

ANALISIS KREATIVITAS, PROSES KREATIF DAN MINAT MURID TERHADAP JURUSAN SENI RUPA STUDI KASUS DI SMA NEGERI 1 KADIPATEN

Dhea Shinfana Niza Aulia¹, Donny Trihanondo² dan Teddy Ageng Maulana³

^{1,2,3}S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
shinfanadhea@student.telkomuniversity.ac.id, donnytri@telkomuniversity.ac.id, teddym@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Kreativitas merupakan sebuah bakat yang dimiliki dan dibawa sejak lahir oleh setiap orang. Sejak usia dini tanpa disadari setiap individu sudah di ajari mengenai kreativitas, baik dalam lingkungan keluarga maupun saat masuk ke dalam jenjang dimana mendapatkan pendidikan yaitu sekolah. Dalam pembelajaran di sekolah, terdapat pelajaran yang bernama seni budaya, yang di dalamnya akan diajarkan berbagai macam seni dan salah satunya adalah seni rupa. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran ini dapat membantu untuk mengembangkan kreativitas. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kreativitas serta proses kreatif murid SMA Negeri 1 Kadipaten setelah pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa, serta mengetahui minat murid terhadap jurusan seni rupa. Untuk mencapai apa diharapkan dalam penelitian ini, maka dilakukan pengumpulan data dengan metode survey terhadap murid SMA Negeri 1 Kadipaten yang menjadi data utama dan literasi buku sebagai data pendukung. Setelah data terkumpul, data akan dianalisis dengan metode analisis deskriptif.

Kata Kunci: Kreativitas, Proses Kreatif, Minat

Abstract : Creativity is a talent that is owned and carried from birth by everyone. From an early age, without realizing it, every individual has been taught about creativity, both in the family environment and when entering the level where they get education, namely school. In learning at school, there is a lesson called cultural arts, in which various kinds of art will be taught and one of them is fine art. The activities carried out in this learning can help to develop creativity. The purpose of this study was to analyze the creativity and creative process of students at SMA Negeri 1 Kadipaten after learning cultural arts, especially fine arts, and to find out the students' interest in the fine arts department. To achieve what is expected in this study, data collection was carried out using a survey method for students of SMA Negeri 1

Kadipaten which became the main data and book literacy as supporting data. After the data is collected, the data will be analyzed by descriptive analysis method.

Keywords: *Creativity, Creative Process, Interest*



PENDAHULUAN

Seni rupa adalah sebuah cabang seni yang menciptakan sebuah karya dimana hasil ciptaan tersebut dapat dinikmati dan dirasakan oleh masyarakat secara umum, dengan kata lain karya seninya difokuskan pada keindahan penampilan serta sentuhan. Berdasarkan bentuknya seni rupa dapat dibagi menjadi dua, yaitu Seni 2 Dimensi dan Seni 3 Dimensi. Seni 2 dimensi ialah sebuah karya seni yang memiliki dimensi panjang serta lebar dan hanya dapat dilihat dari satu sudut pandang saja. Contoh untuk karya seni 2 dimensi ini ialah lukisan. Seni 3 dimensi itu sebuah karya seni yang berbentuk bangun ruang dan memiliki volume dimana dimensinya terdiri panjang, lebar dan tinggi. Karya seni ini dapat dilihat dari segala sisi contohnya adalah patung.

Keanekaragaman bentuk karya seni ini terjadi dikarenakan adanya berbagai macam seni dalam seni rupa itu sendiri, salah satu contohnya adalah seni lukis yang menghasilkan karya dalam bentuk dua dimensi, seni patung yang menghasilkan karya tiga dimensi, dan sebagainya. Seorang seniman dalam pembuatan karyanya dapat dengan bebas memilih bentuk karya apa dan jenis seni apa yang akan dibuatnya.

