

Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.



KREATIVITAS, S E N I & PEMBELAJARANNYA

Kata Pengantar: Prof. Dr. Tjetjep Rohendi Rohidi, M.A.

LKIS

**KREATIVITAS, SENI
& PEMBELAJARANNYA**

Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.

**KREATIVITAS, SENI
& PEMBELAJARANNYA**

PENERBIT *LKIS*

KREATIVITAS, SENI & PEMBELAJARANNYA

Penulis: Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.

Penata letak & sampul : Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.

Editor: Prof. Dr. Tjetjep Rohendi Rohidi, MA

Diterbitkan oleh: LKIS
Salakan Baru No. 1 Sewon Bantul
Jalan Parangtritis KM 4,4 Yogyakarta
Telp. (0274) 387194
Fax: (0274) 379430
<http://www.lkis.co.id>
e-mail: lkis@lkis.co.id

(Anggota IKAPI)

Cetakan Pertama, 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang pada Penulis

Perpustakaan Nasional: Katalog dalam Terbitan (KDT)

Eko Sugiarto

Kreativitas Seni & Pembelajarannya/Eko Sugiarto-Yogyakarta:

LKIS, 2019

xiv + 192 halaman; 16 x 24 cm

ISBN: 978-623-7177-04-3

Undang-Undang RI Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Ketentuan pidana pasal 72:

2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Prakata

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat-Nya sehingga buku “Kreativitas, Seni dan Pembelajarannya” dapat selesai disusun dengan baik. Telah lama sebenarnya buku ini ingin ditulis sebagai bentuk tanggung jawab akademik saya kepada masyarakat secara umum, serta bidang ilmu seni dan pendidikan seni secara khusus. Tanggung jawab tersebut memang tidak ringan, oleh karena itu tulisan yang sebenarnya telah dimulai sejak lama, baru selesai saat ini.

Masalah yang sejak lama memantik saya adalah kerisauan akan jati diri dan masa depan seni yang masih belum menjadi kebanggaan masyarakat secara umum, padahal seni adalah ruang bagi kreativitas yang sangat dibutuhkan sebagai modal pada abad 21. Ketika orang-orang di suatu bangsa menemukan kekuatan kreatifnya, dapat berdampak besar bagi harga diri dan prestasinya secara keseluruhan. Di segi yang lain, dalam bidang pendidikan formal, mata pelajaran seni sebagai sarana menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas (di samping kesadaran budaya) seakan-akan belum menunjukkan posisi yang penting dan kuat, mengimbangi mata pelajaran sains yang rasionalistik.

Inspirasi menulis buku kemudian semakin kuat. Berawal dari obrolan di antara saya dengan kawan-kawan dosen muda di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang, sehingga berujung pada kegelisahan kami: ikhwal minimnya buku-buku referensi kreativitas, seni, dan pendidikan seni di Indonesia. Akhirnya kegelisahan itu mendorong saya untuk menulis buku ini secara serius.

Tantangan terbesar dalam menulis justru pada tahap awal, ketika mulai memetakan dan memosisikan diri terhadap keberpihakan pendekatan, teori, dan konsep-konsep kreativitas, inovasi, seni dan pendidikan seni. Persoalan ini memang terkesan sepele, tetapi justru paling mendasar dan paling penting bagi saya sebagai pijakan ideologis untuk menentukan ke arah mana buku

ini akan diorientasikan. Pijakan yang pertama, saya memulai pembahasan tentang dasar-dasar pemahaman terhadap kreativitas dan inovasi. Pijakan kedua, saya mencoba mengaitkan kreativitas dengan bidang yang saya selami selama ini, yaitu seni dan pendidikan seni serta implikasi pelaksanaannya.

Uraian di dalam buku ini dibuat ringkas mungkin agar mudah dipahami. Secara runtut buku ini mencoba menguraikan konsep-konsep kreativitas dan inovasi; sumber-sumber kreativitas dan inovasi; posisi kreativitas, seni dan pendidikan seni; kategori-kategorinya; peran pendidikan seni dalam pengembangan kreativitas; serta implementasi dan penilaiannya. Uraian tersebut walaupun terlihat diarahkan bagi tujuan praktis, akan tetapi membahas di dalamnya lebih banyak bersifat teoretik, sebagai dasar bagi kebijakan praktis.

Di dalam pengamatan saya khususnya pada penelitian maupun praksis pendidikan di Indonesia, isu-isu kreativitas dalam seni dan pendidikan seni sebagai sesuatu yang mendesak di abad 21, masih belum banyak diangkat dan diperjuangkan. Kehadiran buku ini di hadapan pembaca menjadi pelengkap, baik bagi penelitian, pengkajian, maupun praksis pendidikan seni. Kehadiran buku ini sekaligus juga diperuntukkan bagi mahasiswa (jenjang S1, S2, dan S3) tentang referensi kreativitas seni dan pendidikan seni, serta persoalan praksis yang banyak dikeluhkan oleh para praktisi pendidikan di sekolah.

Kehadiran buku ini tidak terlepas dari peran berbagai pihak. Kepada semua yang telah memantik dan mendorong saya untuk menulis, memberikan semangat dan sumbangan pemikiran, tiada kata yang pantas terucap selain terima kasih yang sebesar-besarnya. Khususnya kepada guru saya, Prof. Dr. Tjetjep Rohendi Rohidi, M.A. yang pemikiran-pemikiran ideologisnya banyak melekat dalam benak saya selama ini, saya ucapkan terimakasih, semoga kesehatan dan keberkahan menyertai Bapak dan keluarga. Demikian juga untuk seluruh rekan di Jurusan Seni Rupa FBS UNNES yang telah berbagi ilmu, penulis mengucapkan terima kasih. Proses penyusunan buku yang cukup lancar tidak lepas dari peran istri saya, Meina Febriani, yang senantiasa kritis menyunting

buku ini, kebetulan sebagai pengajar di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNNES. Kepadamu kuucapkan banyak terima kasih.

Akhirnya, mudah-mudahan tulisan ini dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang berkecimpung di bidang seni dan pendidikan seni atau di bidang ilmu lain yang menggunakannya. Semoga tulisan ini juga dapat menjadi salah satu referensi bagi penggunanya yang diletakkan sebagai dasar berpijak bagi pengajaran atau penelitian, sehingga dapat memperkaya khasanah keilmuan di Indonesia. Amin.

Salam Budaya, Salam kreatif,

Semarang, Mei 2019

Penulis

Kata Pengantar

Prof. Dr. Tjetjep Rohendi Rohidi, M.A.

- *Guru Besar Bidang Antropologi Seni, Universitas Negeri Semarang*
- *Ketua Program Studi S2/S3 Pendidikan Seni, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang (2011-2018)*
- *Ketua Asosiasi Tradisi Lisan (ATL) Jawa Tengah*

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sebuah buku, dalam kategori akademik, merupakan rangkaian tulisan yang disusun berdasarkan pengalaman penulisnya dalam menggeluti keilmuannya. Buku yang ada di hadapan pembaca ini berisikan endapan pemikiran penulisnya, Dr. Eko Sugiarto, M.Pd, yang ditulis dari pengalaman mengikuti perkuliahan dan pengalaman mengajarnya selama di Universitas Negeri Semarang. Dr. Eko Sugiarto, M.Pd. adalah lulusan (Doktor) termuda yang lulus dari Program Studi S3 Pendidikan Seni, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang (UNNES), dan yang selesai pada usia 29 tahun.

Dalam masa-masa studi dan mengajarnya di UNNES, yang bersangkutan aktif mengikuti berbagai kegiatan keilmuan dalam berbagai bentuknya, antara lain penelitian, pengabdian pada masyarakat, pelatihan, workshop, seminar di berbagai perguruan tinggi, dan menulis artikel di jurnal-jurnal ilmiah. Dalam ruang lingkup bidang keilmuan seni rupa, salah satu fokus perhatiannya yaitu pada masalah kreativitas, khususnya dalam konsep dan penerapannya dalam bidang pendidikan seni. Kreativitas, memang menjadi sentral dalam pembelajaran seni, baik sebagai proses maupun tujuan pelaksanaannya.

Buku ini membahas secara komprehensif konsep-konsep kreativitas seni dan implikasi operasionalnya dalam praksis pendidikan seni. Tepatnya, pendidikan seni sebagai pendidikan

keaktivitas. Pendidikan kreativitas tidak dapat muncul tanpa pemahaman yang baik dan mendalam tentang kreativitas, fenomena-fenomena yang menunjukkan kreativitas, serta cara-cara membangun kapasitas kreatif.

Kreativitas sebagai sebuah konsep pada umumnya dipahami sebagai pengelolaan mental dan intelektual yang mengejawantahkan sesuatu yang baru yang belum pernah ada sebelumnya, dalam bentuk gagasan, susunan, komposisi, konsep, sistem, bentuk, gaya, atau juga produk. Dalam pandangan ini, pengembangan kreativitas harus memiliki *modus vivendi* dengan nilai-nilai lama, tanpa menjadi sandernya. Pengembangan kreativitas berarti bahwa perlu dicari dan dibangkitkan budaya kreatif, mendorong untuk menghadapi masalah-masalah baru, menyesuaikan dengan kehidupan baru di masa yang akan datang dengan lebih baik.

Generasi milenial saat ini mau tidak mau dihadapkan pada tantangan era disrupsi yang tak terelakkan. Untuk menghadapi dan menangani tantangan tersebut, salah satu usaha kritis yang perlu dilaksanakan adalah membangun keunggulan kompetitif yang mewujud dalam teknologi, pengetahuan, dan keterampilan kreatif melalui suatu proses pendidikan yang dirancang secara kreatif pula. Pendidikan kreatif adalah pendidikan yang dirancang melalui cara-cara dan pola-pola tertentu, yang mampu memberi peluang kepada para pembelajarnya untuk berimajinasi, mampu mengekspresikannya secara bebas dan mandiri, serta memberi dukungan bagi pendidikan yang menyeluruh terhadap perkembangan fisik, intelektual, moral, dan spiritual.

Setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Dalam hal ini, seni menyediakan lingkungan dan praktik kepada para pembelajar terlibat secara aktif dalam pengalaman, proses, dan pengembangan kreatif. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa mengenalkan pembelajar kepada proses seni, sambil menyertakan unsur-unsur budaya miliknya ke dalam pendidikan, telah menanam benih dalam diri setiap individu suatu kesadaran kreativitas dan keberanian mengambil langkah dengan imajinasi yang subur.

Pendidikan Seni, dalam hal ini, memiliki peranan dan posisi strategis yang memungkinkan untuk menumbuhkembangkan manusia-manusia kreatif yang memiliki kesadaran budaya dalam menghadapi masalah tersebut. Dalam konteks ini pula, pengembangan kreativitas memang tidak dapat dilepaskan dari cara-cara mengelola pembelajaran yang kreatif. Pembelajaran kreatif penyangkut persoalan guru/orang tua, materi dan sumber belajar, anak sebagai pembelajar, media, dan metode pembelajarannya. Secara sistematis, buku ini telah menjabarkan semuanya dalam kerangka teoretik yang jelas sebagai acuan operasionalnya dalam praktik pendidikan seni.

Sekalipun buku-buku yang berkaitan dengan kreativitas sudah ada tersedia, namun juga tidak terlalu mudah diperoleh. Oleh karena itu, saya kira buku ini layak untuk dibaca dan dalam kapasitasnya juga dapat menjadi rujukan untuk penulisan ilmiah, menjadi bahan bacaan yang penting bagi mahasiswa dan pembaca yang berada dalam bidang pendidikan seni. Arti pentingnya bukan hanya untuk pembaca dalam bidang pendidikan seni saja, melainkan juga dapat dimanfaatkan oleh para pembaca dari bidang ilmu lainnya, untuk menambah, atau melihat sisi lainnya yang menarik.

Semoga bermanfaat.

Semarang, Mei 2019

Tjetjep Rohendi Rohidi

Daftar Isi

- Prakata — **v**
Kata Pengantar — **ix**
Daftar Isi — **xiii**
Daftar Gambar — **xv**
- BAB 1 PENDAHULUAN — 1**
Masalah Umum Kreativitas — **2**
Orientasi Buku — **5**
Struktur Buku — **6**
- BAB 2 KREATIVITAS DAN INOVASI — 9**
Konsep Kreativitas — **9**
Konsep Inovasi — **20**
- BAB 3 SUMBER KREATIVITAS DAN INOVASI SENI — 29**
Sumber-sumber Kreativitas dan Inovasi Internal — **30**
Sumber-sumber kreativitas dan Inovasi Eksternal — **37**
- BAB 4 HUBUNGAN KREATIVITAS, SENI,
DAN PENDIDIKAN SENI — 61**
Pentingnya Kreativitas dalam Pendidikan Seni — **68**
Seni dan Kreativitas: Implikasi dalam Pembelajaran — **71**
- BAB 5 KATEGORI-KATEGORI KREATIVITAS DALAM
PENDIDIKAN SENI — 77**
Memahami Posisi Kreativitas dalam Pendidikan Seni — **77**
Hierarki Kreativitas — **88**
- BAB 6 PERAN PENDIDIKAN SENI DALAM PENGEMBANGAN
KAPASITAS KREATIF — 101**
Konsep Pendidikan Seni — **102**
Kapasitas Kreatif dalam Pendidikan seni — **111**

**BAB 7 STRATEGI MENCIPTAKAN BUDAYA KREATIF DALAM
PENDIDIKAN SENI DI SEKOLAH DAN KELUARGA — 119**
Pembelajaran yang Kreatif — **121**
Stimulasi Kreativitas dalam Pembelajaran Seni— **134**
Guru yang Kreatif — **142**
Model-Model Pembelajaran untuk Membangun Kreativitas
dalam Pendidikan Seni — **144**
Contoh Kasus Pembelajaran Kreatif di Sekolah — **154**

**BAB 8 MENILAI KREATIVITAS DALAM
PEMBELAJARAN SENI — 161**
Memahami Penilaian Kreativitas dalam Pembelajaran
seni — **162**

BAB 9 PENUTUP — 173
Melaksanakan Pendidikan-Kreatif di Tengah Fenomena
Perubahan Kurikulum Pendidikan Seni — **174**

DAFTAR PUSTAKA — 179
INDEKS — 185
BIODATA PENULIS— 191

Daftar Gambar

- Gambar 2.1. Ruang Lingkup Gagasan, Tindakan, dan Produk Kreatif — **11**
- Gambar 2.2. Bagan Cakupan Kreativitas — **16**
- Gambar 2.3. Posisi Kreativitas dan Inovasi — **21**
- Gambar 2.4. *Reimagined of Mona Lisa & The Scream* — **25**
- Gambar 2.5. Seni Instalasi Karya Hanafi, “Demografi dalam Bakiak” tahun 2016 di Galeri Nasional — **26**
- Gambar 3.1. Bagan Sistemik Sumber Internal Kreativitas dan Inovasi — **31**
- Gambar 3.2. Ilustrasi Keluarga yang Memberikan Peluang Kreatif untuk Anak — **44**
- Gambar 3.3. Interrelasi Unsur Kebijakan Institusional, Proses Pembelajaran, dan Media/Sumber Belajar — **48**
- Gambar 3.4. Ruang Kelas kreatif Dapat Memberikan Motivasi Eksternal bagi Kreativitas Siswa — **52**
- Gambar 3.5. Kreativitas Masyarakat Banyuwangi dalam Banyuwangi Festival 2016 — **54**
- Gambar 3.6. Proses Pengolahan Bahan Bambu — **58**
- Gambar 4.1. Hubungan seni, kreativitas, dan pendidikan seni — **62**
- Gambar 5.1. Kategori Kreativitas — **78**
- Gambar 5.2. Lukisan Karya I Nyoman Masriadi — **80**
- Gambar 5.2. Lukisan Karya Heri Dono — **80**
- Gambar 5.3. Lukisan Karya Danni Febriana — **82**
- Gambar 5.4. Lukisan Karya Arif Fiyanto — **83**
- Gambar 5.5. Foto a dan b, Pembelajaran Kerajinan Anyaman pada Siswa SD 1 Payaman di Rumah Perajin — **87**
- Gambar 5.6. Hirarki Kreativitas Taylor — **89**
- Gambar 5.7. Foto a dan b, Aktivitas Bermain dan Belajar di TK Pembina Kabupaten Kudus — **90**
- Gambar 5.8. Gambar Vista Nauva Putram (5 tahun) — **91**
- Gambar 5.9. Gambar Farhan Al.Farizi (5 tahun) — **92**

- Gambar 5.10 Gambar Rasya Ayu Amelia (5 tahun) — **92**
- Gambar 5.11. *Abstraction by* Nasirun — **86**
- Gambar 6.1. Bagan Konsep Pendidikan Seni — **104**
- Gambar 6.2. Contoh *Puzzle* untuk Media Pembelajaran Pengenalan Hewan — **107**
- Gambar 7.1. Bagan Pembelajaran Kreatif dalam Pembelajaran Seni — **121**
- Gambar 7.2. Bagan Seni sebagai Pengalaman Kreatif — **126**
- Gambar 7.3. Interdisiplin dalam Pembelajaran — **145**
- Gambar 7.4. Guru Sedang Membangun Orientasi Siswa dalam Pembelajaran — **155**
- Gambar 7.5. Proses Berkarya Seni Lukis oleh Siswa — **157**
- Gambar 7.6. Karya Siswa SMP N 3 Kudus dalam Pembelajaran Seni Rupa — **157**
- Gambar 7.7. Karya Siswa SMA 5 Purwokerto dalam Pembelajaran Seni Rupa — **159**

BAB 1

PENDAHULUAN

Buku ini berisi dua bahasan utama, yaitu konsep-konsep kreativitas seni dari berbagai perspektif dan implikasinya dalam pelaksanaan pendidikan seni. Melalui buku ini pula, penulis hendak mengajak pembaca memahami secara mendasar kreativitas sebagai fakta ontologis, kemudian membawanya ke dalam strategi pendidikan yang kreatif. Kita menyadari bahwa pendidikan yang kreatif tidak dapat muncul tanpa pemahaman yang baik dan mendalam tentang kreativitas, fenomena-fenomena yang menunjukkan kreativitas, serta cara-cara membangun kapasitas kreatif tersebut. Di dalam sudut pandang pendidikan seni, cara-cara membangun kapasitas

kreatif dikenal sebagai pembelajaran kreatif. Singkatnya, pembelajaran kreatif yaitu pembelajaran yang mampu menggali kapasitas kreatif dan mengarahkan kreativitasnya melalui cara-cara yang kreatif pula.

Oleh karena itu, di dalam bagian pendahuluan ini pertama-tama penulis mengajak pembaca untuk menelisik persoalan umum kreativitas yang mendasari penulisan buku ini. Selanjutnya, penulis mencoba menjelaskan orientasi buku ini, dan yang terakhir struktur penulisan buku ini untuk memberikan gambaran umum mengenai berbagai informasi yang akan diperoleh.

Masalah Umum Kreativitas

Ada apa dengan Kreativitas? Bukankah itu adalah isu yang telah banyak ditulis dan dibahas selama ini? Di dalam kerangka pikiran kita, kreativitas adalah konsep umum yang telah dipakai oleh berbagai disiplin, tapi tidak banyak diketahui bahwa kreativitas itu terus mengikuti arus perubahan peradaban. Di antaranya bidang perekonomian yang baru-baru ini muncul konsep “ekonomi-kreatif”, bahkan dibuat sebuah badan ekonomi yang bertanggung jawab langsung kepada presiden, padahal di sampingnya masih kokoh konsep “ekonomi-kerakyatan”. Praktik perindustrian pun dikenal konsep industri kreatif dengan berbagai inovasi yang ingin digenjut. Bidang seni pun muncul karya-karya kontemporer yang konon katanya kreatif dan kekinian.

Jargon yang sering kita dengar “tidak ada yang tidak berubah di dunia ini kecuali perubahan itu sendiri” benar adanya. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap zaman

menegaskan dan membawa masalahnya sendiri bagi masyarakat sesuai dengan perubahan sumber daya lingkungan. Di segi lain masyarakat yang menjalaninya memiliki kebutuhan psiko-sosio-budaya. Saat ini dunia dirasakan sudah makin jenuh dengan berbagai tumpukan persoalan yang semakin hari makin rumit dengan perubahan yang semakin cepat. Bahkan dengan sekejap (hitungan detik) data atau peristiwa yang terjadi di satu belahan dunia dapat ditransfer ke belahan dunia lainnya secara daring. Nyaris tidak ada jarak ruang dan waktu untuk mengendapkan peristiwa tersebut sebagai pemahaman yang menyeluruh dan mendalam; semuanya serba segera (instan) berkat teknologi informasi yang makin canggih dari waktu ke waktu (Rohidi, 2014).

Peradaban dunia senantiasa berubah, yang salah satunya ditandai dengan revolusi industri 1.0; 2.0; 3.0; sampai saat ini 4.0. Khususnya pada era revolusi industri 4.0 yang berimplikasi pada fenomena disrupsi, kreativitas adalah modal individu, modal sosial, dan sekaligus modal budaya yang tak terbantahkan. Kecepatan akses informasi dan komunikasi ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam berbagai dimensi kehidupan seakan-akan menyelimuti kehidupan manusia saat ini. Oleh karena itulah perlu respons yang tepat untuk mengimbangnya.

Lantas bagaimana dengan bidang pendidikan? Bidang pendidikan, bagaimanapun tidak dapat menutup mata terhadap persoalan global yang makin meluas dan kontradiktif. Oleh sebab itu, sebelumnya telah banyak pakar pendidikan seperti Jerome Bruner, John Dewey, Jean Piaget, dan sebagainya yang menawarkan strategi pembelajaran yang lebih konstruktivistik. Ada pula B.L. Smith dan J.T. MacGregon,

Gokhale, Johnson, dan Keohane yang menawarkan pembelajaran kolaboratif sebagai model pendidikan yang melibatkan usaha berkerja sama secara intelektual antarsiswa atau antara siswa dengan guru.

Orientasi Buku

Buku ini mencoba mengarahkan pembaca kepada perkara kreativitas dalam konteks seni dan pendidikan seni. Secara ontologis, aktivitas seni sesungguhnya adalah perkara kreativitas, boleh dibilang bahwa berkarya seni berarti berproses kreatif. Namun demikian, tidak dapat begitu mudah dianalogikan seterusnya bahwa peristiwa pembelajaran seni pasti kreatif, karena sebenarnya mengajarkan kreativitas dan mengajar kreatif adalah dua ranah yang berbeda. Di satu segi pembelajaran seni bisa saja berada di tengah-tengah kegiatan berkarya seni sebagai aktivitas yang sudah berciri kreatif, tetapi di segi lain berhadapan dengan tantangan menciptakan suasana pembelajaran yang harus kreatif (pembelajaran kreatif). Sekali lagi, ini bukanlah perkara yang mudah, tugas berat bagi pendidikan seni dalam ranah praksisnya.

Persoalan yang kemudian muncul adalah, "Bagaimana pendidikan seni dapat berperan dalam mengakomodasi sekaligus mengembangkan kapasitas kreatif seseorang melalui proses pembelajaran seni yang kreatif?". Dengan demikian, perlu dikemukakan dalam buku ini secara lebih longgar tentang potensi kreatif, cara mengembangkannya, dan penerapannya dalam pembelajaran. Komponen kreativitas pembelajaran seni yang perlu kita petakan yakni: (a) guru sebagai subjek pengajar-kreatif, (b) siswa sebagai subjek pembelajar-kreatif, (c) materi

yang dikemas secara kreatif yang diperoleh melalui sumber-sumber yang lebih luas dan terbuka, dan (d) metode mengajarkannya.

Kembali pada ontologi kreativitas, setiap manusia pada dasarnya mempunyai potensi kreatif. Potensi kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang yang bersifat abstrak, tak terlihat secara kasatmata, akan tetapi dapat diidentifikasi dari penguasaan gagasan, aktivitas berperilaku, dan produk yang dihasilkan dengan ciri kebaruan, orisinalitas, dan keunikannya (Robson & Dusseldorp, 2015). Seseorang dapat dikatakan memiliki potensi kreatif jika memiliki ciri-ciri berikut ini: kemampuan umum di atas rata-rata (*over average ability*), kreativitas di atas rata-rata (*over average creativity*), dan keliatan berpikir (*thinking out of the box*).

Seni menyediakan lingkungan dan praktik kepada para pembelajar sehingga terlibat secara aktif dalam pengalaman, proses, dan pengembangan kapasitas kreatif. Berdasarkan laporan dari *Asian Regional Symposia on Arts Education* (UNESCO, 2005) telah menunjukkan bahwa mengenalkan siswa kepada proses seni, sambil menyertakan unsur-unsur budaya miliknya ke dalam pendidikan, telah menanam benih dalam diri setiap individu suatu kesadaran kreativitas dan keberanian dalam mengambil langkah, imajinasi yang subur, kecerdasan emosi dan "kompas" moral, kemampuan refleksi yang kritis, kesadaran otonomi, dan kebebasan berpikir serta bertindak.

Struktur Buku

Buku ini adalah upaya merekonstruksi kreativitas dalam konteks seni dan pendidikan seni, terutama dalam kaitannya

untuk pendidikan bagi masa depan yang lebih baik. Pembahasannya diuraikan secara terstruktur dalam sembilan bab, mulai dari bagian pendahuluan sampai dengan bagian penutup. Di dalamnya juga dilengkapi dengan berbagai contoh yang sesuai serta bagan-bagan sistematis untuk memberikan gambaran dan penjelasan secara lebih spesifik.

Bab 1 adalah pendahuluan yang pada dasarnya mengawali pembahasan dari peletakan persoalan umum dan orientasi tulisan dalam penjelasannya. Dari Bab Pendahuluan ini, juga pembaca dapat mengetahui kerangka pikir yang ada di dalam buku. Bab 2 berisi uraian tentang kreativitas secara teoretik, yang acapkali disandingkan dan disejajarkan dengan inovasi. Di sinilah pembaca dapat menemukan posisi kreativitas dan inovasi dalam berbagai konteks pembicaraan. Bab 3 berisi sumber-sumber kreativitas dan inovasi. Bab ini berisi penjelasan secara menyeluruh tentang sumber-sumber kreativitas dan inovasi baik yang bersumber dari internal maupun eksternal. Bab 4 berisi uraian secara sistematis tentang posisi kreativitas, seni, dan pembelajarannya. Bab ini juga berisi penjelasan mengenai hubungan di antara ketiganya. Bab 5 berisi kategori-kategori kreativitas dalam pendidikan seni. Kreativitas dalam konteks pendidikan seni, erat kaitannya dengan pemahaman pendidik terhadap peserta didik sebagai subjek yang unik. Bab 6 menjelaskan potensi yang dimiliki oleh pendidikan seni dalam pengembangan kreativitas. Bagian ini menguraikan paradigma yang ingin dibangun, yaitu pendidikan seni sebagai penghela kreativitas. Bab 7 berisi penjelasan yang bersifat lebih spesifik dalam konteks implementasi pendidikan kreativitas, secara khusus strategi dan model pembelajaran untuk menciptakan budaya kreatif

dalam pendidikan seni baik di sekolah maupun di luar sekolah. Bab 8 merupakan penjelasan lebih lanjut tentang penilaian kreativitas dalam konteks pembelajaran seni. Bab 9 sebagai penutup, berisi penegasan hakekat kreativitas dan konsekuensi logis implementasinya di dalam pendidikan.

BAB 2

KREATIVITAS DAN INOVASI

▪ KONSEP KREATIVITAS

Harus diakui bahwa memang sulit untuk menentukan satu definisi yang operasional dari kreativitas, karena kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multidimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas. Tidak mudah juga meminta ketegasan kreativitas secara pasti yang disepakati oleh semua kalangan termasuk praktisi dan pemerhati pendidikan.

Perbedaan definisi kreativitas yang dikemukakan para ahli (dari perspektif masing-masing) merupakan definisi yang saling melengkapi. Lebih-lebih dengan banyaknya pendapat ilmiah, buku, artikel berbagai jurnal, dan penelitian-penelitian tentang kreativitas dari berbagai perspektif (psikologi, seni, sosial).

Untuk memahami kreativitas, kita harus terlebih dahulu menyepakati bahwa tidak ada kesepakatan universal tentang definisi kreativitas secara pasti karena banyak juga hasil-hasil penelitian atau kajian-kajian kreativitas dari berbagai negara dan berbagai disiplin bertentangan dalam hal menganalisis dan mengukur kreativitas.

Sawyer menjabarkan histori kemunculan konsep kreativitas yang mula-mula dipengaruhi oleh dua pandangan filosofi yang cukup kontradiktif, yaitu filosofi rasionalis dan filosofi romantis. Di satu segi filosofi rasionalis memandang bahwa kreativitas itu adalah hasil kesadaran dan pemikiran cerdas. Di segi yang lain filosofi romantis memandang bahwa kekreatifan bersifat agak misterius, dia muncul begitu saja dari alam bawah-sadar, dan pikiran rasional justru dianggap menghambat kreativitas tersebut (lihat: Morgan, 2012; 2).

Hudson dalam Wallace (1986) menyebutkan adanya pengakuan secara universal, "kreativitas memang baik dan mengagumkan tetapi kita semua akan setuju bahwa seseorang dapat menggunakan kreativitas dengan cara yang jauh dari baik dan mengagumkan".

Berbagai tokoh psikologi paling banyak melakukan kajian terhadap kreativitas dalam berbagai pendekatan, di antaranya Abraham Harold Maslow, Elizabeth B. Hurlock, dan Clark Moustakas yang dikenal sebagai tokoh "psikologi humanistik" (Schultz, 1991). Mereka cukup banyak mengkaji

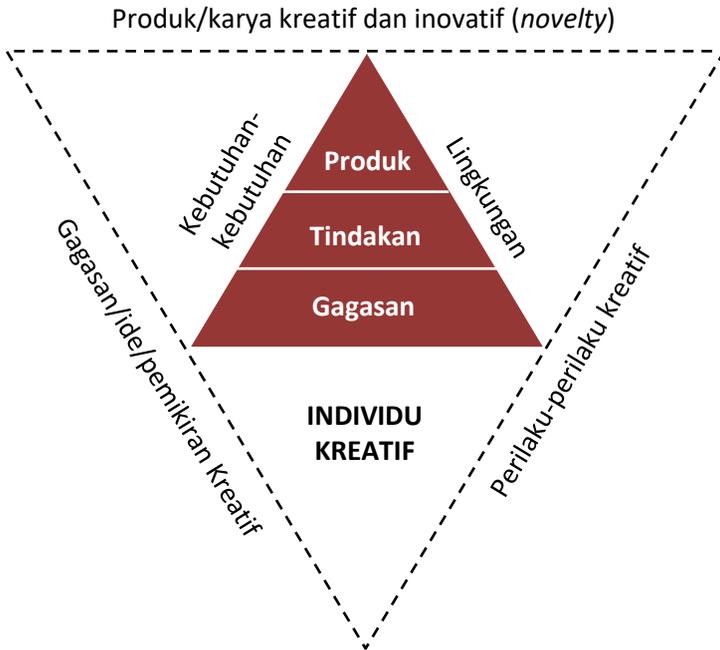
secara khusus tentang berbagai keunikan manusia. Mereka menyakini bahwa di setiap individu senantiasa menyimpan potensi kreatif pada bidang tertentu. Selain itu, di bidang pendidikan seni juga muncul tokoh–tokoh pendidikan seni yang sangat intens mengkaji kreativitas, yaitu Herbert Read, Viktor Lowenfeld, Pepper Stephen C, Kenneth M Lansing, dan George Hagman.

Munandar (2002: 12) secara umum mengemukakan bahwa kreativitas adalah:

“Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat”.

Kreativitas adalah setiap tindakan, ide, atau produk yang mengubah domain yang ada, atau yang mengubah domain yang ada menjadi domain baru. Yang penting dalam konsep kreativitas adalah apakah “kebaruan” yang dihasilkan dalam sebuah aktivitas manusia. Dengan demikian, dapat disederhanakan, bahwa dalam kreativitas mengandung unsur kebaruan. Kebaruan yang dimaksud bisa berarti memang benar-benar baru sama sekali, berbeda dari yang lain, atau juga modifikasi dari yang telah ada sehingga tampak lebih baru.

Kreativitas dapat saja muncul dalam dimensi gagasan, tindakan, dan produk. Berikut ini adalah bagan yang menunjukkan pemetaan dimensi kreativitas.



Gambar 2.1 Ruang Lingkup Gagasan, Tindakan, dan Produk Kreatif

Pertama, dalam ranah gagasan, kreativitas ditunjukkan dengan keliaran berpikir (*creative thinking*). Seseorang dapat dikatakan kreatif apabila dirinya mampu menghasilkan pemikiran-pemikiran yang cemerlang yang bersifat 'problem solving'. Kreativitas dalam ranah ini ditunjukkan dari kemampuan kognitif pada level *excellent* dalam memecahkan masalah yang tidak banyak berhasil diselesaikan oleh orang lain.

Di awal telah dijelaskan bahwa kreativitas adalah apa yang terjadi ketika seorang individu menghasilkan sesuatu yang baru serta sesuai. Bahkan Stokes (2006) menegaskan bahwa kreativitas tidak hanya tentang hal yang baru, tetapi juga

memberi dampak atau pengaruh bagi orang lain. Hal ini dapat kita rujuk pada level-level kreativitas menurut Taylor (dalam Wallace, 1986) dalam teori hierarki kreativitas, yang mana kebaruan (sekadar berbeda) menjadi kualifikasi terendah, sedangkan kebaruan yang berpengaruh bagi kehidupan yang lebih luas menjadi tingkat kreativitas tertinggi.

Bila merujuk pada pengertian kebaruan di atas maka hirarki tertinggi dari *creative thinking* bukan semata-mata pemikiran baru (berbeda) tetapi kebaruan yang bersifat generatif dan berpengaruh besar. Lantas, bagaimana dengan karya seni sebagai wujud atau simbol kreativitas? Tentu untuk menjadi kreatif, karya itu harus baru; karya haruslah sesuatu yang belum pernah kita lihat atau dengar sebelumnya. Namun, perlu diingat, hal yang baru adalah bukan satu-satunya kualifikasi untuk kreativitas. Bahasan tentang karya seni lebih lanjut akan diuraikan pada bagian *creative product*.

Menurut Kampilis dan Berki (2014:6):

"Pemikiran kreatif dimaknai sebagai sebuah pemikiran yang memungkinkan seseorang mampu 'memainkan' imajinasinya sehingga dapat menghasilkan ide, pertanyaan-pertanyaan yang bersifat hipotetik, mancoha merangkai berbagai alternatif ide dan/atau mengevaluasi idenya dengan ide orang lain, produk akhir dan proses. "

Berkait dengan pemikiran kreatif, mari kita merujuk pada pandangan disiplin psikologi belajar. Di dalam pandangan psikologi belajar, aktivitas berpikir dibagi menjadi dua tipe yaitu divergen dan konvergen (Guilford dalam Wallace, 1986:70). Kedua tipe tersebut agak bersifat dikotomis. Menurut Wallace (1986:70), kedua terminologi tersebut dicetuskan

pertama kali oleh Guilford pada tahun 1956. Perbedaan mendasar keduanya yaitu divergen sebagai *idea generation* (divergen) dan *idea analysis* (konvergen). Tipe berpikir divergen biasanya dimiliki oleh orang yang mampu menghasilkan atau memproduksi ide-ide baru (kerap dikaitkan dengan kreativitas), sedangkan tipe berpikir konvergen dimiliki oleh orang yang hanya menganalisis ide dan dikaitkan dengan kemampuannya menyelesaikan masalah, tes atau soal. Meskipun demikian, kedua tipe tersebut tidak berarti saling bertentangan atau sengaja dipertentangkan. Sebab untuk mengoptimalkan kapasitas kreativitas, seseorang tidak hanya membutuhkan kemampuan memproduksi ide-ide baru, tetapi juga sedikit atau banyak tetap membutuhkan kemampuan analitik yang baik. Ringkasnya, dalam porsi tertentu, tipe berpikir divergen dan konvergen dapat dikolaborasikan. Keduanya saling menguntungkan dan saling melengkapi, terutama dalam sebuah proses inovasi. *Creative thinking* pun sebenarnya melibatkan kedua tipe berpikir itu.

Kedua, perilaku kreatif (*creative behavior*). Perilaku kreatif merupakan segala tindakan-tindakan fisik maupun verbal yang menunjukkan ciri-ciri kreativitas sebagai kelanjutan atau implikasi-eksplisit dari *creative thinking*. Hudson dalam Wallace (1986) mengatakan bahwa kreativitas dapat diwujudkan dengan cara yang jauh dari baik dan mengagumkan. Artinya, ranah perilaku merupakan perwujudan dari pemikiran kreatif.

Misalnya, dalam sebuah pembelajaran seni, seorang siswa mampu menemukan sesuatu gagasan pemecahan masalah media alternatif berkarya seni (material dan alat) dengan sangat cerdas, kemudian merancang cara-cara yang

tidak biasa dalam menggunakan media seni tersebut (teknik). Dalam ranah ini, seseorang siswa mampu menampilkan perilaku (proses berkarya seni) dengan sangat cerdas dalam metode-metodenya yang mampu menginspirasi siswa maupun gurunya.

Saya yakin kita semua akan setuju bahwa semua orang yang kreatif harus bisa sampai pada tingkatan tindakan kreatif. Howard; Dryden & Johnson (1999) dalam artikelnya yang berjudul "Creative Behavior" menegaskan bahwa orang yang kreatif memiliki kemampuan untuk menemukan kompleksitas ide secara bersamaan, dan merekonstruksinya untuk diterapkan dalam aktivitasnya. Seorang pemikir kreatif tidak hanya mengasosiasikan berbagai, tetapi juga meyakini bahwa hal yang kelihatannya kontradiktif atau yang tidak terbayangkan sebelumnya justru menjadi mungkin untuk dilakukan.

Dalam konteks seni, Read (1970:113) mengatakan bahwa kreasi harus melibatkan pembuatan dari ketiadaan sesuatu. Kreativitas (seperti halnya kreasi) adalah kata yang mengacu pada tindakan membawa bentuk baru menjadi ada, namun tidak digunakan untuk ditunjuk sebagai produk akhir dari suatu karya. Menurut Lansing (1969:28), kreativitas sering kali dimaknai sebagai sebuah proses, yaitu menata ulang bentuk-bentuk yang sudah ada dalam konfigurasi yang baru. Kita akan dapat mengembangkan kreativitas manakala kita mengembangkan pula kemampuan untuk bertindak kreatif. Seseorang yang mampu bertindak kreatif dapat disebut sebagai pribadi yang 'kreatif'.

Ketiga, produk kreatif (*creative product*). Kreativitas seni dimotivasi oleh keinginan untuk menciptakan pengalaman diri

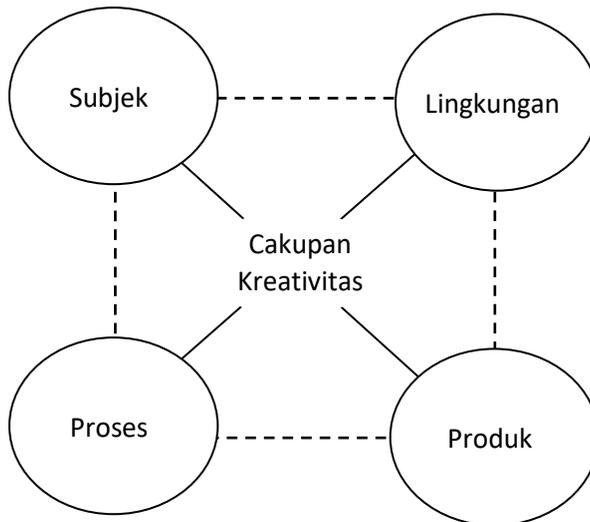
melalui kegiatan seni. Kreativitas dalam bentuk produk berarti seorang telah mampu menghasilkan hasil karya yang unik, menarik, dengan nilai kebaruan di dalamnya. Contoh kreativitas dalam ranah ini yang paling mudah ditemukan yaitu karya seni.

