

Visual Sebagai Stimulasi dalam Mengembangkan Kreativitas Generasi Z (*Visual As A Stimulation in Developing Z Generation Creativity*)

Jeni Nurjanah, Rizki Taufik Rakhman

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun
Muka, Jakarta Timur 13220, Indonesia

E-mail : jeninurjanah20@gmail.com

Abstrak

Generasi Z merupakan generasi yang memiliki ketergantungan terhadap teknologi, selama ini generasi Z terus dijejali dengan kecanggihan teknologi digital, kreativitas generasi Z menjadi ikut terpengaruh, imajinasi yang harusnya berkembang menjadi terhambat. sehingga kreatifitas generasi Z menjadi lemah dan tidak optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah kreativitas generasi Z dapat berkembang dengan diberikannya stimulasi. Metode yang digunakan untuk penelitian yang dilakukan di Jakarta ini adalah metode kualitatif dengan wawancara secara mendalam dan eksperimen terhadap subjek penelitian, eksperimen yang dilakukan berupa pemberian stimulasi visual dan menggambar. hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya stimulasi yang diberikan, generasi Z dapat mengembangkan kreatifitasnya. Kreativitas menghasilkan cara pandang baru terhadap sesuatu masalah atau situasi, Solso (Csikszentmihalyi,1996)

Kata kunci: Stimulasi Visual, Kreativitas, Generasi Z

Abstract

Generation Z is a generation that has a dependence on technology, so far they always served by the sophistication of digital technology, the creativity of generation Z becomes affected, the imagination that should grow to be hampered . So their creativity is weak and not optimal. The purpose of this research is to prove that the creativity of generation Z can develop with stimulation. The method used for research conducted in Jakarta is a qualitative method with in-depth interviews and experiments on research subjects, and the experiments we did by providing visual stimulation and drawing. the results showed that with the stimulation given, generation Z could develop its creativity. Creativity produces a new perspective at a problem or situation Solso (Csikszentmihalyi,1996)

Keywords: Visual Stimulation, Creativity, Z Generation

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk memproduksi suatu komposisi dan gagasan-gagasan yang baru yang dapat berwujud imajinatif yang mungkin melibatkan pembentukan pola baru (Elizabeth B. Hurlock, 1978:325). Setiap anak berpotensi untuk menjadi kreatif, dan setiap anak memiliki cara yang berbeda pula untuk berpikir kreatif. Perbedaannya terdapat pada bidang yang akan diekspresikannya, sebagaimana ungkapan Maxim (1980) bahwa “pada anak tertentu dapat menampilkan derajat kreativitas yang lebih tinggi dibanding anak lain, meski demikian harus dipahami bahwa tidak ada anak yang tidak memiliki kreativitas sama sekali.” Terlebih pada anak generasi Z, yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan pada teknologi digital.

Generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dari dua generasi sebelumnya, kefasihan generasi Z dalam menggunakan teknologi menjadi karakteristik yang sangat kuat. Menurut Akhmad Sudrajat (2012) “Generasi Z adalah generasi digital. Mereka intens berkomunikasi dan berinteraksi melalui jejaring sosial, berpikiran terbuka, toleran terhadap perbedaan kultur, dan memiliki ketergantungan terhadap kepraktisan.” Karakteristik tersebut tentunya berimplikasi pada proses berfikir dan kreativitasnya. Tidak heran jika mereka menyukai hal-hal yang bersifat visual.

Kini anak generasi Z dimanjakan teknologi yang semua serba tersedia, hal tersebut membuat kreatifitas generasi Z menjadi lemah dan tidak optimal, generasi Z harus mengembangkan kreatifitas yang dimilikinya, karena imajinasinya harus berkembang dan menghasilkan suatu gagasan baru yang luar biasa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti apakah benar generasi Z memiliki kreativitas yang lemah, selain itu untuk membuktikan apakah kreativitas generasi Z dapat berkembang setelah diberikannya stimulasi pada subjek penelitian.

Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi untuk menjadi kreatif, perbedaannya terletak pada derajat dan bidang yang diekspresikan. Maxim(1980) mengungkapkan, bahwa pada anak tertentu dapat menampilkan tingkatan kreativitas yang lebih tinggi dibanding anak lain, meski demikian harus dipahami bahwa tidak ada anak yang tidak memiliki kreativitas sama sekali.

Artinya, semua anak punya peluang menjadi kreatif, mengingat bakat bawaanya, tetapi potensi kreatif tersebut berkembang atau tidak sangat ditentukan oleh kesempatan, dorongan, serta stimulasi lingkungan, lingkungan keluarga (orang tua dan saudara), teman sebaya, dan Guru.

Generasi Z penuh pengetahuan, namun berisiko lemah dalam kecakapan berpikir, sejatinya kreativitas menjadi hal penting terlebih Generasi Z sebagai generasi penerus yang bersaing dalam industri, stimulus visual tentu berperan penting dalam memudahkan dan membentuk kreativitas Generasi Z.

Penelitian yang dilakukan di Jakarta ini secara garis besar menggunakan metode eksperimen serta wawancara secara mendalam kepada subyek penelitian. Pertama subyek akan diwawancara guna mengetahui arah kreatifitas dari subyek lebih jauh. Kedua subyek diberikan stimulasi yang divisualisasikan pada sebuah moodboard, Tahap ketiga, setelah subyek diberikan stimulasi–stimulasi, mereka akan diminta untuk menggambarkan hasil dari stimulasi tersebut kedalam bentuk desain karakter. Sehingga dari metode ini terlihat bagaimana pengaruh stimulasi visual terhadap generasi Z

KAJIAN TEORI

Karakteristik Generasi Z

Generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan dua generasi sebelumnya generasi Z merupakan generasi digital, mereka mahir dalam menggunakan teknologi, segala suatu informasi mereka akan lebih cepat mendapatkannya, selain itu, generasi Z memiliki kecenderungan waktu yang lebih lama untuk berinteraksi dengan orang banyak melalui media social, mereka berinteraksi dari lintas daerah hingga lintas Negara, namun generasi Z memiliki rasa toleransi yang tinggi pada perbedaan budaya dan lingkungan. Generasi Z juga multitasking, mereka terbiasa melakukan berbagai aktifitas dalam satu waktu secara bersamaan. Mereka menginginkan segala sesuatu dapat dilakukan dengan cepat dan mereka juga menghindari hal-hal yang terlalu lambat dan terbeli-belit. (Akhmad Sudrajat 2012), Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi gadget yang canggih, secara tidak langsung hal tersebut akan berpengaruh terhadap kepribadian mereka dan kreatifitas mereka.

Kreativitas

Kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan oleh individu berupa suatu gagasan baru atau produk atau mengkombinasikan keduanya yang akhirnya akan melekat kepada dirinya, (James J. Gallagher 2010:13), menurut Solso (Csikszentmihalyi,1996) Kreativitas menghasilkan cara pandang baru terhadap sesuatu masalah atau situasi Drevdal (dalam Hurlock, 1999) menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang dasarnya baru. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran

SEMINAR NASIONAL SANDYAKALA 2019

yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan dari informasi dari pengalaman sebelumnya. Carl Rogers (1902-1987) tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman
2. Kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (internal locus of evaluation)
3. Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

Stimulasi

Stimulasi adalah perangsangan yang datangnya dari lingkungan diluar individu anak. Anak yang banyak mendapatkan stimulasi akan lebih cepat berkembang dari pada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi, stimulasi dapat juga berfungsi sebagai penguat., definisi tersebut menurut Soetjningsih (1998: 105) stimulasi dapat dilakukan untuk merangsang sistem indera seperti pengelihatn, pendengaran, peraba, pencium, dan pengecapn).

