


Falsafah Kehidupan *Tritangtu* Sunda dalam Film Eksperimental Adat "Game Over Drama"

Wiki Riandi¹, Sandie Gunara², Erik Muhammad Pauhri³

¹²³Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

e-mail: wikiriandi27@upi.edu¹, sandiegunara@upi.edu², erikpauhri@upi.edu³

	<i>This is an open-access article under the CC BY-SA license. Copyright © XXXX by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.</i>	
Diterima: 22-09-2022	Direview: 28-10-2022	Publikasi: 31-03-2023

Abstrak

Menciptakan karya seni merupakan sebuah proses kreatif dari pemikiran dan emosi dalam suatu kinerja praktis dan intuitif. Personal coding sang pengkarya dalam penciptaan film eksperimental seringkali menimbulkan penafsiran baru. Pengalaman empiris tradisi melandasi ide penciptaan karya yang memiliki identitas. Filsafah *tritangtu* Sunda yang hingga kini masih menjadi tradisi masyarakat sunda memberikan kontribusi dalam pembentukan kreatifitas masyarakat dalam berkarya dan memahami kehidupan. Dalam penelitian ini, karya film eksperimental yang berjudul "Game over Drama" ditafsirkan secara heurmeneutik dengan konsep *tritangtu* dengan tujuan untuk membuat suatu deskripsi visual yang sistematis, faktual, dan membangkitkan kesadaran masyarakat Sunda akan keterkaitan manusia, alam dan tuhannya. Metodi kualitatif dengan pedekatan interpretatif dilakukan dengan analisis dititikberatkan pada konten visual film untuk mengungkap filosofi *tritangtu* Sunda. Hasil penelitian ini mengungkap bahwa masyarakat Sunda selalu berpandangan bahwa kehidupan mereka akan selalu bergantung pada alam dan pencipta dan meyakini bahwa tubuh mereka terkomposisi atas unsur air, tanah, udara dan api yang merupakan unsur alam. Pandangan tersebut merupakan manifestasi hubungan masyarakat sunda dengan alam semesta sekaligus representasi sifat-sifat yang terdapat dalam tubuh mereka. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan penggalian nilai-nilai kearifan lokal bagi filmmaker yang mencoba mengangkat kearifan lokal melalui film eksperimental

Kata kunci: Tritangtu; Film Eksperimental; Humaniora

Abstract

Creating works of art is a creative process of thought and emotion in a practical and intuitive performance. The artist's personal coding in the creation of experimental films often creates new interpretations. The empirical experience of tradition underlies the idea of creating works that have identity. The Sundanese Tritangtu philosophy, which is still a tradition of the Sundanese people, contributes to the formation of people's creativity in creating and understanding life. In this study, an experimental film work entitled "Game over Drama" is interpreted heurmeneutically with the concept of Tritangtu with the aim of creating a visual description that is systematic, factual, and raises the awareness of the Sundanese people about the relationship between humans, nature and their gods. A qualitative method with an interpretive approach is carried out with an analysis focused on the visual content of the film to reveal the Tritangtu Sundanese philosophy. The results of this study reveal that the Sundanese people always have the view that their lives will always depend on nature and the creator and believe that their bodies are composed of the elements of water, earth, air and fire which are natural elements. This view is a manifestation of the relationship between the Sundanese people and the universe as well as a representation of the characteristics found in their bodies. This research is expected to be a reference for exploring local wisdom values for filmmakers who are trying to elevate local wisdom through experimental films.

Keywords: Experimental Films; Humanities

1. PENDAHULUAN

Falsafah kehidupan masyarakat Sunda masa lalu dikenal dengan istilah falsafah kehidupan *tri tangtu*. *Tri Tangtu*, memiliki pemahaman sebagai *pikukuh tilu, hukum tilu*, merupakan konsep cara pandang hidup orang Sunda. Secara etimologis, *tri tangtu* berasal dari kata *Tri* artinya *tiga, tangtu* artinya pasti atau ketentuan. Konsep *tri tangtu* adalah, "*tiga untuk ber-satu, satu untuk ber-tiga*", artinya "tiga hal" itu sebenarnya adalah "satu hal", demikian juga sebaliknya (Heryana, 2010). Falsafah *Tri tangtu* merupakan pandangan hidup yang mengatur tingkah pola kehidupan masyarakat dalam hubungan sosial, politik, ekonomi, religi bahkan seluruh aspek kehidupan musti berlandaskan falsafah *tri tangtu* (Permana, 2015). Pandangan hidup masyarakat Sunda ini dapat dilihat dari artefak-artefak masa lalu yang hingga hari ini dapat dilihat dan dirasakan. Salah satunya dapat dilihat pada bentuk kehidupan masyarakat adat, bentuk rumah, dan budaya tutur yang masih dipegang oleh beberapa orang tua. Melalui budaya tutur kita dapat mengetahui bagaimana cara berpikir yang berhubungan dengan pandangan hidup masyarakat Kampung Adat Ciptagelar, suku Baduy, Kampung Naga atau peninggalan Kerajaan Galuh di Ciamis Jawa Barat (Heryana, 2010; Widyonugrahanto et al., 2017). Masyarakat suku Sunda adalah orang Pasundan yang biasa disebut urang gunung, wong gunung, dan tiyang gunung, Budaya awal masyarakat Sunda seperti yang tergambarkan pada masyarakat Kanekes, ditandai dengan keyakinan pada agama Sunda Wiwitan. Wiwitan berarti mula pertama, asal, pokok, jati. Dengan kata lain, agama yang dianut orang Kanekes adalah agama Sunda Asli (Rusmana, 2018).