Dalam hal ini, kreasi seni adalah berkaitan dengan bentuk yang unik. Kreator seni menciptakan objek, yang seperti disebutkan di atas, adalah perwujudan formal pengalaman terdalamnya di dunia. Hubungan antara pencipta dengan objek seni adalah dalam subjektivitas sendiri. Orang yang berkarya tidak sekadar membuat objek yang ideal, mencerminkan kebesaran atas pengalaman diri sendiri, tetapi lebih pada mencari aktualisasi diri melalui proses dialektis antara pengalaman pribadi dan pengalaman dari objek seni, yang keduanya digabung namun terpisah, serta di mana aspek pemecahan pengalaman diri saling membaur dan membedakan (Hagman, 2005:73).

Di dalam seni rupa, Weisberg (2006:223) menunjukkan beberapa studi kasus tentang kreativitas dalam seni rupa yang berkaitan dengan 'pemikiran/gagasan', yang pernah terjadi pada seniman-seniman terkenal: kreasi *mobile design* Alexander Calder; penciptaan lukisan *Les Demoiselles d'Avignon* karya Picasso dan partisipasinya dalam pengembangan Kubisme; serta lukisan-lukisan Jackson Pollock tahun 1940 an. Pada setiap kasus tersebut, Weisberg (2006:223) mengungkapkan bahwa kita akan menemukan bukti tentang peran penting 'pemikiran' dalam memberikan dasar (semacam 'uang muka' dalam kreativitas).

Penjelasan di atas merupakan penjelasan Penulis tentang ranah atau dimensi kreativitas. Di lain pihak, tokoh

pendidikan seni di Indonesia, Sofyan Salam, mencoba memetakan ruang lingkup kajian kreativitas sebagai sebuah konsekuensi ontologis dan epistemologis. Salam (2014) menjelaskan bahwa studi-studi tentang kreativitas biasanya mencakup tentang: (1) subjek kreatif, (2) objek kreatif, (3) proses kreatif, dan (4) lingkungan kreatif. Lihat Gambar 2.2 berikut ini.



Gambar 2.2 Bagan Cakupan Kreativitas

Penjelasannya kurang lebih demikian. *Pertama*, subjek kreatif yakni manusia/individu yang dianggap memiliki kapasitas individu sangat kreatif, yang berbeda dengan orang-orang yang lain. Studi kreativitas dengan objek kajian manusia kreatif difokuskan pada kemampuan personal, motivasi, sikap dan nilainya. *Kedua*, objek kreatif yakni sebuah karya (seni atau nonseni) yang memiliki ciri kreatif, yang berbeda dengan karya-karya lain yang dianggap biasa-biasa saja. Contoh objek kreatif misalnya karya seni, karya teknologi, karya ilmiah, dan

sebagainya. Tegasnya, fakta ontologis kajian ini berfokus pada kriteria yang melekat pada produk. *Ketiga*, proses kreatif yang meliputi tentang cara-cara apa saja yang terjadi atau dilakukan oleh subjek kreatif. Proses kreatif merupakan aktivitas kerja yang mempresentasikan seseorang kreatif melakukan aktivitas berfikir, bersikap, dan bertindak saat mereka berada pada situasi tertentu. *Keempat*, lingkungan yang menunjang. Lingkungan tersebut dapat berupa lingkungan sosial budaya dan alam fisik yang 'memfasilitasi' aktivitas-aktivitas kreatif.

Proses Kreatif

Menurut Hagman (2005:73), proses kreatif dalam berkarya seni terdiri atas tiga tahap: (1) tahap inspirasi dan pemikiran kritis, (2) tahap eksplorasi artistik, dan (3) tahap fantasi. Ketiga tahap tersebut dijelaskan berikut ini.

Pertama adalah tahap inspirasi dan pemikiran kritis. Setelah pada keinginan untuk menciptakan gagasan ideal kehidupan batin, seseorang mulai menaruh kuas ke kanvas, atau spidol ke kertas. Hagman (2005:74) mengatakan bahwa orang mengindera, mengamati, memahami, dan menginterpretasi setiap tanda yang ada di lingkungannya dan meresponnya pada bidang gambar dengan penyesuaian fantasi internal (imajinasi). Kohut (dalam Hagman, 2005:4) telah mencatat, bahwa seorang yang berkarya mengalami fase ini, yang mana tercampur aduk dalam hal sikap: kecemasan diikuti oleh kesenangan, dan harapan dengan kepercayaan diri.

Kedua, tahap eksplorasi artistik. Setelah mulai mengalami konjungsi tumbuh perasaan dan citra, fase ini bisa dimulai. Muncul sebuah perasaan bahwa karya seni tersebut

mulai mengambil bentuk yang menggairahkan bagi kreator. Ada suatu pengalaman peningkatan ekspresi keefektifan vitalitas. Hagman (2005:74) menyebut kegiatan ini merupakan pekerjaan pada struktur sekunder karya seni, dalam hal ini, setelah kreator mengandalkan inspirasi berpikir (dasar-proses), dia mulai berkreasi lebih sintetis yang berkaitan dengan pengorganisasian hubungan antara komponen formal.

Ketiga, tahap fantasi. Menurut Hagman (2005:74), kreator merasa selaras dengan karya yang telah dibuat, dan ada semacam rasa 'resonansi' di mana sebagian karya tampaknya menjadi refleksi sempurna dari fantasi dalam diri penciptanya. Tahap fantasi seniman menurut Hagman (2005:76) adalah ketika dia akan mengatasi 'kematian pribadi' melalui seni. Dari saat pertama penciptaan, artis terlibat dalam dialektika dengan *self-object*/karya seni, dialektika ini adalah 'mesin kreativitas'.

Sebagai contoh, gambar anak misalnya, merupakan produk karya seni rupa, yang mana Anak sebagai kreatornya. Anak seperti halnya manusia dewasa, memiliki kemampuan indera, pemahaman, persepsi, dan imajinasi yang tertuang dalam gambar. Berdasarkan pendapat dari berbagai ahli di atas, dapat diperas ciri-ciri kreativitas dalam seni yaitu: (1) 'kegilaan' ide/gagasan, (2) keberagaman bentuk, (3) tidak stereotip, (4) kelancaran ekspresi (garis, warna, bentuk), (5) imajinasi, dan (6) orisinalitas. Namun, ciri keenam (orisinalitas) tampaknya sangat berat apabila dituntut pada karya anak kerana dalam ranah psikologis, anak memang sedang berada pada masa meniru dari apa yang dialaminya di lingkungan, meskipun menirunya diekspresikan sesuai persepsi anak.

John Howkins (Piliang, 2010:4) menjelaskan tiga kondisi yang diperlukan dalam menumbuhkan kreativitas, yaitu: kepribadian (*personality*), orisinalitas (*originality*) dan makna (*meaning*). Selain itu, kreativitas tidak saja memerlukan lingkungan dan kondisi yang mendukung, dia juga harus dipikirkan sebagai sebuah sistem, yaitu 'sistem kreativitas' atau 'sistem inovasi' (*innovation system*). Menurut Csikszentmihalyi (1997:26) ada tiga subsistem yang membangun kreativitas. *Pertama, domain*, yaitu sistem aturan, prosedur, bahasa, simbol, atau pengetahuan yang dimiliki bersama oleh sebuah masyarakat, yang relevan dengan kreativitas. *Kedua, ranah (field)*, yaitu seluruh individu yang secara bersama-sama "menghidupkan" dan "menjaga" domain, agar ide dan gagasan-gagasan baru selalu dapat dihasilkan. Misalnya, ahli seni, kurator, kolektor, kritikus, dan agensi yang membangun medan seni. *Ketiga, individu (person)*, yang mampu menghasilkan ide, sistem, prinsip, bentuk atau pola-pola baru. Dapat ditegaskan bahwa kreativitas hanya dapat tumbuh dalam lingkungan dan kondisi tertentu. Lingkungan atau kondisi yang tidak mendukung akan menghambat tumbuhnya ide kreatif dan gagasan segar.

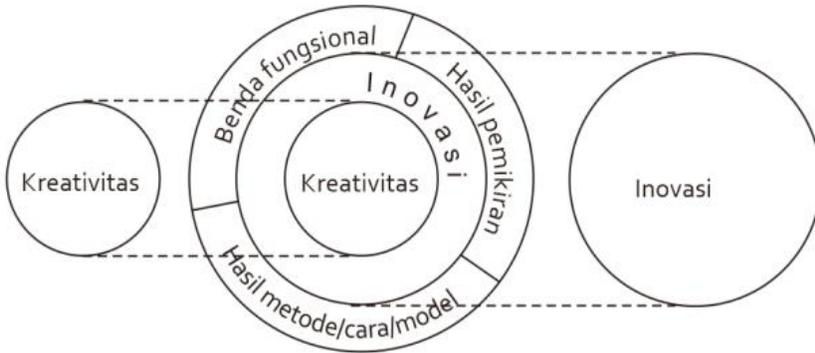
■ KONSEP INOVASI

Inovasi dapat secara luas dianggap sebagai ide-ide baru, cara-cara baru dalam memandang sesuatu, metode yang baru, atau produk yang memiliki nilai kebaruan (Kampylis dan Berki, 2014). Inovasi mengandung gagasan tentang 'luaran' yang benar-benar dilakukan melalui cara atau metode yang berbeda, membuatnya benar-benar terwujud dengan menerapkan

sesuatu yang baru. Dengan demikian, esensi dari konsep inovasi merujuk pada dua-dua perkara, yaitu kebaruan dan produk.

Produk inovatif adalah sebuah produk sebagai wujud inovasi yang di dalamnya mengandung kebaruan. Sedangkan kebaruan menunjukkan hal yang baru dalam konteks waktu kehadiran dan baru dalam perspektif kefungsiannya/peranannya. Kebaruan mengandung makna "mutahir" yang dalam diksi Bahasa Inggris dapat dipadankan dengan *recent, the last, fresh, contemporary*, atau *up to date*. Di dalam *Merriam Webster Dictionary*, disebutkan bahwa kebaruan berarti: (1) 'baru-baru ini muncul', (2) telah dilihat, digunakan, atau dikenal untuk waktu yang singkat (*novelty*), (3) kehadirannya baru sebagai pengulangan atau perbaikan sebelumnya atau hal baru di edisi baru.

Kemunculan Inovasi hampir selalu melibatkan kerja keras dan ketekunan. Ketekunan diperlukan karena banyak ide bagus tidak pernah diikuti melalui dan dikembangkan. Kreativitas adalah proses aktif yang tentu terlibat dalam inovasi. Ini adalah kebiasaan belajar yang membutuhkan keterampilan serta pemahaman khusus tentang konteks di mana kreativitas berada sedang diterapkan. Proses kreatif adalah jantung dari inovasi dan sering kata-kata itu digunakan secara bergantian (Kampylis dan Berki (2014:6). Tegasnya, antara inovasi dan kreativitas adalah dua sisi mata uang, dua hal yang saling berkaitan dan tak terpisahkan. Penggunaan kedua istilah itu sesuai dengan konteksnya masing-masing.



Gambar 2.3. Posisi Kreativitas dan Inovasi

Kampylis dan Berki (2014:6) menjelaskan bahwa kreativitas (*creative thinking*) merupakan hasil pengolahan imajinasi seseorang dalam bentuk ide-ide kreatif, diterapkan melalui proses-proses tertentu kemudian menghasilkan produk akhir. Dengan demikian, sudah jelas bahwa hasil akhir dari sebuah kreativitas adalah produk dengan kandungan kebaruan, ini dapat disebut sebagai inovasi.

Beberapa pakar mengatakan bahwa inovasi dapat berupa proses ataupun hasil. Dalam hal ini, penulis meyakini bahwa inovasi berada dalam ranah produk atau hasil akhir. Adapun produk inovasi tersebut dapat berupa kebendaan (karya seni, karya teknologi), hasil pemikiran/intelektual yang didokumentasikan, dan metode/cara/model yang didokumentasikan. Jadi, inovasi tidak merujuk pada proses kreatif yang sedang terjadi, tetapi berorientasi kepada hasil akhirnya sebagai sesuatu yang baru.

Jenis Inovasi

Inovasi dan kreativitas sesungguhnya dua hal yang saling mengisi dan berkaitan. Namun demikian, kita dapat memperjelas perbedaan antara inovasi dan kreativitas dengan cara memadankan dengan konsep *discovery* dan *invention*. Inovasi berorientasi pada produk akhir dengan ciri invensi. Untuk mempertegasnya, kita dapat merujuk pada derajat inovasi sebagaimana diungkapkan oleh Smith (Couger, Higgins & McIntyre: 1990; Wanjiru, dkk.2013). Inovasi lebih berfokus pada penemuan inventif. Menurut Smith (Couger, Higgins & McIntyre, 1990), inovasi terdiri dari 4 jenis, yaitu penemuan, pengembangan, duplikasi, dan sintesis. Jenis inovasi ini sebenarnya sering dipakai digunakan secara umum, meskipun paling banyak dipakai dalam entrepreneurship.

Pertama, penemuan (*invention*) merupakan kreasi baik pemikiran, produk, jasa, atau metode baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Penemuan dalam konteks ini bersifat revolusioner. Penemuan dalam arti kebaruan (*invention*) memiliki pengertian yang berbeda dengan penemuan dalam arti pengungkapan (*discovery*). Keduanya memang memiliki hubungan erat, yakni sama-sama merupakan proses penemuan.

Penemuan dalam arti invensi berorientasi pada suatu tujuan. Penemunya harus tahu apa yang ingin dicapai, merekam setiap perkembangan penemuannya, berdasarkan ide dan cara-cara yang jelas. Tipe penemuan ini misalnya adalah ide baru dan mengandung langkah inventif hingga sampai kepada teknologi penerapannya. Luaran dari temuan inventif biasanya berupa paten yang memiliki dampak besar

bagi lingkungan. Disebut sebagai invensi karena dianggap baru dan mengandung langkah inventif. Orang yang menghasilkan temuan disebut sebagai inventor.

Di antara berbagai tokoh inventor di dunia, Albert Einstein adalah tokoh yang paling dikenal saat ini. Rumus relativitas yang sangat rumit saja bisa dia jelaskan dengan $E=mc^2$. Tokoh lain yang tak kalah populer ialah Stephen Hawking dengan sumbangan penemuan *Hawking's Equation*, sebuah formula untuk menghitung emisi berupa radiasi termal yang ada di lubang hitam, kini disebut sebagai radiasi Hawking. Di bidang seni rupa, terdapat inventor yang sangat dikenal, yakni Pablo Picasso. Pablo Picasso merupakan pelukis yang berasal dari Spanyol. Picasso dikenal sebagai penganut aliran kubisme. Hasil karyanya telah diakui oleh dunia sebagai hasil karya yang tidak ada duanya. Tidak hanya bernilai seni tinggi, karya-karyanya dapat membuat kagum banyak orang. Tiga karya yang paling terkenal di antaranya *Les Demoiselles d'Avignon*, *Guernica*, dan *The Weeping Woman*. Karya-karyanya yang tergolong kreatif sangat memberi pengaruh terhadap perkembangan seni rupa di seluruh dunia.

Penemuan dalam arti *discovery* bertujuan untuk mengungkapkan sesuatu yang tidak banyak diketahui oleh banyak orang. *Discovery* memiliki sifat sengaja dan juga ketidaksengajaan. Bisa saja seseorang secara tidak sengaja menemukan sesuatu yang telah lama hilang, atau belum diketahui. Jadi, objek penemuannya sesungguhnya telah ada dan tersimpan baik, namun baru terungkap setelahnya atau pada waktu tertentu. Peran penemu dalam kegiatannya kadang tidak dapat mengontrol secara ketat metodologisnya. Misalnya, tim arkeolog menemukan situs purbakala batu

megalitikum pada lingkungan sebuah candi. Penemuan tersebut memiliki manfaat untuk menjawab sekaligus memperjelas suatu ilmu pengetahuan.

Kedua, perluasan (*extension*). Konsep perluasan berarti kemampuan aplikasi ide yang telah ada sehingga menjadi sesuatu yang berbeda. Perluasan merupakan pengembangan suatu pemikiran, metode, dan produk yang sudah ada. Dalam bidang seni, perluasan dapat terjadi dalam penggunaan teknologi digital untuk keperluan desain grafis. Contoh lain misalnya penggunaan berbagai *software* grafis yang mula-mula diciptakan untuk mendukung pekerjaan desainer grafis, akhirnya diperluas untuk pekerjaan *digital painting*. Perluasan teknik ini mengacu pada program perangkat lunak komputer (*software*) grafis yang menggunakan kanvas virtual dan bidang lukisan virtual seperti kuas, warna dan perlengkapan lainnya. Komputer sebagai perangkat kerasnya mampu memberikan karya seni digital yang tampilan yang berbeda dengan lukisan-lukisan konvensional. Singkatnya, teknik yang digunakan dalam melukis ialah teknik digital, yang tidak menggunakan kanvas, kuas, cat minyak, dan lain-lain.

Ketiga, duplikasi (*duplication*) merupakan peniruan suatu produk, jasa, atau proses yang telah ada. Meskipun demikian duplikasi bukan semata meniru melainkan menambah sentuhan kreatif untuk memperbaiki konsep agar lebih mampu memenangkan persaingan. Strategi duplikasi sering pula dilakukan dalam karya seni. Misalnya seorang seniman melakukan duplikasi (bersifat *reimagined*) terhadap karya-karya *masterpiece* pelukis di dunia seperti lukisan berjudul "Mona Lisa". Karya tersebut dilukis ulang namun diubah bagian tertentu menjadi subjek yang berbeda sehingga menimbulkan

kesan visual berbeda dan kekinian. Lebih jelasnya, di bawah ini merupakan karya-karya kreatif dengan strategi duplikatif terhadap lukisan berjudul "Mona Lisa" karya Leonardo da Vinci dan "The Scream" karya Edward Munch.



Gambar 2.4. *Reimagined of Mona Lisa & The Scream*
(sumber: www.pinterest.com)

Keempat, sintesis (*synthesis*) adalah pengambilan ide-ide, metode, atau produk yang dipadukan. Perpaduan tersebut selanjutnya mampu menjadi sesuatu yang lebih baru untuk diaplikasikan. Strategi sintesis ini lebih memanfaatkan dan memadukan berbagai hal kreatif yang telah ada menjadi suatu bentuk pemikiran, proses, atau hasil pekerjaan yang baru.

Dalam bidang seni, strategi ini bisa berwujud penciptaan karya *mix media* atau karya seni instalasi. Misalnya

sebuah karya dengan subjek yang terbentuk dari berbagai bahan dan alat sehingga mampu menjadi karya yang memiliki keunikan media, lain daripada yang lain. Perhatikan contoh karya seni di bawah ini.



Gambar 2.5. Seni Instalasi Karya Hanafi, "Demografi dalam Bakiak" tahun 2016 di Galeri Nasional (sumber gambar: hot.detik.com)

Karya instalasi di atas merupakan hasil sintesis seorang perupa Indonesia, Hanafi, terhadap konsep alas kaki "bakiak" dengan komposisi meninggi mengikuti bentuk piramida. Sebuah perjalanan yang disimbolkan dari tata rupa melalui penataan elemen estetikanya. Tentu dalam penciptaannya, seorang Hanafi telah sedemikian matang menyiapkan konsepnya, yaitu berupa susunan bakiak tersusun rapi dan meningkat seperti sebuah piramida dalam 'Demografi dalam Bakiak'. Demografi Jawa memasuki "noise" sejarahnya yang panjang melalui berbagai gelombang migrasi maupun diaspora keluar dan ke dalam.

Contoh lain di bidang musik misalnya penggunaan instrumen gamelan yang digabungkan cara memainkannya dengan instrumen gitar dan *drum*. Kesemuanya tentu akan menghasilkan komposisi musik yang khas dan unik, kreatif sekaligus inovatif. Garapan musik yang mengkolaborasikan antarkomponen instrumen musik tradisi dan modern akhirnya mampu menjadi karya musik kontemporer yang unik.

BAB 3

SUMBER-SUMBER KREATIVITAS DAN INOVASI SENI

Pembicaraan serius mengenai kreativitas dan inovasi senantiasa menuju ke arah “Dari mana kreativitas dan inovasi itu muncul? Bagaimana kemunculannya” Faktor apa saja yang menyebabkan kemunculannya?”. Persoalan yang demikian juga melekat pada berbagai bidang kreatif, seperti seni, pendidikan dan pengajaran, dan ekonomi kreatif. Pertanyaan-pertanyaan mendasar tersebut berkaitan dengan sumber-sumber kreativitas dan inovasi.

Dalam konteks seni dan pendidikan seni, kreativitas dan inovasi dapat muncul pada diri seseorang dalam konteks

pribadi atau perorangan maupun kelompok. Kreativitas secara internal dapat muncul dari sumber diri sendiri melalui aktivitas imajinasi dan pemikiran. Kreativitas secara eksternal dapat muncul dari sumber eksternal melalui pengalaman-pengalaman hidup.

Berikut ini ini diuraikan secara lebih menyeluruh tentang sumber-sumber kreativitas dan inovasi baik yang bersumber dari internal maupun eksternal.

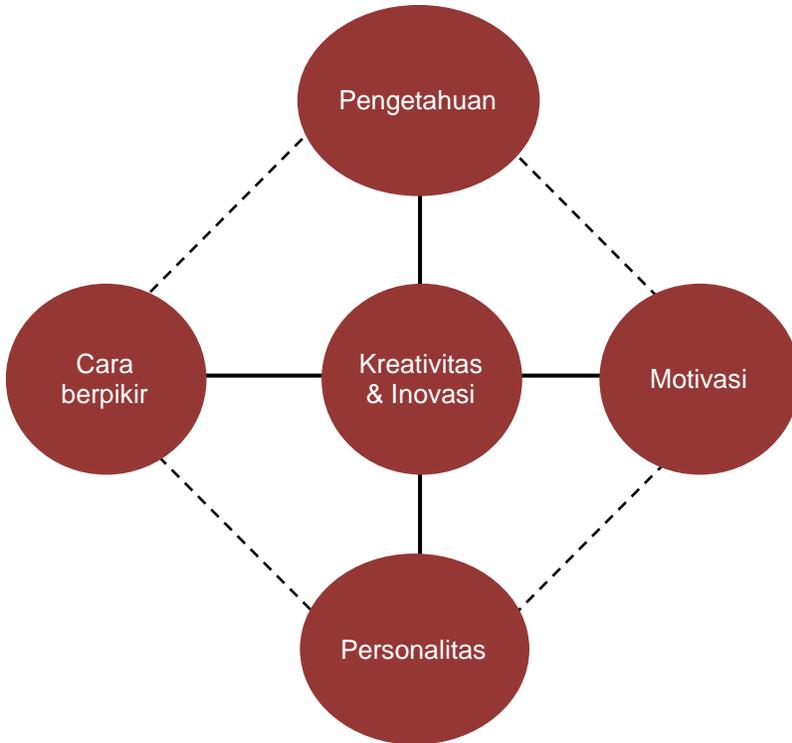
■ SUMBER-SUMBER KREATIVITAS DAN INOVASI INTERNAL

Kreativitas dan inovasi tidaklah lahir dengan sendirinya, tetapi lahir dari pengaruh hal-hal tertentu dari manusia yang sifatnya personal dan juga di luar dirinya. Kreativitas dapat muncul secara internal dan juga eksternal. Subbab ini secara khusus menjelaskan tentang sumber internal kreativitas dan inovasi.

Kreativitas dan inovasi dapat bersumber dari faktor internal, yakni bersumber dari dalam individu. Terdapat beberapa sumber kreativitas dan inovasi yang bersumber dari individu secara internal, di antaranya pengetahuan (*knowledge*), pemikiran kreatif (*creative thinking*), motivasi (*motivation*), kepribadian (*personality*) (Kerlyn, 2005; Stenberg, 2000; Couger, Higgins & McIntyre: 1990).

Bagan di bawah ini (Gambar 3.1) menjelaskan posisi sumber-sumber kreativitas dan inovasi dalam diri manusia sebagai individu kreatif, yaitu pengetahuan, cara berpikir

seseorang, motivasi-motivasinya, serta personalitasnya yang saling mendukung untuk menelurkan karya inovatif.



Gambar 3.1 Bagan Sistemik Sumber Internal Kreativitas dan Inovasi

Pertama, segala sesuatu yang dapat menjadi bahan atau materi untuk mendukung upaya berpikir kreatif dapat dikatakan sebagai sumber pengetahuan kreatif. Pengetahuan cukup menentukan seseorang dapat berpikir kreatif atau tidak. Artinya, kemampuan berpikir kreatif tidak dapat dilepaskan begitu saja dari seberapa banyak dan luas pengetahuan seseorang. Pengetahuan dalam konteks kreativitas dan inovasi

bagaikan “bank data” yang berisi sumber-sumber belajar. Semakin banyak bank data (pengetahuan kreatif) tersebut maka semakin memungkinkan seseorang untuk berpikir kreatif melalui berbagai referensi.

Di segi lain, aspek pengetahuan juga dapat didukung dengan kapasitas intelegensi seseorang. Sesungguhnya kreativitas dan inovasi juga didukung oleh tingkat intelegensi. Kreativitas dan inovasi tidak hanya milik bidang seni, tetapi juga tumbuh pada bidang nonseni, seperti teknologi dan ilmu pengetahuan (*science*). Tokoh ilmuan Albert Einstein misalnya, lahir dengan IQ sangat tinggi, merupakan inventor terkemuka dalam bidang sains. Tokoh lain seperti Da Vinci adalah seorang ahli di bidang seni rupa, musik, matematika, arsitektur, geologi, dan kartografi. Mahakarya yang terkenal darinya adalah lukisan “Mona Lisa” dan “The Last Supper”.

Kedua, pengetahuan yang kaya pada akhirnya akan mendukung kemampuan berpikir kreatif (Lee, Kyung-Hwa, 2005; Byrge, 2011). Orang-orang yang berpikiran kreatif menunjukkan cara berpikir mereka yang unik karena keinginan diri untuk menemukan hal-hal baru dan lebih baik. Inilah yang menurut Guilford (dalam Lee 2005) disebut pemikiran kreatif. Kekuatan sebuah daya pikir kreatif sangat tergantung pada kualitas pengetahuan baru dan informasi unik. Ini juga menjadi alasan bagi negara-negara maju di dunia (Jepang, Amerika, China) untuk lebih memperhatikan perkembangan kreativitas masyarakatnya dalam kontrol dunia pendidikan.

Bagaimana dengan di Indonesia? Kita tentu menyadari bahwa belum ada dukungan signifikan terhadap pendidikan yang mendidik anak-anak untuk memiliki kreativitas tinggi dan

bakat khusus. Pendidikan Indonesia masih didominasi dengan pendidikan sains yang bersifat positivistik, keteraturan maha tinggi, dan keketatan proses pembelajarannya. Siswa yang aktif dan kreatif dengan pemikiran yang liar masih saja diberi label “anak nakal”, mereka telah diabaikan. Padahal, bagaimanapun keberbakatan dan kreativitas mereka harus dikembangkan dan didukung di tingkat nasional.

Pemikiran kreatif pada akhirnya akan mendukung perilaku dan hasil kreatif. Dengan demikian, penyediaan ruang kreatif untuk mengakomodasi pemikiran kreatif perlu diupayakan. Lee (2005) menyebutkan bahwa para psikolog telah menganggap kreativitas sebagai sifat karakter, proses kreatif, lingkungan kreatif, dan produk inventif. Dalam hal ini *UK National Advisory Committees* telah memberikan definisi yang komprehensif tentang kreativitas, yaitu (1) karakteristik cara berpikir kreatif yaitu ketika seseorang telah melibatkan kegiatan berfikir dan berindak secara imajinatif, (2) kegiatan berfikir dan bertindak tersebut mestilah memiliki tujuan tertentu, (3) proses kegiatan tersebut tentu juga menghasilkan sesuatu yang orisinal; dan (4) hasil kreativitas adalah sesuatu yang bermakna dalam kaitannya dengan tujuan yang akan dicapai (Morris, 2006:2).

Pemikiran kreatif merupakan sebuah aktivitas psikologis yang menunjukkan kemampuan mental yang khas untuk menyelesaikan persoalan sekaligus melakukan pengungkapan-pengungkapan yang unik, baru, berbeda, orisinal, indah, efisien, tepat guna, dan tepat sasaran (Chandra, 1997:17). Perlu diketahui bersama bahwa pemikiran kreatif bukan semata-mata berpikir tentang sesuatu yang berbeda, tetapi juga berpikir dengan cara yang berbeda. Berpikir kreatif lebih

merupakan sebuah proses berpikir yang bersifat misterius, personal, dan subjektif, serta sangat erat terkait dengan fungsi otak baik itu belahan kanan maupun kiri.

Apabila manusia memiliki sikap dan perilaku yang berbeda-beda sehingga setiap orang tentu memiliki pemikiran kreatif yang berbeda-beda pula, termasuk perbedaan cara mengungkapkannya. Hal itu juga menyebabkan cara belajar seseorang yang berbeda pula. Ada seseorang yang belajar dengan cara visual, auditory, atau haptik (Northey, 2005; Gregory dan Chapman, 2002). Kecenderungan gaya belajar seseorang yang berbeda turut menentukan cara berpikir yang berbeda pula.

Pemikiran kreatif itu meliputi kemampuan memahami, pemecahan masalah dan mengambil keputusan dalam aktivitas berpikirnya. Dengan demikian orang yang mampu berpikir kreatif tentu diharapkan mampu mengidentifikasi dan menggunakan berbagai pendekatan secara variatif dan kolaboratif sehingga dihasilkanlah berbagai kemungkinan penyelesaian persoalan-persoalan yang menjadi tantangan hidupnya.

Kemampuan berpikir kreatif bagaimanapun membutuhkan intelegensi yang baik. Sternberg mengenalkan teori "triarchic" yang menyatakan bahwa ada tiga aspek utama dari kecerdasan yang merupakan kunci berpikir kreatif, yaitu kemampuan (1) berpikir sintetis, (2) berpikir analitis, dan (3) praktikal. Berpikir sintetis berarti kemampuan untuk menggeneralisasikan ide atau gagasan baru, berkualitas tinggi, dan bertujuan tertentu.

Ketiga, selain cara berpikir seseorang yang dapat menjadi sumber kreativitas dan inovasi, terdapat pula motivasi.

Motivasi yang disinggung di sini ialah motivasi intrinsik, yakni motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang. Sebab adapula motivasi eksternal yang berasal dari dorongan dari luar dirinya, misalnya lingkungan, keluarga, kenangan masa lampau, dan sebagainya. Motivasi adalah sikap mental seseorang yang mampu memberikan dorongan kuat untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu yang kreatif dan inovatif.

Dalam konteks kreativitas dan inovasi, motivasi berfungsi sebagai sumber ide kreatif yang dapat mendorong perilaku, berupa aktivitas yang menawarkan peluang untuk berkreasi dan berinovasi. Motivasi dapat membuat seseorang mengalami suasana gembira, senang, dan sekaligus menikmati dalam berpikir, berproses, maupun berkarya kreatif. Menurut Eisenberg (dalam Ivcevic & Mayer, 2006) seseorang yang kreatif mampu menghabiskan lebih banyak waktu, berlama-lama untuk berkarya seni dengan segala olah-potensi artistik mereka.

Motivasi intrinsik juga terkait dengan aktivitas seseorang yang berkelanjutan. Seseorang akan terus melakukan kegiatan kreatifnya karena adanya motivasi dalam dirinya. Sebagai contoh, dalam observasi dan wawancara yang dilakukan oleh Penulis kepada seorang seniman muda Semarang, Arif Fiyanto (32) mengakui mampu menyelesaikan lukisan berukuran 1,5 x 2 meter dalam kurun satu minggu dengan kedetailan dan kecermatan teknik melukis. Lukisan dengan teknik yang halus dan detail tentu membutuhkan motivasi untuk menyelesaikannya. Berbagai hasil penelitian di bidang pendidikan sesungguhnya juga telah banyak membuktikan perihal pengaruh motivasi terhadap produktivitas kinerja dan hasil belajar seseorang.

Di samping itu, personalitas seseorang juga menjadi salah satu sumber yang turut menentukan kreativitas dan inovasi seseorang. Personalitas merupakan karakteristik individu, perasaan, yang mendorong seseorang tersebut bertindak, melintasi waktu dalam situasi tertentu. Secara umum istilah personalitas disebut juga sebagai 'kepribadian'. Istilah tersebut tentu memiliki dua sudut pandang, yakni dari sudut pandang psikologi sosial (seseorang dengan karakternya dalam interaksinya dengan lingkungan sosial) dan sudut pandang psikologi individu. Terkadang dua sudut pandang tersebut agak berkebalikan. Bagi Corr dan Matthews (2009), istilah personalitas ini dipahami sebagai sebuah konstruksi sifat. Lain halnya dengan Freud dalam Freud's theory, dia lebih memosisikan kepribadian penghubung atau pengait antara pikiran dan tindakan yang berlangsung secara tak disadari.

Disadari ataupun tidak, kepribadian dan kreativitas memiliki hubungan yang erat. Dengan kata lain, kepribadian merupakan faktor internal munculnya kreativitas. Kreativitas muncul karena kepribadian sebagai individu yang menanggapi sesuatu hal secara positif. Menurut beberapa pakar, kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian saat berinteraksi dengan lingkungannya. Kepribadian biasanya berhubungan dengan tingkat emosional individu dan terkadang seringkali dideskripsikan atau ditunjukkan oleh individu dalam kesehariannya. Perilaku atau kepribadian individu di dalam sebuah perkumpulan sangatlah berbeda-beda. Individu yang mengalami sosialisasi nilai dan norma yang baik akan menjadi pribadi yang baik dan biasanya individu dengan pribadi yang baik sangat disenangi oleh

individu lain sebagai rekan serta kemampuannya akan selalu dibutuhkan. Kepribadian menentukan bagaimana individu akan mampu membawa dirinya menjadi lebih baik dan kreatif, demikian juga mampu membawa dirinya lebih buruk karena lingkungan membutuhkan kolaborasi semua individu di dalamnya dalam pengambilan setiap keputusan. Pribadi individu yang optimis, ingin berbeda dan berperan penting, akan menjadi sumber daya pendorong munculnya kreativitas.

Namun demikian, saya tidak ingin kita terjebak dalam dua ruang yang berbeda, antara kreativitas dan kepribadian. Kreativitas dan kepribadian memiliki hubungan yang interaktif, sehingga kadang dikenal istilah pribadi yang kreatif. Artinya, kepribadian yang mampu mendorong seseorang untuk bertindak kreatif. Kreativitas dan kepribadian saling mendukung satu sama lain. Karakter kepribadian hadir dalam individu yang sangat kreatif. Peran kepribadian dalam konteks kreativitas yaitu memberikan potensi kreatif.

■ SUMBER-SUMBER KREATIVITAS DAN INOVASI EKSTERNAL

Kreativitas dapat terjadi baik secara individu maupun secara kolektif. Pandangan teroretik lama tentang kreativitas (dari sudut pandang psikologi) banyak menggiring kita untuk percaya bahwa hanya kreativitas individu yang ada, dan kreativitas bukanlah milik kolektif. Menurut Sawyer, 2006: 259) publik sering beranggapan bahwa bahwa "kreativitas adalah semburan inspirasi dari seorang yang jenius; bahwa seseorang yang bekerja sendiri selalu lebih kreatif daripada kelompok; dan

bahwa konvensi dan harapan sosial selalu mengganggu kreativitas.

Pandangan tersebut perlu dikritisi dan dipahami konteksnya dengan baik. Tidak tepat jika mendikotomikan keduanya untuk menentukan mana yang tepat dan mana yang tidak tepat. Masyarakat dan individu adalah dua unsur yang tidak terpisahkan. Di satu segi individu dapat menjadi sumber inspirasi bagi masyarakat untuk berpikir, bertindak, dan berkarya kreatif. Di segi yang lain kreativitas individu juga dapat tumbuh dan berkembang karena pengaruh dari masyarakat atau komunitasnya.

Kreativitas dan inovasi tidak hanya datang dari dalam individu, tetapi juga datang dari luar individu. Inilah yang disebut sebagai sumber eksternal dari kreativitas dan inovasi sebagai konsekuensi logis atas interaksi individu dengan lingkungannya. Sumber eksternal sebuah kreativitas biasanya datang dari lingkungannya. Lingkungan dapat kita tafsirkan secara luas, yakni segala macam yang ada di luar diri individu, misalnya orang lain, masyarakat, benda fisik di sekitarnya, hingga institusi pendidikan. Pendek kata, lingkungan dapat dibedakan menjadi lingkungan alam-fisik dan sosial-budaya.

Terdapat interaksi antara individu kreatif dengan lingkungannya sebagai pendorong. Interaksi seseorang dengan lingkungan akan membuahkan kepribadian sehingga membedakan dari orang lain. Dengan demikian, kreativitas yang awalnya berasal dari faktor genetik, tidak dapat berkembang secara optimal mana kala tidak mendapat dukungan dari penciptaan lingkungan yang sesuai secara sosial, pendidikan dan psikologis yang akan membantu mengembangkan kreativitas individu secara positif.

Kreativitas berada pada ranah psikis, sebagian tumbuh karena faktor genetik dan sebagian lagi tumbuh dari lingkungan yang membuka kemampuan manusia dan memungkinkannya untuk berkembang. Oleh karena itu dibutuhkan ruang atau lingkungan untuk mengembangkannya. Dengan lingkungan, manusia dapat terbentuk kepribadiannya hingga kreativitasnya.

Lingkungan seseorang memainkan peranan yang sangat penting dalam pengembangan sebuah kreativitas. Dengan demikian, lingkungan seseorang harus dibentuk secara aktif dalam memberikan ruang kreativitas. Dalam konteks pembelajaran seni, lingkungan sekolah dan lingkungan kelas merupakan faktor yang paling penting yang dapat membantu siswa mengembangkan kapasitas kreatifnya secara holistik.

Pentingnya faktor lingkungan sebagai determinan kreativitas dan inovasi telah banyak diteliti. Penelitian tersebut menunjukkan peran penting yang dimainkan oleh faktor lingkungan dalam pengembangan kemampuan kreatif. Kesempatan untuk mengembangkan kreativitas pada peserta didik karena fakta bahwa itu didukung secara sosial, fisik dan kognitif yang dapat secara positif membedakan kepribadian kreatif.

Misalnya dalam kasus berkarya gambar. Menurut Lowenfeld (Lansing, 1969:236), anak-anak lebih suka menggambar objek yang diyakini menarik (menurut mereka), daripada objek-objek yang lain, karena mereka menggambar hal-hal yang paling penting bagi mereka, yakni hal-hal (benda/kejadian) yang secara aktif mendorong mereka pada saat proses menggambar. Lansing, (1969:236) dalam hal ini juga menegaskan bahwa hal-hal itu selanjutnya disebut sebagai

stimulus yang mendorong respons menggambar anak, setelah mengalami interaksi dengan sumber stimulus.

