

SYNECTICS (SINEKTIKA)

Oleh:

[Prof ir Rudy C Tarumingkeng, PhD](#)

Guru Besar Manajemen, NUP: 9903252922

© RUDYCT e-PRESS
rudyc75@gmail.com
Bogor, Indonesia
12 May 2025

SYNECTICS (SINEKTIKA): PENDEKATAN KREATIF UNTUK PEMECAHAN MASALAH DAN INOVASI

I. Pengantar

Synectics atau **Sinektika** berasal dari bahasa Yunani "*synektikos*", yang berarti *menyatukan hal-hal yang tampaknya tidak berkaitan*. Konsep ini pertama kali dikembangkan oleh **William J.J. Gordon** dan rekan-rekannya pada awal 1960-an sebagai metode sistematis untuk mendorong **kreativitas kelompok** dalam memecahkan masalah kompleks melalui **analogi dan metafora**.

Berbeda dengan brainstorming yang lebih bebas dan spontan, Synectics adalah pendekatan yang **lebih terstruktur dan terfokus pada penciptaan koneksi tak terduga** antara hal-hal yang tidak biasa untuk merangsang ide baru dan inovasi.

II. Tujuan dan Filosofi Dasar

Tujuan utama Synectics adalah:

- Membantu individu/kelompok **berpikir secara tidak konvensional**
- Menjembatani celah antara *rational thinking* dan *intuitive thinking*
- Mengasah kemampuan untuk **membuat analogi lintas domain** (misal: membandingkan perusahaan dengan ekosistem, atau tim kerja dengan orkestra)

Filosofi dasarnya adalah bahwa **proses kreatif dapat dipelajari**, dipandu, dan difasilitasi — bukan hanya bergantung pada “bakat alami”.

III. Langkah-Langkah dalam Proses Synectics

1. Penghangatan (Warm-up)

Tujuannya untuk melatih imajinasi dan fleksibilitas berpikir peserta. Bisa berupa permainan kata, asosiasi bebas, atau latihan analogi.

2. Penyajian Masalah

Masalah disajikan kepada kelompok secara jelas, dan difokuskan dengan pertanyaan eksploratif seperti “Apa yang sebenarnya kita coba pecahkan?” atau “Masalah ini mirip dengan apa?”

3. Penjelajahan Analogi (Making the Strange Familiar & Familiar Strange)

Ini adalah jantung dari Synectics: peserta diarahkan membuat analogi atau metafora dari situasi yang tidak berkaitan. Tiga jenis utama analogi digunakan:

- **Analogi langsung:** Perbandingan dari dunia nyata (misalnya, “Bagaimana burung membangun sarangnya?”)

- **Analogi pribadi:** Peserta membayangkan menjadi bagian dari masalah (misalnya, "Bayangkan Anda adalah produk yang ditolak pasar...")
- **Analogi simbolik:** Menggunakan kata atau gambar simbolik untuk mengekspresikan inti dari masalah
- **Fantasi analogi:** Menggunakan skenario imajinatif (misal: "Bagaimana alien dari galaksi lain akan memandang masalah ini?")

4. Diskusi dan Interpretasi

Setelah berbagai analogi ditemukan, kelompok mendiskusikan dan menafsirkan makna-maknanya untuk mengembangkan pemahaman baru dan ide-ide solusi.

5. Penerapan pada Masalah

Ide-ide kreatif tersebut kemudian diformulasikan ulang dan dipetakan kembali ke permasalahan asli.

IV. Contoh Kasus Penerapan

Kasus Inovasi Produk

Sebuah tim desain sedang berusaha menciptakan wadah minuman yang **tidak mudah tumpah tapi tetap nyaman digunakan**.

- **Analogi langsung:** Mereka membandingkan dengan *tangkai bunga lotus* yang bisa menopang kelopak agar tetap terbuka tanpa tumpah.
- **Analogi pribadi:** Salah satu anggota berpura-pura menjadi air dan menyatakan "Saya ingin bergerak bebas tapi tidak mau keluar dari batas."

