

Original Article

PENDIDIKAN SENI, HUBUNGANNYA DENGAN AMBANG SADAR, IMAJINASI DAN KREATIVITAS SERTA MANFAATNYA UNTUK PROSES BELAJAR YANG BERMUTU

Primadi TABRANI¹

¹ *Institut Teknologi Bandung
primaditab@yahoo.com*

ABSTRACT

It seems obvious that all theories of learning, teaching, training, and curriculum are borrowed from developed countries. However, from past and present experience, all of those theories will be less suitable for Indonesia. Therefore, we need the courage to study what happened in the West and compare the results with our own traditional education. Based on our own researches, then we can generate what is the present-day modern education of Indonesia.

This article discusses about “inner-communication” – “image-communication” within our nerve system, where the awareness, imagination and creativity works. It is also a form of appeal to conduct research on education, especially on visual art education, so it will be suitable for Indonesian environment and society. Art education has the ability to increase the quality in other education fields, because the learning process transform into creation process.

Keywords: Inside communication, image communication, arts education

1. PENDAHULUAN

Boleh dikata semua teori proses pembelajaran, pengajaran, training, kurikulum, dsb kita pinjam dari Negara maju. Namun dari pengalaman dimasa lalu dan sampai saat ini pinjaman tersebut kurang cocok untuk Indonesia.

Kita perlu memiliki keberanian untuk meneliti apa yang telah terjadi di Barat dan membandingkannya dengan pendidikan tradisional kita, dan dengan hasil penelitian kita sendiri, agar dapat ditemukan pendidikan modern masa kini Indonesia.

Tulisan ini membicarakan tentang ‘Komunikasi-dalam’–“Komunikasi-imaji” di susunan syaraf kita, dimana proses ambang sadar, imajinasi dan kreativitas, bekerja. Tulisan ini merupakan suatu appeal, ajakan untuk melakukan penelitian agar Pendidikan umumnya, Pendidikan Seni khususnya di negeri ini sesuai untuk manusia dan lingkungan Indonesia.

Pendidikan Seni memiliki kemampuan untuk meningkatkan mutu proses belajar di bidang studi lainnya, karena proses belajarnya menjadi proses kreasi.

2. LANDASAN TEORI: APA YANG TELAH TERJADI

Sampai sekitar 1960 ‘Citra’ manusia Barat adalah sebagai berikut:

1. Manusia modern lebih berfikir dengan rasio (IQ menjadi penting)
2. Dalam *kesadaran* (otak menjadi *supreme supervisor*)
3. Lebih dengan otak kiri (hemisper menjadi dominan)
4. Lebih dengan bahasa-kata (literatur dipentingkan)
5. Lebih dengan mata (*seeing is believing*)

Jadi sangat rasional, oleh sebab itu Citra Manusia Barat 1960 disebut Citra Manusia Rasional Barat, dan sama sekali belum memperhitungkan kreativitas. Citra ini berglobalisasi keseluruh dunia, termasuk ke Indonesia.

Berdasar Citra Manusia Rasional Barat, Barat menciptakan sejumlah teori Pembelajaran. Yang banyak dipakai di Indonesia antaranya: *Conditioning Learning*, Biologisma, Behaviorisma, Informatika, dan Bloom. Kesemuanya belum memperhitungkan kreativitas.

Sementara itu pada 4 Oktober 1957, Rusia meluncurkan Sputnik I, satelit bumi pertama buatan manusia. Amerika Serikat yang merasa menjadi jagoan ruang angkasa, terkejut dan Presiden Amerika Serikat bertanya pada Parlemen: “Apa yang salah dengan bangsa Amerika?” Setelah diteliti Parlemen menjawab: Kreativitas bangsa Amerika dinilai kurang, karena pendidikan cenderung lebih berat ke rasio. Presiden Amerika kemudian

mendekritkan bahwa di masa depan pendidikan harus dirubah dan harus mampu sekaligus menghasilkan manusia yang rasional dan kreatif, karena bangsa yang tidak kreatif akan dilindas oleh sejarah.

Mulailah kreativitas diteliti dengan serius di Barat. Barat terkejut karena ternyata manusia modern tidak hanya berfikir rasional, tapi juga berfikir kreatif.

Ditemukanlah Citra Manusia Kreatif Barat:

1. Manusia Modern juga berfikir dengan kreativitas dalam ambang sadar dan tak sadar.
2. Kreativitas lebih bekerja dengan bahasa rupa (otak kanan).
3. Lebih dengan tenaga dalam dan bukan semata *Cerebral Cortex*.
4. Lebih dengan perpaduan indera dan bukan semata mementingkan mata

Keterkejutan Barat bertambah karena Citra Manusia Kreatif Barat, ternyata lebih dekat dengan 'Ciri' manusia Timur dari pada ciri manusia Barat. Berpikir memang merupakan proses komunikasi-dalam. Rasio dalam kesadaran dan kreatif terjadi dalam ambang sadar dan bukan dalam kesadaran.

3. FENOMENA BARU YANG MENARIK

Pertama, manusia negara sedang berkembang, termasuk Indonesia, kreativitas bangsanya secara umum relatif masih lebih baik dibanding Barat

yang lebih rasional dengan iptek yang sudah tinggi. Kita memiliki iptek yang masih biasa-biasa saja, oleh sebab itu dalam memecahkan kesulitan hidup sehari-hari, kita mesti banyak akal alias kreatif.

Kedua, ketika suatu masyarakat kreatif tiba-tiba tersentuh iptek dari Barat, prestasi tiba-tiba menjadi mencuat. Namun kemudian kurva prestasi mendarat bahkan menurun, dan dalam keadaan ini 'terkejut' oleh negara lain, yang mungkin inspirasinya dari kita, atau bahkan 'meniru' atau 'mencuri' dari kita.