Faktor yang tampaknya paling berpengaruh dalam membangkitkan minat atau respons seseorang, mengembangkan persepsinya, mengarahkan perhatiannya, dan memprovokasi perilakunya (termasuk simbolisasi visual) adalah faktor Lingkungan. Faktor lingkungan yang dimaksud yaitu: (a) lingkungan alam-fisik dan (b) lingkungan sosial-budaya. Keduanya mengandung sistem perilaku, sikap, dan nilai-nilai, yang secara langsung maupun tidak-langsung memberikan pengaruh kepada ekspresi seni anak sebagai bagian dari padanya (Lansing, 1969:138).

Menurut Soehardjo (2011:124), wujud dari ekspresi anak merupakan ungkapan “perasaan” bukan hasil pemikiran. Perasaan tersebut berupa perasaan khusus yang dapat membangun sikap, perilaku, serta nilai. Kemunculannya dipicu oleh interaksi pelaku (anak) terhadap lingkungannya. Proses berinteraksi tersebut terjadi mulai dari penginderaan belaka sampai pada keterlibatan aktif di dalamnya.

Anak-anak akan menggambar atau melukis hal-hal yang mereka alami dalam lingkungan mereka sendiri. Alam memberikan berbagai pengaruhnya pada pembentukan subjek gambar yang dibuat oleh anak, melalui visualisasi simbolik. Alam dan budaya di mana kita hidup, seringkali membangkitkan perhatian dan menggerakkan kita untuk berekspresi diri. Badiran (2012:304) juga mengatakan bahwa melalui kegiatan pembelajaran seni (rupa), anak dapat membangkitkan dirinya dalam hal rasa, keindahan, dan kepedulian sesama manusia.

Berkait dengan itu, kajian yang telah dilakukan oleh Richards (2007) dalam *Australian Journal of Early Childhood* menegaskan secara teoretik tentang pengaruh lingkungan pada karya seni, termasuk karya yang dihasilkan oleh anak.

Pengkajian tentang karya anak-anak perlu memperhatikan aspek-aspek yang ada di dalam diri anak, maupun yang ada di luar. Berkarya seni merupakan salah satu cara anak dalam membuat makna-makna sendiri secara subjektif (dia sendiri yang tahu maksudnya) dalam hidupnya. Karya seni yang dibuat tersebut merupakan cara untuk menghubungkan kehidupan internalnya (*inner lives*) dengan keadaan sosial-budaya yang melingkupinya. Hal ini menunjukkan pergeseran bentuk perkembangan paradigma yang didominasi oleh kajian tentang seni (rupa) anak terhadap perspektif sosio-budaya (Richards, 2007:23).

Berbicara tentang lingkungan sosial-budaya yang melingkupi kehidupan anak sebagai bagian dari masyarakat, perlu mengacu pada tradisi, nilai-nilai, dan adat istiadat suatu kelompok tertentu (lembaga, masyarakat, dan sebagainya). Perilaku, sikap, dan nilai-nilai senantiasa dimiliki oleh anak yang diperoleh dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Proses yang sama dari enkulturasi semacam itu menjadi pola yang terjadi secara umum di berbagai daerah atau negara.

Belo (Lansing, 1969:239) pernah menunjukkan pengaruh lingkungan terhadap karya gambar anak, secara khusus dicontohkan anak-anak Bali. Menurutnya, anak-anak Bali menggambar seperti anak-anak dalam budaya lain sampai mereka mencapai usia empat atau lima tahun, kemudian mereka berinteraksi dengan lingkungan melalui berbagai

pranata, dan mulai menunjukkan pengaruh lingkungannya, baik dalam hal media berkarya maupun sumber gagasan.

Lansing (1969:239) juga menegaskan, jika anak-anak melakukan upaya untuk menggambar sesuatu yang berbeda, mereka sering kali mengalami kesulitan karena tidak pernah berinteraksi secara langsung. Dengan demikian, jelaslah bahwa materi pelajaran dan gaya seni anak di Bali sangat dipengaruhi oleh lingkungan budayanya. Berdasarkan pendapat Lansing tersebut, dapat dikatakan bahwa lingkungan menyebabkan anak-anak memahami berbagai hal yang ada di luar dirinya dan benar-benar memikirkannya selama mereka beraktivitas menggambar.

Senada dengan itu, Montagu (Rohidi, 2000:201) juga menjelaskan bahwa perkembangan manusia bukanlah sekadar pembeberan potensi genetik, namun secara mendasar merupakan suatu akumulasi proses aktif dalam memanfaatkan masukan (*input*) lingkungannya. Rohidi (2000:216-225) menjelaskan dengan sangat tegas tentang pengaruh aspek lingkungan terhadap ekspresi seni rupa anak, dalam penelitian disertasinya yang ditulis ulang dalam bentuk buku yang berjudul "Ekspresi Seni Orang Miskin: Adaptasi Simbolik terhadap Kemiskinan". Ekspresi gambar anak miskin sangat ditentukan oleh determinan lingkungan (kemiskinan) yang melingkupinya dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi anak dengan orang-orang dan lingkungan tempat tinggal yang membentuk budaya "miskin", turut menentukan pemilihan teknik (media), bentuk, struktur gambarnya.

Jelaslah bahwa lingkungan alam dan budaya ternyata mempengaruhi seni anak, serta dapat direpresentasikan dari bentuk-bentuk karya seni anak. Kebiasaan, sikap, dan nilai-nilai

dalam subkultur tertentu dapat mempengaruhi seni anak. Lingkungan (alam maupun budaya) mempengaruhi bentuk, struktur, dan corak seni anak, karena itu semua adalah sumber dari berbagai pengetahuan artistik yang relevan baginya. Unsur kebiasaan, sikap, dan nilai-nilai dapat membantu untuk menentukan karakter ekspresi seni, karena memiliki kekuatan untuk membentuk kepribadian atau kondisi emosional, yang akhirnya membantu pembentukan pengetahuan artistik yang sesuai dengan lingkungannya.

Lingkungan Keluarga

Keluarga dari anak-anak yang kreatif cenderung menerima anak apa adanya dan tidak memaksa untuk mengubahnya. Mereka justru merangsang rasa ingin tahu anak, intelektualnya, dan membantunya untuk memilih dan menekuni sesuatu yang diminati. Rangsangan mental dan kasih sayang juga berfungsi sebagai pendukung kreativitas anak.

Keluarga adalah lingkungan pertama yang dihadapi seorang individu, sejak dia lahir sampai dengan siap berinteraksi dengan lingkungan di luar keluarga. Lingkungan keluarga memberikan bekal awal kepada seorang individu sebelum dia berinteraksi dengan lingkungan luar (Crawford & Zygouris, 2006). Di dalam lingkungan keluarga, orang tua adalah pendidik pertama bagi anak. Lingkungan keluarga dan rumah seorang anak mampu menjadi determinan yang kuat serta berdampak pada perkembangan kreativitas dan pencapaian pendidikannya.

Salah satu tokoh pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara mengajarkan bahwa alam keluarga bagi setiap

orang (anak) adalah alam pendidikan permulaan baginya. Orang tua (baik itu ayah maupun ibu) berkedudukan sebagai penuntun (guru), sebagai pengajar, sebagai pendidik, pembimbing. Orang tua adalah pendidik utama yang diperoleh anak untuk pertama kalinya. Dengan demikian, pendidikan kreatif dalam keluarga tidak hanya semata-mata tindakan (proses), tetapi hadir dalam praktik dan implementasi yang dilaksanakan oleh orang tua (ayah-ibu) dalam menciptakan ruang kreatif bagi anak.

Di dalam berbagai penelitian di bidang psikologi, lingkungan keluarga memiliki pengaruh yang sangat kuat sebagai pembentuk atau fondasi-ideologis seorang anak, termasuk dalam hal pengembangan kreativitas. Lingkungan keluarga menjadi dasar secara ideologis bagi kebebasan-kebebasan berpikir kreatif, bertindak kreatif, dan berkarya kreatif. Lingkungan keluarga yang memberikan ruang kreatif bagi individu dapat membentuk "kebiasaan kreatif" yang mampu bertahan lebih kuat selama tahun-tahun sejak awal hingga berlanjut di masyarakat dan sekolahnya.



Gambar 3.2 Ilustrasi Keluarga yang Memberikan Peluang Kreatif untuk Anak
(sumber gambar: <http://eccotpsycho.blogspot.com>)

Persoalannya kemudian, apakah setiap keluarga memiliki kemampuan untuk membentuk ruang kreativitas dengan seni sebagai medianya di dalam lingkungan rumahnya? Penelitian William (1982) dalam Jurnal *Gifted Child Today* pernah menyebutkan, bahwa pada dasarnya setiap keluarga memiliki peluang untuk membentuk lingkungan yang kreatif. Berkait dengan keluarga kreatif, Domino (1979) meneliti perbedaan antara lingkungan keluarga yang sangat kreatif dengan yang kurang kreatif melalui studi khusus menggunakan 150 pertanyaan wawancara semi-terstruktur kepada 86 ibu-ibu. Berdasarkan respons atau jawaban yang disampaikan, dapat dikategorikan perbedaan dalam 24 dimensi. Perbedaan yang signifikan justru terkait dengan kreativitas orang tua, kemandirian dan fleksibilitas, jarak emosional, serta pola diferensiasi orang tua.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa banyak variabel latar belakang yang mempengaruhi kondisi lingkungan keluarga dan rumah, seperti status sosio-ekonomi, tingkat pendidikan orang tua, kapasitas jumlah anggota keluarga, dan sebagainya. Namun, berdasarkan kondisi tersebut tidak serta-merta boleh kita asumsikan bahwa makin status sosial-ekonominya tinggi atau tingkat pendidikan orang tuanya tinggi maka lingkungan di dalam keluarga akan makin tumbuh baik. Latar belakang tersebut hanyalah sebatas memberikan peluang. Misalnya, keluarga yang memiliki kemampuan ekonomi akan mampu memfasilitasi anak-anak mereka dengan berbagai media bereksresi-kreatif seni, seperti kanvas, kuas, cat air, krayon, meja gambar, *clay*, balok-balok susun, dan media kreatif-seni lainnya.

Di pihak lain, keluarga dengan status sosial-ekonomi rendah atau tingkat pendidikan orang tua yang rendah juga tetap memiliki kesempatan memfasilitasi pembentukan lingkungan yang kreatif tanpa membeli barang-barang yang mahal. Rohidi (2000) mengungkapkan penelitian disertasinya di Kampung Kunden, Kelurahan Langenharjo, Kabupaten Kendal pada tahun 1991 tentang ekspresi seni orang miskin sebagai adaptasi simbolik terhadap kemiskinannya. Dalam buku disertasinya yang dipublikasikan tahun 2000, mengungkapkan bahwa di Kampung Kunden, karena keterbatasan ekonomi keluarga, mahalnya alat-alat yang umum digunakan dalam menggambar serta ketidaktahuan orang tua tentang media gambar, mereka menggunakan media yang tersedia di lingkungannya sendiri.

Bagi keluarga dengan status sosial-ekonomi rendah, sesungguhnya ekspresi kreatif anak tetap dapat disalurkan, misalnya dengan memberikan keleluasaan anak dalam menggambar. Salah satunya dengan memberikan kebebasan membuat gambar-gambar dan coretan-coretan anak di dinding dan di lantai sebagai proses atau aktivitas anak-anak pada masa subur-suburnya ekspresi kreatifnya. Alat-alat menggambar yang mahal jangan sampai menjadi alasan penghambat bagi penyaluran kreativitas anak. Waktu-waktu yang tersedia, jika memiliki kesempatan, juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan kreatif yang lain, tentunya dengan mengedepankan peran orang tua sebagai 'sutradaranya'.

Sikap orang tua dan perilakunya menjadi kunci utama pembentukan ruang kreatif di dalam keluarga. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan ekspresi seni di rumah sangat sebagai pemantik kreativitas sekaligus prestasi anak-anak serta

kemampuan mengatasi pengaruh atau faktor-faktor lain di luar lingkungan keluarga.

Oleh karena itu, diperlukan kebijakan orang tua yang bertujuan untuk meningkatkan literasi kreativitas dengan tidak dibatasi hanya pada kepentingan prestasi pendidikan formal, tetapi lebih pada tujuan mengakomodasi kebutuhan untuk menghabiskan sebagian kecil waktu orangtua untuk anak mereka. Orang tua harus mampu mengatur kondisi di dalam rumah secara keseluruhan, dengan menempatkan kreativitas sebagai hal penting sejak awal kehidupan anak-anak mereka. Orang tua harus mengenal karakteristik anak, kepribadiannya, hal-hal yang disukai dan tidak disukai, agar bisa menawarkan dorongan dan dukungan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhannya.

Institusi Pendidikan

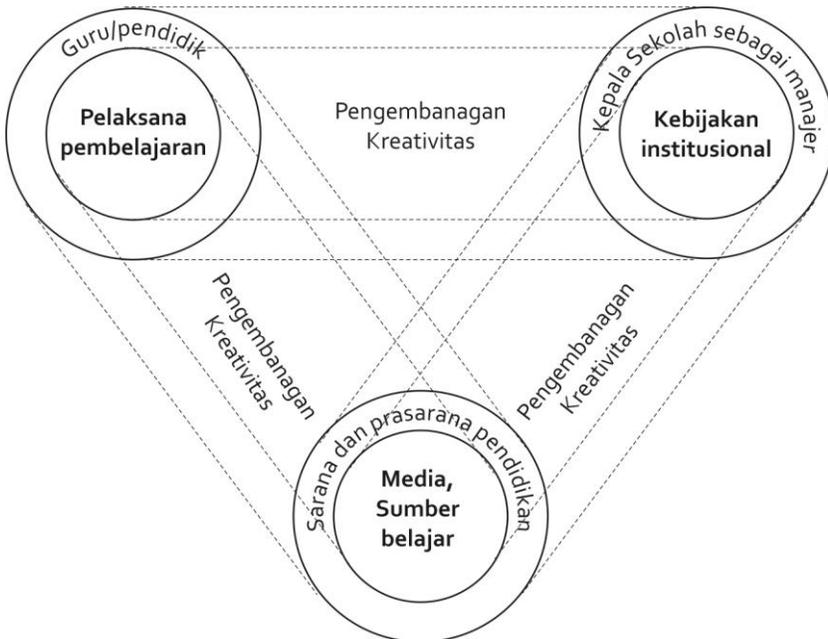
"The roots of a creative society are in basic education. The sheer volume of facts to be digested by the students of today leaves little time for a deeper interrogation of their moral worth. The result has been a generation of technicians rather than visionaries, each one taking a career rather than an idea seriously. The answer must be reform in our educational methods so that students are encouraged to ask about "know-why" as well as "know-how". Once the arts are restored to a more central role in educational institutions, there could be a tremendous unleashing of creative energy in other disciplines too."

Michael D. Higgins, *the Former Irish Minister for Arts, Culture and Gaeltacht, New Zealand.*

Institusi pendidikan misalnya sekolah, baik pada tingkat usia dini, dasar, menengah, atas, hingga perguruan tinggi. Lantas, siapakah pihak di dalam sekolah yang berperan langsung dalam pengembangan kreativitas siswa? Tentu saja

pihak yang terlibat langsung atau aktornya ialah guru seni (rupa, musik, tari, atau teater), bahkan tidak menutup kemungkinan guru lain (non-seni) yang memiliki visi pengembangan kreativitas. Namun demikian, guru bukanlah satu-satunya pihak yang harus bertanggung jawab, karena tanggung jawab sebenarnya ada pada seluruh komponen sekolah sebagai sebuah institusi pendidikan.

Pembicaraan tentang institusi pendidikan akan mengarahkan kita kepada tiga unsur yang berkaitan dengan sumber-sumber pengembangan kreativitas di dalamnya, yaitu: unsur kebijakan institusional, proses pembelajaran, dan media/sumber pembelajaran.



Gambar 3.3. Interrelasi unsur kebijakan institusional, proses pembelajaran, dan media/sumber belajar di institusi pendidikan sebagai sumber eksternal kreativitas

Pertama, unsur kebijakan yang ditentukan perannya oleh kepala sekolah sebagai manajer. Melalui kebijakannya lah kreativitas dapat diakomodasi. Contoh mudahnya, tak jarang kita menjumpai sekolah dengan kebijakan yang memihak pada pengembangan kapasitas kreatif, misalnya mengadakan lomba-lomba menghias kelas, lomba kreativitas dari bahan habis-pakai setelah ujian akhir semester, memfasilitasi sekolah dengan ruang kreasi, sanggar tari, studio musik, dan ruang galeri untuk aktivitas pameran seni rupa. Kepala sekolah dapat memberi *reward* bagi peserta didik yang memenangi kompetisi seni baik tingkat sekolah, kabupaten, provinsi, nasional, maupun internasional. Namun, tak sedikit pula dijumpai sekolah-sekolah dengan kebijakan yang mengedepankan prestasi eksakta, misalnya mementingkan kompetisi bidang sains dan legitimasi bahwa siswa dengan prestasi sains lebih unggul atau ekstrimnya dikatakan lebih pintar daripada bidang sosial-humaniora. Dikotomi semacam ini bukanlah kebijakan yang mendukung pengembangan kreativitas peserta didik. Tegasnya, kebijakan kepala sekolah justru paling menentukan penciptaan lingkungan kreatif di institusinya.

Sekolah adalah institusi atau lembaga pendidikan formal sebagai wadah atau tempat berlangsungnya proses pendidikan yang direncanakan secara matang dengan kurikulum yang jelas paradigmanya, yang di dalamnya juga mengandung unsur tenaga pengajar, sumber belajar, dan sarana-prasarana pendidikan. Sekolah dipandang sebagai suatu organisasi formal yang membutuhkan pengelolaan khusus, karena sekolah bukan semata-mata tempat berkumpulnya guru dan siswa, melainkan berada pada suatu tatanan yang rumit dan saling berkaitan.

Di dalam konteks persekolahan (*schooling*), Efianingrum (2014) dalam Jurnal Pemikiran Sosiologi terbitan UGM tahun 2013, mengungkapkan bahwa sekolah memiliki konsekuensi dan tantangan yang makin hari makin berat, berkait dengan tuntutan masyarakat terhadap kualitas dan layanan pendidikan yang seharusnya diberikan. Sekolah dipercaya sebagai institusi yang menjadi arena pengembangan aneka potensi dan kecerdasan majemuk siswa (*multiple intelligences*). Oleh karena itu, upaya dan peran serta sekolah dalam mengakomodasi potensi kreativitas siswa perlu didorong menjadi aktivitas yang melekat (*embedded*) dalam setiap dinamika pendidikan nasional yang ada.

Sekolah atau institusi pendidikan merupakan sumber eksternal kreativitas yang cukup penting, karena dari sinilah anak menerima ilmu, pengetahuan, dan suasana akademik yang mendukung pengembangan personalnya. Dengan demikian dapat dikatakan “semakin lingkungan sekolah memberikan ruang kreatif, semakin berkembang pula kapasitas kreatifnya”. Sebaliknya “semakin lingkungan sekolah kurang memberikan ruang kreatif, semakin kurang berkembang pula kapasitas kreatif peserta didik”.

Kedua, pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran diaktori oleh guru (pendidik). Secara khusus, dalam konteks pendidikan seni, guru kesenian di sekolah sebagai aktor utamanya. Guru kesenian (sebutan dari penulis) saat ini lebih dikenal sebagai guru seni budaya (sebutan yang muncul dari implikasi pemberlakuan kurikulum KTSP/ Kurikulum 2013).

Sebuah silogisme umum yang bisa disampaikan adalah “siswa yang kreatif lahir dari guru yang kreatif”. Artinya, untuk

membentuk pribadi siswa yang kreatif (juga inovatif) dibutuhkan guru yang kreatif pula. Istilah guru yang kreatif tentu mengarah pada kompetensi kreatif guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif. Untuk membentuk pembelajaran yang kreatif, sekurang-kurangnya guru harus mempertimbangkan tiga hal berikut ini:

1. guru dengan pribadi yang adaptif,
2. guru memilih materi pembelajaran yang kreatif,
3. guru menciptakan budaya kreativitas di ruang kelas melalui pemilihan metode, model, atau teknik pembelajaran yang bervariasi.

Ketiga, unsur sumber belajar dan media pembelajaran. Sarana dan prasarana pendidikan di sebuah institusi pendidikan harus mendukung ketersediaan sumber belajar dan media pembelajaran secara penuh. Media pembelajaran misalnya, bukan berarti media slide *powerpoint* dengan bantuan proyektor dan CD/DVD sebagai media yang terbaik. Sebab media yang terbaik ialah media yang dipilih secara tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Begitu pula dengan sumber belajar. Sumber belajar tidak selamanya berasal dari buku teks dan nonteks yang biasa digunakan di dalam kelas, tetapi dapat bersumber dari masyarakat maupun lingkungan di luar batas-batas ruang kelas.

Kelas dapat dikatakan sebagai Sub-lingkungan sekolah, yang tidak boleh dimaknai sebagai ruang belajar dengan sekat-sekat dinding, tetapi dimaknai sebagai "ruang bertemunya siswa dan pengetahuan" yang dapat berlangsung di dalam ruang (*indoor*) maupun di luar ruang (*outdoor*). Dengan kata lain, ruang kelas harus diposisikan sebagai tempat

pengembangan kreativitas yang terintegrasi dengan proses pembelajaran secara formal antara guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pembelajar. Merujuk pada asumsi yang sama dengan lingkungan sekolah, "semakin kelas memberikan ruang kreatif dalam pembelajaran, semakin berkembang pula kapasitas kreatif peserta didik". Sebaliknya "semakin kelas kurang memberikan ruang kreatif dalam pembelajaran, semakin tidak berkembang pula kapasitas kreatif peserta didik".

Berkut ini adalah contoh gambar yang menunjukkan aktivitas atau budaya kreatif di dalam ruang kelas.



Gambar 3.4. Ruang kelas kreatif dapat memberikan motivasi eksternal bagi kreativitas siswa
(sumber gambar: www.indonesiamengajar.org)

Gambar di atas menunjukkan anak-anak dengan wajah dan gestur senang saat mereka menghias kelas dengan bersama-sama membuat pohon lontar sebagai penghias

dinding kelas. Hiasan kelas terbuat dari bahan dan alat yang dibawa dari rumah, berasal dari bahan-bahan bekas. Sangat sederhana tapi menarik, dan ini merupakan contoh mudah dalam penciptaan ruang kelas yang kreatif.

Lingkungan Masyarakat dan Budaya

Sumber eksternal kreativitas dan inovasi selanjutnya ialah lingkungan masyarakat dan budaya sebagai tempat seorang individu tumbuh dan berkembang. Selain sebagai makhluk individu, manusia juga sebagai makhluk sosial, berinteraksi dengan manusia lain (masyarakat) dalam latar kebudayaan tertentu. Dengan demikian, apabila budaya kreatif eksis dan berkembang dalam kelompok masyarakat tertentu, maka akan berpengaruh terhadap kreativitas anggotanya.

Akhir-akhir ini kita sering mendengar istilah “masyarakat kreatif” atau “kota kreatif”, yaitu sebuah komunitas, warga, atau wilayah tertentu yang memiliki daya kreatif. Istilah ini semakin populer dalam bidang ekonomi ketika Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) memetakan kota kreatif di Indonesia berdasarkan protensi-potensi sektor ekonomi kreatif.

Masyarakat banyuwangi misalnya, beberapa tahun terakhir ini mulai dikenal sebagai kawasan kreatif berbasis budaya lokal melalui jalur pariwisata. Pemda Banyuwangi sangat aktif melakukan promosi pariwisata dengan menyelenggarakan kegiatan-kegiatan kreatif seperti festival, baik yang berskala lokal, nasional maupun internasional. Dampak yang ditimbulkan sangatlah luar biasa, karena dapat mendorong warganya menjadi semakin kreatif, dengan

mengeksplorasi kapasitas kreatif mereka. Berbagai komunitas pun ikut terlibat sebagai salah satu unsur dalam ekosistem kawasan kreatif. Tidak kalah pentingnya ialah dorongan pemerintah daerah sebagai pemangku kepentingan.

Masyarakat Banyuwangi membuktikan dirinya bahwa kreativitas dan pembangunan merupakan komponen yang saling mendukung, dengan melibatkan partisipasi masyarakat lokal sebagai motor penggerakannya. Kegiatan kreatif di Banyuwangi yang sangat didukung oleh Pemda Banyuwangi seperti pembuatan video, peluncuran aplikasi pariwisata, dan sebagainya.



Gambar 3.5. Kreativitas masyarakat Banyuwangi dalam Banyuwangi Festival 2016 (sumber gambar: www.beritajatim.com)

Menurut Landry (2008) masyarakat kreatif biasanya dapat muncul dan terbentuk dari dukungan lingkungan psikis dan fisik yang konstruktif. Lingkungan psikis berupa sikap sosial warganya yang diyakini bersama untuk dipatuhi. Di dalamnya terjadi aktivitas-aktivitas toleransi terhadap gagasan-gagasan baru, perbedaan-perbedaan, dan perubahan yang datang dari dalam maupun luar masyarakat tersebut. Adapun lingkungan fisik merupakan ketersediaan ruang ekologis untuk mengakomodasi interaksi dan komunikasi warganya dalam membangun kreativitas.

Masyarakat kreatif dapat menjadi sumber lahirnya kreativitas-kreativitas baru setiap individu. Dengan kata lain, individu kreatif biasanya juga muncul dari lingkungan masyarakat dan budaya yang kreatif. Ide-ide atau gagasan mereka dihargai, memiliki tempat, dan merasa terlindungi oleh sesamanya. Lingkungan dapat dikatakan sebagai "panggung" atau wadah di mana aktivitas anggotanya dapat tumbuh dan berkembang. Ruang yang akomodatif dan inspiratif dapat menjadi determinan munculnya pengalaman-pengalaman baru manusia, agar dia dapat mengembangkan ide-ide kreatifnya.

Menariknya, lingkungan kreatif saat ini tidak terbatas pada lingkungan nyata, tetapi lingkungan maya yang dikenal sebagai *cyber society*. Konsep ini muncul karena pengaruh perkembangan media teknologi dan komunikasi yang melahirkan bentuk kehidupan baru, dikenal juga sebagai realitas virtual. Akhirnya, sadar atau tidak, kita tidak hanya anggota masyarakat nyata, tetapi juga anggota masyarakat *cyber*. Masyarakat yang sangat aktif dalam dunia maya ini biasa disebut sebagai 'warga net' (*netizen*), yang aktif terlibat dalam komunitas maya atau internet sebagai media interaksinya. Di

dalam dunia maya inilah kreativitas mereka semakin muncul dan terpromosikan.

Pada Era sekarang ini, makin muncul komunitas-komunitas kreatif. Berbagai komunitas tersebut merupakan representasi dari masyarakat kreatif (Meroni, 2007). Komunitas kreatif muncul dan berkembang biasanya pada jalur informal. Komunitas kreatif biasanya berfungsi sebagai wadah berkumpulnya berbagai talenta-talenta yang tumbuh dan besar secara otodidak. Mereka belajar secara mandiri. Suatu saat sebagai penerima materi dan suatu saat bisa sebagai pemberi materi. Dengan kata lain, mereka belajar dari teman satu ke teman yang lain (teman sebaya), saling mengisi dan berbagi informasi serta pengalaman kreatif.

Lingkungan Alam-fisik

Kreativitas juga dapat bersumber dari lingkungan alam fisik di sekitar kita. Manusia pada dasarnya memiliki kemampuan adaptasi terhadap lingkungan alamnya. Sebagai contoh, masyarakat yang tinggal di lingkungan dengan kekayaan pohon bambu akan banyak menghasilkan produk-produk kreatif berbahan bambu, antara lain anyaman bambu, alat musik bambu, alat komunikasi dari bambu, dan rumah atau hunian berbahan utama bambu. Begitu pula lingkungan yang kaya akan bahan baku batu biasanya banyak terdapat hasil karya seni dan kerajinan berbahan baku batu.

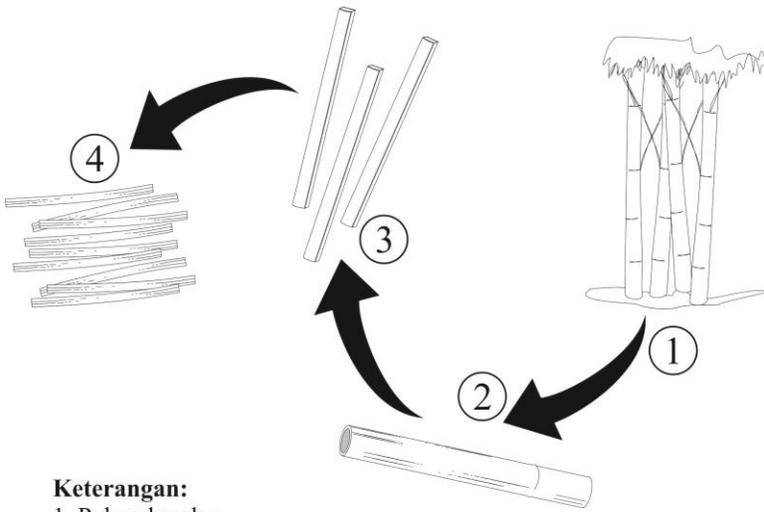
Kreativitas masyarakat dalam konteks sumber lingkungan sesungguhnya dapat dikaji secara lebih mendalam menggunakan kajian ekologi budaya. Ekologi budaya menjelaskan bahwa faktor-faktor lingkungan mempunyai potensi positif dan kreatif dalam proses-proses kultural. Di

dalam kehidupan masyarakat, kreativitas pada awalnya muncul dari stimulus sumber lingkungan alam di sekitar manusia, kemudian dapat berlanjut menjadi keterampilan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Penulis mencontohkan salah satu jenis keterampilan hidup yang hidup di warga masyarakat adalah keterampilan membuat kerajinan anyaman. Hasil penelitian yang pernah dilakukan penulis pada tahun 2016-2017 di sentra kerajinan anyaman Desa Jepang Kabupaten Kudus, membuktikan bahwa keberadaan bahan baku bambu menjadi faktor penting keberlangsungan industri anyaman bambu yang terus bertahan, sampai muncul kreativitas-kreativitas produk yang baru.

Anyaman Desa Jepang menggunakan alat dan bahan untuk berkarya. Bahan atau material dibedakan menjadi dua, yaitu material utama dan material pendukung. Keduanya menggunakan bahan bambu, yang pertama berupa *iratan* dan yang kedua berupa bilah-bilah bambu yang disiapkan untuk mendukung konstruksi produk anyaman. Bambu didapatkan dari lingkungan sekitar. *Iratan* merupakan sayatan-sayatan dari bahan bambu yang dibuat dengan beberapa langkah, yaitu mulai dari penyiapan batang bambu, pemotongan menjadi bilah-bilah bambu, dan menyayat *iratan* tersebut.

Berikut ini adalah gambar yang menunjukkan sumber material kriya anyaman di Desa Jepang. Gambar berikut ini juga menunjukkan respons kreatif masyarakat terhadap lingkungan alam-fisiknya.



Keterangan:

1. Pohon bambu
2. Potongan bambu yang telah dipilih
3. Bilah-bilah bambu
4. Iratan bambu

Gambar 3.6. Proses Pengolahan Bahan Bambu
(sumber gambar: dokumen penulis)

Contoh lain, misalnya di daerah kerajinan keramik, yang biasanya kaya akan sumber tanah liat sebagai bahan bakunya. Tanah liat diambil dari lingkungan sekitar, kemudian diolah menjadi tanah dengan tekstur yang homogen dan pulen hingga siap digunakan untuk membuat karya keramik. Kreativitas manusia dalam mengolah tanah sesungguhnya telah muncul sejak dulu, dalam bentuk karya-karya tembikar dengan bakaran suhu rendah. Keramik saat ini semakin berkembang dengan hadirnya mesin bakar dengan suhu bakaran sangat tinggi.

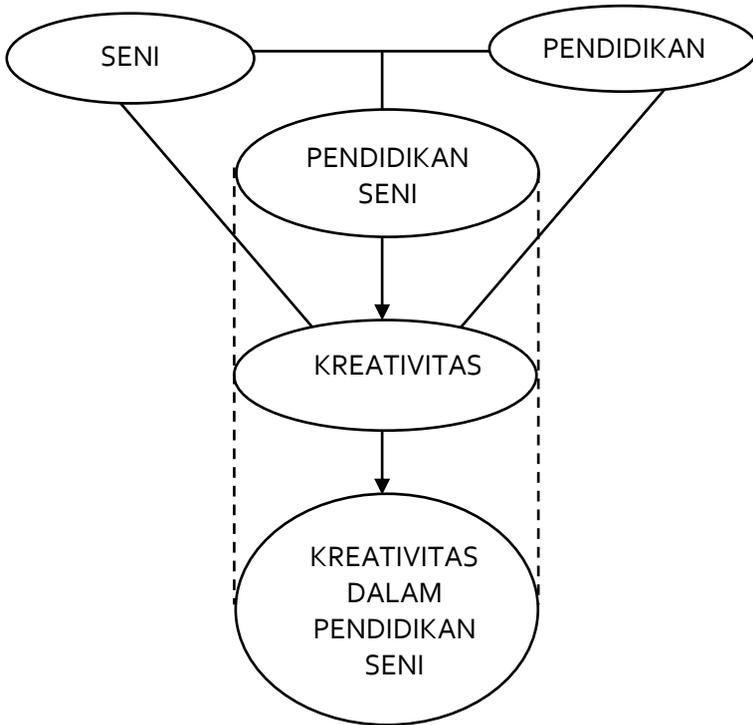
Daerah di sepanjang garis pantai kaya akan pasir pantai, batu karang, dan limbah kerang laut. Sering kita lihat terdapat sentra kerajinan berupa karya hiasan atau pernak-pernik dari bahan-bahan tersebut. Hal ini menunjukkan adaptasi-kreatif masyarakatnya terhadap kondisi lingkungan pantai.

Berdasarkan itu, dapat ditegaskan kembali bahwa lingkungan alam-fisik merupakan sumber eksternal bagi munculnya kreativitas dan inovasi. Lingkungan yang menguntungkan akan membuat kreativitas dan inovasi seseorang dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Eksplorasi terhadap lingkungan alam dapat dikatakan sebagai respons-kreatif terhadap komponen fisik dalam lingkungan tempat tinggal. Seseorang dapat dianggap kreatif apabila mampu beradaptasi sekaligus berkolaborasi untuk mendapat manfaat dari sekitarnya.

BAB 4

HUBUNGAN KREATIVITAS, SENI, DAN PENDIDIKAN SENI

Pada bagian ini akan dijelaskan secara lebih sistematis tentang posisi kreativitas, seni, dan pembelajarannya. Bab ini juga menjelaskan tentang hubungan di antara ketiganya. Kreativitas, seni, dan pembelajarannya merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan sebagai konsekuensi paradigmatik, bilamana pendidikan seni diyakini (secara paradigmatik) sebagai sarana pengembangan kapasitas kreatif di samping pengenalan kesadaran budaya (lihat *Roadmap for Arts Education*, UNESCO, 2006).



Gambar 4.1. Hubungan seni, kreativitas, dan pendidikan seni

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya membantu atau membimbing peserta didik untuk mencapai perkembangannya secara optimal. Shertzer dan Stone (Susanto, 2011:181) mengartikan pendidikan sebagai *the process of helping an individual to understand himself and his world*. Proses pemberian bantuan kepada peserta didik dengan tujuan agar yang bersangkutan memahami diri dan lingkungannya. Pemahaman terhadap diri dan sekitarnya dapat membantu peserta didik belajar tentang lingkungannya sesuai dengan irama dan cara belajar masing-masing, yang berbeda antara satu individu dengan individu lain. Di dalam

konteks kegiatan berkarya seni, anak juga mempunyai cara dan kecepatan yang berbeda-beda dalam menghadirkan gagasan, perasaan dan hasil pengamatannya terhadap lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, yang perlu dikembangkan dalam pendidikan seni adalah keunikan setiap peserta didik dengan gayanya masing-masing.

Guru selaku pendidik memerankan posisi yang sangat vital dalam pelaksanaan pendidikan seni. Sorang guru harus mampu memahami karakteristik siswa dalam proses berkarya seni maupun kualitas produk hasil karyanya. Sebagaimana dipaparkan oleh Lowenfeld dan Brittain (1982:3) bahwa "*The process of drawing, painting, or constructing is a complex one... In the process of selecting, interpreting, and reforming these elements, he has given us more than a picture or a sculpture; he has given a part of himself: how he thinks, how he feels, and how he sees*".

Proses berkarya seni mampu mendorong anak mengerahkan seluruh kompetensinya sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Proses berkarya seni dalam kegiatan seni dapat dipahami sebagai wahana bagi peserta didik untuk mengolah rasa dan mengolah media seni sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus, intelektual, sosial, emosional, perseptual, dan kreativitas.

Peserta didik memiliki kesempatan mengolah rasa dan mengolah media seni dalam kegiatan berkarya seni. Selain itu, akan memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk belajar menunjukkan sikap saling terbuka dan toleransi. Kreativitas dalam pendidikan seni memungkinkan seorang pembelajar mampu berpikir konvergen dan divergen. Berpikir divergen dan konvergen dapat memungkinkan seseorang

berkemampuan kreatif serta menawarkan berbagai alternatif dalam membuat keputusan-keputusan yang penting (Roger & Maslow dalam Jamaris, 2006).

Dalam konteks pendidikan seni, kemampuan kreatif merupakan sebuah proses mobilisasi dan dapat memaksimalkan seseorang dalam belajar (Salim 2008:8). Kemampuan berkarya seni secara kreatif dapat ditunjukkan dari perilaku estetik peserta didik dalam mengolah komposisi sebagai sebuah hasil proses penciptaan. Begitu pula seseorang sebagai seniman, dalam proses berkarya melibatkan kemampuan imajinatif dan berpikir, sehingga sanggup menangani berbagai masalah, mencari solusi, beraksi, menganalisis, dan sekaligus melakukan evaluasi.

Dalam konteks kreativitas yang lebih lanjut, kemampuan kreatif bukan sekadar produktif atau asal berbeda dengan yang lain, tapi lebih merupakan sebuah proses berpikir kreatif yang bersifat misterius, personal, dan subjektif serta sangat erat berkaitan dengan fungsi otak belahan kanan dan kiri. Kemampuan kreatif sebagai kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, benar-benar baru, indah, efisien, tepat sasaran, dan tepat guna. Hal itu menyiratkan bahwa setiap orang mempunyai kemampuan kreatif berbeda-beda, baik dalam cara pengungkapan maupun tatarannya. Kemampuan kreatif itu mencakupi pemahaman tentang adanya kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dalam sebuah manajemen. Karena dengan kemampuan kreatif, seseorang diharapkan mampu mengidentifikasi dan menggunakan berbagai pendekatan

secara variatif dan memiliki berbagai kemungkinan penyelesaian persoalan kehidupan yang dihadapi.

Melalui bekal kemampuan kreatif inilah, seseorang dapat menunjukkan kinerja, baik kinerja berupa gagasan maupun hasil karya yang lebih berkualitas dan bermakna. Kreativitas baik berupa gagasan, perilaku, dan karya tersebut, pada gilirannya dapat melahirkan kepuasan yang tidak terhingga bagi penciptanya. Maslow (dalam Hawadi, dkk. 2001:13) menyebutkan bahwa kreativitas sesungguhnya adalah sebuah kebutuhan diri manusia, yakni kebutuhan aktualisasi diri yang mana manusia ingin berbeda, memiliki peran bagi sekitarnya, dikenal, dan mewujudkan ekspresivitasnya. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa kapasitas kreatif merupakan manifestasi diri individu yang memiliki fungsi penuh.