Alih wahana falsafah kehidupan masyarakat adat Sunda telah banyak dilakukan baik dalam konteks teater, musik, maupun film. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Tatang Rusmana (2018). Penelitian ini berjudul "Rekonstruksi Nilai-Nilai Konsep Tritangtu Sunda Sebagai Metode Penciptaan Teater Ke Dalam Bentuk Teater Kontemporer" yang mendeskripsikan konsep filosofi *tritangtu* Sunda, *tritangtu* difungsikan sebagai perangkat model pendekatan untuk penciptaan teater, terutama dalam merancang desain-desain penyutradaraan, keaktoran, desain-desain artistik, dan sekaligus pembuatan konsep naskah teaternya. Penciptaan naskah teater dilakukan dengan adopsi seni tutur Wawacan Nata Sukma yang kemudian peneliti pindahkan wujud teksnya menjadi naskah teater dengan judul *Nata Sukma*. Proses pemindahan teks, berpijak pada pendekatan resepsi, transformasi, dan adaptasi. Di mana teks di tafsir kearah bentuk penulisan yang lebih merdeka, disesuaikan dengan kondisi kontaminasi lingkungan akibat hadirnya industri dalam skala besar dilingkungan masyarakat Kabupaten Bandung dan Bandung secara luas (Rusmana, 2018). Sementara penelitian ini, akan lebih melihat unsur-unsur falsafah *tritangtu* Sunda yang terkandung di dalam film eksperimental Adat berjudul "*Game Over Drama*". Penelitian ini secara komprehensif menggali dan mendeskripsikan seluruh unsur yang terkandung sekaitan dengan falsafah *tritangtu* dalam konsep audio visual khususnya film eksperimental.

Film dikenal sebagai media hiburan atau tontonan saja oleh sebagian orang, tetapi bila ditarik dan dimaknai lebih dalam pada konteks seni, terciptanya sebuah film tidak sesederhana itu. Banyak unsur-unsur sebagai alih terciptanya sebuah film yang didasari oleh suatu kejadian atau sebuah ide gagasan yang muncul dari manusia itu sendiri. Film adalah sebuah alat komunikasi massa karena dalam sebuah karya seni film terdapat sebuah nilai makna atau pesan yang ingin disampaikan, berarti film memiliki tanggung jawab besar dengan sebuah konteks permasalahan yang diangkat. Salah satu bentuk karya seni film yang sangat menekankan bentuk ekspresi personal kedalam sebuah bentuk abstrak atas dasar kerangka berpikir oleh pembuatnya adalah film eksperimental.

Film eksperimental merupakan sebuah bentuk karya yang berlandaskan pada bentuk abstrak sebagai cakupan dari berbagai konteks pemikiran, permasalahan, atau ide juga gagasan. Bentuk-bentuk abstrak yang muncul merupakan sebuah poin-poin penting dimana makna yang terkandung muncul dalam bentuk yang tidak biasa (Kružić, 2018). Penonton akan digiring untuk menggali, mengkaji, juga menilai sebuah makna dalam suatu adegan, berarti makna lain akan muncul dari penonton sebagai sudut pandang baru pemahaman terhadap sebuah konteks ide cerita

dan juga tidak menjauhkan titik temu pemahaman yang senyatanya dalam makna yang dibangun pembuatnya. Film eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apa pun bahkan kadang menentang kausalitas, seperti yang dilakukan para sineas surealis dan dada (Andert et al., 2012; Obad, 2009). Dapat diartikan bahwa film eksperimental adalah film yang melawan batas-batas konvensional.

Film eksperimental merupakan sebuah bentuk luapan ide, gagasan, juga pengalaman dari kedalaman batin pembuatnya. Alur dan plot tidak dianggap penting bahkan tidak ada, tetapi film eksperimental memiliki struktur yang muncul dari sebuah kerangka berpikir dan proses kreatif pembuatnya (Kružić, 2018). Film experimental di tempatkan pada sebuah karya film yang berseni tinggi karena didalamnya memiliki berbagai data estetik seperti psikologi benda dan warna, property, baju, gerak tubuh, acting, dan simbol-simbol yang diangkat ke dalam film Experimental (Blaetz, 2013). Dari penjelasan tersebut bahwa film eksperimental merupakan bentuk karya seni yang bernilai tinggi, tidak semena-mena hanya jadi bentuk perlawanan saja tetapi memiliki arti dan makna luas.

Sudah menjadi salah satu kelebihan makhluk manusia dari jenis makhluk lainnya di muka bumi ini ialah manusia dikaruniai akal pikiran, manusia juga dikaruniai rasa keindahan. Dalam kehidupan manusia, keindahan berkaitan sangat erat dengan urusan batin dan rasa. Manusia mampu dalam mengolah rasa, batin, dan akal pikiran, kemudian melahirkan sebuah kesepakatan atau ketentuan yang diciptakan dari sebuah kebiasaan manusia itu sendiri (Herawati, 2015). Bagian penting dan tak terpisahkan dari kehidupan ialah sebuah ketentuan, dimana manusia tidak bisa menolak atau lari dari sebuah ketentuan yang menjadikan sebuah keharusan dalam hidup ini. Ketentuan-ketentuan yang tercipta menjadi sebuah kebudayaan yang masuk kedalam ruang lingkup adat, dimana manusia yang hidup atau lahir sebagai mana harus mengikuti kebudayaan dan adat itu sendiri (Miharja, 2015).

