

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya seni dilahirkan oleh seniman melalui suatu cara yang rahasia dan misterius. Dari seniman itu ia (karya) memperoleh kehidupan dan menjadi ada. Walaupun keberadaannya secara kebetulan dan tidak konsekuen, karya itu mempunyai suatu kekuatan yang pasti nyata dengan tujuan tertentu, baik dalam kehidupan material maupun spiritualnya.

Karya itu hadir dan mempunyai tenaga untuk menciptakan atmosfer spiritual, dan dari sudut pandang bagian dalam inilah seseorang dapat menilai apakah karya itu adalah karya yang baik atau buruk. Jika “bentuk” nya buruk ini berarti bahwa bentuk tersebut terlalu lemah dalam arti untuk menimbulkan getaran-getaran yang berhubungan dengan jiwa. Oleh karena itu sebuah lukisan tidaklah perlu “dilukis dengan sempurna” jika ia (lukisan) itu telah memiliki “nilai-nilai”. Lukisan yang baik adalah lukisan yang tidak dapat dirubah tanpa menghancurkan nilai bagian dalamnya.

Filosofi Yunani Kuno adalah yang pertama kali menangkap pertanyaan-pertanyaan tersebut. Plato mengembangkan sebuah teori tentang apa yang mendorong seniman mencipta, serta sebuah pandangan

tentang proses kreasi artistik. Aristoteles, murid plato, memiliki pandangan yang berbeda tentang kreasi artistik, yang ditekankan pada keterlibatan keahlian yang terkendali, cermat, dan penuh ketelitian. Dua pandangan yang berlainan ini kemudian membentuk pandangan tentang proses kreasi artistik pada zaman-zaman berikutnya (Abad Pertengahan, Renaisans, Romantik), bahkan sampai saat ini masih menjadi perdebatan diantara para psikolog (Irma Dramajanti, 2006).

Seniman mempunyai kelebihan atau perbedaan khusus dalam cara memandang terhadap hal-hal disekelilingnya. Dorongan-dorongan artistik seniman dalam mengungkapkan perasaan-perasaan merupakan masalah psikologis yang bersifat unik. Jika dilihat dari uraian tersebut, dapat dikatakan jika seniman dalam mengungkapkan presepsinya lebih mengutamakan perasaan terhadap diri dan lingkungannya. Pandangan seperti ini sesuai dengan unsur kodrati manusia, bahwa keindahan hanya dapat dirasakan. Seniman adalah insan yang menuruti kata hatinya, orang yang menganak-emaskan emosinya dan cenderung mengabaikan rasionya.

Psikolog telah terpesona oleh kreativitas sejak 1883, dan meningkatnya minat peneliti dalam banyak aspek kreativitas telah menyebabkan lebih dari 9.000 karya yang diterbitkan pada subjek dalam empat dekade terakhir saja (Runco, M. A., Nemiro, J., & Walberg, H. J., 1998). Hasrat untuk mencipta, yang merupakan bagian bawaan dari

sifat manusia, telah terbukti sangat sulit untuk diukur, didefinisikan, dan dikonseptualisasikan. Memang, kreativitas telah dinyatakan sebagai salah satu fenomena paling menantang yang coba dipelajari oleh psikolog. Sebagai contoh, pertanyaan tentang apa yang mendorong kreativitas pada individu telah menghasilkan jawaban yang beragam seperti kebutuhan untuk menjadi berbeda (Lillian H.G, 2013). Namun bagaimana jika sebagian seniman mengalami kreatif blok atau kesulitan dalam berkreatifitas. Lalu apa sebenarnya yang mendorong seniman untuk mencipta? Serta proses kognitif apa yang terlibat dalam kreasi artistik?

Penelitian ini terfokus pada proses kreatif di kalangan mahasiswa seni rupa murni tingkat akhir dikarenakan mahasiswa dituntut untuk berpikir sekaligus berkarya guna memenuhi persyaratan kelulusan, yang dimana dalam prosesnya tentu saja mahasiswa tetap harus setidaknya mengikuti standard yang diterapkan dikampus guna diberi penilaian yang sesuai dengan bobot maupun standard yang telah ditentukan oleh pihak pengajar/Dosen. Walau seni memang bukan ilmu pasti sehingga penilaian tidak bisa diberikan secara statistik, namun tentu ada beberapa aspek yang tetap digunakan untuk menjadi standard penilaian sehingga mahasiswa dituntut untuk memenuhi aspek-aspek tersebut, yang dimana menjadi tantangan tersendiri bagi para mahasiswa tingkat akhir karena mereka dituntut untuk berpikir guna memberikan paparan ide atau karya yang akademis dikarenakan masih berada

diruang lingkup akademis, sehingga sebagian mahasiswa merasa kesulitan karena merasa kurang mendapat kebebasan menuangkan ide yang dimana didasari oleh kesulitan mereka sendiri dalam menyampaikan ide tersebut secara jelas.