Tantangan-tantangan yang dihadapi secara individual ini telah mendorong manusia untuk melakukan antisipasi, yaitu proses dalam kognisi seseorang untuk mempersepsikan, merumuskan, atau mencari alternatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi (Splinder, 1977). Hal ini juga muncul dalam aktivitas kesenian.

Di dalam konteks kesenian, tanggapan-tanggapan yang muncul dan dilandasi oleh pengalaman dan motivasi yang berbeda terhadap suatu permasalahan dapat melahirkan keanekaragaman bentuk dan jenis ciptaan seni. Dalam perspektif Freudian, keterlibatan individu dalam kegiatan seni akan memberi peluang atau menjamin eksternalisasi dorongan naluriah bawaan untuk diakui secara budaya. Berkesenian memberikan kesempatan kepada manusia untuk melepaskan dorongan-dorongan libido, kemudian bertransformasi melalui

ego. Proses transformasi ini banyak dikenal sebagai istilah sublimasi, yaitu proses yang mengarahkan kekuatan naluriah dorongan egoistik-instinktif dari tujuan-tujuan biologis ke tujuan-tujuan yang lebih tinggi, seperti kesenian, agama, moral dan sebagainya, yang mempunyai kemanfaatan secara sosial serta sesuai dengan kegiatan, pikiran dan cita-cita yang menjadi kesepakatan bersama.

Bagi sebagian orang, eksternalisasi dorongan di dalam dirinya melalui sublimasi ini dapat menghasilkan berbagai ciptaan seni yang terbuka bagi pengembangan pribadi dalam berkesenian, yang hasilnya diuji dan diuji kembali melalui simbol-simbol dalam sistem pemberian makna bersama. Inilah yang menyebabkan timbulnya bermacam-macam gaya individual dalam ciptaan atau tampilan seni. Di dalam kerangka ini, dapat dikatakan bahwa fungsi seni itu beroperasi dalam konteks situasi yang berbeda, dan ekspresi gaya berkaitan dengan hal itu. Lebih jauh lagi, fungsi seni dapat juga menumbuhkan perbedaan baik dalam persepsi maupun pemanfaatan seni.

Terpenuhinya ruang-ruang kreativitas yang dikelola dengan baik dan profesional sangat dibutuhkan. Gagasan, proses, dan karya-karya kreatif perlu mendapat dukungan secara nyata dari lingkungannya. Hal ini dilakukan dalam rangka penyiapan aktor yang unggul dalam berbagai bidang tersebut, potensi kreatif dengan seluruh makna dan kebermaknaan, serta fungsinya dalam kehidupan manusia menjadi sangat penting untuk diaktualisasikan secara lebih nyata melalui pendidikan, termasuk dalam pendidikan seni.

Di dalam *Roadmap for Arts Education*, telah dijelaskan bahwa salah satu tujuan utama pendidikan seni di dunia pada

abad 21 yaitu mengakomodasi kapasitas kreatif dan inovasi. Diharapkan agar pelaksanaan pendidikan seni di seluruh dunia dapat mengimplementasikannya sesuai dengan konteks kebudayaan masing-masing. Dengan demikian, untuk memahami "kreativitas pembelajaran seni" sangat perlu memahami posisi ontologi kreativitas, seni, dan pembelajarannya dalam kerangka pendidikan seni.

Berkait dengan pembelajaran seni yang kreatif, Sofyan Salam (2014) mengidentifikasi karakteristik kreativitas sebagai berikut:

- 1) adanya ide/gagasan yang bersifat imajinatif dan orisinal;
- 2) terwujudkannya ide/gagasan imajinatif dan orisinal secara nyata berupa karya/produk;
- 3) produk yang diwujudkan memiliki makna.

Demikianlah berbagai aspek tentang kreativitas yang dapat dijadikan referensi oleh pelaksana pendidikan, khususnya guru, agar dapat menawarkan kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi kreatif. Dengan dikembangkannya potensi kreatif ini dalam kegiatan pendidikan, maka akan dapat dihasilkan manusia kreatif, yakni manusia yang mampu menawarkan suatu gagasan atau karya yang unik, orisinal, baru, dan segar. Manusia kreatif memiliki kepercayaan diri, tanggap terhadap keadaan sekelilingnya, tinggi rasa ingin tahunya, senang melontarkan gagasan baru, bersikap luwes, berani untuk tampil beda, dan siap menerima berbagai risiko. Gambaran tentang manusia kreatif tersebut dianggap sosok yang ideal untuk mendukung bangsa dalam berkompetisi secara global.

■ PENTINGNYA KREATIVITAS DALAM PENDIDIKAN SENI

Perubahan-perubahan yang terjadi secara global tengah berlangsung demikian pesat sebagai akibat dari kapitalisme dan perkembangan teknologi digital di era revolusi industri 4.0. Perubahan tersebut juga berdampak atau mengubah pola pendidikan secara umum di seluruh dunia. Kreativitas semakin mendapat tempat dan pengakuan sebagai modal baru yang sangat potensial dalam merespons disrupsi pada era revolusi industri 4.0.

Hiruk-pikuk media sosial, generalisasi sekolah, dan teknologi digital yang merebak, disadari maupun tidak disadari, menunjukkan tantangan budaya yang harus direspons oleh kreativitas warganya. Sebuah tantangan yang tidak dapat diselesaikan oleh kapasitas kognitif di satu segi, tetapi juga oleh kapasitas kreatif dan imajinatif di segi yang lain. Dengan kata lain, era disrupsi hanya dapat direspons secara tepat melalui kreativitas yang dijalankan melalui pendidikan yang kreatif.

Di bidang pendidikan khususnya, tantangan besar yang tidak dapat dihindari yaitu laju modernitas. Kurikulum pendidikan nasional pun didominasi oleh penalaran teknis dan keterampilan praktis, oleh bahasa deskriptif dan logika dogmatis. Akibatnya, pada hakikatnya lembaga pendidikan formal menjadi tidak lebih daripada sekadar balai pelatihan teknis (tukang) yang mereduksi sisi kreativitas yang teramat mahal.

Sekolah-sekolah saat ini masih banyak yang terjebak pada pragmatisme pendidikan, budaya cepat saji dan bertujuan mencapai standar-standar skor sebagai segala-galanya.

Orientasi terhadap proses-proses belajar terkalahkan oleh orientasi hasil, sekadar melatih manusia sebagai calon pekerja, bukan manusia sebagai manusia yang memiliki kapasitas kreatif dan bermutu tinggi. Pendidikan terasa 'gersang' penalaran reflektif, logika-rasa, bahasa-hati, imajinatif, dan kreativitas. Dan itu adalah wilayah 'seni' yang terabaikan (Sugiharto, 2013).

Perlu ditegaskan kembali, di sinilah letak urgensi pendidikan dengan menanamkan nilai-nilai kreativitas menjadi tak terelakkan. Kreativitas menjadi modal dasar pembangunan manusia Indonesia yang unggul dengan kerangka kesadaran kebudayaan, yang dienkulturasikan antargenerasi melalui media transfer, yang bernama pendidikan. Pendidikan seni dalam hal ini memiliki peran dan posisi yang amat penting.

Kreativitas adalah modal psikologis sekaligus modal budaya yang dibutuhkan bagi pembangunan manusia. Pengembangan kreativitas tidak dapat dilakukan ala kadarnya, akan tapi perlu melalui *blueprint* yang jelas. Kreativitas perlu diakomodasi dan dikembangkan dengan tepat, yaitu melalui pendidikan. Dengan demikian, pengembangan kreativitas adalah tugas pendidikan secara umum, bukan semata-mata pendidikan seni. Hanya saja, pendidikan seni memiliki peluang yang paling besar untuk mengembangkannya, melalui kegiatan apresiasi yang mampu memberi stimulus, motivasi, dan pengetahuan seni, serta melalui kegiatan berkarya seni yang dapat memberi kesempatan aktualisasi diri.

Pendidikan seni merupakan bagian dari pendidikan secara umum, keberadaannya harus ada, sebagai pengimbang sisi rasionalistik-objektif dan pengembang kreativitas sekaligus. Pendidikan Seni memiliki fungsi atas kehadirannya, yakni

menjaga keseimbangan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan secara utuh (Sugiarto, 2017). Pendidikan seni memberikan keseimbangan sisi kemanusiaan bagi pendidikan logis-rasional, etik-moralitas, dengan menekankan pada pendidikan yang bersifat estetik-emosional. Pendidikan seni menawarkan aktivitas yang memberi peluang untuk memandang persoalan secara multiperspektif. Aktivitas multiperspektif sesungguhnya adalah ciri kreativitas.

Seni akan bersifat transformatif ketika diterapkan dalam pendidikan. Dalam aktivitas seni ditawarkan dimensi-dimensi makna yang baru, dengan mengoptimalkan keunikan gagasan dan teknik. Secara epistemologis, seni sesungguhnya memberikan berbagai pilihan, suatu cara untuk memahami fakta dan realita sebagai bentuk pengetahuan. Dengan demikian, seni juga dapat dipandang sebagai “proses kreatif”. Dengan seni, seseorang didorong untuk melihat dan mendengar, melampaui batas-batas permukaan “apa yang terlihat dan terdengar”. Dengan seni kita disadarkan dari realita satu dimensi kehidupan yang membelenggu alam pikiran kita.

Pentingnya sisi kreativitas dalam pelaksanaan pendidikan seni tidak lantas memosisikan manusia sebagai makhluk unik pencipta kebaruan saja. Perlu diingat, bahwa manusia tidak bebas nilai, dibatasi oleh norma-norma dalam latar kebudayaan tertentu. Artinya, kreativitas yang setinggi-tingginya juga perlu diimbangi dengan kesadaran budaya (*cultural awareness*). Merujuk pada *Roadmap for Arts Education UNESCO* (2006), seni dalam konteks pendidikan selain bertujuan untuk mengembang kapasitas kreatif juga menanamkan kesadaran keberagaman budaya.

Seni dan juga pendidikan seni, tidak akan pernah lepas dari masalah keseluruhan kebudayaan, cara berpikir, suasana cita rasa, pandangan-pandangan dunia, dan politik dalam konteks kehidupan masyarakat dan bangsanya. Pendidikan seni mengintegrasikan kemampuan fisik, intelektual dan kreativitas, serta mempertautkan pendidikan, kebudayaan, dan kesenian secara lebih dinamis dan bermakna. Kemampuan tersebut merupakan prasyarat penting untuk menghadapi tantangan masyarakat pada abad ke-21 ini.

■ SENI DAN KREATIVITAS: IMPLIKASI DALAM PEMBELAJARAN

Seni dan kreativitas merupakan dua hal yang berkaitan erat, hanya dapat dikembangkan melalui penciptaan kondisi lingkungan yang mampu memberikan stimulus kreatif. Lingkungan yang dimaksud dapat diciptakan secara terprogram dan terarah melalui pendidikan yang dilaksanakan dalam kegiatan-kegiatan pembelajarannya.

Pembelajaran dapat berlangsung di berbagai tempat dan dalam berbagai sifatnya. Namun perlu diingat, bahwa pembelajaran harus berlangsung sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan yang berbasis pada kebudayaan secara menyeluruh. Dengan demikian, dapat dipahami, bahwa pendidikan untuk menanamkan kreativitas perlu diprogram secara terarah untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan.

Bagaimana implikasi bagi pembelajaran seni dalam mengakomodasi segi kreativitas? Kreativitas dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua orientasi, yaitu (1)

kreativitas mengajar dari seorang guru melalui eksplorasi sumber belajar, metode, atau media pembelajaran, (2) kreativitas siswa dalam berkarya seni melalui eksplorasi gagasan dan media.

Pendidikan Seni merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan secara menyeluruh, ia merupakan unsur yang strategis dan fungsional bagi upaya pemuliaan kemanusiaan. Hal ini berkaitan dengan sifat-sifat yang melekat pada seni. Seni bersifat imajinatif. Sifat imajinatif merangsang orang yang terlibat di dalamnya untuk mengkombinasikan berbagai perasaan yang ada dengan realitas yang diabstraksikan dalam suatu komunikasi yang memberi kenikmatan estetik (Rohidi, 2014).

Kenikmatan estetik menurut Rohidi (2014) itu tersusun dan diperoleh dalam cara yang sangat tidak diduga, baik sadar maupun tidak sadar. Kenikmatan estetik tidak tunduk pada "aturan kepastian mutlak", ia bukanlah realitas; dan memang bukan realitas. Dunia seni menurut Rohidi (2014) adalah dunia imajinasi, dan dunia imajinasi adalah dunia mimpi dari permainan mental yang tidak ada batasnya. Imajinasilah yang membuat suatu permainan menjadi sangat menarik. Permainan dan seni memungkinkan kita hidup di dunia khayal. Kombinasi berbagai khayalan inilah yang membentuk kenikmatan permainan dan kenikmatan seni. Alam tidak pernah ditiru secara membabi-butu. Konsekuensinya imajinasilah yang mentransformasikan alam, dan menentukan keindahannya melalui kesan dan emosi tertentu yang ditimbulkannya (*sui generis*).

Uraian di atas pada dasarnya semakin menegaskan bahwa terdapat relevansi seni sebagai media untuk

mengembangkan kreativitas melalui proses pendidikan. Sifat-sifat imajinatif yang melekat pada seni menegaskan suatu kebebasan berkhayal dan dalam bentuk pengungkapannya sebagai sebuah kreativitas. Seni adalah sebuah bidang ilmu yang “terbuka”, lebih akomodatif secara daripada disiplin lain.

Untuk memahami pendidikan seni secara menyeluruh, berikut ini akan dijelaskan konsep pendidikan seni. Pendidikan seni mewarisi sifat-sifat seni yang luwes dan pendidikan sebagai bentuk enkulturasi.

Pendidikan melalui Seni

Istilah pendidikan seni rupa di Indonesia dapat dipadankan dengan istilah dalam Bahasa Inggris “Art Education” yang banyak dipakai di Amerika dan Eropa. Dalam tataran konseptual, istilah Pendidikan Seni (*Arts Education*) lebih dahulu tumbuh dan berkembang di Barat. Seorang pakar Pendidikan Seni dari Amerika, Lansing (1969:268) dalam bukunya “*Art, Artist, and Art Education*” menyoroti tentang Pendidikan Seni. Dia menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan hakiki pendidikan melalui seni, bagaimanapun, seseorang (peserta didik) seyogianya memiliki pengalaman berkarya kreatif dan berapresiasi seni.

Tokoh yang tidak kalah terkenal, Read (1970:1) dalam bukunya “*Education Through Art*”. Dalam bukunya tersebut, dia merujuk pada perkataan filsuf Plato yang menyebutkan bahwa ‘seni harus menjadi dasar dalam pendidikan’. Plato (Read, 1970:1) sebenarnya menegaskan tentang potensi dan posisi pendidikan seni yang ideal dalam peta pendidikan secara umum.

Pendidikan seni ditempatkan sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan secara umum. Pendidikan seni adalah pendidikan yang akan membawa kebanggaan dan keagungan jasmaniah dan rohaniah, dan justru itu seni seharusnya menjadi dasar pendidikan; *that art should be the basis of education*, demikian kata Herbert Read (1970) mengutip tesis plato, pemikir Yunani Klasik, berabad-abad yang lalu.

Konsep pendidikan seni dikelompokkan atas tiga orientasi utama (Salam 2001:13) yaitu: (1) konsep pendidikan seni yang berorientasi pada subject matter/isi pelajaran (seni), (2) konsep pendidikan seni yang berorientasi pada peserta didik, dan (3) konsep pendidikan seni yang berbasis pada kebutuhan masyarakat. Penjelasannya adalah sebagai berikut.

Pertama, orientasi pada *subject matter* mengembangkan konsep yang mengarahkan peserta didik untuk mempelajari secara intensif bidang seni (Salam 2001:13). Orientasi ini sangat relevan dengan pendekatan *disciplin based art education* yang mengutamakan ketersampaian materi-materi seni seperti kreasi seni, pengetahuan seni, apresiasi dan kritik seni (Carter, 2008; Mac Donal, 2006:51).

Kedua pendidikan seni yang berorientasi pada anak untuk memenuhi kebutuhan yang mendasar pada anak dalam mengaktualisasikan dirinya. Dalam hal ini, anak merupakan faktor utama untuk dikembangkan sisi-sisi kreativitasnya (Salam 2001; Read, 1970; Arieti, 1976). Konsekuensinya, guru seyogianya menempatkan anak sebagai individu yang unik dan memiliki potensi. Pendidikan seni diarahkan untuk aktualisasi diri anak, untuk mengembangkan potensi/bakatnya, baik bakat artistik maupun bakat nonartistik. Berkait dengan itu, Dorn (1994:19) mengungkapkan bahwa pendidikan seni

dilatarbelakangi oleh keyakinan seseorang tentang seni, pengajaran anak, dan tentang kondisi anak yang senantiasa tumbuh dan belajar. Pendidikan seni diyakini sebagai tempat yang mampu menumbuhkan kreativitas.

Ketiga, konsep pendidikan seni yang berbasis pada kebutuhan masyarakat memandang bahwa pendidikan seni bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat (Salam 2001:13). Seni dan pendidikan seni dalam hal ini tidak dapat terlepas dari perspektif kebudayaan. Oleh sebab itulah penamaan bidang studi yang ada di Indonesia disebut dengan Pendidikan Seni dan Budaya. Koentjaraningrat (2015) mengatakan kebudayaan sebagai keseluruhan manusia dari kelakuan dan hasil kelakuan yang teratur oleh tata kelakuan, termasuk kesenian. Koentjaraningrat (2015) mendefinisikan kebudayaan sebagai keseluruhan manusia dari kelakuan dan hasil kelakuan yang teratur oleh tata kelakuan yang harus didapatnya dengan belajar dan yang semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat. Kebudayaan adalah budi daya, tingkah laku manusia. Tingkah laku manusia digerakkan oleh akal dan perasaannya. Yang mendasari itu semua adalah ucapan hatinya.

BAB 5

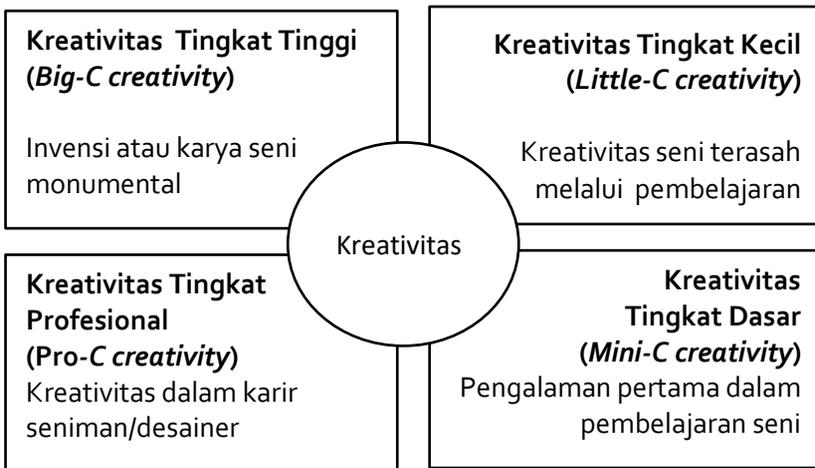
KATEGORI-KATEGORI KREATIVITAS DALAM PENDIDIKAN SENI

- **MEMAHAMI POSISI KREATIVITAS DALAM
PENDIDIKAN SENI**

Kreativitas dalam konteks pendidikan seni, lebih-lebih pada ranah pendidikan formal, berkait erat dengan pemahaman pendidik terhadap anak sebagai siswa atau peserta didik sebagai subjek yang unik. Terdapat dua kata kunci yang harus diingat oleh seorang pendidik, yakni “pemahaman” dan “penghargaan” terhadap gagasan estetik anak, proses kreatif, dan produk kreatifnya. Pemahaman seorang pendidik

dapat memungkinkan peserta didik untuk menerapkan imajinasinya untuk menghasilkan ide, pertanyaan dan hipotesis, bereksperimen dengan alternatif, serta untuk mengevaluasi ide mereka sendiri maupun orang lain, produk akhir dan prosesnya (lihat Kampilis and Berki, 2014).

Hal yang juga tidak kalah penting untuk dipahami oleh pendidik seni yaitu pemetaan kreativitas yang menerangkan kategori-kategori kreativitas. Pemetaan kategori kreativitas siswa dalam pendidikan seni dapat merujuk pada teori kategori kreativitas yang dikembangkan oleh Kaufman and Beghetto (2009) salah seorang profesor psikologi yang banyak meneliti bidang kreativitas seni. Terdapat empat kategori kreativitas yaitu (1), kreativitas tingkat tinggi, (2) kreativitas tingkat profesional, (3) kreativitas tingkat kecil, dan (4) kreativitas tingkat dasar.



Gambar 5.1 Kategori Kreativitas

Pertama, kreativitas level tertinggi disebut sebagai *Big-C Creativity*, dikhususkan untuk menggambarkan kreativitas orang-orang tertentu yang bersifat luar biasa (*extraordinary creativity*). Biasanya tidak semua orang sampai ke pada level kreativitas ini. Kreativitas level tertinggi telah menunjukkan produk inovasi yang memiliki kebaruan (*invensi*). Pelaku kreatifnya kadang juga bisa disebut sebagai “inventor”. Kemunculan karakteristik kreativitas level tertinggi tidak menutup kemungkinan terjadi kontradiksi dengan yang sebelumnya, muncul penolakan, penentangan, dan sebagainya.

Contohnya adalah karya ilmiah seperti Teori Relativitas Einstein dan Teori Evolusi Darwin. Di dalam bidang seni, misalnya pada karya seni yang diciptakan Picasso. Seniman-seniman lain juga bisa saja melampaui kreativitas level ini. Misalnya seniman X telah eksis di bidang seni rupa sejak lama, menghasilkan karya yang dianggap sebagai karya luar biasa sepanjang zaman. Bahkan salah satu atau beberapa karyanya yang dilegitimasi paling monumental oleh otoritas tertentu, dikoleksi di museum atau galeri milik negara.

Di Indonesia, terdapat nama-nama maestro seni rupa seperti Affandi, Basoeki Abdullah, I Nyoman Masriyadi, Heri Dono, dan beberapa seniman lain yang dapat dikategorikan dalam tingkat kreativitas jenis ini. Karya para pelukis kenamaan tersebut sesungguhnya menyiratkan ide-ide kreatif, proses kreatif, dan karya kreatif yang pencapaiannya melalui perjalanan yang sedemikian panjang sampai akhirnya mendapatkan legitimasi dari publik. Publik yang mengakui kreativitas seseorang sampai pada taraf *big-c creativity*.



Gambar 5.2 Lukisan Karya I Nyoman Masriadi Berjudul "Sorry Hero, Saya Lupa", 2008, acrylic on canvas, 200 x 300 cm
(Foto:<http://inyomanmasriadi.com>)



Gambar 5.2 Lukisan Karya Heri Dono Berjudul "Pesta Demokrasi" tahun 1992, Akrilik dan Kolasi pada Kanvas, 100 x 100 cm
(Foto:<http://inyomanmasriadi.com>)

Kedua, Kreativitas tingkat profesional disebut sebagai *Pro-C Creativity*. Kreativitas pada tingkat ini menganggap seseorang memiliki kompetensi-kreatif pada tingkat profesional dan di tempat yang profesional. Orang-orang yang ada pada level ini disebut *expert* atau ahli. Pada titik ini, seseorang akan memiliki banyak latihan dan pelatihan yang disengaja untuk meningkatkan profesionalitasnya. Tidak menutup kemungkinan, biasanya seseorang mendapatkan penghasilan dan nama baik dari profesi kreatifnya. Sekalipun demikian, umumnya tujuan dari mereka pada tingkat ini untuk mendukung diri mereka melakukan sesuatu yang mereka sukai. Seseorang yang berada dalam tingkat kreativitas ini banyak lahir dari perguruan tinggi.

Misalnya seorang seniman muda bernama Dani Febriana, sebelumnya telah memenuhi kualifikasi sehingga lulus dari sebagai sarjana seni di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang. Karyanya telah banyak dipamerkan di berbagai galeri. Karyanya juga banyak meraih penghargaan dari berbagai *event*/kompetisi seni, di antaranya yang terbaru yaitu UOB Art Award 2018. Lukisannya telah diakui oleh para ahli seni dan kritikus sebagai karya yang kreatif. Lukisannya menggantung di galeri, juga dikoleksi di rumah orang lain yang mungkin saja tidak mengenal siapa itu Dany secara pribadi, tetapi mau menghargai dan tergerak oleh karya seninya. Dia bekerja, berkreasi, mengeksplorasi daya kreatifnya demi profesionalitas kerjanya.



Gambar 5.3 Lukisan Karya Danni Febriana Berjudul "Shocking Beauty is Goat #2", 2016, 100 x 90, *Charcoal on Canvas* (Foto: indoartnow.com)

Contoh lain, misalnya seorang pelukis profesional sebut saja Arif Fiyanto (Peserta Balai Lelang *Masterpiece*). Telah menempuh pendidikan sarjana seni rupa dan magister seni rupa dari Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Dia banyak mengeksplorasi daya kreatifnya melalui pengubahan bentuk-bentuk visual melalui bahasa visual, yang seakan-akan tiada habisnya untuk dinikmati publik. Arif Fiyanto dalam konteks ini berada dalam kategori *pro-c creativity*. Dia banyak mendapatkan pemasukan atau bayaran dari hasil kerja kreatifnya. Lukisannya juga telah dikoleksi oleh orang-orang yang menyukainya.



Gambar 5.4 Lukisan Karya Arif Fiyanto berjudul "Save My Natural Colour", 2017, 120x120 cm, *Acrilic on Canvas* (Foto: dokumen penulis)

Ketiga, kreativitas pada tingkat kecil, disebut sebagai *Little-C Creativity*. Orang yang berada pada kategori ini adalah orang yang kreativitasnya dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya seseorang yang sedang belajar kriya anyaman atau belajar musik dan menulis lagu, dia mengasah kreativitas seninya secara berkelanjutan. Apabila ditelusuri, sesungguhnya kreativitas dalam kategori ini merupakan keberlanjutan dari pengalaman-pengalaman kreatif yang pertama kali di dapatkan pada kategori dasar (*mini-c*). Dengan sistem pembelajaran yang tepat, kemajuan hasil belajar seni

tersebut pada akhirnya akan menghasilkan karya yang dapat dinikmati bahkan bermanfaat bagi orang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Sugiarto (2013) tentang ekspresi visual anak pesisir di SD 4 Kemijen (Kawasan Tanjungmas Semarang) pernah menunjukkan kategori kreativitas ini. Karya Sheva Harry Suseno (8 tahun) dan Ilham Taufik Hidayat (8 tahun) bertema “kehidupanku” menampilkan kreativitas yang diekspresikan secara visual pada Tabel berikut ini.

Tabel 5.1 Analisis Litle-C Creativity Heva Harry Suseno (8 Tahun)

	
Pemilihan Subjek Pesisir	Subjek perahu motor yang detail dengan mesin diesel menunjukkan anak akrab dengan perahu motor. Subjek manusia memancing ikan di dermaga, adalah aktivitas yang sering dijumpai di Tambakrejo Tanjung Mas. Subjek laut yang dilengkapi ikan, penyu, dan rumput laut merupakan representasi laut.
Garis	Garis lengkung berombak pada gambar menunjukkan irama laut.
Penggunaan Warna	Penggunaan warna biru untuk merepresentasikan laut. Warna jingga-merah sering terjadi saat sunset yang mudah dilihat di laut/pantai.
Kreativitas ekspresi	Penggambaran subjek tampak samping sangat detail. Penggambaran laut seperti irisan/penampang. Anak mampu menunjukkan posisi duduk nelayan pada perahu motor.

(Sumber foto: Sugiarto, 2013)

Tabel 5.1 Analisis Litle-C Creativity Ilham Taufik Hidayat (8 Tahun)

	
Pemilihan Subjek Pesisir	Subjek kapal tampak detail, lengkap dengan, katrol, cerobong asap, menunjukkan anak akrab berinteraksi dengan kapal laut. Subjek aktivitas awak kapal. Subjek laut yang dilengkapi ikan, merupakan representasi objek laut.
Garis	Garis lengkung berombak pada gambar menunjuk-kan objek laut.
Penggunaan Warna	Penggunaan warna biru untuk merepresentasikan laut. Warna jingga-merah sering terjadi saat sunset yang mudah dilihat di laut/pantai.
Kreativitas ekspresi	Penggambaran subjek tampak samping sangat detail.

(sumber foto: Sugiarto, 2013)

Keempat, kreativitas tingkat dasar disebut sebagai *mini-c creativity*. Kategori ini merupakan kategori kreativitas paling sederhana yang menjadi dasar bagi kemunculan *little-c creativity* di tingkat selanjutnya. Jika *mini-c* berkesan bagi seseorang dalam pengalaman pertamanya belajar, akan mentukan kuatnya proses-proses kreatif dalam pembelajaran seni selanjutnya, dunia karir berikutnya, dan dorongan penemuan lebih besar di kemudian hari. *Mini-c* dapat berarti 'interpretasi baru dan pribadi yang berarti dari ide-ide, pengalaman, tindakan, dan cara-cara yang dilakukan. Kategori kreativitas ini

biasanya juga diterapkan dalam pembelajaran seni dengan tidak membatasi proses-proses kreatifnya. Kreativitas pada tingkat dasar mengasumsikan bahwa “setiap kali seseorang mencoba tugas baru, ada eksplorasi kreativitas yang terlibat di dalamnya”.

Dalam konteks pendidikan seni, hal penting yang wajib dicatat adalah: sekalipun mini-c merupakan kategori kreativitas pada tingkat yang paling sederhana dalam diri seseorang, bukan berarti kategori ini tidak penting dibanding kategori yang lain. Justru kreativitas yang lain diawali dari munculnya kreativitas dalam kategori ini. Pada tingkat kreativitas mini-c, apa yang diciptakan oleh seseorang mungkin bukan sesuatu hal yang baru, revolusioner, atau menggemparkan dunia seni dan pendidikan seni, tetapi yang diciptakan adalah hal yang baru dan bermakna bagi seseorang.

Mini-c *creativity* sangat membutuhkan dukungan dari orang-orang terdekat seperti guru di sekolah, termasuk orang tua atau saudara di rumah. Mini-c mengandung potensi-potensi lebih besar yang harus diapresiasi. Contoh, Desta (9 tahun) seorang anak di SD Negeri 1 Payaman Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus, pada suatu hari sedang belajar membuat kerajinan anyaman secara langsung untuk pertama kalinya menggunakan *iratan* bambu di rumah perajin anyaman. Terjadi proses kreatif yang sangat menyenangkan dalam pembelajaran yang dilakukan dengan sangat santai. Kemudian anak tersebut membawa pulang karya pertamanya itu ke rumah. Ini adalah upaya pertamanya untuk sesuai dengan tugas dan itu baru dan bermakna baginya (Sugiarto, 2017).



(a)



(b)

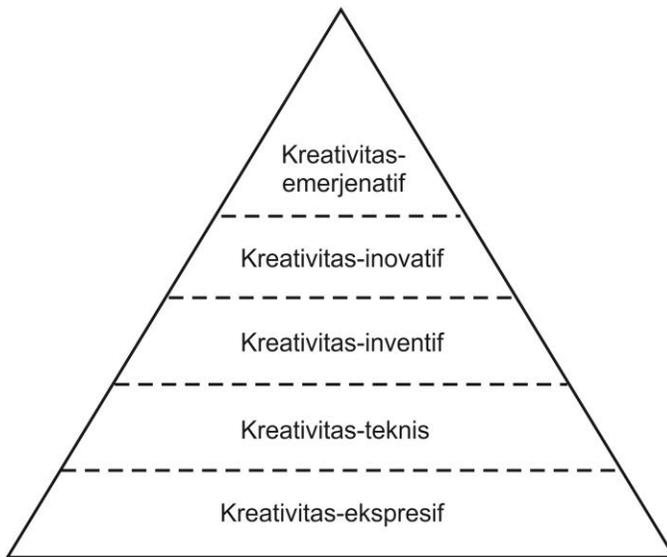
Gambar 5.5 Foto a dan b, Pembelajaran Kerajinan Anyaman pada Siswa SD 1 Payaman di Rumah Perajin (Foto: dokumen penulis)

Kategori-kategori kreativitas sebagaimana dijelaskan sekaligus dicontohkan di atas dapat dijadikan dasar bagi pendidikan seni dalam memetakan posisi kreavititas dalam

konteks pendidikan seni dan implementasinya dalam pembelajaran, baik dalam ranah formal, informal, maupun nonformal.

■ HIERARKI KREATIVITAS

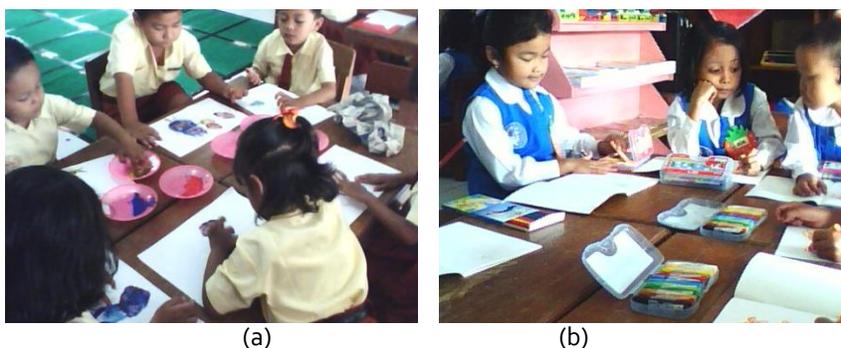
Dalam sudut pandang yang lain, Taylor mengelompokkan tingkatan kreativitas sampai dengan lima level. Taylor mengidentifikasi level kreativitas yaitu sebagai berikut (yang diurutkan mulai level yang paling rendah menuju paling tinggi): (1) kreativitas ekspresif, (2) kreativitas teknis, (3) kreativitas inventif, (4) kreativitas inovatif, dan (5) kreativitas emerjenatif (*emergenative*), sesuai dengan gambar hierarki kreativitas (Liu & Schoenwetter, 2004:802).



Gambar 5.6 Hierarki Kreativitas Taylor

Pertama, kreativitas-ekspresif dapat muncul ketika seseorang memiliki kemampuan untuk mengembangkan ide unik tanpa khawatir tentang hasilnya berkualitas baik atau tidak. Kreativitas pada tingkat ini seolah-olah sengaja “membiarkan” seseorang melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya. Mari kita pahami “membiarkan” bukan semata-mata “membebaskan” sebebas-bebasnya. Pendidikan seni untuk mendukung pengembangan kreativitas ekspresif berarti menyediakan kondisi yang membiarkan ide mengalir, proses mengalir, tak peduli hasilnya. Level kreativitas-ekspresif ini lebih mementingkan pada dimensi proses, bukan hasil. Karena di dalam proses terdapat potensi-potensi yang mungkin dapat berkembang di kemudian hari.

Misalnya dalam kasus pembelajaran seni, seorang siswa diminta oleh gurunya untuk mengekspresikan diri menggunakan krayon, sesendok pasir, dan cat air menjadi karya lukis. Siswa akan menunjukkan ekspresi seni yang berbeda-beda sesuai dengan kreativitasnya dalam merespons media seni. Hal ini dapat menunjukkan lukisan spontan anak, seperti terlihat pada Gambar berikut ini.



Gambar 5.7 Foto a dan b, Aktivitas Bermain dan Belajar di TK Pembina Kabupaten Kudus (Foto: dokumen penulis)

Proses berkarya seni pada anak-anak usia dini dapat dijadikan contoh yang paling sesuai untuk tingkatan kreativitas ekspresif dibandingkan dengan jenjang sekolah yang lain. Dunia anak adalah dunia bermain, sangat relevan dengan dunia seni ekspresivitas. Proses berkarya seni dalam konteks pembelajaran terjadi dengan penuh kebebasan. Siswa atau anak tidak terbatas oleh pola gambar yang harus diwarnai. Proses ini berlangsung sangat menyenangkan. Bahkan, suasana pembelajaran seni seakan-akan hanya bermain dengan cat dan pewarna lainnya. Riuhanak-anak yang bermain dengan cat menunjukkan begitu menyenangkannya proses berkarya ini dilakukan.

Berikut adalah contoh hasil karya gambar anak yang menunjukkan tingkatan kreativitas-ekspresif.



Gambar 5.8 Gambar Vista Nauva Putram (5 tahun)
(Foto: dokumen penulis)



Gambar 5.9 Gambar Farhan Al.Farizi (5 tahun)
(Foto: dokumen penulis)



Gambar 5.10 Gambar Rasya Ayu Amelia (5 tahun)
(Foto: dokumen penulis)

Bagaimana dengan hasilnya? Tidak perlu dipersoalkan hasilnya, karena barangkali sangat jauh dari kesempurnaan bentuk lazimnya gambar-gambar orang dewasa. Namun bukan itu persoalannya, yang terpenting adalah proses kreatifnya yang mampu menggambarkan spontanitas ungkapan pikiran atau perasaan.

Secara paradigmatik, pembicaraan tentang kreativitas-ekspresif dalam pembelajaran seni dapat dikaitkan dengan paradigma *Self Expression Arts Education* (SEAE) yang dipengaruhi oleh pemikiran John Dewey. Dewey (dalam Sikandar, 2016:192) melalui bukunya "*Art as Experience*" mengatakan bahwa pengalaman kreasi-estetik sangat penting karena menggambarkan pengalaman-pengalaman yang spesifik dan unik dari setiap individu. Keunikan ekspresi tersebut terjadi karena terdapat interaksi antara individu dengan pengetahuan, pengalaman, cita rasa dan konteks budaya sehingga membentuk keindahan subjektif. Tegasnya, proses berekspresi itu penting dan menarik, dan setiap orang harus memberi penghargaan kepadanya. Dengan demikian, kreativitas ekspresif menitik-beratkan kreativitas pada dimensi proses, spontanitas, dan kebebasan.

Kedua, kreativitas-teknis atau dapat pula disebut sebagai kreativitas yang bersifat produktif. Tingkat kreativitas teknis dapat saja terjadi pada karya seni atau sains yang dihasilkan dengan mengikuti prosedur tertentu. Kreativitas pada level ini merupakan kelanjutan dari kreativitas ekspresif, yang bersifat agak berkebalikan. Jika kreativitas ekspresif cenderung eksploratif dan mengajarkan keberanian memulai hal yang baru pada tahap awal maka kreativitas teknis cenderung menekankan kepada terselesaikannya suatu proses

berkarya seni melalui tahap-tahap yang bersifat prosedural (keterampilan teknis).

Level kreativitas-teknis berarti menggambarkan suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan produk dengan keterampilan yang sempurna, tetapi dengan sedikit spontanitas ekspresi. Sebagai contoh, seorang mahasiswa teknik menampilkan perilaku yang tepat dalam tugas laboratorium sebagaimana dimodelkan oleh dosennya, mereplikasi produksi struktur yang ada, seperti jembatan (Liu & Schoenwetter, 2004:802).

Kreativitas-teknis dalam bidang seni ditunjukkan ketika seseorang menyelesaikan berkarya gambar alam benda. Mula-mula guru atau dosen mendemonstrasikan bagaimana cara menggambar alam yang diawali dengan pemilihan arah pandang, penentuan proporsi dan keseimbangan, membuat sketsa, menegaskan garis, memberi arsir atau gelap terang, dan menegaskan bentuk dengan *foreground* dan *background*. Tahap-tahap tersebut bagi siswa adalah prosedur yang harus diikuti dalam proses menggambar. Dengan demikian, faktor guru sebagai model dalam pembelajaran menjadi amat penting kehadirannya.

