

PERAN RUANG DALAM MENUNJANG PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK

Sriti Mayang Sari

Dosen Jurusan Desain Interior , Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra

ABSTRAK

Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Kreativitas, seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsang oleh lingkungan untuk berkembang. Perkembangan kreativitas anak bukan hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis saja, tetapi lingkungan fisik juga memiliki andil yang cukup besar. Ruang interior sebagai salah satu lingkungan fisik dapat berperan sebagai pendorong atau “*press*” untuk mengembangkan kreativitas anak, sebagai stimuli eksternal.

Kata kunci: kreativitas, perkembangan kreativitas anak, ruang.

ABSTRACT

Basically every child has a potentiality to be creative, although the level of his creativity is different. Creativity, like other potentialities, needs to be given an opportunity and stimulation by his environment to grow. The development of a child's creativity is influenced not only by the psychological environment, but the physical environment also has a big influence. The interior space as one of the physical environment can be a good support for the development of a child's creativity, as an external stimulus.

Key words: *creativity, development of children creativity, space.*

PENDAHULUAN

Suatu bangsa berkembang yang hidup dalam suatu masa di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya memerlukan suatu adaptasi kreatif untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi dan menghadapi problema-problema yang semakin kompleks. Setiap pribadi, kelompok maupun suatu bangsa, harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif, agar dapat “*survive*” dan tidak tergilas dalam persaingan antar bangsa dan negara. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisinya serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang dan mengembangkannya menjadi sangat penting.

Mengapa kreativitas begitu penting dalam hidup dan perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak? Karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Maslow, 1959). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat maupun negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini perlulah sikap, pemikiran dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

Para psikolog, sosiolog dan ilmuwan lainnya telah lama mengetahui pentingnya kreativitas bagi individu dan masyarakat. Adanya keyakinan tradisional bahwa kreativitas, biasanya disebut “jenius”, diturunkan dan tidak ada yang dapat dilakukan untuk membuat orang kreatif. Sudah merupakan suatu keyakinan bahwa manusia dilahirkan dengan “percikan” kejeniusan” yang hebat atau tidak sama sekali.

Ketika kreativitas masih diyakini sebagai unsur bawaan yang hanya dimiliki sebagian kecil anak dan dianggap akan berkembang secara otomatis, tidak dibutuhkan adanya rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan ini. Bertentangan dengan hal tersebut, ternyata diketahui bahwa semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsang oleh lingkungan untuk berkembang. Tulisan ini bertujuan untuk memberi gambaran bahwa ruang interior, sebagai salah satu lingkungan fisik memiliki andil cukup besar dalam berperan sebagai pendorong kreativitas anak, sebagai stimuli eksternal.

KREATIVITAS

“Kreativitas” merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam penelitian psikologi masa kini dan sering digunakan dengan bebas di kalangan orang awam. Kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional (Dedi Supriadi, 1994). Banyak definisi tentang kreativitas, namun tidak ada satu definisi pun yang dapat diterima secara universal. Untuk lebih menjelaskan pengertian kreativitas, akan dikemukakan beberapa perumusan yang merupakan simpulan para ahli mengenai kreativitas. Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu

yang baru, berbeda dan orisinal. Sebaliknya kreativitas mencakup jenis pemikiran spesifik, yang disebut Guilford “pemikiran berbeda” (*divergent thinking*). Pemikiran menyimpang dari jalan yang telah dirintis sebelumnya dan mencari variasi. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Banyaknya definisi tentang kreativitas merupakan salah satu masalah kritis dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas. Dalam dunia pendidikan yang terpenting kreativitas perlu dikembangkan. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, terdapat empat aspek konsep kreativitas (Rhodes, 1987) diistilahkan sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”.

Utami Munandar (1999) menguraikan definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P, pertama pribadi (*person*), bahwa setiap anak adalah pribadi unik dan kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan pribadi individu. Kedua proses (*process*), kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dalam mencari jawaban baru terhadap suatu masalah, merupakan manifestasi dari kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran anak. Ketiga pendorong (*press*), kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan yang memupuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif dengan memberikan peluang kepada anak untuk bersibuk diri secara kreatif. Keempat produk (*product*), bahwa produk-produk kreativitas yang konstruktif pasti akan muncul, karena produk kreativitas muncul dari proses interaksi dari keunikan individu di satu pihak dan bahan, kejadian, orang-orang atau keadaan hidupnya (faktor lingkungan dilain pihak).

