

IMPLEMENTASI MODEL *SYNECTICS* DALAM PEMBELAJARAN ILUSTRASI BERBASIS INTERNALISASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL

Dewi Munawwarah Sya'bani dan Yulia Puspita

Jurusan Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Salah satu kehadiran gambar ilustrasi adalah sebagai aspek visual yang mampu menjembatani komunikasi antarmanusia secara tidak langsung. Pembelajaran ilustrasi sangat dibutuhkan untuk menjawab ketersediaan komunikasi tidak langsung yang efektif. Pengembangan model *synectics* dalam pembelajaran ilustrasi merupakan salah satu upaya dalam pengembangan kemampuannya. Masalah yang muncul kemudian adalah mengenai implementasinya dalam pembelajaran ilustrasi dengan mengacu pada nilai-nilai kearifan lokal. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi melalui implementasi model pembelajaran *synectic* berdasarkan nilai-nilai kearifan lokal sebagai bentuk pelestarian budaya. Hasil dari penerapannya ternyata menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengolah ide bernilai kearifan lokal berdasarkan hasil tahapan *synectic*. Secara teknis potensi yang didapat seiring dengan bertambahnya wawasan tersebut adalah kemampuan dalam menggambar ilustrasi bernilai kearifan lokal.

Kata kunci: model *synectic*, ilustrasi, nilai-nilai kearifan lokal.

ABSTRACT

*One of the illustration picture presences is a visual aspect that can connect communication among human indirectly. Learning of illustration is very needed to answer the availability of effective communication indirectly. Development of *synectics* model in illustration model is one of effort in development its ability. The problem that comes is about its implementation in illustration learning by focuses on local wisdom values. The purpose is to increase the ability of drawing illustration through the implementation model of *synectic* learning model based on local wisdom values as the form of culture preservation. The result of its implementation was showing the ability in managing the idea that has local wisdom values based on the result of *synectic* level. Technically, the gained potency during the addition of those views is the ability in drawing the illustration which has local wisdom values.*

Kata kunci: *synectic* model, illustration, values of local wisdom.

PENDAHULUAN

Bentuk-bentuk komunikasi yang dilakukan manusia secara tidak langsung merupakan perantara satu dengan lainnya. Beragam komunikasi tidak langsung dapat disampaikan dengan berbagai macam media. Beberapa bentuk komunikasi tersebut di antaranya yaitu melalui; karya seni, televisi, radio, gambar ilustrasi, komik, media cetak dan masih banyak lagi. Beberapa bentuk komunikasi tersebut adalah media visual yang mempunyai sifat nyata, realistik dan menunjukkan pokok masalah. Salah satunya melalui gambar ilustrasi yang dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga mudah dicerap oleh berbagai tingkatan usia.

Beberapa aspek visual mampu membantu kelancaran komunikasi untuk membantu manusia saling berinteraksi. Salah satu kehadiran gambar ilustrasi sebagai aspek visual yang mampu menjembatani komunikasi antarmanusia secara nonverbal. Oleh karena itu kehadiran ilustrasi harus ditunjang dengan kemampuan membuat gambar ilustrasi yang komunikatif. Pembelajaran ilustrasi sendiri merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara visual.

Ruang lingkup pembelajaran ilustrasi dapat dikembangkan dari berbagai aspek, baik dari segi materi, teknik, metode maupun model pembelajaran. Salah satunya dengan

model *synectics* yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas. Pada mulanya *synectics* hanya dikembangkan dalam ranah bahasa, akan tetapi sisi kreatif tidak hanya dapat dilihat dari sisi bahasa dan kreativitas dapat dikembangkan dalam berbagai bidang lainnya. Salah satunya adalah ilustrasi. Ilustrasi merupakan satu bidang kajian dalam ranah desain yang sangat membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Sesuai dengan fungsinya Ilustrasi berperan sebagai media komunikasi tidak langsung yang dapat mempermudah seseorang memahami teks yang disajikan.

Kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Hakikat Ilustrasi

Gambar ilustrasi tidak hanya berbentuk gambar hasil coretan tangan, namun dapat berupa hasil fotografi, susunan huruf, dan komposisi tipografi. Dalam seni rupa gambar ilustrasi dapat berarti gambar yang menghias dan membantu pemahaman terhadap sesuatu, kata ilustrasi dapat pula dipakai dalam seni musik atau seni drama, yang berarti musik yang menghias atau membantu pemahaman terhadap sesuatu seperti yang diungkap oleh Soegiarty (Soeteja, 2006, hlm. 141). Pada umumnya pengertian ilustrasi adalah gambar yang diciptakan seorang seniman yang terbentuk dari susunan garis, bentuk dan warna.

Beragam ilustrasi dapat ditemui di mana-mana, mulai dari iklan, poster, buku, majalah, surat kabar hingga kemasan produk makanan. Beragam penyajian yang menarik dengan gaya ilustrasi yang diminati masyarakat diharapkan mampu menarik minat masyarakat untuk melihat, membaca, mendengar bahkan membeli produk yang dimaksud. Selain itu ilustrasi juga mampu menjadi saran yang efektif untuk pemasaran.

Ilustrasi dibuat dengan berbagai macam teknik. Mulai dari teknik analog dan digital bahkan gabungan keduanya. Teknik-teknik tersebut disajikan sesuai dengan kebutuhan. Hasil dari ilustrasi dengan teknik analog terkesan lebih ekspresif, dengan goresan dan

pewarnaan yang bervariasi. Teknik digital biasanya terkesan lebih rapi dan kaku. Untuk teknik penggabungan keduanya memadukan unsur ekspresif dengan rapi dan kehalusan dalam pewarnaan. Oleh karena itu pada intinya ilustrasi dengan penggunaan teknik apa pun harus mampu menyampaikan pesan yang dimaksud.

2. Model Pembelajaran *Synectic*

Pada dasarnya model pembelajaran *synectic* merupakan salah satu cara mengatasi masalah dalam pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang lebih baik daripada sebelumnya.

'*Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas yang dirancang oleh William J.J Gordon dan kawan-kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* untuk keperluan pengembangan aktivitas kelompok dalam organisasi-organisasi industri. Di sana setiap individu dilatih untuk mampu bekerjasama satu sama lain. Selain itu berfungsi untuk menciptakan kemampuan mengatasi masalah (*problem-solver*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developer*).' (Dahlan, 1984, hlm. 87)

Oleh karena itu pembelajarannya memerlukan tahapan-tahapan yang disusun sebagai berikut:

a. Menciptakan sesuatu yang baru

Strategi ini diancang untuk membuat sesuatu yang baru, ide-ide yang tidak dikenal akan lebih berarti, dan melaksanakannya dengan analogi yang telah dikenal siswa.

b. Memperkenalkan keanehan

Strategi ini dirancang untuk mengenal keanehan, akan membantu para siswa memahami masalah, ide atau produk dalam sesuatu yang baru dan akhirnya memperjelas kreatif.

3. Nilai-nilai Kearifan Lokal Secara derivasional, istilah kearifan lokal

Bagan 2.1

TAHAPAN STRATEGI PERTAMA

Tahap pertama: mendeskripsikan kondisi saat ini	Tahap kedua: Analogi langsung
Guru meminta siswa mendeskripsikan situasi atau topik seperti yang mereka lihat saat ini	Siswa mengusulkan analogi-analogi langsung, memilihnya, dan mengeksplorasi (mendeskripsikan)-nya lebih jauh.
Tahap Ketiga: Analogi Personal	Tahap keempat: Konflik padat
Siswa “menjadi” analogi yang telah mereka pilih dalam tahap kedua tadi.	Siswa mengambil deskripsi-deskripsi dari tahap kedua dan ketiga, mmengusulkan beberapa analogi konflik padat, dan memilih salah satunya.
Tahap kelima: Analogi Langsung	Tahap enam: Memeriksa kembali tugas awal
Siswa membuat dan memilih analogi langsung yang lain, yang didasarkan pada analogi konflik padat.	Guru meminta siswa kembali pada tugas atau masalah awal dan menggunakan analogi terakhir dan atau seluruh pengalaman sinektiknya.

