

NILAI KREATIVITAS PADA KREASI MATA KULIAH KERAMIK MAHASISWA 2010 UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

CREATIVITY SCORING OF CREATIONS IN CERAMIC COURSES OF 2010 STUDENTS OF UPI

Devi Astarina, Achmad Haldani, Bismo Jelantik

Institut Teknologi Bandung

deviastarina@yahoo.co.id

ABSTRAK

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mencipta. Salah satu bidang ilmu yang dekat hubungannya dengan kreativitas ialah bidang ilmu kriya, desain, dan seni rupa. Untuk membedah kreativitas di bidang tersebut, digunakan teori kreativitas Tabrani dan teori visual Djelantik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan instrumen observasi lapangan terhadap kreasi mahasiswa 2010 pada Mata Kuliah Kriya Keramik, Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI. Dari hasil observasi lapangan, ditemukan beragamnya perbedaan visual. Permasalahan dalam penelitian ini adalah sistem penilaian atau alat ukur kreativitas apakah cukup menggunakan alat ukur visual ataukah ada faktor lain yang harus diukur juga. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi sistem penilaian serta merumuskan sistem penilaian yang relevan untuk mengukur kreativitas. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa ada cukup hubungan antara visual dengan kreativitas sebuah kreasi. Namun, sistem penilaian kreativitas mencakup pula faktor-faktor lain, seperti faktor konsep di dalam benak atau wawasan apresiator tentang bentuk-bentuk yang sudah dibuat sebelumnya, sejarah pendidikan yang tidak membina kreativitas, teori belajar, serta latar belakang lingkungan yang kurang mendukung kreativitas. Dapat disimpulkan bahwa sistem penilaian yang baik dan relevan dalam mengukur kreativitas tidak saja menilai kreasi dari hasil, melainkan lebih penting menilai proses yang dilakukan mahasiswa.

Kata kunci : kreativitas, kriya, keramik.

ABSTRACT

Creativity is the ability of a person to create. One area of science that is closely associated with creativity is Craft, Design, and Art. In this research, Tabarani Djelantik's theories of visual creativity are used to dissect the creativity in the fields. This study used a descriptive qualitative method with the instruments of field observations conducted on the creation of students of 2010 taking the course of Ceramic Craft, Fine Arts Education Department of UPI. The results of field observations have discovered various visual distinctions. The focus of problem of this research is whether the scoring system or the measuring tool of creativity can simply use visual measuring instruments or whether there are other factors that should be measured as well. This study aims to identify the assessment system and to formulate relevant assessment systems to measure students' creativity. The results of this study indicate that there is a sufficient correlation between visual capability and creativity of a creation. However, the creativity assessment system also includes other factors, such as concepts in mind or appreciators' insights about various forms previously made, educational history of that did not foster creativity, learning theory, and background environments that are not supportive towards creativity. It can be concluded that the scoring system is good and relevant for measuring creativity, as it has not only assessed the creation of the result, but more importantly also evaluated the process the students have performed.

Keywords: *creativity, craft, ceramics*

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan hal yang amat penting bagi keberlangsungan hidup seseorang. Dengan kreativitas, seseorang memiliki daya cipta sehingga dapat memecahkan berbagai persoalan dalam kehidupannya. Hal itulah yang membedakan manusia dengan makhluk lain seperti tumbuhan dan hewan.

Berbagai penelitian mengenai

kreativitas yang dilakukan para ahli telah memunculkan teori-teori seperti definisi kreativitas, ciri-ciri pribadi kreatif, cara mengukur kreativitas, industri kreatif, dan sebagainya. Teori-teori tersebut sangat membantu masyarakat awam untuk mengenal apa dan bagaimana kreativitas itu. Namun demikian, mengaitkan antara teori kreativitas dengan fakta orang kreatif tetap dibutuhkan agar diperoleh

hasil penelitian mengenai kreativitas yang reliabel serta lebih dapat dimaknai dan dipahami.

Para ahli telah menciptakan teori-teori kreativitas. Salah satu pakar kreativitas dan merupakan profesor seni rupa di Indonesia ialah Primadi Tabrani. Ia menempuh studi di Institut Teknologi Bandung. Tesis keserjanaan beliau (1970) mengambil topik kreativitas, yang mendapatkan penghargaan Wendy Sorensen Award sebagai tesis terbaik. Temuan tersebut sudah disosialisasikan melalui berbagai seminar dan penataran baik di dalam maupun di luar negeri. Oleh sebab itu, teori kreativitas Primadi Tabrani dijadikan rujukan utama dalam penelitian ini.

Penelitian ini dimulai pada Desember 2013 dan selesai pada September 2015. Observasi awal penelitian dilakukan di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) pada mata kuliah Kriya Keramik. Hal ini dimaksudkan untuk mencari kreasi mahasiswa yang dapat didokumentasikan untuk kemudian dianalisis dari segi kreativitas. Dalam observasi tersebut, terdapat karya mahasiswa keramik Angkatan 2010 yang masih tersimpan di kelas lengkap dengan nama mahasiswanya, meskipun tidak sedikit karya yang telah dibawa pulang ke rumah oleh beberapa mahasiswa. Pada observasi awal, diperoleh data pendokumentasian karya keramik mahasiswa angkatan 2010 serta data perkuliahan mahasiswa.

Pada observasi lanjutan, di kelas keramik sedang berlangsung pembelajaran terhadap mahasiswa angkatan 2012. Dari hasil observasi sebelumnya, yakni pendokumentasian karya mahasiswa 2010, ditambah karya-karya mahasiswa 2012 tersebut, terlihat adanya perbedaan atau

keberagaman dalam hal visual atau rupa. Permasalahannya terletak pada alat ukur atau sistem penilaian bagi kreativitas mahasiswa. Apakah penilaian cukup ditentukan dari bentuk visual ataukah ada faktor-faktor atau aspek-aspek lain dalam menentukannya?

Untuk membedakan masalah tersebut, selain digunakan teori kreativitas Tabrani, digunakan pula teori visual atau wujud Djelantik agar dapat diidentifikasi seberapa terkait antara kreativitas dengan visual kreasi mahasiswa. Permasalahan tersebut menarik untuk diteliti karena dapat menghasilkan sistem penilaian yang relevan untuk dijadikan alat ukur kreativitas. Selain untuk mempelajari apa dan bagaimana kreativitas, sistem penilaian yang baik dalam mengukur kreativitas, serta aspek-aspek yang menyebabkan perbedaan kreativitas juga menarik untuk diteliti. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi sistem penilaian yang baik dalam mengukur kreativitas. Latar belakang tersebut membuat pentingnya penelitian ini untuk dilakukan.

Teori Visual A.A. M. Djelantik

Untuk mengidentifikasi keterkaitan antara teori kreativitas dengan visual karya keramik mahasiswa, digunakan teori visual atau wujud Djelantik dalam bukunya Estetika, Sebuah Pengantar (1999: 19-25). Djelantik memaparkan bahwa yang dimaksud dengan wujud ialah kenyataan yang tampak secara konkret (berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga) maupun kenyataan yang tidak tampak secara konkret, yakni sesuatu yang abstrak, yang hanya bisa dibayangkan seperti sesuatu yang diceritakan atau dibaca dalam buku.

Karya seni lukis dapat

mengandung gambar yang berwujud pemandangan, potret diri, atau dekorasi. Lukisan gaya abstrak dapat mempunyai wujud yang konkret, misalnya garis tebal berwarna merah di sebelah kiri dan lingkaran hitam di sebelah kanan. Namun, bobot atau isi yang abstrak memerlukan pemikiran atau pembayangan dan peran serta secara aktif dari sang pengamat untuk memikirkan atau membayangkan apa yang dimaksudkan.

Dalam semua jenis kesenian, visual atau akustis, baik yang konkret maupun abstrak, wujud dari sesuatu yang ditampilkan dan dapat dinikmati oleh kita mengandung dua unsur mendasar, yakni bentuk (form) dan struktur/tatanan (structure).