Seseorang yang berada pada tingkatan kreativitas-teknis akan mencoba menemukan pola baru dalam proses kreatifnya melalui keterampilan teknis yang tepat. Orang-orang yang bekerja dalam bidang kriya dan desain atau seni terapan lainnya sesungguhnya sangat dekat dengan tingkatan kreativitas teknis. Misalnya seorang perajin keramik sangat selektif dalam memilih tanah dan mengolah keliatannya sehingga siap dipakai sebagai bahan keramik. Kemudian dengan keterampilan yang terasah memainkan tangannya

melakukan teknik putar dan pijit untuk membentuk segumpal tanah liat menjadi keramik. Kelihaihan tangan, kekuatan kaki untuk menekan tuas pemutar, dan koordinasi antara tangan-kaki begitu penting. Kreativitas teknis mencoba meminimalkan terjadinya kesalahan-kesalahan dalam kinerja atau berkarya, dengan mengikuti prosedur yang ada atau bisa juga menyiasati proses yang ada untuk mencapai hasil yang sesempurna mungkin.

Ketiga, tingkat kreativitas-inventif yaitu merujuk pada penemuan-penemuan baru yang dihasilkan oleh seseorang. Orang yang menghasilkan temuan disebut sebagai inventor. Sebagaimana telah dijelaskan pada Bab sebelumnya, invensi merupakan kreasi baik pemikiran, produk, jasa, atau metode baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Penemuan dalam konteks ini yaitu kekhasan yang menjadi karakteristik seseorang. Penemuan dalam arti kebaruan (*invention*) memiliki pengertian yang berbeda dengan penemuan dalam arti pengungkapan (*discovery*). Keduanya memang memiliki hubungan erat, yakni sama-sama merupakan proses penemuan.

Penemuan dalam arti invensi berorientasi pada suatu tujuan. Penemunya harus tahu apa yang ingin dicapai, merekam setiap perkembangan penemuannya, berdasarkan ide dan cara-cara yang jelas. Tipe penemuan ini misalnya adalah ide baru dan mengandung langkah inventif hingga sampai kepada teknologi penerapannya. Luaran dari temuan inventif dapat berupa paten atau pengakuan dari sekelilingnya terhadap si penemu.

Dalam bidang seni, kreativitas-inventif dapat tercermin dari penggunaan bahan atau teknik yang orisinal pada sebuah karya. Bahan atau teknik tersebut bersifat subjektif yang mampu melegitimasi jati diri sekaligus kekhasan seninya. Kreativitas-inventif menggambarkan kemampuan untuk mengembangkan penggunaan baru dari bagian lama yang pernah dilakukan dengan cara merespons secara kreatif hal-hal lama dengan cara-cara yang cerdas. Tegasnya, terjadi proses menggabungkan ide-ide lama dan mensintesiskannya menjadi produk baru.

Kreativitas seorang seniman terjadi ketika dia tidak hanya terbatas pada teknik atau prosedur berkarya yang selama ini berlaku secara umum. Dia mampu menemukan cara-cara baru dengan mengeksplorasi berbagai sumber gagasan, material, alat, dan teknik sehingga menjadi sebuah karya yang menjadi ciri khasnya. Sebagai contoh adalah Nasirun, seniman yang kuat dan kokoh dalam hal produktivitas dan kreativitas. Nasirun yang lulus dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 1994 tersebut telah beberapa kali pameran tunggal maupun kelompok.

Penciptaan karya seni lukis Nasirun cenderung unik, yakni dilatarbelakangi oleh lingkungan sosial masa lalu Nasirun yang begitu lekat dengan tradisi budaya, pendidikan, dan pengalaman-pengalamannya dalam bidang kriya. Tema wayang, mistik, dan sosial-politik menjadi karakteristik yang khas dalam mengambil sumber gagasan berkarya seni. Nasirun telah mampu memotret secara aktual sekaligus mensintesis fenomena kekinian dan masa lalu menjadi karya yang menjadi ciri khasnya. Terdapat cara-cara khusus sebagai cermin kreativitas-inventif, yaitu keunikan gagasan dan teknik dalam

pembuatan karya seni lukis. Soal nilai ekstrinsik, karya-karyanya lebih banyak berujung pada nilai-nilai spriritual atau pesan moral.



Gambar 5.11. Abstraction by Nasirun, 90cm x 145 cm, oil on canvas, 2014
(Sumber foto: <http://arsip.galeri-nasional.or.id/>)

Keempat, kreativitas-inovatif. Kreativitas-inovatif adalah sebuah kemampuan seseorang untuk menembus prinsip-prinsip dasar atau membangun konstruksi pemikiran dan merumuskannya secara inovatif. Publik biasanya mengenal tingkatan kreativitas-inovatif sebagai “berpikir di luar kotak” (*thinking out of the box*). Taylor rupanya memposisikan tingkatan ini sebagai inovasi, atau kreativitas yang mencapai taraf inovasi.

Kreativitas-inovatif kerap dijumpai dalam bidang desain, karena kebaruan-kebaruan desain lebih banyak berorientasi pada pemecahan masalah dalam masyarakat (*problem solving*). Terdapat upaya pembuatan gagasan atau

pemecahan masalah yang tidak dibatasi oleh batas yang ditentukan sendiri atau hambatan konvensional, menjadi pemikiran bebas atau terobosan, menciptakan paradigma baru dan mengeksplorasi cara-cara serta solusi yang mungkin oleh sebagian besar orang dianggap tidak logis dan tidak biasa (Liu & Schoenwetter, 2004:803).

Mari kita padankan inovasi dengan *out of the box*, sebuah istilah yang cukup lekat pada orang-orang, kemudian mencari makna dari yang dikatakan "box" atau "kotak" tersebut. Istilah "kotak" tersebut adalah bahasa metafor, bermakna bingkai atau cara-cara berpikir konvensional tentang suatu masalah. Persoalan berikutnya, bagaimana dan apakah seseorang akan keluar darinya? Inilah makna kreativitas-inovatif.

Di dalam bidang seni dan desain, kita dapat mengamati karya-karya baik berupa hasil gagasan, prosedur, maupun produk benda fisik yang menunjukkan fenomena lama. Level kreativitas-inovatif berarti mengajak kita melihat solusi A, B, C, D dan E, lalu dipilih yang terbaik untuk ke luar dari dalam kotak berpikir lama. Tujuannya adalah untuk menghasilkan model, terobosan, atau perbaikan.

Manusia dalam konteks seni selain dikenal sebagai makhluk simbol sekaligus juga makhluk yang sangat kreatif. Sebagai makhluk kreatif, manusia perlu keluar dari kotak, yang berarti menggeser *frame*. Katakanlah Anda adalah desainer komunikasi visual. Secara konvensional, desainer berpikir di dalam kotak yang selama ini berlaku secara umum. Desainer hanya terjebak pada penyelesaian aspek estetik-formal, yaitu urusan tata letak, pemilihan warna, gambar, dan tulisan. Desainer yang sampai pada kreativitas-inovatif biasanya keluar

dari batas-batas estetik-formal, lebih pada penyelesaian aspek “*brand awareness*” untuk membangun kepercayaan pengguna. Artinya, desainer kreatif akan “menjual ide”, bukan semata-mata menjual barang visual. Ide-ide yang *out of the box* akan mampu membangun “*brand awareness*” masyarakat secara luas.

Dengan demikian, pendidikan seni perlu mengakomodasi cara-cara pengajarannya yang memungkinkan siswa atau mahasiswa menciptakan paradigma baru, mengeksplorasi cara-cara baru, serta solusi yang mungkin dianggap tidak logis dan tidak biasa. Pendidikan seni harus memberikan keberterimaan atas hadirnya pemikiran baru, ekspresi baru, dan karya-karya seni baru. Namun, yang menjadi catatan yaitu perlu disesuaikan dengan *learning outcome* sebagaimana yang dicita-citakan oleh suatu negara.

Kelima, kreativitas emerjenatif, yakni kreativitas yang melahirkan sesuatu hal yang amat baru dan signifikan yang dapat menimbulkan dampak luar biasa bagi kehidupan manusia dan alam semesta. Menurut Taylor (Liu & Schoenwetter, 2004:803) kreativitas level 5 tersebut amat langka. Hanya orang-orang tertentu yang dapat sampai pada kreativitas level ini. Secara realistis, seseorang hanya bisa mencapai kreativitas-inovatif yang mengandung *novelty*, yaitu elemen umum-tunggal bagi banyak orang.

Tingkat kelima dan tertinggi adalah kreativitas yang muncul, kemampuan untuk menggabungkan prinsip-prinsip ideasional yang paling abstrak atau asumsi yang mendasari tubuh pengetahuan, seperti dalam contoh Karya Einstein tentang relativitas umum. Teorinya berkaitan dengan prinsip-

prinsip atau temuan ilmiah yang diterapkan sehingga menghasilkan produk dan layanan yang bermanfaat.

Di Indonesia, kita menenal tokoh BJ Habibi. Habibie juga dikenal sebagai "Mr Crack" karena keahliannya menghitung *crack propagation on random* sampai ke atom-atom pesawat terbang. Di dunia ilmu pengetahuan dan teknologi, para ahli dirgantara mengenal apa yang disebut Teori Habibie, Faktor Habibie, dan Fungsi Habibie.

Di dalam bidang seni, dulu kita mengenal sosok perupa Pablo Ruiz Picasso. Picaso adalah seniman terkemuka dalam aliran kubisme dan dikenal sebagai pelukis revolusioner pada abad ke-20 yang memberikan dampak luar biasa bagi perkembangan seni rupa di dunia. Karya-karyanya meliputi patung, grafis, keramik, kostum penari balet, hingga tata panggung.

Picasso lahir di Malaga, Spanyol, pada 25 Oktober 1881. Ayahnya, Josse Ruiz Blasco, adalah seorang guru seni di Spanyol. Kejeniusan Picasso sudah tampak sejak belia, di mana ia membuat lukisan pertama pada usia 10 tahun, dan di umur 15 tahun memperlihatkan kebrilianannya dalam ujian masuk Sekolah Seni Rupa di Barcelona. Lukisannya *Science and Charity* (1897) yang menggambarkan seorang dokter, perawat, dan seorang anak di sisi seorang wanita yang sakit, berhasil meraih medali emas (Rothenberg & Joris, 2004)

BAB 6

PERAN PENDIDIKAN SENI DALAM PENGEMBANGAN KAPASITAS KREATIF

Bagian ini dipaparkan untuk menyakinkan kepada kita bahwa kreativitas amatlah penting dan pendidikan seni memiliki potensi yang sangat besar untuk menunjukkan perannya dalam pengembangan kreativitas. Bagian ini juga menguraikan paradigma yang ingin dibangun, yaitu pendidikan seni sebagai penghela kreativitas. Tegasnya, kreativitas adalah hal yang penting, yang mana pendidikan seni sebagai disiplin yang mampu berperan lebih dalam pengembangan kreativitas. Implikasinya, pelaksanaan pendidikan seni harus melalui cara-cara (model, metode, teknik, dan media) yang kreatif pula.

Penjelasan tentang peran pendidikan seni dalam pengembangan kreativitas perlu terlebih dahulu menengok konsep-konsep dan *roadmap* pendidikan seni.

■ KONSEP PENDIDIKAN SENI

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar yang dilakukan bagi pengembangan individu. Pendidikan termasuk pendidikan seni memiliki banyak manfaat bagi peserta didik (para siswa) dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Manfaat pendidikan seni antara lain: (1) memberikan kontribusi terhadap perkembangan individu, (2) memberikan pengalaman yang berharga (pengalaman estetik), dan (c) sebagai bagian yang penting dari kebudayaan.

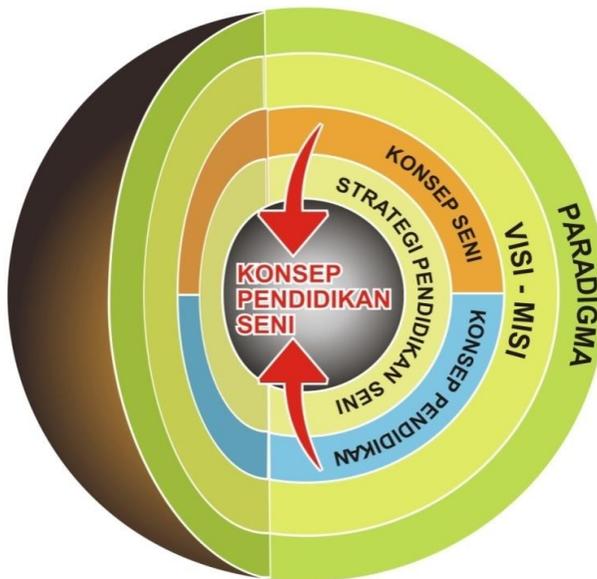
Menurut Salam (2011), seni secara alamiah ditujukan untuk merangsang timbulnya pengalaman estetik. Pengalaman estetik sebagaimana yang ditegaskan oleh John Dewey, dapat muncul dalam semua bidang yang digeluti manusia. Memecahkan persoalan matematika, berkebun, menemukan teori baru, atau melukis dapat menjadi sumber pengalaman estetik. Dengan perspektif yang luas tentang sumber pengalaman estetik ini, maka seharusnya pemberian pengalaman estetik menjadi perhatian semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pendidikan. Pandangan semacam ini menjadi dasar pijakan Herbert Read, seorang filosof Inggris, yang mengajukan tesis bahwa semestinya proses pendidikan seyogyanya mengembangkan potensi peserta didik untuk menciptakan sesuatu yang indah dan memberi kepuasan. Sesuatu yang diciptakan itu dapat berwujud ide atau karya, dapat bersifat teoretis maupun praktis. Orang yang mampu

menciptakan sesuatu yang indah dan memuaskan pastilah merupakan orang yang terampil, sensitif, dan penuh imajinasi.

Pemahaman mendasar tentang hakekat pendidikan seni sesungguhnya sangat ditentukan oleh ideologi atau paradigma yang diyakni. Implikasinya, banyak pula tawaran konsep-konsep pendidikan seni dari berbagai tokoh di dunia. Ideologi merupakan seperangkat nilai yang diyakini kebenarannya dan dijadikan pandangan hidup. Sebagai sistem nilai yang diyakini dan menjadi pandangan hidup, ideologi ini nantinya yang akan berperan dalam memandu bagaimana pengetahuan diarahkan dan berkembang atau memiliki tujuan. Ideologi pendidikan adalah suatu konstruksi filosofi dari beragam aliran-aliran filsafat pendidikan. Intinya adalah, bahwa istilah ideologi pendidikan wilayah kajiannya lebih bersifat politis filosofis. Sementara filosofi pendidikan merupakan kerangka konseptual yang bersifat fundamental dengan mengetengahkan ketiga aspek kajian filsafat secara umum (ontologi, epistemologi, dan aksiologi). Adapun paradigma pendidikan adalah merupakan suatu konstruksi pemikiran pendidikan yang jauh lebih memiliki kejelasan dari segi konsep-konsep maupun aplikasinya. Tingkatan abstraksinya dalam wilayah paradigma semakin dipersempit, dan justru konsep-konsep yang bersifat aplikatif lebih jelas.

Misi pendidikan seni adalah mengembangkan kepekaan rasa agar terbentuk manusia yang memiliki kepribadian yang seimbang secara jasmani-rohani, mental-spiritual, dan intelektual-emosional. Pendidikan seni juga dilaksanakan dengan prinsip tertentu. Prinsip dalam hal ini adalah arahan/rambu-rambu dalam melaksanakan pendidikan seni. Berbicara tentang prinsip, maka juga berarti berbicara tentang

sesuatu yang ideal, atau yang sepatutnya dicapai. Misalnya, belajar membuat atau belajar seni, menuai hasilnya berupa kemampuan seni. Prinsip pendidikan seni muncul akibat adanya hubungan kausalitas antara konsep pendidikan dan konsep seni. Bermula dari prinsip tersebut kemudian menghasilkan konsep “Pendidikan seni”.



Gambar 6.1. Bagan Konsep Pendidikan Seni
(Sumber: Penulis)

Pendidikan tentang Seni dan Pendidikan melalui Seni

Pendidikan seni diberikan karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan manusia, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berapresiasi dan

berkreasi melalui pendekatan, di antara pendidikan melalui seni dan pendidikan tentang seni. Peran inilah yang tidak diberikan oleh mata pelajaran lain.

Kemunculan pendekatan pendidikan seni tersebut tidak dapat dilepaskan dari perkembangan konsep pendidikan seni, yang di dalamnya berkembang pula pengertian pendidikan seni. Pada awalnya, pendidikan seni diartikan sebagai usaha sadar untuk menularkan seni sebagai bentuk “transformasi budaya” dari generasi ke generasi penerusnya. Dalam hal ini, seniman adalah pihak penular, sedangkan seseorang yang lain adalah pihak tertularnya. Pengertian inilah yang sejak lama digunakan (Lihat Soehardjo, 2012:14).

Dua pendekatan tersebut muncul dalam pendidikan seni ketika perkembangan konsep pendidikan seni terjadi. Perkembangan pengertian pendidikan seni tidak lagi sebatas “transfer kemampuan”. Ini yang kemudian menjadi cikal bakal pendidikan seni dalam lingkup formal secara lebih terarah. (SD, SMP, SMA, dan SMK nonkejuruan seni). Sejak itu, pengertian pendidikan seni tidak lagi tunggal, justru meluas, sehingga muncul pendekatan ‘*education in art*’ yang dikemukakan oleh dikemukakan Eisner dan ‘*education through art*’ yang banyak digagas oleh Herbert Read.

Education through art dan *education in art* merupakan pendekatan dalam pendidikan seni. *Pertama, education in art* menempatkan seni sebagai bidang kajian secara mendalam dalam pendidikan khusus (kejuruan seni), dalam bentuk transformasi budaya (transfer keterampilan/kemampuan) dari generasi satu ke generasi berikutnya. Tujuan dari pendidikan seni dalam pendekatan ini adalah mewujudkan siswa yang memiliki kompetensi kesenimanannya yang mumpuni, sebagai

bekal karir kesenimanannya. Pendekatan ini adalah peninggalan konsep lama, yang dapat disebut sebagai “penularan seni” sebagaimana dikatakan oleh Soehardjo (2012).

Pendekatan ini lebih tepat diterapkan oleh *stakeholder* dalam sekolah kejuruan (seni) dan perguruan tinggi seni (atau yang memiliki Prodi Seni/Pendidikan Seni). Hal ini sangat lumrah, bahkan suatu keharusan, memningat para lulusan lembaga seni tersebut diharapkan memiliki kemampuan (baik skill maupun keilmuan) bidang seni yang mumpuni, sehingga dapat berkarir secara profesional.

Kedua, education through art lebih bermakna pemfungsian seni sebagai media yang digunakan untuk melaksanakan pendidikan. Pendekatan ini banyak dilakukan dalam praktik pendidikan di sekolah, baik dalam mata pelajaran seni bukan mata pelajaran seni. terutama pendidikan pada jenjang dasar dan menengah. Misalnya, pembelajaran menghitung di kelas satu SD menggunakan media audio/lagu. Guru bersama-sama dengan siswa menyanyikan lagu:

*"Satu di tambah satu, sama dengan dua
Dua ditambah dua, sama dengan empat
Empat di tambah empat, sama dengan enambelas
dst..."*

Contoh berikutnya dalam pembelajaran mengenal hewan pada anak-anak TK. Guru membuat *puzzle* menggunakan busa yang di bungkus kain *flannel*, sehingga membentuk figur hewan tiga dimensi. Ini merupakan pemanfaatan karya seni rupa tiga dimensi sebagai media pembelajaran pengenalan lingkungan hidup (hewan).



Gambar 6.2. Contoh *Puzzle* untuk Media Pembelajaran Pengenalan Hewan (sumber gambar: meitoys.blogspot.com)

Bermula dari kajian filosofis, pendidikan kita dihadapkan pada wilayah implementasi yang jauh lebih konkrit ketimbang sebelumnya yang hanya merupakan wilayah abstrak (metafisika). Pada wilayah implementasi inilah kita kemudian berhadapan dengan berbagai model penyelenggaraan pendidikan. Inilah yang dimaksudkan dengan paradigma pendidikan. Inilah pengertian pendidikan mulai dari level konstruksi filosofisnya sampai pada wilayah yang jauh lebih aplikatif yang merupakan kesatuan pengertian utuh. Jadi masing-masing tidak berdiri sendiri-sendiri dalam pengertiannya.

Realitas masyarakat merupakan basis awal timbulnya suatu ideologi pendidikan seni. Di era postmodern ini, berbagai tantangan datang mengancam. Saat ini kondisi perkembangan sosial-budaya masyarakat mengarah pada globalisasi, perkembangan teknologi serta pluralisme; oleh karena itu pendidikan seni budaya sebaiknya memperhatikan pendekatan

pembelajaran yang dapat mengakomodasi secara fleksibel terhadap perkembangan tersebut. Pendekatan pembelajaran yang cocok adalah pendekatan yang dapat mengembangkan pembinaan potensi estetik-artistik siswa dan dapat menumbuh-kembangkan pribadi kreatif anak.

Berdasarkan penjelasan paradigmatik di atas, penulis lebih berpihak pada: pendidikan seni sebagai upaya pendidikan dengan menggunakan seni sebagai medianya (*education through art*). Posisi pendidikan seni dalam pendidikan nasional bahkan internasional merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan, karena sifatnya menyeluruh. Pendidikan seni merupakan unsur yang strategis dan fungsional sebagai sarana pemuliaan nilai kemanusiaan. Strategis dan fungsionalnya pendidikan seni itu, pada dasarnya sangat relevan dengan sifat-sifat seni yang menjadi kebutuhan alamiah manusia untuk mengekspresikan sisi kemanusiaannya (kebutuhan integratif).

Pendidikan seni dilaksanakan dengan memanfaatkan seni melalui praktik-praktik kreatif dan kebudayaan yang berkaitan dengan ruang pendidikan, baik sebagai media untuk mengajar sesuai kurikulum seni maupun kurikulum secara umum. Misalnya menggunakan bentuk, warna, dan objek yang berasal dari seni dan desain untuk mengajarkan mata pelajaran seperti matematika, fisika, biologi, geografi. Bisa juga digunakan untuk memperkenalkan bahasa melalui pementasan seni teater dan musik. Dengan demikian, pemahaman mendasar tentang hakekat pendidikan seni perlu berorientasi: memperluas manfaat pendidikan seni.

Implikasi dalam pembelajarannya juga perlu diindahkan. Pendidikan seni harus dilaksanakan secara luwes melalui kontekstualisasi teori dan penerapan praktis dari disiplin seni.

Tampaknya, pendekatan interdisipliner, sebagaimana diusulkan oleh Rohidi (2011) dalam praktik pembelajaran maupun pengkajian seni dapat diterapkan. Dengan demikian, praktik pembelajaran seni membutuhkan metode pengajaran yang lebih terbuka.

Bila kita menengok pada hakekat seni atau sifat-sifat yang melekat pada seni, seni itu bersifat imajinatif dan penuh daya kreativitas. Sifat imajinatif yang demikian itu merangsang orang yang terlibat di dalamnya untuk memperhadapkan, mereposisi, atau bahkan mengkolaborasikan berbagai perasaan yang dimiliki (internal) dengan realitas di luar dirinya (eksternal) yang diabstraksikan dalam cara-cara tertentu yang mampu memberikan kenikmatan estetik. Penikmatan tersebut terjadi karena tersusun dan diperoleh melalui cara-cara yang tak terduga, sadar maupun tidak sadar. Penikmatan estetik terjadi karena manusia menggunakan logika "rasa", bukan menggunakan atau tunduk pada logika "rasio" yang diselimuti aturan kepastian mutlak.

Rohidi (2014:201) menegaskan bahwa penikmatan estetik bukanlah realitas; dan memang bukan realitas. Dunia seni adalah dunia imajinasi, dan dunia imajinasi adalah dunia mimpi dari permainan mental yang tidak ada batasnya. Imajinasilah yang membuat suatu permainan menjadi sangat menarik. Permainan dan seni memungkinkan kita hidup di dunia imajinasi. Kombinasi berbagai imajinasi inilah yang membentuk kenikmatan permainan dan kenikmatan seni. Alam tidak pernah ditiru secara membabi-buta. Konsekuensinya imajinasilah yang mentransformasikan alam, dan menentukan keindahannya melalui kesan dan emosi tertentu yang ditimbulkannya (*sui generis*).

Dari uraian di atas, kemudian dapat dilihat relevansi seni sebagai media untuk pengembangan kreativitas. Sifat imajinatif dan permainan yang melekat pada seni menegaskan suatu kebebasan berimajinasi dan dalam bentuk pengungkapannya. Disiplin seni adalah disiplin yang “membebaskan”, disiplin yang senantiasa lebih baik daripada disiplin yang ketat tanpa hati nurani. Itulah sebabnya, mengapa pendidikan seni ditempatkan sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam pendidikan secara umum.

Pendidikan seni adalah bagian yang penting dan harus ada dalam pendidikan nasional. Pendidikan Seni memiliki fungsi menjaga keseimbangan untuk mencapai tujuan pendidikan secara utuh dan seimbang. Pendidikan seni berperan memberikan keseimbangan bagi pendidikan logika-rasional, etik-moral, dengan menekankan pada pendidikan estetik-emosional sebagai manusia yang berkemanusiaan. Pendidikan seni menyuguhkan aktivitas pendidikan yang memberi peluang bagi siswa untuk memandang fenomena secara multi perspektif. Aktivitas seni dan pendidikan seni menawarkan dimensi-dimensi makna yang baru. Seni secara epistemologis menyuguhkan pilihan lain, yakni suatu cara pemahaman yang mentransedensikan bentuk-bentuk pengetahuan deklaratif. Menurut Rohidi (2014:204) secara epistemologis, seni dapat mendorong untuk melihat dan mendengar, menerobos lapisan permukaan “apa yang terlihat dan terdengar”.

■ KAPASITAS KREATIF DALAM PENDIDIKAN SENI

Pendidikan Seni sebagaimana disebutkan dalam *Roadmap for Arts Education*, berkontribusi pada pendidikan yang mengintegrasikan fisik, intelektual, dan kreativitas serta memungkinkan hubungan yang lebih dinamis dan bermanfaat di antara pendidikan, budaya, dan seni (UNESCO, 2006). Integrasi tersebut akhirnya memberikan kekhasan bagi pendidikan seni dalam pelaksanaannya.

Kemampuan ini sangat penting dalam menghadapi tantangan yang ada pada abad 21. Tantangan tersebut dapat berupa perubahan sosial dan teknologi yang sedemikian pesat dan dinamis (sebagai ciri era disrupsi) yang mempengaruhi struktur atau tatanan kehidupan, tidak hanya persoalan makro bidang teknologi atau ekonomi, tetapi juga persoalan mikro misalnya keluarga. Anak-anak sering tidak mendapat hak-haknya, yaitu perhatian dari orang tua. Selain itu, karena kurangnya komunikasi dan interaksi langsung dalam kehidupan keluarga, anak-anak sering mengalami berbagai masalah emosi dan masalah sosial. Ditambah lagi enkulturasi budaya dan praktik artistik di dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat menjadi lebih sulit, terutama di daerah perkotaan.

Pendidikan seni harus hadir sebagai pemangkas kesenjangan yang berkembang antara proses kognitif dan emosional. Selama ini pendidikan di Indonesia tercinta, baik disadari maupun tidak, masih cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar kepada lingkungan belajar kognitif, dan perhatian yang lebih rendah kepada lingkungan belajar nilai dan proses emosional. Saya pikir, ini merupakan

paradigma yang masing keliru. Misalnya, orang tua dan anggota keluarga akan sangat senang melihat anak batita (bawah tiga tahun) dapat melafalkan angka 1-10, atau melafalkan abjad A-Z. Kebanggaan tersebut pada akhirnya (secara bawah sadar) memberi predikat “pintar” kepada batita tersebut. Lain halnya apabila anak batita tersebut ‘merengek’, mengolas-oleskan saus di pada baju, atau mencorat-coret dinding, oleh orang tua dan keluarga tidak dianggap sebagai “pintar” atau “kreatif”. Parahnya, hal itu tak jarang dijastifikasi sebagai “kenakalan”.

Dalam kehidupan persekolahan formal pada jenjang yang lebih tinggi (SMP atau SMA) lebih menunjukkan fenomena yang lebih mencengangkan. Dikotomi antara kelas IPA dan IPS masih saja terasa hingga saat ini. Siswa yang berhasil masuk bidang IPA dianggap lebih berhasil ketimbang masuk bidang IPS. Parahnya lagi, siswa yang berada dalam kelas bidang IPS tak jarang dijastifikasi sebagai “kegagalan”. Demikian juga dengan prestasi-prestasi eksakta di sekolah, misalnya olimpiade sains pada tingkat lokal, nasional, dan internasional dianggap lebih “bergengsi” daripada prestasi pada bidang seni dan desain. Perkara inilah yang perlu ditindaklanjuti secara serius dalam sistem persekolahan kita.

Menurut Profesor Antonio Damasio (dalam *Roadmap for Arts Education UNESCO, 2006*), perhatian yang lebih berpihak pada keterampilan kognitif dapat merugikan lingkup emosional siswa, sekaligus sebagai salah satu faktor penyebab penurunan perilaku moral di dalam masyarakat saat ini. Hal itu bisa terjadi karena pengolahan emosional merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pengambilan keputusan yang mengarah kepada sebuah tindakan dan ide, termasuk

membangun refleksi dan penilaian. Tanpa keterlibatan emosional, tindakan apa pun baik itu ide ataupun keputusan hanya akan didasarkan pada logika-rasio, bukan logika-rasa. Dengan demikian, semakin jelaslah fungsi pendidikan seni untuk mendorong perkembangan emosional yang dapat membawa keseimbangan yang lebih baik antara intelektual-kognitif dan emosional dengan kreativitas di dalamnya.

Roadmap for Arts Education (UNESCO, 2006) menyebutkan secara tegas bahwa dua tujuan utama dari pendidikan seni di seluruh dunia yaitu untuk mengembangkan kapasitas kreatif di satu segi dan menyadari keberagaman budaya di segi yang lain. Dalam konteks kreativitas, tujuan pendidikan seni adalah untuk mendidik siswa menjadi kreatif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan seni memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas. Pembelajaran seni, khususnya yang berkaitan dengan praktik berkesenian (kompetensi kreasi/ekspresi seni) secara terbuka dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Melalui permainan dalam aktivitas seni, anak memiliki keleluasaan untuk mengembangkan kreativitasnya. Beberapa aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam pendidikan seni antara lain kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran berkelompok, dan daya cipta.

Pendidikan seni adalah segala usaha untuk meningkatkan kemampuan kreatif ekspresif anak didik dalam mewujudkan kegiatan artistiknya berdasarkan aturan-aturan estetika tertentu. Selain itu, pendidikan seni bertujuan menciptakan cipta rasa keindahan serta kemampuan mengolah dan menghargai seni. Jadi melalui seni, kemampuan cipta, rasa dan karsa anak di olah dan dikembangkan.

Pendidikan seni sebagai media bermain dimaksudkan sebagai wahana penyeimbang kegiatan belajar lain yang lebih memerlukan kemampuan berpikir kritis kepada situasi yang rileks. Pendidikan seni menjadi pendidikan rekreatif, menyenangkan, sesuai dengan karakter anak yang menyukai berbagai bentuk permainan. Setiap anak memiliki potensi atau bakat alamiah baik yang bersifat umum atau khusus di bidang seni berbeda-beda proporsinya. Pendidikan seni dapat digunakan dalam rangka pemupukan dan pengembangan bakat melalui berbagai aktivitas seni: menggambar, menyanyi, atau menari yang secara alamiah dimiliki oleh anak.

Pendidikan seni dapat digunakan untuk mengarahkan dan mengembangkan dalam hal penemuan baru (inovatif), menghargai perbedaan karya orang lain. Pribadi anak yang kreatif dapat menggunakan pendidikan seni sebagai wahananya. Karena itulah pendidikan seni oleh para ahli dinyatakan sebagai bentuk kegiatan pendidikan yang paling efektif bagi pengembangan kreativitas anak.

Proses kegiatan seni setiap individu berbeda-beda cara mengekspresikannya dan merupakan kegiatan belajar yang bersifat sangat individual, sekalipun anak belajar dalam dan dari kelompok; dan melalui kegiatan seni dapat dikembangkan sikap-sikap apresiasi, toleransi, sosial, demokrasi, dan aspek lainnya secara simultan. Dengan demikian, kapasitas kreatif siswa tentulah berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya.

Hasil karya seni seseorang dalam konteks pendidikan dipandang sebagai hasil dari sebuah proses kreatif yang bersifat kompleks yang melibatkan pikiran, emosi, dan persepsi anak berdasarkan pengalaman masing-masing. Anak atau siswa hakikatnya adalah aset bangsa yang sangat potensial

untuk dibantu pengembangan kapasitas kreatifnya, lebih-lebih di abad 21 ini.

Mengingat berbagai potensi dan perbedaan kapasitas kreatif secara mendasar dari setiap individu, perlu ditanamkan kepada seluruh praktisi pendidikan seni tentang paradigma kreativitas dalam pendidikan seni. Implikasinya, perlu diupayakan alternatif cara-cara pengajaran seni yang kreatif pula sebagai wahana pengembangan potensi dasar tersebut sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan seni secara efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran seni yang mampu mengakomodasi kreativitas siswa yang mampu dijadikan alternatif pengembangan potensi dasar siswa.

Masyarakat pada abad 21 semakin dihadapkan pada tuntutan kebutuhan generasi yang semakin kreatif dan fleksibel. Oleh karena itulah sistem pendidikan harus dapat beradaptasi dan inovatif. Selain itu, pendidikan seni sebagai bagian dari pendidikan nasional perlu beradaptasi dengan kondisi-kondisi pergeseran ini. Pendidikan seni perlu membekali peserta didik dengan ide kreatif, perilaku dan sikap kreatif sehingga memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri, kritis dalam mengevaluasi dunia di sekitar mereka, dan aktif terlibat dalam berbagai aspek sosial dan kemanusiaan.

Potensi Seni dan Nonseni dalam Pengembangan Kreativitas

Setiap manusia memiliki potensi-potensi bawaan sejak lahir, yang merupakan 'embrio' arah perkembangan diri yang maksimal. Potensi-potensi tersebut dapat berupa potensi seni

maupun potensi nonseni. Potensi tersebut pada umumnya disebut sebagai 'bakat' oleh kebanyakan orang. Menurut Wijaya (1988:66), bakat adalah suatu kondisi yang diminati seseorang dengan suatu latihan khusus mencapai suatu kecakapan, pengetahuan, dan keterampilan khusus, seperti: kemampuan berbahasa, kemampuan bermain musik, kemampuan menari, dan sebagainya.

Bakat seni merupakan potensi seni individu yang dapat dikembangkan secara spesifik dalam bidang karir seni. Bakat nonseni adalah kemampuan-kemampuan awal yang lain, yang dimiliki oleh individu selain kemampuan seni. Potensi/bakat nonseni yang dimaksud dapat berupa kemampuan intelektual umum, akademik khusus, berpikir kritis, dan kemampuan kepemimpinan.

Potensi/bakat apapun seperti di atas adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi (*potential ability*) yang masih perlu dikembangkan atau dilatih (Semiawan, dkk., 1987). Pernyataan yang perlu dipahami bersama adalah perlunya pengembangan potensi (baik seni/nonseni) melalui pendidikan seni dengan berorientasi pada kreativitas.

Pengembangan bakat peserta didik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut ini. *Pertama*, faktor internal. Potensi baru dapat muncul atau lahir apabila seseorang mendapat kesempatan berkembang melalui proses belajar. Tidak menutup kemungkinan bahwa potensi seseorang mungkin saja tidak berkembang sehingga menjadi potensi yang tersembunyi (*laten*). Potensi tersebut tidak akan berkembang dengan baik (bahkan tidak berkembang sama sekali) manakala yang bersangkutan tidak berminat terhadap sesuatu tersebut. Misalnya bakat musik, seseorang tidak akan

dapat mengembangkan kemampuannya bermusik dengan baik, jika dia menanggapi musik sebagai sesuatu yang tidak penting dan tidak menjanjikan bagi karirnya. Contoh lain, tanpa memiliki perhatian dan minat terhadap matematika, seseorang tidak akan dapat menjadi ahli matematika dengan baik. Dengan demikian, minat juga sangat menentukan dalam pengembangan potensi ke arah yang optimal. Berdasarkan contoh di atas, hal-hal yang termasuk ke dalam faktor internal bagi pengembangan bakat adalah: minat, motivasi, *value*, dan kepribadian.

Kedua, faktor ekstra-individual. Bakat adalah potensi seseorang yang dibawa sejak lahir, dan akan terus berkembang menjadi kemampuan tertentu setelah seseorang berlatih, atau belajar dari lingkungannya. Ada kemungkinan bahwa bakat yang dimiliki seseorang juga dapat dipengaruhi oleh lingkungannya, dengan cara: lingkungan menyediakan akses munculnya kebiasaan-kebiasaan yang berkembang, lingkungan menyediakan kesempatan untuk melatih dan mengulang-ulang suatu keterampilan, lingkungan mengarahkan secara khusus, dan lingkungan juga member *reward* bagi individu-individu yang berkembang potensinya. Lingkungan yang dapat mempengaruhi potensi baik seni maupun non seni adalah sebagai berikut: (a) lingkungan sosial, (b) lingkungan kreatif di sekolah, (c) intensitas berekspresi kreatif, (d) hambatan-hambatan yang didapat dalam lingkungan, dan (e) kemungkinan untuk mengekspresikan diri.

BAB 7

STRATEGI MENCIPTAKAN BUDAYA KREATIF DALAM PENDIDIKAN SENI DI SEKOLAH DAN KELUARGA

Bagian ini menjelaskan tentang strategi menciptakan budaya kreatif yang berlaku dalam pendidikan seni di sekolah maupun di luar sekolah. Bagian ini bersifat lebih spesifik dalam konteks implementasi pendidikan seni di lapangan. Penulis menyadari bahwa pelaksanaan pembelajaran bukanlah perkara yang mudah, apalagi jika kita harus melaksanakan pembelajaran yang kreatif. Tetapi, sekurang-kurangnya kita sebagai praktisi maupun peneliti pendidikan seni perlu memahami dengan baik cara-cara yang paling tepat, di antara

cara-cara terbaik dalam mengembangkan kreativitas melalui pembelajaran seni.

Merujuk pada Rohidi (2014), budaya kreatif tidak dapat diturunkan atau diwariskan secara genetik dari orang tua kepada anaknya, melainkan hanya bisa diwariskan secara kultural melalui penanaman dan pembiasaan berperilaku kreatif. Dalam konteks ini, pendidikan menjadi sarana yang terbaik untuk mewariskan budaya kreatif dari satu seseorang ke orang lain, dari masyarakat ke masyarakat lain, maupun dari satu kegenerasi ke generasi berikutnya.