Dalam hubungan ini, Leksono [4], menulis:

"Kejayaan bangsa di masa depan banyak tergantung pada ketinggian semangat ilmiah warganya. Ketinggian mutu ilmiah tergantung dari semangat penelitian, dan penelitian dimulai dengan pengumpulan data. Berpikir ilmiah tidak cukup hanya rasional, logis dan objektif, tapi harus pula kreatif, dan kreatif tidak cukup hanya sampai improvisasi atau inovasi, tapi harus sampai pada Kreasi agar tidak mandek dan tetap jaya"

Pola fenomena baru ini dipakai Jepang, baik dalam pengembangan Iptek, maupun dalam pembinaan prestasi olahraga. Jepang mementingkan rasio dan mengabaikan kreativitas. Jepang dalam waktu relatif singkat, sempat mempesona dunia, tapi kemudian tersendat atau mandek dan mulai

terkejar oleh Cina , Korea Selatan, Eropa.

Dalam Iptek Jepang sempat membeli paten dari negara maju (teknik wankel mesin mobil, temuan temuan di bidang IT, sistem komputer, teknologi lensa kamera, dsb). Bahkan Jepang pernah 'tertangkap' basah 'mencuri dengan memotret' saat berkunjung ke suatu perusahaan komputer terkenal. Jepang ambil 'jalur cepat', kerana riset terlalu lama, kemudian Jepang tinggal menambah gadget-gadget dan pernik pernik yang dengan cepat menguasai pasaran dunia.

Pendidikan di Jepang saat itu sedang dilanda *booming* bimbingan belajar dan tak ada waktu bagi anak didik untuk bermain. Kegiatan anak sehari-hari penuh dengan les - les tambahan, karena orang tua menginginkan anaknya lulus dengan angka baik dan memenangkan persaingan sengit untuk dapat melanjutkan ke sekolah/universitas favorit. Yang diutamakan rasio dan iptek: kuantitatif, objektif, logis, nalar, verbal, sistem, kompetensi, seragam dan kurang atau mengabaikan pembinaan kreativitas: kualitatif, subjektif, tak selalu objektif, visual, beragam.

Pendidikan Tinggi Jepang saat itu kabarnya menyebabkan alumni lebih suka langsung bekerja jadi pegawai, dari pada melakukan riset. Mereka menyebut masa itu sebagai "Samurai mulai menumpul", oleh sebab itu kemudian

dilakukan "Revormasi Pendidikan".

Dalam pembinaan olahraga bulutangkis, Jepang dari negara yang bukan apa-apa, 'berguru' pada Indonesia (di Gedung olahraga Ikada Jakarta), meniru, improvisasi, inovasi, dan tiba tiba putri Jepang membat Minarni dkk (Indonesia) yang menjadi favorit, dan putri Jepang sebagai kuda hitam berhasil menjadi bangsa Asia pertama yang merebut Uber Cup di tahun 1966.

Seperti diketahui putri Jepang kemudian tersendat dan mundur prestasinya. Begitu pula di tenis meja. Dulu Jepang sering menjadi juara dunia baik putera maupun puteri. Kemudian prestasi menurun.

Di masa jayanya pemain bulutangkis/tenis meja Jepang banyak yang kreatif, tapi kemudian makin lama makin sedikit yang kreatif.



Gambar 1. Atlet Indonesia berprestasi dengan dukungan kreativitas
Sumber: Dokumentasi penulis

Fenomena yang sama terjadi pula pada bulutangkis Indonesia. Dari bukan apa-apa, Indonesia berkenalan dengan bulutangkis, dan tiba-tiba merebut Thomas dan Uber Cup, serta berbagai kejuaraan internasional, tapi kemudian perlahan lahan tersendat dan mundur. Di masa jaya bulutangkis kita, pemain yang kreatif 'membludak' jumlahnya. Belakangan ini makin sedikit pemain kita yang kreatif.

Demikian pula yang terjadi pada sepakbola kita. Generasi Ramang-Sian Liong yang kreatif, tiba tiba mendapat sentuhan iptek sepakbola dari Tony Pocacnic (Yugoslavia), membuat prestasi mencuat, dan dalam Olimpiade Melbourne 1956 berhasil memaksa Rusia (yang kemudian jadi juara olimpiade tersebut) bermain draw 0-0 di perempat final. Namun prestasi kemudian menurun dan sampai saat ini tak bisa lagi menggapai prestasi lolos ke Olimpiade.

Mengapa demikian? Dalam fenomena 'tiba-tiba' ini dimanfaatkan kreativitas bangsa, Ketika mendapat sentuhan iptek yang rasional dari barat, dengan bantuan kreativitas tiba tiba prestasi mencuat. Kemudian merasa unggul.

Kita lupa bahwa semua prestasi yang kemudian seakan jadi rasional dan iptek, adalah ciptaan kreativitas yang kemudian dibakukan, di'sistem'kan, di'dalil'kan, di'rumus' kan, dsb. Di titik ini kita mulai terkejar dan kalah bersaing. Kreativitas

bisa 'mandeg', bila kita merasa puas, karena sudah unggul dan mengira selanjutnya semua bisa dipecahkan dengan rasio dan iptek semata. Dalam perjalanan waktu generasi pelopor akan tiada, dan kita kehilangan generasi penerus yang kreatif, karena pembinaan kreativitas kurang mendapat perhatian di sekolah sekolah kita.

4. BELAJAR DARI PENDIDIKAN

OLAHRAGA DI SEKOLAH UMUM

Pelajaran olahraga di sekolah umum adalah untuk peningkatan kebugaran dan kesegaran jasmani agar menunjang keberhasilan dalam proses belajar anak didik dalam mata pelajaran yang lain. Mata ajaran olahraga di sekolah umum bukan untuk mencetak olahragawan berprestasi. Bila ada yang berbakat olahraga bisa disalurkan ke kegiatan ekstra kurikuler atau ke klub olahraga setempat. Jadi titik beratnya pada 'apresiasi', bukan pada kompetensi berolahraga.

