

Model Analog Sebagai Media Interaktif-Komunikatif Dalam Perencanaan Pemukiman Baru Kampung Adat Gelaralam

Susilo Kusdiwanggo^{1*}, Indyah Martiningrum¹, Brillianti Irza Nindhita¹, Zixza Liana Purba¹, Ulil Albab Abdullah Al Jundi¹, dan Muhammad Zulhan Adinegoro¹

¹Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya, Malang
Corresponding author: kusdiwanggo@ub.ac.id

Diterima: 03 Oktober 2023 Revisi: 05 Oktober 2023 Disetujui: 25 Oktober 2023 Online: 20 April 2024

ABSTRAK: Masyarakat Adat Pancer-Pangawinan baru saja memindahkan pemukimannya dari Kasepuhan Ciptagelar ke Kasepuhan Gelaralam. Peristiwa perpindahan pemukiman dikenal dengan istilah *ngalalakon*. *Ngalalakon* yang terjadi kali ini merupakan yang ke 20 kalinya sejak tahun 1368. Lokasi lahan pemukiman masih sepenuhnya baru, dimana belum pernah ada satu rumah sekalipun. Namun karena antusiasme warga untuk pindah dan membangun rumah baru, maka arah perencanaan permukiman berpotensi menjadi tidak terkendali dan menyimpang dari rencana awal, aturan adat, dan budaya setempat. Artikel ini ditulis berdasarkan hasil Pengabdian kepada Masyarakat, dimana permasalahan diangkat langsung berdasarkan kebutuhan nyata masyarakat. Permasalahan yang dihadapi masyarakat adalah mereka kesulitan membayangkan dan menggambarkan tata ruang permukiman. Masyarakat membutuhkan pengalaman melihat ruang tiga dimensi melalui media yang representatif. Untuk itu, Pengabdian Masyarakat ini menawarkan solusi arsitektural dengan menawarkan *development model* bersifat analog (*not digital; not computerized*). Masyarakat dapat memodifikasi atau menyusun ulang analog model ini dengan menempatkan elemen hunian, mengontrol aliran saluran air, dan menerapkan desain lanskap. Pada akhirnya, model analog ini berperan sebagai media interaktif dan komunikatif internal warga dalam merencanakan permukiman barunya.

Kata Kunci: *Kasepuhan Gelaralam, komunikasi, modelanalog, ngalalakon, permukiman baru.*

ABSTRACT: The Pancer-Pangawinan Indigenous People have just moved their settlement from KasepuhanCiptagelar to KasepuhanGelaralam. The event of moving settlement is known as *ngalalakon*. The *Ngalalakon* that occurred this time was the 20th time since 1368. The location of the residential land was wholly new, where there had never been a single house. However, due to residents' enthusiasm for moving and building their new homes, the direction of settlement planning can be uncontrolled and distorted from the original plan, customary rules, and local culture. This article was written based on the results of Community Service, where issues were raised directly based on the community's actual needs. The problem faced by the community is that they have difficulty imagining and describing the spatial layout of their settlements. People need the experience of viewing three-dimensional space through representative media. For this reason, this Community Service offers an architectural solution by providing an analog development model (not digital; not computerized). People can modify or recompose this analog model by placing residential elements, controlling the flow of water lines, and implementing landscape designs. This analog model acts as an interactive and internal communicative medium for residents in planning their new settlements.

Keywords: *Analog model, communication, Kasepuhan Gelaralam, newsettlement, ngalalakon*

PENDAHULUAN

Terdapat lima karakter dan mentalitas ruang budaya Nusantara(Boelaars, 1984). Salah satu dari kelima mentalitas tersebut adalah mentalitas budaya padi (*padi culture*)(Kusdiwanggo, 2015). Kasepuhan Gelaralam adalah satu masyarakat adat Nusantara di Indonesia

yang masih memegang teguh mentalitas budaya padi tersebut. Kasepuhan ini berada di kedalaman Taman Nasional Gunung Halimun-Salak Banten-Jawa Barat.

