

# KONSEP PANCA OPAT MASYARAKAT ADAT KASEPUHAN CIPTAGELAR DALAM PERSPEKTIF *DESIGN THINKING*

Oleh:

**Tiara Isfiaty<sup>1\*</sup>**

*Program Studi Magister Desain, Fakultas Pasca Sarjana  
Universitas Komputer Indonesia*

**Mutiara Silmi Muzaki<sup>2</sup>**

*Program Studi Magister Desain, Fakultas Pasca Sarjana  
Universitas Komputer Indonesia*

[tiara.isfiaty@email.unikom.ac.id](mailto:tiara.isfiaty@email.unikom.ac.id)<sup>1\*</sup> ; [mutiara.75322007@mahasiswa.unikom.ac.id](mailto:mutiara.75322007@mahasiswa.unikom.ac.id)<sup>2</sup>

**\*) Corresponding Author**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep Panca Opat sebagai inovasi berbasis kearifan lokal masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar sebagai solusi berkehidupannya yang merefleksikan nilai-nilai luhur tradisi mereka. Berinovasi merupakan sebuah praktek kecerdasan manusia dengan memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan kehidupannya dari waktu ke waktu. Fakta tersebut selaras dengan keilmuan desain sebagai problem solver dalam rangka meningkatkan kehidupan manusia atas permasalahan yang dihadapinya. Aktivitas memecahkan permasalahan dalam desain dapat dilkaji dengan pendekatan *design thinking*. Praktik kebudayaan masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar merupakan bentuk inovasi berbasis kearifan lokal yang mengajarkan kita tentang penanggulangan permasalahan yang terjadi di lingkungan internal dengan cara yang mereka ciptakan sendiri. Salah satunya dikenal dengan istilah konsep Panca Opat. Bagi masyarakatnya, Panca Opat merupakan konsep yang menjadi landasan dalam tatanan adat berperikehidupannya. Wilayah penelitian ini adalah keilmuan seni rupa dan desain. Penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking*. Adapun tahapan yang dianalisa ada tiga tahapan yaitu tahap mengidentifikasi masalah (tahap *Empathize*), tahap memecahkan masalah berdasarkan sudut pandang pengguna (tahap *Define*) serta tahap menjawab permasalahan termasuk perihal pemanfaatan teknologi (tahap *Ideate*) Pada tahap *Empathize*, sifatnya mengidentifikasi masalah sehingga model penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kualitatif. Metode kualitatif merujuk pada Moleong (1993), dideskripsikan sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Hasil penelitian adalah temuan parako sebagai representasi konsep panca opat. Parako merupakan temuan yang krusial dan konstruktif dalam budaya rupa di nusantara.

**Kata Kunci:** *Berfikir Desain; Budaya Rupa; Kasepuhan Ciptagelar; Panca Opat.*

## ABSTRACT

*This study aims to identify the concept of Panca as an invention rooted in the indigenous Kasepuhan Ciptagelar community's local wisdom as a way to improve their lives while upholding the honorable principles of their customs. Innovation is a practice of human intelligence by utilizing technology to solve life problems from time to time. This fact is in line with design science as a problem solver in order to improve human life for the problems they face. Problem-solving activities in design can be studied using a design thinking approach. The cultural practices of the Kasepuhan Ciptagelar indigenous community are a form of innovation based on local wisdom that teaches us about overcoming problems that occur in the internal environment in a way that they create themselves. One of them is known as the Panca Opat concept. For the community, Panca Opat is a concept that is the basis for the*

customary order of their lives. The area of this research is the science of fine arts and design. This study uses a design thinking approach. The cultural practices of the Kasepuhan Ciptagelar indigenous community are a form of innovation based on local wisdom that teaches us about overcoming problems that occur in the internal environment in a way that they create themselves. One of them is known as the Panca Opat concept. For the community, Panca Opat is a concept that is the basis for the customary order of their lives. The area of this research is the science of fine arts and design. This research uses a design thinking approach. The stages analyzed are three stages, namely the stage of identifying problems (Empathize stage), the stage of solving problems based on the user's perspective (Define stage) and the stage of answering problems including the use of technology (Ideate stage). At the Empathize stage, the nature is to identify problems so that the research model that will be carried out is qualitative research. Qualitative methods refer to Moleong (1993), described as research that intends to understand the phenomenon of what is experienced by research subjects such as behavior, perception, motivation, actions holistically, and by means of description in the form of words and language. The results of the study are the findings of parako as a representation of the concept of panca opat. Parako is a crucial and constructive finding in the visual culture of the archipelago.

