

MODEL PEMBELAJARAN ILUSTRASI BERBASIS PERTUNJUKAN DRAMA

Yulia Puspita dan Rudi A. Nugroho

yulia@yahoo.co.id
Jurusan Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini berpijak pada permasalahan yang sering terjadi dalam bidang seni rupa khususnya ilustrasi dan sastra khususnya drama. Ilustrasi dan drama memiliki keterkaitan yang erat. Drama merupakan kesenian yang kompleks karena di dalamnya banyak melibatkan cabang seni yang lain. Ilustrasi sangat dibutuhkan perannya dalam memvisualisasikan naskah drama yang akan dipertunjukkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah penelitian yaitu bagaimanakah rancangan model pembelajaran ilustrasi berbasis pertunjukan drama? Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang didasarkan pada paradigma kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis, yaitu dengan memaparkan secara kualitatif analisis yang dilakukan terhadap data-data penelitian. Hasil pengembangan model merupakan rancangan yang dilakukan melalui tahapan dengan menggunakan model 4-D dan tipe STAD. Naskah drama dijadikan alat pembelajaran dalam pengerjaan tugas dengan pendekatan kooperatif. Melalui pembelajaran kooperatif diharapkan menghasilkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran ilustrasi, khususnya pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa.

Kata Kunci: model pembelajaran, ilustrasi, dan drama

ABSTRACT

This research stands on the problem which is often happen in the field of shape arts especially illustration and literature especially drama. Illustration and drama have close connection. Drama is a complex art because in it much visualizes drama manuscript that will be performed. Based on that problem, the formulation problem of research is how is the drama performance based plan of learning model illustration? The research is development research which based on qualitative paradigm. The method that is used in this research is descriptive analysis, that is by explaining the analysis qualitatively that is done through the step by using 4-D model and STAD type. The drama manuscript is become learning tool in doing the assignment by cooperative approach. Through learning cooperative it is hoped create learning model that can increase students' ability in the illustration learning especially for student of Shape Art Education program.

Keyword: learning model, illustration, and drama

PENDAHULUAN

Media visual dalam kehidupan masyarakat sangat erat kaitannya dengan bentuk komunikasi tidak langsung. Bentuk-bentuk komunikasi yang dilakukan manusia secara tidak langsung merupakan perantara satu dengan lainnya. 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, realistis dan menunjukkan pokok masalah. Salah satunya melalui media

komik yang dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga mudah dicerna oleh berbagai tingkatan usia. Keberhasilan komik yang mudah dicerna adalah dengan adanya kekuatan cerita. Penggambaran visual yang menarik tanpa kekuatan cerita tidak akan mudah dicerna. Oleh karena itu komik membutuhkan cerita yang mampu mendukung gambaran visualnya.

Karya sastra sangat dekat hubungannya dengan masyarakat. Oleh karenanya, penciptaan karya sastra juga tidak akan lepas dari masyarakat. Salah satu karya sastra yang dinikmati masyarakat adalah pertunjukan

drama. Salah satu tolok ukur keberhasilan pertunjukan drama adalah tata panggung, kostum dan yang paling utama adalah akting para pemainnya. Akan tetapi seringkali naskah-naskah drama tersebut hanya mendeskripsikan secara verbal mengenai latar atau *setting* suatu kejadian dalam pertunjukan. Keberadaan komik diharapkan mampu menerjemahkan naskah-naskah drama tersebut dalam bentuk visual, sehingga para pemain mampu menginterpretasi dengan baik mengenai tata panggung, kostum, maupun kejadian-kejadiannya.

Keberadaan naskah-naskah drama mampu memenuhi kebutuhan komik akan kekuatan cerita. Selain itu, para pemain dalam pertunjukan drama juga merasa terbantu dengan penggambaran secara visual mengenai kebutuhan tata letak panggung, kostum dan terutama adegan-adegannya. Oleh karena itu pengembangan model pembelajaran merupakan cara yang tepat dalam meningkatkan kemampuan dalam menggambar ilustrasi, khususnya komik bagi mahasiswa seni rupa khususnya, dan para ilustrator pada umumnya.

Kajian teori dalam kegiatan ini adalah:

A. Hakikat Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata Latin *Illustrate*, yang kemudian diserap ke dalam Bahasa Inggris yaitu *Illustration*. Arti kata *Illustration* yaitu menerangi atau menghias, mengiringi, mendukung, selain itu juga untuk membantu proses pemahaman terhadap suatu objek. 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 (Soegiarty dalam Soeteja, 2006, hlm. 141).

Beberapa jenis ilustrasi salah satunya adalah

komik. Seorang tokoh pembuat komik, yaitu Will Eisner mendefinisikan komik sebagai tatanan gambar dan balon kata yang berurutan dalam sebuah buku komik. Selain itu pada bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art*, ia mendefinisikan struktur komik sebagai *sequential art*, yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu untuk mendramatisasi suatu ide (McCloud, 2008, hlm.12).