Dalam pembuatan karyanya, seorang seniman akan menentukan gagasan apa yang akan mereka buat, kemudian melakukan eksplorasi terhadap gagasan tersebut. Pada tahapan ini seniman akan melakukan banyak kegiatan seperti membaca, melakukan riset, mencari informasi, yang pada akhirnya akan memunculkan rasa ingin menginformasikan, rasa ingin tahu, rasa ingin mengungkapkan pendapat terhadap gagasan tersebut. Setelah mendapatkan berbagai macam informasi, rasa dan pengetahuan dari kegiatan eksplorasinya, selanjutnya seniman akan menentukan visualisasi apakah atau bentuk dan jenis karya seni apa yang akan dibuatnya. Tahapan-tahapan yang dilakukan seniman itu khususnya pada tahapan eksplorasi, tanpa

disadari mendorong munculnya kreativitas seniman dalam membuat dan menentukan karyanya.

Kreativitas adalah sebuah bakat yang telah dimiliki dan dibawa sejak lahir oleh setiap orang. Setiap individu memiliki kreativitas yang berbeda-beda. Sejak usia dini tanpa disadari setiap individu sudah di ajari mengenai kreativitas, baik dalam lingkungan keluarga maupun saat masuk ke dalam jenjang dimana mendapatkan pendidikan yaitu sekolah.

Dalam pembelajarannya di sekolah, terdapat pelajaran yang bernama seni budaya. Pada pelajaran ini murid akan melakukan sebuah kreasi dan diajarkan apresiasi. Berkreasi di sini berarti diberi kesempatan untuk berekspresi serta mengaktualisasikan diri dengan beragam seni yang telah dipelajari. Pada kegiatan apresiasi murid akan melakukan analisis, memberikan tanggapan terhadap suatu karya secara mendalam dalam konteks individu, sosial, dan kultural. Kegiatan-kegiatan tersebut membantu mereka untuk mengembangkan kreativitas. Tentu kreativitas tidak hanya didapatkan dari pembelajaran seni saja, namun dengan belajar seni ada peluang yang besar untuk mengembangkan hal tersebut (Sugiarto, 2019).

Selain itu, pada pembelajaran ini murid diajarkan berbagai macam bentuk seni. Dalam buku Fokus Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA (Kamdi & Suryadi, 2020) dijelaskan bahwa ada empat macam bidang seni yang diajarkan ialah seni tari, seni rupa, seni musik, dan seni pertunjukkan. Masing-masing bidang seni ini akan memberikan kesempatan murid untuk mengalami pelajaran yang beragam dengan tujuan dapat mengembangkan kepercayaan diri murid serta rasa senang atau minat dalam berkarya seni.

Pada kegiatan inti pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa yang dilakukan oleh murid di sekolah menengah atas (SMA) mereka melakukan kegiatan

literasi, berpikir kritis, melakukan kolaborasi, komunikasi, dan terakhir adalah kreativitas (Ramadhan, 2021). Pada kegiatan literasi, murid akan melakukan pengamatan, membaca, menulis yang berkaitan dengan konsep, unsur dan prinsip dalam seni rupa. Berpikir kritis memberikan kesempatan murid untuk memahami, melakukan kegiatan bertanya yang menggali rasa penasaran mereka mengenai konsep, unsur dan prinsip dalam seni rupa. Murid akan membuat suatu kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mengenai konsep, unsur dan prinsip dalam seni rupa. itu adalah kolaborasi. Murid akan mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu yang kemudian akan direspon oleh murid yang lainnya sehingga membentuk komunikasi. Kegiatan-kegiatan tersebut akhirnya menghasilkan atau membentuk kreativitas murid mengenai konsep, unsur dan prinsip dalam seni rupa (Ramadhan, 2021). Membuat sebuah pemikiran atau gagasan lahir yang kemudian akan menjadi landasan dalam berkarya.

Weisberg dalam (Sugiarto, 2019) menunjukkan beberapa studi kasus dalam seni rupa mengenai kreativitas pada seniman-seniman dan mengatakan bahwa 'pemikiran/gagasan' merupakan sebuah peran penting dalam memberikan dasar dalam kreativitas. Studi lainnya mengenai kreativitas menurut Sofyan Salam dalam (Sugiarto, 2019) mencakup, subjek kreatif, objek kreatif, proses kreatif, dan lingkungan kreatif. Proses kreatif sendiri merupakan sebuah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh subjek kreatif yaitu manusia/individu dalam hal berpikir, bersikap dan bertindak terhadap sesuatu pada situasi tertentu (Sugiarto, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana kreativitas khususnya pelaksanaan proses kreatif pada murid sekolah menengah atas (SMA) di SMA Negeri 1 Kadipaten terhadap seni khususnya seni rupa selama pembelajaran. SMA Negeri 1 Kadipaten adalah sekolah menengah atas yang terletak di Kadipaten, Majalengka

dengan dua penjurusan yaitu ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan ilmu pengetahuan alam (IPA). Pada setiap jurusannya para murid diajarkan mengenai seni budaya. Sekolah ini merupakan sekolah yang memfokuskan para muridnya dalam melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Sehingga, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat murid terhadap jurusan seni rupa di perguruan tinggi setelah menerima pembelajaran seni rupa di kelas. Melalui survey dan melakukan wawancara terhadap murid serta guru mengenai hal-hal yang telah disebutkan diatas penelitian ini dilaksanakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan peneliti ialah deskriptif dengan metode studi kasus serta metode survey. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai suatu variable, satu variable atau lebih tanpa menarik perbandingan atau mengaitkannya dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2012). Pendekatan studi kasus menurut (Salmaa, 2021) adalah penelitian yang dilakukan dengan berfokus kepada satu objek. Pada metode ini, objek yang menjadi fokusnya adalah murid SMA Negeri 1 Kadipaten. Metode survei menurut (Salmaa, 2021) sebuah metode dimana peneliti berinteraksi langsung dengan objek. Menggunakan metode yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti melakukan survey dan wawancara terhadap murid serta guru yang dapat menjadi sumber serta pendukung dalam penelitian ini. Penggunaan survey dan melakukan wawancara dirasakan tepat untuk dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai cara pengumpulan data-data yang diperlukan. Selain hal tersebut, dilakukan juga studi pustaka pada buku serta jurnal yang terkait dengan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kadipaten

yang beralamat di Jl. Lapangsari No. 61 Kadipaten Kabupaten Majalengka 45452 Jawa Barat – Indonesia.

HASIL DAN DISKUSI

Kreativitas

Kreativitas dapat dikembangkan atau didapatkan dari berbagai pembelajaran yang diterima baik dalam lingkungan keluarga maupun sekolah. Menurut (Sugiarto, 2019), sumber kreativitas dapat dibagi menjadi dua yaitu internal dan eksternal. Pada penelitian ini, difokuskan kepada sumber eksternal. Sumber eksternal kreativitas dibagi menjadi empat oleh (Sugiarto, 2019) yaitu, lingkungan keluarga, intitusi pendidikan, lingkungan masyarakat dan budaya serta lingkungan alam fisik. Namun, ada satu pembelajaran yang memiliki peluang besar untuk meningkatkan kreativitas yaitu seni (Sugiarto, 2019).

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan peneliti kepada murid di SMA Negeri 1 Kadipaten sebagai studi kasus, 100 % dari responden merasa bahwa kreativitas mereka meningkat dengan belajar seni. Itu menunjukkan bahwa hasil penelitian ini sesuai dengan ungkapan (Sugiarto, 2019) bahwa pembelajaran seni memiliki peluang besar untuk mengembangkan kreativitas. Selain hal itu, jika melihat bagaimana dunia pendidikan di Indonesia sekarang yang berpusat kepada penalaran teknis dan keterampilan praktis (Sugiarto, 2019), ini membuat pembelajaran seni di sekolah memiliki peluang besar dalam meningkatkan kreativitas murid.

Selain di sekolah, sumber atau tempat-tempat yang dapat mengembangkan kreativitas murid atau anak seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Lingkungan keluarga adalah lingkungan yang paling dekat dan pertama dalam mengajarkan

sesuatu hal sebelum akhirnya terjun ke lingkungan luar, sehingga memiliki peluang besar dalam meningkatkan kreativitas anak mereka selain di sekolah.

Dalam lingkungan keluarga yang memberikan ruang untuk mengembangkan kreativitasnya tentu akan membentuk sebuah kebiasaan kreatif dalam diri anak itu sendiri dan ini akan berbeda dengan lingkungan keluarga yang tidak memberikan hal tersebut. Lingkungan keluarga yang tidak mampu memberikan kesempatan akan mengandalkan sekolah menjadi tempat mengembangkan kreativitas anak mereka.

