



KREATIF VISUAL

Buku ajar ini terdiri atas enam bab yang masing-masing bab memuat materi secara runtun dilengkapi dengan banyak ilustrasi serta contoh-contoh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik dari perguruan tinggi. Keenam bab ini merupakan pengembangan dari buku Proses Kreasi yang sebelumnya diampu oleh Primadi Tabrani. Buku ajar kreatif visual masih langka dibuat oleh kalangan akademisi, padahal materi ini diajarkan di hampir semua perguruan tinggi seni di Indonesia. Tim penulis yang terdiri atas dosen lintas program sarjana berupaya melengkapi kelangkaan sumber referensi buku ajar tersebut.

Keunggulan buku ajar ini secara konten dalam setiap bab dilengkapi dengan evaluasi dengan indikator yang mengacu pada capaian pembelajaran peserta didik. Latihan dan tugas eksperimen kreatif melatih peserta didik untuk dapat mengasah dan meningkatkan proses kreasinya hingga diharapkan pada suatu saat dapat mencapai *novelty*.

Buku ini sangat penting dibaca dan dapat menjadi rujukan bagi kalangan akademik serta masyarakat luas yang memiliki ketertarikan dengan kreatif visual.

ideas
PUBLISHING

Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie, No. 110 Kota Gorontalo 96128
Pos-el: infoideaspublishing@gmail.com
Website: www.ideaspublishing.co.id

ISBN 978-623-234-262-0



ideas
PUBLISHING

Ariesa Pandanwangi
Yuma Chandrahara
Isabella Isthipraya Andreas

ideas
PUBLISHING

KREATIF VISUAL



BUKU AJAR

KREATIF VISUAL

Ariesa Pandanwangi
Yuma Chandrahera
Isabella Isthipraya Andreas

Buku Ajar Kreatif Visual



IP.034.10.2022

Buku Ajar Kreatif Visual

Ariesa Pandanwangi
Yuma Chandrahera
Isabella Isthipraya Andreas

Pertama kali diterbitkan pada Oktober 2022

Oleh **Ideas Publishing**

Alamat: Jalan Prof. Dr. Ir. Joesoef Dalie No. 110

Kota Gorontalo

Pos-el: infoideaspublishing@gmail.com

Anggota IKAPI, No. 001/GORONTALO/14

Tersedia di www.ideaspublishing.co.id

ISBN: 978-623-234-262-0

Penyunting	: Mira Mirnawati
Penata Letak	: Nur Fitri Yanuar Misilu
Desainer Sampul	: Ilham Djafar

Dilarang mengutip, memperbanyak, atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku dalam bentuk apa pun, baik secara elektronik dan mekanis, termasuk memfotokopi, merekam, maupun dengan sistem penyimpanan lainnya tanpa izin tertulis dari penerbit.

Daftar Isi

Daftar Isi	iii
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Kata Pengantar.....	xi
Prakata	xiii
Pendahuluan	xv

Bab 1 Citra Manusia	1
A. Indikator Capaian Pembelajaran	3
B. Latar Belakang Munculnya Manusia dan Proses Kreatifnya.....	4
1. Awal Mula Munculnya Manusia	4
2. Komunikasi Awal Manusia	8
3. Kegiatan Awal Manusia.....	11
C. Proses Kreatif: Alat, Bahan dan Hasil Karya Awal Manusia	12
D. Ciri-Ciri Manusia yang Memiliki Kemampuan Kreatif	12
1. Pengertian Kreatif dan Ciri-cirinya	12
2. Proses Kreasi	14
3. Proses Imaginasi	16
4. Citra Manusia Barat dan Citra Manusia Indonesia	17
E. Rangkuman	19
F. Evaluasi	20

BAB 2 Rasio VS Kreatif	21
A. Indikator Capaian Pembelajaran	21
B. Rasio vs Kreatif.....	22

1. Pengertian Rasio	22
2. Teori Pembelajaran Barat	24
3. Proses Berfikir dari rasio menuju kreatif	24
C. Bentuk Imaji dan Sumber Imaji.....	25
1. Pengertian Bentuk Imaji dan Sumber Imaji	25
2. Tumbuh kembang anak.....	26
3. Bermain-Belajar-Berkreasi.....	28
D. Rangkuman	31
E. Evaluasi	32
 BAB 3 Potensi Otak Manusia	33
A. Indikator Capaian Pembelajaran.....	33
B. Kecerdasan Manusia	33
C. Otak Kiri dan Kanan.....	36
1. Optimalisasi Potensi Otak Kanan.....	40
2. Integrasi Kerja Otak Kanan dan Kiri.....	45
D. Empat Kuadran Otak.....	49
E. Rangkuman	52
F. Evaluasi	53
 BAB 4 Proses Belajar Sama dengan Proses Kreasi	57
A. Tujuan Pembelajaran.....	58
B. Proses Belajar dan Proses Kreasi	58
C. Berpikir Kreatif dalam Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain	62
D. Eksperimen Kreatif Seniman dan Desainer Dunia	65
E. Rangkuman	71
F. Evaluasi	71

BAB 5 Limas Citra Manusia.....	73
A. Tujuan Pembelajaran.....	73
B. Pengertian Limas Citra Manusia	73
C. Rusuk dalam Limas Citra Manusia.....	74
D. Cara Menyusun Kerja 4 Sudut Limas Citra Manusia	76
1. Correctness	76
2. Goodness.....	77
3. Fitness.....	78
4. Intuition	79
E. Contoh Kerja Segitiga Rasio-Kreatif-Imajinasi	81
F. Eksperimen Kreatif Melalui Jurnal Visual.....	83
G. Cara Menghubungkan Kerja Segitiga Rasio - Kreatif - Imajinasi dengan Eksperimen kreatif melalui Jurnal Visual	84
H. Rangkuman	85
I. Evaluasi	86
J. Tugas	87
 BAB 6 Kreator - Kreasi - Apresiasi	 89
A. Tujuan Pembelajaran.....	89
B. Konsep Hubungan Antara Kreator, Kreasi, dan Apresiasi	89
1. Pengertian Kreator – Kreasi – Apresiasi.....	89
2. Kreator dalam Proses Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain	90
3. Proses Penciptaan Karya (Kreasi)	92
4. Ciri dan Standar Hasil Kreasi	95
5. Proses Apresiasi terhadap Karya Seni	98
6. Tahap Apresiasi bagi Apresiasi.....	99
C. Proses Kreasi Melalui Bahasa Rupa dan Bahasa Kata	101

D. Apresiasi	105
E. Rangkuman	107
F. Evaluasi	107
 Glosarium	 109
Daftar Pustaka	111
Indeks	117
Tentang Penulis	123

Daftar Tabel

Tabel Fungsi, Potensi, dan peran otak manusia.....	38
--	----

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Proses imajinasi	17
Gambar 2.1 Tahapan proses kreasi	23
Gambar 3.1 Ilustrasi potensi otak kanan dan kiri.....	40
Gambar 3.2 Replika Sekolah Laskar Pelangi.....	43
Gambar 3.3 Salah satu lokasi shooting K-Drama Winter Sonata	44
Gambar 3.4 Eksperimen John Ridley Stroop yang Dicetak Tahun 1932	48
Gambar 3.5 Pembagian Empat Kuadran Otak	50
Gambar 3.6 Empat Kuadran Otak	51
Gambar 3.7 Hasil Karya Anak Thailand.....	55
Gambar 4.1 Bermain adalah Proses Belajar	59
Gambar 4.2 Sketsa Leonardo da Vinci	66
Gambar 4.3 Juicy Salif.....	67
Gambar 4.4 Sketsa Juicy Salif	68
Gambar 5.1 Limas Citra Manusia	74
Gambar 5.2 Sudut C - Limas Citra Manusia	77
Gambar 5.3 Sudut G - Limas Citra Manusia	78
Gambar 5.4 Sudut F - Limas Citra Manusia.....	79
Gambar 5.5 Sudut I - Limas Citra Manusia.....	80
Gambar 5.6 Perkembangan Ilmu Ukur dan Aljabar	81
Gambar 5.7 Pemikiran Luar Angkasa	82

Gambar 5.8 Contoh Jurnal Visual	84
Gambar 6.1 Skema hubungan antara Kreator - Kreasi – Apresiasi	89
Gambar 6.2 Proses Penciptaan Karya	92
Gambar 6.3 Skema Proses Kreasi	93
Gambar 6.4 Skema Proses Kreasi	95

Kata Pengantar

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena Buku Ajar Kreatif Visual ini bisa terbit di masa pandemi. Buku ini merupakan buah dari kolaborasi para dosen pengampu Mata Kuliah Kreatif Visual di Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Hal ini membuktikan bahwa dorongan untuk berkarya tidak terbatas kondisi. Bahkan terkadang kondisi eksternal yang tidak ideal dapat menjadi dorongan positif untuk menulis dan berkreasi.

Saat ini kreativitas semakin dibutuhkan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam pembuatan karya visual. Berbagai karya seni dan desain yang memanjakan mata semakin banyak bermunculan di berbagai media. Bahkan ada banyak karya visual yang menantang otak kita untuk semakin kreatif memahami makna di balik apa yang terlihat oleh mata. Beragam karya visual dibuat dengan apik berkat adanya kolaborasi berbagai macam kecerdasan yang dimiliki oleh manusia.

Logika dan imajinasi merupakan dua bahan bakar utama yang dapat membentuk kreativitas dan perlu berjalan bersama-sama. Kreativitas yang mulai tumbuh sejak kita kecil perlu tetap ditumbuhkan dan tidak dibatasi sampai umur berapapun. Tanpa kreativitas maka tidak ada perkembangan dalam kehidupan manusia. Lewat berbagai materi di dalam buku ini, pembaca diajak untuk memahami hal-hal tersebut. Kiranya Buku Ajar Kreatif Visual ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, serta menjadi pegangan dalam penyelenggaraan mata kuliah sejenis di bidang seni

rupa dan desain. Salam kreatif, selamat menyongsong masa depan dengan kreativitas!

Bandung, Oktober 2022

Isabella Isthipraya Andreas
Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha

Prakata

Salam sejahtera dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan ketekunan dan kesabaran sehingga buku ajar kreatif visual, akhirnya dapat diselesaikan.

Buku ini dipersiapkan secara khusus untuk para mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia serta masyarakat luas yang memiliki ketertarikan dan menekuni kreatif visual.

Untuk mempermudah dalam mempelajari kreatif visual yang disampaikan dalam buku ini, maka secara sistematis buku ini disusun menjadi enam bab. Bab pertama berisi tentang citra manusia sebagai konsep dasar dalam proses kreatif. Bab dua tentang hubungan antara rasio-kreatif dan kaitannya dengan imaji sebagai konsep dasar dalam proses kreatif. Bab tiga tentang potensi otak manusia. Bab empat tentang proses belajar sama dengan proses kreasi. Bab lima tentang Limas Citra Manusia, dan bab enam tentang Kreator – Kreasi – Apresiasi.

Buku-buku terkait dengan kreatif visual yang dipergunakan di perguruan tinggi masih belum banyak ditulis oleh para akademisi. Oleh karena itu hadirnya buku ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh kalangan akademisi dan juga publik dalam memahami kreatif visual.

Buku ini dapat diterbitkan berkat peran banyak pihak yaitu tim penulis, Yuma Chandrahera, Isabella Istiraya Andreas yang *concern* terhadap isi buku ini, pihak penerbit yang teliti menyimak materi sekaligus juga memberikan masukan secara teknis, dan juga kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mensupport buku ini. Terima kasih untuk semua kerja samanya.

Akhirnya, semoga buku ini dapat bermanfaat. Tuhan Memberkati.

Bandung, 10 Oktober 2022.

Ariesa Pandanwangi

Pendahuluan

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah program yang dicanangkan oleh pemerintah dan ditujukan kepada dunia Pendidikan di perguruan tinggi (Siregar et al., 2020). Hal ini merupakan peluang bagi tim penulis dalam membuat buku ajar yang disusun dengan strategi dapat dipergunakan di seluruh Indonesia dan ditujukan untuk pembelajar di perguruan tinggi. Buku ajar ini disusun dengan mengacu pada kurikulum yang telah ditetapkan di perguruan tinggi khususnya dalam bidang seni rupa dan desain. Kurikulum tersebut terjabarkan pada capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK). CPMK diupayakan memperlihatkan secara detail capaian yang harus diraih mahasiswa. Oleh karena itu, CPMK diturunkan secara detail dalam sub-CPMK dan diturunkan lagi ke indikator capaian pembelajaran.

Indikator capaian pembelajaran menginformasikan kepada pembaca sasaran capaian yang harus diraih oleh pembelajar/pembaca setelah mempelajari materi pada setiap bab. Hal ini akan mengarahkan pembaca untuk mengetahui tujuan mempelajari materi pada setiap bab dalam buku ini.

Berikut ini adalah CPMK, sub-CPMK, dan indikator capaian pembelajaran pada mata kuliah penyuntingan bahasa.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

CPMK pada mata kuliah kreatif visual atas tiga CPMK, yaitu:

1. CPMK 1

Mahasiswa mengetahui dan menunjukkan sikap jujur, kepedulian, bertanggung jawab atas proses

pembelajaran dalam Kreatif Visual secara mandiri dan terstruktur, serta menghargai proses kreatif

2. CPMK 2

Mahasiswa menjelaskan cara berfikir yang kritis, unggul dan inovatif dalam proses kreatif visual yang dipelajari sesuai prinsip-prinsip proses kreasi (lihat bagan proses kreasi Tabrani)

3. CPMK 3

Mahasiswa menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam lima proses kreasi yang mengintegrasikan yang terintegrasi dengan ilmu pengetahuan dan atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya

B. Sub-CPMK dan Indikator Capaian

1. Sub-CPMK 1

Mahasiswa mampu memahami awal mula kreativitas manusia dan proses menjadi citra manusia berdasarkan ciri-ciri citra manusia.

Indikator Capaian Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu **menjelaskan awal mula proses kreatif manusia dari masa pra-sejarah hingga masa mengenal peralatan.**
- b. Mahasiswa mampu **memahami ciri ciri citra manusia dan memberikan contoh-contohnya.**

2. Sub-CPMK 2

Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan Rasio vs kreatif dan kaitannya dengan bentuk imaji-sumber imaji-proses imaji.

Indikator Capaian Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu memahami kaitan antara rasio, kreatif, bentuk imaji, sumber imaji dan proses imaji

- b. Mahasiswa mampu **menciptakan karya seni rupa dan desain yang kreatif berdasarkan rasio.**

3. Sub-CPMK 3

Mahasiswa mampu menjelaskan potensi otak berdasarkan teori dua hemisfer otak dan empat kuadran otak.

Indikator Capaian Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu menjelaskan kemampuan otak kiri dan kanan.
- b. Mahasiswa mampu menjelaskan kemampuan keempat kuadran otak.
- c. Mahasiswa mampu memaksimalkan kemampuan seluruh bagian otak secara seimbang.
- d. Mahasiswa mampu mengintegrasikan seluruh bagian otak dalam proses kreasi agar muncul kreativitas.

4. Sub-CPMK 4

Mahasiswa mampu memahami bahwa proses belajar sama dengan proses kreasi.

Indikator Capaian Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu mengidentifikasi proses seniman dan desainer yang melakukan eksperimen kreatif dalam proses kreasi (penciptaan karya seni dan desain).
- b. Mahasiswa mampu melakukan eksperimen kreatif yang melibatkan seluruh bagian otak untuk meningkatkan kemampuan melalui bahasa rupa dan kata.

5. Sub-CPMK 5

Mahasiswa mampu memahami Limas citra manusia

Indikator Capaian Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman rusuk dalam limas citra manusia
- b. Mahasiswa mampu mengidentifikasi hubungan antara rusuk dengan memberikan contoh-contohnya.

6. Sub-CPMK 6

Mahasiswa mampu memahami dan mengidentifikasi Ciri Kreasi, Kreator, dan Apresiasi (hubungan Kreator, Kreasi, dan Apresiasi yang terdapat dalam sebuah proses kreatif seorang desainer/seniman).

Indikator Capaian Pembelajaran

- a. Mahasiswa mampu mengintegrasikan antara ciri kreasi, creator, dan apresiasi.
- b. Mahasiswa mampu mengidentifikasi ciri kreasi, creator, apresiasi dalam proses kerja kreatif seniman/desain.

BAB 1

Citra Manusia

Manusia adalah makhluk yang memiliki keistimewaan di muka bumi ini, dianugerahi kecerdasan, kemampuan, kepribadian yang berkarakter, serta dilengkapi dengan rasa empati dan dapat bersimpati dengan makhluk lainnya. Manusia juga memiliki banyak peluang yang dapat diteliti dari berbagai bidang keilmuan baik dari bidang kedokteran hingga keilmuan seni rupa. Bahkan ada yang mengkhususkan pada penelitian gender yang kini marak dilakukan oleh banyak peneliti.

Keilmuan seni rupa dapat digunakan untuk memahami konsep manusia yang terintegrasi antara satu dengan lainnya. Untuk mengetahui hal ini dibutuhkan strategi yang dapat mengungkapkan bahwa manusia memiliki keistimewaan dan keunggulan dalam berbagai bidang. Bila ada manusia yang merasa tidak memiliki hal tersebut berarti ada hal yang tidak tersentuh untuk mencapai hal tersebut.

Manusia selalu menjadi hal yang menarik untuk terus diteliti, berbagai keunikan, keistimewaan, dan keunggulannya, menjadi bahan kajian yang menarik dan tak pernah habis. Hal inilah yang menyebabkan berbagai penelitian sudah dilakukan sejak zaman dahulu kala, bahkan seorang filsuf sekelas Sokrates ataupun Plato, memiliki pandangan yang berbeda. Sokrates terkenal akan kajiannya mengenai microcosmos sebuah upaya untuk menguak misteri manusia dan kemanusiaan (microcosmos). Padahal saat itu filsuf lainnya memiliki pandangan bahwa alam semesta merupakan macrocosmos. Sokrates terkenal akan *Gnoti Theauton* yang artinya adalah kenali diri sendiri. Pemikiran ini terus berkembang hingga saat ini. Terbukti bahwa kajian tentang manusia terus dilakukan dari berbagai bidang keilmuan (Adajian, 2018; Pasaribu, n.d.).

Eksplorasi untuk mengetahui anatomi manusia juga dilakukan. Anatomi ini bukan saja yang secara khusus berhubungan dengan proporsi tetapi juga kaitannya dengan kreativitas. Terkait dengan anatomi manusia yang menjadi viral pada masa *renaissance* ketika Leonardo da Vinci kerap melakukan bedah mayat di rumah sakit. Kala itu dirinya nyaris dikatakan gila oleh banyak orang. Namun rasa keingintahuannya membuat visualisasi dari apa yang ia amati. Leonardo menggambarkan secara detail

bagian demi bagian dari anatomi yang diamatinya. Berdasarkan hasil dari perbandingan antara karya Leonardo yang dimuat dalam bukunya dan hasil rekam medik modern, karya sang maestro dianggap akurat (Yunita Kristanti, 2013).

Upaya untuk mengenali diri sendiri dan seperti apakah manusia itu akan diungkapkan dan dijelaskan melalui bab I yang membahas tentang citra manusia dan proses kreatifnya. Keilmuan seni rupa termasuk salah satu disiplin ilmu yang mengkaji secara mendalam.

Di bawah ini adalah materi mengenai citra manusia yang diawali dengan indikator capaian pembelajaran, yaitu sebuah ukuran yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan capaian pembelajaran yang diharapkan dari para peserta didik di kelas. Ukuran yang dipergunakan menggunakan kata kerja operasional dengan tujuan agar lebih mudah untuk mengukur ketercapaian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran proses kreatif.

A. Indikator Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu menjelaskan citra manusia sebagai konsep dasar dalam proses kreatif.

B. Latar Belakang Munculnya Manusia dan Proses Kreatifnya

1. Awal mula munculnya manusia

Manusia hidup pertama kali dimuka bumi ini belum mengenal Bahasa, kata, ataupun cara berkomunikasi satu sama lain. Manusia adalah makhluk yang diberikan kesempurnaan di antara makhluk hidup lainnya. Manusia memiliki akal hingga mereka dapat memiliki kecerdasan dan indera agar mereka mengetahui dan mengenal siapa diri mereka.

Pada awalnya manusia dari berbagai agama terlahir dari pasangan Adam dan Hawa. Sedangkan teori lainnya dari Darwin menyampaikan bahwa manusia berasal dari proses evolusi. Pernyataan dari teori ini bahwa terjadinya manusia sudah melalui sebuah proses evolusi. Teori ini ternyata menjadi perdebatan di antara ilmuwan, dan pada akhirnya Charles Robert Darwin yang diakui sebagai pencetusnya. Terlepas dari hal itu semua, ketika manusia pertama kali tinggal di muka bumi, mereka tinggal di gua-gua yang dapat melindungi diri mereka dari serangan binatang buas, cuaca yang tidak baik, panas, dingin musim kemarau, dan juga curah hujan yang tinggi, termasuk ketika mereka menghindari musim dingin tiba. Mereka tinggal berpindah-pindah tempat, mendekati area yang dekat dengan bahan makanan yang dapat mereka peroleh.

Di mana ada binatang yang dapat mereka buru untuk bahan makanan mereka akan tinggal di situ. Itulah sebabnya mengapa beberapa gua prasejarah baik yang ditemukan, diindikasikan pernah ditinggali oleh sekelompok manusia (Arifian, 2017; Kleiner, 2014). Hal ini ditandai dengan gambar-gambar yang memvisualisasikan apa yang mereka lihat pada saat itu yang dipersepsikan dengan rupa dan visualisasi tersebut berupa gambar-gambar berupa lukisan prasejarah seperti yang ditemukan di gua Lascaux Perancis ataupun gua Altamira Spanyol (Abd Rahman et al., 2020). Sedangkan di Indonesia ditemukan berbagai lukisan tangan di gua leang-leang yang terdapat di Sulawesi selatan (Koentjaraningrat, 2004; Peursen, 1988).

Rasa keingintahuan manusia untuk terus berkembang dan seiring dengan kemajuan kemampuan mereka dalam beradaptasi, mereka mulai memilih tempat tinggal dengan cara menetap. Mereka mulai mengenal bercocok tanam, dengan memelihara tanaman yang dapat mereka tanam selain berburu binatang yang dapat dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan pangan mereka. Tempat tinggal mereka mulai dibangun dengan memanfaatkan ranting, dahan, daun, dan juga berbagai material yang mereka temukan. Sangat sederhana. Hal ini juga mereka mulai mengenal alat untuk makan. Mereka membuat dengan

cara yang sangat sederhana seperti untuk wadah air dengan material tanah yang mereka temukan di sekelilingnya. Seiring dengan kemajuan cara berpikir mereka, material ini juga beralih ke material batu yang diperoleh dari sekelilingnya, dan mereka membuat senjata berupa kapak sederhana yang dibuat dari batu dengan cara diasah pada bagian sisinya sehingga lancip.

Alat-alat tersebut dibuat oleh manusia pada masa paleolithikum (batu tua). Alat berupa kapak dianggap sebagai temuan yang akurat karena ditemukan persebarannya di Indonesia. Sebagai contoh di daerah Kali Baksoka, Punung, Pacitan (Jawa Timur), ditemukan sejumlah peralatan yang dibuat dari batu. Saat ini kita mengenal temuan ini sebagai hasil budaya Pacitan. Peralatan yang ditemukan yaitu kapak pendek, batu penggiling, dan kapak genggam yang buatannya lebih halus dikenal dengan istilah *pebble* (Sandra et al., 2021).

Pernyataan mengenai temuan manusia juga diindikasikan dari Trinil Ngawi. Banyak yang beranggapan bahwa Indonesia telah dihuni oleh manusia Jawa Kuno. Hal ini berdasarkan adanya penemuan manusia pra aksara di daerah tersebut. Berdasarkan temuan tersebut, mereka dianggap sudah memiliki peradaban yang tinggi. Peradaban ini hanya dicapai setelah budaya lama berkembang. Hal ini membuktikan

bahwa orang Melayu berasal dari Indonesia dan berkembang di Indonesia. Alasan lain yang memperkuat teori bahwa perkembangan kebudayaan orang Melayu terjadi di Indonesia adalah soal penggunaan rumpun bahasa Austronesia. Bahasa yang dipergunakan sangat berbeda jauh dengan bahasa yang berkembang di Asia Tengah yaitu bahasa Indo Eropa. Berdasarkan asumsi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penduduk bangsa Indonesia adalah asli dari manusia Jawa kuno (Riyani, 2015). Teori-teori terkait tentang manusia terus berkembang dan kenyataannya yang mendukung keberadaan teori ini masih terbatas pada nama-nama J. Crawford, K. Himly, Sutan Takdir Alisjahbana, dan Gorys Keraf. Salah satu teori lainnya yaitu teori Yunan menyatakan bahwa nenek moyang manusia Indonesia berasal dari Yunan Cina Selatan, karena adanya temuan seperangkat peralatan yang nyaris mirip dengan yang ditemukan di daerah Pacitan. Peneliti lain bernama R. Von Heine Geldern juga menemukan adanya distribusi beliung serta kapak lonjong di Indonesia yang sesuai dengan kronologi persebaran, sehingga ia berkesimpulan bahwa alat-alat tersebut merupakan hasil persebaran kompleks kebudayaan *bacson-hoabinh* yang ada di daerah Tonkin (Indocina) atau sekarang di sebut Vietnam. Perbedaan

pendapat ini hingga kini masih menjadi bagian dari penelitian-penelitian yang terus berlanjut.

2. Komunikasi Awal Manusia

Manusia awal berkomunikasi tidak menggunakan tulisan. Mereka dikategorikan sebagai manusia praaksara. Secara harfiah pra aksara berasal dari kata pra dan aksara. Arti 'pra' adalah sebelum, sedangkan arti 'aksara' adalah tulisan. Praaksara disebut juga nirleka, yaitu zaman ketika tidak ada tulisan. Arti 'nir' adalah tidak ada, sedangkan arti 'leka' adalah tulisan. Praaksara dapat diartikan sebagai zaman ketika tulisan belum dikenal oleh manusia (Sandra et al., 2021).

Zaman yang berkembang membuat manusia menciptakan alat komunikasi berupa aksara yang disepakati komunitasnya ketika itu. Aksara kuno merupakan media sederhana (tulisan) yang mereka ciptakan saat itu dan bahkan keberadaannya kini justru dicari oleh para sejarawan (Samovar, 2010). Perkembangan komunikasi antar manusia kini didukung oleh adanya teknologi dan informasi tanpa batas. Keduanya memiliki keterkaitan satu dengan lainnya yang tidak dapat terlepas dari manusia.

Perkembangan komunikasi dalam kehidupan manusia dapat dibedakan ke dalam lima waktu, yaitu sebagai Berikut.

- a. Isyarat dan lambang yaitu melakukan komunikasi dengan menggunakan isyarat (audio dan visual) untuk menyampaikan pesan. Periode ini merupakan suatu periode belum mengetahui adanya aksara. Mereka mengandalkan *memory aiding stage* yaitu alat bantu pada tubuh mereka sendiri. Cara berkomunikasi pun mereka hanya bersama dengan komunitas kelompoknya saja.
- b. Berkomunikasi dengan cara berbicara dan mengenal berbahasa yaitu pada periode 300.000-200.000 SM awal manusia mulai berkomunikasi dengan cara berbicara, 90.000-40.000 SM mereka menggunakan bahasa yang diketahui di antara mereka, 25.000 SM perkembangan bahasa mereka meningkat dan dianggap lengkap apada masanya. Seiring dengan kemajuan peradaban dan teknologi, maka manusia terus berlanjut mengembangkan kode-kode verbal yang dipengaruhi oleh keberagaman daerah dan negaranya masing-masing. Dalam hal ini Thorndike (Berlo 1960) menyampaikan bahwa ada empat teori mengenai asal-usul bahasa, yaitu 1) Teori Dingdong, sebuah teori yang menyatakan bahwa awal mula bahasa berasal dari suara di alam; 2) Teori Bow-wow, sebuah teori yang menyatakan bahwa awal mula bahasa berasal dari suara binatang; 3) Teori Pooh-pooh, yaitu teori yang

menyatakan bahwa bahasa berasal dari suara *instinctive* manusia; 4) Teori Yum-yum, yaitu teori yang menyatakan bahwa bahasa berasal dari suara respon terhadap stimulus. Hal ini berbeda dengan Teori Buble Luck yang menyampaikan bahwa bicara dimulai dari celotehan anak manusia yang didukung oleh lingkungan.

- c. Tulisan Sumeria (4500 sM-1750 sM), Mesopotamia (Irak Selatan). Ditemukan dengan wujud visual pictograf yaitu tulisan yang berbentuk paku. Selanjutnya juga ditemukan tulisan Mesir kuno (hieroglif) yang persebarannya ke arah utara terus berkembang menjadi cikal bakal tulisan Yunani dan Romawi. Di wilayah lainnya dikenal adanya tulisan China yaitu dengan wujud visual berupa garis putus pendek yang disusun menjadi 3 tahap perkembangan tulisan. Tahapan tersebut adalah *pictorial*, *ideographic*, dan *phoenetic*. Tulisan ini semakin berkembang sejak ditemukannya kertas oleh Ts'ai Lun pada tahun 105 M. Kala itu menjadi dorongan untuk banyak menulis dalam bentuk jurnal. Menulis merupakan salah satu kebiasaan bangsa Yunani, mereka kerap membuat diary (*acta diurna*) yang didalamnya memuat catatan harian. Dalam hal ini menjadi menarik takala Yulius Caesar, menjadikan catatan harian sebagai cikal bakal dari perkembangan

media masa. Ketika itu Yulius kerap menempatkan catatan harian tersebut di Forum Romanum (Alun-alun kota Roma). Tujuannya agar catatan harian tersebut dapat dibaca orang banyak.

- d. Media Cetak merupakan media yang sangat cepat berkembang sejak ditemukannya mesin cetak oleh Johannes Guternberg di Jerman, pada tahun 1440. Penemuan ini melancarkan proses produksi media massa berupa surat kabar, majalah dan buku.
- e. Media Massa yaitu suatu masa yang didalamnya banyak kemudahan mereproduksi pesan tercetak dalam jumlah banyak. Adapun perkembangannya dapat dirunut melalui rekam jejak sejarah yaitu reproduksi buku, surat kabar, majalah, film, radio, televisi, internet.
- f. Teknologi dan digital yaitu sebuah masa yang sangat dekat dengan generasi muda. Berbagai fitur yang disajikan dalam dunia digital serta aplikasi mempermudah berbagai sisi kehidupan.

3. Kegiatan awal manusia

Ketika manusia mulai beralih menapaki kehidupannya dari berpindah tempat kemudian berupaya memiliki tempat tinggal tetap, maka mereka memulai aktivitasnya dengan bercocok tanam. Mereka mencoba untuk mulai membuka lahan dengan peralatan batu yang mereka

ciptakan dengan teknologi sederhana. Mereka memulai bercocok tanam untuk memenuhi kebutuhan pangan selain dari hasil buruan mereka. Kegiatan awal manusia ini juga saling adanya interaksi dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan dipahami di antara mereka.

C. Proses Kreatif: Alat, Bahan, dan Hasil Karya Awal Manusia

Proses kreatif adalah proses belajar. Demikian pula sebaliknya. Oleh karena itu, proses ini dapat disebut sebagai sebuah proses yang selalu dilalui oleh manusia dalam pembelajarannya sepanjang hayat (Primadi, 2000).

D. Ciri-Ciri Manusia yang Memiliki Kemampuan Kreatif

1. Pengertian Kreatif dan Ciri-cirinya

Kreativitas lekat dengan proses kehidupan. Melalui kreativitas, manusia dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya (Titi Andaryani, 2016). Kreatif memiliki tiga jenis norma. Jenis norma yang pertama adalah gradasi; sebuah norma yang dimiliki masing-masing individu. Selanjutnya adalah norma yang berhubungan dengan tingkatan kualitas kreativitas yang dicapai oleh seseorang (level) dan norma yang berhubungan dengan pencapaian seseorang pada titik tertentu dalam perjalanan kehidupannya (periode). *Norma degree* atau taraf, yang

merupakan manifestasi dari ketiga norma yang disebutkan sebelumnya (gradasi, level, dan periode) diejawantahkan dengan kreativitas itu sendiri (Tabrani, 2012, 2014; Titi Andaryani, 2016).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencari solusi dari suatu permasalahan, menemukan dan menciptakan beragam hal serta cara baru, dan ide baru yang berguna bagi diri sendiri serta masyarakat (Kabanda, 2016; Southern, 2019; Sulasmi, 2002). Hal baru belum tentu hal yang belum ada sebelumnya, tetapi unsur-unsurnya saja yang mungkin sudah ada sebelumnya. Kombinasi baru, hubungan baru, konstruksi yang baru, dan kualitas sesuatu yang berbeda dengan keadaan sebelumnya dapat disebut dengan *novelty*. Kebaruan inilah yang menjadi ciri khas kreativitas.

Kreativitas didasari oleh segi-segi intelektual, seperti kecerdasan, bakat dan kecakapan nyata, juga segi efektif seperti sikap, minat dan motivasi. Dalam konsep kreativitas, manusia dibagi menjadi dua. Ada kreativitas berciri *aptitude* yang berarti berhubungan dengan kognisi dan proses berpikir. Ada juga kreativitas berciri *nonaptitude* yang berarti berkaitan dengan sikap atau perasaan. Kedua ciri kreativitas tersebut diperlukan agar setiap manusia memiliki perilaku kreatif (Primadi, 2000; Tabrani, 2014).

Tabrani lebih lanjut menyatakan bahwa ciri-ciri dari kreativitas adalah dengan adanya

- a. Kepekaan: mampu menangkap pesan yang disampaikan oleh orang lain.
- b. Kelancaran: mampu menerjemahkan gagasan yang dituangkan dengan lancar.
- c. Keluwesan: mampu beradaptasi dengan lingkungan.
- d. Orisinalitas: mampu menghasilkan produk yang asli dan belum ada sebelumnya.
- e. Elaborasi: mampu mengembangkan ide/gagasan utama hingga selesai.
- f. Redefinisi: mampu melihat sisi lainnya dari pandangan yang berbeda, secara *holistic* dan menyeluruh.

2. Proses Kreasi

Dari hasil penelitiannya Primadi Tabrani menyampaikan bahwa proses kreasi adalah kemampuan fisik, kreatif dan rasio yang terwujud secara seimbang. Proses keseimbangan dinamis yang integral dari ketiga hal tersebut ada di dalam suatu penghayatan (Tabrani, 2014). Primadi lebih lanjut menegaskan bahwa jangan terlalu membedakan proses kreasi dari berbagai sumber, karena tingkat penghayatan dan pendalaman dalam tiap proses kreasi bisa berbeda-beda (Tabrani, 2014).

Primadi Tabrani membagi proses kreasi ke dalam dua tahapan, yaitu tahap ide dan tahap aksi berupa tindak

lanjut. Tahap ide merupakan proses awal yang terjadi di benak ketika pertama kali muncul hingga matangnya ide tersebut. Ide adalah hasil integrasi imajinasi dari tingkat biasa sampai tertinggi yang dapat menghasilkan imajinasi dalam diri manusia. Berbagai imajinasi yang dapat muncul yaitu pra imaji, imaji konkret, dan imaji konsep. Primadi Tabrani menyebut imaji konsep dengan istilah imaji abstrak (Primadi, 2000; Tabrani, 2012).

Tahap ide diawali dengan kondisi saat manusia mulai menangkap stimuli dan menjalankan imajinasi. Tahap ini disebut dengan tahap pra-ide. Stimuli dan imajinasi melebur menjadi ilham.

Tahap selanjutnya adalah tahap aksi. Primadi Tabrani menyebutnya sebagai tahap pelaksanaan. Tahap ini adalah tahap pelaksanaan dalam mewujudkan ide yang sudah matang. Primadi Tabrani menyatakan bahwa reaksi yang muncul pada tahap ide bukan hanya diakibatkan oleh stimulus luar yang diterima oleh pancaindera, tapi juga diakibatkan oleh antisipasi dan imajinasi. Jadi di dalam proses sensasi-persepsi manusia ada sejumlah antisipasi dan imajinasi dari dalam yang melebur dengan data-data stimuli luar (Tabrani, 2014). Manusia mampu melakukan proses belajar (*positive feed-back*) dari dalam sehingga tahap aksi menjadi bermutu. Jadi proses belajar manusia bisa

dilakukan tanpa sepenuhnya dipengaruhi oleh lingkungan luar.

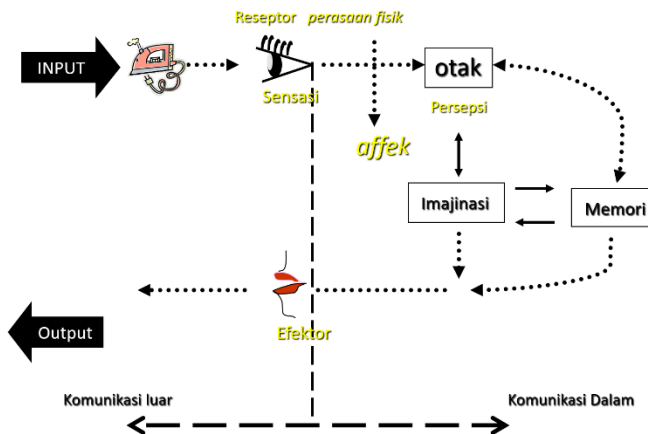
Primadi Tabrani seorang ahli proses kreasi, berpendapat bahwa pada saat manusia berkreasi ada kesadaran, ambang sadar, dan bawah sadar yang digunakan. Bahkan ide selalu bermula dari sesuatu yang ada di bawah sadar. Hal ini sudah mulai terjadi sejak dari janin.

Perkembangan proses kreasi manusia yang bermula sejak dari kandungan berlanjut pada saat anak tumbuh, dan matang di masa dewasa. Runutan proses perkembangan proses kreasi mulai dari dalam kandungan sampai dewasa tersebut setara dengan evolusi proses kreasi manusia zaman prasejarah sampai modern (Tabrani, 2014).

3. Proses Imajinasi

Proses imajinasi adalah sebuah proses belajar yang terjadi dalam siklus kreativitas. Gambar di bawah (gambar 1) ini memperlihatkan bagaimana sebuah proses imajinasi bekerja. Kita perhatikan bagaimana mata menerima input dari luar dan menimbulkan sensasi yang selanjutnya disimpan dalam ingatannya, dalam hal ini otaknya merekam benda tersebut dalam memorinya sebagai akibat dari sensasi yang dirasakannya. Kemudian outputnya adalah manusia menyampaikan bahwa benda tersebut

adalah apa yang telah diolah oleh imajinasi dan memorinya. Ini memperlihatkan adanya komunikasi dua arah yaitu komunikasi luar dan komunikasi dalam.



Gambar 1.1 Proses imajinasi
Sumber: proses kreasi, apresiasi, belajar. Primadi Tabrani (2014)

4. Citra Manusia Barat & Citra Manusia Indonesia

a. Citra Manusia Barat

Citra manusia diartikan sebagai gambaran umum mengenai manusia, sedangkan kepribadian (*personality*) diartikan sebagai topeng. Pengertian kepribadian ini diambil dari bahasa Latin yaitu *pesona*. Seorang neurolog keturunan Yahudi yang berasal dari Austria-Wina bernama Sigmund Freud (1856-1939) menjadi pelopor munculnya aliran psikoanalisis. Di dalam teori

psikoanalisisnya, citra manusia lebih dimaksudkan sebagai totalitas struktur kepribadian yang membangunnya. Id, ego, dan superego menjadi struktur kepribadian yang membangun citra manusia sehingga utuh (Zaenuri, 2005).

Masih menurut Zaenuri, Id (Es) merupakan komponen biologis di alam bawah sadar manusia yang memiliki tujuan untuk mencari kesenangan dan kenikmatan (unsur hewani manusia/insting). Sedangkan ego (*Das Ich*) berada di alam sadar dan sebagian berada di alam ambang sadar manusia yang merupakan komponen psikologis. Fungsinya untuk merealisasikan kebutuhan-kebutuhan id dengan cara memilih bentuk pemuasan kenikmatan yang benar-benar ada dan tersedia. Hal-hal itu dilakukan dengan unsur akal manusia/realitas karena dapat diterima. Sedangkan superego (*Das Ueber Ich*) berada di ambang sadar yang menuntut kesempurnaan dan perilaku ideal. Superego adalah komponen sosiologis yang taat terhadap norma-norma sosial dan kultural masyarakat, yaitu unsur nilai atau norma manusia/moralitas (Zaenuri, 2005).

Manusia memang memiliki keunikan. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, manusia memaknai hidup, memiliki potensi dan kreativitas, empati, kasih sayang

dan hal-hal yang melibatkan alam bawah sadarnya dari sisi positifnya.

b. Citra Manusia Indonesia

Di Timur, manusia dinilai sebagai makhluk Tuhan yang baik, dilahirkan dalam keadaan suci, memiliki potensi, dan dapat melaksanakan petunjuk sesuai dengan peraturan yang ada. Citra dan kepribadian manusia dipandang sebagai makhluk yang memiliki potensi tinggi (*highest potential*) dan mampu merasakan fenomena kesadaran transenden (*transcendent states of consciousness*) (De Sousa, 2011; Ponty, 2012). Manusia memiliki daya kognisi yaitu untuk berpikir dan daya afeksi yaitu untuk merasa. Jadi manusia diartikan juga sebagai makhluk yang berdimensi sosio yaitu memiliki keinginan untuk berinteraksi, bersosialisasi, berorganisasi dan berkumpul dengan komunitasnya dan lingkungannya.

E. Rangkuman

Manusia adalah makhluk Tuhan yang istimewa dengan berbagai potensi yang Tuhan berikan sejak awal penciptaan. Di awal kemunculannya manusia tidak mengetahui apa-apa, namun karena potensi akalanya manusia dapat berkembang sehingga mengenal bahasa dan cara berkomunikasi. Karena potensi tersebut itulah

manusia akan terus berkembang melalui proses kreatif, proses kreasi, dan proses imajinasi. Seseorang akan disebut kreatif apabila memiliki kepekaan, kelancaran, keluwesan, orisinalitas, elaborasi, dan redefinisi. Pada proses kreasi terdapat beberapa tahap yaitu pra-ide dan tahap aksi, di mana ide tersebut didapatkan secara sadar, di ambang sadar, dan di bawah sadar.

F. Evaluasi

Soal Teori

1. Jelaskan apa yang Anda ketahui mengenai awal mula munculnya manusia?
2. Jelaskan proses kreatif manusia ketika tinggal di gua, nomaden, bercocok tanam, dan ketika mereka berupaya untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari?
3. Bagaimana tahapan proses kreasi yang terdapat dalam diri manusia?
4. Berikan contoh kaitan antara proses kreasi, apresiasi, belajar!
5. Berikan contoh studi kasus dari pernyataan ini bahwa manusia adalah seorang yang santun, memiliki moral, memiliki kasih, memiliki kreativitas, dan memiliki potensi yang luar biasa!.