Sumber: *Models of Teaching*

(*local wisdom*) terdiri atas dua kata, yaitu kearifan (*wisdom*) yang berarti kebijaksanaan dan lokal (*local*) yang berarti setempat (Sibarani, 2012, hlm. 112). Kearifan lokal adalah kebijaksanaan atau pengetahuan asli suatu masyarakat yang berasal dari nilai

BAGAN 2

TAHAPAN STRATEGI KEDUA

Tahap pertama: Input substansif	Tahap kedua: Analogi langsung
Guru menyediakan informasi tentang topik baru	Guru mengusulkan analogi langsung dan meminta siswa mendeskripsikannya
Tahap Ketiga: Analogi Personal	Tahap keempat: Membandingkan analogi-analogi
Guru meminta siswa “menjadi” analogi langsung	Siswa mengidentifikasi dan menjelaskan poin-poin kesamaan antara materi baru dengan analogi langsung.
Tahap kelima: Menjelaskan perbedaan-perbedaan	Tahap enam: Eksplorasi
Siswa menjelaskan di mana saja analogi-analogi yang tidak sesuai	Siswa mengeksplorasi kembali topik asli
Tahap ketujuh: Membuat analogi	
Siswa menyiapkan analogi langsung dan mengeksplorasi persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan.	

Sumber: *Models of Teaching*

luhur tradisi budaya untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat (Sibarani, 2012, hlm. 112). Pada bagian yang lain, masih dari sumber yang sama, dikatakan pula bahwa kearifan lokal adalah nilai budaya lokal yang dapat dimanfaatkan untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat secara arif atau bijaksana.

Dari dua pengertian di atas dapat diambil beberapa poin penting terkait kearifan lokal, yaitu: kebijaksanaan, pengetahuan asli, nilai luhur tradisi, pengatur tatanan kehidupan masyarakat. Dalam kearifan lokal terdapat kualitas tradisi. Suatu kualitas yang terkait dengan proses pewarisan dari generasi satu ke generasi yang lain. Dalam hal ini proses pewarisan yang melibatkan tradisi lisan akan nampak.

Pengetahuan asli mengacu pada berbagai hal yang kemungkinan besar di tempat atau daerah lain tidak ada. Pengetahuan ini muncul biasanya dimunculkan sebagai bentuk respons terhadap berbagai situasi yang ada di daerah tersebut, entah terkait dengan lingkungan fisik maupun sosial. Baik yang terkait dengan hubungan horisontal maupun vertikal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*actionresearch*). Metode yang dipakai adalah analisis deskriptif secara kualitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analisis. Menurut Ratna (2009, hlm. 52), “metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis”. Secara prinsip, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas karena dilakukan untuk meningkatkan suatu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam suatu pembelajaran di kelas.

Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa angkatan 2013 yang berjumlah 34 orang. Subjek penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa mahasiswa tersebut sedang mengikuti mata kuliah Ilustrasi I.

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran (langsung atau foto) dan gambar ilustrasi yang dihasilkan dari pembelajaran. Sumber data dalam penelitian ini meliputi: (1) tempat dan peristiwa penelitian ini, yakni kelas pembelajaran menggambar ilustrasi;