1. Unsur Visual Komik

Komik didukung dengan beberapa unsur-unsur visual yang mampu mbingkainya menjadi tampak menarik. Unsur-unsur visual tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dari si pembuat komik itu sendiri, di antaranya adalah:

a. Panel

Panel merupakan bidang gambar yang mewakili adegan tertentu serta memisahkan ruang dan waktu dalam komik. Panel juga dapat mengarahkan pembaca untuk mengikuti alur cerita yang disampaikan pembuatnya, sehingga pembaca tidak kebingungan dalam menentukan urutan cerita.

b. Gang/Parit

Gang/parit merupakan jeda antar panel, memiliki momen abstrak dan tercipta secara imajiner oleh pembaca. Gang/parit juga berfungsi untuk menghindarkan kesan baur pada tiap panel dan memperjelas urutannya, pada bagian ini, dapat dikatakan merupakan bagian dari keterlibatan pembaca untuk memahami momen yang tidak dijelaskan secara langsung lewat panel.

c. Kotak Narasi

Kotak narasi merupakan kotak atau bidang yang berisi keterangan tambahan gambar pada panel, berupa keterangan tempat, waktu maupun situasi. Penempatannya pun tergantung dari komikus itu sendiri, akan tetapi kebanyakan dibuat pada bagian sudut panel. Hal tersebut bertujuan agar tidak mengganggu gambar dalam panel.

d. Balon Kata

Balon kata adalah ruang atau tempat menaruh teks narasi atau juga menampilkan kata-kata serta merupakan elemen ilustrasi (Koendoro, 2007, hlm. 40). Bentuk balon kata bervariasi seperti; bulat, elips, persegi tergantung pada selera komikus. Fungsi dari masing-masing bentuk dan format balon kata memiliki arti yang berbeda-beda, tergantung penggambaran kondisi dan situasi si tokoh.

e. *Onomatopoeia* (*Sound Lattering*)

Onomatopoeia merupakan tulisan yang dibuat untuk mengasosiasikan bunyi atau suara tertentu. Dalam membuat komik, *onomatopoeia* merupakan efek suara yang harus ditampilkan untuk menambahkan kesan tertentu pada penggambaran adegan.

Bentuk huruf yang digunakan untuk efek suara ini sangat beragam, disesuaikan dengan keadaan dan situasi adegan. Biasanya huruf-huruf tersebut dibuat secara manual untuk memodifikasi huruf sesuai dengan keinginan.

f. *Quiipu* (simbol Visual) dan Ikon

Quiipu merupakan simbol atau ikon visual yang digunakan untuk mewakili hal-hal yang tidak terlihat, seperti emosi dan indera lainnya. Biasanya digunakan untuk menjelaskan gambar dan memberi sugesti pada pembaca.

2. Unsur Cerita dalam Komik

Selain unsur visual, komik juga didukung dengan kekuatan cerita. Salah satu yang menjadi faktor yang sangat penting dalam penggambaran komik. Unsur-unsur yang ada pada cerita tersebut, yaitu:

a. Genre

Menentukan jenis cerita yang akan dibuat adalah hal pertama yang dilakukan sebelum membuat cerita. Jenis-jenis tersebut terbagi tiga bagian besar, yaitu cerita fiksi (*fiction story*), cerita asli (*hybrid story*), dan cerita non fiksi (*non fiction/report*). Cerita fiksi terbagi kembali dalam beberapa tema seperti

science fiction (scifi), *action*, drama, *comedy*, misteri, *based on true story*.

b. Segmentasi Pembaca

Dari semua kategori genre, komik juga dikelompokkan berdasarkan segmentasi pembaca yaitu: anak-anak, remaja dan dewasa. Pengelompokan tersebut didasarkan atas kebutuhan cerita. Cerita untuk anak-anak tidak harus tokoh-tokoh anak-anak juga yang bermain, akan tetapi disesuaikan dengan usia dan pemahamannya.

c. *Story Making*

Story adalah keseluruhan jalinan/jalur cerita dari awal hingga akhir. *Story* juga dapat diringkas menjadi sinopsis (sinopsis atau rangkuman keseluruhan cerita). *Story* harus mempunyai dinamika yang melibatkan banyak konflik, agar pembaca tertarik dan akan hanyut dalam cerita. Dinamika cerita biasanya melibatkan banyak emosi yang dialami para tokoh-tokohnya. Cerita berakhir dengan tiga kemungkinan, yaitu *happy ending*, *normal life*, dan *sad ending*. Kemungkinan lain adalah gabungan dari beberapa *ending* atau dinamakan *multiple ending*. Hal tersebut dibuat karena terjadi pilihan-pilihan dan akhir cerita yang kemungkinan berbeda.

d. Plot

Plot adalah kerangka cerita untuk menyusun seluruh cerita dari awal, tengah sampai akhir secara lebih terencana berdasarkan *storyline* yang ada dalam pikiran (Gumelar, 2011, hlm.56). Plot berfungsi sebagai pembatas agar cerita tidak keluar dari bahasan dan tema yang diperlukan. Plot dapat dikelola dengan beberapa pertanyaan konseptual, seperti apa (*what*), di mana (*where*), kapan (*when*), mengapa (*why*), siapa (*who*) dan bagaimana (*how*) atau dikenal dengan 5W+H.

e. *Timeline*

Timeline merupakan alur waktu cerita berjalan. Ada dua alur yang sering digunakan, yaitu alur linear dan alur nonlinear (*dynamic*).

Alur linear adalah awal cerita (*the beginning of story*), cerita utama (*the main story*), dan akhir cerita (*end of story*). Sedangkan alur nonlinear cerita berjalan secara bolak-balik; dinamis dengan cara dari tengah, hampir akhir, ke tengah kembali dan sampai pada akhir cerita.

f. Penokohan

Penokohan dalam cerita dibedakan menjadi tiga sifat, yaitu mendukung cerita (*protagonist*), menentang cerita (*antagonist*), dan netral (*tritagonist*). Biasanya penggambaran tokoh protagonist berdasarkan karakter baik (*good personality*), sedangkan tokoh antagonis digambarkan berkarakter buruk (*bad personality*). Namun hal tersebut tidak menjadi mutlak milik tokoh tersebut hingga akhir cerita.