BAB 2

Rasio vs Kreatif

Bab ini akan menjabarkan mengenai rasio versus kreatif. Kedua kata ini bukan untuk dikontroversikan tetapi untuk menjelaskan bahwa sesungguhnya saling berhubungan. Rasio untuk menjelaskan bahwa keberadaan manusia dalam memutuskan segala sesuatu yang terkait dengan tindakan dibutuhkan rasio, sedangkan segala sesuatu tindakan manusia yang berhubungan dengan suasana yang tidak menyenangkan dibutuhkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Sehingga dalam pembelajaran ini dibutuhkan kejelasan untuk hal tersebut. Adapun materi tersebut dapat disimak di bawah ini.

A. Indikator Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan antara rasio-kreatif dan kaitannya dengan imaji sebagai konsep dasar dalam proses kreatif.

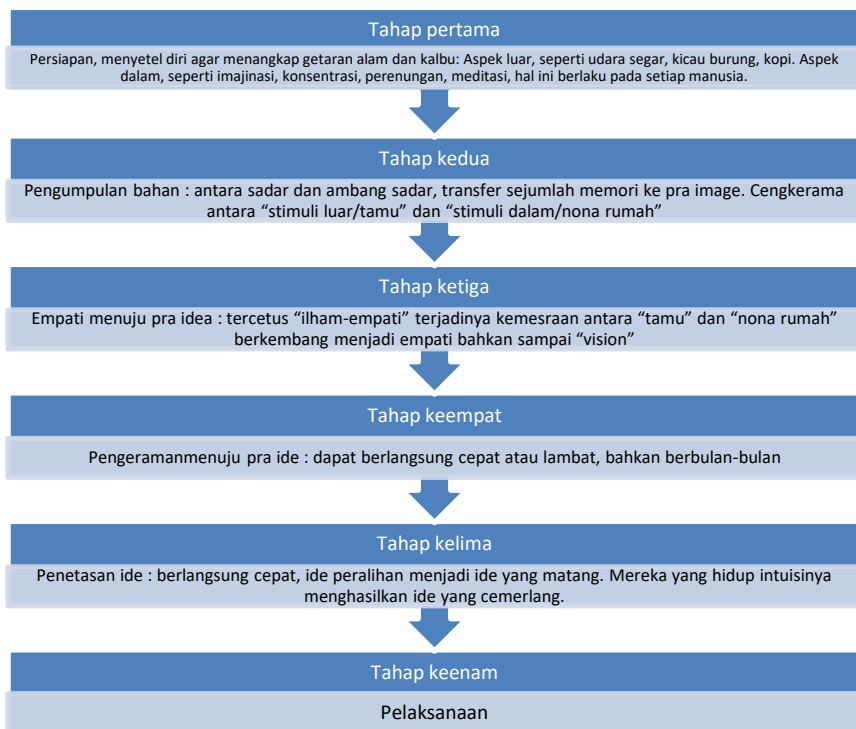
B. Rasio vs Kreatif

1. Pengertian Rasio

Rasio selama ini dianggap paling penting, karena terkait dengan IQ, yaitu pada bagian otak kiri. Bagaimana dengan keterlibatan emosi? Bagaimana dengan keterlibatan pada bagian fisik yaitu indera yang lain seperti telinga, raba, penciuman? Seluruh indra ini mengintegrasikan keberadaan antara otak kanan dan kiri, melalui proses pengolahan kembali dalam proses kreasi.

Ada tiga kemampuan utama manusia yaitu kemampuan fisik, kemampuan kreatif, dan kemampuan rasio (Tabrani, 2014). Simpson merumuskan kemampuan kreatif sebagai *“the initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought.”*

Untuk mencapai hal ini maka manusia melalui beberapa tahapan. Adapun tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Tahapan proses kreasi
Sumber: Primadi Tabrani. 2014

Adapun tahapan tersebut menurut Tabrani diawali dengan tahap/tingkat kreasi, yakni persiapan diri di tingkat kenyamanan dalam sebuah proses kreasi, berarti hal ini dapat menyusun konsep. Kedua, pengumpulan bahan yakni konsep yang sudah disusun dijabarkan dengan cara menggali gagasan hingga menjadi ide dalam proses kreasi. Ketiga, empati yakni bagaimana pelibatan rasa ke dalam proses kreasi, hingga membuat tercapai

penciptaan produk yang mengandung novelty (Tabrani, 2012, 2014). Semua manusia diciptakan oleh Tuhan memiliki kemampuan untuk menjadi kreatif.

2. Teori Pembelajaran Barat

Pembelajaran di barat banyak mengandalkan melalui rasio yaitu kekuatan otak kiri.

3. Proses Berpikir dari Rasio Menuju Kreatif

Proses dalam berpikir menuju kreatif memerlukan beberapa aspek salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas dibutuhkan karena sudah menjadi salah satu keterampilan untuk menghadapi kesulitan, perubahan, dan untuk menghasilkan inovasi dalam keilmuan seni rupa. Kreativitas dalam perkembangan anak menjadi perhatian utama karena hal tersebut dapat mendorong anak dapat berpikir kritis, logis, dan dapat mengembangkan kemampuannya untuk menghasilkan inovasi.

Berdasarkan hal tersebut banyak sanggar atau komunitas yang menawarkan bermacam-macam pola kreativitas untuk tumbuh kembang anak, seperti melibatkan alam atau lingkungan sekitarnya. Dengan begitu, anak akan disiapkan menjadi mandiri dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan yang datang dari rekan sebaya, keluarga, ataupun lingkungannya.

Proses belajar siswa akan sejalan dengan kreativitas yang telah dilatih sejak dini, dengan melibatkan proses berpikir. Proses ini dapat membantu meningkatkan pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah di dalam lingkungannya yang baru.

C. Bentuk imaji dan sumber imaji

1. Pengertian Bentuk Imaji dan Sumber Imaji

Proses berpikir bisa didapatkan melalui imaji yang dijelaskan Berikut ini.

Pra-imaji tidak berbentuk nyata, tetapi dapat mendukung proses berpikir dan berkreasi. Imaji yang dihasilkan merupakan sesuatu yang hanya terbayang di kepala dan bukan sebuah wujud fisik yang dapat ditangkap oleh pancaindera. Pra-imaji bermula dari tingkat tak sadar, yaitu proses yang tidak jelas di dalam otak. Maksud 'proses yang tidak jelas' di sini bukan berarti pingsan atau sesuatu yang tidak diinginkan. Tingkatan tak sadar berawal sejak manusia termotivasi untuk berkreasi. Pra-imaji lalu berkembang mencapai tingkat sadar menjadi bentuk-bentuk wimba yang dapat digambarkan dan dideskripsikan (dari imaji konkret). Pra-imaji tersebut berkembang menjadi pra-imaji tahap ambang sadar, imaji-konkret, dan imaji konsep. Pra-imaji dan wimba dapat digambarkan dan dideskripsikan berupa citra (dari imaji

konsep) dan citra psikogram (dari pra-imaji ambang sadar) (Tabrani, 2012, 2018).

Imaji konkret berbentuk nyata dan juga menjadi pendukung dalam proses berpikir dan berkreasi. Imaji yang dihasilkan adalah sesuatu yang mapak dan telah diwujudkan dalam wujud fisik yang dapat dirasakan oleh pancaindera.

Imaji abstrak merupakan imaji konkret yang diubah menjadi bahasa. Imaji ini mendukung proses berpikir dan berkreasi serta dapat dirasakan indera, khususnya indera pendengaran.

2. Tumbuh Kembang Anak

a. Teori Tabula Rasa

Teori ini beranggapan bahwa anak adalah kertas putih sehingga guru bisa menuliskan apa saja yang diinginkan masyarakat untuk kepentingan masa depannya. Istilah kekinianya dapat di *setting*, padahal anak adalah busur anak panah yang dapat melejit bila diberikan banyak peluang dan kesempatan. Hal utama dalam teori tabula rasa ini, guru memberi dan murid menerima keseluruhannya. Tahapannya selalu instruksi dari atas. Hal ini banyak ditemukan dalam pendidikan umum akibatnya murid mengetahui banyak hal namun sedikit-sedikit dalam mendalaminya.

b. Teori Bakat

Mulanya teori ini kurang mendapatkan perhatian namun lama-kelamaan dirasakan urgensinya. Teori ini mengatakan bahwa sebenarnya pendidikan merupakan usaha untuk mengeluarkan potensi atau bakat setiap anak. Sehingga bakat menjadi hal yang penting sebagaimana pentingnya spesialisasi ilmu.

c. Teori Kompromi

Dari waktu ke waktu, sejarah mengenai pembaharuan dalam dunia pendidikan menjadi persaingan kompromi antara pendidikan umum dengan pendidikan kejuruan, antara teori dan praktik, dan sebagainya. Pada dasarnya teori kompromi tidak jauh berbeda dengan teori tabularasa. Kelemahan dalam teori proses pembelajaran yang terdahulu terletak pada proses pembelajaran yang monoton di mana transfer ilmu terjadi hanya dari guru kepada murid. Anak dianggap serba tidak tahu sedangkan orang dewasa dianggap serba tahu dan selalu ada pembenaran. Padahal keduanya adalah manusia dinamis yang dapat belajar dari mana saja dan di sisi lain juga dapat berbuat kesalahan.

Sistem pendidikan di Amerika pada masa lalu juga menerapkan hal tersebut yang tampaknya masih terjadi di Indonesia sampai sekarang (Tabrani, 2014). Inilah

yang mengakibatkan remaja mengalami krisis identitas karena tidak menemukan sosok panutan di dalam hidupnya. Remaja menjadi kesulitan untuk mengelaborasi apa yang telah dipelajarinya dengan apa yang ada di dalam dirinya dan menjadi kurang percaya diri dengan pendapatnya sendiri. Menurut Tabrani, seorang anak sebetulnya telah dibekali banyak potensi yang merupakan anugerah dari Tuhan. Setiap individu memiliki kelebihan yang khas dari Tuhan untuk menjadi manusia seutuhnya (Primadi, 2000).

Kelemahan utama teori-teori yang telah disebutkan di atas adalah bahwa memori manusia terbatas dan suatu waktu akan penuh, sehingga agar otak dapat menerima ilmu baru perlu ada memori yang dibuat atau dilupakan (Tabrani, 2014).

3. Bermain-Belajar-Berkreasi

Setiap manusia memiliki kreativitasnya masing-masing. Kreativitas sendiri merupakan kemampuan untuk mengolah data, informasi, serta unsur-unsur yang ada menjadi kombinasi baru (Hapsari Annisa, 2021; Lestari, 2021). Kemampuan tersebut dapat dikenali dari tiga sub kemampuan: kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas. ‘Kelancaran’ ditunjukkan dengan banyaknya ide yang mengalir, ‘keluwesan’ berarti kemampuan untuk melihat suatu permasalahan dari berbagai perspektif, sedangkan

'orisinalitas' menunjukkan bahwa ide yang dimiliki berbeda dengan ide kebanyakan orang atau *out of the box* (Tabrani, 2012). Untuk mengembangkan kemampuan tersebut diperlukan suatu upaya kreatif agar seorang anak dapat nyaman dan bahagia sehingga memungkinkan anak berkreasi dengan imajinasinya sendiri dan tumbuh dengan optimal. Aktivitas yang dapat dilakukan adalah dengan membuat anak berpikir kreatif, yaitu proses yang dilakukan dengan cara menggali hingga melahirkan gagasan, proses, metode, atau produk baru yang efektif, bersifat imajinatif, dan berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Tabrani, 2014).

Proses berpikir kreatif itu dapat terbentuk saat anak bermain. Ada banyak hal yang dapat dipelajari oleh anak-anak dengan menyenangkan pada saat bermain, tanpa merasa dibebani (Suarta et al., 2018). Bermain kreatif merupakan suatu kegiatan yang membuat anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan perasaan dan pemikirannya. Selain itu, anak memiliki kesempatan untuk dapat meningkatkan keterampilannya sehingga meningkatkan penalaran, kebenaran yang ada di lingkungannya, juga membentuk daya imajinasi dan kreativitas. Beragam permainan dapat membuat anak bahagia dan menikmati pembelajaran sehingga merangsang perkembangannya. Jenis dan alat permainan

yang dipergunakannya tentunya harus disesuaikan dengan tumbuh kembang anak. Bermain sangat bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan diri dan kecerdasan agar seorang anak bisa lebih siap menuju pendidikan selanjutnya.

Selain sebagai cara terbaik dalam mengembangkan kemampuan anak, bermain juga menjadi cara terbaik agar anak dapat memahami diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Perkembangan anak dapat dirangsang dengan bermain karena mereka akan mengerahkan semua energinya untuk melakukan aktivitas yang disukainya. Bagi anak, bermain merupakan harapan akan dunia yang memberikan kebahagiaan, kebebasan untuk berimajinasi tentang sesuatu atau seseorang, dan mengeksplorasi banyak hal yang belum diketahuinya. Bermain merupakan kebutuhan utama bagi anak karena berguna untuk perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup anak (Suarda et al., 2018).

Seorang pendidik perlu mengembangkan dan memberikan berbagai stimulus positif agar seorang anak bisa menjadi kreatif. Kreativitas tersebut dapat dilihat dari bagaimana cara seorang anak bermain. Berbagai jenis permainan tradisional juga dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak, mulai dari permainan

yang menggunakan alat yang diperoleh dari lingkungan sekitar hingga permainan anak yang tanpa menggunakan alat. Pemilihan jenis permainan tergantung dari tingkat perkembangan anak (Banindro, 2015; Budiarti, 2015; Muhtar & Dallyono, 2020).

Kecerdasan anak tidak hanya ditentukan dengan nilai pengetahuannya saja, anak juga memiliki kecerdasan dalam hal kreativitas yang tercermin dari keterampilan dan kemampuannya. Misalnya bagaimana seorang anak menolong temannya, menghindari pertengkaran, berbesar hati untuk berbagi, kedisiplinan, berani mengambil keputusan, dan bertanggung jawab.

D. Rangkuman

Manusia memerlukan rasio dalam memutuskan segala sesuatu yang terkait dengan tindakan, sedangkan segala sesuatu tindakan manusia yang berhubungan dengan suasana yang tidak menyenangkan memerlukan kreativitas dalam pemecahan masalahnya. Beberapa bentuk imaji di antaranya Pra-maji (imaji yang bentuk tidak nyata), imaji konkret (imaji yang berwujud fisik), dan imaji abstrak (imaji konkret yang diubah menjadi bahasa). Seorang anak bukan hanya sekadar kertas putih yang tidak hanya terisi oleh ilmu yang diberikan gurunya tapi juga ia belajar dari sekitarnya dan akan menjadi mandiri ketika

ruang belajar itu dapat menstimulasinya untuk berpikir kreatif. Cara terbaik bagi seorang anak untuk belajar adalah dengan bermain dan mengenal lingkungan di sekitarnya.

E. Evaluasi

1. Jelaskan dan berikan contoh konkret dari tahapan proses kreasi?
2. Bagaimana hubungan antara Pra-imaji (imaji yang bentuk tidak nyata), imaji konkret (imaji yang berwujud fisik)?
3. Mengapa anak-anak mengalami proses bermain-belajar-berkreasi?
4. Berikan contoh-contohnya pada poin 3!
5. Diskusikan materi ini dengan teman sekelas dan buat ringkasannya dengan menggunakan jurnal visual. Gunakan warna warni dalam memvisualisasikannya.

BAB 3

Potensi Otak Manusia

Untuk memahami kreativitas manusia khususnya di bidang visual, maka bab ini akan menjelaskan potensi yang dimiliki oleh otak manusia. Potensi dua hemisfer otak dan empat kuadran otak manusia akan dibahas dalam bab ini. Setelah mengenal potensi otak manusia secara keseluruhan, mahasiswa akan lebih memahami cara mengoptimalkan potensi otak pada saat berpikir dan berkreasi.

A. Indikator Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu menjelaskan potensi otak berdasarkan teori dua hemisfer otak dan empat kuadran otak.

B. Kecerdasan Manusia

Dulu masih banyak yang melihat potensi otak manusia hanya dari IQ. IQ yang tinggi dianggap sebagai tanda kecerdasan manusia. Kebiasaan untuk melihat IQ masih terbawa di dunia pendidikan Indonesia, karena pendidikan modern yang berasal dari Barat pada awal

mulanya sangat menekankan rasio yang dapat diukur dari IQ (Sadiqin et al., 2017).

Berdasarkan data yang didapat sejak tahun 1981 sampai sekarang dari P.A. Vroon (seorang psikolog Belanda), IQ manusia abad ke-21 jauh lebih tinggi dibandingkan manusia abad ke-20. Data tersebut terkumpul dari puluhan negara maju maupun berkembang. Namun sebenarnya IQ yang meningkat tidak menandakan bahwa kecerdasan meningkat, karena ada banyak faktor yang memengaruhi kecerdasan manusia (Hildayani, n.d.; Malik, 2022).

Berikut ini konsep pra-teori mengenai kecerdasan dari James R. Flynn. Konsep ini terwujud dalam beragam teori mengenai kecerdasan yang dibuat oleh para ahli dengan latar belakang budaya beragam. Misalnya saja dalam teori kecerdasan analitik-praktikal-pengalaman kreatif dari Sternberg, atau teori *emotional intelligence* (EQ) dari Goleman (Flynn, 2007). Konsep ini pun dapat diwujudkan dalam teori-teori lainnya mengenai kecerdasan.

1. Kecerdasan mental: kemampuan membuat solusi dari permasalahan yang belum ada sebelumnya.
2. Kebiasaan berpikir: kebiasaan untuk lebih sering menggunakan pikiran agar tidak sekadar untuk memikirkan hal yang sederhana dan praktikal. Walau saat ini teknologi dan persebaran informasi

memudahkan banyak hal, namun otak perlu dibiasakan untuk menganalisis data dan informasi serta mengolah makna sekunder/makna tersirat agar potensinya semakin berkembang.

3. Sikap: ini merupakan pondasi agar tiap orang memiliki kebiasaan berpikir yang tepat. Kemauan untuk belajar memahami taksonomi ilmu sangat penting karena membantu kita melihat kondisi dan permasalahan yang ada di dunia. Kemauan untuk melakukan penyelesaian masalah abstrak secara serius juga penting, karena itu membantu kita beradaptasi sehingga dapat menghadapinya lebih sering baik di saat ujian maupun di dunia nyata.
4. Pengetahuan dan informasi: semakin banyak pengetahuan dan informasi yang kita miliki akan membantu kita saat menghadapi beragam masalah sampai mendapatkan solusi.
5. Kecepatan pemrosesan informasi: informasi harus dapat diolah untuk membantu penyelesaian masalah dalam kurun waktu tertentu.
6. Memori: banyaknya memori akan membantu seseorang dalam mengakses pengetahuan dan memori
7. Manusia yang memiliki hal-hal di atas diharapkan mampu memecahkan masalah secara holistik, karena salah satu ukuran kecerdasan adalah kemampuan

seseorang dalam menyelesaikan masalah nyata.

C. Otak Kiri dan Kanan

Berdasarkan penelitian terbaru, otak manusia memiliki volume sekitar 1.120-1.290 cm³ (tanpa cairan serebrospinal dan selaput meningeal). Volume tersebut lebih kecil dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan terhadap otak orang yang telah meninggal (hasil otopsi) dan selama ini menjadi pengetahuan umum (Selnes & Whitaker, 2010). Penelitian terbaru tersebut didapat dari hasil MRI yang dilakukan terhadap orang yang masih hidup dengan kondisi kesehatan baik. Selain itu, otak manusia mengandung sekitar 100 juta sel saraf atau neuron. Otak mengatur seluruh anggota tubuh, pikiran, dan perasaan manusia.

Struktur tersebut mengakibatkan manusia memiliki potensi yang luar biasa. Potensi tersebut merupakan anugerah yang seharusnya ditempatkan melalui lingkungan yang tepat, sehingga hasil akhirnya akan istimewa dan memberikan bentuk kepribadian yang unggul (Sadiqin et al., 2017; Wahyuningsih & Sunni, 2020).

Walau demikian, sebenarnya volume otak tidak terlalu berpengaruh terhadap kepandaian, kemampuan kognitif, maupun kreativitas (Selnes & Whitaker, 2010) jika dibandingkan dengan seberapa intens konektivitas antara

jaringan awal, jaringan fungsi kontrol eksekutif, dan jaringan saliansi pada otak (National Geographic Indonesia, 2018).

Secara anatomis, otak terdiri atas tiga bagian utama, yaitu *cerebrum* (otak besar), *cerebellum* (otak kecil), dan batang otak. Sistem tubuh dapat berjalan dengan lancar jika ketiga bagian otak ini saling bekerja sama. Otak besar terdiri atas *hemifiser* kiri dan kanan (otak kiri dan kanan) yang penting setiap kali manusia beraktivitas. Proses berpikir secara logis dan dalam berbahasa lebih banyak dilakukan oleh otak kiri, sedangkan proses intuitif dan visual lebih banyak dilakukan oleh otak kanan. Kedua bagian otak dihubungkan oleh serabut saraf yang disebut *corpus callosum* (Heilman & Acosta, 2013).

Setiap bagian otak mengendalikan bagian tubuh di bagian yang sebaliknya. Jadi otak kanan mengendalikan tubuh di bagian kiri, sedangkan otak kiri mengendalikan tubuh di bagian kanan. Misalnya saat orang kidal menulis berarti yang aktif adalah otak belahan kanan. Sebagian besar saraf saraf tungkai kanan ‘menyeberang’ ke otak kiri. Orang yang ‘hidup’ tangan kanannya akan hidup otak kirinya. Sebagian besar saraf saraf tungkai kiri ‘menyeberang’ ke otak kanan. Orang yang ‘hidup’ tangan kirinya akan ‘hidup’ otak kanannya. Bila kedua belahan otak sudah bekerja sama, maka kita siap untuk

memecahkan masalah secara kreatif.