Tahap pertama: mendeskripsikan tema pertama: Perburuan Tradisional di Indonesia	Tahap kedua: Analogi langsung
Mahasiswa mendeskripsikan situasi perburuan tradisional di Indonesia	Mahasiswa memilih tokoh, latar tempat, latar waktu, dan pengambilan adegan kemudian mengeksplorasi (mendeskripsikan)-nya lebih jauh.
Tahap Ketiga: Analogi Personal	Tahap keempat: Konflik padat
Mahasiswa memilih bagian dari cerita yang dipilih dalam tahap kedua tadi sebagai focus gambar.	Mahasiswa mengambil deskripsi-deskripsi dari tahap kedua dan ketiga, mmengusulkan beberapa alternatif untuk tokoh, latar dan pengambilan adegan untuk klimaks, dan memilih salah satunya
Tahap kelima: Analogi Langsung	Tahap enam: Memeriksa kembali tugas awal
Mahasiswa memilih tokoh, latar tempat, waktu dan klimaks cerita berdasarkan pengalaman ataupun wawasan visualnya.	Mahasiswa membuat sketsa gambar ilustrasi menggunakan analogi terakhir dan atau seluruh pengalaman sinektiknya.

(2) informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan pihak yang dilibatkan sebagai observer; (3) dokumen yang berupa silabus, RPP, foto kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Beberapa tahapan *synectic* yang dilakukan untuk menghasilkan gambar ilustrasi yang mempunyai nilai kearifan local adalah sebagai berikut:

Pada tahapan selanjutnya untuk perlakuan tema kedua dengan berlibur di wilayah desa Indonesia, yaitu:

Tahap pertama: Input substansif	Tahap kedua: Analogi langsung
Dosen menyediakan informasi tentang wilayah pedesaan di Indonesia dengan mengacu pada nilai-nilai kearifan lokal	Dosen mengusulkan analogi langsung dan meminta mahasiswa mendeskripsikannya
Tahap Ketiga: Analogi Personal Dosen memintamahasiswa berperan menjadi salah satu tokoh dalam cerita tersebut pada gambar yang akan dibuat.	Tahap keempat: Membandingkan analogi-analogi mahasiswa mengidentifikasi dan menjelaskan poin-poin kesamaan antara tema sebelumnya dengan analogi personalnya.
Tahap kelima: Menjelaskan perbedaan-perbedaan mahasiswa menjelaskan di mana saja analogi-analogi yang tidak sesuai dengan tema sebelumnya.	Tahap enam: Eksplorasi Siswa mengeksplorasi kembali tema baru yang diberikan.
Tahap ketujuh: Membuat analogi mahasiswa menyiapkan analogi langsung dari tokoh, latar tempat, waktu dan adegan dengan mengeksplorasi persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan dari beberapa alternatif pilihan ide.	

Kemampuan mahasiswa dalam menggambar ilustrasi sebelum dilakukan perlakuan masih banyak memiliki kekurangan. Apabila dikaitkan dengan beberapa aspek yang menjadi parameter pengukuran kualitas menggambar ilustrasi, yaitu pada unsur penggambaran tokoh, tempat, waktu dan adegan. Pada tes awal masih menunjukkan beberapa kelemahan. Kelemahan-kelemahan tersebut berdampak pada kualitas gambar yang kurang maksimal. Hakikat ilustrasi yang terkait dengan unsur cerita dengan muatan yang padat belum tergambarkan dengan jelas secara visual.

Sebagai contoh dari tahapan sinektik yang dilakukan mahasiswa yaitu terlihat pada gambar ilustrasi karya Maya Resita pada saat Prates.

Pada penggambaran karya hasil Prates Maya Resita ditunjukkan dengan suasana

perburuan di malam hari. Gambaran tokoh ditunjukkan dengan pemuda usia 20-an bahkan ada yang berusia kurang dari itu. Kostum memperlihatkan korelasi dengan suasana malam hari yang dingin, sehingga digambarkan dengan pakaian hangat. Senjata yang digunakan untuk berburu, sama dengan yaitu senapan angin. Ekspresi wajah menunjukkan emosi yang berkorelasi dengan peristiwa pada saat itu. Dua orang menunjukkan ekspresi tegang karena salah satu kawannya sedang membidik hewan buruannya. *Gesture* yang ditunjukkan oleh si penembak memperlihatkan keseriusan dengan posisi badan sedikit membungkuk dan jari tangan yang menempel pada pelatuk senapan. Aksi dan reaksi ditunjukkan dengan ekspresi dan *gesture* dari para tokoh dengan peristiwa.

