[ber]Pikir Kreatif

Agustina Kusuma Dewi

[ber]Pikir Kreatif

Katanya, lebih mudah membuat orang menjadi tidak kreatif, ketimbang sebaliknya. Banyak juga asumsi muncul, bahwa kreativitas menjadi sulit tumbuh jika terbelenggu ekosistem yang tidak kreatif. Bagaimana jika kita menggeser sudut pandang, melihat berpikir kreatif sebagai proses mental yang melibatkan penjelajahan konsep di luar batas-batas yang sudah ada, dengan tujuan menciptakan solusi atau gagasan yang khas dan berbeda; dalam beragam ekosistem? Artinya, kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk melihat hubungan atau makna yang tidak terlihat pada pandangan pertama, memanfaatkan keberanian untuk menjelajahi ide-ide baru tanpa takut pada ketidakpastian, dan merangkul fleksibilitas pikiran. Dalam konteks ini, pikiran kreatif tidak hanya tentang menghasilkan ide-ide unik, tetapi juga mengenai pengembangan keterampilan adaptasi dan kemampuan untuk melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. Sebagai sebuah kisikan, buku ini merupakan sentuhan kecil untuk mengembalikan kesadaran bahwa setiap orang terlahir kreatif, dan [Ber]Pikir Kreatif memerlukan proses komunikasi pribadi dan antar-pribadi yang terus-menerus, intens, serta totalitas penghayatan.

eureka media aksara
Anggota IKAPI No. 225/JTE/2021

0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-120-218-5
9 786231 202185

[BER]PIKIR KREATIF

Agustina Kusuma Dewi

PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA

[BER]PIKIR KREATIF

Penulis : Agustina Kusuma Dewi

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Eva Nur Safitri

ISBN : 978-623-120-218-5

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, FEBRUARI 2024**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992
Surel : eurekamediaaksara@gmail.com
Cetakan Pertama : 2024

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

Buku ini dipersembahkan kepada (Alm.) Prof. Primadi Tabrani, yang selalu menginspirasi untuk berani berproses kreasi tanpa henti, mengeksplorasi pengetahuan, sambil tetap menghikmati hak atas *freedom to failure*.

Buku ini pun ditulis agar suatu saat dapat dibaca oleh Ziya, Kelana, Zen, dan Kiyandra; energi abadi yang tidak pernah berhenti mengajarkan untuk terus 'hidup di dalam hidup' dengan penuh kegairahan seorang pembelajar.

Buku ini lahir, dari hasil diskusi panjang dengan Ayah Adi "Kelik" Surahman tentang "lebih mudah menjadikan orang tidak kreatif, ketimbang sebaliknya"; sebuah kondisi yang [ternyata] sulit terelakkan.

Dan, kemudian…

Terima kasih, bagi mereka yang percaya; bahwa menjadi kreatif butuh intensitas, totalitas, dan kepasrahan menjalani proses sampai selesai.

PENGANTAR

Dr. Andry Masri, M.Sn.
Penulis Buku "Strategi Visual : Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain" (2016),
Founder PT. Matahati Kreasi Nusantara

Menuntut seorang kreator untuk menuliskan proses kreasinya merupakan sesuatu yang sangat tidak mudah untuk dipenuhi, karena sebagian besar proses yang dialami mereka merupakan proses yang gelap, tidak mudah untuk diuraikan, bahkan sebagian besar tidak mengetahui juga harus darimana memulai uraiannya. Mungkin hal inilah yang menyebabkan banyak para kreator enggan menuliskan prosesnya terlebih dengan menggunakan bahasa ilmiah. Sementara itu, kreatifitas sendiri lebih banyak dibahas dari bidang studi filsafat, seni, psikologi, dan pendidikan, yang ke-empatnya memandang kreatifitas sebagai objek kajian, atau lebih tepatnya sains mengenai kreatifitas. Oleh karena itu sangat menarik ketika Edward de Bono mengusulkan berpikir lateral alih alih menggunakan istilah kreatifitas. Usulan pemikiran ini disampaikan dalam sebuah buku dengan menggunakan bahasa yang sangat lugas dan populer, membongkar ketidak mengertian mengenai kreatifitas yang coba diterangkan oleh para ahli filsafat atau ahli psikologi.

Hal yang menarik dari usulan De Bono, karena yang ditawarkan bersifat sangat praktis dan realistis, akan tetapi tidak berjarak jauh dari teori-teori yang sebelumnya banyak diusung sehingga kita menjadi sadar bahwa kreatifitas tidak cukup dipandang sebagai objek keilmuan, ia lebih dibutuhkan pada

bidang-bidang yang praktis, dan seharusnya menjanjikan sesuatu yang menyenangkan.

Seharusnya kreatifitas itu memang harus menyenangkan, dan oleh karena itu beberapa ahli sering mengaitkannya dengan teori mengenai permainan. Pada tahun 1928 John Von Neumann mengenalkan teori mengenai permainan sebagai sains mengenai strategi, melalui tulisannya dengan judul *On the Theory of Games of Strategy*. Perlahan, teori mengenai permainan disadari sebagai sesuatu yang penting, bahkan sejak tahun 1950-an telah menjadi perbincangan para ilmuwan dan dianggap sebagai alat yang penting dalam berbagai industri, ekonomi, politik, sejarah hingga bisnis. Merujuk pada Gadamer, hal yang paling serius dilakukan oleh manusia adalah bermain, dimana setiap manusia mengikuti sebuah peraturan yang sama, akan tetapi setiap orang akan memiliki strategi yang berbeda untuk satu permainan yang sama, yang khas menjadi miliknya sesuai dengan karakteristiknya. Disinilah teori permainan terlihat terkait dengan kreatifitas, dan terhubung dengan apa yang dinamakan originalitas.