Sebelumnya, Kasepuhan Gelaralam berada di Kasepuhan Ciptagelar. Namun secara *de-factosejak* 02 Maret 2022 lalu, mereka telah memindahkan permukiman adatnya (*lembur*) ke Gelaralam. Proses

perpindahan permukiman ini dikenal dengan istilah *ngalalakon*. *Ngalalakon* ini sebagai bagian dari proses menghuni (*dwelling*). (Kusdiwanggo, 2015; Kusdiwanggo, 2013). Proses ini telah terjadi sebanyak 20 kali sejak tahun 1368. Dengan demikian, Kasepuhan Gelaralam telah menjadi permukiman terkini sejak tahun 2022. Masyarakat adat ini memberikan nama baru pada permukimannya setiap terjadi *ngalalakon*. Namun secara keseluruhan, masyarakat adat ini disebut sebagai Kasepuhan Pancer-Pangawinan (Kusdiwanggo, 2015).

Animo dan antusiasme pindah warga dalam mendirikan rumah menjadikan tata-letak elemen permukiman sporadis dan komposisi permukiman menjadi tidak terkontrol dari rencana awal dan kaidah budaya. Kondisi seperti berpotensi menghilangkan nilai tradisi dan etika kolektif dalam membangun *lembur* (permukiman adat).

Sebagai suatu permukiman baru, tentu saja banyak tantangan yang dihadapi. Selama proses penggalan permasalahan bersama masyarakat di lapangan secara *grounded*, setidaknya terdapat dua masalah utama yang dihadapi. *Pertama*, permukiman Kasepuhan Gelaralam sebagai permukiman yang baru saja berpindah dan terus bertumbuh masih terus melengkapi elemen-elemen utama permukiman adat (*settlement*) dan pembangunan rumah-rumah baru warga. Namun pada prosesnya berjalan sporadis dan berpotensi melanggar aturan adat-kebudayaan. *Kedua*, dalam proses perencanaan permukiman ke depan pimpinan adat dan masyarakat membutuhkan maket/model analog sebagai media dalam mengatur, mengendalikan, dan merencanakan perkembangan permukiman baru.

Artikel ini merupakan hasil dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bermitra dengan Masyarakat Adat Kasepuhan Gelaralam. Saat ini mitra memiliki kesulitan dalam mengontrol perencanaan dan pertumbuhan permukiman baru terutama pada sebaran dan komposisi peletakan rumah warga pada tapak. Sebagai Ketua adat (disebut Abah) yang bertanggungjawab terhadap warganya, membutuhkan model analog yang bisa merepresentasikan secara langsung dan menghasilkan pengalaman ruang dalam pengaturan permukimannya.

Kegiatan ini bertujuan memberikan solusi dengan pendekatan arsitektural. Solusi yang ditawarkan adalah dengan menyediakan Development Model Analog, yang terdiri dari gabungan Primary dan Secondary Models. Model analog (maket) ini berperan sebagai abstraksi dalam konsep yang digunakan untuk mengeksplorasi tahapan yang berfokus pada pengembangan permukiman baru. Development Model ini yang bersifat

analog atau *not digital; not computerized*. Maket ini berisi komposisi data elemen permukiman awal pada permukiman baru yang terus bertumbuh. Masyarakat bisa menambahkan sendiri atau melakukan re-komposisi terhadap elemen permukimannya yang ada di maket analog tersebut dengan cara *infill*.

METODE PELAKSANAAN

Rumah warga sebagai salah satu elemen penyusun permukiman Kasepuhan Gelaralam terus bertumbuh. Beberapa rumah baru warga bermunculan. Data lapangan yang dihimpun di lapangan terus berubah, Namun demikian, kegiatan menghimpun data dicukupkan di awal pembangunan permukiman ketika semua elemen utama permukiman sudah relatif lengkap. Dengan demikian ketika model analog ini jadi, masih ada rumah warga yang tidak ter-data. Namun inilah tujuan dari Development Model Analog ini. Ketua adat atau warga dapat memasukkan elemen baru ke dalam maket sebagai upaya mengatur peletakan dan zonasi elemen-elemen dalam permukiman.

