

BAB I

PENDAHULUAN

A. Permasalahan

1. Latar Belakang Permasalahan

Beragamnya upaya pembangunan dan penataan kota di seluruh wilayah Nusantara, merupakan bukti perkembangan di Indonesia dan menjadi bentuk upaya Negara Indonesia mempersiapkan diri dalam persaingan dunia, terutama dalam menghadapi MEA (Masyarakat Ekonomi Asean). Termasuk upaya pemerintah Indonesia dalam peningkatan kualitas pendidikan hingga taraf hidup masyarakat. Hal tersebut menuntut Indonesia harus mampu mempersiapkan sumber daya manusia yang adaptif agar dapat bersaing dengan sumber daya manusia yang lainnya dari berbagai penjuru ASEAN.

Sumber daya manusia Indonesia yang adaptif akan menjadi indikator kemampuan individu dalam menyesuaikan diri dengan perubahan dan kebutuhan lingkungannya. Dimilikinya sumber daya manusia Indonesia yang adaptif diprediksi akan mampu menciptakan inovasi-inovasi, berkreasi dan mampu membuat perubahan secara cepat. Sumber daya manusia Indonesia yang adaptif di segala bidang, merupakan cermin SDM yang mampu berkreasi dengan lingkungannya dan mengembangkan lingkungannya.

Bidang Arsitektur yang menjadi salah satu andalan ekonomi kreatif Indonesia ini (Latuconsina, dalam Pratitis 2017), tentu juga membutuhkan sumber daya manusia yang adaptif. Terutama ketika perubahan lingkungan terus menerus terjadi karena perubahan teknologi dan tuntutan pembangunan. Adanya SDM yang adaptif di bidang Arsitektur, diharapkan akan lahir arsitek-arsitek kreatif yang mampu menjawab persoalan-persoalan lingkungan demi terciptanya lingkungan hunian maupun lingkungan kerja yang lebih mampu mengakomodasi kebutuhan individu manusia.

Arsitek yang mampu menghasilkan produk desain yang inovatif, estetis, fungsional, mampu menjawab tuntutan atau kebutuhan pengguna desain, melalui proses yang sistematis dengan mengolah unsur-unsur desain dalam menggunakan prinsip desain dan azas desain, inilah yang disebut sebagai Arsitek kreatif (Pratitis, 2017), yang merupakan SDM adaptif di bidangnya. Seorang Arsitek yang kreatif, dituntut untuk mampu merancang dengan detil, mengetahui teknik dan material yang akan digunakan, serta mampu melakukan inovasi, Melalui desain yang kreatif tersebut Arsitek diharapkan dapat menjawab kebutuhan masyarakat penggunaannya sekaligus menjawab masalah-masalah lingkungannya. Seperti dijelaskan Hasirici dan Demirkan (dalam Demirkan dan Afacan, 2011) bahwa suatu hasil desain dipengaruhi oleh tiga hal yaitu, kreativitas, manusia, dan proses elemen, sehingga Wright (dalam Pratitis 2017) berpendapat bahwa arsitek yang memiliki kreativitaslah yang akan mampu menghasilkan karya yang konstruktif dan tepat. Hal ini menggambarkan

bahwa pada dasarnya merancang suatu bangunan bukanlah hal yang sederhana seperti yang dipikirkan oleh sebagian besar orang.

Pesatnya pembangunan di pusat kota misalnya, seringkali tidak selaras dengan ketersediaan lahan yang memadai. Disinilah peran arsitek yang kreatif dibutuhkan agar tercipta bangunan yang sesuai dan bermanfaat bagi lingkungannya. Kemampuan imajinasi arsitek kreatif terutama mengenai pengetahuan tentang kondisi lapangan, membayangkan konsep-konsep, bangun ruang, tata ruang, material yang akan digunakan dan lain sebagainya menjadi kunci bagi kreativitas mereka dalam mendesain (IAI, 2007; Widyanto Agung, 2008; <http://wartal7agustus.com/berita-kreativitas-merupakan-kompetensi-utama-yang-dibutuhkan-di-bidang-arsitektur.html> di akses pada Senin, 10 April 2017).

Tantangan terbesar bagi arsitek modern saat ini adalah sempitnya lahan, tapi disisi lain harus mampu membuat banyak ruang terbuka hijau. Disinilah seorang arsitek dituntut mampu mendesain karya yang bermanfaat dan sesuai kebutuhan dengan tetap memiliki unsur keindahan. Perpaduan antara kreativitas dalam mendesain juga perlu diimbangi dengan pengetahuan tentang kontur tanah, metode yang akan digunakan dan material-material apa saja yang akan digunakan agar dapat dipastikan bangunan yang dirancang tetap berdiri kokoh, aman, fungsional dan memiliki estetika. Disinilah kemampuan untuk berfikir kreatif dengan tetap memperhatikan pengetahuan keteknikan dasar sangat dibutuhkan oleh seorang arsitek

agar dapat menyelesaikan permasalahan desain dengan cepat dan tepat. Inilah yang membedakan kreativitas dibidang arsitektur dengan kreativitas secara umum.