Tentu tidak sepenuhnya ada keluarga yang tidak memberikan kesempatan itu kepada anak mereka, seperti yang ditunjukkan oleh (Williams, 1982) dalam bukunya yang dikutip oleh (Sugiarto, 2019), setiap keluarga itu memiliki peluang atau kemampuan untuk membuat sebuah lingkungan yang kreatif. Hal yang membuat ada atau memanfaatkan dengan baik tidaknya peluang tersebut adalah latar belakang lingkungan keluarga itu sendiri, seperti status sosial-ekonomi, tingkat pendidikan orang tua, dan sebagainya (Sugiarto, 2019). Keluarga yang mampu secara finansial akan mampu membekali atau membantu anak mereka dengan berbagai media kreatif yang tersedia, seperti krayon, buku gambar, pensil warna, dan yang lainnya, hal ini tentu akan berbeda dengan keluarga yang kurang mampu secara ekonomi (Sugiarto, 2019).

Ini bukan berarti keluarga yang berekonomi kurang tidak dapat memfasilitasi atau membantu anak mereka untuk menjadi lebih berkreasi. Ada cara untuk mewujudkan itu, seperti membiarkan anak mereka untuk berkreasi dan mengeskpresikan diri melalui gambar di dinding, kertas biasa, lantai dengan alat seperti pensil, atau benda-benda yang bisa menimbulkan warna yang ada disekitar tanpa harus membeli (Sugiarto, 2019). Keterbatasan ekonomi tidak menjadi alasan membatasi atau tidak membuat ruang lingkup anak untuk mengembangkan

keaktivitasnya. Faktor yang paling penting di sini adalah bagaimana sikap serta perilaku orang tua itu sendiri dalam membuat lingkup tersebut.

Ketika lingkungan keluarga tidak dapat hal tersebut, intitusi pendidikan dalam hal ini adalah sekolah ialah tempat yang diandalkan dalam mengembangkan kreativitas. Sekolah merupakan tempat dimana murid menghabiskan paling banyak waktu disana selain keluarga. Setidaknya enam hingga tujuh jam murid menghabiskan waktu disekolah, tentunya dalam lingkup belajar. Hal itu pun belum termasuk ketika mereka ekstrakurikuler yang mana itu akan menambah jam mereka berada di sekolah. Ada banyak kesempatan bagi murid mengembangkan kreativitas mereka dan salah satunya adalah melalui pembelajaran seni.

Dalam penelitian ini, di SMA Negeri 1 Kadipaten ada pembelajar seni yang mana termasuk dalam mata pelajaran seni budaya. Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya diatas, seni itu memiliki peluang yang besar dalam meningkatkan kreativitas (Sugiarto, 2019). Ini menunjukkan bahwa guru yang mengajar pembelajaran seni dalam hal ini, guru mata pelajaran seni budaya memiliki peranan langsung dalam mengembangkan kreativitas murid. Namun, tidak hanya guru seni saja pada dasarnya yang memiliki peranan untuk mengembangkan kreativitas murid melainkan seluruh komponen sekolah sebagai intitusi (Sugiarto, 2019). Salah satu caranya adalah dengan menyediakan ruang untuk berkreasi atau membuat acara yang mengandung unsur untuk mengembangkan kreativitas murid oleh pihak sekolah.

Ketika sekolah memberikan ruang kreatif maka semakin besar pula peluang kreatif murid meningkat dan sebaliknya jika semakin kurang ruang kreatif di sekolah maka semakin rendah pula perkembangan kreatif murid menurut (Sugiarto, 2019). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada salah satu murid, SMA

Negeri 1 Kadipaten ini telah menyediakan tempat yaitu aula untuk sebagai sarana meningkatkan kreativitas murid. Aula ini digunakan murid untuk berlatih seni tari. Ini sudah menunjukkan bahwa sekolah juga salah satu komponen yang dapat mendukung dalam mengembangkan kreativitas murid serta SMA Negeri 1 Kadipaten ini telah melaksanakan tugasnya.