**Keywords:** Design thinking; Visual Culture; Kasepuhan Ciptagelar; Panca Opat.

Copyright © 2024 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received:

Revised:

Accepted:

## A. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Penelitian ini berupaya membangun sistematika dalam mengeksplorasi dan mengidentifikasi faktor kesejarahan, sistem kepercayaan, sistem sosial, world view dan manifestasinya di wilayah pemukiman Kampung Gede, Kasepuhan Ciptagelar. Masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar merupakan kelompok sosial Sunda di Banten yang menjalani kehidupannya berdasarkan *tatali paranti karubun*. Cara berpikir mereka yang bersifat tradisional memiliki karakteristik berpikir simbolis. Karakteristik berpikir simbolis mengedepankan logika rasa. Rakhmat (2013) mendefinisikan logika sebagai bentuk kecakapan untuk berpikir secara sistematis dan tepat. Logika didasarkan oleh alam sadar manusia sedangkan perasaan lebih mengarah kepada

reaksi dari alam bawah sadar. Berdasarkan penjelasan tersebut, logika rasa kiranya dapat disejajarkan dengan logika simbolis, karena merujuk pada Tillick dalam Dillistone (2002) simbol mempersoalkan tentang makna dan ekspresi, layaknya perasaan yang berhubungan dengan karakteristik makna dan representasi, tidak ditentukan oleh unsur terindra saja. Logika rasa sebagai logika simbolis juga didukung oleh Rohmadi dan Irmawati (2020) yang mendeskripsikan logika tersebut sebagai sebuah logika yang membahas tentang abstraksi simbolis yang menangkap pada ciri formal inferensi logis. Hal ini akan sangat berhubungan apabila dibandingkan dengan hubungan simbol satu sama lain dalam usaha untuk mengurai kompleksitas sebuah permasalahan.

*To create meaningful innovations, you need to know your users and care about their lives* adalah dasar dari metode *Design thinking* merujuk

pada Shank (tanpa tahun). Selanjutnya Shank menguraikan bahwa dalam proses berpikir desain terdapat lima tahapan sebagai berikut (1) tahap *Empathize* (2) tahap *Define* (3) tahap *Ideate* (4) tahap Prototype (5) Test. Penelitian ini bersifat teoritis sehingga tahap empat dan lima diabaikan. Untuk itu aktivitas penelitian ini bersifat mengkaji dan mengeksplorasi metode berpikir desain dari Barat yang cenderung lugas karena bersifat pragmatis dengan metode berpikir kearifan lokal dari Timur yang cenderung filosofis karena merupakan manifestasi dari alam pikir tertentu. Hipotesis penelitian adalah logika berpikir desain selama ini diyakini berasal dari Barat, namun faktanya, logika merupakan bentuk kesadaran manusia yang hakiki. Artinya logika berpikir desain terdapat di kedua belah pihak namun dengan sistematika dan karakteristik khas masing-masing. Penelitian ini merupakan tahap pertama dari tiga tahap rencana penelitian. Keseluruhan tahapan penelitian merujuk pada tiga tahapan dalam *design thinking* yaitu tahap mengidentifikasi masalah (tahap *Empathize*), tahap memecahkan masalah berdasarkan sudut pandang pengguna (tahap *Define*) serta tahap menjawab permasalahan termasuk perihal pemanfaatan teknologi (tahap *Ideate*). Wilayah keilmuan desain menjadi satu kesatuan dengan persoalan kebudayaan.

#### Permasalahan

Praktik kebudayaan masyarakat adat

Kasepuhan Ciptagelar merupakan bentuk kearifan lokal yang mengajarkan kita tentang penanggulangan permasalahan yang terjadi di lingkungan internal dengan metode yang mereka ciptakan sendiri. Salah satu metode tersebut dikenal dengan istilah konsep Panca Opat. Bagi masyarakatnya, Panca Opat tidak sekedar konsep tanpa implementasi, melainkan hadir dan menjadi bagian dari tatanan adat berperikehidupannya. Panca diartikan sebagai suatu konstanta atau aturan dan tidak berhubungan dengan pengertian lima.