Dalam kepercayaan masyarakat adat Sunda, falsafah hidup *tritangtu* tercipta dari proses pemaknaan ruang keseharian yang didalamnya terdiri dari tiga ketentuan yang saling bersatu. Makna Sunda terletak pada pola pengaturan diri dalam kesatuan sistem hubungan-hubungan; Dan pola itu adalah pola tiga yang lazim disebut *tritangtu*. Karena kebudayaan lama Indonesia berfokus pada sistem kepercayaannya, maka pola-pola itu harus dicari asal usulnya dari mitologi-mitologi mereka (Sumardjo, 2000). *Tritangtu* sebagai mana pola tiga atau tiga ketentuan yang berlaku dan menjadi sebuah nilai kehidupan bagi masyarakat Sunda di tanah Pasundan. *Tritangtu* memiliki arti *tri*, yaitu tiga dan *tangtu*, yaitu tentu atau ketentuan. Nilai-nilai tersebut sering divisualkan menjadi bentuk segitiga agar mudah dimengerti dan dipahami. Segitiga itu sendiri memiliki arti yang sama berarti bersatu karena segitiga tidak akan sempurna bilamana tidak ada keterkaitan antara garis-garisnya. Penggambaran itu pula yang menjadi sebuah lambang dalam berbagai unsur dan dihubungkan dengan yang ada di bumi. Sistem hubungan pola tiga dalam budaya Sunda bersumber dari hubungan langit, bumi, dan manusia. Ini berarti hubungan air, tanah, dan batu. Hubungan Resi (air), Ratu (batu), dan Rakyat (tanah). Hubungan perempuan (langit/air), lelaki (bumi/ker- ing), dan perempuan-lelaki (manusia). Hubungan pasif (perempuan), aktif (laki-laki), dan pasif-aktif (perempuan-lelaki)." Sumardjo (Rusmana, 2018) .

Seperti halnya hubungan bagaimana wujud manusia terbentuk dari insun-raga-rasa dimana pada hubungan kenegaraan pun sama. Dalam negara harus memiliki nilai-nilai untuk dasar kenegaraan serta harus ada yang menjadi guru dan yang terakhir yang mengayominya yaitu rakyatnya. Konsep tersebut yakni rama-ratu-resi yang berarti rama yaitu Pancasila serta ratu yaitu Presiden dan resi yaitu guru berarti yang mengajarkannya (Heryana, 2010). Konsep pola tiga atau *tritangtu* tersebut menjadi sebuah patokan atau acuan dalam membangun sebuah sistem yang saling berhubungan layaknya satu poin ditambah satu poin ditambah lagi satu poin menjadi kesatuan poin yang kuat. Dengan permasalahan yang muncul di dalam ruang keseharian serta nilai filsafah, makna kehidupan yang ada dalam ruang lingkup adat menjadi landasan dalam terciptanya karya film eksperimental adat. Pola kehidupan adat atau tradisi yang dikenal pakem, kemudian film eksperimental yang dinilai sebagai bentuk luapan ide-ide tanpa adanya batas-batas dan melawan kesepakatan tradisi menjadi tantangan tersendiri dalam penciptaan karya film eksperimental adat. Dengan demikian bahwa, tantangan tersebut merupakan hasil dari daya cipta baru dalam proses

penciptaan karya yang melahirkan identitas bagi penulis atau seniman dalam berkarya. Dengan begitu, Hal tersebut yang mendasari dalam rumusan ide penulisan dan proses kreatif di dalam penciptaan karya film eksperimental adat "Game Over Drama" serta gaya dalam mengepresikan ide dan gagasan menggunakan pendekatan seni kontemporer yang diharapkan mampu menciptakan ruang pemaknaan baru didalam karya seni film eksperimental adat. Ada yang memaknai bahwa istilah seni rupa kontemporer itu lebih dikaitkan dengan eksistensi wujud karya seni yang representasinya berbeda dari prinsip-prinsip seni modern atau seni klasik yang telah mapan." Seperti yang disampaikan oleh Arthur Danto dalam bukunya *The End of Art* (Cascales, 2019).

Bentuk berkesenian dalam genre seni kontemporer selalu mengangkat isu-isu maupun nilai-nilai yang muncul dan penting untuk dibicarakan di ruang keseharian manusia saat ini di dunia. Biasanya seni kontemporer menyentuh ruang pemaknaan tanpa batas atau bisa saja kita mematahkan pendapat dari seniman kontemporer itu sendiri. Dalam seni kontemporer dan film eksperimental memiliki kesamaan yaitu karya seni yang meleburkan karya seni lainnya tanpa batasan sekat disiplin seni. Keunikan dalam berkarya aliran seni kontemporer memiliki ciri-ciri sebagai berikut. (1) Unik, Menciptakan sesuatu yang baru; (2) Individual, bersifat personality ide; (3) Universal, diperuntukan untuk semua orang; (4) Eksperesif, ungkapan perasaan atau curahan makna dalam sang seniman; (5) Survival, berlangsung sepanjang masa (Izzati & Mulyana, 2019).

Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk menganalisis nilai-nilai filsafah hidup *tritangtu* Sunda yang akan dimunculkan ke dalam bentuk visual dari karya film eksperimental adat "Game Over Drama". Bentuk-bentuk visual dalam film eksperimental tersebut merupakan susunan makna yang kemudian dibentuk ke dalam sebuah simbol, gerak, warna, dan isyarat yang muncul kemudian dimaknai sebagai tafsiran-tafsiran baru. Seperti dalam ruang-ruang keseharian manusia yang mengartikulasikan keilmuan itu tidak berhenti satu titik, akan berkembang terus karena manusia pasti terus menafsirkan. Ketika penulis mampu menafsirkan sebuah konteks permasalahan, berarti penulis mampu melakukan proses analisis didalam karya. Dalam penciptaan karya film eksperimental adat "Game Over Drama", peneliti menganalisis nilai-nilai filsafah hidup *tritangtu* yang kemudian dimaknai kedalam humaniora sebagai ruang pemaknaan dalam keseharian dan diturunkan dalam bentuk hermeneutika. Pada hakikatnya, humaniora adalah ilmu-ilmu yang bersentuhan dengan nilai-nilai kemanusiaan yang mencakup studi agama, filsafat, seni, sejarah, dan ilmu-ilmu bahasa (Adeney-risakotta, 2003). Proses keilmuan humaniora tersebutlah yang mampu jadi proses olah rasa dalam film yang kemudian dikaji dan dibentuk kedalam bentuk hermeneutika.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan interpretatif. Pendekatan interpretatif berangkat dari upaya untuk mencari penjelasan tentang peristiwa-peristiwa sosial atau budaya yang didasarkan pada perspektif dan pengalaman orang yang diteliti. Pendekatan interpretatif diadopsi dari orientasi praktis. Secara umum pendekatan interpretatif merupakan sebuah sistem sosial yang memaknai perilaku secara detail langsung mengobservasi (Muslim, 2016). Studi hermeneutik digunakan juga dalam penulisan dan penciptaan karya film eksperimental adat "Game Over Drama" dimulai dengan memahami konteks permasalahan yang muncul dari pengalaman empiris peneliti dalam ruang keseharian. Pengalaman dalam ruang keseharian adalah pengalaman hidup, bagaimana manusia menyikapi berbagai permasalahan yang ada. Dari bentuk pengalaman tersebutlah yang menciptakan ide-ide liar dalam pemikiran untuk menemukan sebuah pemaknaan. Ide yang muncul dari dorongan dalam diri kemudian dieksplorasi ke dalam ide penciptaan sebagai sebuah metode penelitian. Proses Observasi dan studi literatur adalah tahap awal untuk mewujudkan pemikiran karya.

Dalam proses penciptaan karya peneliti membuat struktur penciptaan, sebagai berikut (1) membuat kerangka berpikir dari hasil observasi, untuk disaling hubungkan sebagai bentuk keselarasan; (2) keselarasan ide dikaji kedalam bentuk abstrak dalam medium seni; (3) susunan abstrak dikaji kembali dengan ide penciptaan dan pencapaian medium seni; (4) menkonversi ulang medium seni yang akan menjadi susunan visual; (5) pengujian ruang imaji karya kedalam pemahaman empiris sebagai ruang pemaknaan; (6) penyajian dengan instalasi karya, sebagai

bentuk pencapaian keberhasilan. Perwujudan karya kemudian dimaknai secara interpretatif oleh peneliti. Melalui pemaknaan ini peneliti mengumpulkan data yang juga disertai oleh studi literatur. Pemaknaan bersifat observasi secara mendalam, kemudian hasil observasi diklasifikasikan berdasarkan urutan-urutan yang akan dimaknai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Falsafah *tritangtu* merupakan cara berfikir dan wujud pandang kehidupan masyarakat Sunda. Falsafah ini berlaku dalam mengatur seluruh kehidupan masyarakat, mulai dari sistem sosial, ekonomi, adat istiadat, tata Negara maupun kepercayaan (Heryana, 2010). Penciptaan karya ini lebih erat dihubungkan dengan sistem sosial ketika manusia dipandang sebagai realitas dari bagian alam semesta. Bukan manusia sebagai pusat dari kehidupan, namun alam sebagai pusat dari kehidupan. Nilai filsafah *tritangtu* sering digambarkan dengan visual bentuk segitiga, dimana artinya ada tiga poin atau ketentuan yang berkaitan, berarti *tritangtu* merupakan sebuah kesatuan dari tiga poin itu. Banyak hal yang menjadikan *tritangtu* sebagai pola di dalam aspek kehidupan, seperti konsep kehidupan tentang buana ageung atau tata semesta, tata buana atau tempat kita hidup, dan buana alit yaitu diri sendiri (Permana, 2015). Hal tersebut merupakan dasar dari cara sudut pandang manusia, dimana pola tiga tersebut di representasikan dalam keseharian. Dalam proses penciptaan karya film *Game Over Drama*, peneliti selalu mengaitkan dengan pola bentuk *tritangtu* sebagai representasi nilai dan makna karya. Film ini berupaya untuk menterjemahkan hubungan antara alam, Tuhan dan manusia sebagai satu kesatuan yang tak terpisahkan, dalam konsep *tritangtu* disebut dengan istilah mikrokosmos, makrokosmos dan metakosmos (Sumardjo, 2000).

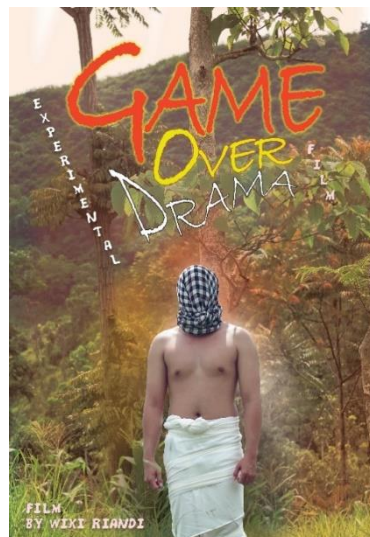
Dari aspek kehidupan manusia, *tritangtu* memberikan sebuah kesadaran bahwa dalam kehidupan manusia tidak akan lepas dari alam dan sang pencipta. Hal tersebut mampu menjadi bentuk kesadaran bahwa manusia – alam – Tuhan merupakan kesatuan. Keterikatan antara manusia dan alam mampu memberikan wujud rasa syukur dimana keseimbangan akan terjaga dan manusia tersebut telah merawat ciptaan tuhannya. Ketika manusia telah mengenal pola *tritangtu* berarti manusia telah mengenal dirinya sendiri, karena pola *tritangtu* di dalam *tata salira*, yaitu *ingsun-raga-rasa* yang menjadikan bentuk wujud manusia seutuhnya. *Ingsun* yang berarti *ruh*, raga yang berarti tubuh, dan *rasa* yang menjadi pelengkap dalam diri manusia (Bakti, Iriana. Sumartias, Suwandi. Subekti, 2020).