Penggambaran *setting* tempat yang berada di hutan. Suasananya terlihat gelap yang dibuat



Gambar 1.
Hasil Prates Gambar Ilustrasi Maya resita

<p>Tahap pertama: mendeskripsikan tema Perburuan Tradisional di Indonesia Resita mendeskripsikan situasi perburuan tradisional di Indonesia, dengan mengambil cerita berburu pelanduk di malam hari</p>	<p>Tahap kedua: Analogi langsung Resita memilih tokoh: pemuda berusia 20-an latar tempat: hutan latar waktu: malam hari dan pengambilan adegan: pada saat akan menembak pelanduk dan yang lainnya memperhatikan</p>
<p>Tahap Ketiga: Analogi Personal Resita memilih aksi pada saat akan menembak pelanduk dengan focus pada satu orang penembak.</p>	<p>Tahap keempat: Konflik padat Resita membuat beberapa alternatif pilihan dalam membuat focus cerita.</p>
<p>Tahap kelima: Analogi Langsung Resita memilih 4 orang pemuda sebagai tokoh, berdasarkan pengetahuannya mengenai perburuan secara berkelompok.</p>	<p>Tahap enam: Memeriksa kembali tugas awal Resita Membuat sketsa adegan satu orang penembak, satu orang membawa sumber cahaya dan yang lainnya memperhatikan. Sementara hewan buruan tidak menyadarinya</p>

dari gabungan teknik blok dan arsir pada pohon dan juga semak-semak. Menunjukkan bahwa hutan tersebut merupakan hutan lebat. Jenis hutan yang digambarkan yaitu hutan homogen. Tidak tampak keragaman jenis pohon di hutan tersebut.

Penggambaran waktu menunjukkan suasana malam hari. Diperkuat dengan unsur penerangan yang dibawa oleh salah seorang pemuda, yaitu lentera. Hal ini menunjukkan korelasi yang sangat kuat dengan suasana malam hari di hutan yang cenderung gelap gulita.

Penggambaran adegan meliputi adegan ketika akan menembak. Dibuat dengan

jarak pandang menengah (*medium shot*) dan sudut pandang atas. Terlihat dari gambaran para tokoh yang tidak sejajar dengan mata si penggambar, sehingga terlihat puncak kepalanya. Klimaks cerita terjadi pada saat hewan buruan dalam hal ini pelanduk, terlihat tidak menyadari menjadi target bidikan. Sementara itu para pemuda berlindung di balik semak-semak yang rimbun. Hal yang menjadi kontras adalah ketika salah seorang pemuda membawa lentera, sehingga menerangi area sekitarnya. Mustahil bila pelanduk tidak menyadari kehadiran cahaya tersebut dengan jarak sedekat itu. Hal tersebut dikarenakan kurangnya penguasaan ruang dari pemilihan sudut pandang dan jarak pandang.

Secara keseluruhan muatan nilai kearifan local masih belum muncul pada gambar di atas, namun penggambar mampu menghadirkan klimaks cerita dengan korelasi diantara unsur-unsur ilustrasi.

Kemudian setelah dilakukan evaluasi mengenai pemahaman tahapan sinektik, dengan mengambil tema yang mempunyai nilai kearifan local. Maya Resita menghasilkan gambar ilustrasi yang berbeda dalam sisi ide untuk kajian kearifan local.