Panca Opat merupakan konsep yang merujuk pada empat arah mata angin. Keempat arah mata angin menjadi rujukan orientasi unsur pembentuk pemukiman Kampung Gede Ciptagelar, termasuk unsur ruang. Dalam konteks kebudayaan konsep Panca Opat merupakan unit kultural yang memiliki dua sisi logika, yaitu logika nalar dan logika rasa. Dalam penelitian referensial ini, konsep Panca Opat sebagai *way of life* masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar akan dieksplorasi sehingga dapat diidentifikasi unsur-unsurnya berdasarkan logika rasa masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar. Hasil penelitian tahap pertama ini menjadi krusial untuk aktivitas penelitian tahap ke dua dan ke tiga. Hasil penelitian pertengahan maupun secara integral nantinya diharapkan dapat berkontribusi secara nyata terhadap cara berpikir yang konstruktif demi mengatasi permasalahan desain sebagai budaya rupa di

Nusantara.

*State of the art* dari penelitian ini adalah belum adanya penelitian di wilayah keilmuan desain yang mengkaji dan mengeksplorasi metode berpikir desain dari Barat yang cenderung lugas karena bersifat pragmatis dengan metode berpikir kearifan lokal dari Timur yang cenderung filosofis sekaligus pragmatis karena merupakan manifestasi dari alam pikir tertentu dalam keseharian kehidupannya.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

### a. *Manifestasi Alam Pikir Urang Sunda*

Urang Sunda memiliki pemikiran yang bersifat antropokosmik, yang oleh Chittick (2019) dideskripsikan sebagai konsep kosmologi yang mengatakan bahwa manusia dan kosmos dipahami sebagai satu kesatuan yang tunggal dan organik. Sedangkan konsep kearifan lokal tentang pemikiran dasar urang Sunda biasa dikenal dengan Tritangtu. Konsep tritangtu menurut Sumardjo (2010) pada prinsipnya merupakan penyatuan pasangan oposisi yaitu yang bersifat laki-laki dan perempuan di segala hal. Penyatuan tersebut menghasilkan eksistensi yang mengandung unsur keduanya. Eksistensi tersebut menjadikan pasangan oposisi bukanlah dua hal yang saling meniadakan, namun justru menjadi dua hal yang saling melengkapi. Yang menarik dalam penelitian ini adalah bagaimana kedudukan tritangtu dalam konsep Panca Opat sebagai landasan tahap *Empathize* yang menjadi obyek

penelitian.

### b. *Logika Berkehidupan Urang Sunda*

Warnaen (1987) menuliskan bahwa bagi orang Sunda, pandangan hidup merupakan konsep yang bertujuan untuk mengakomodir segala persoalan hidup di dunia ini, konsep tersebut dapat ditemui dalam *pikukub*, yaitu pedoman dalam berkehidupan secara adat bagi masyarakat tradisional Sunda. Artinya, pandangan hidup orang Sunda terkandung dalam pengetahuan yang pragmatis sebagai bentuk pemahaman mereka (1) tentang manusia sebagai pribadi, (2) tentang manusia dengan lingkungan masyarakat, (3) tentang manusia dengan alam, (4) tentang manusia dengan Sang Pencipta dan (5) tentang hakikat karya manusia dalam upaya mengejar kemajuan lahiriah dan kepuasan bathiniah.