Inilah harapan yang muncul ketika seorang Agustina Kusuma Dewi memberikan kesempatan kepada saya untuk memberi kata pengantar pada buku dengan tajuk "Berpikir Kreatif", semoga buku ini menawarkan sebuah kesenangan dalam membicarakan kreatifitas, selayaknya seseorang yang menawarkan sebuah permainan, menjanjikan bahwa permainan ini akan menarik dan menyenangkan.

Salut dan selalu kagum dengan kegelisahan Agustina Kusuma Dewi dalam upayanya mewarnai dunia keseni rupaan Indonesia.

DAFTAR ISI

PENGANTAR ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
KONSEP AWAL TENTANG BERPIKIR KREATIF: **1**
BAB 1 "ISENG" DAN "BERMAIN" DALAM PROSES KREATIF, APAKAH BOLEH? **4**
A. Eksplorasi Tanpa Rencana: Iseng Sebagai Permulaan Kreatif. 4
B. Bermain sebagai Simulasi Kreatif: Menciptakan Dunia Imajinatif. 5
C. Mendorong Kolaborasi dan Interaksi Sosial: Bermain sebagai Sarana Kreativitas Bersama. 5
D. Melepaskan Ketakutan akan Kegagalan: Iseng dan Bermain sebagai Pembelajaran dari Kesalahan. 6
E. Menciptakan Lingkungan yang Merangsang Kreativitas: Kaitan Iseng dan Bermain dalam Konteks Sehari-hari. 6
BAB 2 PROSES BERPIKIR RUPA DAN RUANG LINGKUP KREATIVITAS: *MEMBUKA PINTU MENUJU IDE-IDE INOVATIF* **7**
A. Proses Berpikir Rupa: Menggali Kreativitas Melalui Citra Visual 7
B. Alat Visual dalam Proses Berpikir Rupa: Meningkatkan Ekspresi Kreatif 8
C. Ruang Lingkup Kreativitas dalam Proses Berpikir Rupa 9
D. Memperkaya Kreativitas Melalui Proses Berpikir Rupa 10
BAB 3 POTENSI OTAK KIRI DAN OTAK KANAN DALAM BERKREASI: *MEMBUKA PINTU MENUJU KREATIVITAS LUAR BIASA* **11**
A. Otak Kiri dan Otak Kanan: Perbedaan dalam Fungsi dan Karakteristik 11

BAB 4 HUBUNGAN BERBAGAI "DORONGAN KREATIF" DALAM PROSES KREASI 15
A. Dorongan Bermain yang Bukan Main-Main: *Kehidupan Kreatif yang Dinamis* 15
B. Dorongan Eksplorasi Imaji: *Melihat Dunia dalam Warna-warna Kreatif* 16
C. Dorongan Rasa: *Mendalami Emosi dalam Karya Kreatif* . 18
D. Dorongan Gerak: *Mengantisipasi Stagnasi dalam Proses Kreasi* 19
E. Dorongan Estetika: *Keindahan dalam Setiap Detail* 21
F. Hati Lapang: *Menerima dan Menghargai Keanekaragaman* 23
G. Keberanian: *Menghadapi Tantangan dalam Kreativitas* ... 25
H. Spontanitas: *Kebebasan dalam Eksperimen* 26
BAB 5 PERLUNYA VISION, KEMATANGAN DAN KEDALAMAN PIKIRAN DALAM BERPROSES KREASI SEBAGAI FONDASI KREATIVITAS YANG KUAT 29
A. Visi: Fondasi Kreativitas yang Kuat 29
B. Kematangan: Keseimbangan dan Pemahaman yang Matang dalam Berpikir 30
C. Kedalaman Pikiran: Memahami Kompleksitas dan Substansi Ide 31
BAB 6 APRESIASI MUNCUL DARI KESELARASAN ANTARA KE-KHAS-AN PRIBADI, CIRI KREASI, DAN STANDAR KREASI 33
A. Mengidentifikasi dan Memahami Ke-Khas-an Pribadi: *Melukis Identitas dalam Karya Kreatif* 33
B. Ciri Kreasi: *Mendeteksi Unsur-Unsur Kreatif dalam Karya* 34
C. Standar Kreasi: *Membangun Kualitas dan Integritas dalam Karya* 34
D. Menunjukkan Rasa Apresiasi dalam Berproses Kreasi: *Memperkaya Pengalaman Kreatif* 35
E. Mengapa Ini Penting? 35