Tentu saja ada pengetahuan dan ketrampilannya, ada teori dan prakteknya. Itulah sebabnya ada kejuaraan antara perguruan, POPSI, dsbnya. Mengapa hal yang serupa 'belum' terjadi pada pelajaran seni di sekolah-sekolah umum kita? Umumnya masih berupa 'kompetensi' berkarya seni dan belum kearah 'apresiasi'.

Anak anak memiliki bakat yang berbeda,

olahraga banyak jenisnya begitu pula seni banyak macamnya. Tentu tak adil bila seorang anak didik harus berprestasi/berkompetensi di olahraga/seni yang bukan bakatnya.

Pendidikan seni di sekolah umum, memiliki potensi untuk mengembangkan proses belajar mengajar yang bermutu untuk menunjang keberhasilan di mata mata ajaran yang lain.

Jadi pendidikan seni disekolah umum seyogyanya titik beratnya pada apresiasi, bukan pada kompetensi berkarya seni, tapi sebagai 'wadah' untuk membina manusia seutuhnya, seperti yang dilakukan pendidikan olahraga di sekolah umum kita.

5. PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA

KEKERASAN

Agak mengherankan bahwa maraknya tawuran antara pelajar dan mahasiswa terutama di kota-kota besar di Indonesia selalu dicari 'biang keladi'nya dalam begitu banyak aspek, tapi boleh dikata tak ada yang mau menghubungkannya dengan fakta bahwa pendidikan seni makin lama makin tergusur dari kurikulum pendidikan, baik di SD, SLTP maupun SMU.

Keadaan di banyak Negara sedang berkembang sama parahnyanya, karena seperti pula Indonesia, keinginan untuk mengejar ketinggalan dari Negara maju

menyebabkan pendidikan seni tergusur dari kurikulum oleh pendidikan lptek yang diprioritaskan.

Dalam forum diskusi di konggres kedua *International Society for Education through Art* (InSEA-SEAPAC, Filipina, 1984), Profesor Ramesh Ghanta dari Universitas Kakatiya, India mengemukakan bahwa bangsa yang menggusur pendidikan seni, khususnya senirupa, dari kurikulum sekolahnya akan menghasilkan generasi yang berbudaya kekerasan di masa depan. Generasi yang bukan hanya kehilangan kepekaan untuk membedakan nuansa baik/indah dari buruk/tidak Indah, tapi terutama karena berkurangnya empati dan kemampuan untuk berpikir integral, bukan manusia gembengan dan tidak tahan banting serta mudah frustrasi, karena sulit mencaai 'jalan lain'.

Hal ini juga diangkat sebagai topik pada seminar Nasional 'Selamatkan kreativitas Anak Bangsa dari Budaya Kekerasan' di ITB (1999). Begitu pula dalam seminar Festival Kesenian I di Yogya bertema '*Tradition and Modernity*' (1999), muncul dua makalah: 'Seni untuk meredam Kebrutalan' (almarhum Widayat, pelukis) serta 'Budaya Kekerasan dan Buta Seni' (almarhum Prof. Dr. Loekman Soetrisno, sosiolog). Sementara itu sejumlah makalah dalam seminar Konggres ke 31 InSEA di New York 2002 juga mengangkat masalah tersebut.

Rasanya telah tiba saatnya kita benar-benar mempertimbangkan adanya kaitan digusurnya pendidikan seni dari kurikulum, dengan diprioritaskannya pendidikan Iptek dengan munculnya budaya kekerasan.

Fakta menunjukkan bahwa gejala tawuran yang makin lama makin gawat di Indonesia, mulai marak sekian tahun setelah pendidikan seni mulai tergusur dari kurikulum sekolah kita.

6. KEKURANGAN KURIKULUM KITA

Dalam silabus kurikulum kita sampai saat ini, secara umum, terutama di bidang studi MIPA, kreativitas tak banyak disebut-sebut, seakan kreativitas tak penting untuk mencapai prestasi di bidang studi MIPA.

Kreativitas umumnya hanya disebut dalam silabus kurikulum bidang seni umumnya, seni rupa khususnya, seakan kreativitas hanya dibutuhkan dalam berkarya seni. Dalam silabus kurikulum hampir selalu bidang studi seni dimasukkan dalam kelompok: estetika, membina kreativitas, meningkatkan sensibilitas, menumbuhkan kemampuan ekspresi dan apresiasi akan keindahan dan harmoni.

Kesemuanya itu tidak salah, tapi ada yang kurang, sebab kini telah diakui bahwa kreativitas penting dalam bidang apapun kita kelak berkiprah, dan bangsa yang tidak kreatif akan dilindas sejarah.

7. KEKURANGAN PENDIDIKAN MIPA

Dalam bidang studi MIPA (Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam), segala sesuatunya harus jelas, serba pasti, dan seragam. Sejak aksioma, teori, peta kosep, contoh soal, sistem, prosedur, pola, yang memunculkan algoritma, yang seragam diseluruh dunia.

Terimakasih atas kreativitas dan imajinasi para pakar MIPA dunia yang menemukan sejak aksioma sampai algoritma tersebut. Namun pendidikan kita membuat 'kesalahan' menjadikan teori dan algoritma tersebut jadi 'dewa' yang seragam di seluruh dunia. Di SD, SLTP dan SLTA anak didik kita diajar, dilatih, agar memiliki kompetensi mengerjakan soal-soal MIPA berdasar teori dan algoritma yang seragam tersebut.