Berbeda dengan seniman profesional yang sudah tidak terikat dengan apapun kecuali dirinya sendiri, sehingga proses kreatifnya sudah tidak mudah untuk dipengaruhi pendapat maupun standard yang diterapkan oleh individu maupun kelompok lain yang menjadikannya lebih bebas untuk berekspresi.

Tidak jarang pula dijumpai seniman yang tidak memberikan penjelasan mengenai ide dan karyanya, hal tersebut tidak mengurangi nilai dari karya yang ditampilkannya di ruang publik karena sebenarnya tidak ada tuntutan pasti untuk seniman menjelaskan secara gamblang dan jelas mengenai karya yang diciptakannya. Perbedaan tersebutlah yang turut mempengaruhi proses kreatif mahasiswa seni rupa murni tingkat akhir dengan seniman profesional.

1.2 Penegasan Judul

a) Creative Block

Creative block atau disebut juga *Artist's block* adalah dilema yang sering dialami oleh penggiat kreatif. Istilah umum yang biasa

digunakan adalah tidak ada inspirasi, *stuck*. Intinya, mental dalam keadaan yang menolak untuk berkreasi atau bekerja. Kondisi tidak mampu memikirkan apa yang harus ditulis atau bagaimana melanjutkan menulis.

b) Mahasiswa Seni Rupa Murni Tingkat Akhir

Seseorang yang tengah menimba ilmu atau belajar seni rupa murni dan terdaftar pada salah satu bentuk perguruan tinggi, yang terdiri dari akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut, hingga universitas, yang sudah berada di tahap akhir pendidikannya.

c) *Creative Block* pada Mahasiswa Seni Rupa Murni Tingkat Akhir

Mahasiswa seni rupa murni tingkat akhir selalu dihadapkan pada tantangan baru, dimana para mahasiswa diharuskan untuk mengerjakan tugas akhir yang dimana mengharuskan mereka untuk memberikan ide gagasan baru baik utk karya maupun karya tulis ilmiah, sehingga tidak jarang mereka justru mengalami kesulitan untuk mengutarakan idenya yang menjadinyakan ragu untuk mengungkapkan dan menggunakan ide tersebut sebagai ide utama untuk tugas akhir. Tidak jarang pula sebagian mahasiswa mengalami *creative block* karena merasa tidak mendapatkan ide yang tepat, atau bahkan merasa tidak mempunyai ide sama sekali yang dapat terpikirkan. hal tersebut tentu dapat dilatarbelakangi oleh beberapa hal seperti kondisi mental atau psikologis mahasiswa,

pengaruh lingkungan dan orang sekitar, kebiasaan atau kegiatan sehari-hari sekalipun, maka dari itu dalam penelitian kali ini akan dikaji lebih lanjut untuk mendapatkan jawaban mengenai fenomena *creative block* yang dialami para mahasiswa seni rupa murni tingkat akhir ini.

1.3 Batasan masalah

Topik yang akan dikaji dalam penelitian kali ini adalah *creative block* di kalangan mahasiswa seni rupa murni tingkat akhir, sehingga ruang lingkup yang dikaji beradda diseputar fenomena *creative block* di kalangan mahasiswa seni rupa murni tingkat akhir, terutama mahasiswa yang berasal dari perguruan tinggi di Surabaya. Pembahasan yang dikaji akan meliputi fenomena *creative block* yang dialami oleh mahasiswa, hal-hal apa yang dapat menjadi pengaruh dan latar belakang dari fenomena tersebut, dan apa saja yang dapat dilakukan guna mencegah dan mengurangi terjadinya fenomena tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Apakah mahasiswa seni rupa murni tingkat akhir pernah mengalami *creative block*?

- 2) Hal-hal apa saja yang dapat mempengaruhi terjadinya *creative block* pada mahasiswa seni rupa murni tingkat akhir?
- 3) Bagaimana cara mencegah atau mengurangi terjadinya *creative block* pada mahasiswa seni rupa murni tingkat akhir?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami apakah *creative block* dapat terjadi pada mahasiswa seni rupa murni tingkat akhir.
- 2) Untuk memahami aspek apa saja yang mempengaruhi atau melatarbelakangi mahasiswa seni rupa tingkat akhir dapat mengalami *creative block*.
- 3) Serta mengetahui hal apa saja yang dapat dilakukan guna mencegah atau menjadi solusi agar *creative block* pada mahasiswa tingkat akhir dapat diakhiri dan mereka pun dapat kembali berkreatifitas.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1) Karya tulis ilmiah skripsi ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan maupun sudut pandang tambahan mengenai topik *creative block* ini sehingga dapat membantu dan bermanfaat bagi

penulis dan pembaca maupun orang-orang sekitar yang memerlukan informasi mengenai pembahasan ini.