1. Bentuk

Bentuk yang paling sederhana adalah titik. Kumpulan dari beberapa titik akan mempunyai arti dengan menempatkan titik-titik secara tertentu. Menurut Djelantik (1999: 19), kalau titik-titik berkumpul dekat sekali dalam suatu lintasan, mereka bersama akan membentuk garis. Beberapa garis bersama dapat menjadi bentuk bidang. Beberapa bidang bersama dapat menjadi bentuk ruang. Titik, garis, bidang, dan ruang merupakan bentuk-bentuk dasar dalam Seni Rupa.

a. Titik

Dalam seni lukis, titik-titik berwarna yang ditempatkan sangat berdekatan, memberikan kesan seolah-olah warna-warni itu bergabung, dan menciptakan warna baru, bergantung pada penempatannya dalam mewujudkan suatu gambar. Teknik ini disebut *pointillisme* (point=titik) yang banyak dilakukan oleh pelukis aliran *impressionisme* di Perancis akhir abad ke-19 (Djelantik, 1999: 21).

b. Garis

Garis yang kencang memberikan perasaan lain daripada garis yang membelok atau melengkung. Garis kencang memberikan kesan yang kaku dan keras, sedangkan garis membelok atau melengkung memberikan kesan yang luwes dan lemah lembut. Kesan yang diciptakan juga bergantung pada ukuran, tebal-tipis, dan penempatan terhadap garis-garis yang lain, sedangkan warna selaku penunjang menambahkan kualitas tersendiri. Kumpulan garis-garis dapat disusun sedemikian rupa sehingga mewujudkan unsur-unsur struktural seperti halnya ritme, simetri, keseimbangan, kontras, dan penonjolan. Seolah-olah garis sudah dapat 'berbicara' lebih daripada titik-titik (Djelantik, 1999: 22).

c. Bidang

Bila sebuah garis diteruskan membelok atau setidaknya dua buah siku sampai kembali lagi pada titik tolaknya, wilayah yang dibatasi dalam garis tersebut menjadi suatu bidang. Untuk membatasi bidang dengan garis-garis yang kencang, diperlukan paling sedikit tiga garis kencang. Sementara itu, garis yang berbelok-belok dapat tercukupi dengan satu buah garis (Djelantik, 1999: 23).

d. Ruang

Sekumpulan beberapa bidang akan membentuk ruang. Ruang yang tidak ada isinya dapat disebut sebagai ruang kosong. Ruang yang seluruhnya terisi dengan benda disebut massa dan bila benda itu kental massanya menjadi berat (Djelantik, 1999: 24).

e. Struktur

Menurut Djelantik (1999: 21), struktur atau susunan adalah cara unsur-unsur dasar dalam suatu kesenian tersusun sehingga terjadi sebuah wujud. Seperti batu-kali, batu-bata,

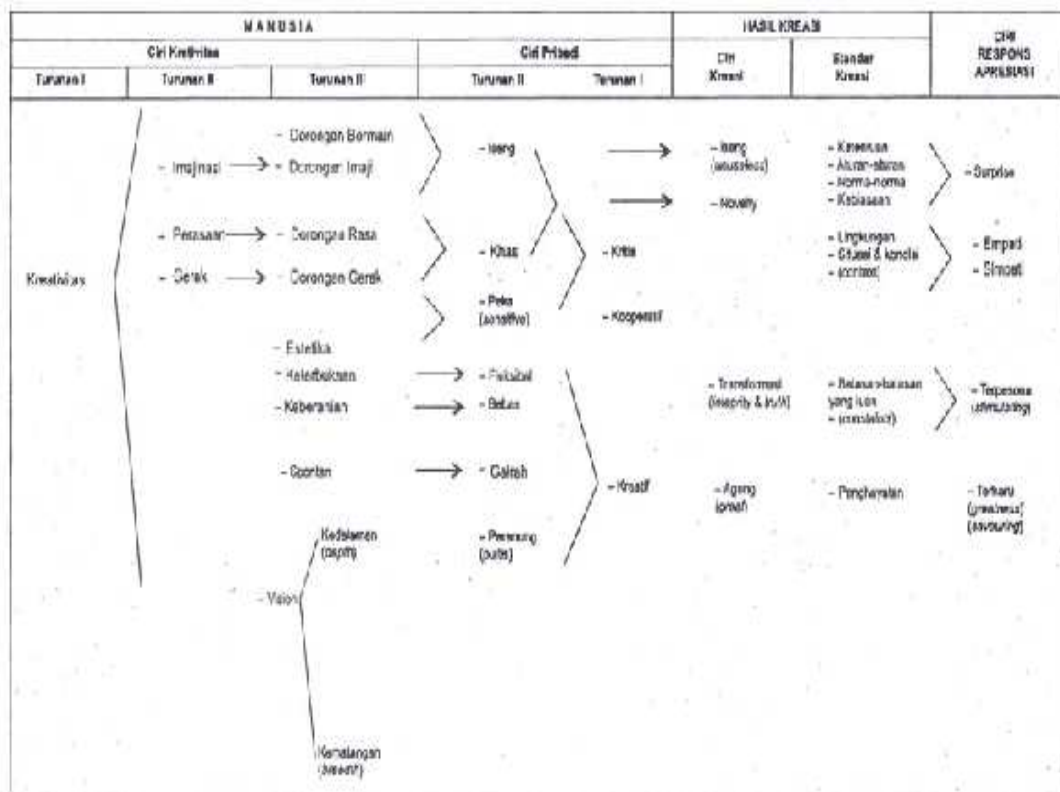
batu-paras, batu-karang, dan batako disusun menjadi sebuah tembok. Berarti, wujud tembok terdiri atas susunan atau struktur gabungan batu-batu tersebut. Djelantik kemudian menjelaskan pula bahwa cara menyusun struktur beraneka macam. Penyusunan struktur meliputi pula pengaturan yang khas sehingga terjalin hubungan-hubungan yang berarti antara bagian-bagian dari keseluruhan perwujudan itu. Misalnya, batu-bata merah membuat bentuk kotak-kotak kemudian dilingkari oleh batu-karang sehingga keseluruhan strukturnya membentuk ornamen tertentu.

Sementara itu, titik-titik, garis-garis, atau bidang-bidang tersendiri belum berarti apa-apa. Setelah berbagai titik, garis, bidang, dan ruang disusun dengan harmonis menjadi satu kesatuan struktur yang utuh, tersusunlah wujud atau rupa yang berarti bagi apresiator.

Teori Kreativitas Tabrani

Tesis Tabrani yang berjudul “Kreativitas Dan Humanitas” (1970) merupakan studi perbandingan antara literatur-literatur atau ajaran-ajaran Barat dan Timur. Dari penelitian tersebut, Tabrani menemukan teori kreativitas yang salah satunya dirangkum dalam sebuah skema hubungan antara kreator, kreasi, dan rasa apresiasi.

Di bawah ini merupakan skema hubungan antara manusia (kreator), hasil kreasi, dan respons/ rasa apresiasi, dengan yang disebut belakangan lebih baik dari yang disebut lebih dulu (Tabrani, 2001: 13-17). Penggunaan teori Primadi Tabrani dalam penelitian ini, dibatasi pada ciri-kreasi dan standar kreasinya, dari tahap iseng sampai dengan transformasi.



Gambar 1 Skema teori kreativitas Tabrani mengenai hubungan antara manusia, hasil kreasi, dan respons apresiasi (sumber: Tabrani, 1970: 266).

Definisi Kreativitas

Menurut Tabrani (1970: 21-25), kreatif merupakan salah satu dari tiga gejala umum yang terdapat dalam proses evolusi. Ketiga gejala umum yang terdapat dalam proses evolusi tersebut ialah gejala fisik, gejala kreatif, dan gejala rasio yang ketiganya berlangsung secara integratif di alam semesta ini.

Lowenfeld (1957: 19-28, dalam Tabrani, 1970: 49), mengatakan bahwa semua manusia memiliki kemampuan kreatif, baik yang normal maupun cacat (physic maupun psyche-nya). Tabrani (1970: 50) menyimpulkan bahwa semua manusia baik yang normal maupun yang cacat physic maupun psyche-nya adalah makhluk yang memiliki kemampuan kreatif, kemampuan fisik, dan kemampuan rasio. Hanya berbeda gradasi, level, periode, tahap, atau degree-nya.

Menurutnya (1970: 28), manusia memiliki kelebihan dari mesin/komputer dan binatang dengan kemampuan kreatif aktif yang dimilikinya. Definisi sementara kemampuan kreatif manusia adalah kemampuan yang membantunya untuk dapat berbuat lebih daripada kemampuan rasional data dan pengetahuan yang dimilikinya (1970: 34). Istilah “data-data dan pengetahuan” kemudian disempurnakan menjadi “memori” pada bab selanjutnya (1970: 313) setelah Tabrani meneliti mengenai integrasi keseimbangan dinamis antara fisik, rasio, dan kreatif yang memunculkan penghayatan (memori yang bermutu). Istilah dimiliki juga disempurnakan dengan “digunakan”.

Tabrani mengutip beberapa definisi kreativitas berdasarkan para ahli. Berikut di antaranya.

1) Istilah kreatif di Indonesia, secara etimologis berasal dari bahasa

Sanskerta ‘citta’, dari akar kata cit, sebagai istilah yang digunakan baik untuk tuhan, dewa, maupun manusia. Dalam bahasa Latin, istilah kreatif berasal dari kata ‘creare’ yang diperuntukkan baik untuk tuhan, dewa, dan manusia (1970: 17-18).

