PENGAPLIKASIAN TRITANGTU SUNDA DALAM PEMBUATAN *GAME ENVIRONMENT*

APPLYING SUNDANESE TRITANGTU IN GAME ENVIRONMENT DESIGN

Andreas Jimbaran Sakti Januar[1], Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds.[2]

[1,2]Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[1]scarlet0048@gmail.com, [2]aris@tcis.telkomunivesity.ac.id

Abstrak

Game adalah salah satu media hiburan yang digemari hampir semua orang. Selain sebagai sumber media hiburan, *game* juga dapat berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu lewat *game* itu sendiri. Salah satu pesan yang ingin diangkat penulis adalah memberikan informasi mengenai salah satu kearifan lokal Sunda. Hal ini dilakukan agar generasi Sunda zaman sekarang tidak melupakan "akarnya" sebagai orang Sunda. Penulis yang berperan sebagai *game environment artist*, bersama dengan *game designer* memiliki konsep untuk mengemas salah satu kearifan lokal Sunda yaitu Tritangtu Sunda kedalam suatu *game*. Tritangtu Sunda dikemas dan diaplikasikan dalam cerita naratif, penerapan *game environment* yang akan dibuat, fitur ensiklopedia, dan *in-game items*. Penulis melakukan observasi dan wawancara guna mengumpulkan data ke salah satu perkampungan Sunda yang menerapkan filosofi Tritangtu Sunda dalam kehidupan sehari-harinya yaitu Kampung Naga dan juga mengumpulkan data lewat media audio visual seperti video untuk diterapkan sebagai konten *game environment* didalam *game* yang akan dibuat. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan target audiens atau para pemain dapat mendapatkan pesan atau informasi mengenai Tritangtu Sunda lewat *game* ini dan meningkatkan kesadaran khalayak akan pentingnya terus menjaga kearifan lokal agar tidak punah.

Kata Kunci: *game*, *environment*, Tritangtu, Sunda

Abstract

Game is one of the entertainment media which is popular to everyone. Apart from being a source of entertainment, games can also serve as a medium for delivering certain messages through the game itself. One of the topic I want to raise is to provide information about one of the local Sundanese wisdom. This has to be done so that the current Sundanese generation doesn't forget their "roots" as a Sundanese. As a game environment artist along with the game designer, has a concept to pack Tritangtu Sunda into a game. Tritangtu Sunda packed and applied in narrative stories, game environment creation, encyclopedia features, and in-game items. We do observations and interviews to gather the data needed from one of Sundanese village that applied Tritangtu Sunda philosophy in their daily lives like Kampung Naga, along with data gathered from audio visual media such as videos to be applied as a game environment content to our game. It is expected that our players could get the message or information about Tritangtu Sunda through this game and increasing their awareness of the importance to keep our local cultures from fading away.

Keywords: game, environment, Tritangtu, Sunda

1. Pendahuluan

Zaman sekarang, kearifan lokal telah tergusur oleh budaya asing yang datang ke Indonesia. Hal ini terjadi dikarenakan adanya globalisasi serta perkembangan informasi dan teknologi yang mengharuskan masyarakat Indonesia untuk terus berkembang mengikuti zaman agar tidak tertinggal. Pada dasarnya, kearifan lokal harus tetap ada dan terlihat di lingkungan masyarakat Indonesia meskipun zaman yang telah berkembang. Namun malah sebaliknya, Jakob Sumardjo (2015) mengatakan bahwa kearifan lokal telah tergusur dan semakin tidak terlihat di masyarakat Indonesia karena kebanyakan orang Indonesia secara tidak sadar telah meninggalkan kearifan asalnya dan lebih memilih untuk mengikuti kemodernan dengan budaya yang dibawanya.