BAB 7 CIRI PROSES KREASI DALAM SENI RUPA DAN DESAIN: *MENELUSURI TAHAP-TAHAP DARI MENUJU PRA-IDE HINGGA IDE MATANG*.....37
A. Ciri Proses Kreasi 1: Menuju Pra-Ide.....37
B. Ciri Proses Kreasi 2: Menuju Ide.....38
C. Peralihan: Menghubungkan Pra-Ide dan Ide Matang .40
D. Ciri Proses Kreasi 3: Menuju Ide yang Matang 40
BAB 8 BERPIKIR KREATIF: *MENGEKSPLORASI MAKNA DAN ESENSI KREATIVITAS* 44
A. Kreatif: *Sebuah Sifat atau Tindakan?* 44
B. Kreatif sebagai Investasi Masa Depan.....46
C. Mengapa perlu berpikir kreatif? 46
D. Penerapan Berpikir Kreatif dalam Kehidupan Sehari-hari.....47
BAB 9 MENGGALI KREATIVITAS DAN PEMETAAN KONSEP.....48
A. Brainstorming: Menyuburkan Tanah Kreativitas.....48
B. Peta Konsep: Merangkai Konsep dalam Gambaran Visual Melalui *Mind Mapping*.....49
BAB 10 BERAGAM TEKNIK PEMECAHAN MASALAH.....52
A. *Random Words*: Melangkah di Luar Batas Pikiran 52
B. *Problem Statement:* Memahami Esensi Permasalahan...53
C. *Musik Super Memori:* Harmoni untuk Kognisi Optimal.....54
D. *Doodling:* Cara Menggambar Pikiran Kita.....57
E. *Storyboarding:* Merancang Narasi Visual 58
BAB 11 MENGGALI POTENSI DIRI SEBAGAI MODAL BERKREASI.....61
A. Gaya Belajar 61
B. Kepribadian Menurut DISC 62
C. Kecerdasan Majemuk.....64
D. Pentingnya Memadukan Gaya Belajar, Kepribadian, dan Kecerdasan Majemuk dalam Berkreasi.....65
BAB 12 BERPIKIR DIVERGEN DAN KONVERGEN: *MEMAHAMI DINAMIKA KREATIVITAS DAN SOLUSI*.....67
A. Berpikir Divergen.....67

B. Berpikir Konvergen 68
BAB 13 MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN NALAR KREATIF 71
A. Lateral Thinking..... 71
B. *Critical Thinking* 72
C. *Six Thinking Hats*: Mengatur Cara Berpikir Secara Terstruktur..... 73
BAB 14 PENTINGNYA BERPIKIR DENGAN WAWASAN DAN BERPIKIR STRATEGIS DALAM PROSES KREASI..... 75
A. Berpikir dengan Wawasan..... 75
B. Berpikir Strategis..... 76
C. Integrasi Berpikir dengan Wawasan dan Berpikir Strategis dalam Proses Kreasi 77
BAB 15 *SCAMPER*: MEMBONGKAR KREATIVITAS MELALUI PEMIKIRAN SISTEMATIS..... 79
BAB 16 HUKUM TARIK-MENARIK (*LAW OF ATTRACTION*) DAN KREATIVITAS DALAM SENI RUPA DAN DESAIN 82
A. Dasar-Dasar Hukum Tarik-Menarik..... 82
B. Hukum Tarik-Menarik dalam Inovasi Desain 83
C. Perwujudan *Law of Attraction* dalam Pola Berpikir..... 84
Spirit[s] of Creative Thinking 93
TENTANG PENULIS 96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 7. 1. "The Persistence of Memory.” 38
Gambar 7. 2. "Les Demoiselles d'Avignon” (Pablo Picasso, 1907) [Online] 39
Gambar 7. 3. “Mona Lisa” (Leonardo da Vinci, 1517) [Online]....41
Gambar 7. 4. (1) Zaha Hadid (31 October 1950 – 31 March 2016); (2) Sketsa manual Zaha Hadid; (3) Heydar Aliyev Center in Baku, Azerbaijan (2007–2013) [Online] ...42
Gambar 9. 1. Contoh Peta Pikiran (Mind Mapping) [Online] 50
Gambar 10. 1. Doodling Formal dan Nonformal [Online].....58
Gambar 10. 2. Contoh Storyboarding [Online] 59
Gambar 16. 1. Contoh Papan Inspirasi berupa Papan Visi (Vision Board) [Online].....86
Gambar 16. 2. Contoh Jurnal Kreatif atau Sketch Journal [Online]87

BAB 1

"ISENG" DAN "BERMAIN" DALAM PROSES KREATIF, APAKAH BOLEH?

Iseng dan bermain, dua kata yang mungkin sering dianggap sepele, sebenarnya memiliki keterkaitan yang erat dengan proses kreatif. Baik iseng maupun bermain melibatkan unsur kebebasan, eksperimen, dan kecenderungan untuk mengeksplorasi tanpa terikat oleh batasan yang kaku. Dalam konteks kreativitas, kedua konsep ini dapat berperan sebagai pendorong penting dalam menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan meningkatkan inovasi. Mari kita telusuri lebih jauh kaitan antara iseng, bermain, dan proses kreatif.

A. Eksplorasi Tanpa Rencana: Iseng Sebagai Permulaan Kreatif.

Iseng sering kali menjadi katalisator untuk kreativitas yang tak terduga. Ketika seseorang melakukan sesuatu tanpa rencana atau tujuan tertentu, otak diberi kebebasan untuk menjelajahi dan menciptakan. Misalnya, ketika seorang seniman melukis tanpa tema tertentu atau seorang penulis menulis tanpa skenario, hasilnya mungkin jauh lebih unik dan penuh dengan kejutan. Iseng memberikan ruang untuk kebebasan berekspresi dan melepaskan diri dari batasan ekspektasi. Pada level pribadi, ketika seseorang iseng dengan ide atau konsep tanpa tekanan untuk mencapai hasil tertentu, ini bisa menjadi awal yang menginspirasi untuk proyek kreatif lebih lanjut. Kemampuan untuk merangkul keisengan sebagai bagian dari proses kreatif dapat membuka pintu menuju ide-ide yang segar dan tak terduga.

BAB 2

PROSES BERPIKIR RUPA DAN RUANG LINGKUP KREATIVITAS: *MEMBUKA PINTU MENUJU IDE-IDE*

Proses berpikir rupa adalah suatu pendekatan kognitif yang menggunakan elemen visual, seperti gambar, diagram, dan grafik, untuk merancang, menyusun, dan menyampaikan ide dan informasi. Dalam konteks kreativitas, berpikir rupa menjadi fondasi untuk mengungkapkan dan mengembangkan ide-ide inovatif.

