

BAB I Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Manusia dilahirkan dengan membawa bakat-bakat tertentu. Menurut Martinson (1974 dalam Wasidi & Mardapi, 2016) individu yang mempunyai bakat tertentu merupakan individu yang mempunyai kemampuan unggul sehingga dapat mencapai prestasi yang tinggi. Salkind (2008 dalam Wasidi & Mardapi, 2016) menyebutkan bahwa bakat merupakan suatu kemampuan yang berbeda pada individu mengenai pembelajaran berikutnya dengan waktu yang sama. Bakat dapat dilihat dari karakter yang dimiliki oleh seseorang dengan memperlihatkan kemampuannya untuk belajar dalam mengatasi suatu permasalahan.

Seseorang yang terlahir dengan suatu bakat khusus, seperti bakat seni, musik, dan lain sebagainya, jika melakukan pelatihan, bakat tersebut dapat berkembang dan bermanfaat. Sebaliknya jika tidak melakukan pelatihan, bakat tersebut tidak bisa dimanfaatkan (Yusfandaria, 2019). Individu yang memiliki bakat seni menggambar, apabila kemampuan menggambar yang telah dimilikinya tidak dikembangkan maka bakat tersebut tidak akan berguna. Banyak orang yang mempunyai bakat khusus seperti bakat menggambar, tetapi tidak semua orang dapat mengembangkannya. Salah satu cara dalam mengembangkan bakat seni menggambar adalah dengan kreativitas.

Munandar (1999) menemukan bahwa kreativitas bangsa Indonesia masih relatif rendah dan bangsa Indonesia cenderung tidak dapat mengembangkan kreatifitas secara optimal (Setyabudi, 2011). Sedangkan kreativitas merupakan bagian penting dari kehidupan manusia. Seperti yang diungkapkan Sari & Wulanda (2019) bahwa keterampilan berpikir kreatif termasuk dalam kemampuan untuk memecahkan masalah dan menciptakan ide-ide baru adalah hal yang penting.

Dalam menghadapi tuntutan abad 21, mahasiswa harus memiliki keterampilan berpikir kreatif (Gunawan, 2018 dalam Artayasa, 2020). Mahasiswa dikatakan kreatif ketika dihadapkan pada suatu permasalahan, mahasiswa tersebut dapat menemukan berbagai solusi dalam memecahkan masalah tersebut. Selain itu, mahasiswa dengan tingkat kreativitas tinggi dapat memanfaatkan peluang yang ada disekitarnya. Annur dan Hafizah, 2016 (dalam Sari & Wulanda, 2019) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif mahasiswa Indonesia masih tergolong dalam kategori rendah-sedang. Mahasiswa dengan kreativitas rendah, ketika dihadapkan pada suatu permasalahan, mahasiswa tersebut kurang bisa menemukan solusi yang efektif dalam penyelesaian masalah. Oleh karena itu perlu adanya program kreativitas dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan potensi atau bakat yang dimilikinya. Dalam lingkup perguruan tinggi, program kreativitas mahasiswa dapat mendorong para mahasiswa yang mempunyai bakat tertentu untuk lebih berkreasi sesuai bakat yang dimilikinya. Oleh karena itu diperlukan lembaga yang dapat mewadahi kreativitas mahasiswa. Dalam rangka mewadahi kreativitas mahasiswa, lembaga berperan penting dalam menyalurkan kreativitas (Mulyana, Juniar, & Zainuddin, 2017).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, terdapat salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang memfasilitasi mahasiswa untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa yang telah mempunyai potensi dalam bidang seni khususnya seni lukis atau menggambar. Unit Kegiatan Mahasiswa tersebut bernama Lembaga Seni Lukis dan Kaligrafi (LSLK). Lembaga Seni Lukis dan Kaligrafi (LSLK) memiliki misi meningkatkan pengalaman ajaran seni dan agama demi mewujudkan insan yang edukatif, kreatif, dan inovatif. Unit Kegiatan Mahasiswa Lembaga Seni Lukis dan Kaligrafi selalu melakukan kegiatan-kegiatan untuk melatih kreativitas mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Guilford (1959, dalam Fatmawati, 2018) kreativitas merupakan kemampuan yang

dimiliki individu untuk memunculkan ide berdasarkan pemikiran divergen daripada pemikiran konvergen. Individu yang berpikir konvergen dalam menyelesaikan permasalahannya hanya dapat memberikan jawaban yang benar untuk suatu pertanyaan, sedangkan individu yang berpikir divergen mendapatkan banyak ide dengan menjelajahi kemungkinan solusi (Eka, Ningsih, & Pd, 2016). Istilah yang mirip dengan kreativitas adalah inovasi. Inovasi adalah suatu gagasan baru yang dibuat lebih baik dari gagasan sebelumnya (Porwani, 2016).