- **Hasil:** Solusi berupa desain botol dengan *mekanisme katup internal* dan lapisan serap tumpahan dirancang.
-

V. Keunggulan dan Manfaat

Keunggulan	Manfaat Praktis
Mendorong pola pikir lintas-disiplin	Berguna untuk riset, desain, strategi
Memicu pemikiran intuitif dan emosional	Cocok untuk tantangan kreatif dan kompleks
Meningkatkan keterlibatan tim	Membangun kerja sama dan komunikasi dalam kelompok

VI. Penerapan dalam Dunia Nyata

1. **Bisnis dan Inovasi Produk** - Perusahaan seperti 3M dan IDEO menerapkan pendekatan ini untuk inovasi produk.
 2. **Pendidikan** - Digunakan untuk melatih berpikir kreatif siswa dan guru.
 3. **Manajemen Strategis** - Membantu dalam *visioning* dan *reframing* masalah dalam lingkungan VUCA.
 4. **Terapi dan Konseling** - Digunakan dalam pendekatan naratif dan terapi ekspresif untuk menggali pengalaman pasien secara metaforis.
-

VII. Perbandingan dengan Metode Kreatif Lain

Metode	Fokus	Karakteristik Utama
Synectics	Metafora dan analogi	Membuat hal asing menjadi akrab dan sebaliknya
Brainstorming	Jumlah ide	Spontan, bebas nilai
SCAMPER	Modifikasi produk	Structured checklist
Design Thinking	Empati dan prototipe	Fokus pengguna, iteratif

VIII. Kritik dan Tantangan

- **Butuh fasilitator yang terlatih** agar proses analogi tidak melenceng
 - **Kurang cocok untuk masalah teknis linier**
 - **Butuh waktu dan keterbukaan psikologis** dari peserta
-

IX. Kesimpulan dan Refleksi

Synectics adalah pendekatan powerful yang menggabungkan daya imajinasi dan empati dalam pemecahan masalah. Di tengah kompleksitas zaman sekarang, sinektika memberi ruang bagi organisasi dan individu untuk keluar dari rutinitas berpikir dan menjelajahi solusi dari cara pandang yang tak biasa. Ini bukan hanya metode, tapi juga *seni membangun koneksi* antara dunia yang tampaknya terpisah.

X. Referensi Bacaan

- Gordon, W.J.J. (1961). *Synectics: The Development of Creative Capacity*. Harper & Row.
 - Prince, G.M. (1970). *The Practice of Creativity: A Manual for Dynamic Group Problem-Solving*. Macmillan.
 - Michalko, M. (2006). *Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques*. Ten Speed Press.
 - de Bono, E. (1992). *Serious Creativity*. HarperBusiness.
 - Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and Themes: Research, Development, and Practice*. Academic Press.
-

Baik, berikut adalah **lanjutan uraian mendalam mengenai Sinektika (Synectics)** — khususnya tentang aplikasinya dalam pendidikan, organisasi, serta bagaimana membangun kemampuan kreatif secara sistematis melalui metode ini.

XI. Aplikasi Sinektika dalam Konteks Pendidikan dan Pelatihan

Sinektika sangat relevan diterapkan dalam lingkungan pendidikan, terutama dalam era pembelajaran abad ke-21 yang menekankan **kreativitas, kolaborasi, pemecahan masalah, dan pemikiran kritis**.

A. Untuk Siswa dan Mahasiswa

1. Meningkatkan imajinasi konseptual

- Siswa diajak *membayangkan konsep matematika atau sains melalui cerita atau metafora*. Misalnya, "Bayangkan kamu adalah elektron, bagaimana kamu bergerak?"

2. Menumbuhkan minat dan empati

- Dalam pelajaran sejarah: siswa membayangkan menjadi tokoh masa lalu dan memecahkan dilema politik yang dihadapi.

3. Melatih kemampuan berpikir sistemik

- Sinektika memungkinkan siswa melihat hubungan antarbagian dalam sistem kompleks, seperti dalam pelajaran ekologi atau ekonomi.

B. Untuk Guru dan Dosen

- Membantu pendidik **menciptakan pembelajaran inovatif**, misalnya dengan membuat **modul berbasis analogi**.
- Menggunakan metode sinektika dalam **lesson planning**: misalnya, "Bagaimana jika mata pelajaran saya adalah pertunjukan teater?" untuk merancang pembelajaran yang memikat.

XII. Aplikasi dalam Dunia Organisasi dan Bisnis

Di dunia organisasi, Sinektika berguna dalam:

A. Desain Produk dan Layanan

- Tim inovasi menggunakan sinektika untuk menelusuri **analogi lintas industri** (misalnya, perbaikan layanan restoran berdasarkan sistem bandara).
- Merancang pengalaman pengguna (UX) berdasarkan **pengalaman emosional** melalui metafora seperti "produk yang menenangkan seperti pelukan."