B. Hakikat Drama

Kata 'drama' berasal dari bahasa Greek, dari kata *dran* yang berarti berbuat, *to act* atau *to do* (Tarigan, 1993, hlm.69). Ada juga yang mengatakan bahwa kata drama berasal dari bahasa Yunani atau Greek "*draomain*" yang berarti: berlaku, bertindak, atau bereaksi. Namun, dari dua kata itu mengacu pada referensi makna yang sama. Kedua pengertian drama di atas, mengutamakan perbuatan, gerak, yang merupakan inti hakekat setiap karangan yang bersifat drama.

Istilah drama juga dapat mengandung dua pengertian. Pertama yaitu drama sebagai *textplay* atau *repertoire* (naskah), yang kedua, drama sebagai *theatre* atau *performance*. Semi (1993, hlm.157), juga berpendapat bahwa drama pada umumnya mempunyai dua aspek yakni aspek cerita sebagai bagian dari sastra, yang kedua adalah aspek pementasan yang berhubungan dengan seni lakon atau seni teater.

Unsur-unsur drama dalam perspektif sastra diantaranya:

1. Plot (Alur)

Plot sering juga disebut alur. *Plot will mean*

the artistic arrangement of those events (Kennedy, 1983, hlm.9). Plot merupakan jalinan cerita atau kerangka awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antara dua tokoh yang berlawanan (Waluyo, 2002, hlm.8). Semi juga berpendapat bahwa alur dalam sebuah pertunjukan (drama) sama dengan alur novel atau cerita pendek, yaitu rentetan peristiwa dari awal sampai akhir (1993, hlm.161). Boulton juga mengatakan bahwa plot juga berarti seleksi peristiwa yang disusun dalam urutan waktu yang menjadi penyebab mengapa seseorang tertarik untuk membaca dan mengetahui kejadian yang akan datang (Waluyo, 2002, hlm.145).

Berangkat dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa alur atau plot adalah suatu jalinan peristiwa dari awal sampai akhir. Alur atau plot terdiri dari beberapa tahap yaitu : (1) klasifikasi atau eksposisi; (2) konflik atau pertikaian awal; (3) komplikasi; (4) klimaks atau titik puncak cerita; dan (5) penyelesaian atau *denouement*. Namun secara urutan tidak menutup kemungkinan untuk berubah yang akan berimbas pada jenis pengaluran.

2. Tokoh dan Penokohan

Penokohan atau perwatakan mempunyai hubungan yang sangat erat karena kedua unsur tersebut berada pada objek yang sama yaitu tokoh atau suatu peran. Tarigan mengatakan bahwa sang dramawan haruslah dapat memotret para pelakunya dengan tepat dan jelas untuk menghidupkan impresi (1993, hlm.76). Watak tokoh itu akan menjadi nyata terbaca dalam dialog dan catatan samping, jenis dan warna dialog akan menggambarkan watak tokoh itu (Waluyo, 2008, hlm.14). Mengkaji sebuah cerita tentu tidak terlepas dari tokoh, karena tokoh merupakan unsur yang penting dalam sebuah cerita. Tokoh cerita menurut Abrams adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan

tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan (Nurgiyantoro, 2002, hlm.165).

3. Latar/*Setting*

Setting sering juga disebut latar cerita. Wiyanto berpendapat bahwa *setting* adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan (2004, hlm.28). Hampir senada dengan Wiyanto, Waluyo berpendapat bahwa *setting* biasanya meliputi tiga dimensi, yaitu: tempat, ruang, dan waktu (2008, hlm.23). W.H. Hudson menyatakan bahwa *setting* adalah keseluruhan lingkungan cerita yang meliputi adat istiadat, kebiasaan, dan pandangan hidup (Waluyo, 2002, hlm.198). Adapun mengenai fungsi *setting*, Montaque dan Henshaw menyatakan tiga fungsi *setting*, yakni mempertegas watak pelaku; memberikan tekanan pada tema cerita; dan memperjelas tema yang disampaikan. Mengkaji sebuah karya fiksi, latar pada hakekatnya memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Abrams (Nurgiyantoro, 2002, hlm.216) mengatakan bahwa latar merupakan tumpuan yang mengarah pada pengertian tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

4. Tema

Tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema berhubungan dengan premis dari drama tersebut yang berhubungan pula dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandangan yang dikemukakan oleh pengarang (Waluyo, 2008, hlm.24). Mengenai premis, ia juga mengemukakan bahwa premis dapat juga disebut sebagai landasan pokok yang menentukan arah tujuan lakon yang merupakan landasan bagi pola konstruksi lakon. Tema berhubungan dengan faktor yang ada dalam diri pengarang, sehingga aliran dan filsafat yang dimiliki pengarang akan mendasari pemikiran dalam membuat suatu naskah drama.

5. Dialog

Kekhasan dari genre sastra ini adalah media dialog atau percakapan yang digunakan dalam penyampaiannya. Ciri khas suatu drama adalah naskah itu berbentuk cakapan atau dialog (Waluyo, 2008, hlm.20). Lebih lanjut lagi Waluyo berpendapat bahwa ragam bahasa dalam dialog tokoh-tokoh drama adalah bahasa yang komunikatif dan bukan ragam bahasa tulis (2008, hlm.20). Senada dengan Waluyo, Semi juga berpendapat bahwa dalam drama, ujaran mestilah lebih menarik dan ekonomis dibandingkan dengan kenyataan sehari-hari (1993, hlm.164).