Salah satu kearifan lokal yang ada di Sunda adalah Tritangtu Sunda. Tritangtu, atau azas kesatuan tiga, merupakan azas dasar masyarakat peladang seperti Sunda dan beberapa daerah di Sumatra. Tritangtu digunakan masyarakat Sunda sudah sejak lama, hal ini terlihat pada masyarakat Sunda yang memiliki ungkapan-ungkapan berulang yang merupakan kesatuan tiga. *Tekad, ucap, lampah*. *Silih asih, silih asah, silih asuh*. Tidak hanya dalam ungkapan, rumah adat Sunda juga menggunakan pola tiga yang diwujudkan dalam bentuk atapnya, yakni *rarangki tukang, rarangki pondok*, dan *rarangki panjang*. Selain bentuk atap, struktur rumah adat Sunda yang menerapkan Tritangtu juga ada seperti di Kampung Naga. Namun sayang, penerapan Tritangtu Sunda dalam aspek lingkungan dan strukturnya kini hanya bisa ditemukan di perkampungan adat Sunda yang masih belum dipengaruhi budaya asing saja.

Melihat fenomena ini, saya yang juga merupakan orang Sunda merasa memiliki tanggung jawab dan kewajiban untuk mengingatkan sesama masyarakat Sunda tentang pentingnya Tritangtu Sunda untuk terus dijaga dan dilestarikan karena itu merupakan salah satu bagian identitas kita sebagai masyarakat Sunda. Kebudayaan Sunda yang merupakan salah satu bagian dari warisan budaya Indonesia yang dijunjung tinggi nilai-nilainya sudah menjadi kewajiban untuk dijaga dan terus diwariskan dari generasi ke generasi.

Maka dari itu, saya bermaksud untuk merancang sebuah media interaktif untuk menyampaikan Tritangtu Sunda kepada orang Sunda dengan harapan hal tersebut akan terus terjaga dan dapat diwariskan kepada generasi berikutnya. Dalam sebuah desain *game* bergenre *rhythm game*, saya akan merancang sebuah komponen visual berupa *game environment* untuk desain *game* yang dapat dijadikan sebagai media penyampaian Tritangtu Sunda tersebut. Pengaplikasian Tritangtu Sunda dalam pembuatan *game environment* dapat diwujudkan lewat aset-aset visual yang akan dibuat. Tidak hanya untuk orang Sunda, *game* ini diharapkan dapat mengingatkan kepada masyarakat Indonesia bahwa kita sebagai bagian dari suatu suku bangsa di Indonesia memiliki sesuatu yang harus dijaga dan dilestarikan.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1. Tritangtu Sunda

Tritangtu, atau azas kesatuan tiga, merupakan azas dasar masyarakat Sunda lama. Azas ini bukan hanya terdapat di masyarakat Sunda, tetapi juga di Minangkabau, Melayu, dan Batak. Konsep Tritangtu, pada dasarnya adalah perkawinan pasangan oposisi segala hal. (Jakob Sumardjo, 2015:49-50). Ada lahirnya eksistensi ketiga yang dihasilkan dari perkawinan antara kedua oposisi tersebut yang berfungsi sebagai medium dari keduanya. Jakob Sumardjo (2015) juga mengatakan bahwa eksistensi ketiga mengandung unsur dari kedua oposisi tersebut. Konsep eksistensi ketiga ini ada dalam pembagian kosmik Sunda yang terkenal, yakni Dunia Atas, Dunia Bawah, dan Dunia Tengah. [1]

Selain Dunia Atas, Dunia Bawah, Dunia Tengah yang menjadi salah satu contoh penerapan konsep Tritangtu dalam budaya Sunda, konsep pola tiga juga terdapat dalam perkampungan Sunda. Menurut Jakob Sumardjo (2015), struktur perkampungan Sunda yang ada di daerah perdesaan Sunda terbagi menjadi 3 kampung. Kampung yang pertama adalah kampung kabuyutan yang berada di bagian paling dalam yang menghubungkan ketiga kampung. Kampung yang berada di tengah adalah kampung nasional dimana kampung ini mengurus administrasi pemerintahan nasional Indonesia. Dan kampung Islam ada di bagian hilir sungai atau yang dekat dengan jalan raya ke daerah perkotaan. [1]