Logika berasal dari bahasa Latin *logos* yang berarti "perkataan". Istilah *logos* secara etimologis sebenarnya diturunkan dari kata sifat logike: "Pikiran" atau "kata". Istilah *Mantiq* dalam bahasa Arab berasal dari kata kerja *Nataqa* yang berarti "berkata" atau "berucap". Hanya manusialah yang mampu melakukan aktivitas berpikir. Hidayat (2018) menuliskan bahwa logika berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena berkaitan dengan kemampuan bernalar manusia. Kemampuan bernalar dapat terstimuli oleh sensorik berupa visual, audial dan kinestetik. Rakhmat (2013) mendefinisikan logika sebagai bentuk kecakapan untuk berpikir secara sistematis dan tepat. Logika

didasarkan oleh alam sadar manusia sedangkan perasaan lebih mengarah kepada reaksi dari alam bawah sadar. Menurut Ogilka adalah suatu ilmu yang membantu kita dalam berpikir dan menalar. Berdasarkan penjelasan tersebut, logika rasa kira nya dapat disejajarkan dengan logika simbolik, karena merujuk pada Tillick dalam Dillistone (2002) simbol mempersoalkan tentang makna dan ekspresi, layaknya perasaan yang berhubungan dengan karakteristik makna dan representasi, tidak ditentukan oleh unsur terindra saja.

Merujuk Peikoff (1971) polilogisme adalah suatu ajaran mengenai tidak ada satu logika yang benar, satu metode pemikiran yang benar yang harus mengikat semua orang, tetapi bahwa ada banyak logika, masing-masing valid untuk beberapa orang dan tidak valid untuk yang lain. Polilogis membagi manusia menjadi kelompok, dan menganggap bahwa masing-masing kelompok secara alami memiliki (atau menciptakan untuk dirinya sendiri dengan pilihan) metode inferensi tersendiri yang didasarkan pada hukum logika tersendiri, sehingga inferensi yang sepenuhnya logis untuk satu kelompok sepenuhnya tidak logis bagi yang lain. Selanjutnya Peikoff menjelaskan bahwa dari sudut pandang polilogis, tidak ada logika umum atau universal yang berfungsi sebagai standar obyektif dan arbiter ketika pria tidak setuju. Tidak ada cara bagi anggota kelompok-

kelompok yang berlawanan, dengan pandangan yang bertentangan, untuk menyelesaikan perselisihan mereka; tidak ada gunanya untuk memohon fakta atau bukti untuk tujuan ini, karena pikiran yang terlibat dalam proses pemikiran mematuhi aturan pemikiran yang berbeda.

### ***c. Design thinking Sebagai Metode Berpikir Desain***

Sekitar tahun 1960 an, berpikir desain (*design thinking*) mulai mengalami perkembangan, sejalan dengan munculnya kesadaran tentang kebutuhan pendekatan yang lebih berbasis kepada manusia atau pengguna dalam dunia industri. Merujuk pada Ossan (2020) metode *design thinking* dipopulerkan lewat tulisan John E. Arnold, profesor teknik di Universitas Stanford; Leonard B. Archer, profesor desain dan teknik di Royal College of Art; dan Herbert A. Simon, pemenang Nobel Ekonomi. Prinsipnya metode ini mengutamakan empati, kemampuan untuk menjelaskan, kemampuan untuk mengeluarkan ide, membuat prototype, dan melakukan pengujian

*To create meaningful innovations, you need to know your users and care aut their lives* adalah dasar dari metode *Design thinking* merujuk pada Shank (tanpa tahun) dimana terdapat lima tahapan sebagai berikut (1) tahap *Empathize* (2) tahap *Define* (3) tahap *Ideate* (4) tahap *Prototype* (5) *Test*. Penelitian ini bersifat teoritis sehingga tahap empat dan lima diabaikan. Fokus penelitian ini adalah

tahap 1 yaitu tahap *Empathize*, yaitu tahap pemahaman atas problem atau kebutuhan dari calon pengguna atau audiens, dalam konteks penelitian ini adalah masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar. Desainer harus dapat berempati dengan menempatkan diri mereka pada posisi calon pengguna. Dalam konteks penelitian ini pihak desainer adalah para pemangku adat (*rorokan jero*) dan pimpinan (abah Ugi). *Design thinking* sering disebut sebagai paradigma baru untuk menangani masalah di berbagai profesi dan bidang, termasuk teknologi informasi, bisnis, penelitian, inovasi, dan pendidikan. Untuk itu, merujuk pada Glen et al (2014) *design thinking* dapat dianggap sebagai media yang dapat digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan di era modern. Pernyataan tersebut menjadi menarik dan relevan dengan konteks penelitian tentang fenomena ketradisian masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar di era modern.