Selanjutnya, sudah disebutkan sebelumnya bahwa hampir sebagian besar waktu murid dihabiskan di sekolah sejak mulai hari senin hingga jum'at dan ini menunjukkan bahwa ada banyak kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka serta bagaimana seni memiliki peluang besar dalam meningkatkan kreativitas. Dalam kenyataannya, khususnya di SMA Negeri 1 Kadipaten dimana penelitian ini dilaksanakan, meskipun murid memiliki atau menghabiskan paling banyak waktu di sekolah, hanya ada satu hari dalam seminggu dan dalam waktu kurang lebih satu jam saja murid belajar mengenai seni dalam seni budaya ini.

PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH IX
SMA NEGERI 1 KADIPATEN
Jl. Lathewarti No.61 Kadipaten, Maja (Jember) 65432 Telp. (0231) 661573
Website : <http://www.gamutadipaten.sma1kadipaten.ac.id>

**JADWAL PELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

KELAS	WAKTU	HARI / KODE GURU									
		SENIN	KET	SELASA	KET	RABU	KET	KAMIS	KET	JUMAT	KET
X MIPA 3	07.00 - 07.30	I	UP/WK	09	11	350					08L
	07.30 - 08.00	II	OS	09	11	350					08L
	08.00 - 08.30	III	OS	09	11	350					25
	08.30 - 09.00	IV	OS	10	12	30M					25
	09.00 - 09.30	V	OS	09	12	30M					06
	09.30 - 10.00	VI	OS	01	12	28					06
	10.00 - 10.30	VII	18	01	350						06
	10.30 - 11.00	VIII	18	01	350						06
	11.00 - 11.30	IX	35	21	23						24
	11.30 - 12.00	X	35	21	23						24

KODE	NAMA GURU	MATA PELAJARAN	KODE	NAMA GURU	MATA PELAJARAN
01	Dr. Sumarto, S. Pd. M. Pd.	Biologi	28	Sudrajat, S. Pd.	Bahasa Indonesia
02	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Geografi (M)	29	Tety Hayati, S. Pd.	PPKn
03	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Geografi (M)	30	Pipit Widyadharma, S. Pd.	BPJKT
04	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Kimia	31	Yoga Andri F. S. Pd.	Bahasa Sunda
05	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Praktikum	32	Wahyuni, S. Pd.	Bahasa Inggris (LM)
06	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	PAIBP	33	Tri Mardiyanti, S. Pd.	TIK
07	Dr. Soeh	Matematika (M)	34	Endang Haryanti, S. Pd.	Sejarah (M)
08	Dr. Soeh	Matematika (W)	35	Wahyuni, S. Pd.	Seni Tari (M)
09	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Ekonomi (M)	36	Nida Kusuma Hartono, S. Pd.	BPJKT
10	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Ekonomi (W)	37	Neng Riani, M. Pd.	Matematika (M)
11	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Praktikum	38	Neng Riani, M. Pd.	Matematika (W)
12	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Praktikum	39	Neng Riani, M. Pd.	Praktikum
13	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Praktikum	40	Neng Riani, M. Pd.	Praktikum
14	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Praktikum	41	Neng Riani, M. Pd.	Praktikum
15	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Praktikum	42	Neng Riani, M. Pd.	Praktikum
16	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Praktikum	43	Neng Riani, M. Pd.	Praktikum
17	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Praktikum	44	Neng Riani, M. Pd.	Praktikum
18	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Praktikum	45	Neng Riani, M. Pd.	Praktikum
19	Dr. H. Soedjadi, S. Pd.	Praktikum	46	Neng Riani, M. Pd.	Praktikum

Kadipaten, 10 Januari 2022
Kepala Sekolah,
Hj. Nenden Susilawati, S. Pd.