B. Pemecahan Masalah Organisasi

- Dalam sesi strategi, sinektika membantu eksekutif menggambarkan perusahaan sebagai makhluk hidup dan memikirkan "apa yang membuatnya sakit atau sehat".
- Mengatasi konflik tim dengan menggambarkan konflik sebagai cuaca atau tarian — dan mencari "ramalan cerah" atau "ritme yang harmonis".

C. Leadership Development

- Membantu pemimpin memahami peran mereka dalam metafora: pemimpin sebagai "navigator", "gardener", "komposer", dsb — membantu memperkaya perspektif dalam mengambil keputusan dan menginspirasi tim.

XIII. Langkah-Langkah Detail Pelaksanaan Workshop Sinektika

Untuk sesi pelatihan atau workshop sinektika, berikut adalah struktur kegiatan praktis:

Tahap 1: Clarification and Problem Definition

- Fasilitator membantu kelompok merumuskan ulang masalah dalam bahasa yang metaforis.
- Contoh: "Kita ingin membuat proses onboarding karyawan seperti memasuki taman yang damai."

Tahap 2: Spontaneous Analogies

- Peserta diajak menyebut analogi sebanyak mungkin dari berbagai dunia: hewan, tumbuhan, alat musik, mitologi, dsb.

Tahap 3: Personal Analogy

- Peserta membayangkan menjadi bagian dari sistem. Misalnya, "Saya adalah pelanggan yang bingung di situs web ini."

Tahap 4: Direct Analogy

- Diskusi tentang kesamaan eksplisit antara analogi dan masalah aktual.

Tahap 5: Compressed Conflict & Fantasy Analogy

- Gunakan metafora yang kontradiktif atau fantastis (misal: "Bagaimana jika perusahaan ini adalah planet dengan gravitasi terbalik?")

Tahap 6: Reintegration

- Ide-ide ditarik kembali ke dalam konteks nyata dan dirumuskan menjadi solusi konkrit.

XIV. Contoh Mini-Workshop (Studi Kasus Ringan)

Masalah: Menurunnya semangat kerja di tim pemasaran digital.

Analogi simbolik: "Tim ini seperti lampu yang dulu terang tapi kini meredup."

Personal analogy: "Saya merasa seperti baterai yang cepat habis karena terlalu banyak notifikasi."

Direct analogy: Diskusi tentang bagaimana lampu bisa tetap terang — mungkin butuh sumber energi baru, istirahat, atau cahaya matahari.

Solusi yang muncul:

- Jadwal kerja berbasis fokus (deep work)
- Hari tanpa notifikasi
- Retreat tim untuk re-energizing

XV. Perbandingan: Sinektika vs Design Thinking vs TRIZ

Aspek	Sinektika	Design Thinking	TRIZ
Asal	Psikologi kreatif (Gordon)	HCD / Stanford	Teknikal-teknologi (Rusia)
Fokus	Hubungan metaforis & imajinasi	Empati, iterasi, prototipe	Prinsip inovasi dari teknik
Alat	Analogi, metafora, fantasi	Persona, journey map, ideasi	40 prinsip inovatif, matriks kontradiksi
Cocok untuk	Tim kreatif, pendidikan	UX, startup, desain sosial	Insinyur, R&D, manufaktur

XVI. Kelebihan dan Kekurangan Sinektika

✓ Kelebihan

- Sangat mendorong **divergent thinking**
- Menyatukan **akal, emosi, dan imajinasi**
- Menumbuhkan **keterbukaan terhadap kompleksitas**
- Bisa digunakan lintas usia dan latar belakang

✗ Kekurangan

- Butuh fasilitator yang terlatih
 - Bisa terasa terlalu "abstrak" bagi yang terbiasa berpikir linier
 - Tidak langsung menghasilkan solusi praktis tanpa pemetaan ulang
-

XVII. Penutup dan Refleksi

Sinektika bukan sekadar alat kreatif, melainkan **kerangka berpikir yang memperkaya cara kita memahami realitas**. Dalam dunia yang kompleks, membingungkan, dan penuh disrupsi, kita justru perlu pendekatan-pendekatan yang mampu **membuat yang aneh jadi akrab dan yang biasa jadi luar biasa**. Sinektika memberikan kita bahasa baru untuk menjelajahi ide, merangkul paradoks, dan menciptakan makna.