A. Proses Berpikir Rupa: Menggali Kreativitas Melalui Citra Visual

Proses berpikir rupa berakar pada gagasan bahwa pikiran manusia mampu merespons lebih baik terhadap visual dan imajinatif. Sebagai respons terhadap bentuk komunikasi tradisional yang seringkali terfokus pada teks dan kata-kata, berpikir rupa memberikan dimensi tambahan dengan memasukkan elemen-elemen visual ke dalam proses berpikir. Ini bukan hanya tentang membuat gambar atau diagram semata, melainkan tentang menyampaikan ide secara lebih jelas dan kreatif. Dalam kreativitas, penggunaan proses berpikir rupa memungkinkan seseorang untuk melihat gambaran besar dan hubungan kompleks antara konsep-konsep. Ini membuka pintu bagi imajinasi yang lebih luas dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap ide-ide kreatif. Proses berpikir rupa melibatkan beberapa tahapan yang membantu merinci dan menyusun ide-ide menjadi bentuk visual yang dapat dipahami.

1. **Konsepsi Ide.** Tahap awal dari proses berpikir rupa adalah konsepsi ide. Pada titik ini, seseorang merumuskan konsep

BAB 3

POTENSI OTAK KIRI DAN OTAK KANAN DALAM BERKREASI: *MEMBUKA PINTU MENUJU KREATIVITAS LUAR BIASA*

Pertanyaan mengenai peran otak kiri dan otak kanan dalam proses kreatif telah menjadi topik yang menarik dalam dunia neurosains dan psikologi kognitif. Kedua sisi otak ini memiliki fungsi dan kemampuan yang berbeda, dan pemahaman terhadap peran masing-masing dapat memberikan wawasan yang berharga dalam mendalami proses kreatif.

A. Otak Kiri dan Otak Kanan: Perbedaan dalam Fungsi dan Karakteristik

Otak manusia terbagi menjadi dua hemisfer, yaitu otak kiri dan otak kanan, yang dihubungkan oleh korpus kalosum, suatu struktur saraf yang memungkinkan keduanya berkomunikasi. Umumnya, otak kiri dikaitkan dengan pemrosesan logis dan analitis, sementara otak kanan lebih terlibat dalam pemrosesan kreatif dan intuitif. Meskipun kedua sisi ini bekerja bersama dalam kebanyakan aktivitas, pemahaman perbedaan antara keduanya memberikan gambaran yang lebih baik tentang bagaimana kreativitas dapat muncul.

Otak Kiri: Pusat Logika dan Analisis

Otak kiri dikenal sebagai pusat logika dan analisis. Ini memproses informasi secara terstruktur, berurutan, dan menggunakan logika formal. Fungsi otak kiri mencakup keterampilan matematika, pemecahan masalah, dan berpikir

BAB 4

HUBUNGAN BERBAGAI "DORONGAN KREATIF" DALAM PROSES KREASI

Dalam realitas kehidupan sehari-hari, proses kreatif melibatkan sejumlah dorongan bawaan manusia. Konsep-konsep seperti bermain, imaji, rasa, gerak, estetika, hati lapang, keberanian, dan spontanitas memiliki keterkaitan yang dalam dalam menginspirasi dan membentuk proses kreasi. Setiap dorongan kreatif yang secara alami telah hadir dalam diri setiap manusia tersebut di atas, dapat memengaruhi dan diterapkan dalam proses kreasi.

A. Dorongan Bermain yang Bukan Main-Main: *Kehidupan Kreatif yang Dinamis*

Bermain adalah cara alami manusia untuk mengeksplorasi dunia sejak usia dini. Dorongan bermain membawa nuansa keceriaan, keingintahuan, dan eksperimen dalam proses kreatif. Saat bermain, seseorang cenderung lebih terbuka terhadap ide-ide baru, lebih mampu berimprovisasi, dan lebih rela menghadapi kemungkinan kegagalan. Dalam konteks kreativitas, bermain memainkan peran penting dalam membuka pikiran untuk kemungkinan-kemungkinan yang belum terpikirkan sebelumnya.

Proses kreatif yang terinspirasi oleh dorongan bermain sering kali lebih dinamis dan tidak terikat oleh aturan yang kaku. Ini dapat terlihat dalam seni, desain, atau bahkan di dunia bisnis di mana pendekatan bermain memicu inovasi dan gagasan segar. Dorongan bermain mengajak kita untuk mengambil

BAB 5

PERLUNYA VISION, KEMATANGAN DAN KEDALAMAN PIKIRAN DALAM BERPROSES KREASI

A. Visi: Fondasi Kreativitas yang Kuat

Proses kreatif tidak hanya melibatkan aktifitas fisik atau aplikasi teknik-teknik tertentu. Vision (visi), kematangan, dan kedalaman pikiran menjadi elemen kunci dalam membentuk fondasi kreativitas yang kuat. Vision, atau visi, adalah kemampuan untuk membayangkan sesuatu yang belum ada, melihat masa depan dengan jelas, dan memiliki gambaran yang jelas tentang tujuan yang ingin dicapai. Dalam konteks kreativitas, visi adalah pemandu utama yang membimbing langkah-langkah dalam proses kreasi. Visi membantu menetapkan tujuan yang jelas dalam proses kreatif. Ini tidak hanya tentang penciptaan sesuatu yang indah atau inovatif tetapi juga mengenai memberikan makna dan nilai tambah pada karya atau hasil akhir. Dalam situasi di mana ada rintangan atau tantangan, visi membantu untuk tetap fokus pada tujuan akhir. Kemampuan untuk melihat melampaui hambatan saat ini memungkinkan seseorang untuk mencapai hasil kreatif yang lebih besar. Visi yang jelas memberikan inspirasi dan motivasi. Saat seseorang memiliki visi yang kuat, mereka memiliki landasan yang stabil untuk menjaga semangat dan semangat dalam menghadapi perjalanan panjang proses kreatif.