Gambar 4. 1 Jadwal Pelajaran

Sumber: hasil wawancara dengan salah satu murid SMA Negeri 1 Kadipaten

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, kurikulum pendidikan yang digunakan oleh Indonesia terdominasi dengan pembelajaran yang berhubungan penalaran teknis serta keterampilan praktis. Sehingga, dalam satu minggu itu hanya dipelajari selama satu jam dalam satu hari dari satu minggu ketika sekolah berlangsung. Dapat dilihat juga secara kasarnya dalam jadwal ini bahwa proses pendidikan dalam satu minggu proses pembelajaran mengurangi sisi kreativitas. Kering akan penalaran reflektif, logika-ra, bahasa-hati, imajinatif, dan kreativitas, dan ini merupakan wilayah 'seni' yang tersingkirkan (Sugiharto, 2013) dalam (Sugiarto, 2019), seperti itu yang dirasakan dari pendidikan sekarang ini.

Namun, hasil survey menyatakan 100% responden merasa bahwa kreativitas mereka berkembang seperti yang disebutkan sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa kreativitas murid masih dapat berkembang dengan baik meskipun pembelajaran seni yang dilakukan hanya kurang lebih selama satu jam dalam satu hari diantara lima hari proses pembelajaran berlangsung seperti yang dapat dilihat dalam gambar jadwal pelajaran di atas. Selain itu, kreativitas tidak hanya didapatkan dari saat pembelajaran seni saja, di mata pelajaran lain murid pun dapat mengembangkan kreativitas mereka, hanya saja tidak sebesar dengan belajar seni yang menuntut murid untuk aktif disetiap kegiatannya. Bukan hal yang tidak mungkin untuk guru non-seni dalam pengajarannya untuk ikut mengembangkan kreativitas murid (Sugiarto, 2019).

Proses Kreatif

Dalam pembelajarannya di sekolah, seni membuat murid untuk terlibat dengan aktif disetiap kegiatannya. Tidak hanya mempelajari atau membaca buku namun juga melakukan praktik yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini memberikan

pengalaman, proses, dan mengembangkan kreativitas, selain itu dapat melihat bagaimana potensi atau bakat kreativitas yang murid miliki (Sugiarto, 2019).

Dalam berkreasi atau membuat suatu karya seni tidak dapat lepas dari proses pembuatan itu sendiri. Proses pembuatan ini dapat disebut sebagai proses kreatif. Proses kreatif merupakan sebuah kegiatan dimana ketika seseorang melakukan berfikir, bersikap, dan bertindak dalam melakukan sesuatu. Menurut Hagan dalam (Sugiarto, 2019) dalam berkarya seni ada tiga tahapan proses kreatif, yaitu.

a. Tahap inspirasi dan pemikiran kritis

Menurut Hagan dalam (Sugiarto, 2019) setiap orang mengindra, mengamati, memahami dan menginterpretasi setiap hal yang ada di lingkungannya kemudian di responnya. Respon ini yang kemudian memunculkan suatu gagasan atau rasa keinginan untuk membuat sebuah karya.

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan kepada murid SMA Negeri 1 Kadipaten sebagai studi kasus, 87,5% responden menyatakan bahwa mereka melakukan tahapan ini dan 12,5% responden tidak melakukan. Itu artinya sebagian besar murid di SMA Negeri 1 Kadipaten sudah melakukan tahapan ini sebelum melakukan atau membuat karya

b. Tahap eksplorasi artistik

Setelah mendapatkan inspirasi atau gagasan dari tahap sebelumnya, menurut Hagan dalam (Sugiarto, 2019) pada tahapan ini setiap orang akan melakukan kreasi dengan mengorganisasikan hubungan antara komponen formal. Inspirasi atau gagasan pada tahapan ini akan mulai dihubungkan sehingga menjadi sempurna atau berkembang. Eksplorasi, observasi, studi kepustakaan dan semacamnya dapat dilakukan dalam tahapan ini hingga memunculkan bentuk yang tidak biasa.

Menurut hasil survey yang telah dilakukan kepada murid SMA Negeri 1 Kadipaten sebagai studi kasus, 62,5% melakukan tahapan ini dan 37,5% tidak melakukan. Itu artinya cukup banyak murid di SMA Negeri 1 Kadipaten ini sudah melakukan ini sebelum melakukan pengkaryaan.

c. Tahap Fantasi

Pada tahapan terakhir ini, menurut Hagman dalam (Sugiarto, 2019) setelah sebelumnya pada tahapan eksplorasi artistik mendapatkan bentuk yang menarik munculah semacam rasa 'resonansi' atau berkaitan. Bentuk karya yang pada tahapan sebelumnya hanyalah sebagian gambaran kemudian menjadi sebuah gambaran sempurna. Di tahapan, ini semua hal yang telah dilakukan sebelumnya akan menjadi matang sehingga siap untuk dituangkan kedalam sebuah bentuk.