Otak kiri lebih dominan apabila seseorang berpikir secara terstruktur menggunakan metode dan analisis. Sedangkan seseorang yang artistik berarti memiliki otak kanan yang lebih dominan. Keduanya sama-sama berperan penting dan saling melengkapi. Kemampuan dan kepribadian seseorang sedikit banyak disebabkan oleh bagian otaknya yang mendominasi. Teori dua hemisfer otak berasal dari Roger Sperry yang merupakan neuropsikolog dari Amerika Serikat. Fungsi, potensi, serta peranan otak kiri dan kanan kita ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel Fungsi, Potensi, dan Peran Otak Manusia

Otak Kiri	Otak Kanan
Orang yang lebih dominan menggunakan otak kiri biasanya lebih berorientasi terhadap detail. Logika sering lebih diutamakan pada saat mengidentifikasi penyebab suatu masalah. Hal tersebut membantu saat mencari penyelesaian masalah.	Orang yang dalam kesehariannya cenderung mengutamakan otak kanan berarti lebih mengutamakan kreativitas untuk memecahkan masalah. Intuisi lebih sering digunakan dan gambaran keseluruhan situasi lebih mudah

1. Mengendalikan bagian kiri tubuh	ditangkap. Orang yang cenderung didominasi otak
2. Keterampilan angka-angka	kanan biasanya tidak terlalu
3. Keterampilan ilmiah/eksakta/matematika	detail. 1. Mengendalikan bagian kanan tubuh
4. Menganalisis	2. Bentuk tiga dimensi
5. Objektivitas	3. Musik dan selera seni
6. Menulis	4. Penyatuan
7. Berbicara	5. Subjektivitas
8. Logika	6. Imajinasi
9. Pertimbangan	7. Intuisi
10. Ingatan jangka pendek	8. Kreativitas
11. Bekerja di kesadaran	9. Emosi
	10. Ingatan jangka panjang
	11. Bekerja di ambang dan ketidaksadaran



Gambar 3.1 Ilustrasi Potensi Otak Kanan dan Kiri
(Sumber gambar: freepik.com)

Kedua hemisfer otak tersebut dapat berfungsi secara mandiri tanpa bergantung satu sama lain. Namun untuk peningkatan kreativitas, sangatlah dianjurkan apabila kedua hemisfer otak tersebut digunakan secara terintegrasi.

1. Optimalisasi Potensi Otak Kanan

Berdasarkan salah satu penelitian di Amerika Serikat, ditemukan bahwa peran logika dalam membuat orang menjadi sukses hanyalah 4-6%. Sedangkan 94-96% sisanya yang terkait dengan inovasi, kreativitas, intuisi, daya cipta, kejujuran, keuletan, tanggungjawab, kedisiplinan, empati,

dan lain-lain adalah tanggung jawab otak kanan.

Contoh penggunaan otak kanan misalnya pada Albert Einstein. Walaupun kemampuan utamanya dalam bidang fisika lebih banyak dikarenakan otak kiri, namun banyak penemuan yang muncul diawali dengan kekuatan otak kanannya. Sewaktu duduk di bangku sekolah, Einstein tidak terlalu nyaman dengan cara pengajaran di sekolah yang terlalu kaku dan banyak hafalan. Menurutnyanya itu sangat membatasi kreativitas dan kebebasannya berpikir. Di usia belasan Einstein sudah dapat memahami beragam teori filsafat dan teori lainnya yang cukup sulit bagi anak seusianya. Teori relativitas umum dan khusus yang diciptakan oleh Einstein membantu orang-orang untuk memahami fenomena yang tidak dapat dijelaskan oleh teori awal yang dibuat oleh Sir Isaac Newton terkait kemutlakan gravitasi, ruang, dan waktu. Teorinya sampai saat ini digunakan untuk teknologi TV tabung, GPS, lubang hitam, bahkan nuklir (Tabrani, 2012).

Sedangkan contoh di Indonesia dapat kita lihat pada diri Andrea Hirata. Beliau adalah pengarang novel *Laskar Pelangi*. Beliau sukses sebagai novelis bukan karena ilmu keuangan yang ia pelajari di Sorbonne Perancis, melainkan karena daya imajinasinya yang tinggi sehingga perjalanan hidupnya dapat menjadi kisah yang menarik. Kisah hidup Andrea Hirata pertama kali terbit sebagai novel di tahun

2005. Sekarang ada empat novel Laskar Pelangi yang sudah dialihbahasakan ke dalam berbagai bahasa. Novelnnya juga difilmkan dan sukses di pasaran saat ditayangkan pada tahun 2008. Bahkan replika SD Muhammadiyah Gantung yang menjadi lokasi sentral dalam novel maupun film tersebut menjadi objek wisata yang membuat wisatawan lokal maupun mancanegara berdatangan ke Belitung.

Lokasi *shooting* film Laskar Pelangi yang menjadi objek wisata tentu berdampak positif terhadap ekonomi masyarakat Belitung. Efeknya hampir sama dengan efek drama Winter Sonata tahun 2002 asal Korea Selatan yang membuat Pulau Nami sering dikunjungi turis sampai sekarang karena sempat digunakan sebagai objek wisata film. Padahal kita dapat melihat bahwa replika sekolah begitu sederhana, beda dengan lokasi *shooting* Winter Sonata yang begitu cantik. Namun walaupun berbeda, keduanya sama-sama menggugah perasaan dan imajinasi pada otak kanan penggemarnya, sehingga kedua tempat itu menjadi objek favorit para penggemarnya.



Gambar 3.2 Replika Sekolah Laskar Pelangi
 Replika SD Muhammadiyah Gantung atau dikenal dengan Sekolah Laskar Pelangi berada di Belitung Timur yang dulunya tidak terkenal. Sekarang masih menjadi objek wisata favorit karena mengingatkan wisatawan terhadap isi novel dan film Laskar Pelangi. (Sumber gambar: <https://foto.bisnis.com/view/20220523/1535764/replika-sekolah-laskar-pelangi-menjadi-obyek-wisata-favorit-di-belitung-timur>)



Gambar 3.3 Salah satu lokasi *shooting* K-Drama Winter Sonata
 Lokasi *shooting* K-drama Winter Sonata masih ikonik sampai
 sekarang karena keindahannya dan kemampuannya
 meningkatkan jumlah wisatawan yang datang ke Korea Selatan.
 Ini menjadi bukti kekuatan kreativitas dalam menggerakkan roda
 kehidupan.

(Sumber gambar:

<https://travel.okezone.com/read/2017/09/22/406/1781181/okezone-week-end-sambangi-nami-island-tempat-wisata-yang-booming-karena-k-drama-winter-sonata>)

Dari contoh-contoh tersebut, terlihat bahwa otak kanan menstimulus otak kiri bekerja lebih giat sehingga kreativitas muncul. Dapat dikatakan bahwa otak kanan berfungsi sebagai katalisator dan bahan bakar untuk munculnya kreativitas, sehingga muncul solusi masalah dan inovasi baru yang pada akhirnya memperbaiki kualitas hidup masyarakat.

Otak kanan harus lebih sering diasah karena kecenderungan pendidikan di Indonesia yang masih menekankan kemampuan otak kiri. Untuk

mengoptimalkan potensi otak kanan, setiap orang perlu untuk:

- a. Sering meningkatkan kemampuannya mengolah seni dan rasa, baik dalam bentuk visual, musik, dan bentuk-bentuk lainnya.
- b. Sering melakukan eksperimen kreatif yang mengolah seni dan rasa di luar penugasan/keharusan.
- c. Sering 'bermain', melihat, dan mencari hal-hal baru. Manusia adalah makhluk yang senang bermain berapapun umurnya. Mengapresiasi karya seni juga menjadi salah satu bagian dari proses ini.

2. Integrasi Kerja Otak Kanan dan Kiri

Kreativitas sebenarnya tidak hanya dimiliki oleh orang-orang berotak kanan, karena sejatinya kreativitas muncul jika ada banyak interaksi antar bagian otak. Jadi semua orang bisa kreatif asalkan sering menyeimbangkan kerja masing-masing belahan otak dan sering menggunakan keduanya secara bersamaan. Hanya saja, memang stimulus terkuat untuk munculnya kreativitas didominasi oleh bahasa visual (otak kanan) dan bukan bahasa kata (otak kiri). Berikut berbagai cara untuk mengoptimalkan integrasi kerja otak kanan dan kiri:

- a. Menyadari kemampuan yang dimilikinya (*multiple intelligence*) dan berani untuk mengembangkannya tanpa memusingkan paksaan maupun penolakan dari pihak manapun.
- b. Melakukan eksperimen yaitu mencoba hal-hal baru dan mempelajari cara yang paling tepat untuk dirinya sendiri walau di luar kebiasaan.
- c. Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan lain.
- d. Menambah pergaulan dan mau bekerja sama dengan orang lain yang berlatar belakang pribadi dan keilmuan beragam sehingga *hardskill* dan *softskill* makin terasah.

Seperti yang telah ditulis di bagian sebelumnya, serabut saraf yang disebut *corpus callosum* menghubungkan otak kiri dan kanan. Oleh karena itu, apabila kedua belahan otak sering digunakan secara bersamaan maka serabut saraf tersebut akan semakin sering digunakan sehingga seseorang akan semakin kreatif. Contohnya saja: ketika menggambar, kita sebenarnya menggunakan kedua bagian otak kita. Otak kanan untuk menangkap gambaran besar dari objek yang digambarkan, sedangkan otak kiri untuk menambahkan detail-detail dari objek tersebut.

Ada banyak eksperimen yang dapat membantu kita melatih integrasi kerja otak kanan dan kiri. Salah satunya

adalah eksperimen dari John Ridley Stroop (1932) atau yang lebih sering dikenal dengan Stroop Effect. Sampai saat ini masih digunakan untuk mengukur kemampuan otak, psikologi manusia, serta berbagai bidang lainnya seperti efektivitas penggunaan warna dalam pembuatan iklan. Caranya pada tes pertama adalah peserta tes membaca kata-kata yang tertera pada gambar di bawah ini, kemudian waktunya dihitung. Pada tes kedua, peserta diminta untuk menyebutkan warna dari kata-kata yang tertera di gambar. Seringkali waktu untuk membaca pada tes kedua lebih lambat dibandingkan pada tes pertama. Hal ini mengilustrasikan bahwa otak manusia memproses bahasa kata lebih kuat daripada warna.



Gambar 3.4 Eksperimen John Ridley Stroop yang Dicitak Tahun 1932

Material eksperimen asli ini merupakan koleksi special Milliken, Abilene Christian University, Texas-Amerika Serikat. (Sumber gambar:

<https://blogs.acu.edu/johnridleystroop/about-john-ridley-stroop/#.Y0EfGXZBy5d>)

Otak menyukai hal-hal baru, perubahan, serta rangsangan. Otak kita tidak pernah berhenti dan terus menerima rangsangan dari informasi yang didapatnya setiap detik. Mayoritas informasi didapatkan lewat indera penglihatan, pendengaran, dan peraba. Di dalam otak, terdapat sel-sel penting, *neuron* dan sel *glia* yang merupakan penyusun kulit otak. *Neuron* bertanggung jawab untuk bekerja sama secara terpadu dengan seluruh

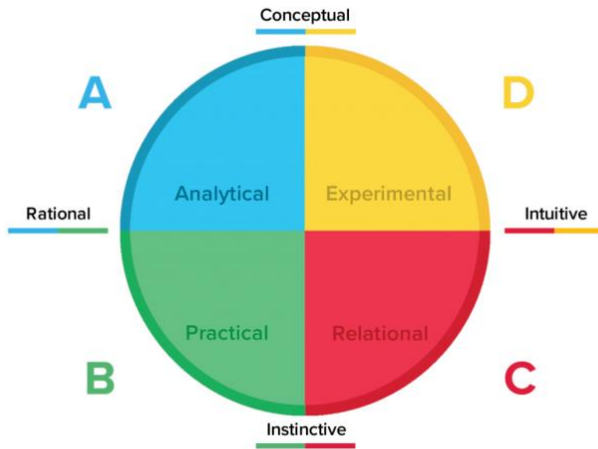
bagian otak, mengolah dan menyimpan informasi, serta membuat manusia mampu berpikir secara cerdas. Jumlah *neuron* hampir sama banyak dengan jumlah bintang dalam galaksi Bima Sakti, yaitu sekitar 10-15 miliar sel. Oleh karena itu tidaklah mengherankan kalau potensi otak itu sebenarnya sangat besar walaupun manusia hanya menggunakan sekitar sepersepuluhnya saja.

D. Empat Kuadran Otak

Ned Herman (1986) mengembangkan model empat kuadran otak yaitu pembagian otak secara horizontal. Pembagian yang disebut dengan empat kuadran otak ini membagi otak menjadi 4 bagian. Pembagian ini dilakukan berdasarkan fungsi setiap bagian otak. Berikut empat kuadran otak yang dimaksud:

1. Kuadran A (*Analytical/Rational*): analitis, logis, faktual, kuantitatif.
2. Kuadran B (*Practical/Safekeeping*): praktikal, terencana, terperinci, terurut, terorganisir.
3. Kuadran C (*Relational/Feeling*): emosi, perasaan, kemampuan interpersonal, kinestetika.

4. Kuadran D (*Experimental*): holistik, sintetis, intuitif, integratif, lebih melihat masa depan.



Gambar 3.5 Pembagian Empat Kuadran Otak

Kuadran A dan D lebih bersifat auditory karena berada di hemisfer otak kiri. Sedangkan Kuadran B dan C lebih bersifat visual karena berada di hemisfer otak kanan. Teori pembagian empat kuadran otak ini dibuat oleh Ned Hermann.

(Sumber gambar: criticalfactors.com.au)



OTAK KIRI	OTAK KANAN
A. <u>Peneliti</u> • <u>Logis</u> • <u>Analitis</u> • <u>Matematis</u> • Teknis • Problem Solver	D. <u>Seniman/Artis</u> • <u>Imajinatif</u> • <u>Sintesis</u> • <u>Artistik</u> • <u>Holistik</u> • <u>Konseptor</u>
B. <u>Organisator</u> • <u>Terkontrol</u> • <u>Konservatif</u> • <u>Perencana</u> • <u>Organisator</u> • <u>Administratif</u>	C. <u>Perawat</u> • Interpersonal • Perasaan • <u>Musikal</u> • Spiritual • Pembicara

Gambar 3.6 Empat Kuadran Otak

Judul pada tabel bukan menandakan profesi khusus yang mutlak dimiliki seseorang, namun hanya untuk memudahkan kita dalam membedakan potensi dominan tiap kuadran otak. Walaupun ada pengkategorian ini, bukan berarti potensi otak manusia terbatas hanya satu kuadran. Setiap orang memiliki potensi di setiap kuadran otaknya. Hanya kadarnya saja yang berbeda-beda.

(Sumber gambar dan tabel: Tim Penulis, IG @jeromepolin, commons.wikimedia.org, freepngimg.com, www.365daysofinspiringmedia.com, cliparts.co, <https://sites.google.com>)

Kemampuan berpikir integral diperlukan agar keempat kuadran otak kita berkembang. Berpikir harus melibatkan bahasa rupa sekaligus kata, karena mencakup kedua hemisfer dan keempat kuadran otak, serta kesadaran, ambang sadar, dan ketidaksadaran. Manusia

dewasa masih memiliki potensi untuk memiliki kemampuan berpikir yang terintegrasi asalkan pendidikan yang telah diterima pada usia dini baik di sekolah, rumah, maupun lingkungan tidak merusak itu semua. Andai 'kerusakan' itu sudah terlanjur terjadi, adalah baik apabila kedua hemisfer dan keempat kuadran otak terus dilibatkan. Contohnya dengan cara menari, bermain musik, berkarya dengan tanah liat, atau mengerjakan aktivitas fisik dengan tangan yang tidak dominan (Primadi, 2014).

E. Rangkuman

Kedua belahan otak manusia sama-sama berperan aktif pada saat manusia beraktivitas. Oleh karena itu akan lebih baik apabila fungsi keduanya dimaksimalkan secara sinergis dibandingkan kita memilah-milah fungsinya secara terpisah. Apabila pada saat kecil pengalaman dan pendidikan yang didapat membuat otak kiri lebih dominan dibandingkan otak kanan, maka diperlukan berbagai kegiatan dan eksperimen kreatif yang lebih menstimulus perkembangan otak kanan. Misalnya menggambar, bermain musik, dan beragam kegiatan seni lainnya. Lalu agar potensi otak secara keseluruhan meningkat, maka kemampuan seluruh hemisfer dan

kuadran otak perlu dikembangkan secara berimbang dengan cara mengenal orang dan bidang ilmu lain sehingga dapat lebih sering dikolaborasikan. Kreativitas akan menghasilkan solusi dan inovasi baru bagi kehidupan masyarakat.

F. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara melakukan eksperimen di kelas yang diakhiri dengan pembahasan hasil eksperimen sesuai dengan materi hari ini.

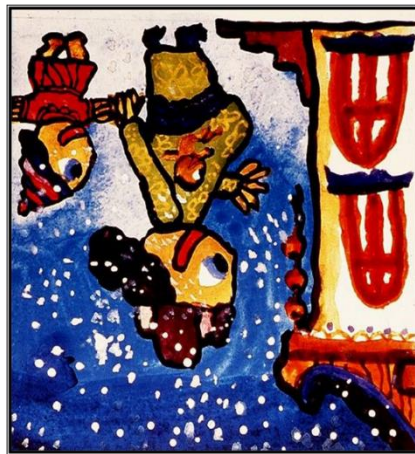
Soal Teori

1. Jelaskan apa saja potensi otak kiri dan otak kanan?
2. Jelaskan apa saja potensi empat kuadran otak?
3. Bagaimana cara agar kedua belahan otak dapat bekerja sama secara optimal dan berkembang dengan seimbang?
4. Bagaimana cara mengoptimalkan potensi otak supaya kreativitas muncul?
5. Jelaskan contoh nyata karya atau solusi kreatif yang tercipta setelah potensi otak dikembangkan secara optimal dan terintegrasi!

Soal praktik

1. Menulis dengan tangan yang tidak dominan yaitu tangan kiri (apabila Anda kidal, gantilah dengan tangan kanan):
 - a. Tulislah nama lengkap Anda atau tulisan lain sebanyak satu baris dengan tangan yang tidak dominan pada sehelai kertas.
 - b. Lakukan hal tersebut sebanyak 10 kali per hari selama 14 hari. Biasanya pada hari ke-3 hal ini sudah lebih mudah untuk dilakukan.
2. Membuat tanda tangan dengan tangan yang tidak dominan yaitu tangan kiri (apabila Anda kidal, gantilah dengan tangan kanan):
 - a. Buatlah tanda tangan dengan tangan yang tidak dominan pada sehelai kertas.
 - b. Lakukan hal tersebut sebanyak 10 kali per hari selama 14 hari. Biasanya minimal 2 dari 10 tanda tangan akan mirip dengan tanda tangan asli Anda.
3. Menggerakkan ujung kaki:
 - a. Angkatlah kaki kanan dari lantai ketika Anda sedang duduk di kursi. Lalu gerakkan ujung kaki kanan Anda searah jarum jam untuk membuat lingkaran.

- b. Gambarlah angka "6" dengan tangan kanan Anda pada saat ujung kaki kanan berputar searah jarum jam.
4. Membaca terbalik:
Baliklah bacaan Anda dengan posisi yang semula di atas menjadi di bawah. Lalu bacalah bacaan tersebut dari arah kanan ke kiri.
5. Menggambar ulang secara terbalik:
Lihatlah gambar di bawah ini secara seksama sebelum Anda menggambarkannya ulang di kertas kosong. Jangan balikkan gambar ini maupun mata/kepala Anda saat Anda sedang menggambar. Gambar yang akhirnya Anda buat di kertas kosong harus tegak dan memperlihatkan suasana dan objek secara tepat dengan semua detail yang ada.



Gambar 3.7 Hasil Karya Anak Thailand

Gambar ini memperlihatkan keunikan cara gambar anak karena masih lebih dominan menggunakan otak kanan dibandingkan otak kiri.

(Sumber: Tabrani, 2014)

Diskusikan proses yang dialami dan hasil yang didapatkan dalam eksperimen-eksperimen di atas bersama dengan dosen dan teman-teman sekelas lainnya.

BAB 4

Proses Belajar Sama dengan Proses Kreasi

Lewat proses belajar melalui visual dan verbal (gambar dan kata), dapat disimpulkan bahwa hasil dari tugas mengingat hal-hal yang berurutan serta menghubungkan fakta dan konsep stimulus verbal tercipta lebih baik kalau ada stimulus visual. Hal ini membuktikan hipotesis yang selama ini ada.

Bab ini akan menjelaskan sistem ingatan manusia yang terdiri dari dua konsep. Konsep yang pertama digunakan untuk menelaah simbol-simbol verbal yang disimpan dalam bentuk imaji. Sedangkan konsep yang kedua digunakan untuk mengolah imaji nonverbal yang dapat dipahami panca indera setelah disimpan dalam bentuk verbal. Di bawah ini adalah penjelasan untuk memahami bahwa proses belajar sama dengan proses kreasi.