Secara garis besar, langkah-langkah pelaksanaan pengabdian di lapangan dapat dirinci sbb:

Pertama, pendataan elemen permukiman dan pengumpulan data primer di lapangan dalam fase awal perpindahan. Data dihimpun ketika elemen utama *lembur* (permukiman adat) sudah relatif lengkap, seperti *imah gede*, *pangcalikantihangKi-Putri*, *tihangawi*, *pangkemitan*, *ajeng wayang*, *ajengtopenng*, *saung angklung*, maupun Leuit Jimat. Saat pengumpulan data berlangsung, rumah baru warga masih terus bertambah. Pertumbuhan rumah baru warga inilah yang akan direncanakan dan diatur melalui model analog. Data pembukaan permukiman baru bersifat *confidential* dan tidak boleh dipublikasikan. Oleh karena itu beberapa data lapangan dalam artikel ini tidak ditampilkan

Kedua, pembuatan digital database. Setelah data lapangan dicukupkan, proses selanjutnya adalah memindah data lapangan ke dalam bentuk digital sebagai basis data. Data didokumentasikan secara digital dalam pengukuran yang lebih presisi.

Ketiga, pembuatan maket primer dan maket sekunder. Maket primer adalah maket bangunan elemen permukiman berskala yang dicetak secara digital menggunakan 3D Printer. Maket primer ini bersifat solid dan permanen. Maket primer dicetak sesuai dengan jumlah elemen *lembur* sesungguhnya ketika data dihimpun. Namun demikian, elemen maket bangunan rumah warga dicetak dengan jumlah lebih, supaya memudahkan ketua adat dan warga saat

merencanakan dan mengatur posisi dan lokasi rumah barupada lahan permukiman yang direpresentasikan melalui maket sekunder.

Sedangkan maket sekunder adalah maket lahan berkontur yang dibuat dari bahan lunak dan bersifat temporal. Bahan lunak ini berguna ketika ketua adat melakukan proses *infill* atau memasukkan elemen baru pada lahan. Maket bisa diolah sendiri secara mandiri oleh warga, termasuk mengubah lanskapnya.

Keempat, logistik dan distribusi. Jarak yang jauh dan waktu tempuh yang lama dari kampus ke lokasi pengabdian di Gelaralam. Ditambah dengan medan lapangan yang menyulitkan, menjadikan konstruksi maket harus dibuat secara portabel dan kompak supaya lebih mudah dalam logistik dan distribusi. Maket akan dirangkai ulang ketika tiba di lokasi.

Kelima, serah terima dan penggunaan maket. Maket primer dan sekunder yang sudah lengkap diserahkan kepada ketua adat untuk selanjutnya digunakan sebagai media dalam mengatur, mengendalikan, dan merencanakan perkembangan permukiman baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Kampung Adat Gelaralam berada di koordinat -6.807704062677696,106.50592606977304. Secara administratif, Kasepuhan Gelaralam berada di Desa Sirnaresmi, Kecamatan Cisolok, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat. Pada awalnya, lokasi Kampung Gelaralam berada di huma, kebun, dan hutan produksi. Saat ini secara perlahan sudah terlihat suasana permukiman baru (Gambar 1). Secara *de-jure* Kampung Gelaralam dikenalkan secara resmi kepada masyarakat umum pada acara Serentaun ke-655, 13 Agustus 2023 lalu.



Gambar 1. Suasana Kampung Gelaralam yang masih baru (foto diambil pada 9-Agustus-2023). (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023).

Kampung Gede Gelaralam menggantikan kedudukan Kampung Gede Ciptagelar sebagai ibukota Kasepuhan.

Selanjutnya Kasepuhan Ciptagelar berubah nama menjadi Tari kolot Cipta gelar. Sebagai proses menghuni (*dwelling*), rumah baru warga yang baru pindah terus bertumbuh. Data direkam pada fase awal perpindahan permukiman, ketika elemen utama permukiman relatif lengkap (Gambar 2). Data yang dihimpun meliputi elemen utama lembur, rumah warga, *leuit* warga, juga Leuit Jimat.