Kreativitas, secara umum menurut Putra & Pratitis (2014) dipahami sebagai berfikir kreatif, yaitu suatu kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan ide, gagasan, atau karya yang baru. Hal ini diperjelas oleh Munandar (dalam Gunawan, Suraya, & Tryanasari, 2014) yang mengasumsikan kreativitas secara umum sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran berfikir, keluwesan, originalitas dan elaborasi. Diuraikan lebih lanjut, bahwa kelancaran berfikir merupakan kemampuan untuk menemukan gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau suatu pertanyaan, sedangkan keluwesan dalam berpikir merupakan kemampuan menghasilkan banyak alternatif dan jawaban yang bervariasi. Munandar juga menjelaskan bahwa originalitas merupakan kemampuan individu dalam melahirkan ungkapan baru yang unik, sedangkan elaborasi menjadi indikator adanya kemampuan memperkaya atau mengembangkan suatu ide dengan lebih rinci, dan mampu menambahkan detail-detail tertentu pada suatu obyek sehingga terlihat lebih menarik.

Solso (1998) menegaskan bahwa kreativitas tidak terbatas pada hanya menghasilkan hal-hal baru yang bersifat praktis, tetapi boleh jadi hanya merupakan suatu gagasan baru. Oleh sebab itu, Evans (1991) menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu tindakan yang menghasilkan gagasan baru atau insight yang dilakukan terutama melalui imajinasi dari pada penalaran atau berfikir logis.

Berbeda dengan konsep kreativitas secara umum, konsep kreativitas dibidang arsitektur menurut Pratitis (2017) merupakan proses kognitif yang melibatkan inovasi, imajinasi dan keaslian, melibatkan keterampilan mengasosiasikan ide dan fleksibilitas untuk menghasilkan kombinasi baru, sehingga Aspek berfikir kreativitas pada seorang arsitek adalah menghasilkan produk yang inovatif, estetis, fungsional, original, akuntabel, dan sistematis dalam mengolah unsur desain. Adanya aspek-aspek ini dalam kreativitas arsitek, memudahkan arsitek menciptakan suatu karya yang inovatif dan berguna bagi lingkungan. Melalui pengertian tersebut, jelaskan bahwa meskipun kreativitas di bidang arsitektur berbeda secara definitif, namun proses kreatif tidak akan terlepas dari keterlibatan kemampuan kognitif (Suharnan, 2011).

Tuntutan agar arsitek dapat menghadirkan karya-karya kreatif yang bermanfaat bagi lingkungan, tentunya perlu diimbangi dengan pembekalan yang cukup pada saat mereka menempuh jalur pendidikan sesuai bidangnya di perguruan tinggi. Desain pembelajaran atau kurikulum yang tepat, dapat merangsang dan menstimulasi kreativitas calon-calon arsitek. Namun, terkadang pembekalan saja tidaklah cukup. Meskipun kurikulum telah dirancang dengan baik agar mengakomodir diciptakannya calon-calon arsitek yang kreatif, tetap saja kembali pada calon-calon arsitek tersebut untuk dapat memanfaatkan bekal keilmuan tentang teknik dan arsitektural serta memadukannya dengan kebutuhan lingkungan. Beberapa kemampuan yang menurut Suharnan (2011) dapat mendukung lahirnya berbagai

macam pemikiran dan karya kreatif antara lain adalah inteligensi, kepekaan terhadap masalah, berfikir diverjen, penjelajahan intelektual, imajeri, dan berfikir visual, permainan dan humor.

Diantara semua faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas individu tersebut, kemampuan imajeri dan berfikir visual merupakan salah satu faktor penting bagi terwujudnya kreativitas, terutama di bidang arsitektur. Kemampuan imajeri dan berfikir visual yang juga merupakan bagian dari kecerdasan majemuk, menurut Putra (2011) sangat erat kaitannya dengan proses mempersepsikan segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek keruangan sehingga menjadi salah satu hal yang terkait dengan kreativitas. Hal ini juga diungkapkan oleh Newton dan Bristoll (dalam <http://www.psychometric-success.com/practice-papers/Psychometric%20Success%20Spatial%20Ability%20%20Practice%20Test%201.pdf>, diakses pada Rabu, 19 April 2017) bahwa kemampuan spasial umumnya terkait dengan pekerjaan teknik dan desain yang banyak melakukan aktivitas menggambar, dan merencanakan, misalnya seperti arsitek dan *designer*. Dijelaskan lebih lanjut bahwa Orang kreatif dengan kemampuan matematis-logis, umumnya memiliki kemungkinan lebih besar untuk mampu berkarya di bidang arsitektur, karena kemampuan visual-spasial mencakup pemahaman bentuk, ruang, dan lain sebagainya.

