

PERANCANGAN RHYTHM GAME SEBAGAI MEDIA YANG MEMUAT NILAI - NILAI TRI TANGTU DARI ARTEFAK SUNDA

RHYTHM GAME DESIGN AS MEDIA THAT CONTAINS TRI TANGTU VALUES FROM SUNDANESE ARTIFACTS

Adikara Maulana Jusuf¹, Arief Budiman, S.Sn., M.Sn.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹adkrmj@gmail.com, ²ariefiink@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Game adalah salah satu media hiburan yang sangat digemari hampir oleh semua orang. Sifat *game* yang menyenangkan dan dapat membuat orang yang memainkannya terlarut dalam dunianya. Saat ini memiliki *game* memiliki potensi sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada masyarakat luas. Perancang ingin memanfaatkan potensi tersebut untuk menginformasikan nilai-nilai kebudayaan lokal yang saat ini kurang diketahui masyarakat. Salah satunya tersebut adalah filosofi masyarakat adat Sunda, *Tri Tangtu*. *Tri Tangtu* bisa dikatakan sebagai pondasi atau akar dari segala bentuk kebudayaan Sunda. *Tri Tangtu* paling mudah dikenali melalui struktur dalam pada artefak kebudayaan Sunda. Perancang berencana untuk mengangkat *Tri Tangtu* dalam bentuk artefak kedalam *game* berjenis *rhythm game* dengan memperhatikan struktur *game elements* yaitu elemen formal, elemen dramatis, dan dinamika sistem. Muatan *Tri Tangtu* tersebut akan disaring agar dapat dimasukkan sebagai fitur atau konten *Game* seperti *cutscene*, konsep level, ensiklopedia, pembangunan konsep dunia, dan lain sebagainya. Hasilnya adalah terancangnya sebuah *rhythm game* yang kontennya memiliki muatan nilai-nilai Tritangtu dari artefak Sunda. Dari perancangan ini diharapkan pemain bisa mendapatkan informasi mengenai *Tri Tangtu* yang ada pada artefak Sunda.

Kata Kunci: Desain *rhythm game*, Struktur *game*, *Tri Tangtu* Sunda.

Abstract

Game is one of the entertainment media that is very popular with almost everyone. The nature of the game is fun and can make the person playing it dissolved in his world. Currently having a game has the potential as a medium to convey certain messages to the wider community. Designer wants to exploit this potential to inform the values of local culture which is currently unknown to the people. One of them is Sundanese indigenous people philosophy, *Tri Tangtu*. *Tri Tangtu* can be said to be the foundation or root of all forms of Sundanese culture. *Tri Tangtu* is most easily recognizable through the inner structure of Sundanese cultural artifacts. Designer plans to appoint *Tri Tangtu* in the form of artifacts into *rhythm game* by based of the game elements structure, namely formal elements, dramatic elements, and system dynamics. *Tri Tangtu* content will be filtered so that it can be included as a feature or game content such as *cutscene*, level concept, encyclopedia, construction of world concepts, and so on. The result is the design of a *rhythm game* that contain *Tri Tangtu* values from Sundanese artifacts. From this design, players are expected to get information about *Tri Tangtu* from Sundanese artifacts.

Key Words: *Rhythm game* design, *Game structures*, Sundanese *Tri Tangtu*.

1. Pendahuluan

Tri Tangtu merupakan pola atau struktur dalam yang dapat ditemukan pada berbagai bentuk kebudayaan Sunda, salah satunya adalah artefak. *Tri Tangtu* dapat bermakna sebagai pola tiga kesatuan, filosofi, atau akar dari pembentukan artefak Sunda yang biasa diungkapkan dalam ungkapan Resi, Ratu, dan Rama atau Tekad, Ucap, dan Lampah. Bagi masyarakat adat Sunda, kehadiran dan keselarasan diantara ketiga unsur tersebut dianggap harus terpenuhi agar mencapai kehidupan yang baik. Namun, masyarakat Sunda saat ini kurang mengenal hal tersebut dan hanya mengenal