Pemberian stimulasi akan lebih efektif apabila menyangkut dengan kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pada awal perkembangan kognitif, anak berada dalam tahap sensorik motorik. Pada tahap ini keadaan kognitif akan memperlihatkan aktifitas-aktifitas motoriknya, yang merupakan hasil dari stimulasi sensorik (Soetjningsih. 1998: 106) Stmulasi diberikan kepada anak dengan tujuan untuk membantu anak mencapai tingkat perkembangan yang baik dan optimal. Stimulasi bertujuan merangsang, Semakin bervariasi rangsangan yang diterima maka semakin kompleks hubungan antar sel otak. Semakin sering dan teratur rangsangan diterima, maka semakin kuat hubungan antar sel otak tersebut. Semakin kompleks dan kuat hubungan antar sel-sel otak, maka semakin tinggi dan bervariasi

Pemberian stimulasi dapat mengembangkan kreatifitas generasi Z, generasi Z hidup serba berkegantungan dengan teknologi sehingga kreatifitas dan imajinasi mereka menjadi tidak berkembang, kreativitas berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya mencakup pembentukan pola-pola baru, untuk itu diperlukanya stimulasi untuk merangsang kreatifitas generasi Z, semakin banyak mereka mendapatkan stimulasi, maka kreativitas mereka akan lebih cepat berkembang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik wawancara, peneliti berhadapan langsung dan melakukan wawancara yang mendalam kepada subjek penelitian, hal ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang mendalam serta memancing ide-ide kreatif dari dari subjek penelitian.

Metode selanjutnya adalah dengan eskperimen, peneliti memberikan stimulasi dengan memberi gambar berupa hal-hal yang berhubungan yang akan digambar oleh subjek penelitian. Subjek penelitian membuat narasi berupa deskripsi dari gambar yang akan dibuat. Lalu, subjek penelitian mencoba kreatifitasnya setelah adanya stimulasi-stimulasi yang peneliti berikan. Kreativitas menghasilkan cara pandang baru terhadap sesuatu masalah atau situasi, Solso (Csikszentmihalyi, 1996)

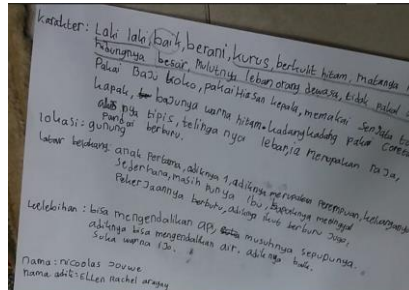
ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Nama subjek penelitian : Hazel dan Banyu

Penelitian dilakukan menjadi beberapa tahap, Tahap pertama, peneliti melakukan wawancara secara mendalam dengan kedua subjek penelitian, peneliti ingin mengetahui kreatifitas lebih jauh dari subjek penelitian. Selain itu tujuan dari wawanacara adalah untuk membuat subjek penelitian merasa tidak canggung dan membuat mereka terbuka kepada peneliti. Peneliti meminta kedua subjek penelitian mencatat hasil dari wawancara dan mendeskripsikannya menjadi sebuah

SEMINAR NASIONAL SANDYAKALA 2019

narasi, namun subjek penelitian Banyu melakukan penolakan, hal tersebut menjadi wajar karena merupakan karakteristik dari generasi Z yang menginginkan segala sesuatu dapat dilakukan dengan cepat dan menghindari sesuatu yang berbelit-belit, sehingga didapatkan deskripsi hanya dari satu subjek penelitian. Hasil wawancara terhadap subyek 1 yaitu Hazel berupa penggambaran tentang bagaimana hasil dari arah kreatifitas yang digambarkan secara deskriptif seperti yang ditunjukkan pada **gambar 1**.



Gambar 1. Hasil Wawancara berupa penggambaran tentang bagaimana hasil dari arah kreatifitas yang digambarkan secara deskriptif (Hazel).