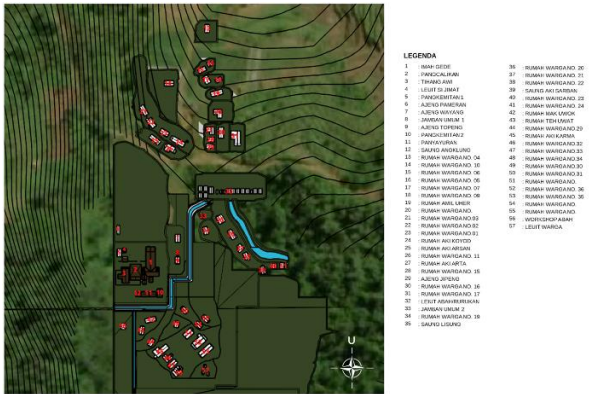
Proses menghimpun data dilakukan berlangsung dalam waktu 1,5 bulan di lapangan ketika permukiman sedang dalam proses pembangunan. Perekam data dilakukan dengan beberapa kali kedatangan. Warga membantu triangulasi data dalam proses perekaman data tersebut.



Gambar 2. Proses perekaman data di lapangan. Gambar A. Tim surveyor sedang melakukan pengukuran. Gambar B. Triangulasi bersama warga di lapangan. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

Hasil perekaman data pada fase awal perpindahan permukiman menunjukkan bahwa posisi dan persebaran elemen permukiman seperti ditunjukkan pada Gambar 3. Detail data tersebut disimpan dalam digital database untuk dipergunakan dikemudian hari. Salah satu contoh rekamandata digital berupa gambar perspektif yang menunjukkan elemen utama Kampung Adat Gelaralam yang ditunjukkan pada Gambar 4.

Hasil dari digital database diwujudkan dalam maket analog. Baik model primer dan sekunder dikerjakan di luar Kasepuhan Gelaralam (Gambar 5).



Gambar 3. Pesebaran elemen permukiman Kampung Gelaralam. (Sumber: (Kusdiwanggo & Titisari, 2022))

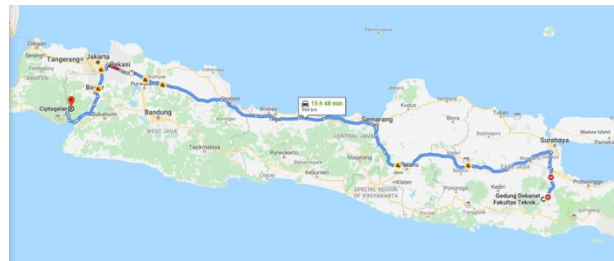


Gambar 4. Suasana Imah Gede beserta PancalihanTihangKi-Putri, Tihang Awi, dan Leuit Jimat Kasepuhan Gelaralam sebagai salah satu digital database. (Sumber: (Kusdiwanggo & Titisari, 2022))



Gambar 5. Proses membuat analog model. Gambar A adalah maket primer yang bersifat solid-permanen. Gambar B adalah maket sekunder berupa kontur lahan bersifat lunak-temporal. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023).

Maket yang telah jadi dibawa ke permukiman adat. Jarak yang jauh dan waktu tempuh yang lama beserta medan lapangan yang menyulitkan, menjadikan maket dikonstruksi secara portabel dan kompak supaya lebih mudah dalam logistik dan distribusi. Jarak tempuh antara Universitas Brawijaya dengan Kasepuhan Gelaralam sejauh 994 Km. Jarak ini merujuk pada perhitungan Google-Maps (Gambar 6).