Sebagai pelatih, guru, pemimpin organisasi, atau inovator sosial — sinektika menantang kita untuk **melihat dengan mata batin dan merancang dengan hati**.

Glosarium Tambahan

Istilah	Definisi
Sinektika	Proses kreatif yang menggunakan analogi/metafora untuk memahami dan menyelesaikan masalah
Analogi pribadi	Pendekatan di mana individu membayangkan dirinya menjadi bagian dari masalah
Compressed conflict	Teknik kreatif dengan menggabungkan dua ide yang bertentangan
Analogical thinking	Cara berpikir dengan menghubungkan dua hal yang tampaknya tidak berkaitan
Divergent thinking	Pemikiran yang membuka banyak kemungkinan dan sudut pandang

Berikut adalah **Modul Pelatihan Lengkap Berbasis Metode Sinektika (Synectics)** yang dapat digunakan untuk pelatihan guru, dosen, pelatih kreatif, pengembang kurikulum, atau fasilitator inovasi di organisasi. Modul ini dirancang agar fleksibel — bisa disesuaikan untuk durasi pelatihan 1 hari, 2 hari, atau workshop intensif.

MODUL PELATIHAN KREATIVITAS BERBASIS SINEKTIKA

Judul:

"Menyalakan Imajinasi: Pelatihan Pemecahan Masalah Kreatif dengan Metode Sinektika"

TUJUAN PELATIHAN

Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan mampu:

1. Memahami konsep dasar sinektika dan aplikasinya.
 2. Menggunakan berbagai jenis analogi (langsung, pribadi, simbolik, fantasi) untuk eksplorasi masalah.
 3. Mengembangkan solusi kreatif melalui pendekatan imajinatif.
 4. Meningkatkan keterampilan berpikir lateral dan reflektif.
 5. Mengaplikasikan metode sinektika dalam pendidikan, bisnis, atau inovasi sosial.
-

SASARAN PESERTA

- Guru dan dosen dari semua disiplin ilmu
- Fasilitator pelatihan dan pengembangan SDM
- Manajer inovasi dan R&D

- Mahasiswa pascasarjana bidang pendidikan, manajemen, dan desain

DURASI & STRUKTUR MODUL

Sesi Waktu Tema

Sesi 1 60 menit Pengantar Teori Sinektika

Sesi 2 90 menit Teknik Pembuatan Analogi dan Metafora

Sesi 3 90 menit Praktik Fasilitasi Sesi Sinektika

Sesi 4 120 menit Workshop Studi Kasus Tim

Sesi 5 60 menit Refleksi, Evaluasi, dan Tindak Lanjut

SESI 1: PENGANTAR TEORETIS

Materi:

- Sejarah sinektika (William J.J. Gordon)
- Perbedaan dengan metode kreatif lainnya (brainstorming, SCAMPER, design thinking)
- Filosofi dasar: "Membuat yang asing jadi akrab, dan yang akrab jadi asing"

Metode:

- Ceramah interaktif
 - Ice-breaking: "*Barang tak berguna apa yang bisa dijadikan solusi masalahmu?*"
-

SESI 2: TEKNIK ANALOGI & METAFORA

Materi:

- Jenis-jenis analogi:
 - Langsung (Direct Analogy)
 - Pribadi (Personal Analogy)
 - Simbolik (Symbolic Analogy)
 - Fantasi (Fantasy Analogy)
- Teknik kompresi konflik (compressed conflict)

Aktivitas:

- Latihan 1: *"Kalau kamu adalah benda di dapur, benda apa kamu dan kenapa?"*
- Latihan 2: Simulasi membuat metafora dari masalah riil peserta

 SESI 3: PRAKTIK FASILITASI SINEKTIKA

Tujuan:

Peserta berperan sebagai fasilitator dan peserta dalam simulasi sinektika.