Menurut Amabile (1983) kemampuan kognitif, karakteristik kepribadian, motivasi intrinsik, lingkungan sosial merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas. Kemampuan kognitif adalah pendidikan yang dapat mempengaruhi keterampilan individu dalam mengatasi suatu permasalahan. Pendidikan tersebut berupa pendidikan formal maupun informal. Karakteristik kepribadian berhubungan dengan kesungguhan seseorang ketika dihadapkan dengan suatu permasalahan dan mendapatkan ide-ide kreatif. Motivasi intrinsik dapat berperan dalam meningkatkan semangat individu untuk menambah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan permasalahan yang dihadapinya. Lingkungan sosial berfungsi sebagai fasilitator dalam mempermudah menghadapi permasalahan secara kreatif sehingga individu memiliki kebebasan dalam memecahkan masalah tanpa adanya tekanan sosial seperti pengawasan, penilaian, dan pembatasan eksternal.

Peneliti membuat studi awal dari keempat faktor tersebut, menggunakan metode *Open Questionnaire*. Studi awal berlangsung pada Selasa dan Rabu 7-8 April 2020 selama dua hari. Jumlah responden 10 mahasiswa yang mempunyai keterampilan menggambar. Hasil studi awal menyatakan bahwa sembilan dari sepuluh mahasiswa berpikir dan berimajinasi dalam menciptakan karya seni yang kreatif dan mendapatkan inspirasi dengan melihat karya orang lain, mencari tempat yang tenang, menonton video youtube dan menambah wawasan dengan membaca buku untuk menciptakan suatu karya yang kreatif. Delapan dari sepuluh mahasiswa

mendapatkan dukungan dalam menciptakan suatu karya yang kreatif dari keluarga, teman, orang terdekat dan orang yang spesial.

Hasil studi awal yang menyebutkan bahwa mahasiswa mempunyai usaha atau kesungguhan dalam menciptakan suatu karya yang kreatif dan dalam menciptakan suatu karya yang kreatif mendapatkan dukungan dari lingkungan sosial sehingga faktor karakteristik kepribadian dan lingkungan sosial yang paling berpengaruh terhadap kreativitas. Menurut Allport (1937, dalam Alwisol, 2014) *Personality* adalah organisasi dinamis dalam sistem psikofisiologis yang menetapkan model adaptasi lingkungannya. Mc Crae dan Costa (1992, dalam Feist & Feist, 2017) menyatakan bahwa *Big Five Personality* (Mode Lima Besar Kepribadian) adalah kepribadian yang mampu melamalkan dan menjelaskan kecenderungan perilaku. Dalam ilmu psikologis kepribadian manusia dilihat dari ciri-ciri yang terdiri atas model lima faktor dengan analisis faktor. Lima kepribadian tersebut yaitu : *Neuroticism* (neurotisme) adalah kecenderungan karakter kepribadian yang cemas, mempunyai emosi negatif seperti khawatir, tegang, dan takut. *Extraversion* (ekstraversi) adalah kepribadian yang dicirikan oleh kegembiraan dan antusiasme. *Opennes to experience* (terbuka terhadap pengalaman) adalah ciri-ciri kepribadian dengan rasa keterbukaan dan orisinalitas, kesenangan mendapatkan informasi baru, dan keinginan untuk mempelajari hal-hal baru. *Agreeableness* (kebersetujuan) adalah kepribadian yang memiliki ciri tertentu dalam berbagi, kehalusan perasaan dan fokus pada hal-hal positif dari orang lain. *Conscientiousness* adalah ciri-ciri kepribadian yang dicirikan dengan tugas, bertanggung jawab dan disiplin (Feist & Feist, 2017).

Merujuk kepada studi awal, rata-rata mahasiswa yang mempunyai keterampilan menggambar dengan menciptakan suatu karya seni yang kreatif dengan mencari inspirasi dari karya orang lain, mencari tempat yang tenang untuk memunculkan ide, menonton video youtube dan membaca buku untuk menambah wawasan. Oleh karena itu peneliti lebih fokus

pada salah satu tipe kepribadian yaitu *Openness to experience*. Javed, Arjoon, & Bashir (2016) mengemukakan bahwa individu yang dapat mengembangkan ide-ide baru dapat berpengaruh terhadap kreativitas. Dalam Javed, Khan, Arjoon, Mashkooor, & Haque (2018) *Openness to experience* merupakan kecenderungan untuk secara aktif terlibat dalam beragam pengalaman yang melibatkan berbagai pemikiran, ide, dan pandangan (McCrae & Costa, 1997). Terdapat enam aspek *openness to experience* diantaranya (a) *fantasy*, (b) *aesthetic*, (c) *feelings*, (d) *actions*, (e) *ideas*, dan (f) *values*.

Fantasy adalah kecenderungan untuk masuk dalam alam fantasi dan imajinasi. *Aesthetic* yaitu kecenderungan menghargai seni. *Feelings* yaitu keselarasan dalam menerima emosi diri sendiri. *Action* yaitu dorongan mengambil kegiatan baru atau mencari hal-hal baru. *Ideas* merupakan keinginan untuk belajar, berpikir dan berinovasi. *Values* adalah kesediaan untuk mengkaji kembali nilai-nilai tradisional, baik dalam bidang politik, budaya, atau agama (Paksi C. Putra, Pratitis, Kisti, & Fardana, 2014).