- 2) Teague (1946: 184, dalam Tabrani, 1970: 43) di antaranya berkata, “Sesungguhnya prestasi-prestasi ilmiah yang terbaik, adalah hasil bersama, baik imajinasi kreatif maupun rasio, dan ia memberikan suatu kejutan dengan kilatan-kilatan insight yang kemilau, jauh sebelum struktur pembuktian yang mendukungnya dapat dibangun.”
- 3) Filsuf pendidikan Dewey (1934: 278-280, dalam Tabrani 1970: 43) melihat adanya hubungan yang nyata (affinity) antara gaya (style) dalam riset dan sains dengan praduga, percobaan, penelitian, dan bermain-main (probing, exploring, play) dengan pembawaan alamiah anak-anak.
- 4) Flanagan (1959: 108, dalam Tabrani 1970: 43-44) menandakan, “Kreativitas terutama adalah induksi, yaitu suatu ilham, terkadang dugaan-dugaan bawah sadar (subconscious) dengan data-data yang minimal. Kreativitas hampir-hampir tidak menunjukkan suatu pengumpulan data-data yang tekun dan teliti serta kesimpulan yang dideduksikan daripadanya. Tanpa induksi, ilmu akan maju sangat lambat. Induksi adalah jalan ilmu dan kunci tindakan kreatif para cendekia. Induksi adalah imajinasi, intuisi, juga jalan para penyair, komponis, pelukis, dan sebagainya.”

Pada pembahasan mengenai definisi kreatif selanjutnya, Tabrani lebih melihat adanya hubungan antara kemampuan manusia mencipta sesuatu yang berdasarkan atas perenungan serta penghayatan akan nilai-nilai kehidupan dan kemanusiaan. Menurut Tabrani (1960: 256), manusia atau pencipta sejati, baru akan puas, bila ciptaannya mampu memberikan nilai-nilai bagi pengembangan kualitas manusia serta peradaban.

“... Bagi pencipta-pencipta sejati, kedalaman saja masih belum cukup. Ia tidak puas, sungguhpun telah memecahkan suatu masalah yang paling sulit sekalipun, atau menciptakan suatu kreasi yang paling hebat, jika kreasi-kreasi tersebut tidak memiliki nilai-nilai bagi humanitas. Tentu saja ia bisa “membutakan” diri terhadap masalah-masalah ini, dan semata mengerjakan perintah-perintah, baik dari atasan ataupun norma-norma masyarakat. Tapi seorang kreatif sejati, sesuai dengan gradasi, level, periode, dan taraf masing-masing justru tidak puas dengan cara seperti itu. Dapat tidaknya ia mencapai kemaksimalan bagi dirinya, bergantung dari penghayatannya atas nilai kreasi tersebut bagi humanitas.” (1960: 256)

Pada kesempatan lain, Tabrani (2014: 25) mendefinisikan kreativitas sebagai kepekaan, kelancaran, keluwesan, orisinalitas, elaborasi, dan redefinisi. Kepekaan secara fisiologis adalah proses memadukan hubungan sejumlah susunan saraf dan indra-indra agar menjadi dinamis, cepat, memberi, menerima. Secara psikologis, kepekaan memungkinkan seseorang untuk

menangkap pesan dari suatu peristiwa yang bagi orang lain mungkin terlewat. Kelancaran memungkinkan seseorang meluncurkan banyak ide yang seakan mengalir. Keluwesan memungkinkan seseorang untuk melihat suatu masalah dari berbagai arah dengan kacamata yang berbeda. Orisinalitas adalah kemampuan untuk membuat gagasan yang asli, berbeda, dan tidak seperti biasa. Elaborasi adalah kemampuan untuk mengembangkan suatu ide sampai selesai dan mendetail. Redefinisi adalah kemampuan untuk melihat sesuatu tapi tampak sesuatu yang lain.

Dari pemaparan mengenai definisi kreatif di atas, dapat disimpulkan bahwa kreatif adalah kemampuan membuat kreasi, karya, ataupun daya cipta dalam diri setiap manusia (termasuk manusia normal, cacat fisik, maupun cacat mental) yang membutuhkan pembinaan fisik, kreatif, dan rasio secara berimbang. Pembinaan kreativitas melibatkan perenungan atau penghayatan terhadap pelajaran atau masalah yang diterima manusia sehari-hari. Terdapat dua jenis kreatif dalam diri setiap manusia. Pertama, kreatif sebagai kemampuan membuat suatu kreasi atau daya cipta. Kedua, kreatif sebagai kemampuan membuat sesuatu yang bermanfaat bagi seluruh manusia atau memiliki nilai-nilai bagi kemanusiaan serta mengandung falsafah hidup.

Dalam penelitian ini, definisi kreatif yang digunakan dibatasi pada definisi kreatif pertama, yakni kreatif sebagai kemampuan membuat suatu kreasi atau daya cipta karena masalah penelitian ini dibatasi seputar pembahasan rupa kreasi saja, tidak sampai menggali makna atau nilai-nilai filosofi dalam kreasi.

Ciri Hasil Kreasi

Ciri hasil kreasi dalam teori Tabrani (2001: 17-18) dibagi ke dalam dua bagian, yaitu ciri kreasi (produknya) dan standar kreasi tersebut. Ciri kreasi adalah sesuatu yang dimiliki suatu hasil kreasi sebagai pengejawantahan ciri kreatornya (ciri kreativitas dan pribadinya). Standar kreasi adalah norma, ketentuan, aturan, dan sebagainya mengenai ciri hasil kreasi tersebut. Penjelasan ciri kreasi mencakup pula standar kreasinya. Berikut ini merupakan ciri kreasi yang disusun berurutan.

a. Ciri-Kreasi Iseng

Pengejawantahan dari ciri-pribadi iseng dalam karyanya disebut sebagai ciri kreasi iseng dari karya tersebut. Ciri pribadi iseng dapat bersifat lucu, humoris, atau aneh, singkatnya iseng atau tidak seperti biasa. Standar kreasi iseng ialah ketentuan dan aturan (2001: 17).

b. Ciri-Kreasi 'Novel'

Pengejawantahan ciri-pribadi iseng dan khas dalam karyanya dapat disebut sebagai ciri kreasi novel karya tersebut. Ciri-kreasi novel merupakan peningkatan dari ciri-kreasi iseng. Dapat diumpamakan sebagai peningkatan dari suatu lelucon menjadi sebuah karikatur. Ciri-kreasi novel masih penuh humor, tapi sudah berisi dan khas. Standar-kreasi novel ialah kebiasaan, norma.

Ciri-kreasi novel ini penting dimiliki dalam suatu karya karena berhubungan erat dengan kepribadian atau identitas suatu karya. Artinya, suatu karya tidak akan mampu mencapai kualitas yang lebih tinggi bila tidak memiliki ciri novel ini (Tabrani, 2001: 17).

c. Ciri-Kreasi 'Kelayakan estetis-etis'

Pengejawantahan ciri-pribadi

kritis (gabungan iseng-khas-peka) dalam karyanya disebut sebagai ciri-kreasi kelayakan estetis-etis. Kreasi yang memiliki ciri ini dapat berada dalam batas maksimal yang masih dimungkinkan oleh norma estetis-etis yang berlaku. Dapat diumpamakan peningkatan dari karikatur menjadi kritik, yaitu cubitan yang halus pedas tapi masih penuh humor hingga masih dapat diterima. Bagaikan suatu karya yang mencapai batas terjauh dari apa yang masih dapat diterima. Standar-kreasi 'kelayakan estetis-etis' ialah lingkungan, situasi, kondisi, dan sebagainya yang berhubungan dengan kritik atau cubitan tersebut (context). Jadi, ciri-kreasi kelayakan estetis-etis tidak lagi semata memperhitungkan aturan dan norma saja, tapi juga situasi dan kondisi.

d. Ciri-Kreasi 'Transformasi'

Pengejawantahan ciri-pribadi kooperatif (gabungan kritis-lentur-bebas) dalam karyanya dapat disebut sebagai ciri-kreasi transformasi. Bila ciri-kreasi kelayakan-estetis-etis belum berani melewati batas, ciri kreasi transformasi berani melakukannya. Demi terciptanya sesuatu yang integral dan jujur. Transformasi tidak lagi tunduk pada norma atau situasi dan kondisi, melainkan mengatasi semua situasi dan kondisi. Mengintegrasikan beberapa norma dan situasi-situasi dan kondisi sesuai dengan kelenturan dan kebebasan yang mendukungnya.