Vision, atau visi, adalah kemampuan untuk membayangkan sesuatu yang belum ada, melihat masa depan dengan jelas, dan memiliki gambaran yang jelas tentang tujuan yang ingin dicapai. Dalam konteks kreativitas, visi adalah

BAB 6

APRESIASI MUNCUL DARI KESELARASAN ANTARA KE-KHAS-AN PRIBADI, CIRI KREASI, DAN STANDAR KREASI

Proses kreatif merupakan perjalanan unik yang dialami oleh setiap individu, dan dalam menyusun karya-karya kreatifnya, mengidentifikasi dan memahami ke-khas-an pribadi, ciri kreasi, dan standar kreasi menjadi esensial. Elemen-elemen ini dapat membentuk dan memperkaya proses kreatif seseorang, serta menumbuhkan kemampuan menunjukkan rasa apresiasi yang dapat menjadi salah satu kunci dalam meningkatkan kualitas karya yang dihasilkan.

A. Mengidentifikasi dan Memahami Ke-Khas-an Pribadi: *Melukis Identitas dalam Karya Kreatif*

Ke-khas-an pribadi merujuk pada karakteristik unik yang dimiliki oleh setiap individu. Mengidentifikasi dan memahami ke-khas-an pribadi menjadi langkah awal yang krusial dalam proses kreatif. Hal ini tidak hanya memungkinkan seseorang untuk melukis identitasnya dalam karya-karya, tetapi juga membentuk dasar untuk penemuan gaya pribadi yang membedakan. Memahami ke-khas-an pribadi membantu menciptakan karya yang autentik. Sebuah karya yang mencerminkan karakteristik pribadi memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri karena diwujudkan melalui lensa individual. Ke-khas-an pribadi sering kali mencerminkan nilai-nilai dan keyakinan seseorang. Membawa elemen-elemen ini ke dalam proses kreatif menghasilkan karya yang memiliki kedalaman emosional dan arti filosofis yang lebih besar. Proses

BAB 7

CIRI PROSES KREASI DALAM SENI RUPA DAN DESAIN: *MENELUSURI TAHAP-TAHAP DARI MENUJU PRA-IDE HINGGA IDE MATANG*

Proses kreatif dalam seni rupa dan desain adalah perjalanan yang kompleks dan penuh tantangan. Dari tahap pra-ide hingga ide matang, setiap langkah memiliki ciri-ciri khasnya.

A. Ciri Proses Kreasi 1: Menuju Pra-Ide

Tahap menuju pra-ide adalah awal dari suatu konsep kreatif. Ini melibatkan pemahaman awal terhadap topik atau tema yang akan dijelajahi. Beberapa ciri khas dari tahap ini melibatkan:

1. *Penelitian dan Eksplorasi*. Pada tahap ini, seniman terlibat dalam penelitian mendalam tentang topik atau tema yang ingin dijelajahi. Ini dapat melibatkan membaca, mengumpulkan referensi visual, dan memahami konteks historis atau budaya yang relevan.
2. *Pembentukan Gagasan Awal*. Gagasan awal atau konsep awal mulai muncul. Ini mungkin hanya sekedar bayangan atau sentuhan pertama tentang bentuk karya yang ingin dihasilkan.
3. *Eksperimen Visual*. Seniman mulai melakukan eksperimen visual. Ini bisa berupa sketsa kasar, catatan, atau bahkan mood board untuk menggambarkan atmosfer atau estetika yang diinginkan.

BAB 8

BERPIKIR KREATIF: *MENGEKSPLORASI MAKNA DAN ESENSI KREATIVITAS*

Kreativitas, sebuah konsep yang melibatkan imajinasi dan inovasi, telah menjadi elemen kunci dalam perkembangan manusia sepanjang sejarah. Kata "kreatif" berasal dari bahasa Latin, "creare," yang artinya menciptakan atau menghasilkan. Kreativitas merupakan kemampuan manusia untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan ekspresi yang unik. Ini mencakup berbagai bidang, dari seni dan desain hingga sains, teknologi, dan bisnis. Untuk memahami lebih dalam arti dari "kreatif" dan "kreativitas," mari kita telaah konsep ini secara lebih rinci.

A. Kreatif: *Sebuah Sifat atau Tindakan?*

Kreatif bukanlah sekadar atribut, melainkan suatu cara hidup dan tindakan yang terus-menerus melibatkan pikiran yang terbuka, imajinasi, dan penemuan. Orang yang memiliki sifat kreatif cenderung memiliki keinginan untuk menjelajahi ide-ide baru, tidak takut untuk keluar dari zona nyaman, dan memiliki kemampuan untuk melihat kemungkinan di tengah-tengah kesulitan. Sifat ini mencakup kemampuan untuk berpikir fleksibel, adaptif, dan menciptakan solusi yang tidak konvensional.

Kreativitas bukanlah monopoli dari segelintir individu yang dianggap "berbakat." Sebaliknya, setiap orang memiliki potensi kreatif yang dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Keunikan setiap individu membuka peluang untuk melihat dunia dari perspektif yang berbeda, dan inilah salah satu

BAB 9

MENGGALI KREATIVITAS DAN PEMETAAN KONSEP

Brainstorming dan Peta Konsep merupakan dua pendekatan yang sangat efektif untuk merangsang kreativitas dan memetakan konsep. Kedua teknik ini memiliki peran penting dalam mengorganisir pikiran, menyusun ide, dan meningkatkan pemahaman terhadap suatu topik.

A. Brainstorming: Menyuburkan Tanah Kreativitas

Pengertian Brainstorming

Brainstorming adalah suatu metode pengumpulan ide yang melibatkan kelompok orang untuk menciptakan solusi atau ide baru terkait dengan suatu masalah atau topik tertentu. Teknik ini dikembangkan oleh Alex Faickney Osborn pada tahun 1941 dan sejak itu menjadi alat yang populer dalam dunia bisnis, pendidikan, dan berbagai bidang lainnya.

Langkah-langkah dalam Brainstorming:

1. Penentuan Tujuan: Sebelum memulai sesi brainstorming, penting untuk menetapkan tujuan sesi tersebut. Apa yang ingin dicapai? Ide apa yang sedang dicari?
2. Aturan Tanpa Kritik: Suasana yang bebas dari kritik merupakan kunci utama dalam sesi brainstorming. Peserta diharapkan untuk mengekspresikan ide-ide mereka tanpa takut akan penilaian.
3. Generasi Ide Secara Bebas: Peserta diajak untuk memberikan ide-ide sebanyak mungkin. Semua ide diterima tanpa penilaian apapun.

BAB 10

BERAGAM TEKNIK PEMECAHAN MASALAH

Dalam dunia yang terus berkembang dan dinamis, kreativitas dan kemampuan untuk memecahkan masalah menjadi kunci keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupan. Beberapa konsep unik yang berkontribusi pada peningkatan kreativitas dan efisiensi dalam pemecahan masalah, yaitu "*Random Words*", *Problem Statement*, Musik Super Memori, *Doodling*, dan *Storyboarding*. Masing-masing dari konsep ini membawa pendekatan yang unik dan bermanfaat dalam meningkatkan produktivitas dan kemampuan berpikir kritis, tanpa menghilangkan unsur "senang" dalam berproses.

A. *Random Words*: Melangkah di Luar Batas Pikiran

Random Words adalah teknik di mana seseorang atau sebuah tim menggunakan kata-kata acak sebagai pemicu untuk merangsang ide-ide kreatif atau solusi masalah. Ide di balik konsep ini adalah bahwa kata-kata yang muncul secara acak dapat memaksa otak untuk berpikir di luar batas konvensional dan merangsang koneksi ide yang tidak terduga.

Pengaplikasian *Random Words*:

1. Pembukaan Sesi Brainstorming: Sebelum memulai sesi brainstorming, tim dapat menggunakan random words untuk membuka pikiran dan memecah kebuntuan kreatif.

BAB 11

MENGGALI POTENSI DIRI SEBAGAI MODAL BERKREASI

Dalam perjalanan pencapaian pribadi dan profesional, pemahaman diri menjadi landasan penting untuk mengoptimalkan potensi dan kreativitas. Beberapa aspek yang memainkan peran krusial dalam pengembangan potensi diri adalah gaya belajar, kepribadian DISC menurut William Moulton Marston (1928), dan kecerdasan majemuk. Menggali ketiga elemen sebagai potensi diri dalam konteks berkreasi; dapat mendorong tumbuhnya kepercayaan, bahwa, setiap manusia sesungguhnya, terlahir kreatif.

A. Gaya Belajar

Gaya belajar merujuk pada cara seseorang memahami, memproses, dan mengingat informasi. Setiap individu memiliki preferensi dan kecenderungan unik dalam mengasimilasi pengetahuan. Howard Gardner, seorang psikolog perkembangan, mengidentifikasi berbagai gaya belajar, termasuk visual, auditori, dan kinestetik.

Jenis-jenis Gaya Belajar:

1. Visual (Gaya Belajar Visual). Orang yang memiliki gaya belajar visual lebih suka menggunakan gambar, diagram, atau grafik untuk memahami informasi. Mereka seringkali membutuhkan visualisasi untuk memproses konsep.

BAB 12

BERPIKIR DIVERGEN DAN KONVERGEN: *MEMAHAMI DINAMIKA KREATIVITAS DAN SOLUSI*

Pemahaman tentang berpikir divergen dan konvergen adalah kunci dalam mengeksplorasi dinamika kreativitas dan menemukan solusi yang efektif. Dua pendekatan ini menciptakan landasan yang unik untuk proses berpikir dan pemecahan masalah, serta berperan dalam mengembangkan ide kreatif dan mencapai solusi yang kokoh.

A. Berpikir Divergen

Berpikir divergen adalah suatu proses kognitif di mana seseorang mencari berbagai alternatif, ide, atau solusi terhadap suatu masalah atau konsep. Ini melibatkan ekspansi pemikiran untuk menghasilkan berbagai kemungkinan tanpa terlalu membatasi diri pada pola pikir atau ide tertentu. Berpikir divergen memungkinkan keragaman dan kekayaan gagasan untuk berkembang.

Ciri-ciri Berpikir Divergen:

1. *Keterbukaan terhadap Ide Baru.* Berpikir divergen melibatkan keterbukaan terhadap ide-ide baru, bahkan yang mungkin tampak tidak konvensional atau tidak terduga.
2. *Generasi Banyak Ide.* Proses ini ditekankan oleh generasi banyak ide atau solusi untuk satu masalah atau konsep tertentu.
3. *Fleksibilitas Pemikiran*. Berpikir divergen menuntut fleksibilitas dalam pemikiran, di mana individu tidak terpaku pada satu cara pandang atau solusi.