Fenomena ketradisian mengandung pengetahuan yang bersifat lokal. Masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar mengistilahkan pengetahuan lokal sebagai *kaweruh*. Merujuk pada Isfiaty (2021) *kaweruh* adalah pengetahuan yang bersifat lokal yang berasal dari pemahaman, atau perolehan inti dari rasa yang sesungguhnya. Dalam penelitian ini, Konsep Panca Opar sebagai cara berpikir masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar (logika berpikir desain Timur) akan guna

mencari kesamaan karakteristik dengan tahap (1) *Empathize* (logika berpikir desain Barat). Hal ini seperti yang telah ditulis di bab pendahuluan, dilandaskan pada hipotesis bahwa logika berpikir desain selama ini diyakini berasal dari Barat, namun faktanya, logika tersebut merupakan *nature* dari keduanya namun dengan sistematika dan karakteristik khas masing-masing.

## A. METODE

Wilayah penelitian ini adalah keilmuan seni rupa dan desain. Penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking*. Adapun tahapan yang dianalisa ada tiga tahapan yaitu tahap mengidentifikasi masalah (tahap *Empathize*), tahap memecahkan masalah berdasarkan sudut pandang pengguna (tahap *Define*) serta tahap menjawab permasalahan termasuk perihal pemanfaatan teknologi (tahap *Ideate*) Pada tahap *Empathize* penelitian ini, sifatnya mengidentifikasi masalah sehingga model penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kualitatif. Untuk itu model penelitian akan merujuk pada Moleong (1993), dideskripsikan sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa.

Lingkup permasalahan penelitian ini adalah mengidentifikasi karakteristik aktivitas kehidupan masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar yang menjadi konten konsep

Panca Opat. Selain itu penelitian ini juga mengeksplorasi makna-makna budaya yang mengkonstruksi konsep Panca Opat sebagai inovasi berbasis kearifan lokal masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar yang mensolusi persoalan kehidupan yang merefleksikan nilai-nilai luhur tradisi mereka. Untuk kepentingan tujuan penelitian diatas maka penelitian menetapkan metode pencarian data sebagai berikut :

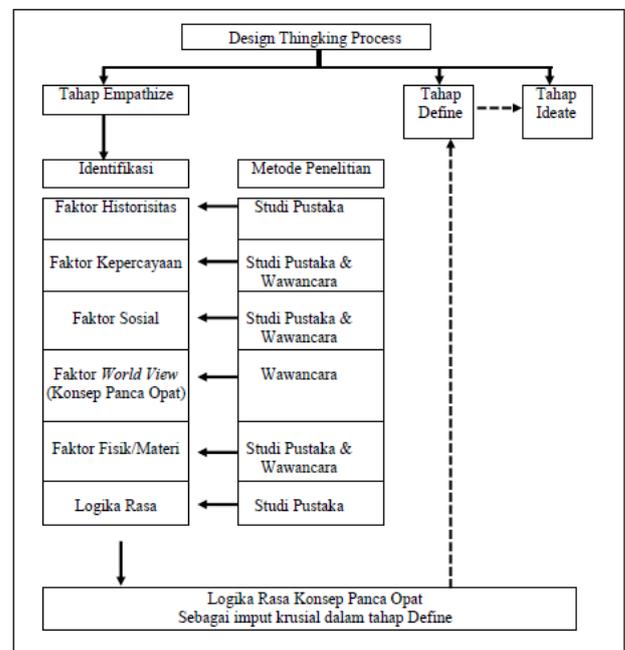
1) Studi Pustaka

Menurut Zed (2004), studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Studi pustaka juga dapat didefinisikan sebagai pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Pada penelitian ini, studi pustaka yang akan dilakukan adalah observasi referensial yang berasal dari hasil penelitian sebelumnya untuk memperoleh gambaran dan otentisitas makna-makna budaya dari konsep Panca Opat langsung dari informan di Kasepuhan Ciptagelar.