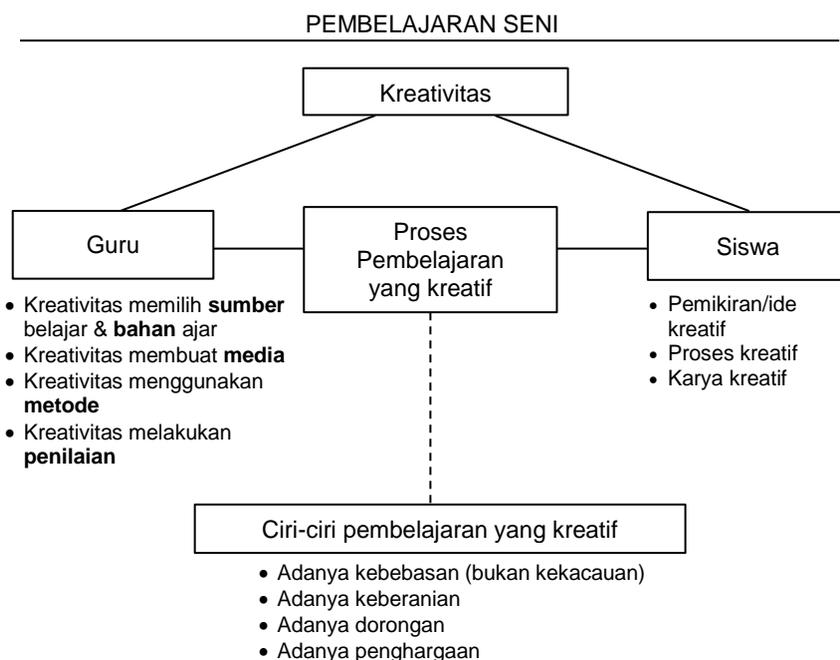
Dengan demikian diperlukan strategi-strategi dalam menciptakan budaya kreatif. Strategi yang dimaksud sesungguhnya merupakan implikasi epistemologis dari konsep-konsep kreativitas dan inovasi, seni, dan pendidikan seni yang telah kita sepakati pada Bab sebelumnya.

Bagaimana strategi menciptakan budaya kreatif tersebut, khususnya dalam pendidikan seni? Pembahasan berikutnya akan dijelaskan secara lebih luas yang diawali dari pemahaman terhadap konsep pembelajaran yang kreatif, dimensi pembelajaran seni sebagai ruang kreatif, hingga pengalaman-pengalaman belajar seni yang direkomendasikan untuk mendorong kreativitas.

Strategi yang ditawarkan dalam tulisan ini tentu saja harus mempertimbangkan: hubungan kreativitas, seni, dan pendidikan seni, serta kategori-kategori kreativitas dan inovasi dalam pendidikan seni. Strategi-strategi yang diuraikan dalam tulisan ini seyogianya juga disesuaikan dan dikembangkan secara kreatif pula oleh guru seni atau orangtua berdasarkan karakteristik subjek dan lingkungan belajarnya masing-masing.

■ PEMBELAJARAN YANG KREATIF

Pembelajaran yang kreatif adalah pembelajaran yang mampu menciptakan ruang dan kesempatan bagi siswa untuk pertumbuhan kreativitasnya. Kreativitas dalam pembelajaran seni sesungguhnya merujuk pada dua aktor penting dalam pembelajaran, yakni guru dan siswa. Dari dua aktor inilah kreativitas bisa dialamatkan. *Pertama*, siswa merupakan subjek yang harus dibangun kreativitasnya melalui penciptaan ruang dan kesempatan kreatif dalam proses pembelajaran. *Kedua*, guru sebagai pengajar juga dituntut kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif.



Gambar 7.1. Bagan Pembelajaran Kratif dalam Pembelajaran Seni

Bagan di atas menunjukkan konteks pembelajaran kreatif. Terdapat peran-peran yang perlu dimainkan oleh setiap komponen. Kreativitas guru dapat diupayakan melalui: (a) Kreativitas memilih sumber belajar & bahan ajar, (b) kreativitas membuat media, (c) kreativitas menggunakan metode, dan (d) kreativitas melakukan penilaian. Proses kreatif pada diri siswa dapat terbentuk dari: (a) pemikiran/ide kreatif, (b) proses kreatif, dan (c) karya kreatif. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran yang kreatif yaitu: (a) adanya kebebasan (bukan kekacauan), (b) adanya keberanian, (c), adanya dorongan, dan (d) adanya penghargaan.

Para praktisi dan pemerhati pendidikan seni secara umum sepakat bahwa pendidikan seni sangat erat kaitannya dengan kreativitas. Hubungan yang erat tersebut disebabkan oleh sifat yang melekat pada "seni" itu sendiri, sebagai kegiatan maupun hasil yang bersifat ekspresif, estetis, dan juga "kreatif."

Kegiatan utama pendidikan seni yakni pemberian pengalaman kepada peserta didik, salah satunya melalui berkreasi artistik. Diidentikkannya pendidikan seni dengan pendidikan kreativitas terletak pada pemberian pengalaman berkreasi peserta-didik melalui pendayagunaan kemampuan intelektual, emosional, dan keterampilan fisiknya untuk menghasilkan suatu karya cipta sebagai sebuah solusi. Begitu dekatnya hubungan antara pendidikan seni dengan pengembangan kreativitas melahirkan konsep "pendidikan seni sebagai pendidikan kreativitas". Ini dapat menjadi titik tolak kita, bahwa pembelajaran seni diselenggarakan untuk mengembangkan potensi kreatif peserta didik yang dilaksanakan dengan mengembangkan kemampuan untuk menampilkan dirinya sebagai dirinya sendiri, mengemukakan

ide-ide unik, terbaik, dan imajinatif, dalam bentuk penciptaan karya yang bermakna. Hal ini sangat sejalan dengan kekhasan pendidikan seni, yaitu sebagai sarana mengembangkan ekspresi-diri dan kepekaan estetik. Dengan kata lain, tidak ada pengembangan kreativitas tanpa ekspresi diri dan kepekaan estetik.

Menurut Eisner (dalam Salam, 2014:24), pendidikan seni dengan menekankan pada kreativitas gencar dipromosikan di Amerika-Serikat antara tahun 1920-1930an sebagai reaksi terhadap pelaksanaan pendidikan seni yang sebelumnya menekankan pada pengembangan aspek keterampilan belaka, tidak peduli pada kesesuaian antara keinginan personal yang unik dari peserta didik dengan karya yang dibuat melalui keterampilannya tersebut. Tokoh pendidik seni masa itu yang berperan besar dalam mempromosikan kreativitas sebagai bagian yang penting dalam pendidikan seni antara lain Margaret Mathias, Bell Boas, Florence Cane, dan Victor D'Amico. Mereka berpendapat bahwa pendidikan seni mestilah membangun potensi kreatif peserta-didik oleh karena kemampuan kreatif itu berkembang dan akan menular pada bidang kehidupan lain.

Intinya, pendidikan seni tidak hanya potensil untuk mengembangkan kreativitas dalam bidang seni tetapi juga kekreatifan secara umum. Beranjak dari itulah konsep pendidikan seni sebagai pendidikan kreatif bertujuan untuk menghilangkan hambatan yang dapat mengganggu lahirnya karya yang orisinal dan bermakna dari para peserta didik.

Implikasi bagi Strategi Penciptaan Budaya Kreatif dalam Pembelajaran

Berdasarkan uraian tentang pendidikan seni sebagai pendidikan kreativitas di atas, strategi penciptaan budaya kreatif dalam pembelajaran mestilah bersifat terbuka dan beragam. Kegiatan pembelajaran yang dipandang memasung keberanian berekspresi, misalnya metode pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk membuat karya seni yang serba “seragam”, sangat tidak sesuai dengan karakteristik pendidikan kreativitas.

Manusia secara alamiah pada dasarnya memiliki potensi kreatif. Oleh karena itu, pendidikan seni yang identik dengan kreativitas sudah selayaknya diselenggarakan menggunakan strategi yang membantu peserta didik untuk mengembangkan potensinya tersebut. Sekali lagi, ini adalah konsekuensi logis bagi pelaksanaan pendidikan seni secara khusus, bahkan bagi pendidikan secara umum baik dalam berbagai mata pelajaran di sekolah maupun di dalam keluarga.

Pelaksanaan pendidikan seni untuk membangun kreativitas dapat menyentuh pada tiga dimensi pendidikan seni, sebagaimana diamanatkan oleh *Roadmap for Arts Education* (UNESCO, 2006). Tiga dimensi pendidikan seni tersebut yaitu dimensi karya seni dan seniman, dimensi kreasi seni, dan dimensi kritik seni. Ketiga dimensi tersebut berimplikasi pada pelaksanaan pendidikan seni yang harus: (1) dinamis, (2) terbuka, dan (3) memiliki sifat kolaboratif baik secara internal maupun eksternal. Tegasnya, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru harus kreatif dan terbuka, karena tidak menutup kemungkinan: (1) peserta didik memperoleh pengetahuan dalam interaksi dengan karya atau

kinerja artistik, dengan artis dan dengan gurunya; (2) peserta didik mendapatkan pengetahuan melalui praktik seni yang dilakukannya; dan (3) peserta didik memperoleh pengetahuan melalui studi kritis terhadap karya seni.

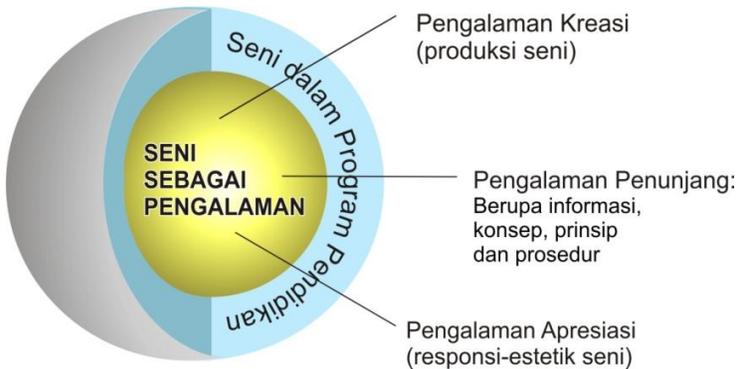
Pengelolaan Pengalaman Kreasi dan Apresiasi

Strategi pelaksanaan pembelajaran seni untuk membangun kreativitas tidak boleh melupakan pentingnya pengalaman kreatif dan pengalaman apresiatif. Pengalaman kreatif dan pengalaman apresiatif merupakan bentuk kegiatan berkesenian. Menurut (Soehardjo, 2011), keduanya adalah inti/substansi dalam struktur pengalaman seni. Pengalaman kreatif dalam pembelajaran seni dapat terbentuk dari pengalaman artistik yang terdiri atas kegiatan mewujudkan ide seni menjadi karya seni, diikuti dengan kegiatan memamerkan/membawakan hasil kreasi kepada orang lain.

Peran pertama siswa dalam pembelajaran yaitu sebagai peserta didik yang mengapresiasi karya dengan minatnya. Peran kedua yaitu sebagai kratof dalam menciptakan karya-karya seni dengan potensi kreatifnya. Dengan demikian, pendidik (guru atau orang tua) perlu memastikan bahwa minat dan potensi kreatif anak selalu tumbuh dan terjaga dengan baik.

Sumardjo (2000, 161) menjelaskan bahwa pengalaman seni adalah keterlibatan aktif dengan kesadaran yang melibatkan kecendekiaan, emosi, indera dan intuisi manusia dengan lingkungan (benda seni). Unsur perasaan dan intuisi lebih menonjol dibandingkan nalar dalam proses pengalaman estetis; itulah sebabnya dalam proses tersebut penghayat seni seolah kehilangan jati dirinya karena seluruh kehidupan

perasaannya larut ke dalam objek seni, dan inilah yang disebut dengan empati. Proyeksi perasaan tersebut bersifat subjektif sekaligus objektif. Subjektif karena penghayat menemukan kepuasan atau kesenangan dari obyek seninya. Objektif karena proyeksi perasaan itu berdasarkan nilai-nilai yang melekat pada benda seni tersebut.



Gambar 7.2. Bagan Seni sebagai Pengalaman Kreatif

Ketiga struktur pengalaman yang sangat ideal tersebut kerap kali mengalami masalah dalam pelaksanaannya. Masalah-masalah pengalaman seni tersebut dapat dijumpai dalam pengalaman seni dan lingkungannya. Pengalaman seni merupakan sumber pengetahuan, dan pengetahuan adalah salah satu sumber internal kreativitas (lihat Bab 3). Pengalaman seni menempatkan pembelajar untuk berperan sebagai pelaku seni, entah sebagai kreair ataupun apresiator.

Banyak kasus pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman kreatif. Ketika seseorang masih berusia balita atau anak-anak, mereka senantiasa berkarya dengan penuh percaya diri dan lingkungan pun menghargainya. Hal yang berbeda

kemudian mulai muncul ketika sudah beranjak dewasa, mereka mulai enggan berkarya karena telah muncul stigma karya yang bagus dan tidak bagus. Lebih-lebih jika stigma tersebut justru muncul dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan ruang kelasnya.

Pelaksanaan pendidikan seni sebagai pendidikan kreativitas sudah sepatutnya menggunakan strategi yang mampu menempatkan diri peserta didik sebagai kreator. Tidak boleh ada (dalam pendidikan kreativitas) peserta didik yang merasa malu atau "takut jelek" dalam berkarya, merasa gambarnya jelek, merasa suaranya jelek, merasa tidak bisa bermain musik, dan sebagainya. Permasalahan ini tentu menghambat pengalaman kreatif.

Bagaimana dengan potensi seni atau bakat awal siswa? Hal tersebut tidak boleh serta-merta membatasi ruang gerak guru dalam memberikan pengalaman kreatif kepada siswa. Bukanlah *skill* seninya yang di drill, tetapi kreativitasnya dengan seni sebagai medianya. Ada beberapa solusi yang dapat mengatasi hal itu. Guru tidak perlu merisaukan terhadap hebat-tidaknya potensi awal peserta didik. Guru atau orang tua tidak perlu menuntut anak untuk berkarya bagus, mirip, dan rapi, yang penting adalah anak dapat memiliki sarana untuk berpengalaman kreatif melalui berkarya seni. Saya katakan, ini sebagai "proses berkarya" yang ditekankan, bukan semata-mata "baik-buruknya hasil". Selain itu, yang tidak kalah penting ialah guru atau orang tua perlu merubah paradigma lama bahwa pelajaran seni adalah pelajaran "praktik dan praktik". Guru semestinya memberikan pengalaman praktik (kreasi) dan apresiasi secara seimbang, baik itu melalui bentuk pembelajaran kreasi dan apresiasi yang berbeda, maupun

pengalaman apresiatif yang terintegrasi dalam pengalaman kreasi.

Faktor maturitas (aspek psikologi) anak juga memberikan masalah tersendiri dalam pemberian pengalaman kreatif dan apresiatif bagi siswa. Untuk itu, guru perlu jeli dalam memetakan, mereduksi, dan memilih sumber belajar untuk dikemas menjadi materi pembelajaran yang kreatif dan yang cocok untuk siswa, berdasarkan jenjang, psikologi, dan sumber daya sekolah.

Merujuk pada pembahasan sumber eksternal kreativitas (lihat kembali BAB 3), lingkungan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah turut menentukan keberhasilan penciptaan budaya kreatif. Diakui atau tidak, pengalaman kreatif dan apresiatif memiliki masalah berkaitan dengan lingkungan individu dan sosial budaya yang mempengaruhinya. Bagaimanapun, dalam pengalaman berkarya kreatif selalu berkaitan dengan pengaruh dari lingkungan peserta didik. Dalam hal ini, guru atau orang tua perlu benar-benar memahami hakekat struktur pengalaman individu dan struktur pengalaman berkorelasi (lingkungan). Terutama guru, perlu memahami seluk-beluk dan profil lingkungan tempat tinggal siswa. Berangkat dari itu, guru akan dapat memahami kecenderungan karya siswa serta gaya dan merespons kreatifnya. Sekali lagi, strategi penciptaan budaya kreatif dalam pendidikan seni memang bukan perkara yang ringan. Berbagai determinan yang telah diuraikan di atas perlu disikapi dalam menjalankan pendidikan seni.

Perencanaan Pembelajaran yang Matang

Kreativitas sesungguhnya mempunyai peranan yang sangat penting bagi manusia. Kesadaran atas keterkaitan seni

rupa dengan berbagai ragam dan corak kehidupan manusia masa lalu, masa kini dan akan semakin meluas perannya pada masa yang akan datang. Berdasarkan itu, pendidikan seni rupa sebagai produk budaya perlu diwariskan antargenerasi untuk dikembangkan sesuai dengan kemajuan zamannya, melalui strategi yg adaptif dan kreatif sebagai salah satu ciri utama pendidikan seni rupa.

Pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila dilakukan dengan perencanaan yang baik dan matang, meliputi perencanaan hasil yang akan dicapai, siapa yang akan menjadi pengelola, kemudian usaha-usaha apa yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Setiap program mengandung resiko, oleh sebab itu segala kemungkinan untuk memperkecil resiko harus dilakukan. Dengan demikian, diharapkan program yang telah direncanakan tersebut akan berhasil dengan baik.

Menurut Kaufman dan English (1979), konsep perencanaan mencakup hal yang sangat penting, yaitu menentukan alat dalam upaya mencapai tujuan dan program. Sebuah perencanaan yang dipersiapkan oleh pendidik harus meliputi semua asumsi yang mendasari suatu aktivitas dan semua yang menjadi pertimbangan untuk menjalankannya, menentukan apa yang akan diajarkan dan bagaimana mengajarkannya.

Program-Program pembelajaran harus digagas, diusulkan, dan dilaksanakan dengan adanya tujuan tertentu untuk memenuhi beberapa target atau kebutuhan. Dengan demikian, perlu kiranya diperhatikan keterampilan mengajar Guru. Pelatihan guru dalam hal ini perlu dikelola oleh dinas pendidikan terkait atau bisa juga dilakukan secara mandiri yang

diorganisasikan oleh kepala sekolah dengan mengundang instruktur pelatihan atau konsultan dari luar.

Proses kegiatan pembelajaran seni berhubungan dengan proses kreatif dan produktivitas. Untuk meningkatkan kreativitas yang masih terpendam dalam diri siswa, menurut Wankat dan Oreovoc (1995) dapat dilakukan dengan cara: 1) mendorong siswa untuk kreatif (*tell student to be creative*), 2) mengajarkan kepada siswa beberapa metode untuk menjadi kreatif (*teach student some creativity method*), dan 3) menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan siswa (*accept the result of creative exercises*).

Wena (2009) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran yang kreatif dan produktif memiliki beberapa karakteristik:

1. keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran,
2. siswa didorong untuk menemukan/mengkonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, diskusi atau percobaan,
3. memberikan kesempatan siswa untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama,
4. menekankan agar seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias dan percaya diri.

Perencanaan pembelajaran yang kreatif dan produktif sangat relevan digunakan dalam pembelajaran seni rupa, karena diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sekaligus juga untuk meningkatkan produktivitas. Perencanaan pembelajaran perlu dilandasi dengan pemerhatian kepada aspek kreativitas dan emosi, karena kreativitas memiliki nilai konstruktif sedangkan emosi

memiliki nilai ekspresi komunikasi. Perlu diingat bahwa kualitas karya seni siswa dapat dibangun melalui beberapa kiat, diantaranya dengan pemberian pengalaman langsung, melalui rangsangan verbal, benda-benda karya seni, melalui media audio visual, dan pengalaman pribadi.

Guru dalam mengelola pembelajaran hendaknya memberikan fokus kepada penciptaan iklim belajar yang kondusif, menunjang terciptanya suasana yang akrab dan menyenangkan serta penerimaan atas pribadi siswa yang beraneka ragam, begitu juga terhadap corak karya dan gagasan-gagasan siswa yang bervariasi. Jika itu dapat dilakukan, bukan hal yang mustahil bahwa pendidikan seni rupa dalam konteks psikologi merupakan wadah aktualisasi diri anak.

Sumber Belajar Seni yang Terbuka

Majid (2008) mengungkapkan sumber belajar adalah segala daya yang dapat dipergunakan untuk kepentingan proses pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung, di luar diri peserta didik yang melengkapi diri mereka pada saat pembelajaran berlangsung. Sumber belajar merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam penciptaan budaya kreatif dalam pendidikan. Ketersediaan bahan ajar harus bersifat luas, dapat berupa informasi, konsep, prinsip dan prosedur tidak boleh hanya terbatas di dalam ruang kelas.

Sumber belajar bagi pendidikan kreativitas dalam pengertian tersebut memiliki makna yang sangat luas, karena segala sesuatu yang dialami oleh siswa dianggap sebagai sumber belajar asalkan hal itu mampu memberikan

pengalaman yang menyebabkan dirinya belajar. Sekolah dan lingkungan sekitarnya merupakan sumber informasi pembelajaran yang mampu memberikan stimulus untuk belajar yang bermanfaat untuk pendewasaan individu dalam rangka menghadapi dan menyelesaikan masalah pada era globalisasi yang sarat dengan kompleksitas sosial, kultural, ekonomi politik dalam konteks pendidikan (Ben-David, 2009).

Pertama, sumber belajar **masyarakat secara nyata** adalah sumber-sumber dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk mendapat pengetahuan dan memperkaya pembelajar dengan menggunakan berbagai media. Lingkungan masyarakat sesungguhnya merupakan laboratorium aktual dalam pembelajaran yang bisa menjadi sumber kreativitas. Di dalamnya juga bisa berupa komunitas, galeri, atau museum.

Posisi dan peran dalam penciptaan budaya kreatif sangatlah vital, sehingga sumber belajar yang bersifat terbuka dan multi dimensional sangat dibutuhkan. Kedudukan sumber belajar dalam konteks pendidikan di sekolah maupun keluarga memiliki makna yang penting karena menjadi basis pengetahuan, sikap dan perilaku, serta keterampilan sebagai pendorong budaya kreatif.

Meskipun penggunaan sumber daya untuk belajar bukanlah hal baru (Haycock, 1991), penciptaan dan penggunaannya selama ini masih terbatas pada sarana dan prasarana di sekolah. Sumber belajar tersebut bersifat statis, dibuat dan diterbitkan lembaga komersial, dan digunakan sebagian besar untuk memenuhi kebutuhan spesifik sesuai tuntutan mata pelajaran.

Manusia pada dasarnya telah mampu berinteraksi dengan lingkungan alam-fisik dan sosial-budayanya. Interaksi

tersebut dapat dilakukan secara aktif maupun secara pasif. Sekalipun tidak ada interaksi dua arah (timbang-balik), setidaknya manusia dalam masyarakatnya telah mampu mengindera, mengetahui, dan memahami apa yang ada dalam masyarakatnya. Faktor yang tampaknya paling berpengaruh dalam membangkitkan minat atau respons kreatif seseorang, mengembangkan persepsinya, mengarahkan perhatiannya, dan memprovokasi perilaku kreatifnya, juga adalah faktor lingkungan. Faktor lingkungan yang dimaksud yaitu: (a) lingkungan alam-fisik dan (b) lingkungan sosial-budaya (Lansing, 1969:138).

Lingkungan memiliki kedekatan dan sekaligus menjadi sumber gagasan bagi kreativitas dalam bentuk penciptaan karya seni. Dalam konteks ini, keberadaan lingkungan tidak dapat dilepaskan sebagai bagian dari aspek-aspek yang melatarbelakangi seseorang dalam berkarya kreatif.

Sumber belajar sesungguhnya memiliki berbagai jenis yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran seni. Dalam konteks ini, Abdullah (2002) menegaskan pula dalam penelitiannya, bahwa sumber belajar bukan hanya dalam bentuk bahan cetakan seperti buku teks akan tetapi pelajar dapat memanfaatkan sumber belajar yang lain seperti radio pendidikan, televisi, komputer, e-mail, video interaktif, komunikasi satelit, dan teknologi komputer multimedia, maupun lingkungan sekitar dalam upaya meningkatkan interaksi dan terjadinya umpan balik dengan peserta didik.

Kedua, lingkungan masyarakat virtual. Lingkungan virtual tercipta dari kumpulan perangkat lunak yang mendukung ruang-ruang belajar secara interaktif di Internet, khususnya *world wide web*. Saat ini tidak bisa kita pungkiri

bahwa informasi dan komunikasi semakin banyak dilakukan secara daring, bahkan sistem daring telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari sarana pendidikan baik formal, informal, maupun nonformal.

Dengan demikian, lingkungan masyarakat virtual memiliki kapasitas belajar dan berbagi gagasan, proses, dan produk kreativitas melampaui batas-batas geografis dan membantu kesinambungan dalam proses pembelajaran. Bahkan hadirnya berbagai media sosial dalam bentuk aplikasi-aplikasi percakapan daring semakin memperkaya sumber belajar sekaligus juga kelas belajar. Tugas guru yaitu menggunakan layanan daring untuk membantu menyiapkan materi kelas, menyimpan data visual, dan penilaiannya.

■ STIMULASI KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI

Berbicara mengenai stimulus kreativitas, tidak dapat dilepaskan dari dorongan-dorongan yang membuat seseorang berperilaku kreatif. Bagi Freud (dalam Sutrisno, 2005:19), tingkah laku manusia digerakkan oleh dorongan-dorongan impulsif bawah sadar yang ditransformasi sedemikian rupa menjadi berbagai wujud tingkahlaku, termasuk perilaku artistik. Dorongan-dorongan itu bersumber pada *id*, bagian kepribadian yang dibawa sejak lahir. Dari *id* bagian kepribadian lainnya, *ego* dan *superego*, terbentuk melengkapi struktur kepribadian. Kepribadian manusia kemudian dipahami sebagai interaksi dinamis antara *id*, *ego* dan *superego* dengan *ego* sebagai komando yang menjaga keseimbangan strukturnya.

Freud mengembangkan psikoanalisis sebagai kerangka teoritis dan metode untuk memahami dunia-dalam jiwa manusia, memaparkannya hingga jadi sebuah teori psikologi umum yang menjadi kerangka-pikir untuk menjelaskan tingkahlaku. Psikoanalisis Freud mengambil pandangan biologisme dengan asumsi manusia sebagai makhluk yang digerakkan naluri-naluri dasar. Naluri-naluri itu terkandung dalam *id* sebagai unsur asli psikis manusia. Freud juga mengasumsikan bahwa dalam psikis manusia, ketidaksadaran (*unconsciousness*) lebih berperan mempengaruhi tingkah laku dibandingkan kesadaran (*consciousness*). *Id* bertempat dalam wilayah ketidaksadaran, oleh karenanya naluri-naluri dasar yang dikandungnya pun bersifat tak sadar (Sutrisno, 2005:19).

Id mengandung energi yang menggerakkan manusia. Energi itu tampil dalam wujud naluri (*instinc*) yang diartikan sebagai representasi psikologis dari rangsangan fisik. Untuk mencapai kenikmatan yang kongkret dan mempertahankan eksistensi kepribadian dalam kehidupan nyata, dibentuklah ego yang fungsinya sebagai operator bagi *id* dalam menyalurkan dorongan-dorongan naluriah yang lebih realistis. *Ego* memegang fungsi rasional dari kepribadian. Setelah *ego*, terbentuk lagi satu unsur struktur kepribadian, *superego*, yang berfungsi sebagai hakim 'moral' bagi kepribadian. *Superego* berisi anjuran-anjuran (termasuk perintah) dan larangan dari orang-orang yang signifikan (orang tua) yang terinternalisasi dalam diri individu. *Superego* dapat dikatakan memegang fungsi etis dari kepribadian.

Pembentukan *ego* dan *superego* menyisakan berbagai kecemasan dan ketakutan yang merupakan cikal-bakal dari konflik intrapsikis yang jadi daya gerak kepribadian. Dari sinilah

petualangan psikis manusia yang kompleks bermula, yang memiliki beragam tingkah laku rumit yang ditampilkan, termasuk perilaku artistik yang merupakan faktor utama proses penciptaan seni.

Kembali kepada konteks pendidikan seni, setiap manusia tidak mungkin dapat terlepas dari kebutuhan berekspresi. Ekspresi merupakan ungkapan yang biasanya dikaitkan dengan psikologi seseorang, yang berkait erat dengan emosi perasaan, perhatian, persepsi, fantasi, dan imajinasi. Aspek estetik dalam pendidikan seni akan menelurkan sisi-sisi sensitivitas personal. Anak diharapkan mampu membedakan baik-buruk, etik-nonetik, bagus-jelek, dan indah-tidak indah dalam karya seni maupun sesamanya. Dengan kreativitas anak dapat memiliki kelenturan dalam pola pikir dan berpendapat, serta kemampuan mengungkapkan gagasan melalui seni. Aspek kreativitas akan memberikan anak perilaku konstruktif, inovatif, dan produktif, yang dapat diamati dari sifat-sifat kreatif yang muncul dalam kegiatan berkarya seni. Dalam pendidikan seni, kreativitas merupakan aspek yang penting dalam memberikan sumbangan kecerdasan emosional (sebagai pengimbang pendidikan yang kaku dan rasionalistik).

Prinsip dasar dalam pembelajarannya (baik apresiasi maupun kreasi) adalah, bahwa imajinasi, kreativitas dan inovasi adalah karakteristik alam yang ada dalam setiap individu. Hal ini harus terjadi secara sistematis untuk menghasilkan individu yang kreatif. Lantas, "bagaimana tugas pendidik?". Pendidik seyogianya merancang pembelajaran dengan metode yang mampu merangsang potensi kreativitas anak, karena hanya dengan pembelajaran kreatiflah anak dapat terstimulus

keaktivitasnya. Artinya, untuk membentuk kreativitas anak, dibutuhkan figur pendidik seni yang kreatif pula.

Secara metodelis, pembelajaran seni yang kreatif perlu menekankan pada keaktifan siswa, atau biasanya disebut sebagai *student oriented*. Pendidikan seni yang berorientasi pada anak untuk memenuhi kebutuhan yang mendasar pada anak dalam mengaktualisasikan dirinya. Dalam hal ini, siswa merupakan faktor utama untuk dikembangkan sisi-sisi kreativitasnya. Konsekuensinya, guru seyogianya menempatkan siswa sebagai individu yang unik dan memiliki potensi. Namun perlu kehati-hatian dalam pembelajaran agar potensi dapat berkembang, bukan sebaliknya. Guru harus berhati-hati dalam memperlakukan siswa, karena pendidikan seni diarahkan untuk aktualisasi diri anak dan untuk mengembangkan potensi/bakatnya, baik bakat artistik maupun bakat nonartistik (lihat Salam 2001:13).

Belajar kreatif hanya terjadi jika siswa aktif. Artinya, siswa terlibat optimal secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran. Siswa bukan menjadi penonton yang selalu menerima sesuatu yang dipresentasikan oleh guru, tetapi menjadi subjek utama dalam pembelajaran. Apabila tidak ada keaktifan siswa, proses belajar yang sesungguhnya tidak akan terjadi dalam dirinya. Guru mungkin sudah menyampaikan berbagai informasi, namun jika siswa tidak aktif, informasi atau pengetahuan yang disampaikan tersebut bisa dipastikan berlalu begitu saja, karena tidak meninggalkan kesan yang menyenangkan. Keterlibatan secara emosional akan memungkinkan siswa menyadari "makna" dari apa yang dipelajarinya. Potensi-potensi yang ada dalam diri siswa akan dapat dikembangkan jika guru mampu menyediakan kondisi

belajar yang kondusif. Keaktifan siswa bisa juga diwujudkan dalam berbagai bentuk, baik yang dimunculkan dengan mengerjakan sesuatu, maupun melalui dialog dengan orang lain atau dengan diri sendiri.

Suatu contoh, belajar melalui seni dengan memanfaatkan seni sebagai media yang digunakan untuk mengembangkan aspek lain. Contoh ini banyak sekali dilakukan dalam praktik pendidikan pada jenjang tingkat dasar (SD), misalnya pembelajaran mengenal hewan pada anak-anak SD. Guru membuat *puzzle* menggunakan busa yang di bungkus kain *flannel*, sehingga membentuk figur hewan tiga dimensi, kemudian anak menyusunnya sesuai dengan kreativitasnya. Ada anak yang menyusun secara rebahan, ada pula yang menyusun secara berdiri.

Stimulasi Kreativitas di Ruang Kelas

Stimulasi kreativitas dalam konteks ini kita fokuskan pada pembelajaran yang berlangsung di sekolah, tepatnya di ruang kelas yang dilakukan oleh guru kepada siswanya. Namun demikian, tidak menutup kemungkinan bila ini dapat kita adopsi atau kita sesuaikan untuk kepentingan stimulasi kreativitas di rumah oleh orang tua kepada anak-anaknya sesuai dengan kebutuhan.

Pertama-tama perlu kita pahami bersama tentang hakekat kelas kreatif. Kelas kreatif menurut Wallace (1986:72) adalah ruang di mana proses berpikir jauh lebih dihargai daripada ingatan atau hafalan. Kelas kreatif menurut Selkrig & Keamy (2017) juga dapat dipahami sebagai sebuah “ruang”

yang memungkinkan anak memberikan kontribusi penting, bernilai, dan dihormati oleh siapapun di dalamnya.

Bagaimana peran guru di dalam ruang kelas kreatif?

Peran guru yang pertama yang perlu dilakukan yaitu: memastikan bahwa siswa dapat memiliki kebebasan psikologis untuk berekspresi-estetik. Di samping itu, guru juga perlu memastikan terlindunginya keamanan-psikologis terhadap segala ekspresi estetikanya (Wallace (1986:72). Tegasnya, perlu adanya keseimbangan antara keberanian berekspresi-estetik dengan penghormatan atas keberanian ekspresinya tersebut. Apabila dua hal itu dapat dipastikan oleh guru, siswa akan memiliki keberanian mengambil risiko dalam praktik berkarya seni, sehingga kreativitas akan terbentuk di dalamnya.

Ingat, kebebasan yang dimaksud bukanlah perilaku yang mengarah kepada kekacauan kelas, tetapi kebebasan berpikir, berproses, dan berkarya dalam konteks pembelajaran. Bagaimanapun suasana ruang kelas kreatif harus tetap kondusif karena ruang kreativitas bukanlah ruang kekacauan.

Peran guru yang kedua adalah sebagai fasilitator. Guru bukanlah satu-satunya otoritas dengan satu jawaban yang benar di dalam ruang kelas kreatif. Guru membiarkan berbagai solusi-solusi muncul dari pemikiran-pemikiran siswa yang terekspresikan dalam proses dan produk kreatifnya. Bagaimana bila terdapat perselisihan pendapat di dalam kelas? Guru perlu memfasilitasi alternatif-alternatif yang muncul. Kampylis dan Berki (2014:6) mengatakan bahwa pemikiran kreatif dimaknai sebagai sebuah pemikiran yang memungkinkan seseorang mampu 'memainkan' imajinasinya sehingga dapat menghasilkan ide, pertanyaan-pertanyaan yang bersifat hipotetik, mancoaba merangkai berbagai alternatif ide dan/atau

mengevaluasi idenya dengan ide orang lain, produk akhir, dan proses-prosesnya.

Peran guru yang ketiga adalah sebagai pemandu dan pendorong. Sekreatif apapun siswa dalam berpikir, bersikap, dan berkarya seni, tetap membutuhkan pemandu atau pengarah dalam konteks pembelajaran. Peran guru demikian penting untuk menjaga agar proses pembelajaran yang kreatif tersebut tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran (*learning outcome*) sebagaimana amanat dalam kurikulum mata pelajaran.

Berkebalikan dengan ruang kelas kreatif, ruang kelas non-kreatif terjadi apabila dalam sebuah kelas seorang guru bersikap otoriter, kaku, didominasi oleh waktu, dan tidak peka terhadap kebutuhan-kebutuhan emosi atau segi maturitas siswa. Kelas non-kreatif cenderung enggan membebaskan ekspresivitas diri mereka sendiri. Subjek di kelas sibuk dengan disiplin yang teramat tinggi dan biasanya berorientasi pada ketuntasan pemberian informasi semata. Tegasnya, kelas non-kreatif cenderung *teacher oriented* dan terlalu *material oriented*.

Pembelajaran yang kreatif di ruang kelas tentu membutuhkan teknik mengajar yang kreatif pula. Dengan merujuk pada hasil penelitian yang dipublikasikan oleh Wallace (1986) dalam *Gifted Education International*, guru dapat memperhatikan beberapa teknik pembelajaran sebagai faktor terbentuknya kelas kreatif.

- (1) Guru menggunakan minat siswa sebagai permulaan pembelajaran, karena pemunculan minat menjadi hal penting di awal yang perlu ditumbuhkan.
- (2) Guru meyakinkan kepada siswa bahwa dia telah mengalami kesuksesan dalam pembelajaran. Caranya

adalah dengan memberinya penghargaan, pujian, dan dorongan untuk berkembang lebih pesat. Dengan demikian, orientasi pembelajaran tidak menekankan pada hasil karya sebagai bagian yang utama, tetapi menekankan pada proses belajar, *problem-solving* yang dihasilkan, dan eksplorasi-eksplorasi ide.

- (3) Guru menciptakan kualitas hubungan dengan siswa. Kualitas hubungan tersebut mungkin dapat diciptakan melalui kualitas pertanyaan dari guru (keterampilan bertanya) dan kualitas tanggapan siswa.
- (4) Guru memberikan penjelasan dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa sehingga menggugah rasa ingin tahu, bahkan memungkinkan mengajukan pertanyaan yang mungkin tidak terjawab pada saat itu.
- (5) Guru melaksanakan evaluasi atau pengamatan perilaku siswa sepanjang proses pembelajaran, sekaligus memastikan agar evaluasi siswa dilakukan semata-mata untuk tujuan meningkatkan kreativitas. Dengan demikian, evaluasi harus integratif, tidak kaku, dan tidak harus dievaluasi secara formal.
- (6) Terkadang humor yang konstruktif juga diperlukan untuk memberikan kegembiraan belajar. Penggunaan humor dapat melepaskan pemikiran kreatif. Kegembiraan dalam belajar tidak hanya menghasilkan relaksasi yang dapat mengurangi ketegangan, tetapi juga atmosfer pembelajaran tidak mengancam. Misalnya pemberian *game* dalam pembelajaran, teka-teki, dan kegiatan lain yang biasanya dikaitkan dengan kesenangan.

■ GURU YANG KREATIF

Penulis kembali menegaskan, persoalan kreativitas dalam pembelajaran seni bukan hanya perkara siswa yang kreatif tetapi juga guru yang kreatif. Guru kreatif adalah seorang pendidik yang mampu menolong peserta didiknya untuk menumbuhkan pemikiran, perilaku, dan *skills*-kreatifnya melalui proses pembelajaran.

Secara umum tugas pengajar yaitu membantu pembelajar untuk mengenali miskonsepsi dan mengelola pembelajaran mereka sendiri. Proses kreatif sangat penting untuk pembelajaran siswa, dan memelihara kreativitas juga merupakan suatu hal yang penting sebagai aktivitas yang harus diperankan oleh guru pengajaran di semua mata pelajaran (CAIE, 2011).

Membina iklim kreatif di sekolah serta mendukung profesionalisme guru yang kreatif adalah dua hal yang perlu terus dikembangkan sebagai prasyarat menumbuhkan kreativitas siswa. Artinya, guru juga harus didukung dan difasilitasi oleh institusi sekolah yang menaunginya. Sangat sulit bagi seorang guru untuk menjadi kreatif tanpa dukungan sekolah. Penulis menyebut ini sebagai "faktor institusional".

Guru yang kreatif juga tidak boleh terbatas atau terjebak pada kurikulum mata pelajaran. Penulis menyebut ini sebagai "faktor kurikuler". Asumsinya, jika mereka mengikuti kurikulum yang ditentukan secara kaku, maka bisa jadi hanya sedikit atau bahkan tidak ada ruang sama sekali untuk masukan-masukan kreatif ke dalam praktik mengajar. Persoalan administrasi pendidikan memang dibutuhkan dan penting untuk mendisiplinkan pengelolaan pembelajaran,

tetapi yang tidak kalah penting adalah penyesuaian-penyesuaian dari guru agar pembelajarannya tetap berorientasi kepada pendidikan-kreatif. Prota, Promes, Silabus, RPP, dan buku teks sangat penting untuk membantu merencanakan dan mendukung pembelajaran, tetapi guru juga harus memikirkan kreativitas keprofesiannya.