Pemilihan unsur cerita dengan tema berlibur di desa wilayah Indonesia pada gambar di atas mengambil latar daerah Sumatera Utara, yaitu budaya Batak. Penggambaran tokoh utama diperlihatkan dari tiga orang yang berusia kisaran 20 tahun dengan mengenakan pakaian kasual ditambah selendang khas batak yaitu ulos yang disampirkan di pundaknya. Ekspresi wajah dari tokoh utama memperlihatkan ekspresi senang seraya meniru gerakan tari tor tor



Gambar 2. Hasil Pasca Tes Gambar Ilustrasi Maya Resita

Tahap pertama: Input substansif	Tahap kedua: Analogi langsung
Dosen memberikan informasi mengenai pedesaan di Indonesia dengan kebudayaannya	Dosen mengusulkan bahwa tokoh yang dipilih adalah orang yang dikenalnya dan mendeskripsikannya dalam ciri-ciri fisik.
<p>Tahap Ketiga: Analogi Personal</p> <p>Resita memilih tokoh yaitu dirinya sendiri dan temannya dengan mencantumkan ciri-ciri fisik beserta kostumnya,</p>	<p>Tahap keempat: Membandingkan analogi-analogi</p> <p>Resita mengidentifikasi poin-poin kesamaan antara tema sebelumnya yang mempunyai ciri nilai kearifan local berdasarkan benda-benda budaya. Dalam hal ini kain ulos.</p>
<p>Tahap kelima: Menjelaskan perbedaan-perbedaan</p> <p>Resita mendeskripsikan bahwa pada gambar sebelumnya belum teridentifikasi senjata tradisional yang seharusnya digambarkan.</p>	<p>Tahap enam: Eksplorasi</p> <p>Resita menggali budaya Batak, sebagai ide untuk menggambarkan tema berlibur di wilayah pedesaan Indonesia.</p>
<p>Tahap ketujuh: Membuat analogi</p>	
<p>Resita memilih identifikasi daerah seperti: rumah adat batak, boneka sigalegale, kain ulos dan pakaina adatnya. Selain itu menambah kebaruan dengan pengambilan adegan selfie yang sedang populer pada tahun 2014 (sebagai penanda waktu)</p>	

dengan berpose ke arah kamera. Sedangkan dua tokoh pendukung lainnya digambarkan menghadap ke arah yang berlawanan dengan menggunakan pakaian adat Batak secara lengkap.

Penggambaran tempat ditunjukkan dengan rumah adat Batak dari tampak dekat dan jauh. Perlengkapan lainnya yang menjadi identifikasi tempat sekaligus peristiwa yaitu boneka sigalegale yang menjadi legenda daerah tersebut. Boneka tersebut dapat

bergerak sendiri karena menurut cerita pada mulanya merupakan ungkapan kesedihan seorang anak yang merasa kehilangan atas kematian ayahnya. Oleh karena itu, boneka sigale-gale merupakan medium untuk masuknya roh, sehingga boneka kayu tersebut mampu bergerak sendiri. Struktur kayu dari bangunan rumah adat batak digambarkan dengan sangat jelas melalui tampilan arsir. Kesan tekstur pada atap rumah adat juga mampu dihadirkan melalui arsir.

Penggambaran waktu menunjukkan suasana di siang hari tepatnya di tengah hari. Hal tersebut terlihat dari bayangan yang jatuh sejajar dengan bendanya. Penggunaan arsir pada bayangan kurang terlihat rapi, bahkan terkesan tidak menjadi bayangan, sehingga fungsi arsir yang berada di bagian bawah menjadi bias. Hal yang menarik pada gambar di atas adalah gambaran kebiasaan yang menjadi penanda suatu masa. Dalam hal ini para tokoh utama terlihat berfoto sendiri (*selfie*) menggunakan kamera bertongkat (*tongsis*) yang menjadi fenomena pada tahun 2014. Oleh karena hal itu jelas menunjukkan bahwa peristiwa tersebut terjadi di tahun 2014.