2) Wawancara

Teknik wawancara memiliki keunggulan pada detail data yang dikumpulkan sehingga sebagai penelitian di wilayah desain dan seni

yang berkarakteristik kualitatif, pandangan realistik terhadap suatu fenomena dapat teridentifikasi secara terperinci. Merujuk pada Alshenqeeti dalam Hansen (2020) teknik wawancara bersifat subyektif karena bergantung pada kecakapan peneliti yang terlibat dalam pengumpulan dan pengolahan data penelitian. Selanjutnya Hansen menuliskan bahwa teknik wawancara juga dianggap menantang karena berkaitan dengan isu etika mengingat wawancara melibatkan manusia sebagai nara sumbernya. Kondisi tersebut menjadi alasan penelitian akan menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur sehingga wawancara dapat berjalan tidak kaku dan mengalir tanpa batasan formalitas. Cara kerja teori, metode penelitian serta metode pencarian data sebagai instrumen pemecahan permasalahan penelitian dapat dilihat sebagai alur penelitian pada gambar 1 di bawah ini :



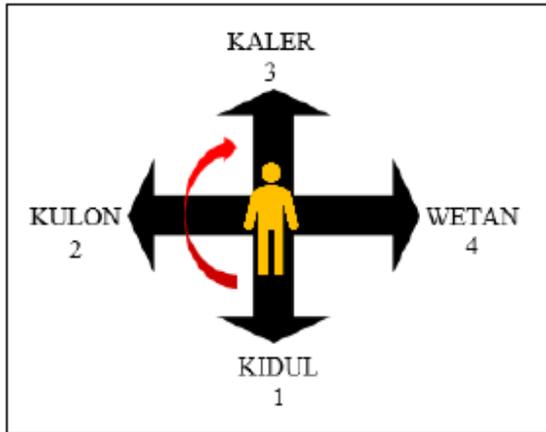
Gambar 1. Alur Penelitian

## B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Praktik kebudayaan masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar merupakan bentuk kearifan lokal yang bersumber pada pandangan kosmologi yang mengadaptasi kosmologi Jatiraga. Merujuk pada Isfiaty (2021), kosmologi Jatiraga bersumber dari Kropak 422 yang disebut Jatiraga diduga berasal dari zaman kerajaan Galuh. Sedangkan menurut Sumardjo (2011) kosmologi Jatiraga menyebut tentang keberadaan tiga alam yaitu alam Sakala, Niskala dan Jatiniskala. Kosmologi Jatinagara masyarakat Ciptagelar terpresentasi dalam ungkapan “*dua sakarupa*”. Ungkapan yang berasal dari hubungan ijunajati dengan Sang Hyang Tunggal sebagai hubungan “aku adalah dia sebagai aku” (*aing inya eta ingnya aing*). Filosofi hubungan tersebut dikenal sebagai falsafah *tilu sapamulu, dua sakarupa, hiji eta-eta keneh*, menjadi semacam religi bagi masyarakatnya dan terimplementasi pada tindakan, sikap dan perilaku kesehariannya. Salah satu implementasinya berupa ajaran tentang penanggulangan permasalahan yang terjadi di lingkungan internal dengan metode yang mereka ciptakan sendiri. Salah satu metode tersebut dikenal dengan istilah konsep Panca Opat. Panca diartikan sebagai suatu konstanta atau aturan dan tidak berhubungan dengan pengertian lima. Dalam Isfiaty (2021) konsep Panca Opat identik dengan *sadulur opat kalima pancer* yang memiliki makna filosofis mendalam tentang

kehadiran empat elemen tidak teraga yang selalu menyertai kehidupan manusia di dunia dengan satu elemen di pusat yang bersifat *pancer* atau utama, bermakna keselamatan, kesucian, ketunggalan, representasi keilahian.

Dalam konteks praktik kehidupan berbudaya masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar, Panca Opat mewujudkan sebagai konsep yang merujuk pada empat orientasi mata angin seperti yang dapat dilihat di gambar 2. Ada selatan (*kidul*), ada barat(*kulon*) ada utara (*kaler*), ada timur (*wetan*). Kelima adalah kita, manusia sebagai inti, pusat, kontennya. Disebut *opat kalima papat* atau *kalima pancer*. Menurut bahasa adat mah *kalima jejem*. *Jejem* artinya kita manusia yang harus setia dan tekun dalam mengisi dunia ini dengan kebaikan. Ibaratnya sebuah rumah pasti memiliki empat titik, barulah bisa dijadikan tempat tinggal oleh penghuninya. Hal yang sama dapat ditemukan pada bangunan *leuit, lisung, hawu, parako*, semuanya memiliki empat titik dengan orientasi arah hadap tertentu yaitu ke selatan atau ke utara. Sehingga empat titik atau empat sudut di dunia ini mengada untuk diisi oleh manusia.