artefak Sunda dari bentuk fisiknya saja. Padahal makna kebudayaan Sunda yang sesungguhnya berada pada struktur dan pola yang terkandung di dalamnya. Hal ini disebabkan karena kurangnya informasi mengenai hal tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perancang ingin merancang sebuah media yang dapat memuat nilai-nilai *Tri Tangtu* dari artefak Sunda tersebut dengan tujuan dapat menyampaikan informasi mengenai *Tri Tangtu*. Perancang memilih *game* atau aplikasi permainan pada perangkat *mobile* berbasis sistem operasi (OS) Android sebagai medianya karena saat ini hampir sebagian besar masyarakat telah hidup berdampingan dengan perangkat *mobile* berbasis OS Android yang akan memudahkan distribusi informasi yang dimuat dalam *game* yang dirancang. Alasan pemilihan *rhythm game* sebagai jenis permainannya adalah karena memiliki fase *gameplay* yang cepat dan dapat meningkatkan frekuensi interaksi pemain dengan permainan. Perancangannya akan mengacu pada elemen formal, elemen dramatis, dan dinamika sistem sebagai struktur utama dari perancangan permainannya. Selanjutnya, perancang akan memilah informasi yang terdapat pada artefak-artefak yang ada agar dapat disesuaikan sebagai bagian dari konten permainan dengan dibantu oleh fitur-fitur permainan yang akan dihadirkan.

2. Landasan Teori

Teori-teori yang digunakan sebagai landasan adalah teori yang berhubungan dengan kebudayaan dan pengembangan *game design*.

2.1 Kebudayaan

J.J. Hoenigman dalam Koentjaraningrat (2000). Budaya memiliki tiga wujud atau komponen, yaitu:

1. Gagasan Kebudayaan sebagai kumpulan ide pemikiran, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya sebagai sesuatu yang bersifat intangible, tidak berbentuk fisik.
2. Aktivitas Kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia di dalam masyarakat terkait. Bisa disebut juga sebagai sistem interaksi sosial manusia dengan manusia lainnya dengan pola-pola tertentu.
3. Artefak Kebudayaan sebagai bentuk fisik atau benda yang dapat dilihat, diraba, dan didokumentasikan. Benda tersebut adalah hasil dari aktifitas, perbuatan, pekerjaan, dan keterampilan manusia itu sendiri berdasarkan gagasan yang mereka miliki.