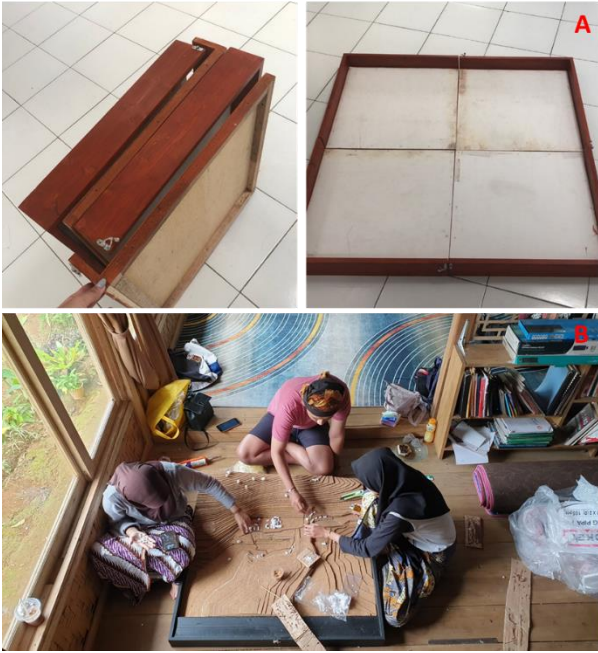


Gambar 6. Perkiraan jarak dan waktu tempuh Kamous UB dengan lokasi pengabdian di Kasepuhan Gelaralam. Sumber: Google Maps, 2023.

Program pengabdian ini memiliki dua target luaran. *Pertama, primary models* berjenis *Development Analog Model* memuat data awal elemen permukiman baru (*settlement*). Data ini berperan sebagai titik tolak perencanaan. Warga dapat menentukan elemen permukiman baru setelahnya melalui media maket dan menempatkannya sesuai dengan perencanaan yang digariskan oleh Kasepuhan Gelaralam. Tambahan elemen permukiman ini dilakukan secara mandiri oleh warga.

Kedua, Secondary Models berjenis *Site Countur Analog Model* mereproduksi data kemiringan tanah, atau kelas tapak, dengan menggunakan serangkaian lapisan berskala yang mewakili kenaikan dan penurunan lanskap. Model primer berada di atas model sekunder. Seperti pada model primer, pada model sekunder warga juga bisa melakukan modifikasi maket untuk kepentingan perencanaan permukiman barunya.

Proses perwujudan modelanalog berlangsung selama 20 hari. Luas alas maket yang berukuran 1000mm x 1000mm harus dibagi menjadi 4 bagian untuk memudahkan perpindahan logistik ke lokasi pengabdian (Gambar 7A). Setelah maket sampai dan berada di lokasi, maket dirangkai ulang (Gambar 7B).



Gambar 7. Maket harus dibuat kompak dan portabel agar memudahkan distribusi logistik (A). Maket dirangkai ulang setelah tiba di lokasi Kasepuhan Gelaralam (B). (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023).

Maket yang telah selesai dirangkai ulang, kemudian diserahkan-terimakan kepada ketua adat Kasepuhan Gelaralam pada tanggal 10-Agustus-2023, untuk digunakan dalam proses perencanaan permukiman (Gambar 8). Dengan diserahkan-terimakan model analog tersebut, ketua adat dan warga memiliki pengalaman pandang ruang tiga trimatra. Hadirnya model analog diharapkan membantu proses perencanaan tata-letak elemen permukiman baru, dalam hal ini adalah rumah warga.



Gambar 8. Proses serah-terima analog model Kasepuhan Gelaralam dari tim PKM FTUB ke Ketua Adat Kasepuhan Gelaralam. (Sumber: Dokumentasi Pribadi).

Penyediaan maket dalam kombinasi antara jenis model primer dan sekunder, yaitu *development* dan *countur analog models* menjadi solusi dalam memahami perencanaan permukiman dengan melihat representasi

bentuk perencanaan ruang secara fisik. Kehadiran fisik ini memungkinkan ketua adat Kasepuhan Gelaralam untuk berinteraksi langsung dengan masyarakat dan mendapatkan umpan balik secara serta-merta/segera (instan) dengan warganya. Kekuatan komunikatif model fisik mengatasi masalah yang melekat dalam menyampaikan gambar komputer tiga dimensi kepada warga.