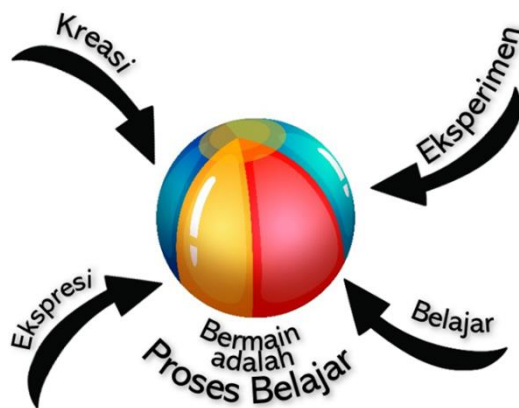
A. Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami bahwa proses belajar sama dengan proses kreasi.

B. Proses Belajar dan Proses Kreasi

Di dalam dunia kreatif, proses belajar identik dengan proses kreasi. Tanpa berkreasi kita tidak akan belajar apa-apa. Contohnya ada banyak ide dan elemen perancangan visual yang dapat kita temukan di majalah dan papan iklan informasi. Elemen-elemen visual yang ditampilkan dalam majalah dan papan iklan informasi harus mampu menyampaikan pesan kepada orang-orang yang melihatnya agar dapat dimengerti, dibaca, dan menarik perhatian. Pesan alias cerita yang dapat kita tangkap akan membantu kita untuk memahami tentang bagaimana cara bercerita atau mengungkapkan ide lewat elemen-elemen visual. Dengan demikian akhirnya kita dapat membuat ide baru yang dapat dituangkan menjadi gambar atau desain baru.

Selain itu, proses kreasi juga identik dengan eksperimen dan bahkan bermain. Lewat proses tersebut, kreativitas dapat terstimulus. Kreativitas dapat diibaratkan sebagai ototnya para seniman dan desainer, karena harus dilatih agar bisa muncul sesuai dengan kebutuhan, baik secara sadar maupun tidak sadar.



Gambar 4.1 Bermain adalah Proses Belajar
(Sumber gambar: Tim Penulis, rawpixel.com on Freepik, brgfxa on Freepik)

Bermain merupakan salah satu cara mengolah tubuh sekaligus mengolah seni. Di dalam proses bermain ada proses mencoba dan boleh salah; tidak harus selalu betul. Hal ini memfasilitasi proses kreasi. Eksperimen pun merupakan salah satu bentuk bermain yang lebih 'dewasa' karena terkadang sudah menggunakan teori dan wawasan yang dimiliki. Ekspresi yang muncul dalam proses tersebut membuat kreasi yang dibuat menjadi lebih menarik. Hal ini sejalan juga dengan filosofi pendidikan yang dicetuskan oleh Xunzi seorang filsuf Konfusius bahwa belajar tidak cukup hanya dengan diberitahu karena akan dilupakan, tapi harus dengan mengalami

sendiri dan terlibat dalam proses. Pengalaman yang didapat dari proses bermain, bereksperimen, berekspresi, dan berkreasi menjadi bahan pelajaran yang sangat berharga.

Tanpa kita sadari, salah satu cara belajar paling sederhana yang dikenal orang sejak kecil adalah menggambar. Menggambar juga merupakan salah satu bentuk bermain karena imajinasi, logika, perasaan, emosi, dan tubuh kita bekerja di dalam proses tersebut. Dalam proses menggambar, sensasi dan persepsi yang diterima seseorang akan menstimulus imajinasinya sehingga muncullah dorongan berkreasi. Jika seseorang sering mengalami proses tersebut, kemampuannya untuk mengapresiasi karya kreatif akan semakin meningkat karena kepekaannya sudah terlatih.

Kreativitas adalah ototnya para seniman dan desainer, sehingga harus dilatih agar lebih mudah muncul secara sadar maupun spontan. Kreativitas tidak bisa sekedar ditunggu untuk muncul dengan sendirinya. Oleh karena itu, orang-orang yang mengalami kesulitan dalam memunculkan kreativitas dapat berlatih dengan menggunakan cara-cara di bawah ini (deBara, 2018):

1. Membuat jadwal khusus untuk membuat karya kreatif secara bebas, baik pada saat ada tugas/proyek maupun tidak.

2. Menantang diri sendiri untuk membuat karya kreatif dalam kurun waktu tertentu.
3. Berlatih membuat lebih banyak karya secara konsisten.
4. Membuat ide lebih banyak setiap hari.
5. Membuat satu hal yang sama setiap hari dengan menambahkan improvisasi/modifikasi.
6. Keluar dari rumah dan melihat dunia luar.
7. Melihat hal biasa dengan perspektif baru.
8. Eksplorasi toko buku, perpustakaan, atau tempat lain yang memperluas wawasan.
9. Menyederhanakan hal-hal yang hendak dituangkan ke dalam karya.
10. Menuliskan ide dan apapun yang terlintas di pikiran secara bebas.

Di luar latihan yang terkait dengan eksperimen dan pembuatan karya, ternyata pengoptimalan potensi otak agar lebih mendukung proses belajar/berkreasi pun dapat dilakukan dengan cara mengimplementasikan tiga elemen penting yaitu kognisi, *multitasking*, dan aktivitas fisik. Latihan fisik untuk menstimulus sistem kerja otak secara menyeluruh serta lintas hemisfer dan kuadran otak akan berdampak terhadap pancaindra manusia, kemampuan kognitif, dan kekuatan mental. Latihan fisik ini bisa

dilakukan dengan beragam cara. Misalnya saja menari, *brain jogging*, panjat tebing, dan kegiatan-kegiatan fisik lainnya yang membutuhkan koordinasi pikiran, perasaan, dan tangan/tubuh (*head, heart, and hand*) secara bersamaan. Sudah banyak penelitian yang membuktikan bahwa olah tubuh sangat membantu otak kita untuk dapat bekerja lebih optimal dan kreatif.

C. Berpikir Kreatif dalam Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain

Kreativitas identik dengan kebaruan (*novelty*). Ada tiga hal yang bisa dianggap sebagai kebaruan dan membuat kita lebih diingat, yaitu ketika kita menjadi yang pertama, yang terbaik, atau yang berbeda. Hampir semua orang/karya kreatif tidak memiliki ketiga kualitas tersebut secara lengkap. Bahkan bisa jadi ada kualitas lain di luar ketiga hal tersebut yang bisa membuat sesuatu atau seseorang dianggap kreatif. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada banyak cara untuk menjadi orang kreatif dan menghasilkan karya kreatif.

Untuk memahami kreativitas dalam karya, kita harus memahami produk, proses, dan manusia yang membuat karya tersebut. Terdapat lima tahap dalam proses kreatif (Lawson, 2007):

1. Pengertian awal: perumusan masalah.
2. Persiapan: upaya mencapai solusi secara sadar.
3. Inkubasi: tidak ada upaya secara sadar.
4. Pencerahan: munculnya gagasan secara tiba-tiba.
5. Verifikasi: pengembangan secara sadar.

Dapat dilihat di sini bahwa walaupun ada gagasan yang dapat muncul secara tiba-tiba pada proses pencerahan, sebenarnya itu bisa terjadi karena ada proses yang mendahuluinya. Misalnya saja karena hal-hal yang ditemukan saat mencari inspirasi pada proses persiapan menjadi matang setelah proses inkubasi.

Di dalam dunia kreatif, ada banyak pendekatan yang dapat dilakukan dalam menghasilkan karya. Ada yang membuat seni hanya demi esensi seni itu sendiri (*art for art's sake*), sehingga yang diutamakan adalah prinsip dan elemen seni tanpa memasukkan nilai sosial, politik, atau etika apapun. Ada juga yang menggunakan pendekatan desain (*problem solving*), sehingga apapun yang dibuat menjawab permasalahan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Tentu saja ada juga karya kreatif yang merupakan kombinasi dari kedua ekstrim tersebut.

Kreativitas terlihat dari kemampuan berpikir secara seimbang, baik berpikir secara bercabang maupun linear sesuai dengan situasi. Contohnya pada seniman Inggris bernama Joseph Mallord William Turner. Beliau

menciptakan banyak karya kreatif yang unik (hasil pemikiran bercabang) serta memiliki sifat pantang menyerah dan penuh tekad (hasil pemikiran linear). Hidupnya didedikasikan untuk mengembangkan ciri khas karyanya dalam memvisualisasikan cahaya dan kehidupan di laut. Salah satu karyanya yang terkenal berjudul *Fishermen at Sea* menampilkan cahaya bulan dan cahaya lampu kapal dengan latar belakang laut dan bebatuan yang membuat kita merasakan betapa kecilnya sosok manusia dan kapal di tengah alam. Kesan besar dari lautan dan langit malam dapat terasa akibat visualisasi cahaya yang dilakukan oleh Turner.

Kreativitas di bidang desain sangat erat kaitannya dengan mencari solusi untuk suatu masalah. Agar dapat menemukan solusi kreatif, sering kali manusia mencari ide dari pengalaman. Pengalaman masuk ke dalam memori manusia. Namun tidak selamanya pengalaman itu baik untuk kreativitas (Lawson, 2007). Contohnya:

1. Solusi untuk masalah baru terlalu mirip atau bahkan sama dengan solusi untuk masalah lama yang mirip dengan masalah baru. Sering kali masalah disamaratakan ketika terlihat mirip, sehingga tidak ada kebaruan dalam solusi yang ditawarkan. Banyak orang yang baru serius mempelajari masalah ketika masalahnya belum dikenali sama sekali.

2. Pengamatan terhadap suatu sumber inspirasi terlalu intens dan terjadi peniruan tanpa modifikasi sama sekali. Hal ini semakin marak terjadi apalagi di saat ini karena informasi sangat mudah dicari dan ditemukan.

Agar pengalaman tidak merusak pemikiran kreatif, ada dua hal yang dapat dilakukan, yaitu:

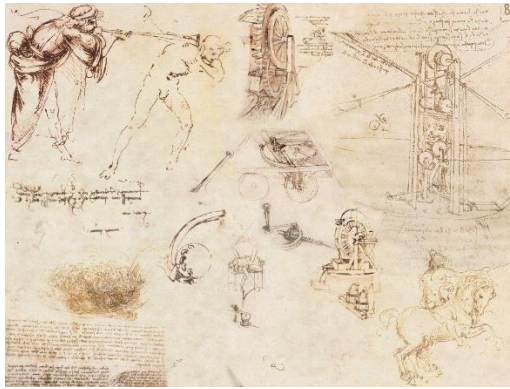
1. Banyak diskusi dengan banyak orang. Hal ini dilakukan agar lebih banyak sisi permasalahan yang dapat diketahui. Sehingga solusi kreatif yang dihasilkan bukan hanya berdasarkan penilaian pribadi saja.
2. Lebih imajinatif sebelum membuat karya secara logis. Bayangkan dulu sensasi, persepsi, dan perasaan yang ingin dicapai dari karya yang dibuat. Baru setelah itu cari cara logis untuk merealisasikan karya tersebut.

Proses mendesain adalah proses *learning by doing*. Teori-teori yang ada harus diterapkan secara kontekstual, karena tidak semua pemecahan masalah sama walaupun untuk kasus yang serupa.

D. Eksperimen Kreatif Seniman dan Desainer Dunia

Leonardo da Vinci merupakan seniman dan penemu serba bisa. Beliau dianggap sebagai manusia Renaissance sejati karena keahliannya di berbagai bidang yang menghasilkan beragam karya yang berguna dan terkenal

sampai sekarang. Beliau memiliki dorongan bermain yang merupakan ciri yang pertama dan utama dari kreativitas. Dorongan bermain dapat dilihat dari adanya keingintahuan (*curiosity*), humor, dan toleran. Rasa keingintahuannya yang besar membuatnya berkarya. Walau tidak semua ide dan sketsa-sketsanya direalisasikan, namun banyak yang ikonik dan terus dikenal oleh orang-orang zaman sekarang. Selain seniman, beliau juga dikenal sebagai ilmuwan dan penemu. Karyanya yang paling terkenal adalah lukisan Mona Lisa, Last Supper, dan anemometer (alat pengukur kecepatan angin).



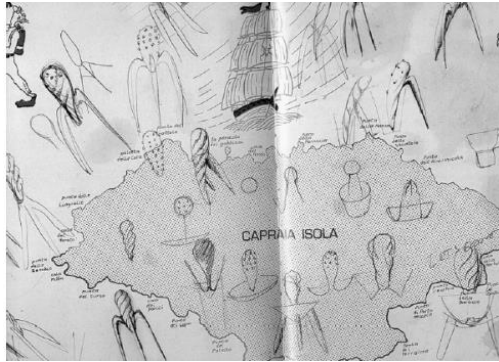
Gambar 4.2 Sketsa Leonardo da Vinci
Selain seniman, Leonardo da Vinci juga merupakan penemu dan ilmuwan. Di atas adalah salah satu contoh sketsa ide penemuan yang dibuat oleh Leonardo da Vinci.
(Sumber: wallpaperaccess.com)

Eksperimen kreatif para seniman dan desainer dunia kadang dibuat dari ketidaksengajaan. Misalnya saja produk pemeras jeruk lemon produksi Alessi yang didesain oleh Phillipe Starck. Beliau membuat sketsanya di selembar tisu rumah makan pada saat makan calamari yang dihiasi lemon. Saat ini karya unik tersebut masih terus diproduksi, dan bahkan Juicy Salif berlapis emas diproduksi secara terbatas pada saat ulang tahun ke-50 peluncurannya. Produk ini menjadi koleksi dari banyak pecinta desain di dunia walaupun fungsi utamanya ternyata tidak terlalu terpenuhi.



Gambar 4.3 Juicy Salif

Produk ini sangat dikenal khususnya di kalangan desainer dan pecinta desain. Walau tidak terlalu fungsional, namun karya Phillipe Starcks ini sudah menjadi karya ikonik di dunia desain. (Sumber gambar: <https://www.designmuseum.cz>)



Gambar 4.4 Sketsa Juicy Salif

Ide dapat muncul kapan saja, sehingga dapat dituangkan di media apa saja. Sketsa Juicy Salif awalnya dibuat di selembar tisu pada sebuah rumah makan. Banyak ide luar biasa muncul dari coretan di selembar tisu, bukan di selembar kertas cat air yang mahal.

(Sumber gambar: www.researchgate.net)

Sedangkan di dunia seni, kita dapat melihat contoh di bagian sebelumnya mengenai J.M.W. Turner yang terkenal dengan kemampuannya memvisualisasikan pemandangan imajinatif, suasana lautan, dan pencahayaan yang mampu membuat lukisannya terlihat lebih hidup dan menggugah perasaan. Pada mulanya beliau lebih sering bereksperimen dengan cat air, sampai akhirnya dia menggunakan cat minyak untuk mengekspresikan diri. Eksperimen teknik yang beliau lakukan terkesan biasa, namun itu dapat membuat hasil yang luar biasa sehingga karyanya dikenal sampai saat ini.



Gambar 4.5 Fishermen at Sea karya J.M.W. Turner

Karya ini merupakan karya cat minyak pertama pelukis yang dipamerkan di Royal Academy pada tahun 1796; tahun yang sama dengan tahun pembuatannya.

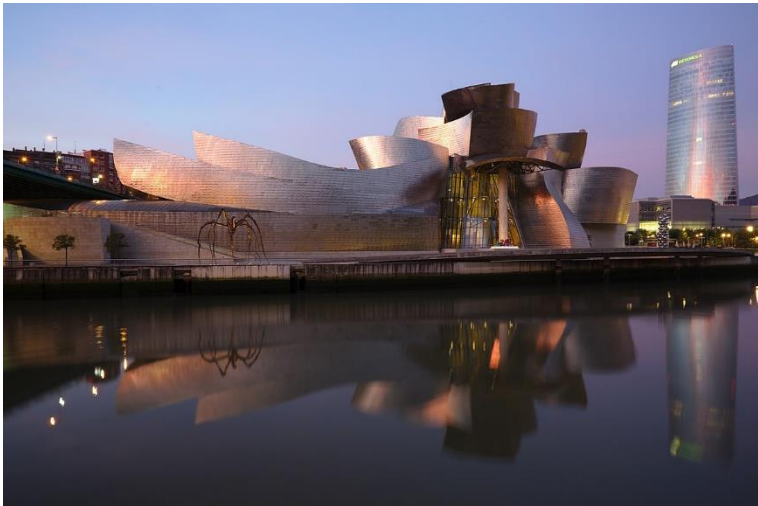
(Sumber gambar:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Joseph_Mallord_William_Turner_-_Fishermen_at_Sea_-_Google_Art_Project.jpg)

Di dunia arsitektur, Frank Gehry adalah seorang arsitek yang sering membuat karya yang cukup kontroversial, misalnya *Dancing House* di Praha, Ceko. Di sana karya kolaborasinya dengan Vlado Milunić tersebut membelah opini publik karena dianggap tidak terlalu harmonis dengan gaya arsitektur lingkungan sekitarnya (Barok, Gothic, Art Nouveau). Sedangkan salah satu eksperimen arsitektur Frank Gehry yang berhasil adalah Museum Guggenheim di Bilbao, Spanyol.

Arsitektur kontemporer Museum Guggenheim ini dipuji para kritikus, akademisi, dan publik karena ikonik di dunia arsitektur, budaya, dan pariwisata Spanyol

(Goldberger dalam Tyrnauer, 2010). Lengkungan pada eksterior gedung yang dikomposisikan secara organik dapat memantulkan cahaya sehingga terlihat dari jauh. Bangunan yang jika dilihat dari atas terlihat seperti bunga ini berhasil berbaur secara harmonis dengan Sungai Nervión di dekatnya yang merupakan satu bagian dari jantung kota Bilbao yang dulunya merupakan pusat industri.



Gambar 4.6 Museum Guggenheim di Bilbao, Spanyol
Museum ini terlihat lebih indah ketika ada tambahan cahaya yang mengenai tubuh bangunan.

(Sumber gambar:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bilbao_-_Guggenheim_aurore.jpg)

E. Rangkuman

Beragam contoh proses dan karya kreatif dari para seniman dan desainer dunia memperlihatkan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif apabila dipraktikkan langsung. Kreasi yang dihasilkan dari proses bermain, eksperimen, ekspresi akan jauh lebih berkualitas jika dibandingkan kreasi yang dihasilkan dengan cara meniru atau sekedar mengikuti teori yang ada.

F. Evaluasi

Soal teori

1. Jelaskan mengapa proses belajar disebut sama dengan proses kreasi?
2. Jelaskan mengapa bermain dapat membantu proses belajar?
3. Jelaskan cara melatih dan mengembangkan kreativitas yang paling cocok untuk Anda secara pribadi? Mengapa?
4. Jelaskan satu contoh proses eksperimen kreatif dan hasil karyanya yang dibuat oleh seniman/desainer ternama dunia!
5. Jelaskan bagaimana cara berpikir kreatif dan seperti apa karya yang dihasilkan oleh pemikiran kreatif?

Soal praktik

Cobalah salah satu dari tiga latihan kreativitas ini selama satu minggu dan diskusikan hasilnya di dalam kelas. Lakukan hal tersebut secara konsisten setiap hari. Tuliskan tanggal dan jam latihan tersebut dilakukan pada setiap gambar yang dibuat:

1. Menggambar satu hal yang sama setiap hari dengan menambahkan improvisasi/modifikasi setiap harinya.
2. Menggambarkan satu hal yang sama namun disederhanakan setiap harinya.
3. Menuliskan ide dan apapun yang terlintas di pikiran secara bebas, lalu dibuat dalam bentuk sketsa.

BAB 5

Limas Citra Manusia

A. Tujuan Pembelajaran

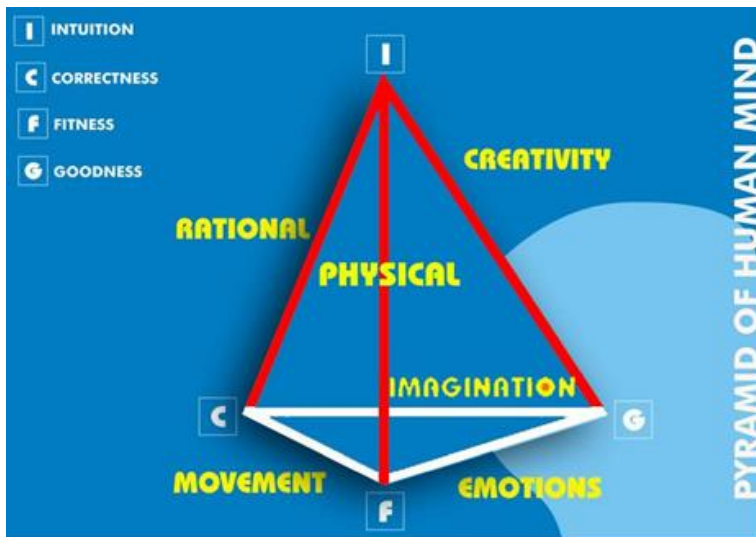
Mahasiswa mampu memahami Limas Citra Manusia serta memahami tentang komponen limas citra manusia: Fisik, kreatif, rasio, sudut C, F dan G. Serta mahasiswa mampu menganalisa implementasinya dalam seni dan desain (sesuai dengan keilmuannya).

B. Pengertian Limas Citra Manusia

Pada tahun 1970 Prof. Dr. Primadi Tabrani (Dosen Institut Teknologi Bandung ITB) sudah menciptakan “Limas Citra Manusia”, di mana sebuah pemikiran yang menggabungkan Citra kreatif dengan Citra Rasional. Yang mana sebelumnya sampai dengan tahun 1960-an, ukuran utama dalam teori pendidikan Barat adalah rasional sementara hal-hal di luar itu disebut irasional. Tidak lama dari itu penelitian mengenai kreativitas baru dimulai lebih dalam. Penemuan “Limas Citra Manusia” ibarat sebuah anugerah Tuhan yang ditemukan kembali. Menurut Prof. Dr. Primadi Tabrani, proses berkreasi seseorang akan di

pengaruhi factor-faktor yang saling mendukung dan berkaitan, dimana jika di gambarkan hubungan antara setiap faktor tersebut, tersusunlah bentuk Limas.