Langkah-Langkah:

1. Identifikasi masalah (misal: "Meningkatkan minat baca anak")
2. Fasilitator mengarahkan kelompok dalam tahapan:
 - Pemanasan
 - Penelusuran analogi
 - Ekspansi dan pemaknaan
 - Reframing & solusi

Tools:

- Kartu analogi (isi benda/hewan/konsep abstrak)
 - Kanvas "metafora ke solusi"
 - Timer dan role card
-

SESI 4: WORKSHOP STUDI KASUS TIM

Format:

- Peserta dibagi ke dalam tim
- Setiap tim memilih satu masalah nyata (pendidikan, manajemen, sosial)
- Menyusun proses sinektika secara mandiri
- Menyajikan hasil ide dan refleksi

Output:

- Storyboard analogi dan solusi
 - Presentasi 5 menit
-

SESI 5: REFLEKSI DAN EVALUASI

Kegiatan:

- Refleksi individu dan kelompok: "Bagaimana metode ini mengubah cara berpikirmu?"
- Evaluasi dampak pelatihan terhadap:
 - Kemampuan berpikir kreatif
 - Kolaborasi dalam tim
 - Strategi pembelajaran/inovasi

Tindak Lanjut:

- Komitmen aplikasi sinektika dalam 1 bulan ke depan
- Rencana adaptasi dalam kelas/proyek



LAMPIRAN A: ALAT BANTU PELATIHAN

1. **Kartu Analogis:** Berisi kata benda acak (ikan pari, pegas, kabut, pelukis, sirkus)
2. **Lembar kerja Sinektika:**
 - Masalah → Metafora → Pemaknaan → Solusi
3. **Template Evaluasi Reflektif:**
 - "Apa analogi yang paling membuka pikiran saya?"
 - "Bagaimana metode ini bisa saya terapkan di tempat saya bekerja?"



LAMPIRAN B: FORMAT FASILITATOR

Tahap	Pertanyaan Pemandu
Identifikasi Masalah	Apa yang sedang kita coba pecahkan?
Analogisasi	Masalah ini mirip dengan apa dalam hidup sehari-hari?
Eksplorasi Emosional	Jika kamu adalah bagian dari masalah ini, bagaimana rasanya?
Reframing	Apa yang berubah jika kita melihat masalah ini sebagai ...?
Ideasi	Solusi gila apa yang muncul dari analogi ini?

Tahap	Pertanyaan Pemandu
Aplikasi	Bagaimana solusi ini dapat diterapkan secara realistis?

SERTIFIKASI DAN PENILAIAN

Peserta akan mendapatkan sertifikat **"Fasilitator Kreativitas Sinektika Level 1"** setelah:

- Aktif mengikuti semua sesi
 - Menyelesaikan 1 studi kasus kelompok
 - Membuat 1 rencana tindakan pribadi
-

REFERENSI PENDUKUNG

- Gordon, W.J.J. (1961). *Synectics: The Development of Creative Capacity*.
 - Prince, G.M. (1970). *The Practice of Creativity*.
 - de Bono, E. (1992). *Serious Creativity*.
 - Michalko, M. (2006). *Thinkertoys*.
 - Runco, M.A. (2014). *Creativity: Theories and Themes*.
-

PENUTUP

Metode sinektika tidak hanya mengasah kreativitas, tapi juga membangun **rasa ingin tahu, keberanian berpikir beda, dan kebermaknaan reflektif**. Modul ini dapat menjadi jalan bagi

organisasi dan institusi pendidikan untuk merancang transformasi pemikiran yang lebih imajinatif dan inklusif.

Infografik



Sumber:

https://journals.ums.ac.id/public/journals/21/cover_issue_1367_en_US.jpg



Metode Pengembangan alternatif kebijakan

- Analisis eksperimental
- Analisis survey dan snowball sampling
- Analisis komparasi
- Analisis hasil evaluasi
- Analisis diam
- Analisis teori
- Analisis aktor dan dampak
- Analisis sinektika
- Analisis analogi

Sumber:

<https://slideplayer.info/slide/13225905/79/images/8/Metode%2BPengembangan%2Balternatif%2Bkebijakan.jpg>