Berkait dengan itu, *Cambridge Assessment International Education* (CAIE, 2011) menawarkan kepada guru cara-cara yang dapat dilakukan untuk mendukung kreativitas dan inovasi pembelajaran.

1) Guru Menjadi Panutan Perilaku Kreatif

Tentu saja guru adalah figur yang menjadi sumber inspirasi bagi siswa, lebih-lebih bila berada pada jenjang pendidikan dasar. Tidak ada yang lebih penting daripada guru yang mencontohkan cara berpikir, kebiasaan, dan perilaku kepada siswa. Disebut guru yang kreatif apabila dapat memberi contoh sikap-sikap kreatif, seperti rasa ingin tahu dan pengembangan keterampilan-kreatif.

2) Guru Menghargai Setiap Pertanyaan

Proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan akan memantik siswa untuk melontarkan pertanyaan-pertanyaan penting. Bukan perkara benar-salahnya pertanyaan yang dilontarkan, tetapi yang terpenting ialah menghargai setiap pertanyaan yang ada.

3) Guru Menganggap Kesalahan Siswa Bukan Sebagai Kegagalan dan Mendorong Mereka untuk Berani Mengambil Risiko yang Masuk Akal

Guru yang kreatif sebaiknya mampu mendorong siswa untuk mengambil 'risiko yang masuk akal' dalam

pekerjaan mereka, terutama dalam berkarya seni. Hal ini di sangat penting dilakukan karena dapat membiasakan mereka untuk membangun sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam nerkarya kreatif.

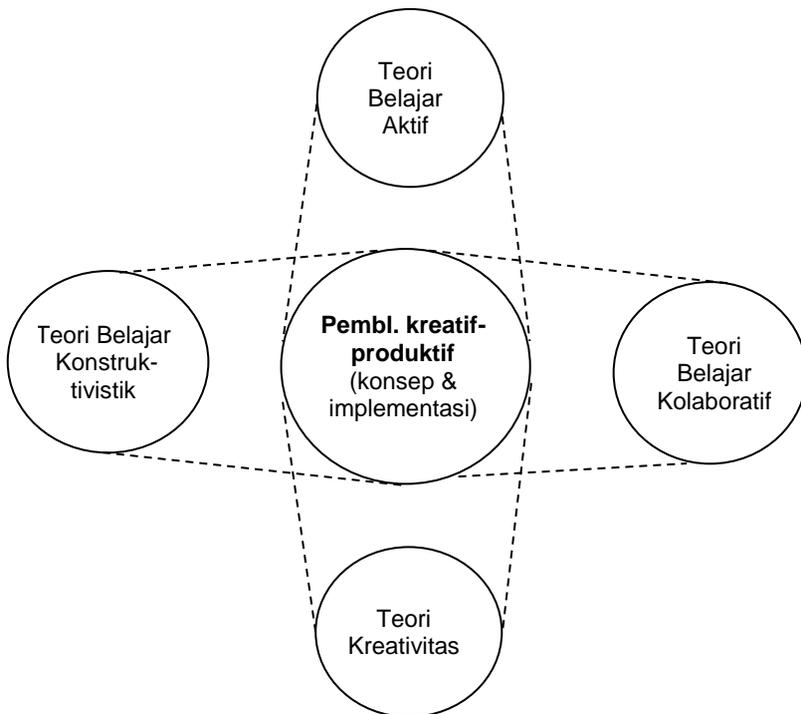
■ MODEL PEMBELAJARAN UNTUK MEMBANGUN KREATIVITAS DALAM PENDIDIKAN SENI

Terdapat berbagai macam strategi dan model pembelajaran yang semakin berkembang dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan konteks pengembangan kreativitas dalam pendidikan seni. Artinya, kita sebagai pendidik (guru, dosen, tutor) dapat memilih, mengkombinasikan, dan menyesuaikan berbagai pilihan model pembelajaran yang relevan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seni. Apapun itu, yang terpenting adalah si Pendidik harus memiliki pemahaman sekaligus kesadaran secara paradigmatik dan implementatif: mengapa memilih pendekatan A, strategi B, atau metode C di dalam pembelajarannya. Pendek kata, kesadaran paradigmatik tersebut sangat menentukan tepat-tidaknya sebuah cara mengajar tersebut dijalankan.

Berikut ini ditawarkan beberapa model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru untuk membangun kreativitas siswa dalam pembelajaran seni. Model yang ditawarkan ini memang bukan satu-satunya cara mengajar kreatif sehingga dapat digali model lain atau metode lain untuk melaksanakan pembelajaran seni.

Pembelajaran Seni Kreatif-Produktif

Pembelajaran kreatif-produktif dalam konteks pembelajaran seni menekankan pada proses dan hasil belajar, sehingga sangat cocok untuk pembelajaran kritik maupun kreasi seni. Pembelajaran kreatif-produktif yaitu model yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai teori atau pendekatan pembelajaran yang diasumsikan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar seni. Teori dan pendekatan yang mendasari model pembelajaran tersebut bersifat interdisiplin, antara lain belajar aktif, belajar kreatif, konstruktif, serta kolaboratif dan kooperatif (Wena, 2011).



Gambar 7.3. Interdisiplin dalam Pembelajaran Kreatif-Produktif

Di dalam pembelajaran kreatif-produktif, karakteristik penting dari setiap teori atau pendekatan tersebut diintegrasikan sehingga menghasilkan satu model yang menciptakan ruang dan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas serta menghasilkan sesuatu sebagai produk yang bersumber dari pemahaman siswa terhadap konsep yang sedang dikaji.

Menurut Borich (2008), di dalam pembelajaran ini, siswa diberi “kebebasan” atau keleluasaan untuk menjelajahi berbagai sumber belajar seni yang relevan dengan kompetensi atau materi yang sedang dipelajari. Eksplorasi berbagai sumber belajar seni ini akan memantik siswa untuk meningkatkan peran interaksi dengan lingkungan atau pengalamannya sendiri. Proses tersebut dapat berguna sebagai sarana untuk mengkonstruksi pengetahuan dan respons-estetiknya.

Implementasi model kreatif-produktif dalam pembelajaran seni diawali dengan membangun **orientasi** pembelajaran. Guru harus berkomunikasi terlebih dahulu dengan siswa tentang tujuan pembelajaran, alokasi waktu, bahan, tugas dan kegiatan, hasil yang diharapkan, dan penilaian. Hal ini lazim dilakukan oleh berbagai model pembelajaran. Komponen-komponen yang disebutkan tersebut harus ditulis dengan baik dan digambarkan dengan jelas sehingga dapat membantu siswa memahami ikhwal pelajaran dan membuatnya siap untuk belajar.

Tahap kedua adalah **eksplorasi**. Pada tahap ini siswa mengeksplorasi gagasan/ide seni yang sedang dipelajari. Eksplorasi ide dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti wawancara seniman, membaca, mengamati (apresiasi), bereksperimen seni, berselancar di internet, dan sebagainya.

Tahap ini mampu mendorong siswa untuk menjelajahi secara lebih luas tentang materi (baik itu konsep, prosedur, ataupun fakta) dalam konteks pembelajaran mereka, dan memacu pembelajaran lebih lanjut.

Tahap ketiga ialah **memaparkan ide/konsep/ skets/draf karya**. Tahap ini memungkinkan terjadinya proses apresiasi, interpretasi, bahkan kritik dari siswa-siswa yang lain. Aktivitas ini menjadi demikian hidup ketika di ruang kelas terjadi kegiatan analisis, diskusi, pertanyaan dan jawaban, bahkan berupa eksperimen karya jika diperlukan. Untuk menstimulasi dan mengembangkan kreativitas, guru harus memberikan tugas tambahan yang terkait dengan itu.

Tahap keempat yaitu **berkarya seni**. Pada tahap ini, siswa diberi tugas berproses kreatif untuk menghasilkan produk karya seni sesuai substansi pembelajaran tertentu berdasarkan kreasinya masing-masing. Pembelajaran berkarya seni harus dirancang oleh guru dengan baik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi, menafsirkan, serta menciptakan kembali. Dengan demikian kreativitas dan produktivitas siswa akan berkembang.

Tahap terakhir yaitu **evaluasi**. Tahapan ini sesungguhnya dapat dilakukan dari awal hingga pada akhirnya proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap siswa, kemampuan berpikir, dan proses kreasinya. Aspek yang dinilai adalah minat, eksplorasi, sikap kritis, kinerja dan tanggung jawab. Sebagai bentuk penghargaan kepada siswa, di akhir pelajaran dapat juga diselenggarakan pameran karya.

Pembelajaran Seni Interaktif-Inkuiri

Pembelajaran interaktif-inkuiri berarti menerapkan model inkuiri berdasarkan strategi interaktif. Model pembelajaran ini sangat cocok untuk membangun kreativitas siswa dalam pembelajaran seni, baik untuk kompetensi pengetahuan, apresiasi/kritik, dan kreasi seni. Pembelajaran interaktif dalam pembelajaran seni sesungguhnya mencoba menunjukkan perbedaan mendasar antara antara cara-cara pengajaran tradisional dan kontemporer.

Cara mengajar interaktif terletak pada perubahan komunikasi satu arah (guru memiliki peran otoritatif dan netral dari transfer ilmu) menjadi komunikasi dua arah (yang terjadi di antara semua subjek dalam proses pembelajaran). Pembelajaran interaktif dalam pembelajaran seni berfokus pada inter-relasinya antara interaktivitas dan kreativitas melalui apresiasi dan eksplorasi seni sehingga membentuk cara-cara baru (kreatif) bagi bagi diri. Manfaatnya ialah siswa dapat meningkat pengalaman, kepekaan estetik, dan kecerdasan visualnya.

Menurut Burton, (2000:234), peran guru dalam komunikasi dua arah adalah berinteraksi dan membimbing secara tidak langsung, serta membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri. Interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran seni (rupa, musik, tari, dan teater) dilakukan menggunakan pengalaman artistik guru untuk membantu para siswa untuk meningkatkan kesadaran mereka, untuk membangun struktur pengetahuan yang mereka menciptakan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran seni, guru harus menggunakan teknik pengajaran yang memungkinkan terjadinya pemecahan-pemecahan masalah (Craft, 2001). Secara teknis, hal ini dapat dilakukan, misalnya dengan memberi contoh, memberi penghargaan (*reward*), memberi pertanyaan yang bersifat analitik, serta mengkontekstualisasikan pengetahuan awal siswa dengan materi seni yang sedang dipelajari.

Secara paradigmatik, pembelajaran interaktif dalam pembelajaran seni sesungguhnya mengandung pendekatan *problem based learning*, *cooperative learning*, dan *investigative learning*. Interaksi yang tepat di dalam ruang kelas dapat mendorong kreativitas siswa melalui pemikiran analogis, pemikiran transformasional, visualisasi, asosiasi, bahkan alih kode (Zimmerman, 2009).

Pembelajaran interaktif salah satunya dapat diaplikasikan dalam model inkuiri, dengan langkah berikut (Wood, 2010), yang disesuaikan dengan konteks pendidikan seni.

- a) Menentukan tema atau topik.
- b) Mengidentifikasi persoalan-persoalan yang muncul.
- c) Mengajukan pertanyaan awal.
- d) Menjelajahi dan memilih sumber-sumber belajar.
- e) Perencanaan untuk observasi ke lapangan.
- f) Mengumpulkan dan memproses informasi dan data seni.
- g) Perancangan karya seni.
- h) Menciptakan karya seni dalam proses pembelajaran.
- i) Merefleksikan dan memamerkan karya kepada khalayak.

Pembelajaran Seni Kooperatif

Pembelajaran kooperatif saat ini merupakan salah satu yang paling banyak dipakai, karena diyakini sebagai salah satu pembelajaran inovatif. John Dewey percaya bahwa anak-anak mengalami pengalaman belajar yang paling baik ketika mereka berinteraksi dengan orang lain, karena bekerja sendiri tidak lebih baik daripada kooperatif dengan teman sebaya dan orang dewasa (Boby, 2008).

Tugas guru seni adalah merencanakan kegiatan belajar dengan mempertimbangkan minat, kepentingan, latar belakang siswa dan berbagai hal yang mendukung pembelajaran kooperatif di ruang kelas. Pembelajaran seperti itu memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sekelas dan orang dewasa dalam pembelajaran.

Teori Dewey dalam buku *Art as Experience* mendeskripsikan jenis pengalaman yang diharapkan dimiliki oleh siswa ketika berpartisipasi dalam pengalaman seni melalui model kooperatif. Pengalaman seni tersebut dapat mendasari bahkan mengarahkan diri siswa sendiri untuk apresiasi atau berkarya seni secara kooperatif (Boby, 2008).

Arends, (2000) menyebutkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif secara umum berikut ini.:

1. Menyampaikan tujuan.
2. Memberi memotivasi siswa.
3. Menyajikan informasi.
4. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar.
5. Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
6. Evaluasi.
7. Memberi penghargaan.

Langkah-langkah umum di atas sesungguhnya perlu disesuaikan dengan konteks pembelajaran seni. Misalnya, dalam pembelajaran apresiasi lukisan berbasis kritik di sekolah menengah atas (SMA) menggunakan model pembelajaran kooperatif. Penggunaan model kooperatif yang bersifat umum tersebut dapat dikombinasikan dengan tahap kritik seni menurut teori Feldman, yang terdiri atas empat tahap berurutan: (a) deskripsi, (b) analisis, (c) interpretasi, dan (d) penilaian.

Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru mengawali pembelajaran apresiasi dengan menunjukkan contoh-contoh lukisan di depan kelas sembari memberikan informasi tentang karya, kehebatannya, latar belakangnya, dan profil penciptanya. Selanjutnya guru membagi kelas ke dalam kelompok kecil, katakanlah masing-masing berisi empat siswa. Setiap kelompok memilih "nama tim" dan menghadapi karya seni untuk dipelajari. Masing-masing kelompok siswa mempelajari karya seni (mengapresiasi dengan pendekatan kritis) dan menggunakan metode Feldman untuk membahasnya. Di dalam pengkajian karya, tiap-tiap siswa dalam kelompok tersebut bertanggung jawab mencari untuk satu aspek dalam metode Fieldman. Dengan model kooperatif, tanggung jawab individu tersebut mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi sehingga tidak ada salah satu siswa yang terlalu mendominasi pembelajaran seni. Setiap murid mempresentasikan hasil kajian mereka dan mendiskusikannya bersama teman sekelas. Dalam proses diskusi tersebut, guru mungkin saja berperan sebagai moderator sekaligus memberikan balikan-evaluatif kepada seluruh siswa.

Bersamaan dengan proses diskusi itu juga, guru diharapkan memberikan penghargaan atau komentar positif kepada siswa.

Pembelajaran kooperatif juga memiliki model-model spesifik, di antaranya yang sudah banyak dikenal seperti *Think-Pair-Share*, *Three-Step Interview*, *Round Table or Rally Table*, *Jigsaw*, *STAD*, dan sebagainya yang dapat digunakan guru pada semua bidang studi. Tidak menutup kemungkinan guru seni dapat menggunakan atau mengkombinasikannya, sepanjang masih relevan dengan karakteristik materi dan peserta didik dalam konteks pembelajaran seni.

Pembelajaran Seni Kolaboratif

Collaborative learning sangat berakar dalam pandangan Vygotsky (Paniyz, 1996) terdapat sebuah sifat sosial yang melekat pada pembelajaran. Sering kali pembelajaran kolaboratif digunakan sebagai istilah umum untuk berbagai pendekatan dalam pendidikan yang melibatkan upaya intelektual bersama oleh siswa atau siswa dan guru. Dengan demikian, pembelajaran kolaboratif umumnya berlangsung ketika kelompok siswa bekerja sama untuk mencari makna atau solusi tentang produk pembelajaran mereka.

Kegiatan belajar secara kolaboratif dapat mencakup penulisan kolaboratif, proyek penciptaan seni, pemecahan masalah secara bersama, debat seni kontemporer, observasi seni, dan kegiatan lainnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran seni kolaboratif yaitu suatu pembelajaran yang melibatkan beberapa peserta didik secara bersama-sama tergabung dalam kelompok kajian atau penciptaan seni karena

menyadari adanya perbedaan kemampuan dan sumbangan pemikiran tiap-tiap individu dalam konteks pembelajaran.

Menurut Reid (2004) dalam mengembangkan pembelajaran seni yang kolaboratif perlu ada lima tahapan yang harus dilakukan. Tentu tahap yang dikemukakan ini dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran seni, baik itu untuk pembelajaran apresiasi maupun kreasi seni.

1. Keterlibatan

Pada tahap ini, guru menjalin keterlibatan dengan siswa dan mengelompokkannya berdasarkan pertimbangan tertentu, misalnya berdasarkan minat seni, kompetensi seni, atau latar belakang pengalaman estetikanya.

2. Eksplorasi

Setelah dilakukan pengelompokkan, guru mulai memberi tugas, misalnya dengan memberi permasalahan tentang seni agar dipecahkan oleh kelompok tersebut. Dengan masalah yang diperoleh, semua anggota kelompok harus berusaha untuk menyumbangkan kemampuan/gagasan.

3. Transformasi

Dari perbedaan kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa, lalu setiap anggota saling bertukar pikiran dan melakukan diskusi kelompok. Dengan begitu, siswa yang semula mempunyai pengetahuan yang rendah lama-kelamaan akan dapat menaikkan prestasinya karena adanya proses transformasi dari siswa lain yang memiliki prestasi tinggi. Demikian pula siswa yang memiliki kemampuan kreasi seni yang rendah dapat meningkat kreativitas karya seninya karena adanya transformasi dari siswa lain.

4. Pemaparan Gagasan atau Karya Seni

Setelah selesai melakukan diskusi, menyusun laporan dan berkarya seni, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Tahap ini memungkinkan terjadinya proses saling-menanggapi dalam pembelajaran.

5. Refleksi

Refleksi dapat dilakukan oleh guru sebagai fasilitator. Refleksi juga bisa berupa umpan balik dari siswa sebagai peserta didik.

■ CONTOH KASUS PEMBELAJARAN KREATIF DI SEKOLAH

Berikut ini disajikan beberapa contoh kasus pembelajaran kreatif di sekolah sebagai suplemen di dalam buku ini. Pembelajaran tersebut merupakan hasil penelitian pembelajaran yang dilakukan oleh dua mahasiswa Prodi Seni Rupa Universitas Negeri Semarang, Muthia Ayu Resti 2018 dan Benny William Ardana pada tahun 2018. Penelitian keduanya secara kebetulan diuji dan dibimbing oleh penulis.

Pembelajaran Bekarya Seni Rupa menggunakan Bahan Bekas

Pembelajaran kreatif yang diteliti oleh Ardana (2018) ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kudus, Jawa Tengah. Pembelajaran dilakukan oleh guru seni rupa untuk materi seni lukis. Jika melukis pada umumnya menggunakan bahan kanvas atau kertas, bahan yang digunakan kali ini tergolong kreatif sekaligus juga mengangkat isu-isu lingkungan, karena

menggunakan bahan bekas perabotan rumah tangga. Kreativitas pembelajaran dari segi guru terletak pada pemilihan sumber belajar, materi ajar, dan respos terhadap isu lingkungan. Kreativitas dari segi siswa melekat pada aktivitas berkarya seni, secara khusus pada kreasi lukisan yang mengandung pemecahan masalah (*problem solving*) terhadap masalah lingkungan dan karakteristik media barang bekas.

Guru menetapkan penggunaan bahan bekas prabotan rumah tangga. Alasannya, selain mudah didapatkan juga ingin mengajak siswa untuk bisa memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar lingkungan. Lebih dari itu siswa mendapat pengalaman berkarya secara kreatif melalui seni lukis. Bahan bekas juga dapat dimanfaatkan dengan baik apabila dilakukan melalui proses berkarya secara tepat.



Gambar 7.4. Guru Sedang Membangun Orientasi Siswa dalam Pembelajaran (Sumber: foto William, 2018)

Proses pembelajaran menggunakan model kreatif-produktif. Mula-mula guru berbagi oengalaman estetik kepada siswa dalam rangka menggugah minat dan rasa penasarannya

terhadap seni lukis. Dalam konteks model pembelajaran kreatif-produktif ini dikenal sebagai tahap orientasi. Dalam aktivitas ini siswa berinteraksi dengan guru dan sesama siswa secara aktif baik tentang seni lukis maupun tentang isu-isu sampah yang ada di sekitarnya. Siswa menanggapi dengan berbagai alternatif pemecahan persoalan sampah melalui seni sebagai strateginya. Beberapa siswa memberikan ide/pemikiran kreatif dengan meningkatkan nilai guna barang bekas dengan cara dihias sehingga menjadi sebuah karya seni. Yang penting dalam pembelajaran ini ialah, ide kreatif muncul dari pendapat-pendapat siswa, bukan intervensi dari guru.

Tugas siswa di rumah ialah mengobservasi, memetakan, dan memilah barang bekas yang lingkungan rumahnya dan membawanya ke sekolah untuk dieksplorasi secara estetik. Eksplorasi artistik dilakukan dalam bentuk pencarian konsep karya, corak, dan penentuan media melukis yang diserahkan secara mandiri kepada siswa. Di dalam konteks pembelajaran kreatif, proses ini sesungguhnya telah mengandung pemecahan masalah dalam berproses kreatif.

Ide/konsep/skets/draf karya sebagai hasil eksplorasi tersebut dipaparkan di depan kelas. Semua siswa saling menanggapi satu sama lain. Di dalam tahap inilah muncul berbagai alternatif pemecahan masalah, dan keberanian siswa dalam menguatkan konsep seninya masing-masing sangatlah dihargai.

Proses berkarya seni kemudian dilakukan berdasarkan kelompok-kelompok kerja, namun tetap berkarya secara individu. Pembagian kelompok bertujuan agar terjaga semangat dalam proses berkarya, sekaligus sebagai ruang pemecahan masalah yang mungkin saja terjadi. Tugas guru

ialah memberikan pendampingan dan bimbingan secara merata. Berikut ini adalah suasana proses berkarya seni lukis menggunakan perabot bekas.



Gambar 7.5. Proses Berkarya Seni Lukis oleh Siswa
(Sumber foto: William, 2018)

Evaluasi dilakukan oleh guru sepanjang proses pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan bersifat positif, artinya berorientasi kepada motivasi siswa untuk meningkatkan pengalaman estetikanya. Guru juga memberikan penghargaan (*reward*) terhadap karya yang dipandang paling kreatif.



Gambar 7.6. Karya Siswa SMP N 3 Kudus dalam Pembelajaran Seni Rupa
(Sumber foto: William, 2018)

Pembelajaran Berkarya Ilustrasi Kreatif

Pembelajaran kreatif yang diteliti oleh Resti (2018) ini berlangsung di kelas X IPA 1 SMA Negeri 5 Purwokerto dengan materi menggambar ilustrasi. Pembelajaran yang dilakukan berada pada ranah kompetensi berkarya seni. Pembelajaran dilakukan oleh guru seni budaya dengan menggunakan cerita rakyat Baturraden sebagai stimulus dalam pembelajaran ilustrasi wayang kreasi pada siswa. Dalam hal ini, kreativitas guru terwujud melalui pemilihan sumber belajar, penggunaan media, dan metode mengajar.

Guru menggunakan model pembelajaran berbasis tugas terstruktur yang disajikan dengan diskusi dan pemberian tugas karya. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tahap awal, menyampaikan materi pembelajaran dan mengakhiri pembelajaran. Penyampaian informasi atau materi ajarnya menggunakan contoh-contoh dan alat bantu pembelajaran seperti perlengkapan, misalnya media menggambar maupun referensi gambar.

Kegiatan berikutnya ialah memperkaya gagasan berkarya melalui pencarian informasi yang relevan dari berbagai sumber tentang gagasan, isi cerita/ilustrasi, sampai pada bahan dan teknik berkarya. Kegiatan dilanjutkan dengan mendiskusikan soal-soal yang telah ditulis oleh guru di papan tulis. Setelah itu, siswa dan guru menyaksikan langkah-langkah menggambar ilustrasi dengan singkat dan menutup pelajaran. Pertemuan berikutnya, siswa diminta menyiapkan peralatan berkarya dan keluar kelas untuk menggambar ilustrasi bertema lingkungan sekolah dengan mengamati objek langsung dengan corak gambar wayang.

Karya-karya yang kreatif akhirnya muncul dari tangan siswa. Uniknya karya-karya yang dihasilkan bercorak gambar wayang, namun menampilkan ilustrasi yang ada di sekitar lingkungan mereka. Dari segi siswa, kreativitas terbentuk dari eksplorasi gagasan yang diekspresikan ke dalam bentuk-bentuk wayang sebagai sebagai sebuah gambar ilustrasi.



Gambar 7.7. Karya Siswa SMA 5 Purwokerto dalam Pembelajaran Seni Rupa
(Sumber foto: Resti, 2018)

BAB 8

MENILAI KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI

Banyak di antara kita terjebak dengan penilaian-penilaian yang mengedepankan angka untuk menjelaskan ketercapaian sebuah pembelajaran, termasuk para pendidik seni. Hal ini tidak bisa dipungkiri karena selama ini, disadari atau tidak, pendidikan kita masih didominasi dengan paradigma positivistik oleh ilmu-ilmu pasti dengan pendekatan kuantitatifnya yang sangat ketat. Tidak jarang kriteria-kriteria penilaian yang ditetapkan oleh sebuah institusi pendidikan sangat berciri positivistik, yang diberlakukan untuk hampir semua mata pelajaran, termasuk pelajaran seni di sekolah.

Akhirnya dunia pendidikan seni juga masih banyak terjebak dalam kriteria mutlak dalam penilaian yang dikhawatirkan menciderai paradigma pendidikan seni yang selama ini diyakini, yaitu pendidikan dengan seni sebagai medianya, yang pelaksanaannya menekankan pada pengalaman-pengalaman estetik siswa melalui kegiatan apresiasi maupun kreasi. Lewat pembelajaran apresiasi dan kreasi itulah dapat tumbuh pengetahuan, kepekaan diri, dan keterampilan.

Penilaian pembelajaran pada akhirnya akan semakin tidak berkutik ketika dihadapkan pada persoalan “bagaimana menilai kreativitas di dalam pembelajaran seni?” Kebanyakan di antara kita mengabaikan persoalan ini. Penulis menegaskan bahwa bidang pendidikan seni memiliki logika bidang ilmunya sendiri yang tidak sama dengan bidang ilmu yang lain. Dengan demikian, penilaian dalam pembelajaran seni yang di dalamnya melekat kinerja-kratif memiliki cara-cara penilaian yang lebih tepat dan layak.

■ MEMAHAMI PENILAIAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN SENI

Sebagaimana telah dikemukakan dalam bab-bab sebelumnya, proses dan hasil kreativitas diakomodasi secara alamiah dalam aktivitas belajar dan mengajar. Dengan demikian, persoalan menilai kreativitas dalam konteks pembelajaran bukanlah perkara yang mudah. Guru perlu memastikan bahwa siswa telah menunjukkan kretivitasnya. Oleh karena itu penilaian kreativitas seni dalam konteks pembelajaran yang direkomendasikan dalam buku ini yaitu penilaian yang mengakomodasi aspek proses dan hasil. Buku

ini juga mempromosikan penilaian pembelajaran dalam pendidikan seni sebagai pendidikan kreatif.

Guru dapat menilai kreativitas siswa mulai dari proses belajar hingga hasil pembelajarannya, karena kreativitas adalah proses yang secara inheren terkait dengan refleksi atas proses pengembangan diri seseorang. Penilaian sepanjang proses pembelajaran sangat berguna untuk merekam kemajuan pada titik-titik yang tepat dalam perjalanan pengembangan diri mereka melalui proses pembelajaran. Penilaian terhadap kreativitas siswa perlu dilakukan secara sensitif, dengan memperhatikan hal-hal unik atau perubahan kapasitas-kreatif sekecil apapun atau sesepule apapun.

Hasil penilaian kreativitas siswa harus digunakan oleh para guru sebagai alat untuk memahami peserta didik secara mendalam tentang pengetahuan apa yang perlu ditingkatkan, sikap apa yang perlu ditingkatkan, dan keterampilan mana yang perlu dikembangkan atau dipupuk kembali.

Apa Pentingnya Penilaian Kreativitas?

Dalam konteks pendidikan seni, penilaian pada hakekatnya proses pembelajaran. Menurut Pattersen & Campbell (2015:10), dengan penilaian seni kita bisa mendapatkan: (1) informasi yang berguna bagi peserta didik dalam pembelajaran seni, (2) Informasi tentang apa yang telah berhasil, kurang berhasil, dan yang bisa diperbaiki dalam pengalaman pembelajaran seni, (3) informasi yang dapat digunakan untuk melaporkan kepada institusi, orang tua, pemerinyah, atau masyarakat, (4) informasi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu seni dan pendidikan seni.

Pertama, keberadaan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran seni sesungguhnya memiliki hak untuk mendapatkan manfaat dari hasil penilaian yang diinformasikan oleh guru. Dalam konteks ini, siswa harus dianggap sebagai "mitra" dalam proses penilaian, karena informasi hasil penilaian merupakan sumber penting bagi perkembangan pengetahuan siswa, sekaligus dapat menjadi motivasi pada proses pembelajaran selanjutnya.

Kedua, penilaian membantu guru menentukan apakah guru telah merencanakan dan melaksanakan pembelajaran seni dengan metode yang sudah tepat, sesuai dengan kebutuhan siswa, ataukah belum. Hasil penilaian juga dapat digunakan untuk mempertimbangkan apakah diperlukan metode dan pendekatan yang berbeda untuk pembelajaran berikutnya. Patteson & Campbell (2015:10) menegaskan bahwa melalui refleksi atas penilaian pembelajaran, kita bisa membuat keputusan paling tepat tentang bagaimana memenuhi tujuan program dengan lebih baik sesuai kebutuhan peserta didik.

Ketiga, hasil penilaian dalam pembelajaran seni dapat digunakan untuk mempromosikan keberhasilan proyek berkarya seni. Keberhasilan menghasilkan karya seni tersebut dapat dijadikan sebagai dasar untuk mendapatkan dukungan yang lebih besar dari orang tua, masyarakat, dan institusi pendidikan. Pihak-pihak tersebut akan semakin memberi perhatian yang besar untuk mengembangkan kreativitas, pertumbuhan pribadi, maupun perkembangan sosial para peserta didik.

Keempat, keberhasilan pembelajaran seni dapat memperkokoh teori-teori seni dan pendidikan seni dalam peta ilmu pengetahuan. Posisi ilmu seni dan pendidikan seni yang

kuat dalam peta ilmu pengetahuan pada akhirnya juga dapat kembali memberikan manfaat bagi implementasi pendidikan seni di lapangan, melindungi keberadaannya, menjamin keberlangsungan kurikulumnya di sekolah, dan enkulturasinya dalam kehidupan masyarakat.

Evaluasi dalam konteks pembelajaran seni adalah satu kesatuan dengan komponen pembelajaran yang lain. Secara paradigmatik, jika kita meyakini hakekat pendidikan seni sebagai pendidikan kreatif maka sumber belajar dan materi pelajaran seni juga harus kreatif, proses pengajarannya pun harus menggunakan cara-cara kreatif, serta penilaiannya juga haruslah mampu merekam kinerja-kreatif (*creative performance*) siswa. Misalnya, penilaian seperti portofolio yang memungkinkan siswa untuk menguji dan memberikan umpan balik satu sama lain, selama ini masih jarang digunakan.

Kriteria dan Jenis Penilaian Aspek Kreativitas dalam Pembelajaran Seni

Melakukan penilaian kinerja-kreatif memang bukan persoalan mudah, karena penilaiannya bukan semata-mata perkara kognitif yang dapat dengan mudah diukur menggunakan tes objektif. Penilaian kreativitas memiliki kriteria tersendiri. Lindström (2006) menyebutkan ada tujuh kriteria penilaian kreativitas seni, tiga di antaranya menyangkut produk seni, dan empat di antaranya menyangkut proses kerja seni. Tujuh kriteria yang berorientasi pada produk karya seni dan proses berkaryanya yaitu sebagai berikut.

Tabel 8.1 Kriteria Penilaian Kreativitas Seni Visual (Lindström, 2006)

No	Kriteria	Orientasi Proses/ Produk	Keterangan
1	Kejelasan maksud di balik karya seni	Produk	Kriteria ini menyangkut substansi apa yang dikomunikasikan dan apa yang dimaksudkan.
2	Bentuk dan komposisi karya	Produk	Kriteria ini menekankan pada kualitas bentuk visual yang dikerjakan oleh siswa untuk mencapai efek yang diinginkan melalui cara mengelola elemen visual dengan bantuan prinsip-prinsip visual.
3	Teknis pengerjaan karya	Produk	Kriteria ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan dan teknik berkarya.
4	Kegiatan investigasi	Proses	Dapat diamati ketika siswa mencari dan menentukan masalah saat mengamati karya atau bereksperimen melalui karya, mencoba berbagai solusi, putus asa atau tidak.
5	Kemampuan menggunakan referensi	Proses	Menyangkut upaya aktif untuk menemukan karya dan mengapresiasinya atau untuk referensi dalam berkaryanya nanti. Siswa menunjukkan kemampuan untuk memilih gambar yang sesuai dengan niatnya.
6	Daya cipta karya	Proses	Kriteria ini menyangkut kemampuan siswa mencari solusi dalam masalah berkarya. Tanpa kita sadari, siswa cukup sering bereksperimen dan terkadang menemukan

No	Kriteria	Orientasi Proses/ Produk	Keterangan
			solusi yang tidak terduga dalam proses berkaryanya
7	Kemampuan menilai diri	Proses	Menunjukkan kemampuan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam pekerjaannya sendiri, misalnya dapat menunjukkan sketsa, draf dan karya yang menggambarkan kemajuannya. Kemampuan untuk mengkomunikasikan gagasan berkarya, pendapat dan menjelaskan mengapa hasil tertentu diperoleh.

Tidak semua jenis penilaian relevan untuk mengevaluasi aspek kreativitas dalam pembelajaran seni. Ellis & Barrs (2008) menyebutkan beberapa bentuk penilaian yang cocok untuk menilai kreativitas dalam konteks pembelajaran seni, yaitu penilaian diri sendiri/evaluasi diri, penilaian teman sebaya (*peer assessment*), penilaian proses/kemajuan pembelajaran melalui jurnal pembelajaran (kadang-kadang disebut jurnal proses atau kemajuan belajar), penilaian portofolio, blog, presentasi dan pameran.

Berikut ini diuraikan beberapa bentuk penilaian yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk penilaian kreativitas dalam pembelajaran seni.

Diskusi Kelompok Terarah

Diskusi kelompok terarah atau pada umumnya disebut *focus group discussion* (FGD) yang dapat dijadikan sebagai sumber penilaian kreativitas. Diskusi dilakukan secara terarah sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk mendapatkan informasi dan tanggapan siswa sebagai wujud *creative thinking* yang memberikan solusi terhadap masalah atau topik pembelajaran yang dibicarakan. Diskusi kelompok terarah sangat cocok bila dilakukan dalam kelompok dengan jumlah anggota yang tidak terlalu banyak.

Penilaian Informasi Seni

Penilaian ini dapat digunakan untuk kompetensi apresiasi dan berkarya seni. Penilaian informasi seni adalah pengamatan aktivitas dalam proses berkarya seni untuk mengeksplorasi dan mengkomunikasikan pengalaman artistik yang sedang dialami oleh siswa. Penilaian ini berfungsi untuk menggali pemahaman-pemahaman seni yang dimiliki siswa dari proses-proses kreatifnya, baik itu proses kreatif sendiri maupun yang dilakukan secara berkelompok. Jenis penilaian ini sangat cocok untuk menilai aspek proses belajar.

Penilaian Portofolio Seni

Penilaian ini dapat digunakan untuk kompetensi berkarya seni. Penilaian portofolio seni mampu menjadi sumber data dalam penilaian karena memberikan gambaran secara menyeluruh tentang proses & pencapaian hasil belajar siswa. Penilaian portofolio seni adalah penilaian aspek kreativitas yang dilakukan melalui sekumpulan data karya siswa yang di buat selama proses pembelajaran secara keseluruhan,

tersusun secara sistematis, dan terorganisasi dengan baik. Portofolio dapat digunakan oleh guru maupun siswa untuk memantau secara berkelanjutan tentang perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran seni. Dengan demikian, portofolio adalah bagian yang tak terpisahkan dalam pembelajaran yang dapat merekam sedini mungkin perihal kelemahan dan kekurangan peserta didik dalam berproses kreatif.

Penilaian Diri Sendiri (Self-Assessment)

Penilaian diri sendiri merupakan sumber data dalam pembelajaran, yang mendorong siswa untuk menjadi peserta yang lebih aktif dalam proses penilaian. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian diri. Penilaian ini memungkinkan siswa merefleksikan dirinya sendiri, membiarkan lebih banyak siswa belajar dengan mandiri melalui kesadaran dirinya. Keunggulan penilaian diri sendiri ialah kemampuannya memberi informasi untuk siswa itu sendiri, orang tua, guru, dan lainnya tentang bagaimana siswa melakukan proses belajar.

Jurnal Pembelajaran

Jurnal pembelajaran atau disebut juga sebagai jurnal-reflektif adalah instrumen yang dapat dibuat dan diisi oleh siswa maupun guru. Penilaian dengan menggunakan jurnal dapat memberikan informasi refleksi pengalaman, tentang tentang proses dan perubahan yang dialami oleh siswa. Dengan demikian, penilaian menggunakan jurnal pembelajaran cocok untuk menilai kreativitas siswa.

Penilaian Teman Sebaya

Penilaian teman sebaya yaitu menghasilkan penilaian yang tepat dari pekerjaan teman sebaya dan menyumbangkan kritik yang membangun. Penilaian teman sebaya sangat bermanfaat untuk mengukur ketercapaian proses-proses kreatif (yang di dalamnya mengandung implementasi gagasan kreatif, sikap-sikap, dan keterampilan) dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai satu sama lain. Instrumen penilaiannya pun sangat mudah, dapat dibuat dan disiapkan oleh guru, yaitu berupa lembar penilaian antar peserta didik. Manfaat penilaian teman sebaya menurut Patteson & Campbell (2015:24) yaitu:

- a) memberikan kesempatan untuk berbagi,
- b) membantu memberikan umpan balik yang membangun,
- c) membantu mengembangkan pemahaman dari perspektif yang berbeda tentang pengalaman dan kemampuan kreatif masing-masing,
- d) memberikan pengalaman menyenangkan dan keberterimaan umpan balik yang membangun.

Daftar Cek (Checklist)

Penilaian menggunakan daftar cek sangat berguna untuk menilai perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni. Indikator yang dimunculkan dalam kepala daftar cek disesuaikan oleh guru dengan mengacu pada kebutuhan di lapangan. Daftar cek ini mampu memberikan panduan yang jelas untuk guru dan siswa. Instrumen daftar cek dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru di lapangan, dapat berupa daftar cek untuk tiap individu siswa, berkelompok, atau

seluruh kelas. Penggunaan daftar cek dapat memperoleh gambaran yang lebih pasti tentang proses kreatif yang sangat berharga yang dilakukan siswa dalam pembelajaran seni.