Model analog merupakan satu bagian dari pendekatan desain berbasis pragmatisme (Downing & Gribou, 1993). Dalam epistemologi pendekatan pragmatisme tersebut, *knowledge* bersifat kegunaan, perwujudannya melalui bentuk model. Implementasi yang ditawarkan adalah pengetahuan model sebagai media interaktif-komunikasi antar-warga dalam berpartisipasi membangun lembur/permukimannya (*settlement*). Kebenaran implementasi bersifat relatif. Kebenaran tersebut didapat dari analog konvensional atas berbagai kejadian interaktif-komunikasi antar warga yang dapat diobservasi untuk menghasilkan representasi substantif yang tentatif. Artinya tetap membuka peluang dan potensi terjadinya perubahan pada perencanaan permukiman ke depan.

Padadoktrin epistemologi pragmatisme proses desain menggunakan strategi *predictive modeling* sebagai representasi kognisi desain yang memiliki citra-visual (Downing & Gribou, 1993; Lawson, 2005). Modeling yang dimaksudkan di sini adalah model analog; tidak digital. Ada beberapa alasan mengapa model harus menjadi bagian dari setiap proses desain. Probabilitas alasannya antara lain adalah; (1) pemahaman lengkap diperoleh dengan melihat bentuk dalam ruang fisik. Kehadiran fisik ini memungkinkan desainer/pihak yang menggunakan dalam hal ini adalah ketua adat untuk berinteraksi langsung dengan model dan mendapatkan umpan balik secara serta-merta/segera (instan) dari modelnya itu; (2) hubungan bangunan dengan eksistensi sebagai kekuatan dinamis; (3) model fisik (analog) dapat digunakan untuk memprediksi perilaku struktural. Dengan demikian, tujuan model adalah untuk menghasilkan ide-ide desain dan berfungsi sebagai kendaraan untuk penyempurnaan atau eksploratif (Mills, 2011).

Model sendiri terbagi menjadi dua, yaitu primer dan sekunder. Disebut model primer karena studinya terkait dengan tingkatan atau tahap evolusi desain (integral). Sedangkan model sekunder merujuk pada bagian atau aspek tertentu dari proyek desain yang menjadi fokus (parsial)(Mills, 2011).

Kegiatan pengabdian ini menggunakan dua rujukan tersebut di atas dalam pelaksanaannya di lapangan, yaitu strategi desain *predictive modelling* dalam

pragmatisme (Downing & Gribou, 1993) yang diekspansi dengan *primary* dan *secondary model* (Mills, 2011).

Ketua Adat (Abah) Kasepuhan Gelaralam memiliki peran yang sangat kuat dalam memimpin masyarakatnya. Abah memiliki kewenangan mengatur rumah tangga masyarakat adat sedemikian rupa, bahkan melebihi batas administrasi-formalnya. Saat ini masyarakat adat Kasepuhan Pancer-Pangawinan tersebar dalam dua provinsi (Banten-Jawa Barat) dan tiga wilayah kabupaten, yaitu Sukabumi, Bogor, dan Lebak. Wilayah yang menembus batas-batas administratif.

Abah adalah seorang pemimpin informal yang berkharisma. Melalui media analog model yang dimilikinya, ketua adat mampu secara mandiri mengarahkan warganya. Dalam rona masyarakat adat Pancer-Pangawinan, Abah berperan sebagai *opinion leader* secara alami. Pemimpin yang muncul dari kelompok informal. Abah memiliki pengaruh, lebih karena faktor interaktifnya. Walaupun secara otoritas juga ikut andil.

Berpijak pada teori kritis, teori rujukan ini membantu menciptakan kesamaan dan emansipasi dalam kehidupan. Teori kritis memiliki keterikatan moral untuk mengkritik kondisi *status-quo*; kemandekan struktural dan membangun masyarakat menjadi lebih adil. Teori kritis berangkat dari sikap kritis dalam situasi praksis (Muhadjir, 2018).