BAB 13

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN NALAR KREATIF

Dalam menjalani kehidupan sehari-hari, kita sering dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemikiran kritis dan kreatif. Tiga konsep utama yang berperan penting dalam mengembangkan keterampilan ini adalah *Lateral Thinking*, *Critical Thinking*, dan *Six Thinking Hats*.

A. Lateral Thinking

Lateral Thinking adalah pendekatan terhadap pemecahan masalah yang berfokus pada pencarian solusi di luar jalur pemikiran konvensional. Dikembangkan oleh Edward de Bono, *Lateral Thinking* mendorong orang untuk menghasilkan ide-ide yang tidak terduga dengan melibatkan sudut pandang yang berbeda.

Prinsip-prinsip *Lateral Thinkin*g:

1. Pindah dari Pola Pemikiran Konvensional: *Lateral Thinking* menantang kita untuk keluar dari pola pemikiran rutin dan mencari alternatif yang kreatif.
2. Pemanfaatan Analogi dan Metafora: Menggunakan analogi atau metafora membantu membuka pemikiran kita terhadap kemungkinan solusi yang lebih luas.
3. Pendekatan Eksperimental: *Lateral Thinking* mendorong pendekatan eksperimental, di mana kita mencoba hal-hal baru dan tidak takut untuk gagal.

BAB 14

PENTINGNYA BERPIKIR DENGAN WAWASAN DAN BERPIKIR STRATEGIS DALAM PROSES KREASI

Berpikir dengan wawasan dan berpikir strategis adalah dua elemen penting yang memainkan peran utama dalam proses kreasi. Saat seseorang menggabungkan kedua kemampuan ini, mereka tidak hanya mampu menghasilkan ide-ide kreatif, tetapi juga memiliki pandangan yang jernih tentang cara mewujudkannya ke dalam realitas.

A. Berpikir dengan Wawasan

Berpikir dengan wawasan adalah kemampuan untuk melihat dan memahami lebih dari sekadar permukaan dari suatu masalah atau konsep. Ini melibatkan pengumpulan informasi yang luas, analisis mendalam, dan pemahaman yang menyeluruh terhadap konteks yang melingkupi suatu situasi atau ide. Seseorang yang berpikir dengan wawasan mampu menangkap nuansa, hubungan, dan implikasi yang mungkin terlewatkan oleh pikiran yang lebih sempit. Berpikir dengan wawasan membuka pintu kesempatan. Seseorang yang mampu melihat lebih dari apa yang tampak di permukaan cenderung mengidentifikasi peluang yang tidak terlihat oleh orang lain. Ini memberikan landasan yang kuat untuk proses kreasi, karena ide-ide yang dihasilkan tidak hanya sebatas mengikuti tren, melainkan muncul dari pemahaman yang mendalam terhadap kondisi dan peluang yang ada.

BAB 15

SCAMPER: MEMBONGKAR KREATIVITAS MELALUI PEMIKIRAN SISTEMATIS

SCAMPER adalah suatu teknik kreatif yang dirancang untuk merangsang pemikiran ide-ide baru dan inovatif. Teknik ini memanfaatkan sembilan strategi atau pertanyaan yang diformulasikan untuk merangsang pemikiran kreatif melalui suatu pendekatan sistematis. SCAMPER adalah singkatan dari *Substitute* (Gantikan), *Combine* (Gabungkan), *Adapt* (Adaptasi), *Modify* (Modifikasi), *Put to Another Use* (Gunakan untuk Hal Lain), *Eliminate* (Eliminasi), dan *Reverse* (Balik). Melalui penerapan SCAMPER, individu atau tim dapat merinci dan mengembangkan ide-ide yang sudah ada atau menciptakan sesuatu yang sepenuhnya baru.

1. **Substitute (Gantikan).** Pertama dalam SCAMPER adalah Substitute, yang mendorong kita untuk mempertimbangkan penggantian elemen-elemen yang ada dengan yang baru. Ini dapat melibatkan penggantian bahan, fungsi, atau bahkan konsep dasar. Sebagai contoh, dalam perancangan produk, kita dapat menggantikan material tradisional dengan bahan ramah lingkungan untuk memberikan dampak yang lebih positif pada lingkungan.
2. **Combine (Gabungkan).** Dalam tahap Combine, kita dihadapkan pada pertanyaan bagaimana kita bisa menggabungkan elemen-elemen yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru dan inovatif. Ini melibatkan penciptaan hubungan baru antara elemen-elemen yang mungkin terlihat tidak terkait. Misalnya, dalam konteks desain perangkat lunak,

BAB 16

HUKUM TARIK-MENARIK *(LAW OF ATTRACTION) DAN* KREATIVITAS DALAM SENI RUPA DAN DESAIN

Hukum Tarik-Menarik, atau yang lebih dikenal sebagai *Law of Attraction*, adalah konsep yang menyatakan bahwa pikiran dan perasaan kita memiliki kekuatan untuk mempengaruhi realitas kita. Dengan fokus pada energi positif, hukum ini mengajarkan bahwa jika kita memvisualisasikan dan meyakini sesuatu dengan kuat, kita dapat menarik pengalaman dan hasil yang sesuai dengan pikiran dan perasaan kita. Bagaimana hukum ini dapat terkait dengan proses kreasi di seni rupa dan desain?