Dengan dorongan internal maupun eksternal untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif dengan sendirinya akan muncul. Misalnya sebagai pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain dengan memamerkan karya anak, hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi.

Teori tentang Proses Kreatif dan Produk Kreatif

Setelah memahami konsep kreativitas, perlu juga memahami proses kreatif dan produk kreatif. Proses kreatif untuk menjelaskan apa yang terjadi apabila seseorang mencipta.

Hal tersebut dapat dilihat pada salah satu teori tradisional yang sampai sekarang banyak dikutip ialah Teori Wallas, dikemukakan tahun 1926 dalam bukunya *The Art of Thought* (Piirto, 1992), menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap. Pertama, *persiapan*, tahap pengumpulan informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Individu mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain dan sebagainya. Dengan bekal bahan dan pengetahuan maupun pengalaman individu menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Di tahap ini pemikiran *divergen* menjadi sangat penting, belum ada arah yang jelas, akan tetapi alam pikiran mengeksplorasi berbagai alternatif. Kedua, *inkubasi*, tahap di mana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam pra-sadar. Tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi. Gagasan atau inspirasi merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan ketidaksadaran penuh. Ketiga, *iluminasi*, tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Keempat, *verifikasi*, tahap evaluasi ialah tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis *konvergen*. Dengan perkataan lain, proses *divergensi* (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses *konvergensi* (pemikiran kritis).

Tentang produk kreatif diprediksikan akan muncul, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang (*press*), atau lingkungan yang memberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif.

Terjadi hubungan antara tahap-tahap proses kreatif (Wallas) dan produk yang dicapai. Perilaku kreatif memerlukan kombinasi antara ciri-ciri psikologis yang berinteraksi sebagai hasil dari berpikir konvergen atau intelegensi memperoleh pengetahuan dan pengembangan keterampilan, manusia memiliki seperangkat unsur-unsur mental. Dalam memecahkan masalah, individu mengerjakan dan menggabungkan unsur-unsur mental sampai timbul “konfigurasi”. Konfigurasi ini dapat berupa gagasan, model, tindakan, cara menyusun kata, melodi atau bentuk.

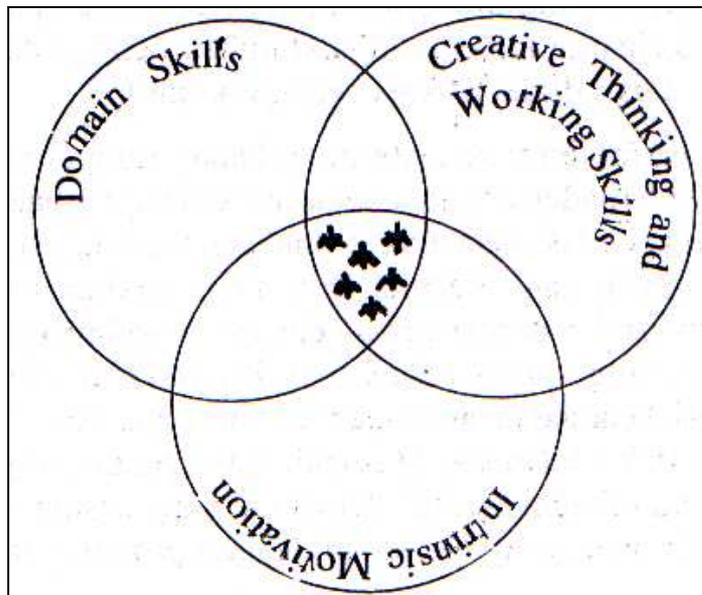
Pemikir divergen mampu menggabung unsur-unsur dengan cara-cara yang tidak lazim dan tidak diduga (kreatif). Namun konstruksi konfigurasi tersebut tidak memerlukan berpikir konvergen dan divergen saja, tetapi juga motivasi, karakteristik pribadi yang sesuai, unsur-unsur

sosial dan keterampilan komunikasi. Proses ini disertai perasaan dan emosi yang dapat menunjang atau menghambat.