Pada soal MIPA yang diketahui 'harus' lengkap, kurang satu yang diketahui maka soal tak dapat dikerjakan. Anak yang lumayan kecerdasannya pasti akan mampu mengerjakan soal MIPA dengan cara tersebut. Ikuti saja teori sampai algoritma dengan konsisten, maka kita akan sampai pada jawabannya.

Namun di masa kini dunia pendidikan memperoleh 'kejutan' karena semua rangkaian sejak aksioma sampai algoritma yang seragam di seluruh dunia (sangat rasional) bisa di'digitalkan', dan komputer akan mampu mengerjakan semua soal MIPA, sesulit apapun, dengan

cepat, tanpa lupa dan tanpa salah. Jadi komputer ini bisa dan pintar, tapi apa ia mengerti? Jadi 'pembelajaran' apa yang diperoleh murid dalam MIPA selain 'bisa'?

Untunglah kita memiliki seorang Yohannes Surya dengan *Yohannes Surya Institute*-nya yang menjadikan pembelajaran MIPA jadi menarik dengan mottonya 'Gasing'—gampang, asyik, menyenangkan. Apakah gerakan Yohannes Surya merupakan gerakan pribadi atau pemerintah? Dan bagaimana dengan pendidikan guru MIPA di IKIP yang kini jadi universitas itu? Apakah sudah menggunakan metoda 'gasing' atau masih metoda lama yang selama ini menjadikan pembelajaran MIPA di sekolah seakan satu arah, miskin, tidak menarik, membosankan dan sulit.

Untuk mengerti, memahami, apalagi menghayati diperlukan imajinasi dan kreativitas yang bekerja dalam ambang sadar. Apakah komunikasi-dalam, ambang sadar, imajinasi dan kreativitas ikut dibina dalam pendidikan MIPA disekolah sekolah kita?

8. ANUGERAH TUHAN: ANAK MULAI DENGAN BERMAIN

Desain Tuhan yang luar biasa: Anak mulai dengan bermain. Bagi anak bermain sekaligus belajar. Dalam proses bermain/belajar, anak boleh coba coba,

boleh salah, tidak harus selalu betul. Jadi walaupun datanya 'tak lengkap' dan 'rumus'nya 'belum ada', anak tetap berani coba coba memulai, walaupun ada risikonya: jelek, salah. Coba lagi, hingga diperoleh hasil yang menyenangkan.



Gambar 2. Gambar anak mengenai peristiwa main layangan
Sumber: Dokumentasi penulis

Bila anak menggambar peristiwa main layangan misalnya, layangannya lebih besar dari orangnya. Ini karena untuk anak menggambar = bercerita. Ceritanya: main layangan, layangannya bagus bagus (penting – diperbesar). Ada sekaligus matahari dan bulan: ceritanya main layangan sejak siang sampai senja. Siapa yang mengajarkan? Tidak ada! Anak anak mencoba sendiri, menemukan sendiri, lalu bisa sendiri. Ia mencipta!

Tak ada 'rumus', tak ada contoh, tak ada yang mengajarkan, maka anak dalam 'ruang' imajinasinya, menggapai dan menemukan cara untuk bisa bercerita dengan gambar.

Sebenarnya proses 'mencipta' gambar ini 'sangat sulit', ia lebih di ambang sadar.

Menurut penulis lebih sulit dari belajar membaca, menulis dan berhitung, yang ada sistem, rumus, dalil, dan sebagainya, dan berada di kesadaran.



Gambar 3. Gambar anak dengan lebih bercerita

Sumber: Dokumentasi penulis

Karena bagi anak, menggambar adalah bercerita, saat menggambar anak mengawang-awang dalam ruang imajinasinya, seakan apa yang digambarnya benar-benar terjadi, dan ia merupakan bagian dari kejadian di gambar tersebut. Bagaimana menggambarkan alam dan makhluk yang penuh gerak ini (ada dimensi waktu) di selembar kertas yang seakan 'mati' tak berdimensi waktu? Bagaimana menggambar objek yang berpindah ruang dan waktu di satu panel kertas? Bagaimana menggambarkan bahwa suatu objek itu penting atau tidak penting? Bagaimana menggambar objek yang ada didalam perut, atau didalam rumah sekaligus melihat rumah itu dari luar?

Kesemuanya begitu "abstrak", tapi anak berani mengerjakannya dengan gembira dan bergairah, karena gambarnya merupakan suatu kreasi, tidak sama dengan gambar anak yang lain.

'Kegembiraan' di ruang imajinasi ini terjadi bukan dalam kesadaran, tapi di ambang sadar, dari yang tiada menjadi ada, dan perlu ada cukup kesulitan agar terjadi loncatan loncatan 'api' ke arah terjadinya suatu kreasi.

9. KELEBIHAN PENDIDIKAN SENI/SENI RUPA

Di pendidikan seni, khususnya senirupa, teorinya tidak seragam. Tiap suku/bangsa/zaman/lokasi, sejak pra-sejarah sampai masa kini, memiliki teori sendiri-sendiri yang khas dan berbeda. Pada soal-soal seni/rupa tak pernah 'jelas dan lengkap' data yang diketahui, masih ada misteri, tanda tanya, kekaburan, namun murid 'berani' mengerjakannya. Dan ini sudah terjadi sejak manusia prasejarah sampai anak masa kini yang mulai menggambar!



Gambar 4. Gambar manusia prasejarah dan gambar anak

Sumber: Dokumentasi penulis

Bukankah ini merupakan pendidikan yang 'hebat' yang menyiapkan anak didik agar berani menghadapi tantangan, walaupun tak ada rumus atau petunjuk, atau contoh, bahkan tak ada yang

mengajarkannya, anak sendiri mampu mencari jalannya atau jalan lain, dan jadi manusia yang tahan banting.