Hubungan manusia dan alam merupakan sebuah kepastian yang menjadi keseharian bagaimana manusia hidup di dunia, karena sejatinya alam selalu memberikan kebutuhan manusia dan manusialah yang merawatnya. Ketika hubungan tersebut terjalin berarti manusia telah bersyukur terhadap sang pencipta, karena manusia dan alam tercipta untuk saling menghidupi dan yang hubungan itulah sebuah cipta rasa syukur terhadap Sang Pencipta (Nusanto & Widiyanto, 2021). Nilai yang nyata dari beberapa point tersebut menjadi sebuah bentuk *tritangtu*. Hal tersebut yang menjadikan *tritangtu* adalah sebuah prinsip kepercayaan. Dalam kehidupan manusia memegang prinsip *tritangtu* adalah sebuah keharusan karena hal tersebut mampu menyadarkan dan mengenal diri manusia itu sendiri. Ketika manusia mengenal dirinya manusia itu telah menjadi manusia semanusianya.

Tritangtu memberikan nilai yang bersifat universal dan nyata dalam kehidupan. Hal tersebut membuat peneliti mencoba merepresentasikan nilai tersebut ke dalam sebuah karya film eksperimental. Dimana nilai *tritangtu* mampu memberi ide dan gagasan hingga menjadi karya yang bersifat menyadarkan dan memberi dampak baik bagi kehidupan manusia. Alih wahana konsep *tritangtu* sebagai cara berpikir masyarakat Sunda ke dalam film merupakan bentuk perwujudan ide seniman. Dalam seni film, adalah pertemuan antara seni aural dan seni visual, dimana seni visual lebih mempengaruhi manusia pada sisi intelektual dan seni aural akan mempengaruhi manusia pada sisi emosional (Supiarza, 2022). Dalam konteks penciptaan karya film eksperimental ini, peneliti melakukan proses pemaknaan yang diwujudkan baik aural maupun visual sebagai perwujudan ide dan gagasan berkesenian. Perubahan adat sebagai konsep berpikir lambat laun tergerus oleh modernisasi (Paledung & Nurdin, 2021), melalui penciptaan karya film eksperimental

ini adalah sebuah upaya mengartikulasikan cara berpikir *tritangtu* masyarakat Sunda menghadapi modernisasi. Film Eksperimental *Game Over Drama* merupakan capaian dari metode penelitian dimana pendekatan interpretatif sebagai pemaknaan manusia yang kemudian ditafsirkan dengan studi hermeneutik dalam visual film eksperimental adat “Game Over Drama”. Hermeneutika merupakan studi pemahaman terhadap sebuah teks. Secara etimologis, hermeneutika berasal dari istilah Yunani, yakni *hermeneuein* (kata kerja) yang berarti menafsirkan, dan *hermeneia* (kata benda) yang berarti interpretasi. atau *hermeios*, *hermeneuein* (kata kerja) dan *hermeneia* (kata benda) diasosiasikan pada Dewa Hermes (Azhar, 1999). Film eksperimental adat adalah film yang tercipta dari ruang kehidupan atau ruang keseharian yang dimana didalamnya terdapat nilai-nilai adat yang dicairkan ke dalam ide dan gagasan penciptaan seni film eksperimental adat yang berjudul “Game Over Drama”. Peneliti mengintrepetasikan makna dimana film tersebut merupakan sebuah susunan-susunan abstrak dari kehidupan manusia itu sendiri. Film tersebut terkonsep dan terstruktur dari sebuah proses pencarian, perjalanan, serta hal yang tak terduga menjadi jawaban dalam makna filsafah hidup *tritangtu* itu sendiri yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah karya film pendek dengan bahasan luas. Proses pendalaman sebuah makna dari sebuah kata *tritangtu* peneliti mengkaji terlebih dahulu kemudian menjadikan serta menghasilkan rincian atas film tersebut dimana hal yang pasti akan terjadi yaitu manusia tidak akan bisa lepas dari alam dan tuhanannya.

Bentuk susunan makna yang dikemas oleh kata, visual, dan audio yang beragam itu dapat mengasumsikan bahwa terkandung atau adanya proses menggiring sesuatu masalah atau situasi itu sendiri dari yang sebelumnya tak dapat dipahami menjadi dapat dipahami (Global Canopy, 2016). Film yang bergenre eksperimental ini mungkin bagi sebagian orang sulit dipahami dikarenakan film ini merupakan sebuah abstrak yaitu nilai atau poin tertentu yang dicakup dalam visual film. Peneliti banyak memaknai sebuah konsep yang dinilai pengaruhnya tersebut sangat berdampak besar pada kehidupan manusia. Terbentuknya kesadaran manusia hingga manusia itu sendiri digiring untuk melakukan sebuah respon yang memang sulit untuk dipahami bagi sebagai mana kalangan. Arti dan makna yang dapat dikaji lebih dalam yaitu dari aspek konsep filsafah hidup *Tritangtu* dilihat bagaimana filmmaker atau si pembuat film ini membungkus *tritangtu* dengan gambaran penilaian bahwa manusia yang diikat dengan alam dan dari sudut pandang yang luas sehingga menciptakan sebuah nilai yang tak pernah ada batas-batas atau paradox.



Gambar 1. Poster Film “Game Over Drama”

Film ini mengusut soal polemik kehidupan dimana manusia dengan alam tidak akan pernah terlepas begitu saja, seperti dalam gambar 1 bentuk poster yang menyampaikan beberapa pesan dan makna dalam bentuk abstrak dari isi film eksperimental “Game Over Drama”. Manusia dilahirkan di dunia dan hidup di alam dan kemudian Kembali ke alam, mungkin hal tersebut dapat diartikulasikan lebih dalam akan maknanya. Pemaknaan bahwa lahir sendiri kemudian hidup

sendiri di alam ramai dan yang terakhir, yaitu mati pun sendiri. Dalam gambar tersebut menunjukkan manusia yang sedang dalam perjalanan dan pencarian suatu makna. Kepalanya diikat kain hitam putih sebagai bentuk dari pemaknaan kehidupan yang fana atau abu-abu serta bentuk-bentuk paradox kehidupan yang hadir dalam proses pemaknaan, serta kain putih sebagai baju dan setengah telanjang memaknai kesucian diri dalam proses pencarian filsafah hidup Tritangtu harus dengan pikiran yang bersih seperti gelas kosong dan membuang jauh paham dogma atau berbagai keyakinan empiris yang menghalangi proses pemaknaan.