Hasil survey yang telah dilakukan kepada murid SMA Negeri 1 Kadipaten sebagai studi kasus, 87,5% dan 12,5% tidak melakukannya.

Berdasarkan jbaran diatas, dapat diketahui bahwa sudah ada lebih dari setengahnya murid SMA Negeri 1 Kadipaten sebagai studi kasus yang melakukan tahapan proses kreatif dalam berkarya atau berkreasi.

Minat

Minat ialah bentuk rasa ketertarikan seseorang terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki rasa ini. Minat juga suatu rasa lebih dari suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Djaali, 2007).

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan kepada murid SMA Negeri 1 Kadipaten sebagai studi kasus, 62,5% responden suka seni rupa selama pembelajaran serta 37,5% biasa saja. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni budaya di SMA Negeri 1 Kadipaten, minat murid terhadap pelajaran ini cukup baik.

Hal ini terlihat dari bagaimana murid senang dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran dan tertarik dalam menyika semu yang disampaikan oleh guru.

Selain itu minat terhadap proses kreatif murid SMA Negeri 1 Kadipaten menunjukkan bahwa:

1. Ada 12,5% yang tidak suka terhadap proses kreatif mencari inspirasi dan berpikir kreatif, ada 12,5% yang biasa saja, dan 75% yang suka melakukan ini.
2. Ada 25% yang tidak suka melakukan eksplorasi artistik, 12,5% yang biasa saja dan 62,5% yang suka melakukan ini
3. Ada 12,5% yang tidak melakukan tahap fantasi serta 87,5% yang suka melakukan tahapan ini.

Minat itu subjektif yang mana artinya setiap orang itu berbeda-beda minatnya. Suharti (dalam Sri, 2012) mengkategorikan minat sendiri menjadi tiga bentuk yakni minat personal, minat situasional atau keadaan, dan minat psikologikal.

Berdasarkan hasil survey terhadap murid SMA Negeri 1 Kadipaten sebagai studi kasus, ada 25% yang tidak memiliki minat terhadap jurusan seni rupa di perguruan tinggi dan 62,5% yang berminat namun bukan pilihan utama dan 2,5% berminat.

Alasan murid SMA Negeri 1 Kadipaten tidak memiliki minat atau tidak memiliki minat utama terhadap memilih jurusan seni rupa berdasarkan hasil survey kebanyakan adalah tidak tertarik, tidak suka, suka bidang menghitung dari pada berkarya. Hal ini sesuai dengan apa yang Suharti (Machieu) yang mengkategorikan minat menjadi tiga bentuk, yaitu minat personal, minat situasional atau keadaan, dan minat psikologikal. Hasil survey juga menunjukkan bahwa minat personal mereka berperan besar dalam memilih jurusan yang akan diambil saat nanti.

KESIMPULAN

Sumber kreativitas itu terbagi dua yaitu sumber internal dan sumber eksternal. Sumber eksternal kreativitas terdiri dari empat sumber yaitu, lingkungan keluarga, institusi pendidikan, lingkungan masyarakat dan budaya, serta lingkungan alam fisik. Pada intitusi pendidikan yang memiliki peranan dalam mengembangkan kreativitas murid adalah guru seni, namun selain itu adalah sekolah. Sekolah memiliki peranan penting selain guru seni dalam mengembangkan kreativitas, mengingat bagaimana sebagian besar waku murid dihabiskan di sekolah. Cara sekolah untuk membantu mengembangkan kreativitas murid adalah dengan memberikan fasilitas yang dapat meningkatkan atau mendukung perkembangan murid. Selain dengan memberikan fasilitas, diadakan juga kegiatan atau acara dalam sekolah yang berkaitan dengan berkekrativitas. Hal ini juga dapat mendukung pembelajaran seni yang hanya tersedia selama waktu kurang lebi satu jam dalam satu hari diantara lima hari pembelajaran.