Tahap kedua yaitu dengan metode eksperimen, peneliti memberikan subjek penelitian stimulasi visual berupa moodboard dengan menunjukkan beberapa gambar yang menjadi referensi, stimulasi visual bertujuan untuk merangsang dan mengembangkan kreatifitas dari subjek penelitian dengan melihat gambar. Hal tersebut membantu subyek untuk memperlihatkan aktifitas-aktifitas sensorik motorik enurut (Soetjningsih, 1998: 106). Visual yang diberikan peneliti berupa gambar referensi dari bentuk fisik anak daerah dari karakter yang akan digambarkan, style, lokasi, aksesoris dan hal-hal lainnya yang berhubungan dengan gambar subjek penelitian. Kedua subjek penelitian sangat antusias memperhatikan gambar-gambar stimulasi yang peneliti berikan.



Gambar 2. Peneliti memberi stimulasi visual



Gambar 3. Moodboard sebagai stimulasi

visual

Tahap ketiga, subjek penelitian mencoba kreativitas mereka dengan menggambar desain karakter setelah adanya stimulasi-stimulasi visual yang peneliti berikan. Hazel yang tadinya merasa bingung menjadi cepat dalam berfikir mendeskripsikan karakter apa yang akan digambarnya secara detail dan langsung menggambarinya di kertas, Hazel terinspirasi dari karakter dalam film 'Black Panther'. Begitu juga pada Banyu, awalnya Banyu juga merasa kebingungan dan lama berpikir menentukan seperti apa karakter yang akan ia gambar, namun setelah peneliti memberikan stimulasi

SEMINAR NASIONAL SANDYAKALA 2019

visual, Banyu juga langsung dengan cepat menentukan apa yang akan digambarnya. Sehingga dalam hal ini stimulasi visual yang peneliti berikan kepada subjek penelitian berhasil mengembangkan kreatifitas dari generasi z



Gambar 4. Gambar hasil kreatifitas Hazel



Gambar 5. Gambar hasil kreatifitas Banyu

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, simpulan dari hasil penelitian ini adalah walaupun anak generasi Z merupakan generasi digital dan dimanjakan oleh teknologi yang semua serba tersedia, hingga dianggap membuat kreativitas mereka menjadi tidak optimal, namun setelah peneliti memberikannya stimulasi visual kepada anak generasi Z, kreativitas-kreativitas anak generasi Z dapat berkembang. Dengan adanya stimulasi yang diberikan dapat merangsang kreativitas yang ada didalam diri anak generasi Z. selain itu anak juga lebih membuka diri kepada peneliti dalam proses pengembangan kreativitasnya. Dengan adanya stimulasi visual yang diberikan kepada anak generasi Z menjadikan mereka lebih imajinatif sehingga mereka lebih mudah dalam menciptakan gagasan-gagasan baru yang kreatif sebagai generasi penerus bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak terkait penelitian dan penulisan ini antara lain:

1. Allah SWT.
2. Bapak Rizki Taufik Rachman, S.Sn., M.Si selaku pembimbing dan penulis kedua
3. Kelompok eksperimen sebagai perwakilan Generasi Z
4. Kepada teman-teman Program Pengabdian kepada Masyarakat dan Penelitian
5. Kedua Orang tua yang selalu mendukung
6. Fadli Iman S yang telah membantu dalam penulisan

DAFTAR RUJUKAN

- Chou, Hellen P. (2012), *Cyber Smart Parenting*. Jakarta. PT Visi Anugerah Indonesia.
- Csikszentmihalyi, M., 1996, *Creativity*. Harper Collins Publisher, Inc : New York Hurlock, E. B. 1980.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978), *Perkembangan Anak*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Hall. C, 1997. *Kepribadian Menurut Carl Rogers*. Yogyakarta: Pusat Pastoral.
- Hurlock, E. B. 1999. *Perkembangan Anak Jilid 1 (Edisi 6)*. Penerbit Erlangga : Jakarta
- Hurlock, E.B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- James J.Gallagher. (2010). *Kemampuan Kreatifitas Anak Usia Dini*. Surabaya. Grasindo.
- Maxim, G.W. (1980). *The Very Young: Guiding Children from Infancy through the Early Years*. California: Wodsworth.