A. Dasar-Dasar Hukum Tarik-Menarik

Law of Attraction menyatakan bahwa pikiran dan perasaan kita adalah sumber daya kreatif yang kuat. Jika kita fokus pada hal-hal positif dan visualisasi yang kuat, kita menciptakan suatu energi yang menarik pengalaman yang sejalan dengan pemikiran kita. Ini mencakup keyakinan bahwa pikiran positif menghasilkan pengalaman positif, dan sebaliknya. Dalam seni rupa dan desain, penerapan hukum ini melibatkan pemahaman bahwa energi positif dapat merangsang kreativitas dan meningkatkan hasil karya.

Dalam seni rupa dan desain, seniman sering menggunakan teknik visualisasi kreatif. Ini melibatkan membayangkan hasil akhir karya seni atau desain dengan detail yang mendalam. Penerapan *Law of Attraction* dalam hal ini berarti bahwa ketika seorang seniman memvisualisasikan dengan kuat karyanya yang sukses dan menarik, mereka

DAFTAR PUSTAKA

Big Magic: Creative Living Beyond Fear, Elizabeth Gilbert, Riverhead Books, 2015.

Ciri Gerak pada Iklan Cetak: Penerapan Bahasa Rupa pada Desain Komunikasi Visual, Agustina Kusuma Dewi, ITB Press, 2000.

Creativity for Graphic Designers: A Real-World Guide to Idea Generation - From Defining Your Message to Selecting the Best Idea for Your Printed Pie, Oldach, North Light Books, 1995.

Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration, Ed Catmull & Amy Wallace, Random House, 2014.

Desain Grafis: Dari Mata Turun Ke Hati, Rene Arthur, Penerbit Kelir, 2007.

Flow: The Psychology of Optimal Experience, Mihaly Csikszentmihalyi, Harper Perennial, 1990.

Graphic Designer for Communication, Malcolm Barnard, New York: Routledge, 2005.

How To Have A Beautiful Mind, Edward de Bono, Ebury Press, 2004.

Kursus Lima Hari dalam Berpikir, Edward de Bono, Penguin Books, 1967.

Mindset: The New Psychology of Success, Carol S. Dweck, Ballantine Books, 2007.

Thinking, Fast and Slow, Daniel Kahneman, Farrar, Straus and Giroux, 2011.

Multiple Intelligences: New Horizons, Howard Gardner, Basic Books, 2006.

Originals: How Non-Conformists Move the World, Adam Grant, Viking, 2016.

Proses Kreasi, Apresiasi dan Belajar, Primadi Tabrani, Bandung: ITB Press, 2000.

Psikologi Komunikasi, Jalaluddin Rakhmat, Penerbit Remaja Rosdakarya, 1999.

Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative, Austin Kleon, Workman Publishing Company, 2012.

Strategi Visual: Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain, Andry Masri, Yogyakarta: Jalasutra, 2016.

The Artist's Way: A Spiritual Path to Higher Creativity, Julia Cameron, Jeremy P. Tarcher, 2002.

The War of Art: Break Through the Blocks and Win Your Inner Creative Battles, Steven Pressfield, Warner Books, 2003.

Dapat diakses secara online, pelengkap bacaan:

Otak Manusia dan Proses Kreasi https://youtu.be/vYd2SkcjP9Y

Why Man Creates https://youtu.be/lT2mqA6UYDw

Limas Citra Manusia dalam Proses Kreasi https://www.youtube.com/watch?v=UZzULvXdd1c

Mind Mapping, Tony Buzan [Online] https://www.tonybuzan.edu.sg/about/mind-maps/

Tools for Creating Ideas http://www.creatingminds.org/tools/tools_all.htm

Tes Gaya Belajar [Online] https://akupintar.id/tes-gaya-belajar

Tes Kepribadian [Online] https://akupintar.id/tes-kepribadian

Tes kemampuan [Online] https://akupintar.id/tes-kemampuan

TENTANG PENULIS

Dr. Agustina Kusuma Dewi, S.Sos., M.Ds., biasa dipanggil Ina; adalah seorang pendidik sekaligus dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Nasional (ITENAS) di Bandung; yang juga merupakan penerima Beasiswa LPDP BPI-RI PK-37 (Tahun 2015-2017). Ia menyelesaikan studi sarjana di Fakultas Ilmu Komunikasi (FIKOM) Universitas Padjadjaran (2004), melanjutkan studi Magister Desain di Institut Teknologi Bandung (2015) dengan fokus kajian penelitian terkait konsep gerak dan semiotika gerak. Dr. Agustina menyelesaikan program doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain di Institut Teknologi Bandung pada tahun 2022, dengan bidang kajian mengenai semiotika gerak, bahasa rupa, psikologi desain, dan media dan kajian budaya. Sejak tahun 2005, Dr. Agustina tertarik mendalami psikologi desain; termasuk di dalamnya juga mencakup proses kreasi, berpikir kreatif, dan pola berpikir kreatif dalam desain. Dr. Agustina aktif terlibat dalam berbagai organisasi, termasuk Forum Film Bandung, Forum Studi Kebudayaan ITB, dan Teater Bel Bandung. Ia telah menulis hampir sepuluh buku fiksi yang diterbitkan oleh penerbit skala nasional salah satunya adalah Grasindo, serta buku non-fiksi yang beberapa diantaranya diterbitkan oleh ITB Press. Aktif dalam penulisan naskah untuk drama, cerita pendek di media massa, dan artikel ilmiah di jurnal akademik, saat ini, Dr. Agustina tinggal di Bandung bersama suaminya dan empat putra-putrinya. Untuk korespondensi dapat menghubungi Instagram/Facebook @inabicara atau melalui Email: agustina@itenas.ac.id dan situs webnya https://inabicara.medium.com/ .