2.2. *Game World*

Game world adalah sebuah dunia artifisial, sebuah tempat imajiner dimana peristiwa-peristiwa terjadi didalam *game* (Ernest Adams, 2010). Namun, tidak semua *game* memiliki dunia artifisial atau tempat imajiner, contohnya adalah *sports game* seperti *football game* dimana dunia *game* tersebut bertempat di sebuah lokasi yang benar adanya seperti stadium olahraga terkenal di dunia. [2]

Rahmansyah (2016) juga menekankan bahwa *game world* sebagai dunia artifisal mempunyai interaksi antara pemain dengan *environment*, baik itu dengan sebuah dunia imajinasi yang kompleks dan luas atau sebuah tempat imajiner yang menyerupai dunia nyata dengan keterbatasan tertentu. [3]

2.3. Proyeksi Isometrik

Point-of-view atau perspektif dalam suatu *game* sangat mempengaruhi bagaimana pemainnya merasakan *game environment* saat memainkannya. Salah satu perspektif yang banyak digunakan dalam *game* adalah isometrik. Jika dikategorikan dalam *point-of-view*, maka isometrik masuk kedalam *third-person point-of-view* karena proyeksi isometrik memperlihatkan pemain bukan hanya *avatar* mereka saja, melainkan juga *game world* atau *environment* yang ada disekitarnya dalam jarak pandang 30-45 derajat. Dalam pembuatan dunia isometrik untuk *game*, kita dapat membuat berbagai macam sudut pandang dari sebuah objek, yang kemudian objek tersebut ditempatkan kedalam layar. Hal ini

memungkinkan kita untuk menggunakan kembali objek daripada harus melakukan *render* ulang secara *real time* (Jeannie Novak, 2012:224). [4]

2.4. Warna

Steven Bleicher (2012) mengatakan bahwa, warna menstimulasi mata dan otak, sehingga dapat menggerakkan jiwa dan emosi. Warna yang tepat dapat membuat sebuah karya seni atau menghancurkannya. [5] Salah satu poin yang ingin diterapkan dalam perancangan ini adalah bagaimana penggunaan skema warna dalam menciptakan sebuah harmoni. Beberapa diantaranya adalah *achromatic*, *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, dan *triad*.

Achromatic adalah skema warna dari hitam ke putih, atau biasa dikenal dengan *grayscale*. *Monochromatic* adalah skema warna yang hanya terdiri berasal dari 1 *hue* saja, dari warna paling terangnya hingga warna paling gelapnya. *Analogous* adalah harmoni warna yang tercipta dari 3 sampai 5 warna yang saling berdekatan dalam *color wheel*. *Complementary* adalah skema dari 2 warna yang saling berlawanan dalam *color wheel*. Triad adalah skema warna yang terbentuk dari 3 *hue*, dan jarak antar *hue* harus sama dalam *color wheel*.

3. Pembahasan

3.1. Tritangtu Sunda

Tritangtu sudah ada sejak lama dan dianggap sebagai pandangan hidup oleh masyarakat peladang. Beberapa daerah di Sumatra Utara dan Sumatra Barat juga sama menganggap azas Tritangtu adalah azas dasar mereka. Namun pada zaman sekarang, pemahaman akan Tritangtu memerlukan pengamatan yang mendalam terhadap hasil budaya masing-masing. Pada kebudayaan Sunda, Tritangtu hadir dalam berbagai bentuk seperti kosmologi, mitos-mitos, dan artefak budaya. Salah satu budayawan yang telah meneliti dan menafsirkan Tritangtu Sunda adalah Jakob Sumardjo.