C. Rusuk dalam Limas citra Manusia



Gambar 5.1 Limas Citra Manusia

Sumber : Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar, 2014

Dalam Gambar Limas Citra Manusia diatas, dapat dilihat bahwa rusuk Limas Citra Manusia terdiri dari 6 rusuk yang masing-masing berarti:

1. *Imagination*
2. *Physical*
3. *Creativity*

4. *Rational*

6. *Movement*

7. *Emotions*

Sedangkan Sudut dari Limas Citra Manusia terdiri dari 4 sudut yang masing-masing artinya adalah

I: Intuition

C: Correctness

F: Fitness

G: Goodness

Dari Ilustrasi Limas Citra Manusia tersebut, terdapat tiga kategori kemampuan manusia, yakni:

1. Kemampuan Primer: Fisik, Kreativitas, Rasio.
 - a. Kesadaran cenderung “memiliki” sisi Rasio;
 - b. Ambang sadar cenderung “memiliki” sisi Kesadaran;
 - c. Sementara sisi tidak sadar, sadar, ambang sadar “memiliki” sisi Fisik.
2. Kemampuan Sekunder : terdiri atas Perasaan, Gerak dan imajinasi
 - Kemampuan sekunder lebih “milik” ambang sadar.
3. Kemampuan Tersier : Dorongan Bermain – Vision
 - Kemampuan tersier lebih “milik” ketidaksadaran

D. Cara Menyusun Kerja 4 Sudut Limas Citra Manusia

Sudut dalam Limas Citra Manusia Terdiri dari 4 sudut, *Correctness*, *Goodness*, *Fitness* dan *Intuition* dengan penjelasan masing-masing sudut sebagai berikut:

1. *Correctness*

Seseorang dapat mengoreksi atau menilai sesuatu hal benar atau salah dengan bertanggung jawab. Berpikir di sudut C artinya mencari satu jawaban yang benar. Sudut paling dominan adalah sudut rasio (dominan-kesadaran). Cakupan dalam *correctness* ini adalah:

a. Rational

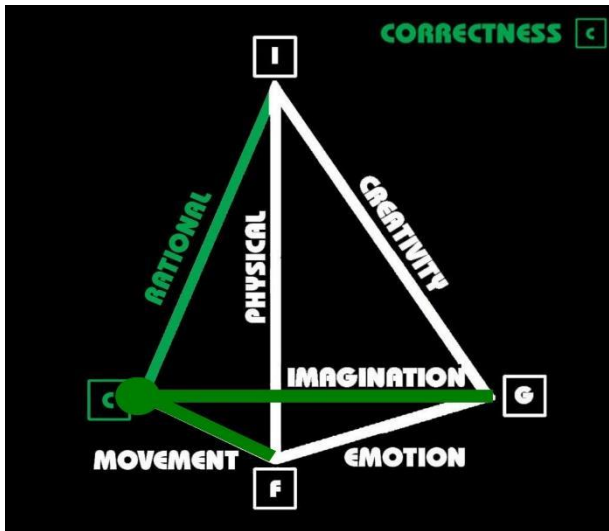
Pertimbangan atau penilaian dari hal sesuai rasioan dan hal yang nyata.

b. Movement

Merupakan perindahan, gerak dan Aktivitas.

c. Imagination

Keahlian dalam membayangkan atau berimajinasi.



Gambar 5.2 Sudut C - Limas Citra Manusia
Sumber: Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar, 2014

2. *Goodness*

Seseorang mampu menggunakan benda-benda di sekitarnya untuk memiliki atau menjadi nilai lebih. Berpikir di sudut G artinya menemukan sejumlah kemungkinan jawaban yang sama baiknya, dengan sudut paling dominan adalah sudut kreativitas (dominan-ambang sadar). Pada *goodness* terdiri:

a. *Creativity*

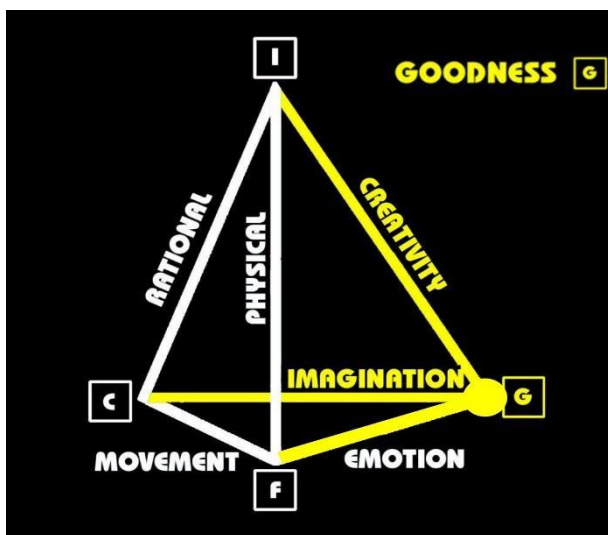
Sebuah keahlian dari seseorang dalam mengekspresikan sebuah ide.

b. *Imagination*

Sebuah keahlian seseorang dalam menciptakan bentukan mental.

c. *Emotion*

Sebuah wujud perasaan dari seseorang terhadap sesuatu.



Gambar 5.3 Sudut G - Limas Citra Manusia
Sumber: Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar, 2014

3. *Fitness*

Seseorang mampu bergerak, beraktivitas dalam permainan dengan lebih fleksibel sesuai dengan dengan imajinasinya. Berpikir di sudut F artinya meracik berbagai info dan input agar pas dan serasi, sudut paling dominan adalah fisik dan perasaan dan bergerak (seimbang antara sadar-ambang sadar dan tidak sadar). Pada sisi *fitness* ini termasuk:

a. *Physical*

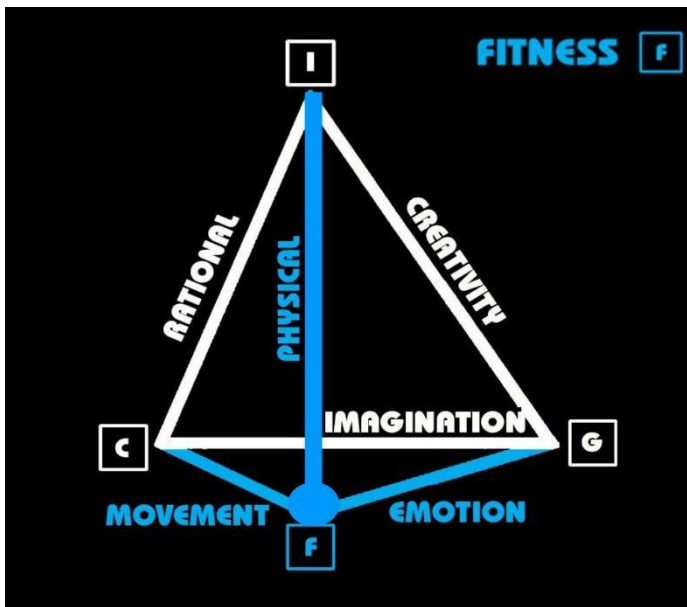
Kondisi fisik dari seseorang.

b. *Movement*

Kegiatan dari bergerak atau berpindah.

c. *Emotion*

Bentuk dari perasaan seseorang untuk sesuatu.



Gambar 5.4 Sudut F - Limas Citra Manusia
Sumber: Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar, 2014

4. *Intuition*

Gabungan dari tiga rusuk primer yang menjadi kesatuan dari semua sudut. Berpikir di sudut I = intuisi (spiritual, hati nurani) artinya melihat sesuatu dengan sudut pandang yang lebih menyeluruh dari segala aspek (peleburan dari tidak sadar, ambang sadar dan sadar

untuk ke penghayatannya.) Intuisi sering dianggap irasional, padahal hal ini terbentuk dari hal yang sadar maupun tidak dari seluruh aspek. Dalam Intuisi ini melingkupi:

a. Imagination

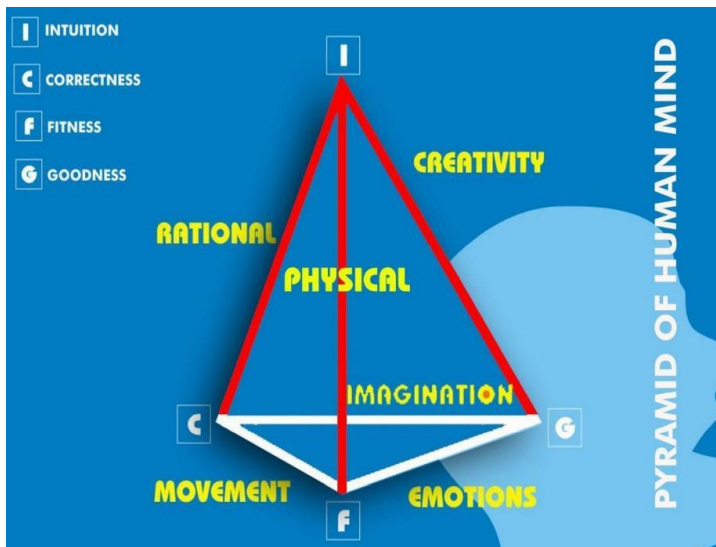
Sebuah keahlian seseorang dalam menciptakan bentukan mental.

b. Emotion

Bentuk dari perasaan seseorang untuk sesuatu.

c. Movement

Kegiatan dari bergerak atau berpindah.



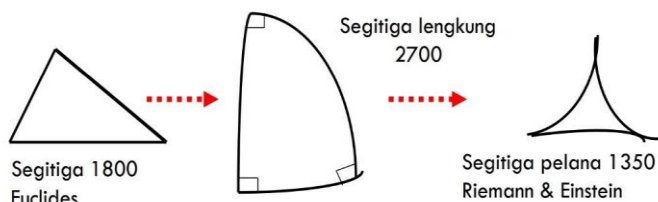
Gambar 5.5 Sudut I - Limas Citra Manusia
Sumber: Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar, 2014

E. Contoh Kerja Segitiga Rasio-Kreatif-Imajinasi

Kerja sama Rasio-Kreativitas-Imajinasi adalah dengan berpikir (fisik, perasaan, gerak ikut membantu dalam proses berkreasi). Sedangkan dengan Proses Imajinasi terjadi dengan melamun, belajar, berpikir, berkreasi, bekerja dengan imaji.

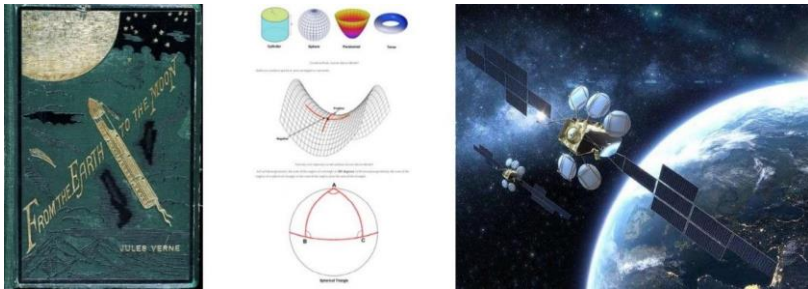
Rasio lebih banyak “berbicara” menggunakan bahasa kata, sedangkan kreativitas lebih banyak “berbicara” menggunakan bahasa rupa. Agar kreativitas seseorang berkembang kita perlu membiasakan berpikir sekaligus kombinasi dengan bahasa kata dan bahasa rupa.

Contoh kerja Segitiga Rasio-Kreatif dan imajinasi misalnya dalam bidang ilmu pengetahuan: Matematika (Ilmu ukur & aljabar). Di mana ilmu sebenarnya tidak pernah beku & berhenti, ilmu akan terus berkembang dengan membuat terobosan terobosan baru. Sejak berhitung pada zaman dahulu sampai kalkulus, sampai teorema-teorema ‘dahsyat’ yang memungkinkan bekerjanya perangkat digital yang makin canggih.



Gambar 5.6 Perkembangan ilmu ukur dan aljabar
Sumber: Proses Kreasi Gambar Anak Proses Belajar, 2014

Contoh lain dalam perkembangan antara Imajinasi dengan Rasio adalah salah satu pemikiran luar angkasa dari Jules Verne dalam bukunya yang berjudul *From the Earth to the Moon: A Direct Route in 97 Hours, 20 Minutes* (1865). Ide ini tercetus dari pemikiran sebelumnya yang sudah ada novelis lain juga yang menulis dan membayangkan adanya perjalanan ke luar angkasa, yaitu Bernhard Riemann (1826-1866).



Gambar 5. 7 Pemikiran luar angkasa
(Sumber gambar: www.amazon.com, www.researchgate.net,
www.esa.int)

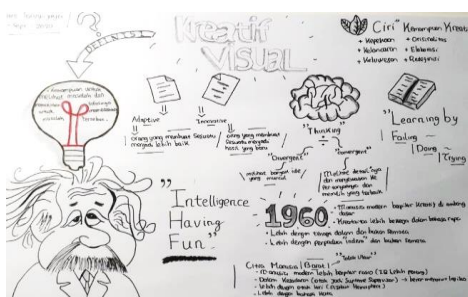
Dari beberapa hal diatas dapat disimpulkan Pembelajaran MIPA tak cukup hanya mementingkan kemampuan rasio, namun pembelajaran MIPA juga perlu serempak antara memanfaatkan kemampuan rasio dan kreativitas siswa, karena tanpa kreativitas, ilmu pengetahuan (MIPA) pun tidak akan berkembang. Hal ini terlihat juga pada kurikulum pembelajaran sekolah saat ini menggunakan

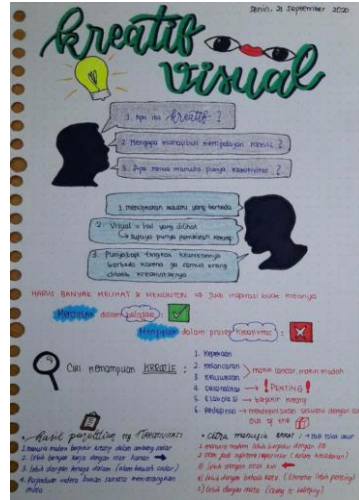
tematik, agar ada kerjasama berbagai bidang dalam sebuah topik, sehingga pembelajaran lebih holistik.

F. Eksperimen Kreatif Melalui Jurnal Visual

Untuk mengasah dan membiasakan kerja sama antara rasio dan kreativitas manusia, seseorang dapat mulai berlatih dengan membuat catatan mengenai hal apapun berupa jurnal visual. Jurnal visual adalah cara menumpahkan ide, menulis catatan seperti umumnya pada jurnal, namun dibuat dengan cara lebih mengutamakan visual. Visual dapat dicapai dengan ilustrasi, bagan, tabel, symbol, dan hal-hal lain yang mewakili informasi yang akan dicatat dan disampaikan pada jurnal.

Berikut ini adalah contoh dari jurnal visual yang sudah pernah dibuat dalam perkuliahan proses kreatif.





Gambar 5.8 Contoh jurnal visual
Dokumentasi: Tim Penulis dalam Proses Pembelajaran Kreatif Visual.
2021

G. Cara Menghubungkan Kerja Segitiga Rasio - Kreatif - Imajinasi dengan Eksperimen kreatif melalui jurnal visual

Ada berbagai macam cara untuk melatih kreativitas, kreativitas dipengaruhi oleh otak kanan. Otak kanan pada umumnya dipengaruhi oleh gerakan tubuh bagian kiri, begitu juga sebaliknya, maka dengan sering berlatih menggunakan anggota tubuh bagian kiri, kita dapat membantu perkembangan otak kanan yang artinya dapat menstimulasi kreativitas kita. Berbagai macam latihan kreativitas akan dijelaskan dalam materi perkuliahan mata

kuliah kreatif visual. Selain itu dapat juga dengan membuat Jurnal Visual.

Dari berlatih membuat jurnal visual, maka secara tidak langsung terjadi koordinasi dan kerja sama antara rasio dan kreativitas setiap membuatnya. Rasio digunakan dalam menulis catatan atau informasi aktual yang didapat dan ditumpahkan dalam jurnal. Kreativitas digunakan dalam membuat ilustrasi, gambar, simbol dan bentuk-bentuk yang digunakan sebagai elemen pendukung dan komunikasi visual dalam penulisan jurnal. Imajinasi digunakan untuk menghubungkan antara kreativitas dan rasio, di mana kata-kata dan gambar mempunyai hubungan untuk menceritakan sebuah informasi yang ditumpahkan dalam jurnal visual tersebut.

H. Rangkuman

Limas citra manusia, menggabungkan citra kreatif dari timur dan citra rasional dari barat. Limas citra manusia mempunyai empat sudut yang terdiri dari *Intuition, Correctness, Fitness, Goodness* (I C F G). Dengan rusuk-rusuknya adalah *Imagination, Physical, Creativity, Rational, Movement, Emotions*.

Perpaduan masing-masing sudut dan rusuk, menjelaskan proses proses berpikir dan berkreasi yang

berbeda-beda. Namun perlu adanya kerja sama antara rasio dengan kreativitas, karena:

1. Rasio lebih 'suka' bahasa kata, kreativitas lebih 'suka' bahasa rupa.
2. Rasio dapat dibina seorang diri, sedangkan kreativitas hanya dapat dibina melalui kerja sama dengan rasio.
3. Perlu ada cukup kesulitan hingga rasio mengajak kreativitas untuk bekerja sama.
4. Agar kreativitas berkembang kita perlu membiasakan berpikir sekaligus dengan bahasa rupa dan bahasa kata.

I. Evaluasi

1. Sebutkan dan jelaskan apa saja keenam rusuk dalam Limas Citra Manusia?
2. Bagaimana cara kerja sudut *Correctness*, dan jelaskan contohnya.
3. Bagaimana cara kerja sudut *Fitness*, dan jelaskan contohnya.
4. Bagaimana cara kerja sudut *Goodness*, dan jelaskan contohnya.
5. Bagaimana cara kerja sudut *Intuition*, dan jelaskan contohnya.

J. Tugas

Mahasiswa membuat ringkasan materi dan kuliah umum dengan menggunakan jurnal visual di atas kertas HVS. Agar menarik gunakan peralatan gambar yang telah disiapkan seperti bolpoin, spidol, pensil warna dll. Kumpulkan dan unggah di tautan yang telah disediakan. Dikumpulkan maksimal 24 jam setelah jam perkuliahan berakhir.

BAB 6

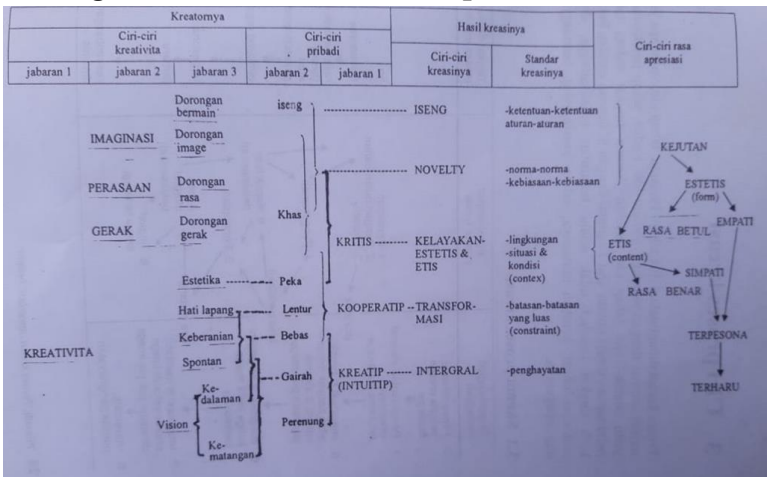
Kreator – Kreasi – Apresiasi

A. Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa mampu menganalisis hubungan antara kreator dengan kreasi dan orang yang mengapresiasi.

B. Konsep Hubungan Antara Kreator, Kreasi, dan Apresiasi

1. Pengertian Kreator – Kreasi – Apresiasi



Gambar 6.1. Skema hubungan antara Kreator - Kreasi - Apresiasi
Sumber: Primadi Tabrani. 2014.

Kreator (bahasa inggris *-creator-*) berarti seorang pencipta atau pembuat gagasan. Yang disebut kreator: seniman, desainer, atau pencipta konten dalam media sosial yang kini sedang marak. Kreator juga berarti pembuat karya seni ataupun karya desain yang menuangkan pengalaman melalui proses yang diolah, dihayati dan diendapkan. Kreator harus memiliki kemampuan kreatif, termasuk di dalamnya ada dorongan bermain, sikap spontan/ekspresif dalam meluapkan emosi atau ungkapan visualnya. Kreator mempunyai ciri kreatifa dan ciri pribadi.

Kreasi adalah hasil karya atau hasil kreativitas dari seorang pencipta atau pembuat gagasan yang dituangkan dalam karya seni maupun karya desain akan menuangkan pengalaman melalui proses yang diolah, dihayati dan diendapkan. Sebuah hasil karya atau kreasi mempunyai ciri dan standarnya pada setiap tahap.

Apresiasi adalah orang yang menikmati suatu kreasi ciptaan dari kreator baik sengaja maupun tidak sengaja. Dalam mengapresiasi atau menikmati karya seni, apresiator mempunya beberapa tahap ciri apresiasi.

2. Kreator dalam Proses Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain

Dalam berkreasi, manusia perlu memiliki keseimbangan antara rasio dan kreativitas, seperti yang sudah sempat di paparkan dalam sub materi sebelumnya pada Limas Citra

Manusia, di mana kemampuan manusia terbentuk dengan holistik pada sudut Intuisi. Dalam hal tersebut, kemampuan intuisi manusia dapat dibagi tiga, sebagai berikut.

a. Intuisi Primer

Terdiri atas kemampuan rasio, lebih milik kesadaran, sedangkan kemampuan fisik milik sadar, ambang sadar, dan tidak sadar.