2.2 *Tri Tangtu*

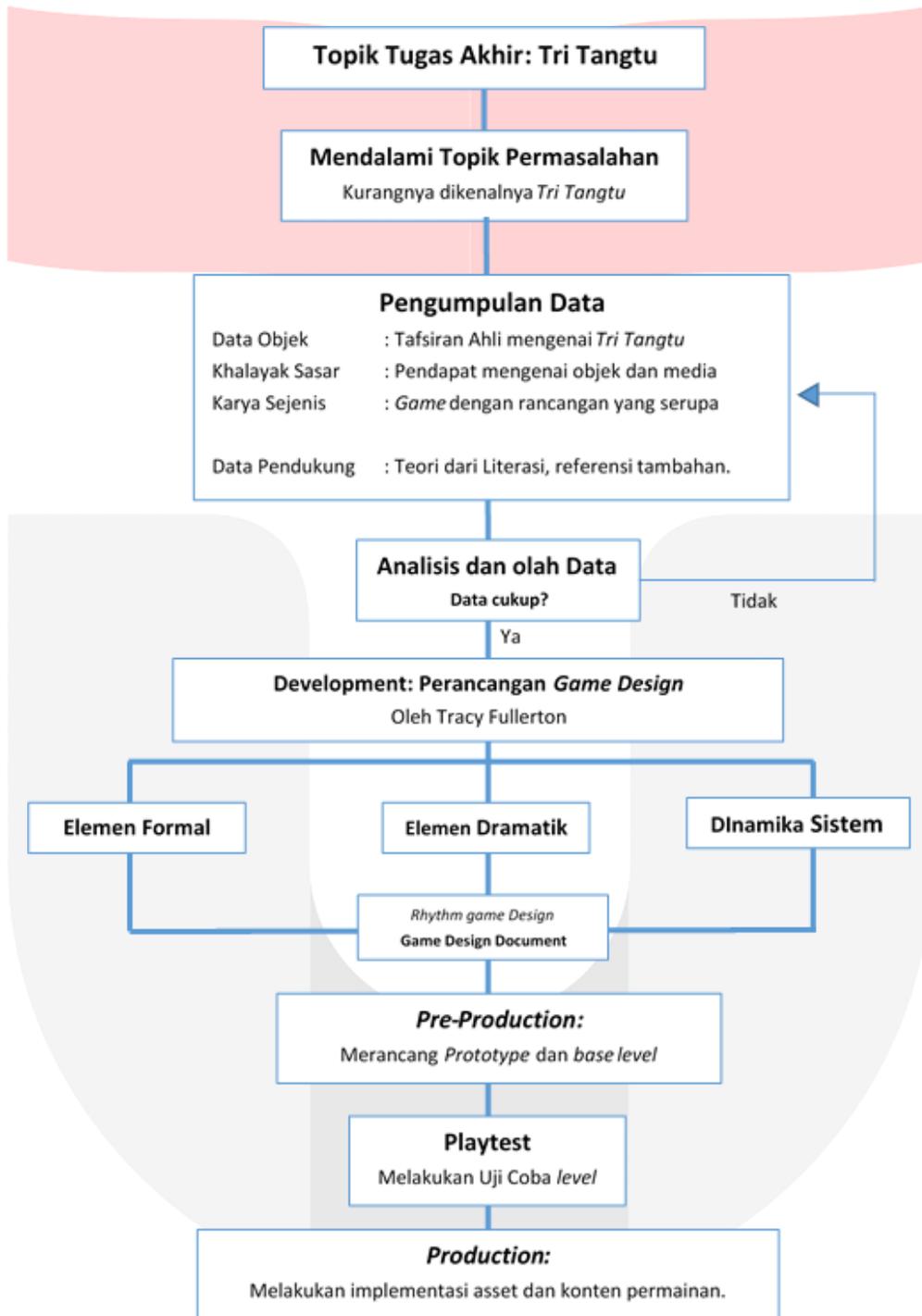
Menurut etimologi Sunda, *Tri* berarti tiga dan *tangtu* berarti pasti yang secara langsung dapat diartikan sebagai tiga yang pasti. Dalam kampung adat Sunda seperti Kasepuhan Ciptagelar, Kanekes (Baduy), Kampung Naga, dan lain sebagainya, *Tri Tangtu* dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan mereka sehari-hari. Terlihat dari produk budaya yang dihasilkannya. Sumardjo (2015: 6) dalam bukunya menyatakan bahwa artefak budaya merupakan perwujudan dari pemikiran dari pembuatnya. Artefak Sunda seperti senjata kujang, boboko, rumah adat, dan benda lainnya terdapat suatu pola yang memiliki hubungan tertentu yang merujuk pada *Tri Tangtu*. Selain itu, *Tri Tangtu* juga terlihat dalam pada ekologi kampung adat Sunda dan sistem pemerintahannya. Dalam Kampung adat Sunda, dikenal dengan sistem Resi, Ratu, Rama, yang memiliki peran masing-masing dalam menjalankan kehidupan bermasyarakatnya. Pola-pola tersebut bila dilihat lebih jauh akan merujuk pada tatanan atau sistem kosmologi tertentu yang disebut sebagai Kosmologi Sunda.

2.3 Desain Game

Dalam sebuah perancangan, terdapat ketentuan atau runtutan tertentu dalam prosesnya. Hal ini juga berlaku pada perancangan *game*. Terdapat beberapa teori yang dapat menjadi rujukan dalam perancangan ini salah satunya adalah runtutan perancangan *Game Design* oleh Fullerton (2008) pada buku "*Game Design Workshop*". Fullerton membagi *game design* pada tiga aspek utama yaitu Elemen Formal, Elemen Dramatis, dan Dinamika sistem. Elemen formal merupakan elemen yang menjadi pondasi dasar dari terbentuknya permainan. Elemen formal merupakan elemen yang menjadi aspek naratif dan membuat permainan menjadi memiliki dunianya sendiri. Sementara dinamika sistem menjadi penghubung antara keduanya dan yang memungkinkan permainan tersebut dapat dimainkan oleh pemain.