Jakob Sumardjo (2015) menafsirkan masyarakat peladang seperti Sunda, Minangkabau, dan Melayu memiliki kepercayaan bahwa semua eksistensi itu dualistik. Dualistik disini dikaitkan dengan pasangan biner, yakni pasangan dua hal yang saling bertentangan satu sama lain. Kemungkinan buruk dapat disebabkan dari pasangan oposisi ini, karena itu dibutuhkan sebuah "penengah" yang nantinya akan menciptakan harmoni antara kedua pasangan tersebut. Penengah yang dimaksud adalah sebuah eksistensi baru atau eksistensi ketiga yang lahir atas perkawinan pasangan oposisi tersebut.

3.2. Ekologi Kampung Sunda

Jakob Sumardjo dalam bukunya menemukan bahwa pola tiga juga tampak dan diterapkan didalam pola sistem pemerintahan dan pola perkampungan Sunda. Berlanjut dari struktur pola tiga yang Jakob Sumardjo kemukakan, beliau lebih mendalami tentang bagaimana ekologi atau kondisi fisik lingkungan kampung-kampung tersebut. Jakob Sumardjo (2015) membagi ketiga kampung yang terdapat di perkampungan Sunda sebagai berikut: kampung *kabuyutan*, kampung nasional, dan kampung Islam.

Kampung *kabuyutan* adalah kampung tertua, dimana kampung ini bertanggung jawab untuk memelihara adat istiadat Sunda. Selain itu, kampung ini disebut kampung *kabuyutan* juga karena harus memelihara *kabuyutan*, yaitu kuburan para nenek moyang pendiri kampung. Kampung yang kedua adalah kampung nasional atau kampung modern. Kampung ini bertugas mengurus pemerintahan nasional Indonesia. Jakob Sumardjo (2015) menemukan bahwa kantor lurah atau camat berada di kampung ini, yaitu kampung yang berada ditengah-tengah antara kampung kabuyutan dan kampung Islam. Seperti namanya, kampung Islam bertugas mengurusi agama Islam. Masjid besar, lembaga pendidikan, pesantren ada di kampung ini, serta hal-hal keagamaan seperti perkawinan secara Islam dilakukan di kampung ini.

4. Perancangan

Berperan sebagai *game environment artist*, perancang dan *game designer* memiliki konsep yang sama dalam pembuatan *game* ini yaitu penyampaian Tritangtu Sunda berupa informasi lewat *game* ini. Perancang berfokus pada pembuatan *game environment* pada level 1 sesuai dengan konsep dari *game designer* yaitu Kampung Sunda.

4.1. Level 1: Flora dan Bebatuan

Dalam perancangan *environment* bagian flora dan bebatuan, perancang memulai dari membuat sketsa berdasarkan dari referensi foto atau dari data-data hasil observasi yang telah dilakukan. Sketsa yang dibuat kurang lebih sebagai sarana untuk eksplorasi bentuk dari flora dan bebatuan yang akan dibuat. Setelah tahap sketsa, perancang langsung menuangkan sketsa yang dipilih menjadi sebuah aset yang nantinya akan digunakan atau dimasukkan kedalam *game engine*.

Gambar 1. Aset Flora dan Bebatuan
Sumber: Pribadi

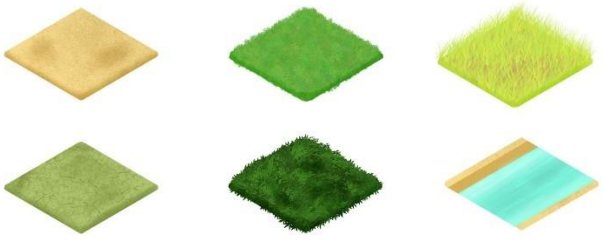
4.2. Level 1: Bangunan

Sama seperti aset flora, aset bangunan juga dimulai dari sketsa berdasarkan referensi foto atau data hasil observasi yang telah dilakukan. Namun, langkah selanjutnya adalah pengaplikasian sketsa tersebut kedalam bentuk model 3 dimensi guna memudahkan untuk pengambilan bagian-bagian atau sisi lain jika diperlukan, serta *render* aset bangunan tersebut dalam *isometric view*.