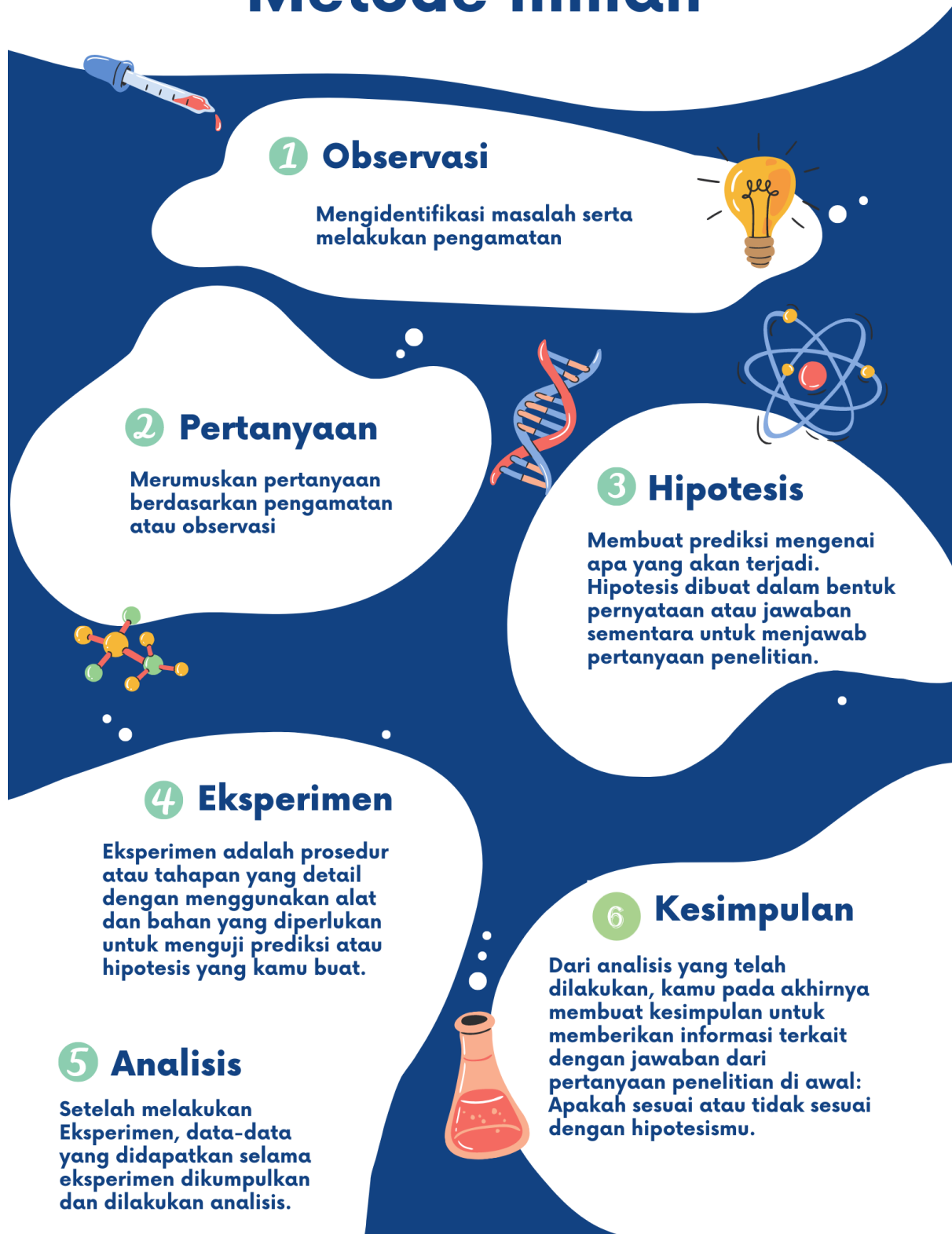
Analisis Sinektika

- Pengembangan alternatif dengan menggunakan analisis sinektika adalah menunjuk pada upaya mengembangkan solusi masalah publik dengan pandangan/perspektif baru.
- Proses sinektika ini dapat dilakukan dengan mengundang berbagai macam stakeholder dari berbagai macam kelas dan sudut pandang, sehingga analisis kebijakan mampu mengembangkan alternatif kebijakan dari banyak perspektif.

Sumber:

<https://slideplayer.info/slide/13983936/86/images/75/Analisis%2BSinektika.jpg>

Metode Ilmiah



Sumber:

https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEhIYZWeZxdsqf5j6a7zEXyD2AGV4tfb1Fo1Ur-aaLg9DInWEWYzqEYOSqwm9pw5ryRvfM4HpEQP840d7KDP-IG77z3sjo-vgGCusI9cDmgtyRK7RRdiRYHCKEv5qzCKLk9z0SOLtIOInmdIup7srPvYP1ITEO_yyFZjIgm_D3BAbs4PnAFDNviBCjjhFg/s2245/Metode-Ilmiah.png

Copilot for this article:

ChatGPT-4o (2025). Prompting by the writer ([Rudy C Tarumingkeng](#)) on own account. Access date 12 May 2025.

<https://chatgpt.com/c/68211a26-7a00-8013-b012-b818bbe4cf63>