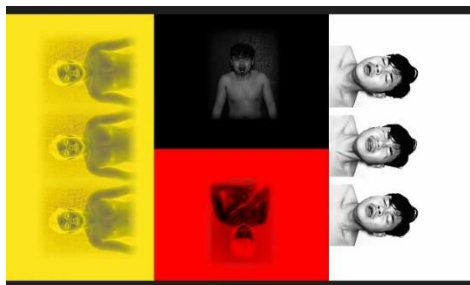
Gambar 2. Bagian film "Game Over Drama"

Alur cerita pada film ini di konsep dalam sebuah video game play station 1 dengan goresan goresan makna yang "paradox". Kenapa dikatakan paradox karena didalam gambar 2 potongan film, film ini menggambarkan kegiatan manusia yang tanpa disadari bahwa semua makhluk wujud manusia menjalani kehidupan dengan segala teka-tekinya, dan manusia hidup didalam dunia yang fana, seperti dalam video game. Manusia hanya mampu untuk menerima itu semua dan menjalani itu semua. Pada dasarnya film eksperimental merupakan film yang bernilai akan makna tanpa membatasi si *film maker* untuk membuat karya dengan batas-batas. Alam dan manusia yang diikat dalam sebuah pohon dan mengandung perintah "press start button" merupakan representasi awal dari perjalanan peneliti atau pengkarya yang mengajak penonton untuk masuk kedalam film dan memaknai film eksperimental adat.



Gambar 3. Bagian Film "Game Over Drama"

Perjalanan dan proses pencarian makna kata *tritangtu* selalu memberi nilai yang tak terbatas dan nilai tersebut selalu dikembalikan dengan makna kehidupan bahwa manusia adalah makhluk yang memiliki kedekatannya erat dengan alam semesta. Dalam gambar 3, bentuk representasi perjalanan yang selalu memberi isyarat untuk kembali kembali kepada alam dan makna lain kepala yang ditutup seakan membuat diri untuk memegang prinsip ngaco, ngaca, dan ngaci yang artinya seperti dalam proses pengalaman pembelajaran, yaitu ngaco yang berarti kacau, lalu ngaca yang berarti berkaca pada diri, kemudian ngaci yang berarti mengkaji. Tulisan loading dalam visualisasi tersebut bukan sebuah proses yang dimaknai sebagai mengajak penonton untuk menunggu, tetapi kata loading tersebut merupakan bentuk verbal dari manusia yang hidup sementara di dunia. Kemudian manusia yang diikat dengan kain dan berputar-putar tidak akan bisa lepas dari kain tersebut merupakan pemaknaan yang dalam dari manusia tidak bisa terlepas dari alam, karena manusia lahir, hidup, dan mati kembali kepada alam.



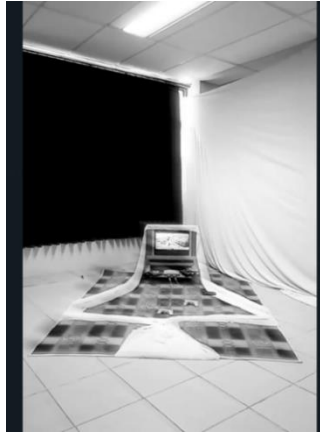
Gambar 4. Bagian Film "Game Over Drama"

Makna baru muncul dalam proses pencarian dan perjalanan filsafah hidup *tritangtu*, yaitu mendapatkan sebuah bentuk representasi dari manusia adalah bentuk alam semesta dikaji dalam sebuah filsafah kuno yaitu *papat kalima pancer* yang merupakan sebuah gambaran dari sifat wujud manusia itu sendiri. Representasi bukanlah refleksi murni dari kenyataan namun merupakan konstruksi kultural yang bisa jadi sangat berbeda dengan apa yang tampak (Anwar & Noviani, 2020). *Sedulur papat kalima pancer* menggambarkan bahwa dalam diri manusia terdapat empat elemen yang berperan sebagai potensi/ energi dalam menjalankan kehidupan, sedangkan *pancer* merupakan pengendali kesadaran Chandra dalam (Eltivia, 2017). *Papat kalima pancer* merupakan sebuah elemen-elemen dalam tubuh manusia yang sebagai mana semuanya ada dalam diri manusia itu sendiri dan menjadi *pancer*.

Papat kalima pancer divisualisasikan dalam gambar 4 dimana arah mata angin menjadi bentuk representasi yang didalamnya terdiri dari (1) utara, warna hitam yang menggambarkan bumi; (2) timur, warna putih yang menggambarkan air; (3) selatan, warna merah yang menggambarkan api; (4) barat, warna kuning yang menggambarkan angin. Dari keempat arah mata angin dengan makna dan warna nya masing masing, menyampaikan suatu hal yang dekat dengan wujud manusia yang *pancer* dan empat itulah yang bisa membuat manusia hidup. Gambaran fungsi kompas dalam representasi makna yang diturunkan dalam visual ialah menceritakan manusia yang ada ditengah dari empat tersebut, disini manusia hidup dalam bumi yang bulat dengan paradigma paradox. Jika manusia bisa memilih arah utara akan bertemu dititik yang sama melewati garis arah selatan, dan sama seperti manusia yang memilih arah lain akan bertemu di titik itu juga, paradigma paradox yang muncul dalam gambar 4 memberi pesan dalam, yaitu *papat kalima pancer* dan isinya adalah bentuk representasi manusia.