Gambar 2. Aset Bangunan
Sumber: Pribadi

4.3. Level 1: *Terrain Types*

Pada bagian ini, perancang membuat tipe-tipe permukaan tanah yang ada di perkampungan Sunda, seperti sawah, tanah, dan bentuk jalan yang nantinya menjadi pondasi atau dasar *environment* di dalam *game*.



Gambar 3. Tipe-tipe Permukaan Tanah
Sumber: Pribadi

4.4. Level 1: Konsep Kampung Sunda

Sesuai dengan konsep yang diberikan oleh *game designer*, level 1 memiliki konsep *environment* sebuah perjalanan yang memperlihatkan suasana sebuah Kampung Sunda. *Environment* ini terbentuk dari aset-aset visual yang telah dibuat berdasarkan referensi dari hasil observasi dan audio visual.

Gambar 4. Konsep Level 1
Sumber: Pribadi

4.5. Level 1: In-game View

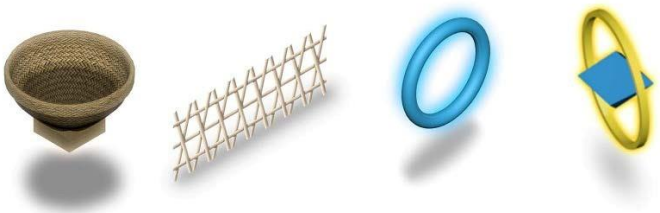
Pada *game engine*, *environment artist* dan *game designer* bekerja sama pada penempatan aset-aset visual kedalam *game* agar sesuai dengan konsep sebelumnya. Pada proses ini, terjadi beberapa perubahan dari sisi penempatan objek seperti leuit, rumah, tanaman semak, serta pohon yang dilakukan agar komposisinya terlihat lebih baik dari konsep yang telah dibuat.

Gambar 5. *In-game Preview* dari Level 1
Sumber: Pribadi

4.6. Aset Visual Lainnya

Aset-aset ini dipakai didalam *game* sebagai bagian dari *environment* level lain, *background* dari *cutscene*, ataupun sebagai in-game items yang bisa pemain dapatkan ketika bermain *game*.

Gambar 6. Angklung Buhun
Sumber: Pribadi



Gambar 7. (Dari kiri ke kanan) Boboko, Pagar, Koin, Check Point Marker
Sumber: Pribadi

Gambar 8. *In-game Cutscene Backgrounds*
Sumber: Pribadi

5. Kesimpulan

Berperan sebagai *environment artist*, merancang visual untuk sebuah *game* dengan konsep Kampung Sunda berdasarkan Tritangtu serta informasi yang bisa didapat dari aset visual yang telah dibuat. Pengaplikasian Tritangtu Sunda tersebut meliputi komponen utama yang membentuk suatu perkampungan Sunda, yaitu hutan, pemukiman warga, dan sungai menjadi sebuah *game environment* yang ada pada level 1. Diharapkan perancangan ini dapat memberikan informasi mengenai Tritangtu Sunda pada bagian ekologi perkampungan Sunda. Terlebih lagi, aset visual tersebut diaplikasikan dalam bentuk *game* yang dengan mudah bisa diakses pada zaman yang sudah maju ini dimana masyarakat yang sudah terbiasa menggenggam *gadget* pribadinya sehari-hari.

Daftar Pustaka

[1] Sumardjo, Jakob. 2015. SUNDA Pola Rasionalitas Budaya. Bandung: Kelir.
[2] Adams, Ernest. 2009. Fundamentals of Game Design. Berkeley: New Riders.
[3] Rahmansyah, Aris, dan Teddy Hendiawan. 2016. Simulating Role of Juru Golek Giriharjaan in Game World. Bandung.
[4] Novak, Jeannie. 2012. Game Development Essentials: An Introduction, Third Edition. New York: Delmar.
[5] Bleicher, Steven. Contemporary Color: Theory & Use, Second Edition. New York: Delmar.