SMA Negeri 1 Kadipaten telah menyediakan aula untuk mengembangkan kreativitas murid. Ini menunjukkan bahwa sekolah sudah memfasilitasi murid untuk mengembangkan kreativitasnya mereka. Selain hal itu dalam pembelajaran seni, meskipun hanya kurang lebih satu jam pelajaran, murid sudah merasakan kreativitas mereka berkembang atau meningkat selama pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dengan sangat baik dan memanfaatkan waktu pembelajarannya dengan penuh. Namun ada faktor lain juga yang dapat mengembangkan kreativitas, yaitu guru non-seni. Guru seni memang memiliki peluang besar untuk meningkat kreativitas murid, namun guru non-seni pun memiliki kesempatan untuk meningkatkan kreativitas murid dalam pembelajarannya.

Selain itu, melihat bagaimana hampir sebagian murid telah melakukan proses kreatif dalam pembuatan karya di pembelajaran seni budaya, ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajarannya sudah diterapkan kegiatan proses kreatif dalam membuat karya. Proses kreatif ini akan membantu murid untuk mengembangkan kreativitas mereka. Hal ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran seni dalam hal ini adalah seni budaya memiliki kegiatan yang cukup besar untuk mengembangkan kreativitas murid.

Selama proses pembelajaran memungkinkan untuk munculnya sebuah minat. Minat adalah sesuatu yang diperoleh setelah pembelajaran kemudian menjadi penyokong untuk pembelajar selanjutnya. Berdasarkan hasil survey yang telah dilaksanakan, minat murid terhadap jurusan seni rupa untuk jenjang pendidikan lanjut mereka masihlah kurang. Ini menunjukkan juga bahwa minat mereka pada mata pelajaran seni yang terangkum dalam pelajaran seni budaya masih kurang. Hal ini dikarenakan minat personal mereka lebih cenderung tidak suka atau lebih suka bidang lain seperti matematika.

REFERENSI

Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Endriawan, D., Maulana, T. A., & Sadono, S. (2017). *Mural sebagai Media Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat In Seminar Nasional dan Desain 2017*.

Endriawan, D., Trihanondo, D., & Haryotedjo, T. (2018). *Perkembangan Dan Peran Seni (Rupa) dalam Pembangunan Bangsa Indonesia (Vol. 1)*.

Kamdi, W., & Suryadi, B. (2020). *Panduan Guru Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajatnya Kurikulum 2013*. Jakarta Selatan: Badan Standar Nasional Pendidikan.

Machieu, S. R. (t.thn.). *Minat Studi Lanjut Pada Program Studi Pendidikan Seni Universitas Negeri Gorontalo Oleh Siswa SMA Negeri 1 Kabila Kabupaten Bone Bolango*, 4.

Munandar, U. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia.

Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ramadhan. (2021, 12 14). *ayoguruberbagi*. Dipetik 12 14, 2021, dari Guru Berbagi: <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/rpp/rpp-luring-seni-budaya-sma-kelas-12-semester-1-2-33/>

Robson, J., & Dusseldorp, T. (2015). Dusseldorp Forum. *Creative Learning: A Necessity, not an Option*.

Salmaa. (2021, May 18). *duniadosen.com*. Diambil kembali dari duniadosen.com: <https://www.duniadosen.com/penelitian-deskriptif/>

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Soraya, I. (2015). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta dalam Mengakses Portal Media Jakarta Smart City. Komunikasi, Volume VI Nomer 1.*

Sugiarto, E. (2019). *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya.* Yogyakarta: LKiS.

Sugiharto, B. (2013). *Apa itu Seni?* Bandung: Pustaka Matahari.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabet.

Weisberg, R. W. (2006). *Creativity: Understanding Innovation in Problem Solving, Science, Invention and the Art.* USA: Hon Willey & Sons, Inc.

Williams, F. (1982). *Developing Children's Creativity at Home and in School. Gifted Child Today .*

Woodworth, R., & D.G, M. (2001). *Psychology.* New York: Holt