Penggambaran adegan pada gambar di atas menunjukkan upacara penyambutan dengan mempertunjukkan tarian sigale-gale. Ketiga tokoh utama terlihat meresponnya dengan berfoto sendiri (*selfie*) menggunakan kamera bertongkat (*tongsis*) dengan menunjukkan gerakan tari tor tor. Pengambilan sudut pandang atas dan jarak pandang menengah (*medium shot*) kurang mampu menghadirkan keutuhan cerita. Tokoh digambarkan setengah badan, bahkan bagian rumah adat batak yang berada di belakang boneka sigalegale hanya terlihat bagian bawahnya.

Secara keseluruhan muatan nilai kearifan lokal pada gambar di atas ditunjukkan dari beberapa unsur ilustrasi seperti gambar sebelumnya. Identifikasi tempat sangat jelas terlihat dari bentuk bangunan, boneka sigalegale dan juga kostum para tokoh.

Sebagian besar gambar yang dihasilkan pada

tes awal memiliki kelemahan pada beberapa unsur. Unsur penggambaran tempat, kostum dan adegan yang menunjukkan identifikasi daerah belum menunjukkan spesifikasi yang jelas. Sebagian besarnya hanya menggunakan gambaran pada umumnya. Sebenarnya penggambaran yang sederhana berdasarkan aktivitas sehari-hari bukan parameter satu-satunya. Beberapa ilustrator tetap mampu mengeksplorasi kekuatan gambaran tersebut dengan identifikasi yang lebih jelas dan terarah. Dalam gambar ilustrasi yang dihasilkan mahasiswa, hakikat gambar ilustrasi yaitu interpretasi teks ke dalam bentuk visual, yang terkait erat dengan wawasan juga tidak terlihat dieksplorasi secara maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bagian sebelumnya, didapatkan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model *synectic* dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan internalisasi nilai-nilai kearifan lokal dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap yang pertama adalah penguatan terhadap unsur-unsur ilustrasi. Pada tahap tersebut mahasiswa diberikan penguatan materi secara teoretis. Pada tahap yang kedua, mahasiswa diarahkan untuk menginterpretasi teks melalui tahapan *synectic* untuk lebih menguatkan pemahaman terhadap unsur-unsur ilustrasi. Pada tahap berikutnya mahasiswa diarahkan untuk menguatkan wawasan visual yang mereka miliki berdasarkan referensi-referensi visual. Penguatan visual ini dimaksudkan agar mahasiswa mampu mengeksplorasi berbagai potensi kekuatan interpretasi teks ke dalam gambar ilustrasi nantinya. Pada tahap yang keempat, mahasiswa mengeksplorasi kemampuan interpretasi teks ke dalam menggambar ilustrasi. Tahap yang terakhir adalah menggambar ilustrasi dengan menghasilkan kualitas

synectic.

2. Dilihat dari hasil yang dicapai yaitu dengan membandingkan kualitas gambar ilustrasi pada tes awal dengan gambar ilustrasi pada tes akhir, terlihat beberapa peningkatan di beberapa aspek. Aspek yang terlihat cukup mengalami peningkatan adalah gambaran tempat, kostum dan adegan yang mampu mengidentifikasi nilai-nilai kearifan lokal. Gambar-gambar pada tes awal cenderung menggunakan gambaran tempat yang kurang spesifik dan penggambaran adegan dan property yang tidak ditunjang dengan wawasan visual. Secara garis besar hasil tes akhir, sudah menunjukkan perbedaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa implementasi model synectic dalam pembelajaran ilustrasi melalui internalisasi nilai-nilai kearifan lokal dapat meningkatkan kualitas menggambar ilustrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlan, M.D (1984). *Model-model mengajar*. Bandung: CV. Diponegoro
- Joyce, B.et all (2009). *Models of teaching*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, N.K. (2009). *Teori, metode, dan teknik penelitian sastra*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sibarani, R. (2012). *Kearifanlokal : Hakikat, peran, dan metode tradisi lisan*. Jakarta : ATL.
- Soeteja, Z.S. dkk.(2006) *Pendidikan seni rupa*. Bandung: UPI Press