Standar-kreasi transformasi bukan lagi norma atau konteks (situasi dan kondisi), melainkan batasan yang lebih luas (constraint). Hal ini merupakan integrasi dari berbeda dan beranekanya beberapa norma dan konteks (Tabrani, 2001: 17).

e. Ciri-Kreasi Integral

Pengejawantahan ciri-pribadi

kreatif (integrasi kritis-kooperatif-bergairah-perenung) dalam karyanya disebut sebagai ciri-kreasi integral. Dapat pula disebut kondensasi, kristalisasi, atau sublimasi, atau lebih tepat integrasi. Bukan sekadar berani melanggar konteks atau mengembara dalam constraint. Kreasi ini merupakan prestasi yang matang, masak, agung, integral, dalam constraint yang luas, bahkan dapat mengatasi constraint (ketidakeleluasaan).

Dengan demikian, standar-kreasi yang dikenai ciri-kreasi integral ini ialah penghayatan, bukan sintesis biasa, melainkan merupakan pengejawantahan keseimbangan dinamis integral dari kemampuan fisik-kreatif-rasio seseorang, totalitas dirinya, intuisinya (Tabrani, 2001: 18). Penggunaan ciri kreasi dalam penelitian ini dibatasi hingga ciri-kreasi transformasi karena penelitian ini tidak sampai menggali nilai-nilai kemanusiaan atau falsafah hidup.

Limas Citra Manusia

Limas citra manusia ialah suatu gambaran Tabrani mengenai integrasi

antara kemampuan dasar manusia, yakni fisik, kreatif, dan rasio. Setiap manusia memiliki citra yang berbeda-beda, sesuai dengan fisik, kreatif, dan rasionya masing-masing.

Tabrani (2001: 7) mengatakan, “Integrasi keseimbangan dinamis dari baiknya kreatif-perasaan-imaginasi, betulnya rasio-imaginasi-gerak, dan serasinya fisik-gerak-perasaan akan melebur dan meningkat ke dalam intuitifnya intuisi”. Dengan kata lain dikenal sebagai proses kreasi atau sering pula disebut sebagai penghayatan.

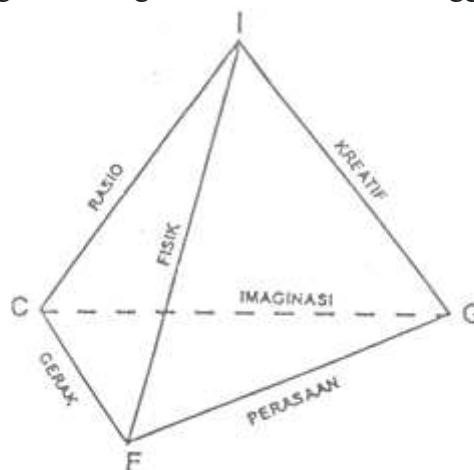
Puncak limas sebagai integrasi ketiga rusuk utama (fisik, kreatif, rasio) pembentuk limas tersebut disebut intuisi (I). Titik sudut alasnya adalah

G (Goodness/ baiknya) –sebagai integrasi tindak kreatif-perasaan-imaginasi,

C (Correctness/ betulnya) –sebagai integrasi tindak rasio-imaginasi-gerak,

F (Fitness/ serasinya) –sebagai integrasi tindak fisik-gerak-perasaan.

Ketinggian mutu intuisi yang



Gambar 2 Limas Citra Manusia.
 Setiap manusia memiliki limas citra yang berbeda, sesuai dengan fisik-kreatif-rasio masing-masing
 (sumber: Tabrani, 2001: 5)

mungkin dicapai seseorang tidak akan tercapai bila pendidikan mengabaikan pembinaan salah satu rusuknya, terutama salah satu rusuk utamanya (fisik, kreatif, rasio).

Kehilangan kreatif akan menurunkan kualitas intuisi hingga manusia menjadi robot semata; kehilangan rasio akan menurunkan kualitas intuisi hingga manusia hanya jadi pelamun yang tak pernah mampu memasuki dunia realita; kehilangan fisik berarti manusianya mati (Tabrani, 2001: 7).

Teori Belajar yang Tidak Membina Kreativitas

Sejarah mengenai teori belajar, ataupun sistem pendidikan yang tidak membina kreativitas ini, penting untuk dicantumkan dalam penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk melihat latar belakang metode belajar yang banyak digunakan oleh para guru dan dosen hingga saat ini yang kurang memberikan ruang bagi kemampuan kreatif. Artinya, sejarah ini dicatat, dimaksudkan untuk melihat kesalahan yang saat ini terjadi,

disebabkan oleh kesalahan sistem pendidikan sejak berabad-abad lalu.

Sebelum dibahas mengenai sejarah pendidikan yang tidak membina kreativitas, akan dibahas terlebih dahulu mengenai fungsi otak manusia yang terdiri atas otak kiri dan otak kanan serta terbagi ke dalam empat bagian. Hal ini dimaksudkan karena kritik Tabrani terhadap pendidikan yang tidak membina kreatif sangat berkaitan dengan penggunaan rasio (otak kiri) yang terlalu dipentingkan oleh sistem pendidikan yang tidak membina kreativitas. Gambar 3 merupakan fungsi dua belahan dan empat kuadran otak (Julianto, 1994, dalam Tabrani, 2014: 31).

Berdasarkan wawancara dengan Tabrani (28 Januari 2014), diketahui bahwa fungsi otak kiri, simpelnya, melihat apa yang dilihat oleh mata kita. Fungsi otak kanan, simpelnya, melihat apa yang tidak dilihat oleh mata kita. Otak kanan tumbuh atau berkembang pesat pada usia anak sekitar nol sampai lima hingga tujuh tahun, sedangkan otak kiri berkembang pesat pada usia anak sekitar tujuh hingga 15 tahun (Tabrani,



OTAK KIRI	OTAK KANAN
A. Peneliti	D. Artistik
<ul style="list-style-type: none"> • Logis • Analitis • Matematis • Teknis • Problem Solver 	<ul style="list-style-type: none"> • Imajinatif • Sintesis • Artistik • Holistik • Konseptor
B. Organizer	G. Rasa
<ul style="list-style-type: none"> • Terkontrol • Konservatif • Perencana • Organisator • Administratif 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpersonal • Perasaan • Musikal • Spiritual • Pembicara

Gambar 3 Fungsi dua hemisfer otak, yang terdiri atas empat kuadran otak (sumber: Tabrani, 2014: 31).

1970: 93).

Otak kiri berfungsi sebagai short term memory (ingatan jangka pendek/hafalan). Otak kanan berfungsi sebagai long term memory (ingatan jangka panjang/perasaan). Memori-memori yang dianggap tidak penting oleh manusia secara otomatis akan dibuang oleh otak, dengan kata lain dimamah biak, minimal saat tidur/santai (Tabrani, 2014: 163).

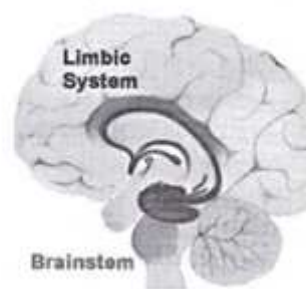
Otak kiri dan otak kanan tidak dapat berjalan masing-masing. Keduanya bekerja saling mengawasi, mengontrol, bersilangan, dan bekerja sama (1970: 94). Apabila salah satu bagiannya tidak diberi ruang, otak – karena merupakan sel— dapat beratropi (berhenti berkembang) (1970: 124, 304). Perenungan, mengintegrasikan rasio dan kreatif, akan melatih atau mengaktifkan kembali sel-sel otak (1970: 377, 403). Selain itu, pembinaan fisik yang seimbang antara bagian tubuh kanan dan kiri dapat menyeimbangkan kemampuan otak kiri dan kanan (1970: 99). Dengan demikian, Tabrani menawarkan suatu cara mendidik manusia dengan mengintegrasikan seluruh kemampuan dasar manusia (fisik, kreatif, dan rasio) melalui pendidikan penghayatan agar tercapai keseimbangan, kesehatan,

kreativitas, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Tabrani, hal yang membuat seseorang menemukan sesuatu, bukanlah semata pengetahuan atau rasionya (yang dihafal dan dilihat oleh matanya), melainkan perenungannya, imajinasinya (1970: 144). Apabila Indonesia ingin mencetak generasi yang mampu bersaing di tataran global pada milenium ketiga, pendidikan di Indonesia harus membina kreativitas manusianya karena segala sesuatu yang hanya membutuhkan kemampuan rasio dan fisik, suatu saat akan digantikan oleh mesin. Sementara itu, sesuatu yang membedakan manusia dengan mesin adalah kemampuan kreatifnya (Tabrani, 2014).

Pembinaan kreatif, selain membina perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, juga membina manusia penghayat atau intuitif. Menurut Zohar (2001, dalam Tabrani, 2014: 151), kemampuan intuisi dekat dengan spiritual quotient atau spiritual intelligence. Selain itu, Tabrani (2014: 31) mengatakan kemampuan intuitif dekat dengan kemampuan emotional quotient, atau emotional intelligence.