3. Perancangan

3.1 Tahapan Perancangan



Gambar 1. Kerangka Perancangan
Sumber: Pribadi

A. Pengumpulan Data

Perancangan *game* ini mengacu pada alur produksi yang dikemukakan oleh Ralph Edward (<http://www.ign.com/articles/2006/06/20/game-design-101-the-design-doc>, 9 Juni 2018). Namun sebelum itu, perancang terlebih dahulu melakukan pengumpulan data mengenai nilai *Tri Tangtu* dari artefak Sunda dengan berdasarkan tafsiran yang ada pada sumber literatur. Dalam hal ini perancang mengacu pada tafsiran yang diungkapkan oleh Jakob Sumardjo dalam bukunya yang berjudul Sunda: Pola Rasionalitas Budaya. Dari pengumpulan data tersebut terkumpul berbagai macam artefak Sunda yang dianggap dapat dijadikan sebagai muatan dalam konten di dalam *game*.

Terdapat banyak bentuk dan sifat pada kebudayaan Sunda yang mengacu pada *Tri Tangtu* atau pola tiga kesatuan. Bentuk-bentuk tersebut dapat dibedakan dalam bentuk gagasan, perilaku, dan artefak. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh J.J Hoenigman mengenai wujud komponen budaya.

Gagasan	Perilaku	Artefak
<ul style="list-style-type: none"> • Tilu Sapamula, Dua Sakarupa, Hiji Eta Eta Keneh • Kosmologi 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Silih Asah, Silih Asih, Silih Asuh</i> • Penataan Ekologi • <i>Ngarengkong</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kropak 422 • Rumah Adat Sunda • Pocong Padi • <i>Leuit</i> • <i>Lisung & Halu</i> • <i>Lingga & Yoni</i> • Gambar Waroge • Angklung Buhun • Kujang • Boboko • Wawacan • Pantun • Cerita Rakyat

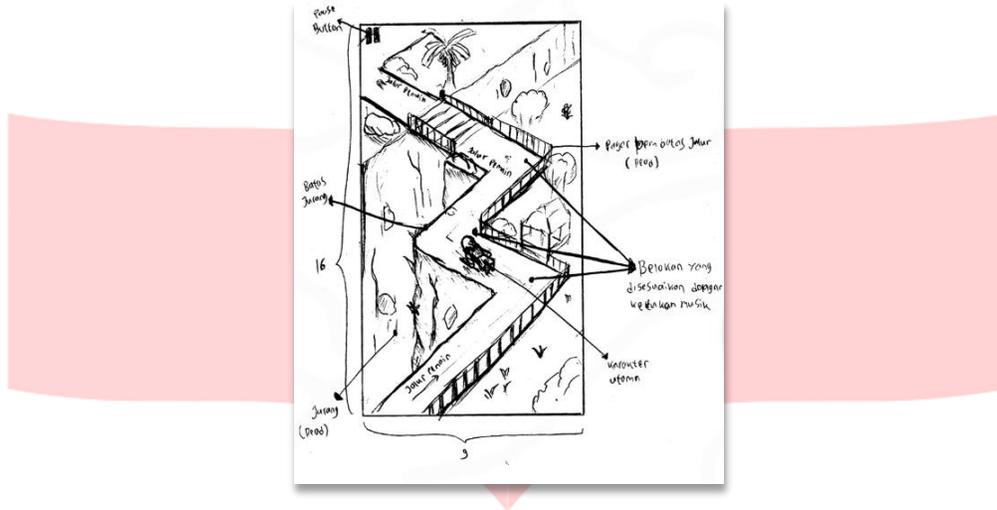
Tabel 1. Bentuk dari *Tri Tangtu*
Sumber: Pribadi

Dalam uraian ini juga dapat disimpulkan bahwa asas *Tritantu* pada bentuk kebudayaan Sunda tersebut memiliki makna-makna yang berhubungan dengan hal berikut ini:

1. Bentuk tiga kesatuan dimulai dari perkawinan antara dua entitas atau pasangan dualistik dengan disimbolkan dengan laki-laki dan perempuan, bumi dan langit, duniawi dan surgawi, dan menghasilkan entitas ketiga yang memiliki fungsi sebagai penyalaras.
2. Bentuk tiga kesatuan. Disimbolkan dengan unsur atau istilah tertentu seperti *resi, ratu, rama, dan tekad, ucap, lampah* dengan pola hubungan tertentu.
3. Pentingnya untuk menjaga batas dan keseimbangan.
4. Pentingnya menjaga keselarasan hidup.

B. Pengembangan

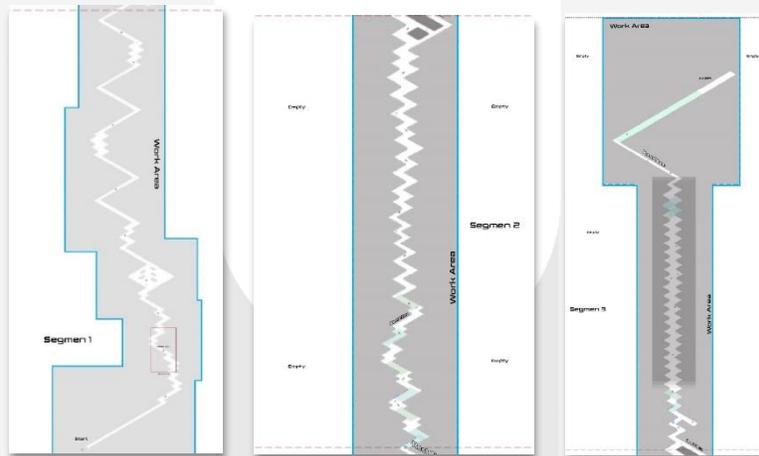
Selanjutnya dalam tahap pengembangan perancang merumuskan *game design document* (GDD) yang akan menjadi acuan dasar dalam pengembangan *game*. Perumusan tersebut meliputi peraturan hingga batasan permainan (elemen formal), fitur-fitur permainan seperti *cut-scene, item*, ensiklopedia, pembangunan dunia (elemen dramatis), dan mekanik permainan (dinamika sistem). Rumusan tersebut akan diimplementasikan dalam bentuk purwarupa untuk diuji apakah layak dimainkan atau tidak dalam perangkat *mobile* Android. Purwarupa tersebut juga digunakan untuk percobaan awal dari pengembangan penggunaan *game engine* yang digunakan. Hal ini dilakukan agar sistem dasar telah siap dan memudahkan ketika memasuki tahap produksi.



Gambar 2. Contoh Sketsa Sonsep
Sumber: Pribadi

C. Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi, perancang bekerja dengan komposer musik untuk membuat *Level base* yang dibuat dengan tema tertentu dan mengacu pada artefak *Tri Tangtu* yang sudah dipilah sebelumnya. Pembuatan *level* masih sebatas pada kerangka dasar yang digunakan untuk pemetaan lingkungan *level* yang dijadikan sebagai acuan kerja dari *visual artist* dalam membuat aset visual.



Gambar 3. Contoh pengembangan *level blocking*
Sumber: Pribadi

D. Playtest

Level base yang telah dibuat akan diuji oleh *tester* yang telah dipilih untuk mencari data mengenai kekurangan dan penyesuaian agar *level* yang dibuat dapat dimainkan secara normal dan telah sesuai dengan apa yang dirancangkan. Data dari *playtest* ini digunakan untuk penyesuaian lanjutan pada *level* yang diujikan.



Gambar 4. Contoh Sesi tes oleh *tester*
Sumber: Pribadi

E. Produksi

Memasuki tahapan produksi dimana aset audio dan visual dibuat. Pembuatan aset audio dan visual tersebut dilakukan oleh *visual artist* dan komposer musik dengan mengacu pada arahan dari perancang berdasarkan GDD yang telah dirumuskan. Aset-aset tersebut akan diimplementasikan sesuai kebutuhan. Perancang akan memastikan bahwa aset tersebut telah sesuai dan nilai-nilai *Tri Tangtu* dari artefak Sunda dapat termuat.