Teori Persimpangan Kreativitas (*Creativity Intersection*)

Dalam membantu anak mewujudkan kreativitas mereka, anak perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka. Pendidik, terutama orang tua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana. Tetapi ini tidak cukup, selain perhatian, dorongan dan pelatihan dari lingkungan, perlu ada motivasi intrinsik pada anak. Minat anak untuk melakukan sesuatu harus tumbuh dari dalam dirinya sendiri, atas keinginannya sendiri.

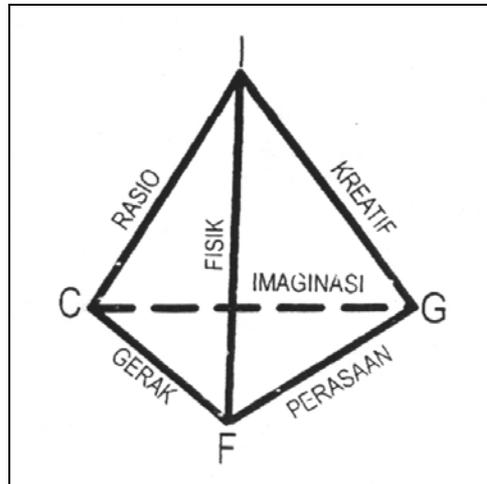
Keberhasilan kreatif adalah persimpangan (*intersection*) antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (*domain skills*), keterampilan berpikir dan bekerja kreatif, dan motivasi intrinsik, dapat juga disebut motivasi batin (Amabile, 1989). Motivasi intrinsik sebagaimana telah dikemukakan adalah motivasi yang tumbuh dari dalam, berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang ditimbulkan dari luar, oleh lingkungan, seperti dijelaskan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. Teori Persimpangan Kreativitas Sumber: T.M. Amabile, *Growing Up* (New York: Crown Publ., 1989)

PERKEMBANGAN FISIK, KREATIF, RASIO

Pertumbuhan dan perkembangan manusia tidak akan lepas dari 3 potensi primer, yaitu *fisik*, *kreatif* dan *rasio* dan 3 potensi sekunder, yaitu *gerak*, *imajinasi* dan *perasaan* (Primadi, 1988).



Gambar 2, Limas Citra Manusia (Primadi Tabrani, 1998)

Menurut Tabrani (1998), dalam diri manusia terdapat proses yang sifatnya sadar, ambang sadar dan tidak sadar. Perkembangan rasio/daya nalar merupakan gabungan antara gerak dan imajinasi, perkembangan kreatif merupakan gabungan antara imajinasi dan perasaan. Unsur fisik, kreatif dan rasio tersebut selalu bekerja secara bersamaan dalam diri manusia hanya kadarnya saja berbeda-beda tergantung pada usia sejak bayi hingga dewasa. Sebagai contoh, ketika bayi karena daya nalar dan kreativitasnya belum terlatih, maka fisik sangat dominan terlihat dengan gerakan-gerakannya atau tangisannya. Berbeda dengan masa kanak-kanak ketika kreativitasnya sudah muncul, akan tetapi nalarnya belum sepenuhnya hadir, maka yang dominan hadir pada diri anak adalah fisik dan kreatifnya. Dan ketika telah dewasa, perkembangan fisik, kreatif, rasio tersebut diharapkan dengan pendidikan yang benar terjadi integrasi yang sinergis. Pemunculan aspek fisik, kreatif dan rasio tersebut seiring dengan permasalahan yang dihadapinya, misalnya ketika seorang sedang belajar matematika, ketiga unsur fisik, kreatif dan rasio bekerja, hanya saja pada saat itu unsur rasio lebih dominan bekerja dibandingkan kreatif dan fisiknya. Begitu pula ketika bermain sepak bola, fisik dan kreatif lebih dominan bekerja dibandingkan unsur rasio. Artinya tidak ada manusia yang hanya fisiknya saja berkembang

100%, rasionya atau kreatifnya yang 100%, akan tetapi ketiganya bersinergi menjadikan manusia sebagai manusia (Primadi, 1970).

	Fisik	Kreatif	Rasio
Bayi			
Anak-anak			
Remaja & Dewasa			

Gambar 3.. Perkembangan Fisik, Kreatif & Rasio (Primadi, hand out kuliah, 1993)

Dari gambar 3 tentang perkembangan di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan fisik merupakan kemampuan yang pertama hadir pada manusia dan berkembang terus hingga manusia dewasa dan tua sesuai dengan perkembangan dan kemampuan manusia.