Gambar 2. Manifestasi konsep Panca Opat dalam Mata Angin

Orientasi mata angin dalam konteks budaya masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar merujuk pada kehadiran ruang. Ruang diidentikan dengan realita tiga dimensi berupa lingkungan buatan dengan dinding, langit-langit dan lantai sebagai unsur fisik suatu bangunan. Unsur panjang, tinggi dan lebar merupakan konsep dari sebuah ruang. Dikutip dari berbagai sumber, ruang dapat diidentifikasi berdasarkan unsur-unsur sensorik berupa wujud, dimensi, warna, tekstur, posisi, orientasi dan inersia visual. Posisi ruang dapat dipahami sebagai letaknya dalam sebuah lingkungan, sedangkan orientasi ruang merupakan ketentuan arah pandang. Logika ruang di lingkungan pemukiman kampung Gede, Kasepuhan Ciptagelar mengacu pada orientasi mata angin, hal ini sekaligus menunjukkan adanya pemaknaan budaya sebagai manifestasi logika rasa, akan peran penting empat elemen, yaitu *Indung* sebagai representasi arah selatan (*kidul*), *Bapa* sebagai representasi arah barat (*kulon*), *Pangawasa* sebagai representasi arah utara (*kaler*) dan *Cahya* sebagai

representasi arah timur (*wetan*). Korelasi orientasi mata angin dengan pemaknaan budaya yang menjadi acuan logika ruang masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut

Tabel 1. Korelasi orientasi mata angin dengan pemaknaan budaya di Kasepuhan Ciptagelar

Orientasi Mata Angin	Pemaknaan Budaya	
Selatan	<i>Kidul</i>	<i>Indung</i>
Barat	<i>Kulon</i>	<i>Bapa</i>
Utara	<i>Kaler</i>	<i>Pangawasa</i>
Timur	<i>Wetan</i>	<i>Cahya</i>

Empat titik, empat arah yang terdapat pada mata angin menggambarkan posisi atau orientasi yang saling bertentangan, akan tetapi dalam konteks logika rasa masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar empat titik tersebut merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi dan bukan untuk dipertentangan. Empat arah yang tidak teraga tersebut merupakan elemen yang selalu menyertai kehidupan manusia di dunia dengan satu elemen di pusat yang bersifat *pancer* atau utama, bermakna keselamatan, kesucian, ketunggalan, representasi keilahian. Wawancara dengan kepala *rorokan jero*, Aki Karma didapat keterangan bahwa selatan ibaratnya sebagai tempat memohon kepada ibu, barat diibaratkan sebagai tempat memohon kepada bapak, utara diibaratkan sebagai tempat memohon kepada yang berkuasa dan timur diibaratkan sebagai tempat memohon kepada cahaya. Timur

adalah tempat cahaya.

Empat arah atau posisi dalam masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar ibaratnya sebuah rumah pasti memiliki empat titik, barulah bisa dijadikan tempat tinggal oleh penghuninya. Sehingga empat titik atau empat sudut di dunia ini mengada untuk diisi oleh manusia. Semua akan selalu memiliki Dan empat titik tersebut disebut dengan istilah *parako*. Manifestasi *parako* dapat ditemukan salah satunya dalam obyek keseharian yaitu lesung. Sehari-hari, masyarakatnya mempergunakan lesung dan alu sebagai alat untuk menumbuk padi menjadi beras atau menumbuk beras menjadi tepung beras. Bentuk lesung terdiri dari dua, yaitu persegi panjang (*parako*) dengan lingkaran berbentuk ceruk (*liang*) yang disebut *pangamburan*. *Parako* dan *liang* adalah kesatuan yang dimiliki oleh lesung. Penyatuan keduanya dengan manusia sebagai penumbuk akan menghasilkan beras. Beras adalah sumber kehidupan. Bagi masyarakat adat Kasepuhan Ciptagelar, lesung merupakan pemberi kehidupan sehingga bermakna spiritual dan keselamatan.