C. Hakikat Model Pembelajaran

Pemahaman terhadap model pembelajaran sebaiknya diawali dengan memahami berbagai konsep yang terkait dengannya: pendekatan, strategi, dan metode. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran (Rusman, 2013, hlm.132). Pendekatan lebih berada pada tataran abstrak, artinya berada pada tataran pemikiran dan pemahaman. Titik tolak atau sudut pandang ini menjadi penting untuk dipahami guru karena akan terkait erat dengan penjabaran perencanaan atau tindakan pada tataran yang lebih praktis. Strategi menurut Kemp (Rusman, 2013, hlm.132) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sagala (2003, hlm.169) mengemukakan, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengorganisasikan kelas pada umumnya atau dalam menyajikan bahan pelajaran pada khususnya. Surakhmad (1979, hlm.75) mengemukakan metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan.

METODE PENELITIAN

Secara garis besar, penelitian ini merupakan

penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011, hlm. 407). Mata kuliah Ilustrasi sebagai suatu mata kuliah sebenarnya telah memiliki model pembelajaran yang sudah digunakan. Namun, dilihat dari kualitas hasil dan tuntutan kebutuhan akan suatu capaian kompetensi yang lebih tinggi, perlu adanya pengembangan model yang sudah ada.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbagai pustaka yang terkait dengan konsep-konsep model pembelajaran, naskah drama yang dijadikan media pembelajaran, proses pembelajaran (langsung atau rekaman). Sumber data dalam penelitian ini meliputi: (1) dokumen yang berupa buku-buku dan sumber-sumber rujukan pustaka lainnya, silabus, SAP, foto kegiatan pembelajaran; (2) tempat dan peristiwa penelitian ini, yakni berbagai kegiatan pembelajaran; (3) informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan pihak yang dilibatkan sebagai observer.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Data yang terkumpulkan dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen terkait pembelajaran ilustrasi yang telah ada atau sedang dilakukan. Dokumen tersebut merupakan arsip-arsip yang ada di Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang terkait dengan mata kuliah ilustrasi. Dokumen tersebut seperti silabus, SAP, dan BAP. Dokumen tersebut sifatnya lebih pada dokumen untuk keperluan administrasi di jurusan. Pada dokumen tersebut tersedia data-data secara tertulis rencana dan proses perkuliahan terkait pembelajaran ilustrasi yang telah dilakukan maupun yang sedang dilakukan. Dokumen tersebut mengandung data penelitian

terkait aspek-aspek pembelajaran ilustrasi, dari aspek formal terkait dengan identitas perkuliahan, tujuan, metode, media, sampai pada berbagai referensi yang digunakan dalam perkuliahan ilustrasi.

Selain dokumen-dokumen tersebut, data lain yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah dan observasi terhadap pembelajaran ilustrasi di kelas. Terkait wawancara didapatkan berbagai informasi dari dosen yang terkait dengan pembelajaran ilustrasi. Dari observasi yang dilakukan didapatkan data proses pembelajaran ilustrasi di kelas.

B. Analisis Pembelajaran Ilustrasi

1. Analisis Aspek Perencanaan Pembelajaran Ilustrasi

Dalam penelitian ini, istilah pembelajaran dengan perkuliahan menjadi dua istilah yang saling dapat menggantikan satu dengan yang lainnya. Adakalanya menggunakan istilah pembelajaran, adakalanya menggunakan istilah perkuliahan. Terkait dokumen yang didapatkan pada pengumpulan data merupakan dokumen administrasi yang sifatnya formal dan menggunakan istilah perkuliahan.

Pada bagian ini akan dianalisis aspek perencanaan pembelajaran ilustrasi. Analisis diarahkan pada dokumen yang merujuk pada silabus dan satuan acara perkuliahan (SAP) dari perkuliahan yang pernah dilakukan. Analisis didasarkan pada unsur-unsur atau aspek yang terdapat pada dokumen tersebut.

a. Aspek Identitas Mata Kuliah

Pada aspek identitas mata kuliah memuat beberapa hal, antara lain: nama mata kuliah, kode mata kuliah, bobot Sks, semester/jenjang, kelompok mata kuliah, jurusan, program studi, status mata kuliah, mata kuliah prasyarat, dan dosen/kode dosen.

Mata kuliah ilustrasi I ini termasuk dalam kelompok mata kuliah bidang studi dengan

status wajib pada semester III untuk jenjang S1. Bobot mata kuliah ini sebanyak 2 Sks karena berada pada semester awal pada sistem perkuliahan di jurusan pendidikan seni rupa. Nomor kode mata kuliah memuat keterangan symbol jurusan, nomor urut serta jumlah semester. Sedangkan untuk nama dosen dan kode dosen memuat nama tim pengajar mata kuliah tersebut.

b. Aspek Deskripsi Mata Kuliah

Pada aspek deskripsi mata kuliah ini memuat isi pembelajaran yaitu mengenai pemahaman prinsip-prinsip teknis dalam menggambar ilustrasi dengan beragam media seperti: pensil, pena, kwas dengan tinta. Selain itu isi mata kuliah ilustrasi 1 ini merupakan perpaduan dari kemampuan menggambar anatomi, menggambar bentuk, menggambar model serta penerapan aspek visual lainnya.

c. Aspek Tujuan Perkuliahan

Pada aspek tujuan perkuliahan mata kuliah ilustrasi 1, mengharapkan mahasiswa mampu memahami serta menerapkan proses dan teknik menggambar ilustrasi menggunakan beragam media seperti: pensil, pena, kwas dengan tinta dalam berbagai suasana.

d. Aspek Pokok-pokok Materi Perkuliahan

Pada materi perkuliahan ilustrasi 1 merupakan materi pendalaman dari beberapa materi perkuliahan menggambar anatomi, menggambar bentuk dan menggambar model. Pokok-pokok materi menjelaskan tentang keragaman media, teknik, fungsi dan gaya dalam menggambar ilustrasi. Selain itu dikenalkan juga jenis-jenis ilustrasi diantaranya adalah komik.