Selain itu, rata-rata mahasiswa yang mempunyai keterampilan menggambar mendapatkan dukungan dari lingkungan sosial untuk menciptakan suatu karya kreatif. Dukungan sosial adalah dorongan yang dibutuhkan dari keluarga, teman dan orang-orang terdekat (*significant others*) yang diyakininya (Zimet et al., 2010). Menurut Zimet (2010) dukungan sosial terdiri dari beberapa dimensi, yaitu: Dukungan Keluarga (*family support*), dukungan teman (*friend support*), dan dukungan orang terdekat (*significant others support*). Dukungan keluarga (*family support*) adalah dukungan yang diterima individu dari keluarga, misalnya bantuan emosional atau pengambilan keputusan. Dukungan teman (*friend support*) adalah dukungan yang diberikan oleh teman itu sendiri, seperti membantu kegiatan sehari-hari. Dukungan orang-orang terdekat (*significant others support*) didukung oleh orang-orang yang memiliki makna dalam hidupnya, seperti membuat individu dihargai dan nyaman.

Dalam beberapa literatur, terdapat banyak penelitian mengenai hubungan antara kepribadian dan kreativitas (George & Zhou 2001; Oldham & Cummings 1996). Variabel penelitian yang sering digunakan seperti *Creative Personality Scale (CPS)* atau salah satu dimensi *Big Five Factor* yaitu *openness to experience* (Shalley et al 2004 : Mustika & Mustika, 2017). Dalam Puryear, Kettler, & Rinn (2019), *openness to experience* merupakan prediktor yang paling menonjol dari kreativitas di antara faktor dari model *Big Five Personality* lainnya. Hal ini dapat dijelaskan dengan membangun *openness* dapat mencakup kecenderungan untuk imajinasi, estetika, ide-gagasan baru, dan pemikiran yang mendalam (Karwowski & Lebuda, 2016). Selain itu pada penelitian lainnya keterbukaan terhadap pengalaman dan Efikasi diri berhubungan dengan kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan *openness to experience* dan *self efficacy* juga akan merubah kreativitas. Akan tetapi *self efficacy* lebih berperan daripada *openness to experience* (paksi C. Putra et al., 2014). Pada penelitian Setyawati, Nurfaizal, Dwiatmadja, & Anggraeni (2019) bahwa dukungan sosial mempunyai hubungan yang signifikan dengan kreativitas.

Pada penelitian sebelumnya sudah terdapat beberapa penelitian yang meneliti mengenai hubungan antara *Big Five Personality* dengan kreativitas pada sarjana ataupun mahasiswa, dan masih sedikit penelitian yang meneliti mengenai pengaruh dukungan sosial terhadap kreativitas. Sementara pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh *Personality* dengan fokus pada salah satu aspek *Personality* “*Openness to experience*” dan dukungan sosial terhadap kreativitas pada mahasiswa yang mempunyai keterampilan khusus yakni keterampilan menggambar. Dengan memunculkan ide-ide yang kreatif, mahasiswa akan mampu melahirkan suatu karya yang baru, memiliki tingkat kualitas kinerja yang tinggi, menimbulkan kepuasan pribadi, dan mempunyai pengembangan yang optimal. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti akan meneliti tentang Pengaruh *Personality*

“*Openness to experience*” dan Dukungan Sosial Terhadap Kreativitas Mahasiswa yang mempunyai keterampilan menggambar.

Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh *Personality “Openness to experience”* terhadap Kreativitas mahasiswa yang mempunyai keterampilan menggambar ?
2. Apakah terdapat pengaruh Dukungan Sosial terhadap Kreativitas mahasiswa yang mempunyai keterampilan menggambar ?
3. Apakah terdapat pengaruh *Personality “Openness to experience”* dan Dukungan Sosial terhadap Kreativitas mahasiswa yang mempunyai keterampilan menggambar ?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan *Personality “Openness to experience”* terhadap Kreativitas mahasiswa yang mempunyai keterampilan menggambar ?
2. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Dukungan Sosial terhadap Kreativitas mahasiswa yang mempunyai keterampilan menggambar ?
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan *Personality “Openness to experience”* dan Dukungan Sosial terhadap Kreativitas mahasiswa yang mempunyai keterampilan menggambar ?

Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun secara praktis sebagai berikut.

1. Kegunaan teoretis

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada bidang ilmu psikologi, terutama psikologi kepribadian, psikologi sosial dan psikologi positif khususnya

mengenai pengaruh *Personality “Openness to experience”* dan dukungan sosial terhadap kreativitas. Dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian lainnya yang berhubungan dengan teori *Big Five Personality*, Psikososial dan *Character Strength* pada Mahasiswa yang mempunyai keterampilan menggambar.

2. Kegunaan praktis

Secara praktis, Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan dan pengetahuan yang luas kepada para peneliti serta menginformasikan kepada pembaca pada umumnya tentang pengaruh *personality “openness to experience”* dan dukungan sosial terhadap kreativitas siswa dengan keterampilan menggambar. Selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi siswa yang memiliki keterampilan menggambar untuk menumbuhkan kreativitas.