Bukankah ini 'model' yang seharusnya dibina, dikembangkan dan di 'Tular'kan pada proses belajar mata ajaran lainnya, agar pendidikan dapat mengembangkan proses belajar yang bermutu, bukan hanya di pendidikan seni, tapi dalam mata ajaran apapun, karena Proses Belajarnya = Proses Kreasi. Salah satu keistimewaannya adalah bisa belajar dari kesalahan – 'Kita tak akan jatuh dua kali dalam lubang yang sama'. Suatu proses belajar yang langka dalam dunia pendidikan. Kita terbiasa belajar dari ke'betul'an. Sudah diberi tahu, jadi saat diuji, 'awas' kalau salah, murid jadi takut salah.

Bila pelajaran olahraga di sekolah umum adalah untuk peningkatan kebugaran dan kesegaran jasmani agar menunjang keberhasilan dalam proses belajar anak didik dalam mata pelajaran yang lain, maka pendidikan seni, memiliki potensi untuk mengembangkan proses belajar mengajar yang bermutu untuk menunjang keberhasilan di mata pelajaran yang lain.

10. PEMBINAAN AMBANG SADAR

Kreativitas bekerja dalam ambang sadar. Apakah ambang sadar sudah mendapat perlakuan yang layak dalam dunia pendidikan kita? Pendidikan kita

umumnya lebih mementingkan kesadaran: rasional, objektif, logis, serba jelas, serba pasti, dari teori sampai algoritmanya sudah diberitahu. Sedang ambang sadar 'serba' tidak jelas, kurang tahu, terkadang dicurigai, jadi jangan percaya, sebab seakan 'tak' ada yang 'pasti'.



Gambar 5. Kegiatan menggambar anak
Sumber: Dokumentasi penulis

Membina ambang sadar yang terjadi di komunikasi – dalam inilah kekurangan pendidikan kita. Tulisan ini telah menunjukkan bahwa membina ambang sadar 'mudah' melalui pendidikan seni (rupa). Ia terjadi secara alami. Bila ambang sadar diberi kesempatan bekerja dan karenanya terbina dan berkembang, maka imajinasi dan kreativitas akan mendapat kesempatan untuk berkembang. Itu berarti pendidikan seni (rupa) harus merupakan bagian integral dari pendidikan kita.

Lagipula kegiatan senirupa relatif membutuhkan biaya yang rendah, disukai anak (tak ada anak yang tak suka menggambar), oleh sebab itu kegiatan seni rupa selalu ada di gugus gugus kegiatan anak, di PAUD, Kelompok Bermain dan TK. Dan gurunya tidak harus

'jagoan' menggambar. Untuk anak sampai sekitar 12 tahun, guru lebih sebagai motivator dan fasilitator yang mendorong dan memancing agar gambar anak 'anugerah' Tuhan yang RWD dan bercerita itu, dapat muncul secara alami. Bila gurunya 'ngajago' memberi contoh, maka karena guru tahunya NPM, maka ia akan mengajar anak agar menggunakan NPM dari barat itu, dan anak menirunya, gambar anak jadi 'seragam', anak menjadi 'orang dewasa kecil'. Maka 'hilanglah' keunikan gambar anak yang alami, yang RWD, yang merupakan anugerah Tuhan.

Sudah siapkah dunia pendidikan kita sejak usia dini sampai perguruan tinggi, termasuk Pendidikan in formal dan non formal untuk membina ambang sadar, imajinasi dan kreativitas, yang terjadi di komunikasi-dalam? Tak ada pilihan lain, kita harus siap, sebab bangsa yang tidak kreatif akan dilindas oleh sejarah.

11. RISET GAMBAR ANAK DI INDONESIA

Di tahun 1968 sejumlah mahasiswa senirupa ITB terlibat dalam Jajasan Pendidikan Senirupa yang membina gugus gugus kegiatan senirupa anak di berbagai tempat di kota Bandung. Dimulailah penelitian mengenai gambar dan bahasa rupa gambar anak.

Merupakan suatu kejutan bagi para peneliti, karena umumnya para orang tua, dan para guru mendapat kesulitan

untuk mengerti gambar anak. Ini dikarenakan anak melihat dan menggambar dengan cara yang berbeda (RWD=Ruang-Waktu-Datar, yang alami) dengan kita manusia dewasa yang NPM (Naturalis-Perspektip-Momen opname) dari Barat.



Gambar 6. Gambar 'rebahan'
Sumber: Dokumentasi penulis

Pada gambar 'rebahan' favorit anak anak ini, bangunan bangunan direbahkan keluar lingkaran. Bila digambar tegak seperti biasa, akan ada bagian panorama/kejadian yang tertutup, tak kelihatan, tak bisa diceritakan. Gambar anak=bercerita, jadi semua perlu tampak dan karenanya dapat diceritakan. Marshal McLuhan (pakar komunikasi Amerika) mengatakan bahwa gambar anak = media dingin = 'bahan mentah'. Pemirsanya yang 'panas': berimajinasi dan berpikir hingga bisa 'menangkap' kejadian/panorama yang sebenarnya.

Sementara itu McLuhan menyebut gambar NPM barat=media panas: semua sudah lengkap seperti dilihat mata, 'ceklik' seperti dipotret. Pemirsanya jadi 'dingin', tak perlu lagi berimajinasi dan berpikir, terima saja, karena sudah seperti dilihat mata.



Gambar 7. Fotografi sebagai media panas
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 8. Gambar lansekap dengan
pendekatan NPM
Sumber: Dokumentasi penulis

Jadi gambar anak yang ‘asli’ dan RWD itu memiliki potensi untuk mengembangkan imajinasi dan berpikir.

Seperti diketahui sejak Renesansa, seni rupa Eropa jadi ‘Naturalis-Perspektip-Momen opname’ (NPM). Dan gambar RWD ‘dibuang’ karena dianggap kekanak-kanakan, kuno, ketinggalan jaman dan tidak ilmiah.

Sistem menggambar NPM dari barat didukung fisika Klasiknya Newton (1687), kini sudah ‘ketinggalan’ lebih dari 300 tahun! Bukankah seni seharusnya mencerminkan zamannya, dan ternyata sistem RWD seni rupa anak ini sejalan dengan Teori Relativitas Umum Einstein (1916) dari fisika modern, Teori komunikasi McLuhan dan fisika mutakhir Hawking!

Melalui kolonialisme sistem NPM berglobalisasi ke seluruh dunia, termasuk ke Indonesia. Itulah sebabnya kami meneliti gambar anak yang RWD dan bahasa rupa gambar anak (bagi anak menggambar=bercerita), untuk mencoba ‘mengerti’ gambar anak, dengan harapan agar kita manusia dewasa (orang tua, para guru) bisa mengapresiasi gambar anak. Yang kami teliti adalah gambar yang representatif – yang mewakili aslinya, (aslinya bisa dikenali) bukan yang abstrak atau geometris.

Akan tetapi sistem RWD dari senirupa anak ini tidak diajarkan di sekolah sekolah kita dan mahasiswa senirupa pun baru mengetahuinya melalui kuliah Bahasa Rupa. Sejak jaman kolonial yang diajarkan disekolah sekolah kita sejak SD, justru sistem NPM (Naturalis-Perspektip-Momen opname) dari barat seperti lukisan Gainsborough ini yang tidak berdimensi waktu.

Gambarnya merupakan ‘gambar mati yang mati’ (*still picture*) dan patungnya jadi patung yang diam tak bergerak, ‘cekluk’ seperti di potret .

12. RISET PROSES KREASI DAN PROSES BELAJAR DI INDONESIA

Semula diharapkan dengan ditemukannya Citra Manusia Rasional Barat dan kemudian ditemukannya Citra Manusia Kreatif Barat, Barat akan mampu memadukan kedua Citra Manusia itu

menjadi suatu Citra Manusia yang bisa dimanfaatkan untuk perbaikan proses belajar mengajar yang semula belum memperhitungkan kreativitas. Namun hal ini sampai saat ini belum terjadi.

Ini terutama disebabkan karena falsafah Barat menilai Rasio sebagai Prinsip Utama, dan semua kemampuan manusia yang lain merupakan jabarannya, termasuk Kreativitas. Penelitian Barat selalu 'melihat' kreativitas dari kaca mata rasio, jadi sulit untuk bisa 'pas'.

Barat masih sulit untuk mendudukan kreativitas yang ambang sadar itu sejajar dan sederajat dengan kemampuan rasio yang sadar itu, sampai saat ini.

Jadi untuk sementara ini kita tidak bisa mengharapkan 'pencerahan' dari Barat. Oleh sebab itu kita perlu punya keberanian untuk meneliti sendiri masalah proses komunikasi-dalam, kerja ambang sadar, imajinasi, kerjasama rasio dengan kreatif dalam proses belajar mengajar ini.

Hal ini merupakan gejala umum. Nyaris semua sistem pendidikan, teori proses belajar, perubahan kurikulum, masalah kompetensi, dan sebagainya, kita 'pinjam/mendaur ulang' dari Barat yang kita anggap sudah maju.

Mengapa kita begitu 'gampang' meminjam dari Negara maju, padahal kita belum cukup kenal diri sendiri?

Sampai saat ini kita boleh dikata belum sungguh sungguh meneliti jenius local pendidikan, proses belajar, proses kreasi tradisional kita, sebagai pembanding dari apa yang kita pinjam dari barat. Mengapa kita tidak khawatir?

Gunnar Myrdal pernah berkata bahwa apa yang ampuh dan berhasil untuk suatu bangsa/zaman, belum, tentu cocok dan akan sama berhasilnya bila diterapkan pada bangsa/jaman yang berbeda. Bahkan dalam jangka panjang bisa berakibat fatal pada ketahanan suatu bangsa yang meminjamnya.

13. PENELITIAN INTERNASIONAL DAN PERANAN INDONESIA

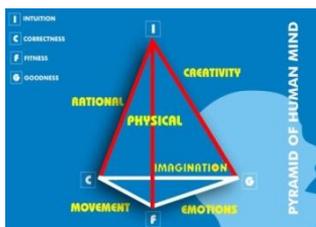
Banyak penelitian mengenai kreativitas dan proses belajar, terutama sejak diluncurkannya sputnik I buatan Rusia yang merupakan satelit bumi pertama buatan manusia, baik di Barat, dan sejak 1970 juga di Indonesia.

Ditemukan hal hal yang menarik. Ternyata manusia mendapat sejumlah anugerah dari Tuhan. Yang telah ditemukan antara lain:

1. Teori Biogenetik
2. Limas Citra Manusia: Proses Belajar = Proses Kreasi (ditemukan di Indonesia)
3. Dua Hemisper dan empat Kuadran Otak
4. Bentuk dan Sumber - Imaji (ada sumbangan Indonesia

5. Proses Imajinasi
6. Berfikir dengan Pra-imaji (ditemukan di Indonesia)
7. Proses Memamah Biak (ditemukan di Indonesia)
8. Mulai dengan Bermain
9. Mementingkan Proses dan Imajinasi (ada sumbangan Indonesia)
10. Sistem Ruang–Waktu, disingkat sistem RW (ditemukan di Indonesia)

Sebenarnya ditahun 1970 di Indonesia, di FSRD – ITB telah tercipta “Limas Citra Manusia” disingkat Limas, yang antara lain memadukan Citra Rasional dan Citra Kreatif manusia Barat.