e. Aspek Metode/Teknik Perkuliahan

Pada aspek metode perkuliahan menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan drill melalui pendekatan eksplorasi dan identifikasi. Aspek pemilihan metode drill tersebut dengan pertimbangan bahwa mata kuliah ini termasuk ke dalam mata kuliah praktikum sehingga membutuhkan

lebih banyak latihan. Untuk pemilihan pendekatan eksploratif dibutuhkan karena setiap kemampuan yang diharapkan dari hasil pembelajaran tersebut didapat dari hasil latihan dan temuan secara teknis.

f. Aspek Evaluasi

Aspek evaluasi pada perkuliahan ini terdiri dari beberapa hal yaitu; kehadiran dan partisipasi di kelas, tugas-tugas, UTS dan UAS. Pada aspek kehadiran, mahasiswa diharapkan hadir memenuhi perkuliahan minimal sebanyak 80 %. Partisipasi di kelas merupakan penilaian tambahan dari sisi afeksi. Tugas-tugas yang diberikan terbagi dua yaitu tugas kelas dan tugas rumah. Sedangkan menjelang UTS dan UAS diberikan tugas yang menjadi prasyarat keikutsertaan UTS dan UAS. Nilai akhir didapat dari akumulasi tugas-tugas, hasil UTS dan UAS, serta kehadiran dan partisipasi.

g. Aspek Referensi

Pada aspek ini, beberapa sumber digunakan sebagai acuan pembelajaran. Di antaranya banyak menggunakan buku-buku terbitan luar negeri karena kurangnya buku-buku referensi ilustrasi yang di buat di dalam negeri. Buku-buku tersebut memuat tentang teknik-teknik menggambar dan objek-objek gambar.

2. Analisis Aspek Pelaksanaan Pembelajaran Ilustrasi

Pada aspek pelaksanaan pembelajaran ilustrasi terdapat beberapa hal yang menunjang pembelajaran menjadi efektif dan berhasil, yaitu:

a. Aspek Keterlibatan Mahasiswa dan Dosen dalam Perkuliahan

Pada tataran aspek ini, keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam perkuliahan sangat dominan. Hal tersebut berhubungan dengan metode pembelajaran yang digunakan yaitu: metode ceramah, Tanya jawab, dan *Drill*. Khususnya untuk metode *Drill* yang merupakan metode latihan secara terus

menerus, sehingga membutuhkan proses pembimbingan dan perlakuan terhadap produk. Mahasiswa secara aktif bertanya dan berkonsultasi dengan dosen mengenai kedalaman materi dan teknik-teknik dalam menggambar ilustrasi. Pada pembelajaran menggambar ilustrasi selama ini, belum menerapkan sistem pendekatan kooperatif dalam menghasilkan produk. Mengingat pertimbangan bahwa mahasiswa harus mampu menguasai aspek-aspek yang menjadi tujuan pembelajaran. Namun justru sistem perancangan model pembelajaran yang akan diuraikan, menggunakan pendekatan kooperatif dengan harapan pembelajaran lebih efektif dan menarik.

Pada proses pembelajaran, mahasiswa terbagi dalam beberapa kelompok kecil dalam menyelesaikan produk perkuliahan di bawah bimbingan dosen. Sehingga pada pembelajaran kooperatif, keterlibatan mahasiswa terhadap produk, proses pembimbingan dan teman sejawat lebih banyak tereksplorasi.

b. Aspek Kesesuaian dengan Perencanaan

Pada aspek ini, panduan dalam pembelajaran seperti Silabus dan SAP menjadi hal utama yang bersifat tidak mengikat secara implisit. Hal yang dimaksud adalah pengembangan materi ajar disesuaikan dengan kebutuhan di kelas seperti halnya yang tertera dalam perencanaan. Contohnya, ketika mahasiswa menemui kendala dalam pembelajaran yang berhubungan dengan kurangnya wawasan dalam mengkaji teks dalam pembuatan gambar ilustrasi. Pada prakteknya mahasiswa memilih tema yang beragam untuk menghasilkan gambar ilustrasi, oleh karena itu dibutuhkan wawasan yang luas dalam menginterpretasi teks ke dalam gambar ilustrasi. Namun secara garis besar pada pembelajaran menggambar ilustrasi sebelumnya terdapat kesesuaian antara perencanaan dengan aspek pelaksanaan di kelas.

Pada perencanaan selanjutnya, pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan naskah drama sebagai teks yang akan diwujudkan secara visual dalam bentuk komik. Keterkaitan sastra dengan seni sangat erat. Terutama pada bidang ilustrasi yang membutuhkan teks, dan pertunjukan drama yang membutuhkan visualisasi. Dua naskah yang telah dipilih dalam perencanaan pembelajaran berikutnya merupakan naskah satu babak yang sederhana sehingga mudah untuk divisualisasikan.

c. Aspek Penggunaan Media dan Alat-alat Pembelajaran

Penggunaan media dan alat-alat pembelajaran dalam pelaksanaan mempunyai kedudukan yang sangat penting. Sebagian besar dalam pembelajaran menggambar ilustrasi merupakan pembelajaran praktikum, sehingga ketergantungan terhadap penyediaan media dan alat-alat pembelajaran.

Penggunaan media terbagi kedalam dua bentuk, yaitu media digital dan media manual. Pada penggunaan media digital, dosen memanfaatkan infocus sebagai media penyampaian materi ajar. Selain itu, mahasiswa dapat memanfaatkan computer sebagai media dalam menggambar ilustrasi. Untuk media manual, mahasiswa menggunakan media dan alat gambar yang konvensional, seperti: pensil, pena, tinta, dan cat air. Hal tersebut relevan dengan penggunaan media yang digunakan para ilustrator pada umumnya.

d. Aspek Penggunaan Waktu

Pada aspek penggunaan waktu, umumnya dalam pembelajaran praktikum dibebankan paling sedikit selama 200 menit. Dalam rentang waktu sekian, memungkinkan melakukan pembelajaran secara optimal. Mahasiswa leluasa memanfaatkan waktu untuk mengkaji teks secara lebih mendalam, kemudian diaplikasikan dalam gambar ilustrasi. Namun tidak jarang sebagian mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengatur waktu. Terutama pada

saat mengaplikasikan ke dalam gambar ilustrasi. Kendala yang dihadapi adalah kurangnya penguasaan secara teknis dalam menyelesaikan gambar, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama.

Melalui pendekatan kooperatif, efektivitas pembelajaran dapat tercapai karena pengerjaan tugas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil. Oleh karena itu berangkat dari asumsi tersebut, pengerjaan produk dengan interpretasi naskah drama akan lebih efektif dalam penggunaan waktu. Kendala-kendala yang dihadapi oleh mahasiswa secara personal dapat diatasi bersama-sama secara berkelompok. Penggarapan naskah ke dalam bentuk visual, diinterpretasi secara bersama-sama sehingga dapat memangkas waktu dalam pengerjaannya. Kendala yang sering dihadapi mahasiswa adalah pada saat menginterpretasi teks. Mereka membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menguraikannya ke dalam unsur-unsur ilustrasi.

3. Analisis Aspek Evaluasi Perkuliahan

Pada aspek evaluasi terbagi ke dalam dua hal, yaitu evaluasi proses dan evaluasi terhadap produk perkuliahan, dalam hal ini adalah gambar ilustrasi.

a. Analisis Evaluasi Proses

Pada aspek evaluasi proses, dilakukan secara bertahap. Mahasiswa memberikan hasil pencapaian pembelajaran pada setiap pertemuan sesuai dengan target dalam perencanaan. Pada proses pelaksanaannya tidak jarang mahasiswa tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan karena kurangnya pengaturan waktu yang baik. Oleh karena itu dilakukan refleksi-refleksi sesuai dengan kebutuhan berdasarkan pedoman observasi yang biasa dilakukan dalam kelas pada setiap akhir pertemuan.

Pada evaluasi proses perencanaan selanjutnya adalah dilakukan penilaian secara individu dan kelompok dengan menentukan skor awal dari hasil prates.

b. Analisis Evaluasi Hasil Tes/ Produk Perkuliahan

Pada aspek evaluasi produk, merupakan unjuk kerja dari hasil pembelajaran. Dalam perencanaan telah dibuat standar penilaian untuk produk yang dibuat dengan rentangan nilainya. Hasil evaluasi produk perkuliahan bersifat final, karena merupakan evaluasi tahap akhir setelah melalui tahap evaluasi proses. Tidak jarang, mahasiswa merasa kurang puas dengan hasilnya karena terkait korelasi pengaturan waktu yang kurang tepat.

Pada evaluasi produk dalam perencanaan selanjutnya yaitu memberikan penilaian akhir berdasarkan hasil penghitungan skor dari hasil evaluasi proses yang terbagi ke dalam skor individu dan kelompok.

C. Analisis Naskah-naskah Drama yang Relevan dengan Perkuliahan Ilustrasi

Khasanah sastra Indonesia khususnya yang bergenre drama di Indonesia sangatlah banyak. Drama Indonesia tidak semuanya merupakan karya asli Indonesia. Sebagian di antaranya merupakan hasil saduran atau terjemahan karya yang telah ada di luar negeri. Meski begitu, baik karya yang asli maupun karya yang saduran atau terjemahan tetap merupakan bagian dari khasanah kesusastraan Indonesia.

Dalam penelitian ini, digunakan naskah-naskah drama yang telah menjadi khasanah kesusastraan Indonesia. Dari sekian banyak naskah yang ada, terkait keperluan pemilihan naskah drama untuk media pembelajaran ilustrasi, atau lebih tepatnya sebagai sumber pembuatan ilustrasi, dalam hal ini dapat dipahami sebagai karya yang akan ditransformasi ke dalam bentuk visual gambar, dipilihlah beberapa naskah yang memenuhi kriteria yang telah dibuat.

Kriteria tersebut salah satunya diarahkan pada naskah-naskah drama yang lebih beraliran realis. Hal itu dipilih mengingat subjek mahasiswa yang nantinya akan diminta

untuk mengilustrasikan naskah drama tersebut merupakan mahasiswa yang masih tingkat awal. Naskah drama dengan aliran realis dirasa lebih mudah untuk ditafsirkan ilustrasinya dalam bentuk gambar.

Selain itu, pertimbangan lain yaitu terkait panjang pendeknya naskah drama, secara teori ada naskah dengan beberapa (banyak) babak dan naskah drama satu babak. Berdasar pada dua kategori tersebut, dipilihlah naskah drama satu babak.