Penggunaan rasio yang terlalu dipentingkan oleh sistem pendidikan



Gambar 4 Sistem Limbik, tempat emosi bermukim (sumber: Tabrani, 2001: 31).

Amerika sebelum 1960, yang dimulai sejak masa Plato, Aristoteles, Descartes (Tabrani, 1970: xxv, xxii, 118-119), diteruskan era Renaisans (teori fisika klasik Newton yang ‘membunuh’ waktu pada ruang), dan disebarkan ke seluruh dunia di masa Revolusi Industri (Tabrani, 2014: 147-149) memunculkan berbagai teori belajar yang mengunggulkan kreativitas. Pengaruh teori-teori belajar tersebut masih terasa sampai saat ini. Berikut ini merupakan kritik Tabrani (2014: 118-119) terhadap beberapa teori belajar masa lalu yang dirangkum olehnya.

1. Teori Tabula Rasa

Teori ini menganggap anak sebagai kertas putih. Guru dapat menuliskan apa yang dikehendaki masyarakat bagi masa depan anak tersebut. Kegiatan teori ini adalah guru memberi dan murid menerima. Hal ini lebih dikenal sebagai pendidikan umum, mengetahui banyak hal, tetapi hanya sedikit-sedikit.

2. Teori Bakat

Sementara itu, muncul teori lain yang semula kurang mendapat perhatian tapi kemudian menjadi penting, bahwa pendidikan sebenarnya merupakan usaha menghela keluar potensi atau bakat yang ada dalam diri setiap anak. Teori ini kemudian mementingkan bakat, sejalan dengan dipentingkannya spesialisasi-spesialisasi ilmu. Hal ini lebih dikenal sebagai pendidikan kejuruan.

3. Teori Kompromi

Dalam waktu yang lama, sejarah pembaharuan pendidikan merupakan persaingan kompromi antara pendidikan umum dengan pendidikan kejuruan, antara perimbangan teori dengan praktik, dan sebagainya. Perubahan kurikulum yang terus-menerus menjadi tradisi. Pada dasarnya teori kompromi masih sama, yakni guru memberi dan murid

menerima.

Kelemahan umum teori-teori proses belajar masa lalu tersebut terletak pada proses belajar yang masih tetap guru memberi dan murid menerima. Anak dianggap lemah dan serba tidak tahu, sedangkan orang dewasa telah serba tahu dan selalu benar. Guru maupun orang dewasa seakan tak dapat berbuat salah (padahal guru adalah manusia biasa yang suatu waktu pasti berbuat salah).

Hal ini terjadi pada sistem pendidikan Amerika di masa lalu yang hingga kini masih terjadi di Indonesia (Tabrani, 2014: 139). Akibatnya, remaja mengalami krisis identitas karena kehilangan anutan. Bersamaan dengan itu, remaja kesulitan memadukan sesuatu yang dipelajari dengan dirinya dan kurang percaya terhadap pendapatnya sendiri. Menurut Tabrani (2014: 139), sebenarnya sejak lahir anak telah dibekali banyak anugerah oleh Tuhan. Mereka diberi kemampuan masing-masing yang khas dari Tuhan untuk menjadi manusia seutuhnya.

Kelemahan utama teori-teori tersebut juga menyebutkan bahwa volume memori manusia terbatas dan suatu waktu akan penuh. Seperti pada siswa SMA, agar otak yang telah penuh dapat diisi lagi oleh ilmu yang baru, harus ada memori yang dibuang (lupa) (Tabrani, 2014: 118). Dalam pendidikan kreativitas, tidak demikian. Pembelajaran yang melalui penghayatan, eksperimen, boleh salah, atau kreatif, melibatkan perasaan dan imajinasi di dalamnya. Akibatnya, pembelajaran tersimpan di dalam otak kanan (long term memory) sebagai memori yang bermutu.

Menurut Tabrani (2014: 163), dunia pendidikan masa lalu –dan yang masih terjadi saat ini— terlalu silau oleh segi komunikasi-luar. Komunikasi luar

adalah komunikasi yang terjadi di luar tubuh, di antara individu yang satu dengan yang lain. Sementara itu, komunikasi dalam –merupakan komunikasi di dalam tubuh manusia yang melibatkan perasaan/long term memory— tidak diberi ruang. Komunikasi yang berperan besar dalam proses kreativitas dan sangat berpengaruh pada memori siswa dalam belajar adalah proses komunikasi dalam.

Bagi pendidikan yang menggunakan teori belajar masa lalu tersebut, hal terpenting adalah menghafal. Dengan ngebut sehari semalam, hanya hafal untuk seminggu, kemudian lupa lagi pun tidak menjadi masalah. Dalam pendidikan demikian, proses menjadi kurang penting. Hal terpenting adalah output-nya cepat lulus. Tabrani (1970: 274-275) menambahkan, masyarakat umum yang silau pada hasil atau output ini tidak berusaha berpikir kreatif. Beratropi kreativitasnya, lebih suka menghafal –untuk segera lupa kembali hingga harus belajar mati-matian lagi setiap menghadapi ulangan— atau hanya sampai pada berpikir rasional dengan logikanya. Krisis pendidikan ini ikut bertanggung jawab atas krisis moral masyarakatnya (Tabrani, 2001: 38). Pendidikan yang mengungkung kreativitas ini pun mempengaruhi kekurangkreatifan para pelajar SD, SMP, dan SMA di Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan instrumen observasi lapangan, yang meliputi

1. Studi Literatur

Dalam penelitian awal, dipelajari teori-teori kreativitas dari beberapa ahli. Secara garis besar, kreativitas dapat diartikan sebagai sebuah proses belajar

yang dilakukan secara terus menerus. Kreativitas dapat diajarkan pada siapa pun dan dipelajari oleh siapa pun sehingga output yang dihasilkan dari pembelajaran kreativitas ialah kemampuan untuk mencipta, memecahkan masalah, mengembangkan, serta menjadi individu yang khas atau unik. Di dalamnya mencakup pembinaan fungsi utama perkembangan mental, yakni nalar (thinking), perasaan atau emosi (feeling), kepekaan inderawi (sensing), dan intuisi (Tabrani, 2001; 5-33; Djelantik, 1999: 79 & 171; Clark, 1983: 32, dan Munandar, 1985: 45-46 dalam Tridjata, 1998: 28).

Sumber data yang dijadikan rujukan utama dalam penelitian ini dikerucutkan menjadi buku-buku, mengenai teori visual atau wujud Djelantik (1999) dan teori kreativitas Tabrani (1970, 2001, 2014).

2. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI, Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung, terhadap karya mahasiswa 2010 dan mahasiswa 2012 di kelas Kriya Keramik.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap pakar kreativitas Primadi Tabrani serta beberapa mahasiswa 2010 Jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI yang menjadi kreator dari kreasi yang dianalisis.

4. Analisis Data

Proses ini merupakan proses kegiatan analisis karya mahasiswa 2010 dari segi kreativitas dan visual. Selain itu, dianalisis faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas manusia untuk dijadikan rekomendasi sistem penilaian yang relevan bagi pengukuran kreativitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Mata Kuliah Kriya Keramik UPI**

Penelitian ini dilakukan terhadap kreasi mahasiswa angkatan 2010 dalam Mata Kuliah Kriya Keramik, Departemen Pendidikan Seni Rupa, UPI. Mata kuliah Kriya Keramik memiliki pengertian sebagai pembelajaran pembuatan kerajinan keramik yang dibuat dengan tangan atau alat bantu dapat memiliki nilai fungsi praktis dan keindahan dengan menggunakan kaidah-kaidah estetika seni rupa. Tabel 1 merupakan Silabus Mata Kuliah Kriya Keramik I (RK233), Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI.

Kegiatan belajar mengajar, atau tahapan proses kreasi dalam Mata Kuliah Kriya Keramik, ialah melalui tahap ide (persiapan, pengumpulan bahan, pra-ide, pengeraman, penetasan ide), dan tahap pelaksanaan (pembuatan atau perwujudan). Pada tahap ide, mahasiswa diberi tugas menggambar sketsa atau rencana kreasi keramik. Dalam tahap ini mahasiswa diberi pengarahan agar

membuat karya yang kreatif, berbeda dari yang sudah ada, pengembangan-pengembangan, dan sebagainya. Inspirasi kreasi dapat diambil dari alam, lingkungan sekitar, buku, internet, dan sebagainya. Tahap sketsa ini membutuhkan waktu satu hingga dua minggu.

