 17 Maret 1946 dan 24 Maret 1946 adalah batas akhirnya. Dengan dikeluarkan ultimatum tersebut muncul dua faksi dari pejuang, faksi yang menginginkan pertempuran dilanjutkan hingga titik akhir dan faksi yang menginginkan Tentara Rakyat Indonesia (TRI) untuk keluar dari Bandung Selatan meninggalkan rakyat sipil saja.

Abdul Haris Nasution yang pada saat itu menjabat Kolonel memutuskan untuk mengambil tindakan membakar habis bangunan yang ada. Pasukan TRI yang berada di Utara menyerang Bandung Utara ketika matahari terbenam, sementara pasukan TRI di Bandung Selatan membakar bangunan yang ada. Pembakaran pertama dilakukan di Gedung Indische Restaurant (Gedung BRI sekarang) yang berada di sudut selatan Alun-Alun Bandung. Masyarakat juga turut membakar rumah mere agar tidak digunakan oleh NICA. Para penduduk mengungsi

mengungsi ke daerah sekitarnya seperti; Garut, Banjarn, Tasikmalaya, Yogyakarta, dll.

2.4.1. Pejuang Indonesia di Bandung Lautan Api



Gambar 2.16. Badan Keamanan Rakyat

(<https://1.bp.blogspot.com/->

[XYIRoj9Emes/WDBf8Fr_04I/AAAAAAAAA_U/AFIGhYzYyxAURkcmBi0E](https://1.bp.blogspot.com/-XYIRoj9Emes/WDBf8Fr_04I/AAAAAAAAA_U/AFIGhYzYyxAURkcmBi0E)

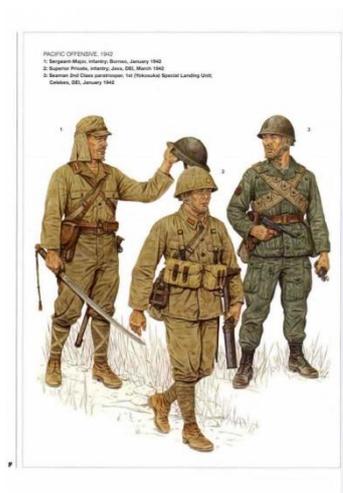
[QPsIilN_D3hLgCLcB/s640/Tentara-1.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-QPsIilN_D3hLgCLcB/s640/Tentara-1.jpg), c. 1945)

Pada zaman pasca kemerdekaan terdapat 20 badan perjuangan rakyat yang memiliki fungsinya masing-masing diseluruh penjuru Indonesia. Setelah pasukan Jepang runtuh, sisa-sisa anggota organisasi pada zaman, PETA, KNIL. dan Heiho membentuk Badan Keamanan Rakyat (BKR) yang nantinya akan berkembang menjadi Tentara Keamanan Rakyat (TKR). TKR pada waktu itu bermarkas di Gedung *Nederlands Indische Levensveerzekeringsmaatschppij* (NILMIJ).

2.4.2. Jepang

Jepang memulai menjajah Indonesia pada tahun 1942, Jepang menuntut akan menghancurkan Bandung dengan serangan udara bila tentara Belanda menyerah. Dengan berat hati Gubernur Jendral Ter Poorten menyerah ke tuntutan Jepang. Namun mereka hanya menguasai selama 3 tahun karena kalah pada perang dunia 1945. Selama penjajahan nya Jepang telah membuka beberapa sekolah-sekolah *kokumin gakko* (setara sekolah rakyat), *shoto chu gakko* (setara dengan sekolah menengah pertama), dan sekolah menengah atas dengan tiga kejuruan (sastra, sains, dan ekonomi). Selain itu memperbolehkan beberapa pribumi yang berkualifikasi untuk menjadi penyiar radio dan semacamnya.

Pada akhir 1945 seiring kekalahannya di Perang Dunia ke-2, pemberontakan dari pejuang dan datangnya tentara Inggris dan Belanda ke Bandung, kekuatan pasukan Jepang runtuh. Tentara Inggris yang datang juga berperan untuk menangkap sisa-sisa dari pasukan Jepang dan mengembalikan mereka ke negara aslinya.



Gambar 2.17. Seragam Tentara Jepang
(The Japanese Army 1931-1945 (1) , 2002)



Gambar 2.19. Seragam *Argyll and Sutherland Highlanders*
(British Infantryman in the Far East 1941-45, 2003)

Tampak fisik pasukan Belanda dan Inggris tidak jauh beda sehingga membuat pejuang sulit membedakan mereka.

2.4.4. Belanda

Pada 1942 pasukan Belanda yang berada di Jawa Barat hanya ada dua pasukan, mereka adalah pasukan *Koninklijk Nederlands Indische Leger* (KNIL). Pasukan Mayor Jendral Schiling berada di barat dan Mayor Jendral Pesman di bagian timur. Namun mereka tergoyahkan dengan serangan udara Angkatan Udara Jepang. Pemerintah Hindia Belanda pun menyerah, pasukan yang tersisa ditawan di 17 kamp pengasingan di Jawa Barat. *Netherlands Indie Civil Administration* (NICA) terbentuk seiring selesainya Perang Dunia ke-2 dan terbentuknya AFNEI untuk membantu menguasai kembali Indonesia yang pada saat itu berada diposisi yang tidak stabil karena kalahnya Jepang.

NICA menggunakan taktik *divide et impera* untuk memecah belah penduduk etnik pribumi dan etnik Tionghoa agar mereka tidak bekerjasama melumpuhkan pasukan AFNEI.



Gambar 2.20. Seragam Belanda

(<https://i.pinimg.com/originals/17/86/1a/17861add70c3fceb11331f020a4578.j>

pg)