Dokumentasi Video atau Foto Pembelajaran

Penggunaan video atau foto dalam penilaian keretivitas dapat dilakukan dalam pembelajaran apresiasi maupun berkarya seni. Alat utama yang digunakan yaitu kamera atau perekam video yang memadai. Memang kita menyadari bahwa tidak semua guru atau semua institusi pendidikan dapat memfasilitasi ini. Dari dokumentasi video atau foto dalam penilaian pembelajaran menurut Patteson & Campbell (2015:24) yaitu:

- a) dapat "menangkap" peristiwa yang terjadi dalam proses kreatif,
- b) memungkinkan untuk berbagi data dan informasi non-verbal,
- c) dapat digunakan sebagai titik tolak untuk wawancara untuk mengkonfirmasi kinerja-kreatif atau diskusi kelompok bila diperlukan,
- d) dapat digunakan untuk laporan kegiatan pembelajaran.

Pengamatan Terkendali

Sebenarnya observasi terkendali lazim digunakan dalam penelitian kaulitatif (Rohidi, 2011), tetapi bisa juga digunakan dalam penilaian kreativitas dalam pembelajaran seni. Observasi terkendali dilakukan oleh guru dengan cara mengatur (mengendalikan) kondisi-kondisi siswa untuk merekam kinerja-kreatif yang ditampilkan oleh siswa dalam proses

pembelajaran. Contohnya, guru ingin mengetahui proses kreatif yang terbentuk di dalam diri siswa saat menggunakan barang bekas sebagai media alternatif berkarya kriya secara kreatif di sebuah kelas. Barang bekas yang disiapkan (oleh guru atau bisa juga oleh siswa) digunakan siswa dalam berkarya. Hasilnya, proses dan karya-karya yang dibuat pun sangat mengagumkan, karena dibuat berdasarkan kreativitas masing-masing.

Penampilan/Pameran/Pagelaran Seni

Kegiatan pameran atau pagelaran seni di sekolah dapat dijadikan sebagai salah satu sumber data bagi penilaian kreativitas dalam pembelajaran seni untuk menampilkan produk kreatif hasil pembelajaran. Pameran atau pagelaran seni adalah kulminasi, tindak lanjut, dan penghargaan bagi proses pembelajaran seni dengan karya seni sebagai produknya. Dengan demikian, kehadiran pameran/pagelaran seni di kelas atau di sekolah selain berfungsi rekreatif juga berfungsi evaluatif. Di dalam kegiatan ini, para pemirsa dapat melihat, mengamati, memahami, bahkan mengkritisi karya seni sebagai produk kreatif dalam konteks pembelajaran. Penilaian guru bersumber dari bagaimana siswa menampilkan karya di satu segi dan respons siswa lain sebagai pengamat di segi lain.

BAB 9

PENUTUP

Pada bagian penutup ini penulis hanya ingin menegaskan tentang pentingnya kreativitas bagi pendidikan di Indonesia karena menjadi modal individu sekaligus juga modal budaya untuk pembangunan kebudayaan Indonesia di tengah kebudayaan global. Misalnya isu-isu revolusi industri yang berkembang dari 1.0, 2.0, 3.0 hingga 4.0 menyisakan perubahan yang sedemikian pesat dan berpengaruh besar (*disruptive era*) yang mewarnai kebudayaan di seluruh negara. Strategi yang bisa dilakukan oleh bangsa ini yaitu pembangunan sumber daya manusia, salah satunya melalui pembangunan kapasitas kreatif (di samping kesadaran budaya)

melalui peran pendidikan seni secara khusus dan pendidikan lain secara umum.

Perkembangan atau perubahan yang pesat itu menuntut manusia cenderung menjadi aktif-terlibat, terbuka, dan kreatif. Dengan demikian, masyarakat bangsa Indonesia pun menghadapi persoalan umum yang relatif sama, dan tentu saja, secara khusus menghadapi persoalan kebangsaan dengan keanekaragaman potensi serta masalah yang demikian luas, baik secara geografis maupun secara historis (meruang dan mewaktu).

Kreativitas adalah keniscayaan di abad 21 yang harus ditanamkan, dipupuk, dikembangkan, dan ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pendidikan sebagai sarannya. Pendidikan dipandang sebagai cara yang paling efektif dalam mengakomodasi dan mentransmisikan kapasitas kreatif manusia. Pendidikan kreativitas ialah paradigma pendidikan seni yang bertujuan membangun kapasitas kreatif, yang implementasinya banyak menggunakan aktivitas mencipta seni yang dilakukan melalui proses menemukan pengetahuan seni, mengapresiasi, mengeksplorasi gagasan dan media, mengkomunikasikan, dan mewujudkannya dalam bentuk karya.

Melaksanakan Pendidikan Kreativitas di Tengah Fenomena Perubahan Kurikulum Pendidikan Seni

Tidak bisa kita pungkiri bahwa perubahan kurikulum senantiasa terjadi dari masa ke masa karena perubahan kurikulum pendidikan adalah sebuah keniscayaan. Terlepas dari motif politik, ekonomi dan lain hal, guru adalah pelaksana

kurikulum yang harus tetap berprasangka baik dan positif terhadap kebijakan pemerintah demi kesuksesan pendidikan dan program pembangunan nasional. Penulis juga meyakini bahwa guru di satu segi sebagai kepanjangan tangan segala kebijakan pendidikan, tetapi di segi lain juga memiliki keyakinan paradigmatik tentang pendidikan seni yang hakiki. Keyakinan paradigmatik tersebut berimplikasi pada konsep dan implementasi pembelajarannya.

Berdasarkan itu, beberapa catatan penting yang tidak boleh dilupakan dalam melaksanakan pendidikan seni sebagai pendidikan kreativitas yaitu sebagai berikut.

1. Melekatkan di dalam benak kita, sehingga disadari bahwa paradigma pendidikan kreativitas sangat melekat dalam pendidikan seni. Kita harus meyakini bahwa pendidikan seni ialah identik dengan pendidikan kreativitas, oleh karena itu implementasi atau pelaksanaannya harus mengikuti keyakinan itu dengan cara-cara yang terbaik.
2. Memahami betul substansi muatan isi/standar isi pendidikan seni yang tercantum dalam kurikulum pendidikan seni di tengah berbagai perubahannya dari masa ke masa (dengan berbagai kepentingan di dalamnya), kemudian menggali dan memetakan segi-segi kreativitas yang penting untuk ditumbuhkan.
3. Memiliki pemahaman pendekatan, teori atau konsep pendidikan seni yang kuat, bahwa pendidikan seni ialah pelaksanaan pendidikan dengan seni sebagai medianya. Pendidikan seni diberikan di sekolah umum (SD, SMP, SMA, SMAK nonkejuruan seni) bukan untuk menuntut siswa seakan-akan menjadi seniman, tetapi lebih pada pemberian pengalaman-pengalaman estetik, yang mana

pertumbuhan kreativitas (juga kesadaran budaya) melekat di dalamnya.

4. "Menyiasati" perumusan tujuan pembelajaran seni dengan tetap berorientasi pada kinerja-kreatif. Tujuan pembelajaran mengandung capaian kompetensi-kompetensi baik pengetahuan, sikap apresiatif, dan keterampilan seni yang juga perlu dipahami guru.
5. Menggunakan cara-cara mengajar yang kreatif dan mampu menyediakan ruang pembangunan kapasitas kreatif dalam diri siswa. Guru perlu memastikan bahwa kapasitas kreatif siswa dapat tumbuh dan berkembang, bukan sebaliknya. Proses pembelajaran seni sebagai arena kreativitas harus menyenangkan dan membebaskan (bukan dalam arti kekacauan dan tanpa perencanaan). Alternatif strategi dan model pembelajaran kreatif untuk mengakomodasi kinerja-kreatif siswa telah ditawarkan dalam bab-bab sebelumnya di buku ini. Pembaca dapat menggunakan, menyesuaikan, memodifikasi, bahkan menambahkannya untuk melaksanakan pembelajaran.
6. Menggunakan sumber-sumber belajar secara lebih terbuka untuk menyusun materi pembelajaran. Sumber belajar dapat diperoleh melalui lingkungan, orang, masyarakat, museum, galeri, buku-buku dan masih banyak yang lainnya. Era digital saat ini juga sangat memungkinkan seorang pendidik mengakses berbagai informasi secara daring melalui berbagai situs di internet. Lebih dari itu, pelaksanaan pembelajaran pun saat ini bisa berbasis virtual, dengan menggunakan berbagai aplikasi daring yang banyak tersedia seperti *Google Classroom*, *Telegram*, *Instagram*, *Whatsapp Group* atau *e-learning* yang sengaja

dikembangkan oleh tiap-tiap institusi pendidikan. Pembelajaran virtual ini memiliki banyak keunggulan: (a) menarik untuk kaum muda milenial, (b) dapat memberikan umpan balik dari peserta didik dengan cepat dan terus-menerus, (b) dapat berbagi data, dan (c) memiliki jangkauan yang luas.

7. Evaluasi dilakukan dengan memperhatikan relevansi antara kompetensi, materi, dan metode pembelajaran yang mendukung kreativitas. Evaluasi dengan berorientasi pada proses dan hasil adalah yang direkomendasikan. Praktik penilaian kreativitas tidak boleh memberikan label salah-benar, bisa-tidak bisa, atau bodoh-pintar. Penilaian seyogianya dilakukan sepanjang proses pembelajaran dengan cara-cara yang telah disampaikan pada bab sebelumnya.
8. Keativitas tidaklah bebas nilai. Artinya, pembelajaran yang kreatif tetap memperhatikan batas-batas dan kriteria-kriteria yang diyakini oleh masyarakat penggunanya, misalnya yang bersumber dari norma agama, adat, dan kesopanan.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Ramli. 2012. "Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. Februari 2012, Vol. XII No. 2, 216-231.
- Ardana, Benny Wiliam. 2018. "Pemanfaatan Bahan Bekas Perabotan Rumah Tangga sebagai Media Berkarya dalam Pembelajaran Seni Lukis di SMP Negeri 3 Kudus". *Laporan Penelitian*. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES
- Arends I. Richard. 2000. *Learning to Teach*. New York. McGraw-Hill Companies.
- UNESCO. 2005. "Educating for Creativity: Bringing the Arts and Culture into Asian Education". *Asian Regional Symposia on Arts Education*. UNESCO.
- Badiran, M. 2012. "Multilingual as A Source of Learning Arts Education". *Proceeding in International Seminar of Warisan Nusantara*, Dec. 18 2012, Languages and Arts Faculty, State University of Semarang, page 303-315.
- Ben-David, A., & Zohar, A. 2009. "Contribution of Meta-strategic Knowledge to Scientific Inquiry Learning". *International Journal of Science Education*. Vol 31(12):1657-1682.
- Bobick, Bryna. 2008. "A Study of Cooperative Art Education in Elementary Art Classrooms". *Dissertation Doctor of Education (Ed.D)*, University of Georgia, diakses pada getd.libs.uga.edu/pdfs/bobick_bryna_200805_edd.pdf
- Borich, G. D. 2008. *Effective Teaching Method*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Burton, J. M. 2000. "The Configuration of Meaning: Learner-Centered Art Education Revisited". *Studies in Art Education*, 41(4), 330-345.
- Byrge C. & S. Hansen. 2011. "Knowledge Management in Creativity: A Perspective on the Connection between Knowledge and Creativity". Aalborg, Denmark: Aalborg Universitet. Diunduh pada vbn.aau.dk pada 23/08/ 2018 .
- CAIE. 2011. *Developing the Cambridge Learner Attributes*. Cambridge: Cambridge Assessment International Education.

- Chandra, Yulius. 1997. *Kreativitas: Bagaimana Menanam, Membangun, dan Mengembangkannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Corr, Philip J. & Gerald Matthews. 2009. *The Cambridge Handbook of Personality Psychology*. New York: Cambridge University Press.
- Couger, J. Daniel; Lexis F. Higgins; & Scott C. McIntyre. 1990. "Differentiating Creativity, Innovation, Entrepreneurship, Intrapreneurship, Copyright and Patenting for I.S. Products Processes". *IEEE*. 370-3979.
- Craft, A. 2001. *Creativity in Education*. London: Continuum.
- Crawford, P. A. and Zygouris-Coe, V. 2006. "All in the Family: Home and School with Family Literacy". *Early Childhood Education Journal*, 33(4), 261-267.
- Domino, G. 1979. "Creativity & the Home Environment". *Gifted Child Quarterly*, 23(4), 818-828. doi: 10.1177/001698627902300414
- Efianingrum, A. 2013. "Kultur Sekolah". *Jurnal Pemikiran Sosiologi* Volume 2 No.1, Mei 2013, hal.19-30.
- Ellis, S. & Barrs, M. 2008. "The assessment of Creative Learning". *Creative Learning*. UK: Arts Council England. Tersedia <https://www.sussex.ac.uk/webteam/gateway/file.php?name=creative-learningsept-2008&site=45> diakses November 2018).
- Gregory, G. H., & Chapman, C. 2002. *Differentiated Instructional Strategies: One Size Doesn't Fit All*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press Inc.
- Haycock, C. A. 1991. "Resource-Based Learning: A Shift in The Roles of Teacher, Learner". *NASSP*, 75(535), 15-22.
- Howard, S.; Dryden, J. & Johnson, B. 1999. "Childhood Resilience: Review and Critique of Literature". *Oxford Review of Education*, 25(3), 307-323.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Kampylis, P. & Berki, E. 2014. *Nurturing Creative Thinking. International*. UNESCO.
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. 2009. "Beyond big and little: The Four-C Model of Creativity". *Review of General Psychology*, 13(1), 1-12
- Kaufman, R dan English, Fenwick, W. 1979. *Need Assesments Concept and Aplication*. New Jersey: Educational Technology Publications, Inc, Englewood Cliffs.

- Landry, C. 2008. *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators 2nd Edition*. London: Comedia.
- Lansing, Kenneth M. 1969. *Art, Artist, and Art Education*. New York: Mc Graw-Hill Book Company.
- Lee, Kyung-Hwa. 2005. "The Relationship between Creative Thinking Ability and Creative Personality of Preschoolers". *International Education Journal*, 2005, 6(2), 194-199. ISSN 1443-1475 © 2005 Shannon Research Press.
- Lindström, L. 2006. "Creativity: What is It? Can You Assess It? Can it be Taught?". *International Journal of Art and Design Education (JADE)*, 25(1), 53-66.
- Liu, Zhiqiang E. & Dieter J. Schoenwetter. 2004. "Teaching Creativity in Engineering". *International Journal of Engineering*. Vol. 20, No. 5, hal. 801-808.
- Lowenfeld, Viktor & W. Lambert Brittain. 1982. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Meroni, A. 2007. *Creative Communities, People Inventing Sustainable Ways of Living*. Milano: Edizioni Polidesign.
- Morgan, Chris. 2012. "Conceptualising Creativity in the Creative Arts: Seeking Common Ground". Dalam *Cognitive, Social, and Cultural Perspectives*. Editor Nigel Mc Loughin dan Donna Lee Brien.
- Morris, Wayne. 2006. *Creativity: Its Place in Education*. New Plymouth, New Zealand: Wayno Morris.
- Munandar, U. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia.
- Northey, S.S. 2005. *Handbook on Differentiated Instruction for Middle and High Schools*. Larchmont, NY: Eye on Education Inc.
- OECD. 2016. *Innovating Education and Educating for Innovation: The Power of Digital Technologies and Skills*. Paris: OECD Publishing.
- Patteson, A & S Campbell. 2015. "Creative Insights: A Handbook for Assessing the Impacts of Arts and Learning". CNAL/RCAA, <https://www.eduarts.ca/sites/eduarts.ca/files/publication/Arts%20and%20Learning%20Assessment%20Handbook.pdf>
- Reid, A. 2004. "Towards a Culture of Inquiry in DECS". *Occasional Paper Series No. 1*, South Australian Department of Education and Children's Services. Diakses pada 5 Juni 2012.

https://www.decd.sa.gov.au/learnerwellbeing/files/links/link_72576.pdf.

- Resti, Muthia Ayu. 2018. "Cerita Rakyat Baturraden sebagai Stimulus dalam Pembelajaran Ilustrasi pada siswa SMA N 5 Purwokerto". *Eduart: Journal of Arts Education*, Vol. 3 (1) (2018), halaman 1-11.
- Richards. 2007. "Outdated Relics on Hallowed Ground: Unearthing Attitudes and Beliefs about Young Children's Art". *Australian Journal of Early Childhood*, Vol. 32, No. 4, page 22-30.
- Robinson, K. 2009. "Why Creativity Now?". *Association for Supervision and Curriculum Development*, Educational Leadership, Vol. 67, No. 1. September 2009.
- Robson, Julie and Teya Dusseldorp. 2015. "Creative Learning A Necessity Not An Option". E-book, tersedia pada dusseldorp.org.au.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2014. *Pendidikan Seni, Isu dan Paradigma*. Semarang: Prima Cipta Nusantara
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2000a. *Kesenian dalam Pendekatan kebudayaan*. Bandung: STISI Bandung.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2000b. *Ekspresi Seni Orang Miskin; Adaptasi Simbolik terhadap Kemiskinan*. Bandung: Nuansa (Kerjasama Yayasan Adikarya IKAPI dan The Ford Foundation).
- Rothenberg, Jerome & Pierre Joris (ed). 2004. "Excerpts from The Burial Of The Count Of Orgaz & Other Poems Pablo Picasso". Tersedia pada <http://exactchange.com/>
- Salam, Sofyan. 2014. Menyongsong Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) dengan Kekreatifan; Mengeksplorasi Peran yang Dapat Disumbangkan oleh Pendidikan Seni. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni*, FBS UNNES, 30 Oktober 2014, Hal 19-27.
- Salam, Sofyan. 2001. "Pendekatan Ekspresi-Diri, Disiplin, dan Multikultural dalam Pendidikan Seni Rupa". *Wacana Seni Rupa*, Vol. 1, No. 3, hl 12-22.
- Salim, Djohan. 2008. "Anak dan Perkembangan Pendidikan Musik dalam Konteks Kreativitas", *Makalah*, disajikan pada *International Seminar on Arts for Teachers*, 17 Juli 2008 di Yogyakarta.
- Schultz, D. 1991. *Psikologi Pertumbuhan*. Yogyakarta: Kanisus.

- Selkrig, Mark & (Ron) Kim Keamy. 2017. "Creative Pedagogy: a Case for Teachers' Creative Learning Being at the Centre". *Journal Teaching Education*, Volume 28, Issue 3, Pages 317-332.
- Semiawan, C, dkk. 1987. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia
- Sikandar, A. 2016. "John Dewey and His Philosophy of Education". *Journal of Education and Educational Development*, Vol. 2 No. 2, Hal. 191-201.
- Soehardjo, A J. 2011. *Pendidikan Seni, dari Konsep Sampai Program (Buku I)*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Stokes, Patricia D. 2006. *Creativity From Constraints: the Psychology of Breakthrough*. New York: Springer.
- Sugiarto, Eko, Tjetjep Rohendi Rohidi, & Dharsono Sony Kartika. 2017. "The Art Education Construction of Woven Craft Society in Kudus Regency". *Harmonia: Journal of Arts Research and Education* 17 (1), 87-95.
- Sugiharto, Bambang. 2013. *Apa Itu Seni?*. Bandung: Pustaka Matahari.
- Sumardjo, Jakob. 200. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutrisno, Mudji, dkk. 2005. *Teks-Teks Kunci Estetika: Filsafat Seni*. Yogyakarta: Galangpress.
- UNESCO. 2006. *Roadmap for Arts Education*. Lisboa: UNESCO
- Wallace, Belle. 1986. "Creativity: Some Definitions: the Creative Personality; the Creative Process; the Creative Classroom". *Gifted Education International*. Vol 4, pp 68-73.
- Wena, M. 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wijaya, Juna. 1988. *Psikologi Bimbingan*. Bandung: Fresco
- Williams, F. E. 1982. "Developing Children's Creativity at Home and in School". *G/C/T*, 5(4), 2-6. doi: 10.1177/107621758200500402.
- Wood, Jamie. 2010. "Inquiry-based Learning in the Arts, a Meta-Analytical Study". *CILASS (Centre for Inquiry-based Learning in the Arts and Social Sciences)*, University of Sheffield, tersedia pada <https://www.sheffield.ac.uk/>.

Zimmerman, E. 2009. "Reconceptualizing the Role of Creativity in Art Education Theory and Practice". *Studies in Art Education*, 50(4), 382-399.

Indeks

A

aktif 5, 20, 33, 39, 40, 42, 53, 55, 115,
125, 133, 137, 145, 156, 166, 169,
174
aktivitas__ 4, 5, 10, 12, 17, 30, 34, 35,
46, 50, 52, 55, 70, 84, 85, 110, 114,
129, 155, 156, 168
alternatif 12, 13, 63, 65, 78, 115, 139,
156, 172
analitik _____ 13, 149

B

bakat 33, 74, 114, 116, 117, 127, 137
baru _ 2, 10, 11, 12, 13, 14, 19, 20, 21,
22, 23, 25, 32, 33, 34, 55, 57, 64,
67, 70, 85, 86, 92, 93, 94, 95, 97,
98, 102, 110, 114, 116, 132, 148
belajar _ 12, 20, 32, 34, 36, 48, 49, 51,
56, 62, 63, 64, 69, 72, 75, 83, 85,
86, 104, 111, 113, 114, 116, 117,
120, 128, 131, 132, 133, 134, 137,
138, 141, 145, 146, 149, 150, 152,
155, 158, 162, 163, 165, 167, 168,
169, 176
berpikir _ 5, 11, 12, 18, 30, 31, 32, 33,
34, 35, 38, 44, 63, 64, 70, 96, 97,
114, 116, 138, 139, 140, 143, 147
budaya_ 3, 5, 6, 17, 38, 40, 41, 42, 50,
51, 52, 53, 55, 56, 61, 65, 68, 69,
70, 92, 95, 105, 107, 108, 111, 113,
119, 120, 123, 127, 128, 129, 131,
132, 133, 158, 173, 175
buku__ 2, 4, 6, 9, 42, 46, 51, 133, 143,
150, 154, 162, 176

C

Creative Behavior _____ 14
creative thinking __ 11, 12, 13, 21, 30,
168

D

Demografi _____ 26
dimensi 3, 10, 15, 45, 70, 89, 92, 106,
110, 120, 124, 138
dipruptive era _____ 173
discovery _____ 22, 23, 94
Discovery _____ 23
disruptif _____ 3, 111
divergen _____ 12, 63, 64
duplikasi _____ 22, 24

E

ego _____ 65, 134, 135, 136
ekonomi _ 2, 29, 45, 46, 53, 111, 132,
174
eksplorasi artistik _____ 17
emosi _ 5, 72, 109, 111, 114, 125, 130,
136, 140
entrepreneurship _____ 22
esensi _____ 20

F

filosofi _____ 9, 103

G

generasi _ 57, 105, 115, 120, 129, 174
genetis _____ 120

global _____ 3, 67, 68, 173
 guru _ 4, 43, 47, 49, 50, 51, 52, 63, 67,
 71, 74, 86, 93, 99, 120, 121, 124,
 125, 127, 128, 129, 134, 137, 138,
 139, 140, 141, 142, 143, 144, 146,
 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153,
 154, 155, 156, 157, 158, 163, 164,
 169, 170, 171, 172, 174, 175

H

hakekat __ 7, 103, 108, 109, 128, 138,
 165
 hipotetik _____ 12, 139
 humanistik _____ 9

I

ide _ 10, 12, 13, 14, 18, 19, 20, 21, 22,
 24, 25, 34, 35, 55, 67, 78, 79, 85,
 89, 94, 95, 98, 103, 112, 115, 122,
 125, 130, 139, 141, 146, 147, 156
 ilmiah _____ 9, 17, 79, 98
 imajinasi _ 12, 17, 18, 21, 30, 72, 103,
 109, 136
 implementasi __ 6, 44, 107, 119, 165,
 170, 175
 implikasi _____ 13, 50, 71, 120
 informasi _ 2, 3, 10, 32, 56, 131, 132,
 134, 137, 140, 149, 150, 151, 158,
 163, 164, 167, 168, 169, 171, 176
 inkuiri _____ 148, 149
 inovasi 2, 6, 13, 19, 20, 21, 22, 29, 30,
 31, 32, 35, 36, 38, 39, 53, 59, 66,
 79, 96, 97, 120, 136, 143
 interaktif _____ 37, 133, 148, 149
 interdisiplin _____ 145
Invention _____ 22
 inventor _____ 23, 32, 79, 94

K

karya 2, 12, 14, 15, 16, 18, 21, 23, 24,
 25, 27, 31, 41, 42, 56, 58, 65, 66,
 67, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 89,
 90, 92, 95, 97, 98, 103, 107, 114,
 122, 123, 124, 125, 126, 131, 133,
 136, 141, 147, 149, 151, 153, 156,
 157, 159, 164, 165, 166, 167, 169,
 172
 kebaruan 5, 10, 12, 15, 19, 20, 21, 22,
 70, 79, 94, 96
 kecerdasan _____ 5, 34, 50, 136, 148
 keluarga __ 10, 35, 43, 44, 45, 46, 111,
 124, 127, 132
 kesadaran _ 5, 9, 61, 69, 70, 113, 125,
 135, 144, 148, 169, 173, 175
 keterampilan _ 20, 57, 64, 68, 93, 102,
 105, 112, 116, 117, 122, 123, 129,
 132, 141, 143, 162, 163, 169, 170,
 175
knowledge _____ 30, 126
 kolaboratif __ 4, 34, 59, 124, 145, 152
 kondisi _ 19, 43, 45, 47, 58, 71, 74, 89,
 107, 115, 116, 137, 172
 konsep __ 1, 2, 8, 9, 10, 20, 22, 24, 26,
 73, 74, 75, 102, 103, 104, 105, 106,
 120, 122, 123, 129, 130, 131, 146,
 147, 156, 175
 kontemporer _____ 2, 27, 148, 152
 konvergen _____ 12, 63
 kooperatif _____ 145, 150, 151, 152
 kreasi _ 14, 15, 22, 49, 74, 92, 94, 113,
 122, 124, 125, 127, 136, 145, 148,
 153, 154, 155, 158, 162
 kreatif 1, 2, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14,
 16, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 27,
 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37,
 38, 39, 43, 44, 45, 46, 49, 50, 51,
 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61,

63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71,
73, 77, 79, 81, 83, 85, 86, 95, 97,
102, 108, 112, 113, 114, 115, 117,
119, 120, 121, 122, 123, 124, 125,
126, 127, 128, 129, 130, 131, 132,
133, 134, 136, 137, 138, 139, 140,
141, 142, 143, 144, 145, 146, 147,
148, 154, 155, 156, 157, 158, 159,
163, 165, 168, 169, 170, 171, 172,
173, 174, 175, 176, 177

kreativitas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11,
12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21,
22, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37,
38, 39, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49,
50, 51, 52, 53, 54, 55, 57, 59, 61,
62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71,
72, 75, 78, 79, 81, 83, 84, 85, 86,
87, 88, 89, 90, 92, 93, 94, 95, 96,
97, 98, 101, 109, 110, 111, 113,
114, 115, 116, 120, 121, 122, 123,
124, 125, 126, 127, 128, 130, 131,
132, 133, 134, 136, 138, 139, 141,
142, 143, 144, 146, 147, 148, 149,
153, 155, 158, 159, 162, 163, 164,
165, 167, 168, 169, 170, 171, 172,
173, 175, 176, 177

kritis__ 5, 17, 114, 115, 124, 147, 151
kuas _____ 17, 24, 45

L

lingkungan 3, 5, 10, 16, 17, 18, 19, 23,
24, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41,
42, 43, 44, 45, 46, 49, 50, 51, 52,
53, 55, 56, 57, 58, 59, 63, 71, 95,
107, 111, 117, 120, 124, 125, 126,
128, 132, 133, 134, 146, 154, 155,
156, 158, 159, 176

logis _____ 7, 38, 70, 97, 98, 124

M

manusia__ 3, 5, 10, 16, 18, 30, 34, 39,
40, 42, 53, 55, 57, 58, 64, 65, 66,
67, 69, 70, 75, 84, 97, 102, 105,
109, 110, 115, 125, 128, 134, 135,
136, 173, 174

masterpiece _____ 24

masyarakat _ 3, 10, 19, 38, 41, 44, 50,
51, 53, 54, 55, 56, 57, 71, 74, 75,
96, 98, 107, 111, 112, 120, 127,
132, 133, 134, 163, 164, 165, 174,
176, 177

media__ 13, 25, 42, 45, 46, 48, 51, 55,
63, 68, 69, 72, 89, 102, 106, 107,
108, 110, 113, 131, 134, 155, 156,
158, 172

metode _ 5, 14, 19, 21, 22, 24, 25, 51,
72, 94, 102, 109, 124, 130, 135,
136, 144, 151, 158, 164, 177

musik 27, 32, 47, 49, 56, 83, 108, 116,
148

O

objek ____ 15, 16, 23, 39, 85, 108, 158
ontologi _____ 5, 103
orisinalitas _____ 5, 18, 19

P

pelukis _____ 23, 24, 79, 82, 99
pembelajaran 2, 3, 4, 6, 13, 39, 40, 48,
50, 51, 52, 67, 71, 83, 85, 86, 88,
89, 90, 92, 93, 106, 108, 109, 115,
119, 120, 121, 122, 123, 124, 125,
126, 127, 128, 129, 130, 131, 132,
133, 134, 136, 137, 138, 139, 140,
141, 142, 143, 144, 145, 146, 147,
148, 149, 150, 151, 152, 153, 154,

- 155, 156, 157, 158, 161, 162, 163,
164, 165, 167, 168, 169, 170, 171,
172, 175, 176, 177
- pembiasaan _____ 120
- pendidik _ 6, 43, 50, 77, 78, 123, 125,
129, 136, 142, 144, 161, 176
- pendidikan 1, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 16, 29,
32, 35, 38, 39, 43, 45, 47, 48, 49,
50, 51, 61, 62, 63, 64, 66, 67, 68,
69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 78,
82, 86, 87, 95, 98, 101, 102, 103,
105, 106, 107, 108, 110, 111, 113,
114, 115, 116, 119, 120, 122, 123,
124, 127, 128, 129, 131, 132, 133,
134, 136, 137, 138, 142, 143, 144,
149, 152, 161, 162, 163, 164, 165,
171, 173, 174, 175, 176, 177
- pendidikan seni 2, 4, 6, 10, 66, 69, 73,
74, 75, 86, 88, 101, 102, 103, 104,
105, 106, 108, 110, 113, 114, 115,
119, 120, 122, 123, 124, 128, 129,
136, 144, 162, 163, 164, 174, 175
- penelitian _ 9, 35, 42, 44, 46, 57, 140,
154, 171
- pengalaman 5, 10, 14, 15, 18, 30, 55,
56, 65, 73, 83, 85, 92, 95, 102, 105,
114, 120, 122, 125, 126, 127, 128,
131, 132, 148, 150, 153, 155, 157,
162, 163, 168, 169, 170, 175
- pengetahuan 3, 10, 19, 24, 30, 31, 32,
43, 50, 51, 69, 70, 74, 92, 98, 99,
102, 103, 110, 116, 124, 126, 132,
137, 146, 148, 149, 153, 162, 163,
164, 169, 175
- penilaian _ 7, 112, 146, 151, 161, 162,
163, 164, 165, 167, 168, 169, 170,
171, 172, 177
- perspektif _____ 20
- Portofolio** _____ 168, 169
- problem solving' _____ 11
- produk _ 5, 10, 12, 14, 18, 19, 20, 21,
22, 24, 25, 33, 56, 57, 63, 67, 77,
79, 93, 94, 95, 97, 98, 129, 134,
139, 146, 147, 152, 165, 172
- proses 4, 5, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,
20, 21, 22, 24, 25, 33, 34, 40, 42,
44, 46, 48, 49, 52, 56, 63, 64, 65,
69, 70, 72, 77, 79, 85, 86, 89, 90,
92, 93, 94, 95, 102, 111, 112, 114,
116, 121, 125, 127, 130, 131, 134,
136, 138, 139, 140, 141, 142, 145,
147, 148, 149, 151, 153, 155, 156,
157, 162, 163, 164, 165, 166, 167,
168, 169, 170, 171, 172, 177
- psikologi _ 9, 12, 36, 37, 44, 78, 128,
131, 135, 136

R

revolusi _____ 3, 68, 173

S

sekolah 4, 6, 10, 39, 47, 49, 50, 51, 68,
86, 90, 106, 112, 117, 119, 124,
128, 130, 132, 138, 142, 151, 154,
156, 158, 161, 165, 172, 175

Self-Assesmen _____ 169

Seni _ 5, 26, 42, 69, 70, 71, 72, 73, 75,
81, 82, 95, 99, 104, 106, 110, 111,
115, 121, 126, 131, 145, 148, 150,
152, 153, 154, 157, 159, 165, 166,
168, 169, 172, 174

sintesis _____ 22, 25, 26

software _____ 24

stereotip _____ 18

strategi 1, 3, 6, 25, 119, 120, 123, 124,
127, 128, 130, 144, 148, 176

struktur _ 2, 18, 42, 93, 111, 125, 126,
128, 134, 135, 148

student oriented _____ 137
Superego _____ 135

T

teknik _ 14, 24, 35, 42, 51, 70, 93, 94,
95, 102, 140, 149, 158, 166

teknologi 3, 17, 21, 22, 24, 32, 55, 68,
94, 99, 108, 111, 133

U

unik _ 6, 15, 27, 32, 33, 64, 67, 70, 74,
77, 89, 92, 95, 122, 123, 137, 163

W

warna _____ 18, 24, 84, 85, 97, 108

Biodata Penulis



Dr. Eko Sugiarto, M.Pd

Lahir di Kudus pada 12 Desember 1988, anak kedua dari pasangan Kaswi (ayah) dan Sutiah (Ibu). Memiliki istri bernama Meina Febriani, S.Pd., M.Pd. dan anak pertama bernama Asmara Pramidita Sugiarto. Menempuh pendidikan dasar-menengah di SD N 1 Payaman Mejobo Kudus (1995-2001), SMP N 2 Kudus (2001-2004), dan SMA N 1 Kudus (2004-2007). Menempuh Sarjana Pendidikan Seni Rupa di Jurusan Seni Rupa (2007-2011) dan Magister Pendidikan Seni (2011-2013) di Universitas Negeri Semarang. Meraih Doktor dalam bidang Ilmu Pendidikan Seni (2018) dengan disertasi berjudul "Representasi Pendidikan Seni Kolaboratif Sekolah-Masyarakat dalam Pewarisan Kriya Anyaman" di Universitas Negeri Semarang.

Eko Sugiarto pernah mengajar di SMP Islam Al-Azhar 29 Semarang (2011-2012), SMP/SMK Islam Roudhotus Saidiyyah Semarang (2012-2013) dan Universitas PGRI Semarang (2013). Sejak 2014 hingga sekarang menjadi dosen tetap di Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang (UNNES).

Buku yang berjudul "Seni, Kreativitas, dan Pembelajarannya" ini merupakan buku pertama yang ditulis secara mandiri. Doktor dalam bidang Pendidikan Seni ini sebelumnya lebih banyak menulis artikel ilmiah di berbagai jurnal dan prosiding. Beberapa artikel tersebut antara lain: (1) "*Weeds as a Source of Development Idea on Batik Motive*" terbit di *Vlakna a Textil (Indexed by Scopus)*, Vol.16 No.2

tahun 2019, (1) "The Collaboration of School-Community In Implementing Craft Education" terbit di *PONTE International Journal of Science and Research (Thomson Reuters)* Vol.72 No.2 tahun 2017; (2) "The art Education Construction of woven Craft Society in Kudus Regency" terbit di *Jurnal Harmonia (nasional terakreditasi)* Vol.17 No.1 tahun 2017; (3) "Brebes Buroq: The Art Expression of Coastal Javanese Moslem Society", terbit di *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture (nasional terakreditasi)*. Vol.8, No.1 tahun 2016; (4) "The Collaboration of School-Community in Implementing Craft Education" terbit di *Proceeding International Conference on Arts and Culture* tahun 2017; (5) "Kreativitas dan Kesadaran Budaya dalam Pendidikan Seni: Bahasan Konsep dan Implementasinya dalam Konteks Pemikiran Posmodernisme" terbit di *Prosiding Seminar Antarbangsa* tahun 2016; dan beberapa tulisan lain pada tahun-tahun sebelumnya.

Di luar itu, penulis juga aktif melakukan kegiatan penelitian seni dan pendidikan seni; berkarya seni; pengurus Pusat Kajian Budaya Pesisir FBS UNNES, pengelola *Indonesian Journal of Conservation (IJC)* UNNES, terlibat dalam kegiatan kerja sama dengan BEKRAF 2016 dan 2018, serta Anggota Asosiasi Tradisi Lisan (ATL) Jawa Tengah.

Buku ini berisi dua bahasan utama, yaitu konsep-konsep kreativitas seni dari berbagai perspektif dan implikasinya dalam pelaksanaan pendidikan seni. Melalui buku ini pula, penulis hendak mengajak pembaca memahami secara mendasar kreativitas sebagai fakta ontologis, kemudian membawanya ke dalam strategi pendidikan yang kreatif. Di dalam sudut pandang pendidikan seni, cara-cara membangun kapasitas kreatif dikenal sebagai pembelajaran kreatif.

“ Di tengah kelangkaan bahan bacaan yang berbahasa Indonesia tentang pendidikan seni sebagai pendidikan kreativitas, buku ini hadir sebagai oase bagi mereka yang bergelut dalam bidang pendidikan seni. Buku yang ditulis dengan sistematis ini sangat direkomendasikan sebagai referensi untuk mahasiswa, guru, dan dosen seni.

- Prof. Sofyan Salam, M.A., Ph.D.

(Guru Besar Ilmu Pendidikan Seni, UNM Makassar)

“ Kata kunci sentral dalam pendidikan bagi masa depan adalah 'kreativitas'. Buku karya Eko Sugiarto ini adalah kajian komprehensif tentang kreativitas dalam pendidikan seni, yang menelusuri aneka teori tentangnya hingga konsekuensi operasionalnya bagi praktik pendidikan. Panduan yang diperlukan oleh semua pihak yang peduli terhadap generasi millennial.

- Prof. Dr. Ignatius Bambang Sugiharto

(Guru Besar Ilmu Filsafat, UNPAR Bandung)

“ Kreativitas adalah modal yang penting bagi individu untuk menghadapi tantangan global. Buku yang ditulis sdr. Eko Sugiarto telah mengupas kreativitas secara teoretis dan implikasinya bagi pendidikan seni. Ini adalah referensi yang penting untuk mahasiswa, guru, dan dosen yang menaruh perhatian pada kajian kreativitas.

-Prof. Dr. Setiawan Sabana, M.F.A.

(Guru Besar Seni Rupa, ITB Bandung)

“ Buku “Kreativitas, Seni & Pembelajarannya” karya Dr. Eko Sugiarto, M.Pd. ini bisa menjadi “nutrisi” wawasan bagi setiap orang yang peduli dengan pendidikan & kreativitas, untuk mewujudkan generasi mendatang yang tidak hanya pintar tapi juga beradab.

-Kempo Antaka-

(Praktisi Pendidikan Seni, Pendongeng Nasional)

LKIS

Salakan Baru No. 1 Sewon Bantul
Jalan Parangtritis KM 4,4 Yogyakarta
Telp. (0274) 387194, <http://www.lkis.co.id>
e-mail: lkis@lkis.co.id

ISBN : 978-623-7177-04-3



9 786237 177043