Pelaksanaan atau perwujudan karya terbagi ke dalam beberapa tahap. Tahap pertama yakni penyiapan bahan atau pengolahan tanah liat. Tahap kedua merupakan tahap pembentukan tanah liat. Tahap ketiga ialah finishing atau penggarapan permukaan. Tahap keempat adalah tahap pengeringan. Tahap berikutnya ialah pengglasiran dan pembakaran. Pengglasiran dapat dilakukan sebelum pembakaran maupun setelah pembakaran biskuit, baru kemudian dibakar lagi untuk kedua kalinya. Namun, dalam kreasi kriya keramik mahasiswa 2010 dan 2012 ini, belum dilakukan tahap pengglasiran dan pembakaran. Tabel 2 merupakan hasil

TABEL I SILABUS MK KRIYA KERAMIK

Kode Mata Kuliah: RK 233	Bobot sks: 2	Semester: 1 Ganjil	Unit Penanggung jawab: MKK Kriya Keramik	Sifat: Wajib Prodi
Nama Mata Kuliah	Kriya Keramik I (<i>Ceramics Craft 1</i>)			
Silabus Ringkas	Setelah menempuh mata kuliah ini, diharapkan mahasiswa dapat mendalami materi perkuliahan pembuatan keramik yang kreatif, dengan teknik pilin, pincing, dan slab.			
Silabus Lengkap	Mata kuliah ini berisi pengetahuan dan pemahaman membuat kriya keramik, yang di dalamnya termasuk teori dan praktik. Kriya keramik yang dibuat terdiri atas kriya seni atau kriya fungsional.			
Luaran (<i>Outcomes</i>)	Mahasiswa diharapkan dapat mendesain karya yang kreatif.			
Metode	Ceramah, diskusi pencarian ide, dan praktikum.			
Panduan Penilaian	UTS: 20 %, UAS: 20 %, Tugas: 50 %, Presensi: 10 %			

kreasi Kriya Keramik mahasiswa 2010 dan 2012.

Ciri Kreativitas dan Analisis Visual pada Kreasi Kriya Keramik Mahasiswa 2010 Pendidikan Seni Rupa UPI

Sebelumnya telah diuraikan mengenai landasan teori yang dijadikan pijakan dalam analisis ini, di antaranya
















mengenai teori visual Djelantik yang terdiri atas bentuk garis, bidang, ruang, dan struktur. Telah dipaparkan pula mengenai teori ciri-kreasi dan sejarah pendidikan dalam teori kreativitas Tabrani. Tabel IV merupakan rangkuman poin-poin teori ciri kreasi Tabrani dan teori visual atau wujud Djelantik.

Ciri Kreativitas dan Analisis Visual pada Kreasi Kriya Keramik

TABEL 2 31 KARYA MAHASISWA 2010

			
David Himezak 1005432	Basri Abdillah 1000580	Helur Herkama 1000423	Leo Prasen 1001352
			
Aris Fadil 1000023	Endang Adi Sutomo 1001563	Neda Gustina 0800355	Wening G. S. 1006589
			
Jan Al Muzni 1001387	Saerim Arshad 1000224	Maria Gisolda 1000401	Iren R. 0809685
			
Agung Banyana 1005565	Nurhasan Arifin 1000025	Aziz Ayulfala 1001815	Anisa Nur FA 1007589

TABEL 2 31 KARYA MAHASISWA 2010 LANJUTAN

			
Daru Ahmad Supyan 1006821	Erwin Adlan Ekharja 1006417	Ran. Q. Avuni 100552	Uctyan B 1005909
			
Ea Yuni Prutma 1001304	Dea Filimah A. 1006443	Inras 1000801	Ari Farnita 1005886
			
Ika Nopayun 1001718	Inar Fandini 1000025	A. Wandansyah 1000002	San Apollina 100389
			
Nova Jurnita 1000627	Rosa Melinda 1001693	Armar Fadillah 1005955	

Mahasiswa 2010 Pendidikan Seni Rupa UPI

Sebelumnya telah diuraikan mengenai landasan teori yang dijadikan pijakan dalam analisis ini, di antaranya mengenai teori visual Djelantik yang terdiri atas bentuk garis, bidang, ruang, dan struktur. Telah dipaparkan pula mengenai teori ciri-kreasi dan sejarah pendidikan dalam teori kreativitas Tabrani.

Tabel III merupakan rangkuman poin-poin teori ciri kreasi Tabrani dan teori visual atau wujud Djelantik.

Simpulan Kreasi 1 Mahasiswa 2010

Nilai UPI = 4 (A)

Skor kreativitas = 4

Skor visual = 4


Dilihat dari teori ciri kreasi Tabrani, karya ini memiliki ciri kreasi iseng berupa aneh atau tidak seperti biasa. Karya ini juga memiliki ciri kreasi novelty yakni berisi. Selain itu, karya ini memiliki ciri kreasi kelayakan estetis hingga etis berupa estetika dan ciri kreasi transformasi atau perubahan bentuk berupa kelenturan dan kebebasan. Dilihat dari teori visual

TABEL III RANGKUMAN TEORI CIRI KREASI TABRANI DAN TEORI VISUAL DJELANTIK

Teori Ciri Kreasi Tabrani		Teori Visual Djelantik	
Ciri Kreasi	Standar Kreasi		Bentuk
Iseng	ketentuan, aturan-aturan	Garis	lurus
	lucu		lengkung
	aneh, tidak seperti biasa		campuran lurus dan lengkung
Novelty	norma-norma, kebiasaan-kebiasaan	Bidang	geometris
	berisi		organis
	khas		campuran geometris organis
Kelayakan Estetis-Etis	lingkungan, situasi dan kondisi (<i>contex</i>)	Ruang	geometris
	fungsi		organis
	estetika		campuran geometris organis
Transformasi	batasan-batasan yang luas (<i>constraint</i>)	Struktur	geometris
	<i>transform</i> = perubahan bentuk		organis
	kelenturan, kebebasan		campuran geometris organis

Analisis Ciri-Kreasi dan Visual pada karya Mahasiswa 2010

TABEL IV ANALISIS CIRI-KREASI DAN VISUAL PADA KARYA MAHASISWA 2010 (SIMPULAN 1)

No.	Kreasi	Teori Ciri Kreasi Tabrani		Ket.	Teori Visual Djelantik		Ket.
		Ciri Kreasi	Standar Kreasi		Bentuk		
1.	 <p>Ukuran 28x20x15 cm</p>		ketentuan, aturan-aturan			lurus	
		Iseng	lucu		Garis	lengkung	
			aneh, tidak seperti biasa	✓		campuran lurus dan lengkung	✓
			norma norma, kebiasaan kebiasaan			geometris	
		Novelty	berisi	✓	Bidang	organis	
			khas			campuran geometris dan organis	✓
			lingkungan, situasi dan kondisi (<i>contex</i>)			geometris	
		Kelayakan Estetis-Etis	fungsi		Ruang	organis	
			estetika	✓		campuran geometris dan organis	✓
			batasan-batasan yang luas (<i>constraint</i>)			geometris	
		Transformasi	<i>transform</i> = perubahan bentuk		Struktur	organis	
	kelenturan, kebebasan	✓		campuran geometris organis	✓		
Skor UPI	4 (A)	Skor Kreativitas		4	Skor Visual		4

Djelantik, karya ini memperlihatkan bentuk yang tidak biasa dan unik, tidak memperlihatkan pengulangan bentuk yang terlalu seragam. Bentuk tersusun oleh garis-garis yang dinamis dan tidak teratur, baik itu garis lurus maupun garis lengkung. Terdapat susunan segi panjang sudut tumpul pada bentuk seperti jendela di dinding kreasi. Tersusun dari ruang berupa balok-balok panjang dan ruang seperempat tabung di bagian dinding dan alas dengan sisi-sisi dinding dan alas dibuat dinamis organis. Struktur kreasi terdiri atas susunan balok-balok panjang disebar acak di bagian dinding hingga alas kreasi. Karya ini termasuk ke dalam kreasi dengan transformasi bentuk yang lentur dan bebas, relatif sangat unik, sehingga cenderung termasuk sangat kreatif. Berdasarkan analisis di atas, karya ini dinilai 4 oleh UPI, 4 oleh teori Tabrani, dan 4 oleh teori Djelantik sehingga memiliki hubungan keterkaitan nilai yang erat.

Simpulan Kreasi 3 Mahasiswa 2010


Nilai UPI = 3 (B)

Skor kreativitas = 3

Skor visual = 4

Dilihat dari teori ciri kreasi Tabrani, karya ini memiliki ciri kreasi iseng berupa aneh atau tidak seperti biasa. Karya ini juga memiliki ciri kreasi novelty yakni khas. Selain itu, karya ini memiliki ciri kreasi kelayakan estetis hingga etis berupa fungsi, namun belum memiliki ciri kreasi transformasi atau perubahan bentuk yang benar-benar lentur dan bebas. Dipandang dari teori visual Djelantik, karya ini merupakan sebuah ruang berbentuk trapesium dengan sudut ruang bagian alas mengecil, sedangkan sudut ruang bagian atas dibuat melebar keluar kemudian sedikit dikerucutkan lagi di bagian ujung atas kreasi. Di bagian tengah atas permukaan terdapat tekstur menyerupai dedaunan. Terdiri atas bidang-bidang yang presisi menjadikan karya ini berbentuk simetris.