Dalam paradigma Freirian (Freire, 1967; 1972; 1974) dalam Muhadjir (2018), teori kritis mampu menjangkau hingga akar-rumput, sehingga mudah dipahami. Pesan utama Freirian adalah memperlakukan realitas alam, budaya, dan sejarah di mana rakyat terlibat langsung dan bersifat emik. Pesan ini merupakan antitesis dari *problem solving* yang sering kali ditawarkan oleh teknokrat dan bersifat etik. *Problem solving* teknokrat merupakan teorisasi realitas yang berjarak dengan realitas kehidupan yang sebenarnya dan menjadi tidak dipahami oleh masyarakat atau rakyatnya. *Problem solving* ini sering kali komodifikasi dan mengalami distorsi atas totalitas *human experience*.

Solusi dari distorsi terhadap *problem solving* para teknokrat adalah dengan "praksis", yaitu teori yang direfleksikan secara kolektif dalam suatu *socialaction*! Namun pada praktiknya *socialaction* tersebut mengalami kendala karena adanya *cultural silent majority*. Mayoritas kebiasan budaya ini perlu diasiasi dengan *method of extension* atau *communication*

Dalam *method of extension* tersebut lebih menggunakan interaksi atau komunikasi (Habermas, 1984; 1987; 2000) ini berdasarkan pada norma sosial. Dengan hadirnya model analog ini, interaksi atau

komunikasi antara ketua adat dan warganya bisa dijumpai. Beberapa kebiasan atau kesulitan masyarakat dalam menyampaikan maksud dan tujuan, bisa diasiasi dengan kehadiran model analog, sehingga terjadi *socialaction*. Dengan interaksi dan komunikasi yang baik, maka potensi distorsi arah perencanaan pembangunan permukiman dapat dieliminasi.

Selain itu, beberapa hal yang digunakan sebagai rujukan definisi merupakan komunikasi bahasa keseharian yang bersifat inter-subyektif. Setiap orang bertindak dan berperan sebagai subjek atas dirinya (*pan-subjectivity*)(Ford, 2000).

Setiap individu manusia adalah unik. Keunikan bukan dipandang sebagai sumber masalah. Justru keunikan dianggap sebagai sumber kebanggaan. Namun, keunikan itu ternyata juga mengisolasi, menyebabkan kesepian dan, berpotensi menjadikan orang putus asa. Hal ini tentunya tidak diinginkan dari sudut pandang kelompok. Karena terdapat kesadaran yang kuat bahwa anggota individu yang berbeda itu dapat membuat fondasikerja sama kelompok akan rapuh (Williams, 2015).

Setiap kali individu dari kelompok manusia diukur dalam hal sensitivitas, masing-masing dari mereka ditemukan berbeda. Individu manusia mengatur pengalaman dan merasakan dunia sangat berbeda.

Masyarakat (*community*) dianggap baik karena anggotanya saling bekerja sama. Mereka saling membantu dan melakukan komunikasi yang efektif. Komunikasi yang aktif dan afektif ini menjadi karakteristik komunitas (Tuan, 2002). Oleh karena itu, diperlukan aliansi dengan tetangga atau orang terdekat. Baik di masa lalu dan maupun saat ini, kekuatan aliansi tidak hanya terletak pada angka, tetapi juga dalam kohesi. Kehangatan dalam suatu komunitas terletak pada kepedulian (*care*) dan perhatian (*concern*) yang berkelanjutan terhadap suatu posisi terendah.

Setiap individu warga Kasepuhan Gelaralam adalah subjek bagi dirinya sendiri. Mereka mewakili diri mereka sendiri. Dalam kasus perpindahan dan pembangunan rumah baru, warga memiliki hak atas dirinya. Namun demikian ikatan warga sebagai komunitas, menjadikan mereka tetap terikat dalam kohesi sosial yang solid. Dengan demikian, mereka masih berada pada koridor pranata sosial.

Komunikasi ini menuntut terjaganya pranata sosial bagi masyarakat adat Pancer-Pangawinan. Ketidakpatuhan atas pranata sosial ini bisa menjatuhkan sanksi sosial.

Socialaction yang dilakukan merupakan tindakan dalam mencapai pemahaman dan saling memahami bagaimana mengatur perencanaan dan pertumbuhan

permukiman Kasepuhan Gelaralam supaya sesuai dengan koridor yang telah digariskan oleh pemimpin adat-nyamelalui pesan dan warisan *karuhun*-nya.