Gambar 9. Limas Citra Manusia
Sumber: Dokumentasi penulis

Dalam Limas ini kemampuan rasio dan kemampuan kreatif merupakan anggota yang ‘setara’. Penelitiannya tidak melalui Psikologi, tapi melalui ‘jalan baru’ dengan mengkaji proses penciptaan alam semesta sejak dari dentuman besar (*the Big Bang*) sampai ke evolusi kebudayaan di bumi kita ini, yang merupakan proses yang berkesinambungan.

Bergson menyebutnya ‘*duree*’, Einstein menyebutnya ‘*Continuum*’ dan Fritjof

Capra menyebutnya ‘proses’. Tampak adanya tiga gejala: gejala Fisik, gejala Kreatip dan gejala Rasio. Keterpaduan kerjasama ketiga gejala inilah yang ditelusuri, dikaji, diteliti, dipelajari, dan walaupun ‘jalan baru’ semula maju dengan lambat dan sulit, akhirnya ditemukan proses kreasi yang lebih memuaskan.

14. PERKEMBANGAN INTEGRASI FISIK-KREATIF-RASIO

Dulu kita berpendapat bahwa kemampuan fisik menonjol pada bayi. Kemampuan kreatif menonjol pada masa anak. Pada masa dewasa kita jadi rasional.

Kini pendapat itu telah berkembang. Proses integrasi kemampuan fisik-kreatif-rasio sudah terjadi sejak awal mula, dan menggunakan satu susunan syaraf yang sama. Sebelum mengejawantah keluar, seluruhnya terjadi di proses komunikasi-dalam.

Kemampuan fisik lebih menonjol dimasa bayi. Bayi selalu bergerak, apapun diraba, dielus, diremas, dipegang, ditendang, dan sebagainya. Kemudian pada masa anak, ganti kemampuan kreatif yang lebih menonjol: kita menyebutnya ‘anak nakal yang banyak akal’, ada saja akalinya. Pada masa remaja mulailah terjadi proses menyeimbangkan perkembangan tersebut, terjadilah usaha untuk

mencapai integrasi fisik-kreatif-rasio. Integrasi ini tercapai pada masa dewasa, dimana seyogyanya kita sudah mampu berfikir integral, tidak lagi berfikir sektoral.

Perkembangan proses integrasi ini merupakan anugerah Tuhan. Kemampuan fisik lebih menonjol pada masa bayi dimaksud untuk menghidupkan seluruh susunan syaraf, untuk komunikasi fisiologis (bergerak misalnya). Menghubungkan indera indera, semua indera dengan pusat indera, semua 'perintah' dengan yang diperintah, dan sebagainya.

Setelah susunan syaraf hidup untuk komunikasi fisiologis, maka anak akan bisa memanfaatkannya untuk komunikasi-kreatif dengan imaji (berfikir misalnya), karena memang proses ini menggunakan susunan syaraf yang sama, proses komunikasi – dalam yang sama.

Kreativitas dan imaji memang muncul belakangan. Kreativitas dan imaji dimaksud untuk mampu menciptakan memori yang bermutu. Setelah cukup dimiliki memori, maka barulah rasio (yang muncul belakangan) bisa mulai bekerja. Bukankah komputer baru bisa bekerja (secara rasional) bila telah tersedia cukup memori/data!?

Proses integrasi fisik-kreatif-rasio (dalam usaha menyeimbangkannya) dimasa remaja ini sangat penting. Karena kita

harus terus menerus mampu menciptakan memori yang bermutu yang merupakan 'ciptaan' kita sendiri, jadi milik kita. Dan bukan 'pinjaman' yang diberitahu oleh, guru, dosen, buku, dan sebagainya. Pinjaman ini bukan 'milik' kita sendiri dan cepat atau lambat, satu waktu harus dikembalikan alias 'lupa'. Itu sebabnya proses belajar sebaiknya= proses kreasi, bukan sekedar hafalan, diberi tahu, akumulasi, perubahan atau transfer, tapi merupakan Integrasi sesungguhnya dari fisik-keatif-rasio. Integrasi yang tercapai saat kita dewasa ini, akan terus menemani kita sepanjang hayat untuk mampu berfikir integral, tidak sektoral.



Gambar 10. Skema relasi antara kreativitas dengan perkembangan anak
 Sumber: Dokumentasi penulis

Berpikir integral, imajinatif, kreatif, memiliki empati, tak mudah frustrasi karena selalu mampu mencari jalan lain, menghadapi kekompleksan kehidupan dengan senyum, gembira dan bergairah.

Bila kita gagal membina kreativitas dan imajinasi, proses yang terjadi di ambang

sadar, di proses komunikasi - dalam ini, dimasa depan akan muncul situasi gawat untuk bangsa.

Kita akan menghasilkan manusia manusia yang mementingkan hasil, peduli amat prosesnya, manusia manusia yang kepribadiannya tidak atau kurang mantap dan masyarakat akan mengalami krisis pendidikan, krisis moral dan krisis sosial. Bukankah itu yang dialami bangsa Indonesia sekarang?

15. PEMANFAATAN LIMAS

Limas ini dapat digunakan secara praktis untuk dunia pendidikan serta untuk menjelaskan proses kreasi dan sampai pada temuan bahwa “Proses Belajar = Proses Kreasi”.

Sementara itu Limas ini sudah ‘bergerilya selama ini, dan telah banyak digunakan untuk *‘creative learning’* di berbagai gugus kegiatan anak, di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) – Kelompok Bermain – Taman Kanak kanak (TK), dan sebagainya, di berbagai kota di Nusantara.