Kemudian pada bagian gambar 4 dapat dicerna dengan sebuah visual yang memperlihatkan warna warna tersendiri dengan nilai makna dalam. Hal tersebut merupakan sebuah konteks bahasan dari filsafah hidup *papat kalima pancer*, dimana didalamnya terdapat sebuah arti atau kandungan yang menceritakan hal tersebut. Pertama warna kuning dengan tambahan tiga bentuk tubuh yang sedang bernafas memberitahu bahwa angin ada dalam diri manusia, kemudian suara angin yang menjadi iringan untuk sebuah pemaknaan lebih dalam lagi. Angin dilambangkan kuning karena pada dasarnya ketika orang meninggal selalu diberi tanda bendera kuning. Lalu warna merah yang menggambarkan sebuah gejolak dibalut dengan manusia yang sedang meluapkan nafsu nya. Melambangkan bahwa manusia memiliki sebuah api dalam dirinya dan sangatlah besar dan berefek bila kita memakainya dalam suatu hal. Ibaratkan nafsu manusia, amarah manusia, juga sebuah gejolak pada diri manusia itu sendiri. lalu pada bagian latar hitam yang melambangkan makna bumi yaitu, diam tapi selalu memberi, dan juga diam tetapi selalu ada yang hidup didalamnya. Lalu pada latar putih pada film tersebut, mungkin ini bagian paling rumit untuk dimaknai lebih dalam lagi karena pada bagian ini diiringi dengan manusia bersin. Secara garis besar, manusia sering melakukan bersin dan tanpa disadari manusia itu sendiri mengeluarkan air dalam tubuhnya. Dan dari sudut pandang lain, manusia sering melakukan bersin karena bila ditafsirkan lebih dalam bahwa bersin merupakan sebuah ketentuan dimana manusia harus melakukannya suatu saat dan tidak pernah tau mengapa manusia itu sendiri harus seperti itu. *Tritangtu* serta alam dan manusia, yang menjadi konteks penciptaan karya ini merupakan sebuah susunan kerangka berpikir yang kemudian memunculkan suatu abstrak dalam bentuk seni visual film yang menyampaikan makna-makna kehidupan. Ketika kerangka pemikiran dicairkan dan

dikaji menjadi sebuah abstrak, hal tersebut akan menjadi bentuk representasi dari proses perjalanan pencarian makna kehidupan dari filsafah hidup Tritangtu Sunda. Namun, ketika karya film eksperimental adat tersebut hanya dinilai sebagai karya abstract saja tanpa dimaknai kedalamannya akan berdampak pada pola pemikiran yang hanya berkutik pada penafsiran apresiasi karya seni saja. Dalam seni kontemporer ruang penafsiran atau pemaknaan adalah sebuah pencapaian, dimana makna-makna baru muncul dari sebuah karya. Karya tersebut disebut berhasil ketika makna baru menjadi ruang refleksi bagi filmmaker dan penonton.



Gambar 5. instalasi “Game Over Drama”

Untuk capaian lebih dalam seni kontemporer film dipamerkan dan dibuat instalasi sebagai pemaknaan lebih kedalam film. Dalam gambar 5 terlihat televisi tabung dan satu play station 1 yang ada sebagai artistik di dalam instalasi. Televisi tabung merupakan gambaran makna yang dalam menggambarkan kesan tradisi sebagai awal dari kehidupan modern. Didalam instalasi tersebut fungsi lain dari tv tabung adalah untuk menambah kesan tempat yang dahulu, dan kata tabung menjadi sebuah representasi dari makna yang ada dalam konteks adat atau tradisi itu besar tidak flat seperti tv modern. Jika film tersebut harus ditayangkan dalam proyektor atau tv modern, pemaknaan akan berubah dan melebar. Kemudian fungsi dari play station 1 adalah membawa kesan penonton untuk ikut memilih dan masuk kedalam film, hal tersebut merupakan gambaran seni kontemporer yang menciptakan ruang refleksi manusia. Kemudian kain putih yang membentang diantara tempat duduk penonton adalah bentuk kesatuan arah, dihubungkan dengan visual gambar 3 bahwa manusia tidak akan pernah lepas dari alamnya. Instalasi tersebut membawa kesan capaian penciptaan dalam film eksperimental adat “Game Over Drama”. Film eksperimental “Game Over Drama” merupakan film kehidupan dimana film ini sangat mengangkat bagaimana ruang dan waktu manusia. Manusia yang menumbuhkan kesadaran diri atau kesadaran spiritual terhadap ruang keseharian bahwa manusia, alam, dan Sang Pencipta adalah sebuah kesatuan yang manunggal.

“Manusia yang tercerahkan menurut Fritjof Capra, yaitu yang kesadarannya merangkul alam semesta, baginya alam semesta menjadi ‘tubuh’-nya sementara tubuh fisiknya menjadi sebuah perwujudan akal semesta, penglihatan batinnya menjadi sebuah ekspresi realitas tertinggi, dan perkataannya menjadi sebuah ekspresi kebenaran abadi dan kekuatan mantra” (dalam Edison, 2014). Film ini dieksperesikan sebagaimana seniman ingin meluapkan segala suatu keluh kesah hingga masalah dalam konteks yang luas dan dikemas dengan minimalis sehingga mampu menembus batas batas. Bagi peneliti seni adalah paradox, semua orang mampu melewati hal itu dengan bagaimana ia mengekspresikannya. Pada intinya, manusia hanya bisa hidup dengan menerima semua itu dan menjadi manusia yang memanusikan manusia semanusianya dalam ruang keseharian.