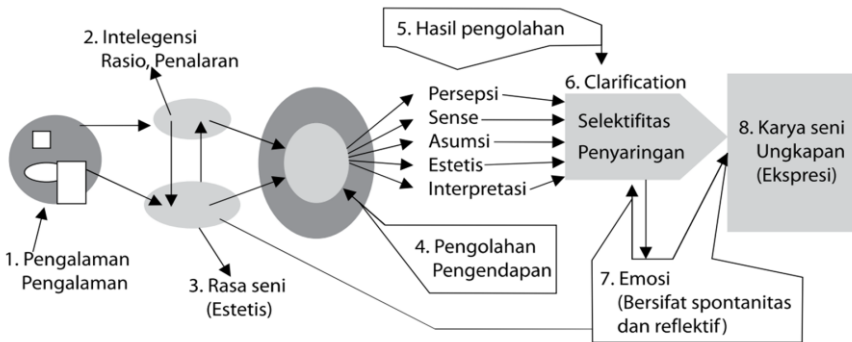
b. Intuisi Sekunder (Lebih milik ambang sadar)

Terdiri atas Imajinasi, perasaan, dan gerak.

c. Intuisi Tersier (Lebih milik tak sadar)

Terdiri atas dorongan bermain, dorongan imaji, dorongan rasa, dorongan gerak, estetika & etika, hati lapang, keberanian, sikap spontan, dan visi.

3. Proses Penciptaan Karya (Kreasi)

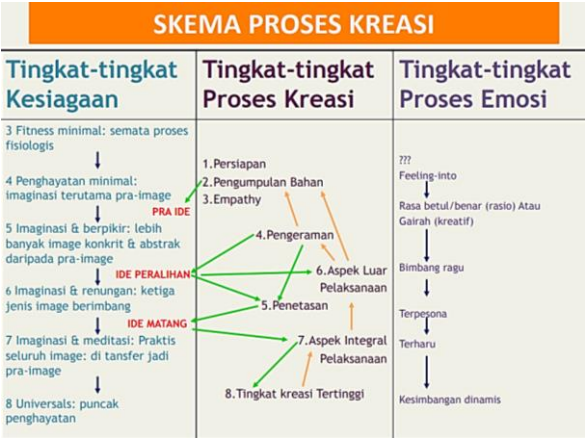


Gambar 6.2. Proses Penciptaan Karya
Sumber: Sattar M, 2012

Hasil kreasi adalah hasil pengalaman aplikatif, perenungan dan pemikiran yang kontemplatif tentang proses penciptaan karya seni dapat dijabarkan melalui diagram di atas menurut Sattar M (2012).

Sebelum berkreasi, seorang kreator akan melewati beberapa tahap ide. Pada tahap ini, ide merupakan bentuk dari kerja sama dengan proses imajinasi dari tingkat awal hingga tingkat paling tinggi, dari ketiga jenis sumber *image* yang sudah dimiliki oleh kita, perpaduan dari indera-indera kita dalam menghayati sesuatu. Pada bagian awal seperti proses ide, sampai pada tahap akhir di pelaksanaan nanti, mencakup tingkat kesiagaan, tingkat proses kreasi, dan

tingkat proses emosi, yang dapat digambarkan melalui table di bawah ini:



Gambar 6.3. Skema Proses Kreasi
Sumber: Primadi Tabrani. 2014

Tahap pertama proses penciptaan yaitu tahap persiapan dari dalam (Aspek dari dalam diri seorang kreator) maupun tahap dari luar (Aspek dari luar seorang kreator). Persiapan dari dalam yaitu dari pengalaman, pengetahuan, kesadaran dan segala hal yang melibatkan ide dan pemikiran dalam berkarya. Sedangkan tahap dari luar adalah segala pengaruh lingkungan, masyarakat, dan berbagai faktor yang mempengaruhi seorang kreator dalam proses ide.

Tahap kedua adalah tahap pengumpulan data. Pada tahap ini, secara tahap sadar maupun tahap tidak sadar. Bagi mereka yang kreativitasnya kuat, prosesnya lebih

cenderung antara sadar dan tidak sadar. Sedangkan pada mereka yang bersifat rasional pengumpulan bahan ini cenderung dalam keadaan sadar.

Tahap ketiga adalah tahap dari empati ke arah pembentukan sebuah ide. Terjadinya sebuah pertemuan dari stimuli luar dengan stimuli dalam, dan juga dibarengi dengan perasaan empatinya, kondisi seperti itu muncul saat proses bergurau dan bercanda di tingkat 2 sehingga dapat tercetus ilham empati. Hal ini adalah kemampuan untuk memberikan gambaran besar keseluruhan dari intuisi pada umumnya, terutama pada visi (*vision*), setelah dapat mengerti hubungan tertentu dari stimuli luar dengan stimuli dalam yang dapat berkembang menuju *pride* dan pada akhirnya dapat mencapai puncaknya dari sebuah penetasan.

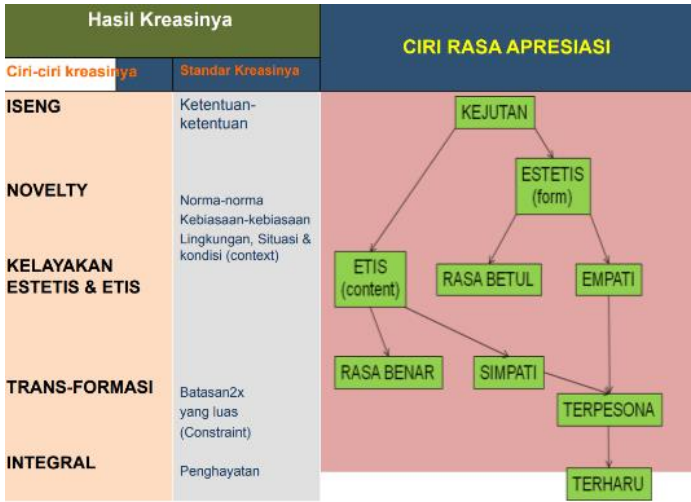
Mereka yang mempunyai intuisi baik, kreativitasnya cenderung kuat atau terkadang secara kebetulan tidak memerlukan tingkat kreasi 1 dan 2, tapi dapat langsung ke tingkat 3 dan dari sini melompati tingkat 4 langsung ke tingkat 5. Maka dari empati langsung pada penetasan.

Pada tahap selanjutnya adalah tahap pengeraman ide. Pada tingkat ini proses dimulai dari tercapainya pra ide dan berada di antara kesiagaan 5 dan 6. Pada tingkat ini terkadang tidak didahului oleh tingkat kreasi 1, 2, dan 3, yaitu pada peristiwa diterimanya suatu pra ide dari orang

lain, baik berupa perintah, petunjuk, pola, desain, contoh, dll. Jadi kreator dapat membawa kembali pra ide melalui tingkat kreasi 1, 2, 3. Proses pada tingkat ini dapat berlangsung lambat maupun cepat. Setelah melewati berbagai tahap tersebut, seorang kreator akhirnya akan menghasilkan sebuah kreasi.

4. Ciri dan Standar Hasil Kreasi

Setiap ciri dan standar hasil kreasi dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Gambar 6.4. Skema Proses Kreasi
Sumber: Primadi Tabrani, 2014

Berdasarkan gambar diatas dapat diuraikan bahwa,

a. Ciri Iseng

Hasil kreasi seringkali mempunya unsur ciri yang Humoris, lucu, aneh, iseng yang tidak biasa daripada umumnya.

b. Ciri *Novelty*

Ciri ini adalah tahap selanjutnya dari ciri kreasi iseng. Contoh dari peningkatan dari sebuah lelucon menjadi karikatur (humor, tetapi sudah berisi dan khas). Standar kreasi dari '*novel*' adalah kebiasaan dan norma. Ciri kreasi '*novel*': Kepribadian / identitas suatu karya. Artinya sebuah karya tidak dapat mencapai kualitas yang lebih tinggi apabila tidak memiliki ciri kreasi '*novel*'.

Contohnya adalah pada saat seseorang menggambar di tembok dan mencoret-coret sesuatu yang sering kali dianggap tidak ada artinya, lalu ada seseorang yang memperhatikan dan hasilnya cukup baik. Kreatornya mulai membuatnya lebih serius sehingga memindahkan gambar atau coretan tersebut ke media yang lebih baik contohnya kertas, kemudian dilanjutkan dengan mulai menyusun sebuah cerita sampai akhirnya dapat menjadi sebuah komik.

c. Ciri Kelayakan Estetis dan Etis

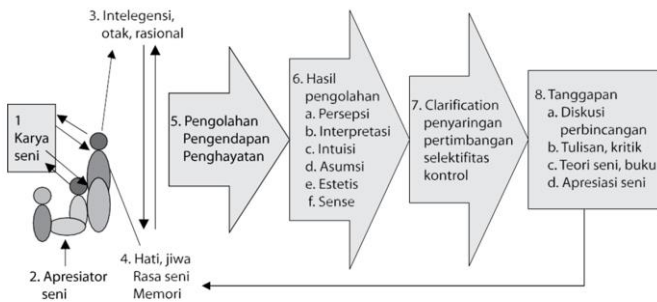
Ciri ini merupakan penggabungan dari ciri kreasi iseng, kekhasan, dan kepekaan yang disebut sebagai ciri kreasi kelayakan estetis-etis dari sebuah karya. Pada hasil kreasi yang memiliki ciri ini dapat berada pada batas maksimal yang masih dapat diterima oleh norma estetis-etis yang berlaku. Contohnya adalah peningkatan dari karikatur menjadi kritik, tapi masih berkesan humor.

d. Ciri Transformasi

Pada ciri ini adalah sebuah karya tahap selanjutnya yang lebih membawa perubahan dengan batasan-batasan yang lebih luas.

e. Ciri Integral

Ini adalah ciri terakhir dari hasil kreativitas, di mana pada ciri ini sebuah karya dari kreativitas mempunyai penghayatan secara isi dan makna yang lebih dalam.



Gambar 6. 5 Proses penciptaan karya
Sumber : Sattar M, 2012

5. Proses Apresiasi terhadap Karya Seni

Definisi apresiasi dari beberapa sumber adalah sebagai Berikut.

Apresiasi merupakan perilaku atau sikap dari seorang pelaku apresiasi seni dalam berinteraksi dengan karya seni sebagai objek pengamatan, penghayatan, dan penikmatan. Apresiasi merasakan dan menghargai karya seni secara utuh sehingga ada kepuasan setelah melakukan penghayatan mendalam (Sudarso, 2006: 161-163).

Apresiasi bukanlah sebuah proses yang hanya memulai secara objektif berdasarkan berbagai norma yang sudah ada. Apresiasi pun bukan komputatif dan bukan sekadar menganalisis dan melakukan sintesa atau bersifat dialektik. Apresiasi yang sejati, wajar, dan ilmiah hanya mungkin melalui penghayatan. Artinya harus tercapai

integrasi dari stimulus luar (karya yang diapresiasi) dengan stimuli dalam, dan hal ini berarti terdapatnya suatu kreasi yang kali ini berupa apresiasi, baik yang hanya mencapai sekedar kejutan atau yang mampu sampai terharu (Tabrani, 2000: 59).

Proses apresiasi seni merupakan salah satu dari hasil tanggapan terhadap karya seni yang melekat berkesan menjadi memori bagi apresiator seni. Apresiasi atau sikap dari perilaku tersebut dapat memberi kontribusi berharga dalam proses belajar dan bersikap di saat mengkaji teori-teori seni yang ada.

6. Tahap Apresiasi bagi Apresiator

a. Kejutan

Merupakan ciri apresiasi pertama yang muncul ketika melihat ciri karya iseng. Ciri apresiasi kejutan penting tapi tidak bertahan lama karena itu ciri kreasi iseng yang harus meningkat ke *Novelty*.

b. Estetis dan etis (Benar - Betul / Simpati - Empati)

Ciri karya Estetis menimbulkan rasa apresiasi:

- 1) Empati: yaitu perasaan jatuh cinta pada bentuk atau visual dari sebuah karya, dimana hal ini dapat juga terbentuk dari dua hal yaitu,

- a) Empati utama, yaitu jatuh cinta pada pandangan pertama atau spontanitas dari seorang apresiator terhadap hasil kreativitas.
- b) Empati biasa, yaitu kondisi dimana yang awalnya biasa saja namun lama kelamaan menjadi suka.

2) Rasa betul estetis: Yaitu kondisi seorang apresiator setuju pada estetika karya secara rasio, tetapi tidak secara perasaan.

Ciri Karya Etis, dimana ciri ini menimbulkan rasa apresiasi sebagai berikut.

- a) Simpati, yaitu kondisi dimana apresiator jatuh cinta pada konten atau isi dari sebuah karya.
- b) Rasa benar Etis, yaitu kondisi dimana apresiator setuju pada konten karya secara rasio, namun tidak secara perasaan.

c. Terpesona

Ciri karya dari Intergral yang menimbulkan rasa apresiasi "Terpesona" dari seorang apresiator, rasa dimana menyatunya empati dan simpati. Sehingga pada kondisi ini apresiator akan jatuh cinta tidak pada hanya form/bentuk/visual saja, namun juga pada konten atau isi dan makna dari suatu karya yang di hasilkan oleh kreator.

d. Terharu

Ciri ini adalah ciri yang merupakan peningkatan dari tahap terpesona, dimana adanya peningkatan sifat rasa pada konten dari sebuah karya.

**C. Proses Kreasi melalui Bahasa Rupa
dan Bahasa Kata**

Alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi disebut juga dengan bahasa. Bahasa adalah sistem simbol lisan yang arbitrer yang digunakan oleh sekelompok masyarakat untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan bahkan menjembatani isi pemikiran antarsesama yang bisa jadi beragam.

Menurut Brown, bahasa adalah seperangkat simbol (vokal maupun visual) yang sistematis, tidak sistematis, konvensional antara makna kata yang dirujuk. Bahasa digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dalam suatu kelompok masyarakat. Bahasa dikuasai oleh semua anggota kelompok masyarakat tersebut dengan cara yang sama dan dapat dipelajari oleh orang di luar kelompok masyarakat tersebut.

Menurut pendapat-pendapat di atas, dapat diartikan maka bahasa adalah suatu simbol atau sistem lambang yang sistematis yang digunakan oleh suatu komunitas

tertentu dan dikuasai oleh semua orang untuk berkomunikasi dengan cara yang sama.

Bahasa kata memiliki “kata” dan “tata bahasa”, sedangkan pada bahasa rupa ada “*images*” dan “*grammar*”. Pada awalnya akan digunakan istilah “tata rupa” untuk *grammar*. Namun, hal ini jadi dapat membingungkan karena istilah tata rupa telah banyak dipakai oleh para desainer, baik grafis/komunikasi visual, produk, interior dan sebagainya. Oleh sebab itu dipilihlah istilah tata ungkapan yang merupakan padanan dari tata bahasa pada ilmu bahasa. Poerwadarminta (1966:347) menyebutkan bahwa tata bahasa merupakan “pengetahuan atau pelajaran mengenai pembentukan dan penyusunan kata-kata atau kalimat”. Webster (1960: 629) menyebutkan “*grammar*” sebagai bagian dari studi bahasa yang berhubungan dengan bentuk dan struktur kata dengan penyusunan kembali frasa dan kalimat. Sistem struktur kata dan penyusunan kata dalam bahasa dan waktu tertentu”.

Jadi, yang dimaksud dengan tata ungkapan dalam ilmu bahasa rupa adalah aturan-aturan dalam membentuk, menyusun, merangkai “*images*” hingga mampu membawakan pesan. Dalam bahasa kata, setiap suku bangsa memiliki istilah yang berbeda untuk menyebut hal yang sama. Misalnya kuda (Indonesia), *uma*

(Jepang), *cavallo* (Itali), *cheval* (Perancis), *kabayo* (Tagalog), *paard* (Belanda), *horse* (Inggris), *jaran* (Jawa). Lalu setiap istilah ini berkembang sehingga memiliki beberapa arti. Contohnya sebuah gambar kuda tidak hanya gambar kuda, tapi dapat mempunyai makna kecepatan.



Gambar 6.6 Bahasa kata

Dalam bahasa rupa keadaannya dapat berbeda. Gambar adalah sebuah hal representatif (yang mewakili aslinya) dari zaman apapun (sejak prasejarah), dapat dikenali oleh bangsa manapun karena penggambarannya harus mewakili apa yang digambar. Hal yang menarik pada bahasa rupa bukanlah bangsa apa memakai "gambar" apa, untuk menyebut "objek" apa, tapi bagaimana cara menggambarannya. Maka dari itu untuk ilmu yang baru ini diperlukan istilah baru pula.

Dua sistem menggambar yaitu yang pertama NPM (Naturalis-Perspektif-Momen opname) dari paham rasionali barat yang menyebar ke seluruh dunia melalui kolonialisme. Dan NPM “menembak” dari satu arah, satu jarak, satu waktu saat momen itu seperti sebuah potret. NPM sejalan dengan teori fisika klasik Newton (1687) di mana memisahkan ruang dan waktu, sehingga seni rupa Barat (lukisan & patung) menjadi “*space art*” dan kehilangan dimensi waktu. Gambar jadi adegan yang merupakan gambar mati (*still picture*), memberikan kesan ruang, tapi kehilangan dimensi waktu. Oleh karena itu gambar NPM tak bisa banyak bercerita. NPM lebih mendeskripsikan apa yang digambar.

Sistem menggambar kedua adalah RWD (Ruang Waktu Datar) dari tradisi. Pada sistem ini, pencipta dapat ‘menembak’ dari aneka arah, aneka jarak, dan aneka waktu. Dengan demikian gambar bisa:

1. Menceritakan gerak
2. Objek yang sama bisa digambar beberapa kali
3. Tidak menggunakan perspektif
4. Objek yang penting diperbesar
5. Bisa ada beberapa lapis latar
6. Tiap objek dan latar punya ruang dan waktu sendiri-sendiri, tapi semuanya bisa menjadi bagian dari tema satu lukisan

RWD sudah sering terdengar sejalan dengan teori relativitas khusus Einstein (1905 – fisika modern). Oleh karena berdimensi waktu, maka gambar RWD bisa “bercerita”, hingga memunculkan “bahasa rupa”. Seperti yang di ketahui, media yang bisa bercerita adalah media yang memiliki dimensi waktu seperti musik, teater, sastra, tari, dan sebagainya.

D. Apresiasi

Secara harfiah kata apresiasi (*appretiatius* - Bahasa Latin; *appreciate*-Bahasa Inggris) merupakan hasil pengamatan terhadap sebuah karya seni, yang berarti seseorang setelah melihat, mengamati sebuah karya akan memberikan apresiasinya berupa penilaian terhadap karya yang diapresiasi ataupun penghargaan. Diibaratkan seorang kolektor setelah mengapresiasi karya dari seniman yang diincarnya, maka ia tertarik untuk membeli dan memiliki karya tersebut. Hal ini berarti kolektor melihat karya tersebut dalam menilai dan mempertimbangkan apakah karya tersebut dapat dimilikinya. Ketika ia menghayati, menikmati, dan ternyata menyadari keindahan, maka ia berupaya untuk memilikinya dengan cara membelinya.

Kolektor dalam hal ini merupakan apresiator, yaitu seseorang yang melakukan apresiasi karya seni terhadap sebuah karya yang sedang ia lihat, nikmati, dan hayati,

sehingga menimbulkan sebuah ketertarikan. Sedangkan, seni adalah sesuatu yang memiliki nilai keindahan atau estetika dan diciptakan oleh manusia dan disebut dengan karya seni. Dalam hal ini setiap orang memiliki cara mengapresiasi yang berbeda-beda, antara satu dengan yang lainnya, bergantung dari pengalaman seseorang baik pengalaman yang berasal dari dalam dirinya ataupun pengalaman dari lingkungannya. Misalnya pengalaman dari dirinya sendiri, apakah yang bersangkutan pernah memiliki pengetahuan tentang seni, pernah melakukan kegiatan yang terkait dengan seni, atau bahkan berasal dari keluarga dengan latar belakang seni, dan lain-lain. Sedangkan pengalaman dari luar, misalnya apakah seseorang pernah terlibat dalam komunitas seni, sehingga banyak mempengaruhi cara pandangnya tentang seni dan masih banyak lagi. Hal ini menyebabkan antara satu dengan lainnya sebagai apresiator memiliki cara pandang yang berbeda dalam merespon sebuah karya seni yang dilihatnya.

Secara khusus, Primadi menyatakan bahwa seseorang dapat dikatakan sebagai apresiator apabila seseorang sudah memiliki cara pandang dalam mengapresiasi seni, yang sudah mencapai rasa empati dan rasa puas. Lebih dalam lagi dikatakan bahwa seorang pengamat karya seni dapat hanyut emosi dan perasaannya ketika menikmati

karya seni hingga mencapai pesona (Tabrani, 2014, 2017, 2018). Apa yang dipaparkan ini berarti apresiator adalah seseorang yang melakukan serangkaian kegiatan yang dimulai dari kegiatan pengamatan, melakukan penghayatan terhadap apa yang dinikmatinya, dilihatnya, yang selanjutnya dilakukan sebuah penilaian, hingga akhirnya seseorang dapat memberikan sebuah penghargaan terhadap sebuah karya yang diapresiasi.