Gambar 5. Contoh pengembangan *level* dan tampilan permainan
Sumber: Pribadi

3.2 Hasil Perancangan

Selama proses perancangan, porsi terbesar dari muatan *Tri Tangtu* berada pada fitur-fitur yang ada pada elemen dramatis yaitu cerita, karakter, pembangunan dunia, konsep *level*, visualisasi *level*. Perancang menambahkan fitur ensiklopedia sebagai salah satu fitur agar pemain dapat mengakses informasi yang tidak didapatkan selama di dalam permainan. Hingga saat tulisan ini dibuat perancang telah memproduksi satu *level* dengan aset audio visual yang lengkap dan tujuh *level* dasar yang siap dikembangkan dan diberi aset audio visual.

Level yang telah diberi aset audio visual adalah *level* dengan tema Kampung Adat Sunda dimana nilai *Tri Tangtu* dapat ditemukan pada pembagian tiga desa yang mengacu pada konsep Resi, Ratu, Rama, sebagai segmen dari *level* tersebut. Artefak yang menjadi *item* pada *level* tersebut adalah rumah adat Sunda dan *boboko* (penanak nasi) sebagai *item* yang akan membuka ensiklopedia. Pada *level* tersebut diharapkan pemain mendapatkan gambaran mengenai kampung adat Sunda beserta rumahnya, sementara ensiklopedia membantu memperjelas konsep *Tri Tangtu* yang ada pada *level* tersebut.



Gambar 6. Tampilan Permainan
Sumber: Pribadi



Gambar 7. Tampilan fitur Ensiklopedia
Sumber: Pribadi

4. Kesimpulan

Pada perancangan ini, Penyusunan struktur *game elements* secara utuh sangat penting dirumuskan dalam sebuah *Game Design Documents* atau GDD. Perancang perlu melakukan proses perumusan secara sistematis dan terstruktur agar pengembangan dan pengarahannya agar dapat dimengerti oleh rekan kerja atau tim perancangan. Sehingga *game* dapat mewujudkan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Proses perancangan ini masih terus dikembangkan dan disesuaikan agar menjadi lebih baik lagi mengingat banyaknya artefak yang ada pada kebudayaan Sunda dan potensi dari fitur permainan yang dapat terus dikembangkan. Hal ini menjadi salah satu potensi media aplikasi permainan atau *game* yang perancang manfaatkan dalam menyampaikan informasi mengenai *Tri Tangtu*.

Daftar Pustaka

- [1] Collins, Karen. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. 2008. Massachusetts, MA: MIT Press
- [2] Edwards, Ralph. 2006. "The Game Production Pipeline: Concept to Completion" <http://www.ign.com/articles/2006/03/16/the-game-production-pipeline-concept-to-completion>, diakses pada 9 Juni 2018 pukul 20.59 WIB
- [3] Feil, John. Scattergood, Marc. *Beginning Game Level Design*. 2005. Boston: Thomson Course Technology PTR
- [4] Fernando, Ferry. 2012. "Dinamika (Musik)", [https://id.wikipedia.org/wiki/Dinamika_\(musik\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Dinamika_(musik)), diakses pada 10 Oktober 2017 pukul 19.45 WIB
- [5] Fullerton, Tracy. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Game*. 2008. Burlington: Elsevier
- [6] Nofianti, Eka. 2013. "Kebudayaan", <http://gudangilmusosiologi.blogspot.co.id/2013/01/kebudayaan.html>, diakses pada 15 Oktober 2017 pukul 20.18 WIB
- [7] Scolastici, Claudio. David Nolte. *Mobile Game Essentials: A Useful and Detailed Resource for Designing Games for Mobile Devices*. 2013. Birmingham: Packt Publishing.
- [8] Sumardjo, Jakob. 2015. *Sunda: Pola Rasionalitas Budaya*. Bandung: Kelir
- [9] Sutrisno, Mudji. Hendar Putranto. 2005. Yogyakarta: Kanisius