## E. KESIMPULAN

### Kesimpulan

Cara berpikir desain dengan logika Timur, cenderung bersifat filosofis karena mengedepankan logika rasa (logika berpikir simbolis) sedangkan cara berpikir desain dengan logika Barat mengedepankan logika nalar. Meskipun kedua nya berdasarkan pada

pengalaman, logika rasa adalah perilaku berpikir yang mengedepankan pengalaman bathin dan sensorik sedangkan logika nalar adalah perilaku berpikir yang mengandalkan pengalaman sensorik belaka. Konsep Panca Opat merupakan manifestasi cara berpikir dari para *rorokan jero* dan pimpinan masyarakat adat Kaepuhan Ciptagelar untuk memecahkan permasalahan kehidupan dengan mempertahankan identitas komunitas adat pada khususnya dan karakteristik masyarakat Sunda pada umumnya. *Parako* adalah temuan penelitian yang berhasil diidentifikasi sebagai solusi akan kebutuhan tentang keselamatan dan kehidupan. Salah satu manifestasinya dapat ditemukan pada alat penumbuk padi atau lesung.

### Saran

Temuan penelitian menjadi cara yang sejatinya dapat digunakan untuk mengeksplorasi keidentitasan dari budaya rupa Nusantara khususnya budaya rupa Sunda. Pengalaman bathin yang berdampingan dengan pengalaman sensorik sejatinya menjadi metoda berpikir desain di Indonesia di masa mendatang.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Adimihardja, Kusnaka (1992). *Kasepuhan Yang Tumbuh Di Atas Yang Luruh*. Bandung : Penerbit Tarsito.
- Aki Karma, (2015). Wawancara.
- Chittick, William (2019) : *The Antropocosmic Vision in Islamic*
- Dillistone, F W. (2002). *Daya Kekuatan Simbol The Power Of Symbols*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.

- Glen, R., Suci, C., & Baughn, C. (2014). The Need for *Design thinking* in Business Schools. *Academy of Management Learning & Education*, 13(4), 653- 667. Diambil dari: <https://www.jstor.org/stable/26621081>
- Hansen, S (2020). Investigasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi, *Jurnal Teknik Sipil* 27(3), 283-294 DOI:<https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Hidayat, A. (2018) *Filsafat Berpikir Teknik Teknik Berpikir Logis Kontra Kesesatan Berpikir*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Julianto, E.D & Hidayari, F (2018). *Buku Metode Penelitian Praktis*. Sidoarjo : Penerbit Zifatama Jawa.
- Leavy, P (2017). *Research Design - Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. New York London : The Guilford Press.
- Moleong, L J (1993). *Metodologi penelitian kualitatif Edisi revisi*. Bandung : Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Osann, I., Mayer, L., Wiele, I. (2020). *The Design thinking Quick Start Guide: A 6-Step Process for Generating and Implementing Creative Solutions*. United States: Wiley.
- Rakhmat, M (2013). *Pengantar Logika Dasar*. Bandung : LoGoz Publishing.
- Rosidi, A (2009): *Manusia Sunda Sebuah Essai tentang Tokoh-Tokoh Satera dan Sejarah*. Bandung : Penerbit Kiblat
- Seri Sundalana (2012) : *Aspek Visual Budaya Sunda*. Bandung : Penerbit Pusat Studi Sunda
- Shanks, Michael (tanpa tahun). An Introduction to *Design thinking* Process Guide, PDF. Diambil dari: <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf> diunduh pada 20 September 2022
- Sumardjo, J. (2010). *Eстетika Paradoks*. Bandung: Penerbit Sunan Ambu Press.
- Thought. Diambil dari: <http://www.williamcchittick.com/wp-content/uploads/2019/05/The-Anthropocosmic-Vision-in-Islamic-Thought.pdf> diunduh pada tanggal 10 Maret 2019
- Warnaen, S et. al, (1987). *Pandangan Hidup Orang Sunda Seperti Tercermin Dalam Tradisi Lisan dan Sastra Sunda*. Bandung : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan-Direktorat Jendral Kebudayaan-Bagian Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Sunda
- Zed, M (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta : Penerbit Yayasan Obor Indonesia.