Kemampuan kreatif merupakan kemampuan yang dimiliki setiap manusia, hanya saja kadarnya berbeda-beda setiap manusia, sehingga kreatif sendiri memiliki beberapa norma. Pertama adalah *gradasi*, norma ini berhubungan dengan kapasitas dan kemampuan masing-masing individu dalam menghadapi permasalahan. Norma kedua adalah *level* atau tingkatan, yaitu norma yang berhubungan dengan tingkatan mutu dari kreativitas itu sendiri yang berbeda-beda untuk setiap individu pada setiap jenjang usianya. Ketiga norma *periode*, yaitu norma yang berhubungan dengan apa yang dicapai individu pada titik tertentu dalam sejarah/kebudayaan manusia. Dan keempat adalah norma *degree* atau taraf yaitu merupakan manifestasi dari tiga norma sebelumnya yang dituangkan dalam kreativitas itu sendiri.

Rasio merupakan proses yang sadar dalam diri manusia. Dalam reaksinya terhadap suatu masalah, rasio kerap kali keluar dengan otomatis karena rasio tunduk pada hukum-hukum rasio yaitu logis dan objektif.

PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK

Perkembangan kreativitas mengikuti pola yang dapat diramalkan, pertama-tama terlihat dalam permainan anak, lalu secara bertahap menyebar ke berbagai bidang kehidupan lainnya seperti pekerjaan sekolah, kegiatan rekreasi dan pekerjaan. Hasil kreatif biasanya mencapai puncaknya pada usia tiga puluh dan empat puluhan. Setelah itu tetap mendatar atau secara bertahap menurun.

Apakah pola ini akan diikuti atau tidak sebagian besar tergantung pada pengaruh-pengaruh lingkungan yang memudahkan atau menghalangi ekspresi kreativitas. Spock (1974) menekankan betapa pentingnya sikap awal orang tua terhadap ekspresi kreativitas anak.

Ekspresi Kreativitas Anak

Beberapa cara yang paling umum digunakan anak untuk mengekspresikan kreativitas pada berbagai usia dijelaskan oleh Hurlock (1999), sebagai berikut:

Animisme adalah kecenderungan untuk menganggap benda mati sebagai benda hidup. Anak kecil mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang terlalu minim untuk mampu membedakan antara hal-hal yang mempunyai sifat hidup dan yang tidak. Pikiran animistik dimulai sekitar usia anak 2 tahun, mencapai puncaknya antara 4 dan 5 tahun, kemudian menurun dengan cepat dan menghilang segera sesudah anak masuk sekolah.

Bermain drama, sering disebut “permainan pura-pura”, sejajar dengan pemikiran animistik. Permainan ini kehilangan daya tariknya kurang lebih pada saat anak masuk sekolah. Bila kemampuan penalaran dan pengalaman menjadikan anak mampu membedakan antara kenyataan dan khayalan, mereka kehilangan minat pada permainan pura-pura dan mengalihkan dorongan kreatifnya pada kegiatan lainya, biasanya permainan yang konstruktif.

Permainan konstruktif, bermain konstruktif dimulai sejak awal, seringkali lebih awal dari bermain drama, tetapi permainan ini dikalahkan oleh permainan pura-pura yang lebih menyenangkan. Kemudian apabila permainan ini kehilangan daya tariknya bagi anak, mereka mengalihkan permainan mereka ke tipe permainan kreatif. Bermain konstruktif awal sifatnya reproduktif. Anak meniru apa saja yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bertambahnya usia, mereka kemudian menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda dan situasi sehari-hari serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalannya.

Teman imajiner adalah orang, hewan atau benda yang diciptakan anak dalam khayalannya untuk memainkan peran seorang teman. Karena banyak permainan membutuhkan teman bermain, supaya menyenangkan, anak yang tidak mempunyai teman sering menciptakan seorang teman imajiner.

Melamun merupakan bentuk permainan mental, dan biasanya disebut “khayalan” untuk membedakannya dari ekspresi imajinasi yang lebih terkendali. Walaupun melamun dapat dimulai sejak awal, namun kegiatan ini mencapai puncaknya selama masa puber. Melamun merupakan bentuk hiburan favorit di kalangan anak yang lebih tua bila mereka merasa bosan atau kemungkinan untuk permainan lain terbatas.