4. SIMPULAN

Dalam menciptakan karya film eksperimental dengan ide dan gagasan prinsip filsafah *tritangtu*, peneliti melewati ruang proses pengkaryaan yang panjang. Dimana peneliti mencoba merepresentasikan nilai *tritangtu* ke dalam film eksperimental berjudul *Game Over Drama* dengan bentuk abstrak dan dengan hasil visual dari konversi sinematik. Dari susunan-susunan visual di dalam film ini mengandung makna yang telah melewati ruang proses pemahaman *tritangtu*. Nilai Tritangtu yang menjadi sebuah dasar terciptanya film ini yaitu keterikatan manusia-alam-Tuhan, dimana nilai ini memunculkan banyak ide dan gagasan yang kemudian menjadi ruang proses berkarya. Hal menarik ketika film eksperimental dijadikan media penyampaian adalah peneliti dituntut untuk terjun merasakan dan mencoba mengerucutkan nilai yang sudah diambil menjadi bentuk visual yang abstrak. Banyak ide dan gagasan yang muncul kemudian peneliti melakukan proses kontemplasi sebagai ruang pemahaman karya. Ruang proses ini adalah ruang spiritual dimana peneliti diwajibkan untuk melakukan proses kreatif untuk pencapaian makna dari pengkaryaan. Dari proses yang telah dilalui itulah, menjadi sebuah pengkaryaan dengan nilai eksperimen dimana nilai kearifan lokal dijadikan bentuk seni gambar bergerak. Hasil penelitian ini masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki terutama pada sisi proses eksperimentasi karena dalam proses eksperimentasi diperlukan waktu yang lama. Sehingga penelitian ini merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk mempertimbangkan ruang dan waktu yang dihasilkan dari penelitian ini. Implikasi penelitian ini, dapat menjadi rujukan bagi pembuat film dalam mengalih wahanakan konsep berpikir kearifan lokal dalam medium seni gambar bergerak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adeney-risakotta, B. (2003). Mendialogkan Ilmu Sosial Dan Humaniora Dengan Ilmu Agama Tantangan Pengembangan Kajian Islam. *Hermeneia*, 2(1), 1–23.
- Andert, D., Charan, R., Useem, J., Ropes, D., Eversole, B. a. W., Venneberg, D. L., ... Ghosh, R. (2012). Alternating leadership as a proactive organizational intervention : Addressing the needs of the baby boomers , generation Xers and millennials. *Journal of Leadership, Accountability and Ethics*, 5(3), 161–175. <https://doi.org/10.1080/15350770.2013.810494>.
- Azhar, M. (1999). Filsafat Plato : Tentang Idea , Hermeneutika dan Internet. *Idea*, 5, 76. Retrieved from <http://thesis.umy.ac.id/datapubliknonthesis/PNLT750.pdf>.
- Bakti, Iriana. Sumartias, Suwandi. Subekti, P. (2020). *Falsafah Sunda Sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Kampung Naga dalam Melestarikan Lingkungan* (cetakan 1; P. S. Iriana bakti, Suwandi Sumartias, ed.). Bandung: Unpad Press.
- Blaetz, R. (2013). Women's Experimental Cinema. In Robin Blaetz (Ed.), *Women's Experimental Cinema*. <https://doi.org/10.1215/9780822392088-017>.
- Cascales, R. (2019). Arthur Danto and the End of Art. *Journal of the Philosophy of History*, 13(2), 235–256.
- Global Canopy. (2016). What is REDD+? *The REDD Desk*, 1. <https://doi.org/10.1186/1475-925X-8-28>
- Herawati, A. (2015). Keindahan Sebagai Elemen Spiritual Perspektif Islam Tradisional. *Kawistra*, 5(2), 99–220.
- Heryana, A. (2010). Tritangtu di bumi di kampung naga: *Patanjala*, 2(3), 359–376. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/323792907_TRITANGTU_DI BUMI DI KAMPUNG_NAGA_Melacak_Artefak_Sistem_Pemerintahan_Sunda.
- Izzati, U. A., & Mulyana, O. P. (2019). Psikologi Sosial. In *Penerbit Bintang Surabaya*.
- Kružić, D. (2018). Experimental (Structural Film) as the Concept of Film Innovation (Mihovil Pansini and Geff). *AM Journal of Art and Media Studies*, 4(15), 11–22. <https://doi.org/10.25038/am.v0i15.226>.
- Miharja, D. (2015). Sistem Kepercayaan Awal Masyarakat Sunda. *Al-Adyan : Jurnal Studi Lintas Agama*, 10(1), 19–36.

- Muslim. (2016). VARIAN-VARIAN PARADIGMA, PENDEKATAN, METODE, DAN JENIS PENELITIAN DALAM ILMU KOMUNIKASI. *Wahana*, 1(10), 77–85.
- Nusanto, T. S., & Widiyanto, N. (2021). Eksistensi adat, tanah ulayat dan pariwisata di kasepuhan ciptagelar, jawa barat. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Pariwisata Agama Dan Budaya*, 6(1), 11.
- Obad, V. HOW TO UNDERSTAND EXPERIMENTAL FILM (A cognitive approach)? , 60 *Hrvatski Filmski Ljetopis* 34–48 (2009).
- Paledung, G. B., & Nurdin, N. (2021). Dampak Pembentukan Lembaga Adat Desa Terhadap Lembaga Adat Tongkona di Kabupaten Toraja Utara. *Jurnal Adat Dan Budaya*, 3(2), 45–53.
- Permana, R. S. M. (2015). Makna Tri Tangtu Di Buana Yang Mengandung Aspek Komunikasi Politik Dalam Fragmen Carita Parahyangan. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 3(2), 173–191. <https://doi.org/10.24198/jkk.vol3n2.8>.
- Rusmana, T. (2018). Rekontruksi Nilai-Nilai Konsep Tritangtu Sunda Sebagai Metode Penciptaan Teater Ke Dalam Bentuk Teater Kontemporer. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 114. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i1.314>.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Supiarza, H. (2022). Fungsi Musik di Dalam Film : Pertemuan Seni Visual dan Aural Functions of Music in Film : The Meeting of Visual and Aural Arts. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 2(1), 78–87.
- Widyonugrahanto, Lubis, N. H., Z, M. M., Mahzuni, D., Sofianto, K., Mulyadi, R. M., & Darsa, U. A. (2017). the Politics of the Sundanese Kingdom Administration in Kawali-Galuh. *Paramita - Historical Studies Journal*, 27(1), 028–033.