TABEL V ANALISIS CIRI-KREASI DAN VISUAL PADA KARYA MAHASISWA 2010 (SIMPULAN 3)

No.	Kreasi	Teori Ciri Kreasi Tabrani		Ket.	Teori Visual Djelantik		
		Ciri Kreasi	Standar Kreasi		Bentuk	Ket.	
3	 <p>Tukiran 28x20x15 cm</p>		ketentuan, aturan-aturan		Lurus		
		Leeng	lucu		Garis	lengkung	
			aneh, tidak seperti biasa	✓		campuran lurus dan lengkung	✓
			norma norma, kebiasaan kebiasaan			geometris	
		Novelty	berisi	✓	Bidang	organik	
			khas			campuran geometris dan organik	✓
		Kelayakan Estetis-Etis	lingkungan, situasi dan kondisi (<i>context</i>)			geometris	
			fungsi		Ruang	organik	
			estetika	✓		campuran geometris dan organik	✓
			batasan-batasan yang luas (<i>constraint</i>)			geometris	
	transformasi	transformasi - perubahan bentuk		Struktur	organik		
		kelenturan, kebebasan			campuran geometris organik	✓	
	Skor UPI	3 (B)	Skor Kreativitas	3	Skor Visual	4	

Karya ini memiliki fungsi sebagai wadah yang dapat digunakan untuk menyimpan suatu barang tertentu. Bentuk tersebut merupakan bentuk yang cukup umum dan cukup banyak ditemui dalam berbagai bentuk kreasi wadah. Karya ini kurang berani dan cenderung kaku sehingga membuat karya ini tidak terlalu unik, tetapi masih memenuhi kaidah-kaidah estetika atau keindahan sebagai bentuk fungsi hias. Berdasarkan analisis di atas, karya ini dinilai 3 oleh UPI, 3 oleh teori Tabrani, dan 4 oleh teori Djelantik sehingga memiliki hubungan keterkaitan nilai yang erat.

Simpulan Kreasi 5 Mahasiswa 2010

Nilai UPI = 3 (B)

Skor kreativitas = 1


Skor visual = 4

Dilihat dari teori ciri kreasi Tabrani, karya ini memiliki ciri kreasi

iseng berupa lucu. Namun, karya ini tidak memiliki ciri kreasi novelty berupa kekhasan, tidak memiliki ciri kreasi kelayakan estetis hingga etis, juga tidak memiliki ciri kreasi transformasi atau perubahan bentuk. Dilihat dari teori visual Djelantik, karya ini berbentuk guci kecil yang terdiri atas unsur bentuk berupa garis lengkung. Selain itu, karya ini terdiri atas campuran bidang dan ruang geometris (lingkaran di bagian alas) serta organis di bagian dinding kreasi. Karya ini tidak mengandung bentuk tranformasi karena masih merupakan bentuk guci yang umum dan banyak ditemui dalam produksi keramik yang ada. Karya ini dapat dikatakan kurang berani, kurang iseng, serta kurang aneh sehingga dikategorikan ke dalam kreasi yang kurang kreatif.

Berdasarkan analisis di atas, karya ini dinilai 3 oleh UPI, 1 oleh

TABEL VI ANALISIS CIRI-KREASI DAN VISUAL PADA KARYA MAHASISWA 2010 (SIMPULAN 5)

No.	Kreasi	Teori Ciri Kreasi Tabrani			Teori Visual Djelantik		
		Ciri Kreasi	Standar Kreasi	Ket.	Bentuk	Ket.	
5	 <p>Ukuran 11x9x12 cm</p>	Iseng	ketentuan, aturan-aturan		Garis	Jurus	
			lucu			lengkung	
			aneh, tidak seperti biasa	✓		campuran lurus dan lengkung	✓
		Novelty	norma-norma, kebiasaan-kebiasaan		Bidang	geometris	
			betis, khas			organik	
		Kelayakan Estetis-Etis	lingkungan, situasi dan kondisi (<i>context</i>)		Ruang	campuran geometris dan organik	✓
			fungsi estetika			geometris	
		Transformasi	hatasan-hatasan yang luas (<i>constraint</i>)		Struktur	organik	
			<i>transform</i> = perubahan bentuk			campuran geometris organik	✓
			kelenturan, kebebasan			geometris	
Skor UPI	4 (A)	Skor Kreativitas	1	Skor Visual	4		

teori Tabrani, dan 4 oleh teori Djelantik sehingga memiliki hubungan keterkaitan nilai yang kurang erat.

Secara umum, sistem penilaian UPI relatif sesuai dengan skoring prates ataupun postes dalam teori kreativitas Tabrani. Meskipun tidak selalu berbanding lurus, nilai UPI merupakan nilai akhir mahasiswa yang bias jadi sudah mempertimbangkan usaha dan proses yang dilakukan mahasiswa. Dengan demikian, skor beberapa kreasi mahasiswa sudah naik karena ditambah aspek lain, seperti presensi dan tugas rumah.

Sementara itu, skor yang diberikan dalam penelitian ini hanya sebagai skor prates karena penelitian ini tidak mengikuti proses pembelajaran selama satu semesternya. Penelitian ini hanya melihat hasil akhir kreasi saja. Jika proses pembelajaran diteliti juga, kemungkinan besar skor akhir bagi mahasiswa dalam penelitian ini akan meningkat karena sistem penilaian yang

direkomendasikan dalam penelitian ini adalah sistem penilaian yang mangacu pada proses, bukan semata hasil. Selain itu, Tabrani (1970, 2014) mengatakan bahwa kreativitas seseorang dapat berkembang.

Kuantitas skor dalam teori kreativitas Tabrani tidak selalu berbanding lurus dengan kuantitas skor dalam teori visual Djelantik. Artinya, teori kreativitas Tabrani memberi rules dalam tingkat dan degree kreativitas, tetapi hanya untuk dijadikan acuan dalam melihat tingkat kreativitas. Tidak bersifat permanen atau hasil akhir kreativitas seseorang karena kreativitas seseorang dapat berkembang. Sementara itu, teori visual Djelantik mengidentifikasi unsur-unsur bentuk dan struktur dalam setiap kreasi, yang bisa jadi, kreatif ataupun kurang kreatif, tetap terdiri atas unsur-unsur rupa dalam teori visual Djelantik. Setiap kreasi mendapat skor tinggi dalam teori Djelantik.

Keterkaitan antara teori Tabrani

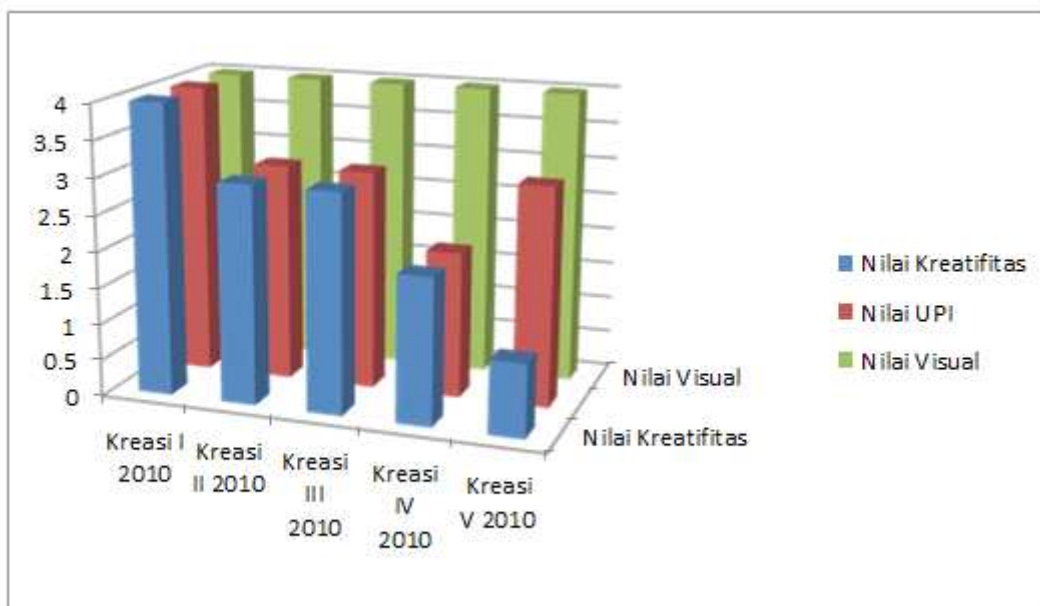


Diagram I Nilai kreativitas, nilai UPI, dan nilai visual pada kreasi Mahasiswa 2010

dengan teori Djelantik terdapat dalam unsur bentuk. Bentuk yang tidak biasa, unik, dan belum diproduksi sebelumnya dikategorikan menjadi karya kreatif, sedangkan bentuk yang biasa dan sudah banyak dibuat dikategorikan ke dalam karya yang kurang kreatif.