Dusta putih, suatu ekspresi kreativitas yang umum di kalangan anak-anak kecil adalah menceritakan “dusta putih”, yang sering disebut “dongeng berlebihan”. Dusta putih adalah kebohongan yang diceritakan seorang anak yang sebenarnya mereka merasa yakin bahwa hal itu benar.

Melucu/Humor, mempunyai dua aspek: kemampuan untuk mempersepsikan kelucuan dan kemampuan melucu. Kedua aspek ini dapat menunjang penerimaan sosial, karena hal itu membantu menciptakan kesan bahwa anak itu cukup menyenangkan dalam pergaulan dan sportif.

Bercerita, pada awalnya bercerita sifatnya reproduktif. Anak menceritakan hal-hal yang telah mereka dengar dari radio atau televisi atau yang diceritakan padanya. Kelak cerita mereka akan menjadi kreatif. Anak membuat cerita berdasarkan bahan dari berbagai sumber, terutama media massa dan menambah keaslian pada cerita itu.

Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas

Semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang.

Titik pandangan baru mengenai kreativitas mendorong diadakannya penelitian untuk menentukan apa saja kondisi lingkungan yang menguntungkan dan membekukan perkembangan kreativitas. Penelitian ini telah menunjukkan dua faktor yang penting (Hurlock, 1999). Pertama, sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya, karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas, faktor negatif ini harus dihilangkan. Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.

Banyak hal dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas, seperti memberi dorongan kreatif, waktu untuk bermain dan sebagainya. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya. Selain hal tersebut mereka juga membutuhkan sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas dengan dukungan lingkungan yang merangsang.

Tentang kondisi lingkungan yang dapat merangsang kreativitas dijelaskan oleh Hurlock (1999) bahwa lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

Kurangnya rangsangan, sebagai salah satu hambatan yang paling umum terjadi, akan menghambat perkembangan kreativitas dan membekukan kreativitas itu sendiri. Kurangnya rangsangan dapat disebabkan ketidaktahuan orang tua dan orang lain dalam lingkungan anak tentang pentingnya kreativitas atau mungkin ditimbulkan oleh asumsi bahwa kreativitas merupakan sifat bawaan, sehingga alam akan mengatur perkembangannya dan karenanya rangsangan tidak diperlukan.

KEBUTUHAN ANAK DALAM RUANG UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS

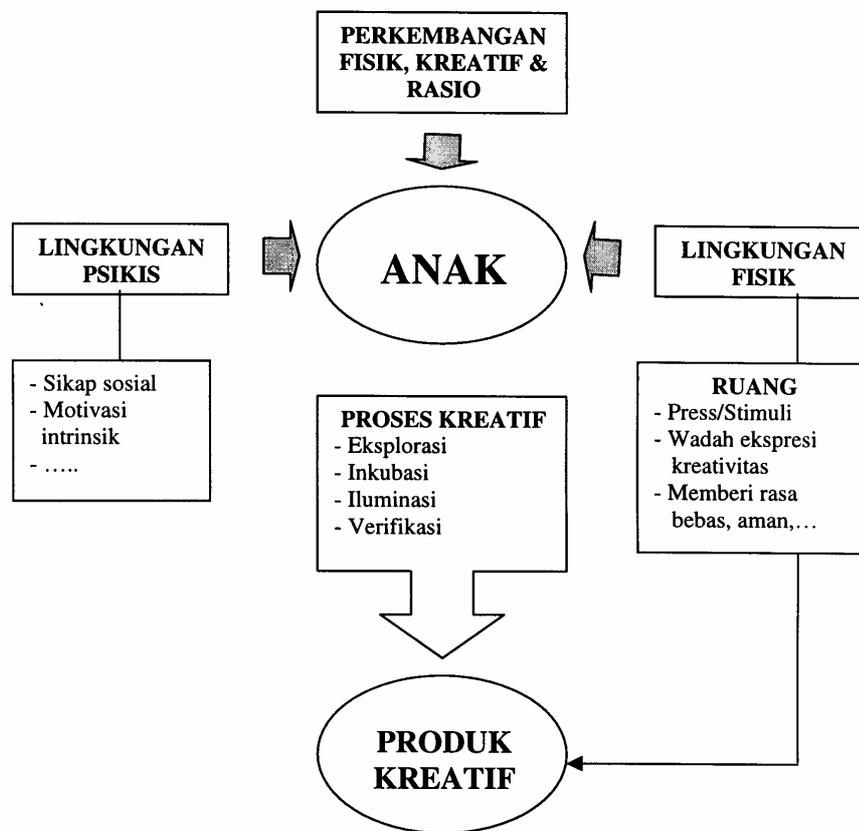
Dari uraian di atas jelaslah bahwa banyak hal yang mempengaruhi perkembangan kreativitas dan dibutuhkan sebuah totalitas dari kreativitas, di mana proses kreatif menjadi bagian yang penting, utuh dan menyeluruh (*holistic*). Perkembangan kreativitas anak bukan hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis saja, tetapi lingkungan fisik juga memiliki andil yang cukup besar. Bagaimana seorang anak dapat bermain dan belajar dengan nyaman bila mereka harus berada dalam ruang yang sempit, pengap dan gelap. Atau bagaimana bisa tumbuh rasa ingin tahu seorang anak bila ia selalu berhadapan dengan lingkungan yang “kosong”, “rapi” dan “steril”.

Kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam atau lingkungan psikis (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan fisik yang memupuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku anak yang kreatif. Ruang interior sebagai salah satu lingkungan fisik dapat berperan sebagai pendorong atau “*press*” untuk mengembangkan kreativitas anak. Permasalahannya adalah ruang interior yang bagaimana yang dapat menunjang perkembangan kreativitas anak?

Anak-anak memiliki kebutuhan lingkungan yang berbeda dengan orang dewasa, mereka tidak hanya memerlukan keindahan, namun lebih memerlukan lingkungan yang kreatif. Mereka lebih tertarik pada apa yang mereka lihat dan ini adalah proses belajar yang sangat penting, berkaitan erat dengan tahap-tahap perkembangan anak yang masih lebih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual. Kebutuhan anak akan ruang berdasarkan kebutuhan pada perkembangan psikis dan fisiknya.

Dengan demikian, dibutuhkan kualitas ruang interior yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan kreativitas anak tersebut. Kebutuhan anak dalam ruang secara fisik harus dapat menampung atau *mewadahi segala aktivitas ekspresi kreativitas*, dan berperan sebagai

pendorong proses kreativitas mereka, dimulai dari tahap awal, persiapan, eksplorasi sampai dengan tahap akhir verifikasi atau evaluasi. Ruang harus dapat mengakomodasi segala aktivitas-aktivitas tersebut di atas dan tidak berhenti sampai pada tahap proses timbulnya “*Aha-Erlebnis*” atau ide beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru saja tetapi ruang juga harus dapat mewadahi aktivitas untuk mewujudkan ide ke produk kreatif yang nyata. Sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Kiswandono (2005) bahwa ruang secara fisik dapat memfasilitasi aktivitas mengubah ide ke produk kreatif yang nyata. Berikut ini adalah bagan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak dalam proses kreatifnya menciptakan produk kreatif.



Gambar 4. Bagan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas

Dalam melakukan segala aktivitas dalam ruang, anak membutuhkan rasa bebas, aman, nyaman dan rangsang. Bebas dalam arti anak-anak tidak menemukan kesulitan untuk beraktivitas di dalam sebuah ruang. Kebebasan ini penting agar anak merasa leluasa untuk beraktivitas dan mengekspresikan kreativitas dengan sepenuh hati mereka dan hal ini baik untuk

perkembangan psikologisnya. Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, anak memerlukan *suasana ruang yang fleksibel*, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral, karena skema warna netral adalah yang paling fleksibel (Ching, 1996).

Ruang harus dapat memberikan rasa aman kepada seorang anak ketika melakukan kegiatan. Dengan adanya rasa aman, seorang anak tidak akan merasa bahwa dirinya selalu berada dalam suasana yang menakutkan, menegangkan ketika mereka berada dalam ruangan tersebut. Rasa nyaman mampu mengkondisikan seorang anak untuk tetap beraktivitas selama ia mau dan mampu untuk melakukannya. Rasa nyaman yang dipengaruhi oleh pengolahan ruang ini berpengaruh kepada aspek psikologis anak. Seorang anak akan merasa terasing dan bosan apabila tidak merasakan kenyamanan ketika ia berada dalam ruangan.