E. Rangkuman

Dalam berkreasi manusia melibatkan semua indra yang terkait dengan limas citra manusia serta melibatkan bahasa. Bahasa terdiri dari bahasa kata dan bahasa rupa. Sedangkan dalam menggambar ada dua sistem dalam menggambar yaitu menggambar dengan cara NPM dan menggambar dengan cara RWD. Dalam proses menggambar dapat menggunakan bahasa rupa yang di dalamnya terdapat ciri-ciri kreasi yang dapat menghasilkan *novelty* dalam berbagai bidang.

F. Evaluasi

1. Jelaskan tiga kemampuan intuisi manusia!
2. Jelaskan dan berikan contoh ciri kreasi hasil dari ciri iseng?

3. Jelaskan dan berikan contoh ciri kreasi hasil dari ciri kelayakan estetis dan etis?
4. Sebutkan dan jelaskan tahap apresiasi bagi apresiator?
5. Jelaskan dan berikan contoh proses kreasi melalui bahasa rupa dan bahasa kata?

Glosarium

Citra Manusia	Gambaran tentang diri manusia yang berhibingan dengan kualitas-kualitas asli manusiawi.
Hemisfer Otak	Merupakan dua bagian otak yang dibagi secara simetris, atau biasa disebut dengan belahan otak kiri dan kanan.
Kreatif	Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata yang belum pernah ada, dalam bentuk baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada.
Kreativitas	sebuah proses kognitif --buah pikiran-- yang mengubah pemahaman kita terhadap, atau hubungan kita dengan, dunia di sekitar kita.
Kuadran Otak	Empat bagian otak yang dibagi berdasarkan fungsi masing-masing bagiannya.

Limas Citra Manusia	Bagan limas yang menggambarkan citra diri manusia yang terdiri dari empat bidang segitiga yang saling terhubung.
Proses Imajinasi	Proses untuk berpikir dan membayangkan dalam angan atau menciptakan gambar kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.
Proses Kreatif	Serangkaian aktivitas untuk mewujudkan ide tersebut menjadi bentuk nyata.
Rasio	Kemampuan untuk melakukan abstraksi, memahami, menghubungkan, merefleksikan, memperhatikan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan, dan sebagainya.

Daftar Pustaka

- Abd Rahman, N., Ismail, A. R., & Abdul Rahim, R. (2020). Revolutions of Mural Painting. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(10), 1195–1200.
<https://doi.org/10.6007/ijarbss/v10-i10/8279>
- Adajian, T. (2018). *The Definition of Art*. Stanford Encyclopedia of Philosophy.
<https://plato.stanford.edu/entries/art-definition/>
- Arifian, A. (2017). *Sejarah Dunia Abad Pertengahan 500–1400 M*. PT Anak Hebat Indonesia.
- Banindro, B. S. (2015). *BOROBUDUR TEMPLE*. 8(1), 1–10.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran. *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 61–72.
<https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.143>
- De Sousa, A. (2011). Freudian theory and consciousness: A conceptual analysis. *Mens Sana Monographs*, 9(1), 210–217. <https://doi.org/10.4103/0973-1229.77437>
- Hapsari Annisa. (2021). *Trauma Psikologis*. Hellosehat.Com.
- Heilman, K. M., & Acosta, L. M. (2013). Visual artistic creativity and the brain. In *Progress in Brain Research*

- (1st ed., Vol. 204). Copyright © 2013 Elsevier B.V. All rights reserved. <https://doi.org/10.1016/B978-0-444-63287-6.00002-6>
- Hildayani, R. (n.d.). *Perkembangan Manusia*.
- Kabanda, P. (2016). *Work as Art: Links Between Creative Work and Human Development*.
http://hdr.undp.org/sites/default/files/kabanda_hdr_2015_final.pdf
- Kleiner, F. S. (2014). Gardner's Art Through The Ages: A Concise Western History. In S. A. Poore (Ed.), *Wadsworth, Cengage Learning, USA* (Third Edit). Wadsworth, Cengage Learning.
- Koentjaraningrat. (2004). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jambatan.
- Lestari, M. (2021). Hubungan Antara Sense of Belonging dengan Homesickness pada Siswa Baru di Pondok Pesantren. *Jurnal Psikologi Islam*, 12 No.1(February).
- Malik, S. (2022). Using neuroscience to explore creative media in art therapy: a systematic narrative review. *International Journal of Art Therapy: Inscape*, 27(2), 48–60. <https://doi.org/10.1080/17454832.2021.1998165>
- Muhtar, T., & Dallyono, R. (2020). Character education from the perspectives of elementary school physical education teachers. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 395–408. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.30647>

- Pasaribu, R. B. F. (n.d.). *Kebudayaan dan Masyarakat*.
- Peursen, C. A. Van. (1988). *Strategi Kebudayaan*. Kanisus.
- Ponty, M. M. (2012). Phenomenology of Perception. In *The Philosophical Review*. Routledge Taylor and Francis Group. <https://doi.org/10.2307/2183671>
- Primadi. (2000). *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. ITB.
- Riyani, M. (2015). Local Genius Masyarakat Jawa Kuno Dalam Relief Candi Prambanan. *Jurnal Seuneubok Lada*, 2(1), 9–20.
<https://ejurnalunsam.id/index.php/jsnbl/article/view/554>
- Sadiqin, I. K., Istyadji, M., & Winarti, A. (2017). Optimizing the Student's Right Brain Potential in Chemistry Learning Process. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 8(1), 2550–0716.
https://www.researchgate.net/publication/321623731_MENGOPTIMALKAN_POTENSI_OTAK_KANAN_SISWA_DALAM_PEMBELAJARAN_KIMIA_Optimizing_the_Student's_Right_Brain_Potential_in_Chemistry_Learning_Process
- Samovar, L. A. (2010). *Komunikasi lintas budaya: communication between culture*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sandra, Y., Syafei, S., Irwan, I., & Fitrona, N. (2021). *Buku Ajar Sejarah Seni Rupa Nusantara* (M. Nasrudin (ed.)).

- PT. Nasya Expanding Management.
www.penerbitnem.com
- Southern, A. (2019). The power of creative learning through the arts: Economic imperative or social good? *Power and Education*, 11(2), 175–190.
<https://doi.org/10.1177/1757743819845059>
- Suarta, N., Dwi, D., & Rahayu, I. (2018). Model Pembelajaran Holistik Integratif di PAUD Untuk Mengembangkan Potensi Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1), 31.
<https://doi.org/10.29303/jipp.Vol3.Iss1.44>
- Sulasm, D. W. . (2002). *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. ITB.
- Tabrani, P. (2012). Komunikasi : Nyata , maya dan hubungannya dengan pendidikan. *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, 04(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.5614/jkvw.2012.4.1.1>
- Tabrani, P. (2014). *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar* (1st ed.). Erlangga.
- Tabrani, P. (2017). Bahasa Rupa Dan Kemungkinan Munculnya Senirupa Indonesia Kontemporer Yang Baru. *Jurnal Komunikasi Visual WIMBA*, 8(1), 1–12.
http://jurnalwimba.com/index.php/wimba/article/view/127/pdf_80

- Tabrani, P. (2018). Prinsip-Prinsip Bahasa Rupa. *Jurnal Budaya Nusantara*, 1(2), 173–195.
<https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol1.no2.a1579>
- Titi Andaryani, E. (2016). Proses Terjadinya Suatu Karya Seni. *Imaji*, 14(2), 157–163.
<https://doi.org/10.21831/imaji.v14i2.12179>
- Wahyuningsih, B. Y., & Sunni, M. A. (2020). Efektifitas Penggunaan Otak Kanan dan Otak Kiri terhadap Pencapaian Hasil Belajar Mahasiswa. *Palapa*, 8(2), 351–368. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i2.885>
- Yunita Kristanti, E. (2013). *Hasil Bedah 30 Mayat, Sketsa Anatomi Da Vinci Terbukti Akurat*. Liputan6.Com Jakarta.
<https://www.liputan6.com/global/read/534412/hasil-bedah-30-mayat-sketsa-anatomi-da-vinci-terbukti-akurat>
- Zaenuri, A. (2005). Estetika Ketidaksadaran: Konsep Seni menurut Psikoanalisis Sigmund Freud (1856-1939). *Harmonia: Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, VI(3).
<https://media.neliti.com/media/publications/66525-ID-none.pdf>

Indeks

A

alat permainan, 32
Albert Einstein, 44
ambang sadar, 16, 19, 21, 28,
55, 71, 73, 75, 76, 86
Ambang sadar, 71
analitis, logis, faktual, 52
anatomi manusia, 2
Andrea Hirata, 44
aneka arah, 100
aneka jarak, 100
Apresiasi, 93, 94, 109
apresiasi karya seni, 101
Apresiasi, 84, 85, 93, 94, 100
aptitude, 14
arsitektur, 72
Arsitektur kontemporer, 72
art for art's sake, 65
artistik, 41
Asia Tengah, 7

B

bahasa, 4, 7, 9, 12, 18, 21, 28, 33,
34, 45, 48, 50, 54, 77, 82, 85,
96, 97, 98, 99, 100, 102, 103,
118
bahasa Austronesia, 7
bahasa kata, 4, 48, 50, 77, 82,
102, 103
bahasa rupa, 54, 77, 82, 97, 98,
99, 100, 102, 103, 118
bahasa visual, 48
batang otak, 40

beradaptasi,, 5
berkarya, 55, 68, 88
Berkomunikasi, 9
bermain, 31, 32, 33, 34, 35, 48,
55, 60, 61, 62, 68, 73, 74, 85,
86
bermain dan mengenal
lingkungan, 34
Bermain kreatif, 31
bermain,, 31, 62, 73, 85, 86
berpikir dan berkreasi, 27, 28,
36, 82
berpikir integral, 54
berpikir kritis, logis, 26
berpikir yang terintegrasi, 55
bidang visual, 36
brain jogging, 64

C

capaian pembelajaran, 3
cat air, 70, 71
cerebellum (otak kecil), 40
cerebrum (otak besar), 40
Charles Robert Darwin, 4
Ciri Integral, 92
Ciri Iseng, 91
Ciri karya dari Intergral, 96
Ciri Karya Etis, 95
ciri karya iseng, 94
Ciri Kelayakan Estetis & Etis,
91
ciri kreatifa, 85
ciri kreativitas, 14
Ciri *Novelty*, 91
Ciri Transformasi, 92

Citra kreatif, 69
 citra manusia, 3, 18, 69, 102
 Citra manusia, 18, 82
 Citra Rasional, 69, 82
corpus callosum, 40, 49
Correctness, Goodness, Fitness
 dan *Intuition*, 72
Creativity, 70, 73, 82
curiosity, 68

D

daya cipta, 43
 diary (*acta diurna*), 11
 dorongan rasa, 86
 dua hemisfer otak, 36, 41

E

ego (*Das Ich*), 19
 eksperimen, 48, 49, 50, 51, 55,
 56, 59, 60, 63, 72, 73, 74
 Eksperimen, 51, 61, 68, 69, 71,
 79, 81
 eksperimen kreatif, 48, 55, 74
 Eksplorasi, 2, 63
 Ekpresi, 61
 elaborasi, 21
 Elaborasi, 14
 emosi, 24, 33, 52, 62, 85, 88, 102
Emotion, 74, 75, 76
 empat kuadran otak manusia,
 36
 empat teori, 9
 Empati biasa, 95
 Empati utama, 95
 estetika & etika, 86
 Estetis dan etis, 94
 evolusi proses kreasi, 17
Experimental, 53

F

Fitness, 71, 72, 74, 82, 83
 Forum Romanum, 11

G

gambar, 5, 17, 24, 43, 46, 47, 50,
 51, 53, 54, 58, 59, 60, 61, 70,
 71, 73, 74, 79, 81, 83, 90, 91,
 98, 99, 100, 106
 gambar-gambar, 5
 Gnoti Theauton, 2
Goodness, 71, 72, 73, 82, 83
grammar, 97
 gua leang-leang, 5
 gua prasejarah, 5

H

hardskill, 49
head, heart, and hand, 64
 hieroglif, 10
 holistik, 38, 53, 79, 86

I

Id, ego, dan superego, 19
 ideographic, 10
 iklan informasi, 60
images, 97, 98
Imagination, 70, 72, 74, 76, 82
 imaji abstrak, 15, 34
 Imaji abstrak, 28
 Imaji konkret, 28
 imaji konsep, 15, 28
 imaji nonverbal, 59
 imajinasi, 15, 16, 17, 32, 45, 62,
 71, 78, 87
 Imajinasi, 17, 42, 77, 78, 81, 86,
 106
 imajinasi dari dalam, 16

imajinatif, 31, 67, 71
 indera, 4, 24, 28, 51, 59, 87
 Indo Eropa, 7
 informasi aktual, 81
 Inkubasi, 65
 inovasi, 26, 43, 47, 56
 integrasi imajinasi, 15
 interaksi, 12, 48
 intuisi, 43, 75, 86, 89, 103
 Intuisi Primer, 86
 Intuisi Sekunder, 86
 Intuisi Tersier, 86
Intuition, 71, 75, 82, 83
 IQ, 24, 36, 37

J

Jawa Kuno, 6, 109
 Johannes Gutenberg, 11
 Jurnal Visual, 79, 81

K

karya kreatif, 62, 63, 64, 66, 73, 120
 kecerdasan, 1, 4, 13, 32, 33, 36, 37, 38
 kecerdasan analitik-praktikal, 37
 Kecerdasan mental, 37
 kelancaran, 21, 31
 Kelancaran, 14, 31
 keluwesan, 21, 31
 Keluwesan, 14
 kemampuan fisik, 15, 24, 86
 kemampuan kognitif, 39, 64
 kemampuan kreatif, 24, 85
 Kemampuan Primer, 71
 kemampuan rasio, 24, 79, 86
 Kemampuan Sekunder, 71
 Kemampuan Tersier, 71
 Kepekaan, 14

kepribadian, 1, 18, 20, 39, 41
 kepribadian (*personality*), 18
 ketidaksadaran, 42, 55, 71
 kiri, 24, 40, 41, 48, 49, 50, 57, 58, 81
 kode verbal, 9
 kognisi, 14, 20, 63
 komunikasi dalam, 9, 17
 komunikasi luar, 17
 komunikasi visual, 81, 97
 konektivitas, 39
 konsep stimulus verbal, 59
 konsisten, 63, 74
 kontekstual, 68
 kontemplatif, 87
 Kreatifitas, 81
 kreativitas, 2, 12, 13, 14, 19, 21, 23, 26, 27, 32, 33, 34, 36, 39, 41, 43, 44, 47, 48, 56, 60, 62, 65, 67, 68, 74, 69, 73, 77, 79, 81, 82, 85, 86, 92, 95
 Kreativitas, 12, 13, 26, 30, 33, 42, 48, 56, 60, 62, 64, 66, 71, 77, 79, 81, 82, 105, 107, 110
 Kreator, 84, 85, 86
 Kreator – Kreasi – Apresiator, 84
 krisis identitas, 30
 kuantitatif, 52

L

learning by doing, 68
 Leonardo da Vinci, 2, 68, 69
 Limas Citra Manusia, 69, 70
 lukisan, 68, 99, 100

M

makhluk Tuhan, 20
 Manusia, 1, 2, 3, 4, 8, 12, 16, 18, 19, 20, 34, 36, 38, 41, 48, 55,

69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 77,
82, 86, 105, 106, 108
manusia Jawa kuno, 7
masa *renaissance*, 2
Media Cetak, 11
Media Massa, 11
Memory aiding stage, 9
mengolah seni, 48, 61
microcosmos, 2
Movement, 71, 72, 75, 76, 82
multiple intelligence, 49
multitasking, 63

N

Naturalis-Perspektif-Momen
opname, 99
Neuron, 51
neuropsikolog, 41
nirleka, 8
nonaptitude, 14
novelty, 13, 26, 64, 103
NPM, 99, 103

O

orang Melayu, 7
orisinalitas, 21, 31
Orisinalitas, 14
otak kanan, 24, 40, 41, 44, 45,
47, 48, 50, 53, 55, 56, 59, 81
otak kiri, 24, 26, 40, 41, 44, 47,
48, 49, 53, 55, 56, 59, 105
otak manusia, 36, 39, 50, 54, 55
out of the box, 31

P

papan iklan, 60
Pencerahan, 65
pengalaman aplikatif, 87
pengalaman kreatif, 37

pengamatan, penghayatan,
dan penikmatan., 93
perenungan dan pemikiran, 87
perkembangan motorik, 33
permainan tradisional, 33
phoenetic, 10
Physical, 70, 75, 82
pictorial, 10
Plato,, 2
potensi otak, 36, 48, 52, 54, 56,
63
potensi tinggi (*highest
potential*), 20
pra aksara, 6, 8
pra dan aksara, 8
Pra-imaji, 27, 34
prasejarah, 5, 17, 99
problem solving, 65
proses belajar, 12, 16, 17, 59,
60, 63, 74, 94
Proses imajinasi, 17
proses kreasi, 15, 16, 18, 21, 24,
25, 34, 59, 60, 61, 74, 88, 103
proses kreatif, 3, 21, 23, 65
proses sensasi-persepsi, 16

R

Rasa benar Etis, 95
Rasa betul estetis, 95
rasio, 15, 23, 26, 34, 37, 69, 72,
79, 81, 82, 86, 95
Rasio, 23, 24, 71, 77, 78, 79, 81,
82, 106
Rational, 52, 71, 72, 82
redefinisi, 21
Redefinisi, 14
Relational/Feeling, 52
Rennaisance, 68
RWD (Ruang Waktu Datar), 99

S

segi intelektual, 13
seni, 1, 3, 26, 42, 48, 55, 65, 71,
69, 85, 87, 93, 94, 99, 100,
102, 118
seniman, 60, 62, 66, 68, 69, 73,
74, 101
seniman dan desainer, 60, 62,
69, 73
sensasi, 16, 17, 62, 67
serabut saraf, 40, 49
Sigmund Freud, 18, 111
siklus kreativitas, 17
simbol (vokal maupun visual),
96
sintetis, intuitif, integratif, 53
sistem simbol lisan yang
arbitrer, 96
softskill, 49
Sokrates, 2
solusi kreatif, 56, 66, 67
space art, 99
still picture, 99
stimuli luar, 16, 89
stimulus luar, 16, 94
Sulawesi selatan, 5
sumber *image*, 87
superego (*Das Ueber Ich*), 19

T

Tahap ide, 15
tahap pelaksanaan, 16
taksonomi, 38
tata bahasa, 97

tata rupa, 97
tata ungkapan, 97, 98
Teknologi dan digital, 11
telinga, raba, penciuman, 24
Teori Bakat, 29
Teori Buble Luck, 10
Teori Kompromi, 29
Teori Tabula Rasa, 28
Terharu, 96
tiga kategori kemampuan
manusia, 71
tiga kemampuan utama
manusia, 24
transenden, 20
Trinil Ngawi, 6
Ts'ai Lun, 10
tulisan, 8, 10, 57
tulisan China, 10
tulisan Mesir kuno, 10
Tulisan Sumeria, 10

V

Verifikasi, 65
Visual, 79, 80, 81, 107, 110
visual dan verbal, 59

W

wujud fisik, 27, 28

Y

Yulius Caesar, 11
Yunani dan Romawi, 10

Tentang Penulis



Ariesa Pandanwangi, menempuh pendidikan S1 di Pendidikan Seni Rupa UPI, S2 di Magister Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB dan menyelesaikan studi lanjut program doktoral di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Saat ini mengajar sebagai Dosen di Program Studi Seni Rupa Murni, FSRD Universitas Kristen Maranatha. Fokus penelitiannya terhadap bahasa rupa dan seni budaya nusantara, menjadikannya kerap memperoleh berbagai hibah, dan hasil penelitiannya dimanfaatkan dalam industri serta untuk pemberdayaan perempuan di pelosok nusantara. Beberapa kali pernah terpilih sebagai dosen berprestasi. Penggiat seni yang kerap mendirikan beberapa komunitas yang aktif berkegiatan, aktif berpameran karya seni baik di dalam dan luar negeri. Keilmuannya berhasil diimplementasikan kedalam lintas bidang, dan sudah diterbitkan dalam beberapa buku.



Yuma Chandrahera, menempuh pendidikan S1 Jurusan Desain Interior di Universitas Kristen Maranatha pada tahun 2002 dan lulus pada 2006. Sejak lulus, langsung mengajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha di mata kuliah Sejarah Seni Rupa dan Desain dan Mata kuliah komposisi. Melanjutkan Studi Magister Desain di Institut Teknologi Bandung pada tahun 2007 dan lulus pada 2010. Memiliki ketertarikan pada Human studies terutama Penelitian mengenai warna, psikologi, sejarah dan budaya. Selama mengajar, sudah menyusun beberapa diktat dan materi pembelajaran Mata kuliah Sejarah Seni Rupa dan Desain. Selain membuka Studio Desain interior Sendiri, sejak 2006 aktif sebagai tenaga pendidik di Program Studi S1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha dan sebagai pengurus Himpunan Desainer Interior Indonesia Jawa Barat.



Isabella Isthipraya Andreas, menempuh pendidikan S1 di Program Studi Desain Interior Institut Teknologi Bandung (lulus tahun 2006), serta menempuh studi lanjut di Program Magister Desain Institut Teknologi Bandung (lulus tahun 2010).

Saat ini mengajar sebagai dosen di Program Studi S1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Memiliki ketertarikan pada bidang sosial dan budaya dengan beberapa penelitian mengenai desain dan gaya hidup manusia, bangunan bersejarah, dan ruang pertunjukan. Aktif dalam beberapa komunitas filosofi, disabilitas, dan lintas agama yang sering menggunakan karya kreatif dan media populer sebagai sarana menyalurkan gagasan dan edukasi masyarakat.