Terkait keaslian naskah drama, artinya apakah naskah drama tersebut asli atau saduran atau terjemahan, dalam hal ini tidak terlalu dipersoalkan. Hanya saja apabila naskah tersebut merupakan terjemahan atau saduran, fakta cerita (alur, tokoh, dan latar) tetap mudah untuk ditafsirkan penggambarannya oleh mahasiswa. Dalam beberapa kasus, karya-karya dari luar negeri masih menggunakan unsur-unsur cerita dengan konteks budaya aslinya, pada saat disadur/diterjemahkan terkadang konteks ini tetap dipertahankan. Dalam posisi tersebut, dapat memunculkan potensi kesulitan dalam hal tafsir visual yang akan dilakukan oleh mahasiswa. Namun tidak semua karya saduran atau terjemahan seperti itu. Tidak sedikit karya saduran atau terjemahan yang unsur-unsur ceritanya telah disesuaikan dengan konteks budaya Indonesia.

Dari beberapa kriteria di atas yang digunakan untuk memilih dan memilih naskah drama yang akan dipakai sebagai teks sumber untuk diilustrasikan oleh mahasiswa, dipilihlah beberapa naskah drama. Naskah drama tersebut adalah naskah drama *Barabab* karya Motinggo Busye dan naskah drama *Pinangan* karya Anton Chekov yang disadur oleh Suyatna Anirun.

D. Perancangan Model Pembelajaran Ilustrasi Berbasis Pertunjukan Drama

Setelah mengetahui hasil interpretasi teks dari naskah drama yang dipilih, maka tahap selanjutnya adalah perancangan model

pembelajaran ilustrasi. Diawali dengan hasil analisis kebutuhan yang telah diuraikan terkait pelaksanaan pembelajaran sebelumnya. Model yang dipilih untuk pengembangan perangkat pembelajaran mengadopsi cara 4-D, terutama pada tahapan perancangan. Alasan pemilihan model tersebut sangat relevan dengan situasi pembelajaran ilustrasi berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang sederhana. Di bawah ini akan diuraikan tahapan-tahapan perancangan model pembelajaran ilustrasi berbasis pertunjukan drama.

1. Tahap-tahap model

a. Penyusunan Tes

Pada tahapan ini dosen membuat formulasi tes sesuai dengan analisis kebutuhan yang direncanakan dalam pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran. Fungsi dari prates ini adalah sebagai acuan dalam pembentukan kelompok kerja. Selain itu, prates dapat menjadi pijakan untuk mengetahui kemampuan awal dari mahasiswa.

b. Pemilihan Media

Pada aspek pemilihan media, dosen menentukan media yang harus digunakan dalam pembuatan gambar ilustrasi. Hal tersebut berhubungan dengan kemampuan awal dalam penggunaan media. Pemilihan media secara bertahap dari media yang paling mudah digunakan hingga yang paling sulit. Dalam hal ini diawali dari penggunaan pensil hingga penggunaan pena dan tinta.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pembelajaran ini mengadopsi pendekatan kooperatif. Beberapa model pembelajaran kooperatif dapat digunakan, akan tetapi pemilihan format yang sesuai dengan kebutuhan menggambar ilustrasi adalah tipe STAD. Pada tahap persiapan, tipe ini membaginya dalam beberapa langkah, yaitu:

1) Perangkat Pembelajaran

Pada aspek perangkat pembelajaran yang harus disiapkan adalah silabus dan rencana pembelajaran atau Satuan acara Perkuliahan (SAP). Pada aspek satuan acara perkuliahan memungkinkan untuk menyesuaikan materi ajar dan penugasan dengan berbasis pertunjukan drama.

2) Membentuk kelompok kooperatif

Pembentukan kelompok kooperatif diperlukan sebagai bagian dari rencana pelaksanaan pembelajaran untuk menghasilkan gambar ilustrasi (komik) yang berkualitas. Pembagian kelompok terdiri dari empat hingga lima orang. Masing-masing orang diberikan tanggung jawab untuk menyelesaikan produk secara bersama-sama didasarkan dari hasil diskusi.

Proses pembentukan kelompok dibagi berdasarkan hasil prates. Karena ciri tipe STAD adalah kelompok yang heterogen, maka pembagian tiap kelompok harus merata dari hasil prates yang paling rendah dengan yang tinggi. Hal tersebut dimaksudkan agar mahasiswa mampu saling memotivasi sesuai dengan fase-fase pada tipe STAD.

3) Menentukan skor awal

Penentuan skor awal pada pembelajaran ilustrasi didapat dari hasil prates. Kemudian skor tersebut diurai berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.

4) Penghargaan Prestasi Tim

Pada aspek ini Penghitungan skor setelah skor awal terbagi menjadi dua, yaitu skor individu dan skor kelompok. Pemberian skor kelompok berfungsi sebagai nilai tambah untuk nilai individu pada hasil akhir.

5) Kerja kelompok

Pada bagian kerja kelompok, pembagian tugas didasarkan pada kemampuan awal dan minat dari tiap anggota. Dalam hal ini tahapan tugas sesuai dengan tahapan yang biasa dilakukan pada tim ilustrator profesional, yaitu: pembuatan *storyboard*,

proses penebalan menggunakan pensil (*penciling*), proses penebalan dengan pena dan tinta (*inking*) dan proses pewarnaan (*coloring*).

a) *Storyboard*

Dalam pembuatan *storyboard*, terlebih dahulu para anggota kelompok menginterpretasi naskah drama dan mendiskusikan karakter penokohan, latar tempat, latar waktu dan pengambilan adegan secara bersama-sama. Setiap anggota kelompok memberikan ide untuk menciptakan karakter tokoh dalam gaya realis berdasarkan analisis naskah dan berbekal pengetahuan yang berhubungan dengan tema.