Dengan demikian, tingkat kreativitas seseorang dilihat dari keunikan kreasinya. Sekalipun kuantitas unsur rupa dari sebuah karya terdiri atas kuantitas bentuk yang rumit (tinggi) ataupun kuantitas sederhana (rendah), hal tersebut tidak menunjukkan nilai kreativitas suatu karya. Sebuah kreativitas tidak dinilai dari rumit atau sederhananya bentuk karya tersebut, tetapi dilihat dari keunikannya. Artinya, kreativitas tidak saja dilihat dari bentuk konkret suatu karya, tetapi dilihat pula dari wawasan yang terdapat di dalam benak, konsep, dan pengetahuan apresiator tentang bentuk-bentuk yang sudah dibuat sebelumnya atau merupakan bentuk-bentuk pengembangan kreasi sebelumnya hingga kreasi yang benar-benar baru.

Sistem Penilaian Kreativitas yang Relevan bagi Kreasi Mahasiswa

Dari studi literatur yang telah dilakukan serta dari wawancara terhadap mahasiswa, didapat suatu rumusan atau sistem yang diharapkan adil dan dianggap cukup relevan dalam penilaian kreativitas mahasiswa. Apabila seseorang tidak kreatif, yang bermasalah bukan anaknya, tetapi lingkungannya (Tabrani, 2014). Menurut Tabrani (dalam wawancara 28 Januari), setiap manusia adalah kreatif, hanya berbeda degree atau tingkatnya. Hal yang membedakan tingkat kreativitas tersebut di antaranya ialah faktor-faktor berikut.

1) Teori belajar yang masih merujuk sistem pendidikan Amerika sebelum

1960 yang lebih mengedepankan rasio dibanding kreativitas dan masih sangat besar pengaruhnya dalam dunia pendidikan hingga saat ini.

2) Lingkungan yang masih mengakomodasi satu jawaban yang benar. Hal tersebut berarti lingkungan belum memberikan peluang bagi berbagai pendapat, kejujuran, dan kekhasan dari masing-masing fisik, kreatif, dan rasio manusia yang berbeda-beda, seperti metode yang berlawanan dengan teori Limas Citra Manusia.

SIMPULAN

Secara umum, sistem penilaian UPI relatif sesuai dengan skoring prates ataupun postes dalam teori kreativitas Tabrani. Meskipun tidak selalu berbanding lurus, nilai UPI merupakan nilai akhir mahasiswa yang sudah mempertimbangkan usaha dan proses yang dilakukan mahasiswa. Dengan demikian, beberapa skor kreasi mahasiswa sudah naik karena ditambah aspek lain seperti presensi.

Sementara itu, skor yang diberikan dalam penelitian ini hanya sebagai skor pratest karena tidak mengikuti proses pembelajaran selama satu semester. Pengukuran kreativitas, termasuk di antaranya skoring dalam tesis ini, hanya bersifat sementara atau tidak permanen karena kreativitas dapat dilatih dan dikembangkan. Kuantitas skor dalam teori kreativitas Tabrani tidak selalu berbanding lurus dengan kuantitas skor dalam teori visual Djelantik. Artinya, teori kreativitas Tabrani memberi rules dalam tingkat dan degree kreativitas, tetapi hanya untuk dijadikan acuan dalam melihat tingkat kreativitas. Hal tersebut tidak bersifat permanen atau

hasil akhir kreativitas seseorang karena kreativitas seseorang dapat berkembang. Sementara itu, teori visual Djelantik mengidentifikasi unsur-unsur bentuk dan struktur dalam setiap kreasi yang bisa jadi, kreatif ataupun kurang kreatif, tetap terdiri atas unsur-unsur rupa dalam teori visual Djelantik. Setiap kreasi mendapat skor tinggi dalam teori Djelantik.

Keterkaitan antara teori Tabrani dengan teori Djelantik terdapat dalam unsur bentuk. Bentuk yang tidak biasa, unik, belum diproduksi sebelumnya, dikategorikan menjadi karya kreatif, sedangkan bentuk yang biasa, sudah banyak dibuat, dikategorikan ke dalam karya yang kurang kreatif. Dengan demikian, tingkat kreativitas seseorang dilihat dari keunikan kreasinya.

Sistem penilaian yang relevan, adil, dan baik adalah sistem penilaian kreativitas yang berorientasi pada proses, bukan semata pada hasil kreasi. Perbandingan kreasi yang satu dengan yang lain, jika dijadikan alat ukur proses pembelajaran, dapat mengurangi kreativitas peserta didik. Setiap manusia berbeda dengan perbedaan latar belakang lingkungan yang juga menyebabkan perbedaan kreativitas sehingga membandingkan antarkreasi bukanlah cara yang adil, mengingat setiap manusia diberi potensi yang berbeda-beda sejak lahir.

Cara yang adil dalam menilai pembelajaran kreativitas ialah dengan menilai proses belajar atau peningkatan kreasi mahasiswa, seperti kreasi iseng pada pra-test menjadi kreasi novel ataupun kelayakan estetis pada post-test sehingga mahasiswa layak mendapat skor atas proses dan upayanya. Demikian pula dengan peningkatan pada ciri-kreasi lainnya. Namun, apabila kreasi mahasiswa tidak meningkat dari

kelayakan etis ke transformasi, misalnya, proses belajar mahasiswa tersebut dapat dikatakan kurang meningkat dalam segi kreativitas.

Metode pra-tes dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas mahasiswa (iseng-transformasi) sebelum pembelajaran. Sementara itu, metode post-tes dilakukan setelah kegiatan pembelajaran yang mengakomodasi berbagai kekhasan (seperti Limas Citra Manusia). Hasil kreasi mahasiswa diukur berdasarkan peningkatan dalam kreasi setiap mahasiswa. Apa pun tingkat awal atau degree sebelumnya, bila hasil post tes meningkat dari pra tesnya, mahasiswa layak diberi nilai yang baik atas proses belajarnya. Namun, apabila pra-tes dan post-tes tidak meningkat, dapat dilakukan pendekatan lain untuk mengetahui permasalahan peserta didik atau dapat dikatakan proses belajarnya kurang meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Matius. (2011). *Estetika, Pengantar Filsafat Seni*. Sanggar Luxor, P.O. Box 36/CLT/TNG/15157.
- Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar; Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia*, Bandung.
- Herman, Lloyd E. (1984). *Porselen Amerika: Berbagai Pengungkapan Baru dalam Suatu Kesenian Kuno*. Museum Kesenian Nasional Amerika: New York.
- Michalko, Michael. (2011). *Cracking Creativity: The Secrets of Creative Genius*. Ten Speed Press: Berkeley California.
- Munandar, Utami S.C. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: PT

- Gramedia Pustaka Utama.
- M.S., Busratul (2008). *Kriya Sunda, Skripsi FSRD ITB*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Norton, F.H. (1956). *Ceramics for the Artist Potter; Addison-Wesley Educational Publishers Inc* Rollinsford, NH: U.S.A.
- Pamadhi, Hajar. (2012). *Pendidikan Seni (Hakikat Kurikulum Pendidikan Seni, Habitus Seni, dan Pengajaran Seni Anak)*. Yogyakarta: UNY Press
- Tabrani, Primadi. (1970). *Kreativitas dan Humanitas: Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas dalam Perikehidupan Manusia*. Bandung: Tesis FSRD ITB
- _____. (2000) *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: Penerbit ITB.
- _____. (2014). *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Tridjata S., Caecilia. (1998). *Mainan Pendidikan Sebagai Media Ekspresi Kemampuan Kreatif Anak (Studi Korelasi antara Kemampuan Kreatif Bermain Balok Konstruksi dengan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Anak Usia Sekolah di SD Tarakanita 1 Jakarta)*. Bandung: Tesis FSRD ITB Tidak Diterbitkan.
- Widyasari, Rachmi Kumala. (2006). *Budaya Kerja Berbasis Kreativitas sebagai Faktor Penentu Rancangan Interior Ruang Kerja Perusahaan Periklanan (Studi Kasus: Lowe dan Dentsu, Jakarta)*. Bandung: Tesis FSRD ITB, Tidak Diterbitkan.