Limas ini telah beberapa kali diperkenalkan untuk meningkatkan kemampuan mengajar para guru, sejak guru untuk anak usia dini, guru sekolah kejuruan sampai dosen di perguruan Tinggi. Kesemuanya dengan tujuan agar Proses Belajar = Proses Kreasi, hingga menyenangkan dan menggairahkan. Limas juga sudah disosialisasikan melalui

berbagai artikel, jurnal, seminar, lokakarya tak hanya didalam negeri, tapi pula di mancanegara.

Limas dan ‘ilmu’ Bahasa Rupa, sudah dimanfaatkan oleh para mahasiswa seni (bukan hanya FSRD ITB) sebagai alternatif untuk berproses kreasi dalam berkarya seni (rupa) serta memperluas cakrawala untuk mata kuliah Tinjauan dan Falsafah Seni.



Gambar 11. Buku tentang proses belajar, gambar anak dan bahasa rupa
Sumber: Dokumentasi penulis

Untuk Proses Belajar dan Gambar Anak serta Bahasa Rupa Gambar Anak telah diterbitkan lima buah buku: ‘Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar’, Penerbit ITB, Bandung; ‘Kreativitas dan Humanitas’, Penerbit Jalasutra, Jokja; ‘*Messages from Ancient Walls*’ Penerbit ITB; ‘Bahasa Rupa’ Penerbit Kelir, Kabupaen Bandung dan ‘Proses Kreasi, Gambar Anak, Proses Belajar’, Penerbit Erlangga, Jakarta.

Demikianlah, perkembangan kehidupan makin lama makin kompleks dan mengalami percepatan, hingga situasi anomis, marginal. dan chaos akan

merupakan sesuatu yang 'biasa'. Hal ini tidak akan merupakan masalah bagi insan yang kreatif dan tahan banting.

Sekarang masalahnya tinggal beranikah kita menempuh jalan baru ini, atau kita lagi lagi akan 'meminjam' dari barat, yang dari pengalaman selama dan sebelum ini, sering tidak 'pas' untuk manusia dan lingkungan Indonesia?

Siapa takut, siapa berani?

15. REFERENSI

- [1] Anderson OW & Krathwohl DR, (ed), 2001, *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing, (A Revision Of Bloom's Taxonomi of Educational Objectives)*, Adison Welsley, Inc., New York.
- [2] Buzan T, 1976 (1974), *Use Both Sides Of Your Brain*, British Broadcasting Co, London.
- [3] Calne DB, 2005 (2004, 1999), *Batas Nalar (Within Reason)*, Kepustakaan Populer Gramedia.
- [4] Hawking S, 2001, *The Universe In A Nut Shell*, Bantam Press, London
- [5] Holt J, 1975, *How Children Learn*, Penguin Books, Middlesex, England.
- [6] Leksono, Ninok, 1987, *Semangat Ilmiah yang sulit menyala*. Kompas, 15 Februari.
- [7] Pink DH, 2006 (2005), *Pemikiran Baru yang Utuh (The Whole New Mind)*, Abdi Tandur.
- [8] Tabrani P, 1974 – 2000, *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*, Penerbit ITB.
- [9] Tabrani P, 2005, 2010, 2012, *Bahasa Rupa*, Penerbit Kelir, Kabupaten Bandung.
- [10] Tabrani P, 2006, 2012, 2014, *Kreativitas dan Humanitas, Sebuah studi tentang peranan kreativitas dalam kehidupan manusia*, Tesis (1970) yang diterbitkan, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta.
- [11] Tabrani P, 2007, *Masukan untuk Kurikulum Seni – Budaya masa depan (SD sampai SMU)*, Seminar Kurikulum Masa Depan, Departemen Pendidikan Nasional, Badan Penelitian & Pengembangan Pusat Kurikulum, Indonesia.
- [12] Tabrani P, 2008, *Tentang Peta Konsep Pendidikan Seni Rupa*, Seminar Peta Konsep Pendidikan Seni di SD – SMU, Pusat Perbukuan Depdiknas, Jakarta.
- [13] Tabrani P, 2009, *Enerji Kreativitas Bangsa bisa tergerus Rasio Iptek*, Edaran pada berbagai pihak.
- [14] Tabrani P, 2009, *Pendidikan Kreatip Berbasis Seni*, Seminar Pengembangan Industri Kreatif di BPI, Majelis Guru Besar – ITB. Bandung

[15] Tabrani P, 2009, Proses Belajar = Prose Kreasi. Semiloka Pendidikan Anak Usia Dini, Yayasan Bunda Ganesha – Diknas, Sasana Budaya Ganesha, Bandung.

[16] Tabrani P, 2012, Komunikasi Nyata, Maya dan Hubungannya dengan Pendidikan, Jurnal Komunikasi Visual Wiimba, Kelompok Keilmuan Komunikasi Visual & Multimedia, FSRD-ITB.

[17] Tabrani P, 2013, Pendidikan, Proses Belajar dan kreativitas, Orasi Sidang Senat Terbuka Universitas Maranatha.

[18] Tabrani P, 2013, S.1 – S.2 – S.3, dan Universitas Riset, Forum Studi Ilmu Seni Rupa dan Desain, Program Magister & Doktor, Universitas Trisakti, Jakarta.

[19] Tabrani P, 2014, Proses Kreasi, Gambar Anak, Proses Belajar, Penerbit Erlangga, Jakarta

[20] Tabrani P, 2015, Budaya Nusantara dan Industri Kreatif, Seminar Nasional Budaya Nusantara, Dies Universitas PGRI Adibuana, Surabaya.

[21] Tabrani P, 2015, Penggunaan Bahasa Rupa, Lokakarya 25 tahun Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia ‘Menata Industri Kreatif dan Media, demi Martabat Budaya Bangsa’, Universitas Negeri Jakarta.