

ABSTRAK

Game adalah salah satu media hiburan yang digemari hampir semua orang mulai dari anak-anak hingga dewasa. 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 yang telah diajarkan secara turun temurun. Hal ini dilakukan agar generasi Sunda zaman sekarang tidak melupakan "akarnya" sebagai orang Sunda dimana pada zaman sekarang dikhawatirkan akan hilang karena banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia dan tidak sedikit orang yang telah terpengaruh. Penulis yang berperan sebagai *game environment artist*, bersama dengan *game designer* memiliki konsep untuk mengemas salah satu kearifan lokal Sunda yaitu Tritangtu Sunda kedalam *game* bergenre *rhythm game*, yaitu *game* yang menggunakan pendengaran pemainnya sebagai kontrol utama. 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*