Sedangkan *rangsang* memiliki arti bahwa ruang hendaknya mampu hadir sebagai faktor eksternal yang dapat membantu proses perkembangan potensi anak melalui kegiatan-kegiatan kreatifnya. Rangsang ini memiliki arti juga bahwa sebuah ruang hendaknya mampu menjadi sumber gagasan, imajinasi bagi anak-anak. Rangsang ini sangat penting peranannya sebagai *stimuli luar/eksternal* sehingga membantu produktivitas anak yang berguna bagi perkembangannya, baik fisik, rasio maupun kreativitasnya (Sari, 2004).



Gambar 5. Interior Ruang Anak - Fleksibel

SIMPULAN

Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Kreativitas, seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsang oleh lingkungan untuk berkembang.

Untuk membantu anak mengembangkan kreativitas, anak perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka. Pendidik terutama orang tua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana.

Perkembangan kreativitas anak bukan hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis saja, tetapi lingkungan fisik juga memiliki andil yang cukup besar. Ruang interior sebagai salah satu lingkungan fisik dapat berperan sebagai pendorong atau “*press*” untuk mengembangkan kreativitas anak, sebagai stimuli eksternal. Kebutuhan anak akan ruang berdasarkan kebutuhan pada perkembangan psikis dan fisiknya. Dengan demikian dibutuhkan kualitas ruang interior yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan kreativitas anak tersebut. Dalam hal ini ruang dapat berperan secara fisik untuk memenuhi kebutuhan anak, *mewadahi segala aktivitas ekspresi kreativitas*, dan berperan sebagai *pendorong proses kreativitas*, dimulai dari tahap awal, persiapan, eksplorasi, sampai dengan tahap akhir verifikasi atau evaluasi dan aktivitas mewujudkan produk kreatif tersebut.

Mengingat betapa pentingnya pengaruh lingkungan fisik terhadap perkembangan kreativitas anak, maka hal ini tidak dapat dipisahkan dari ruang yang “ideal”. Hal ini juga berkaitan erat dengan tahap-tahap perkembangan anak yang masih lebih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual. Mereka membutuhkan suasana ruang yang fleksibel untuk memenuhi rasa aman, bebas, nyaman dalam ruang. Mereka lebih tertarik pada apa yang mereka lihat dan ini adalah proses belajar yang sangat penting. Merupakan tantangan tersendiri bagi para desainer-pendidik untuk dapat merancang dan menciptakan interior lingkungan yang “sehat”, sehingga generasi muda kita dapat tumbuh menjadi pribadi-pribadi yang tangguh dalam menghadapi tantangan jaman, sesuai dengan potensi yang mereka miliki.

Dapat dilihat bahwa dunia anak tidak dapat dipisahkan dengan ruang. Peran ruang sangat penting terhadap perkembangan anak, tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsi untuk beraktivitas saja, tetapi juga meningkatkan daya kreativitas anak. Ruang berperan penting dalam melatih kepekaan sosial dan daya imajinasi anak, yang merupakan bekal mereka kelak di masa depan.

REFERENSI

- Amabile, T.A.,1989. *Growing Up Creative*. New York: Crown Publ.
- Ching, FrancisD.K., 1996. *Interior Design Illustrated*. New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc.
- Guilford, J. P.,1968. *Intelligence,Creativity and Their Educational Implication*. San Diego, Calif: R. R. Knapp.
- Hurlock, Elizabeth B., 1993. *Perkembangan Anak Jilid 2* (terjemahan Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Kiswando, Istiawati, 2005. “*Ruang Kreativitas*”: *Gudang 1000.000 ide?*. Makalah Seminar. Surabaya: HDII Jatim.
- Maslow, Abraham H., 1959. *Creativity in Self-Actualizing People*. Dalam H.H. Anderson (Ed). *Creativity in its Cultivation*. New York: Harper & Brothers.
- Mayang Sari, Sriti, 2004. *Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak*. Karya Tulis Ilmiah, Jurnal Dimensi Interior Vol.2, No.1. Surabaya: Puslit Univ. Kristen Petra.
- Munandar, Utami, 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Penerbit Rineka Cipta.
- Spock, B., 1974. *Raising Children in a Difficult Time*. New York: Norton.
- Supriadi, Dedi,1994. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Tabrani, Primadi, 1998. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: Penerbit ITB.