- 2) Masyarakat dapat mendapat ilmu pengetahuan baru tentang bagaimana proses berpikir berkarya yang dapat mengalami hambatan seperti *creative block* yang dialami para perupa seperti mahasiswa ingkap akhir sehingga masyarakat dapat memahami proses berkesenian yang dilakukan oleh seniman dengan lebih baik.
- 3) Lembaga Sekolah Tinggi kesenian Wilwatikta dapat menggunakan kajian ini sebagai acuan informasi dan pengetahuan tambahan yang dapat membantu berbagai pihak dalam proses belajar mengajar di kampus.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAGIAN AWAL

Halaman Judul Luar (hard cover logo berwarna)

Halaman Judul Dalam (HVS putih logo berwarna)

Halaman Persetujuan

Halaman Pengesahan

Berita Acara Bimbingan

Kata Pengantar

Daftar Isi

Daftar Gambar

Daftar lampiran

Abstrak

2. BAGIAN INTI

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berisikan suatu uraian yang melatarbelakangi sebuah penelitian, berupa proses awal yang secara spesifik/khusus mempengaruhi dan memberikan sumbangan inspirasi bagi penelitian.

1.2. Penegasan Judul

Berisikan uraian makna /arti judul dari setiap kata berikut makna /arti judul secara keseluruhan.

1.3. Batasan Masalah

Merupakan penjelasan mengenai ruang lingkup penelitian dengan tujuan agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu melebar atau keluar dari jangkauan penelitian.

1.4. Rumusan Masalah

Dalam rumusan masalah ini dijelaskan pokok-pokok persoalan yang menjadi sasaran penelitian. Akan lebih baik dalam rumusan masalah ini disampaikan dalam bentuk rinci per point.

1.5. Tujuan Penelitian

Merupakan penjelasan rinci dari tujuan penelitian ini. Dalam bab ini secara tegas disampaikan apa yang akan diketahui atau dihasilkan dalam penelitian ini.

1.6. Manfaat Penelitian

Merupakan penjelasan rinci dari manfaat penelitian ini, baik bagi diri sendiri, masyarakat maupun lembaga terkait.

1.7. Sistematika Penulisan

Merupakan penjelasan mengenai sistematika penulisan skripsi mulai dari awal sampai akhir.

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

Berisikan teori-teori yang diperlukan atau mendukung dalam penelitian ini. Teori-teori yang digunakan harus jelas sumbernya dan diutamakan dari sumber tertulis. Dalam kaitannya dengan penelitian seni rupa, maka teori-teori seni rupa sangat relevan untuk disampaikan.

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Berisikan penjelasan mengenai jenis penelitian yang digunakan berikut keterangan maupun landasan teori yang digunakan.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Berisikan penjelasan mengenai metode pengumpulan data dari penelitian ini, seperti: Metode Observasi, Metode Interview maupun Metode Dokumentasi.

Dalam bab ini juga dijelaskan mengenai alasan mengapa menggunakan metode pengumpulan data tersebut.

3.3. Sumber Data

Berisikan penjelasan mengenai sumber data yang diambil untuk melakukan penelitian ini. Sumber data ini dapat berupa hasil karya, foto-foto, hasil interview maupun sumber tertulis.

3.4 Validitas Data

Merupakan penjelasan mengenai cara menentukan keabsahan data, seperti : kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas dan lain-lain.

3.5 Metode Analisis Data

Berisikan penjelasan mengenai metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Beberapa contoh metode analisis data antara lain: klasifikasi data, interpretasi data dan analisis deskriptif.

BAB IV. PEROLEHAN DATA

Dalam bab berikut ini diuraikan perolehan data selama melakukan penelitian. Bab ini menjelaskan apa saja yang dipertanyakan dalam tujuan penelitian. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis guna memperoleh kesimpulan akurat yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan, harapan dan saran yang disampaikan oleh penulis.

4 BAGIAN AKHIR

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran

- Biodata Obyek Penelitian
- Referensi Tertulis
- Foto Obyek Penelitian
- Biodata Penulis