Hadirnya model analog membuka simpul kebisuan individu dalam kohesi yang lebih solid, namun tetap pada koridor pranata adat. Representasi model analog diharapkan merupakan bentuk *care* dan *concern* dari ketua adat kepadaarganya, dan sebaliknya.

KESIMPULAN

Pada akhirnya, produk maket Development Models yang berfungsi sebagai representasidalam memberikan gambaran awal permukiman baru ini dapat dijadikan sebagai:

1. Media pemandu masyarakat adat dalam mengembangkan permukiman barunya.
2. Media penyedia database permukiman di tingkat dasar.
3. Peningkatan peran dan partisipasi masyarakatdalam proses pengambilan kebijakan dan keputusan.
4. Koridor antusiasme warga dalam membangun rumah agar tetap memperhatikan sumber daya kebudayaannya.
5. Pelestarian kearifan lokal dan identitas budaya; dan
6. Pengembangan kapasitas komunitas dalam pembangunan

UCAPAN TERIMAKASIH

Artikel jurnal ini ditulis oleh Susilo Kusdiwanggo dkk Departemen Arsitektur berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (*Purwarupa Development-ContourSite Analog Model pada Permukiman Kasepuhan Gelaralam sebagai Media Interaktif-Komunikatif Perencanaan Permukiman Baru*) yang dibiayai oleh Dana PNBPFakultas Teknik UB melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Boelaars, Y. (1984). *Kepribadian Indonesia Modern: Suatu Penelitian Antropologi Budaya*. Jakarta: Gramedia.
- Downing, F., & Gribou, J. (1993). *Begining Again. Proceeding of the ACSA/EAAE Conference* (hal. pp. 44-45.). Prague: Association of Collegiate Schools of Architecture.

- Ford, L. S. (2000). The Future as Active. *The Journal of Speculative Philosophy, New Series, Vol. 14, No. 1*, pp. 17-23. Diambil kembali dari URL: <https://www.jstor.org/stable/25670309>
- Freire, P. (1967). *Education as the Practice of Freedom*. New York: Penguin Books.
- Freire, P. (1972). *Pedagogy og the Oppressed*. New York: Penguin Books.
- Freire, P. (1974). *Education for Critical Consciousness*. New York: Seabury Press.
- Habermas, J. (1984). *The Theory of Communicative Action, Volume 1: Reason and the Rationalization of Society*. Boston, Massachusetts: Beacon Press.
- Habermas, J. (1987). *The Theory of Communicative Action, Volume 2: Lifeworld and System:A Critique of Functionalist Reason*. Boston, Massachusetts: Beacon Press.
- Habermas, J. (2000). *On the Pragmatics of Social Interaction: Preliminary Studies in the Theory of Communicative Action*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kusdiwanggo, S. (2013). Membaca Ngalalakon pada Komunitas Adat Ciptagelar sebagai Masyarakat Peladang. *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2013*, D.37-42.
- Kusdiwanggo, S. (2015). *Pancer-Pangawinan sebagai konsep Spasial Masyarakat Adat Budaya Padi Kasepuhan Ciptagelar*. Bandung: ITB.
- Kusdiwanggo, S., & Titisari, E. Y. (2022). *Gotong Royong Membangun Lembur pada Masyarakat Adat Kasepuhan pancer-Pangawinan*. Malang: BPPM FTUB.
- Lawson, B. (2005). *Designer Think: The Design Process Demystified*. Burlington: Architectural Press.
- Mills, C. B. (2011). *Designing with models: A Studio Guide to Architectural Process Models* (3 ed.). Hoboken, New Jersey,: John Wiley & Sons, Inc.
- Muhadjir, N. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Tuan, Y.-F. (2002). Community, Society, and the Individual. *Geographical Review, Vol. 92, No. 3 (Jul., 2002)*, pp. 307-318.
- Williams, R. (2015). *Keywords A vocabulary of culture and society*. New York: Oxford University Press.