b) *Penciling*

Pada proses *penciling* dibutuhkan kemampuan cermat dalam membuat detail jadi sebelum beranjak pada proses penintaan. Pada tahapan ini bertujuan menghasilkan kemampuan menarik garis secara langsung, sehingga memudahkan dalam proses penintaan. Semakin banyak garis yang dihasilkan pada satu bentuk akan membuat pemahaman yang berbeda. Oleh karena itu, mahasiswa dituntut untuk mampu menghasilkan goresan yang sama satu sama lainnya dalam pembuatan gambar secara berkelompok. Hal ini dapat menumbuhkan rasa kerjasama dengan menekan rasa ego masing-masing untuk menghasilkan karakter yang sama.

c) *Inking*

Pada proses penebalan dengan pena dan tinta (*inking*) sama halnya dengan proses *penciling*. Mahasiswa dituntut untuk mampu menghasilkan goresan yang sama didasarkan dari hasil diskusi. Mereka mendiskusikan bagian-bagian mana yang seharusnya diberi arsir dan blok. Setelah didapat kesepakatan kemudian hasil dari *penciling*, bersama-sama di tebalkan dengan pena dan tinta.

d) *Coloring*

Pada proses terakhir dalam kerja kelompok

tersebut, mahasiswa secara bersama-sama mendiskusikan karakter melalui warna. Berdasarkan interpretasi naskah drama, penggunaan warna biasanya kurang disebutkan secara tersurat. Oleh karena itu mahasiswa harus mampu menangkap kesan yang dihadirkan dari narasi dan dialog melalui warna.

6) Evaluasi

Pada proses evaluasi, guru memberikan penilaian berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan dari unsur-unsur ilustrasi.

2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif pada Ilustrasi

Setelah menentukan tahapan model pembelajaran, maka dibuat rancangan langkah-langkah pembelajaran yang akan digunakan yaitu:

a. Fase 1

Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa. Kemudian memotivasi mahasiswa dalam mencapai tujuan dan kompetensi yang diharapkan.

b. Fase 2

Dosen menyampaikan informasi terkait materi ajar dan juga naskah drama yang dijadikan alat pembelajaran dalam pembuatan tugas gambar Ilustrasi.

c. Fase 3

Dosen membentuk kelompok-kelompok kecil berdasarkan hasil prates dengan mengacu pada kelompok heterogen. Kemudian mahasiswa bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan, berupa komik dari hasil interpretasi naskah drama.

d. Fase 4

Dosen membimbing pengerjaan tugas secara berkelompok dengan memberikan pengarahan mengenai teknik-teknik menggambar komik.

e. Fase 5

Memberikan refleksi dari hasil gambar tahap pertama (*storyboard*) dan penciling. Kemudian memberikan penilaian secara kelompok maupun individual.

f. Fase 6

Memberikan penguatan (*reinforcement*) dan juga penghargaan (*reward*) dengan menunjukkan hasil kerja kelompok tahap pertama yang paling baik. Hal tersebut bertujuan untuk memotivasi kelompok lainnya untuk berusaha mengerjakan tugasnya dengan lebih optimal.

Dalam perancangan model pembelajaran ilustrasi mencari pola yang sesuai dengan metode praktik dengan berbagai pendekatan. Oleh karena itu perancangan berlanjut pada pengembangan model seperti pada model 4-D.

KESIMPULAN

Pengembangan model pembelajaran ilustrasi berbasis pertunjukan drama dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap yang pertama adalah menganalisa perangkat pembelajaran ilustrasi untuk mengetahui di bagian mana yang membutuhkan penguatan dalam pembelajaran. Pada tahap tersebut menganalisa silabus dan rencana pembelajaran. Pada tahap yang kedua menganalisa naskah drama yang dijadikan alat pembelajaran ilustrasi. Pada tahap ini membutuhkan korelasi dengan bidang ilmu sastra untuk membantu pemahaman terhadap naskah drama. Pada tahap berikutnya merancang model pembelajaran ilustrasi berbasis naskah yang telah diinterpretasi. Berdasarkan referensi-referensi dari model-model pembelajaran maka pembelajaran kooperatif menjadi pilihan. Pada pengembangan model pembelajaran kooperatif, memungkinkan penggarapan produk dari naskah drama dilakukan secara efektif. Selain itu model

pembelajaran kooperatif menghasilkan asumsi dapat meningkatkan kemampuan dalam menggambar ilustrasi. Dengan cara bekerja sama dalam proses pembuatan produk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan menumbuhkan revitalisasi mental yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Gumelar, M.S. (2011). *Comic making*. Jakarta : Indeks
- Kennedy, X.J. (1983). *An introduction to fiction (third edition)*. Boston, Toronto : Little Brown and Company
- Koendoro, D. (2007). *Yuk bikin komik*. Bandung : DAR! Mizan.
- McCloud, S. (2008). *Understanding comic (memahami komik)* (Alih Bahasa S. Kinanti). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Joyce, B. et al. (2011). *Models of teaching*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Nurgiyantoro, B. (2002). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo
- Sagala, S. (2003). *Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Semi, A. (1993). *Anatomi sastra*. Padang: Angkasa Raya.
- Soeteja, Z.S. dkk. (2006) *Pendidikan seni rupa*. Bandung: UPI Press
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surakhmad, W. (1979). *Metodologi pengajaran nasional*. Bandung: Jemmars.
- Tarigan, H.G. (1993). *Prinsip-prinsip dasar sastra*. Bandung: Angkasa.
- Waluyo, H.J. (2002). *Drama: Naskah pementasan dan pengajarannya*. Surakarta: UNS Press.
- Waluyo, H.J. (2008). *Drama teori dan pengajaran*. Surakarta: UNS Press
- Wiyanto, A. (2004). *Terampil bermain drama*. Jakarta: Gramedia.