kemampuan visual-spasial, menurut Putra (2011) merupakan suatu kemampuan mempersepsikan aspek keruangan secara akurat dan mentransformasikan komponen intinya. Lebih lanjut disampaikan bahwa kemampuan visual-

spasial berhubungan dengan kepekaan terhadap warna, bentuk garis, ruang, dan hubungan antar unsur. Oleh karenanya, kemampuan ini merupakan salah satu dari kognisi yang mempunyai peran penting dalam proses perancangan arsitektur. Adanya kemampuan visual-spasial yang tinggi, diprediksi dapat membantu mahasiswa arsitektur untuk lebih mudah mengimajinasikan rancangan-rancangan yang akan dibuatnya, dengan begitu mahasiswa arsitektur akan mampu membuat suatu karya yang inovatif, estetis, fungsional dan original. Maka, dengan kemampuan visual-spasial yang dimiliki, seorang calon arsitek mampu merepresentasikan hal-hal yang menjadi obyek amatannya dan memadukannya serta mengolahnya dalam dimensi ruang saat mendesain bangunan. Melalui kemampuan visual-spasialnya tersebut, kreativitas di bidang arsitektur dapat diwujudkan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut di atas, maka rumusan permasalahan yang dapat dikemukakan adalah “apakah ada hubungan antara kemampuan visual-spasial dengan kreativitas pada mahasiswa arsitektur”.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapat bukti empiris tentang hubungan antara kemampuan visual-spasial dengan kreativitas pada mahasiswa arsitektur.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan pemahaman teoritis dan membuka wawasan keilmuan bidang Psikologi khususnya Psikologi Kognitif dan Psikologi Pendidikan, terutama dalam hal kreativitas dan kemampuan visual-spasial.
- b. Manfaat Praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi dosen bidang Arsitektur secara khusus terkait dengan didesainnya kurikulum pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran tentang kreativitas mahasiswa bidang Arsitektur sehingga mampu memotivasi dirinya menjadi lebih kreatif dalam menciptakan karya-karya desain sehingga mampu menjawab persoalan-persoalan lingkungan dan kebutuhan masyarakat dengan lebih baik. Peneliti juga berharap melalui penelitian ini, para peneliti lain dapat mengembangkan penelitian lanjutan sehingga topik penelitian kreativitas dan kemampuan visual-spasial menjadi lebih bermanfaat bagi semua pihak.

C. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai kemampuan visual-spasial dan kreativitas telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian mengenai kemampuan visual-spasial kreativitas antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Mustofa, Pikoli, Suleman. (2013) tentang hubungan antara kemampuan berfikir formal dan kecerdasan visual-spasial dengan kemampuan menggambarkan bentuk molekul. Penelitian yang dilakukan

pada siswa kelas IX MAN Model Gorontalo tahun ajaran 2010/2011 ini, hasilnya menunjukkan bahwa kecerdasan visual-spasial berbanding lurus dengan kemampuan siswa dalam menggambarkan molekul, artinya semakin tinggi tingkat kemampuan visual-spasial maka semakin tinggi pula kemampuan menggambarkan molekul.

Penelitian lain dilakukan oleh Gunawan, Suraya & Tryanasari (2014) yaitu tentang hubungan kemampuan berfikir kreatif dan kritis dengan prestasi belajar mahasiswa pada matakuliah Konsep Sains II. Penelitian tersebut dilakukan di prodi PGSD IKIP PGRI Madiun, dan hasilnya menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan pada kemampuan berfikir kreatif dan kritis terhadap prestasi belajar. Artinya semakin kreatif dan mampu berfikir kritis, siswa memiliki prestasi yang baik.

Penelitian tentang Kreativitas dibidang Arsitektur juga telah diteliti oleh Astuti (2017) yang mengambil tema pengalaman bersitektur dan kemampuan daya bayang ruang dengan kreativitas di bidang arsitektur. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa tidak ada hubungan antara kemampuan daya bayang ruang dengan kreativitas, tetapi secara parsial penelitian tersebut membuktikan bahwa pengalaman berarsitektur justru memberi pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas di bidang Arsitektur. Penelitian Astuti memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, namun perbedaannya dalam proses pengambilan data, penelitian skripsi ini menggunakan alat tes *spatial ability* yang dikembangkan oleh Newton dan Bristoll, sementara penelitian Astuti menggunakan Sub Tes Kemampuan daya bayang ruang bagian dari Tes IST.

Penelitian selanjutnya adalah tentang hubungan antara kemampuan spasial dengan prestasi belajar matematika (Tambunan, 2006). Penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kemampuan spasial dengan belajar matematika. Terakhir, study literatur yang dilakukan peneliti menemukan penelitian yang dilakukan oleh Harmony, Theis (2012) tentang pengaruh kemampuan spasial terhadap hasil belajar matematika kelas VII SMPN 09 Kota Jambi. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara kemampuan spasial terhadap hasil belajar matematika.

Semua penelitian-penelitian terdahulu yang dikemukakan tersebut pada dasarnya mengarahkan peneliti untuk melakukan penelitian skripsi ini. Beberapa persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian skripsi saat ini adalah variabel penelitian dan ciri-ciri subyek penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian skripsi ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah pada alat pengumpul datanya, teknik analisa data yang digunakan, waktu dan tempat pelaksanaan penelitian serta lokasi penelitian yang berbeda. Dengan demikian, penelitian skripsi ini merupakan penelitian asli yang bersifat lanjutan dari penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya.