

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas di Bidang Arsitektur

a. Pengertian Kreativitas

Suharnan (dalam Putra & Pratitis, 2014) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu aktivitas pikiran untuk membuat gagasan, tindakan, atau karya yang memiliki nilai manfaat. Hal ini ditegaskan Solso (1988) bahwa kreativitas tidak terbatas pada menghasilkan hal-hal baru yang bersifat praktis, tetapi boleh jadi hanya merupakan suatu gagasan baru. Sebagai gagasan baru ada kalanya tidak selalu mampu menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, pandangan ini lebih menekankan kreativitas pada cara pandang yang baru terhadap suatu masalah atau situasi, dan bukan pada suatu karya baru yang memiliki nilai kegunaan praktis.

Gunawan dan Farid (2014) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, belum ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga. Dalam hal ini, Santrock (dalam Habibah, 2016) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk berfikir tentang cara baru, dan tidak biasa, datang dengan solusi yang unik. Oleh Evans (1991) hal ini

dinyatakan sebagai tindakan gagasan baru atau insight yang dilakukan terutama melalui imajinasi dari pada penalaran atau berfikir logis.

Secara umum, definisi kreativitas cenderung berbeda-beda, tetapi memiliki penekanan yang sama yaitu dipahami sebagai proses kognitif dimana orang bekerja dengan pengetahuan dalam generasi ide-ide (Suharnan, 2011) dan menciptakan atau menghasilkan produk atau sesuatu yang tidak hanya tinggi dalam kualitas, yang baru serta berguna (Evans, 1994; Amanah, 2007; Munandar, 1999; Winardi, 1991) atau memodifikasi sesuatu menjadi baru (Semiawan, 1990), dengan menggunakan imajinasi (Amarta, 2013). Kreativitas juga melibatkan unsur nilai atau kebutuhan pemikiran yang tepat untuk suatu situasi (Weisberg, 1993) serta *mengatur ulang pengetahuan yang sudah ada dalam pikiran dengan cara baru atau melakukan asosiasi (Mednick, 1962) dan* mengkombinasikan fakta-fakta yang diketahui dalam cara-cara baru atau menemukan hubungan baru antara fakta-fakta yang diketahui (Kaplan dan Saccuzzo, 2012).

Kreativitas, ditinjau dari asal katanya, yaitu “*kreatif*”, merupakan bentuk sifat dari kata “*create*” yang berarti menciptakan, menimbulkan, membuat. Sehingga kreativitas (*creativity*) dapat diartikan sebagai daya cipta, dan kreatif (*creative*) diartikan sebagai bersifat memiliki daya cipta, sementara kreasi (*creation*) diartikan sebagai ciptaan, dan kreator (*creator*) artinya adalah pencipta (Echols dan Shadily, 2000). Sehingga, proses kreatif dapat diartikan sebagai proses yang bersifat menciptakan atau proses terciptanya sesuatu (dalam <http://>

bermenschool.wordpress.com/2010/07/01/kreativitas/, diakses 29 Juli 2017). Sesuatu yang diciptakan itu dapat berupa benda konkret (misalnya karya seni dan produk teknologi), konsep (hipotesis atau teori ilmiah), dan dapat pula berupa ide untuk memecahkan masalah atau cara tertentu untuk menyikapi hidup sehari-hari.

Cara kerja kreatif pada umumnya melibatkan aktivitas mencari gagasan yaitu terkait dengan kelancaran, keluwesan, keorisilan dan ketelitian, sehingga melibatkan kemampuan berpikir berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban dengan menekankan pada kuantitas, ketepatan, serta keragaman jawaban (Wardani dalam <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/viewFile/16238/16230>, diakses 5 Juni 2017). Artinya, kreativitas melibatkan pengetahuan, imajinasi, logika, intuisi, kejadian aksidental, dan evaluasi konstruktif dalam menemukan koneksi baru antara ide-ide dan obyek-obyek.

Kreativitas, sebagai suatu kemampuan mental individu merupakan potensi sekaligus proses berpikir (Solso, 1988; Evans, 1991; Suharnan, 2011; Ancok, 2012; Amarta, 2013), yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide atau produk yang relatif baru (Sternberg, 1999; Villalba, 2008). Sehingga oleh Guilford (1967) dikatakan bahwa berpikir kreatif dalam konsep teori Berpikir Divergen dapat di-representasikan dalam kemampuan berpikir divergen yang melibatkan sub faktor *fluency of thinking*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. Bahkan tak jarang karena keterlibatan berbagai aspek yang terkait dengan proses berpikir tersebut serta adanya dukungan

imajinasi dan asosiasi (Buzan, 2004), dengan tujuan menghasilkan ide baru, kreativitas disebut pula berpikir inovatif (Ancok, 2012) yang dapat mempengaruhi masa depan karena memberikan sumbangan kongkrit dalam peradaban melalui produk-produk yang telah dihasilkan (Rahardjo, 2010).

Melalui kreativitas, ada proses menghasilkan, memanfaatkan, dan melakukan pembaharuan (<http://www.ozemail.com.au/~caveman/Creative/ Basics/ definitions.htm>, diakses 29 Juli 2017). Hal ini memberikan gambaran bahwa dengan kreativitas dapat dihasilkan solusi-solusi yang berguna dalam memecahkan persoalan dan tantangan hidup sehari-hari (Amabile, 1989) dengan banyak memanfaatkan obyek-obyek yang ada di lingkungan dan mengkombinasikannya melalui cara-cara yang berbeda untuk tujuan-tujuan baru. Sehingga kreativitas juga terkait dengan kemampuan individu mengekspresikan pengalamannya dan mengatualisasikan identitasnya secara terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam dan orang lain (Munandar, 1999).

Kreativitas juga dapat didefinisikan dari sudut pandang kepribadian yaitu sebagai kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang menjadi lebih matang, kecenderungan mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuannya (dalam Munandar, 1999). Namun, kepribadian kreatif tidak akan berkembang ketika tidak ada lingkungan yang menghargai imajinasi, fantasi, serta inovasi, karena hal tersebut dapat menjadi penghambat kreativitas (Amarta, 2013; Munandar, 1999). Disisi lain, kreativitas,

sebagai suatu kemampuan mental individu juga dikatakan sebagai potensi dan proses kreatif (Solso, 1988; Evans, 1991; Sternberg, 1999) yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide atau produk yang relatif baru dan, dalam beberapa hal, menarik (Villalba, 2008). Oleh karena melibatkan proses berpikir inilah, kreativitas sering juga disebut berpikir kreatif (*creative thinking*) atau berpikir inovatif (Suharnan, 2011). Sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan bagian penting dari modal manusia terkait dengan proses inovasi sebagai implementasi pikiran ke dalam bentuk produk, baik berupa benda, metode, proses, struktur, strategi maupun pelayanan (Ancok (2012). Maka, kreativitas dan inovasi harus dilihat sebagai bagian integral dari pendekatan holistik untuk pendidikan dan dapat dibuat untuk membentuk bagian dari budaya organisasi pendidikan dan nilai-nilai bersama (dalam <http://is.jrc.ec.europa.eu/pages/EAP/documents/Dingli.pdf>, diak-ses 1 Juli 2017).

Berpikir kreatif dapat direpresentasikan dalam kemampuan berpikir divergen yang paling sedikit mencakup empat fungsi mental utama yaitu kelancaran, keluwesan, originalitas dan elaborasi (Guilford, 1984; Isaksen, et. al dalam Grieshober, 2004). Keempat fungsi mental tersebut dapat terjadi dalam kondisi pikiran rileks yang memungkinkan individu melakukan perenungan-perenungan secara sadar dalam berpikir sehingga lahirlah gagasan kreatif (Ayan, 1997). Bahkan, Seperti halnya memori, pemikiran kreatif sebenarnya juga didasarkan pada imajinasi dan asosiasi ide serta fleksibilitas (Buzan, 2004), yang tujuannya adalah menghasilkan ide baru, melakukan inovasi untuk mengubah atau mempengaruhi

masa depan dengan suatu cara (Goman dalam Amarta, 2013). Oleh karenanya imajinasi merupakan salah satu komponen penting dalam kreativitas (Amarta, 2013) selain fleksibilitas berpikir (Buzan, 2004).

Berdasarkan definisi-definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses kognitif dengan menggabungkan beberapa komponen yang ada sebelumnya sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang baru, belum ada sebelumnya atau memperbaharui yang telah ada sehingga dapat berguna bagi lingkungan

b. Pengertian Arsitektur

Arsitektur merupakan seni untuk merencanakan dan merancang suatu bangunan dengan mengimajinasikan diri dan ilmu yang telah diperoleh individu. Dalam hal ini, Gropius (dalam Rahman, 2003) menjelaskan bahwa arsitektur merupakan suatu ekspresi yang paling tinggi dari alam pikiran seseorang, semangatnya, kemanusiaannya, kesetiaanya dan keyakinannya.

Ridjal (2012) menjelaskan bahwa kata arsitektur berasal dari bahasa Yunani 'arche' yang berarti ketua dan 'tektoon' yang berarti pembangunan atau tukang kayu. Sementara, kata 'Archetektoon' bisa diartikan sebagai kepala tukang atau orang yang ahli dalam membangun (dalam Astuti, 2017). Dalam artian yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, arsitektur lanskap, hingga

kelevel mikro yaitu desain bangunan, desain perabot dan desain produk (dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur>, diakses 22 April 2017).

Sedikit berbeda, Murni dan Josef (dalam Astuti, 2017) mengemukakan bahwa arsitektur adalah sebuah lingkungan bina yang menempati lokasi di alam dan sebagai karya manusia yang selalu berhadapan dengan tantangan baru sesuai dengan zamannya. Oleh sebab itu, Astuti (2017) menuliskan bahwa Arsitektur merupakan bagian dari kebudayaan yang berkaitan dengan berbagai segi kehidupan, seperti seni, teknik, tata ruang, geografi dan sejarah. Maka, berarsitektur merupakan wujud kreativitas dalam pembuatannya, dan langkah kreatif tersebut menjadikan suatu karya arsitektur berbeda dengan yang lainnya.

Arsitektur sendiri menurut Sumalyo (dalam Appulembang dan Suyasa, 2014) merupakan bagian dari kebudayaan manusia yang erat kaitannya dengan aspek seni, teknik, tata ruang, geografi, dan bahkan sejarah. Oleh karenanya, Tanyadji (2000) menyatakan bahwa sebagai profesional yang menghayati pembangunan secara komprehensif dengan memanfaatkan keilmuannya, arsitek dituntut untuk dapat mengembangkan cara-cara berpikir kreatif yang menggabungkan *knowledge* (sosial, struktur, psikologis) dan *know-how* (ketrampilan mendesain) menjadi informasi yang berarti dalam mendesain bangunan yang berkarakter. Dengan demikian jelas bahwa Arsitektur bukan hanya sebuah perhatian terhadap keindahan, namun juga harus kepedulian terhadap fungsi bangunan serta penggunaanya (Panjaitan, dalam

<http://www.untag-sby.ac.id/9-berita/untagtual/785-tumbuhkan-ide-kreatif-di-pekan-arsitektur-2014>, diakses 2 Mei 2017)

Teori klasik Vitruvius (dalam Marlinda dan Krisnanto, 2013), secara sederhana, menyatakan arsitektur adalah disiplin ilmu yang mengintegrasikan fungsi (utilitas), teknologi (firmitas), dan estetika (venusitas). Pendefinisian tersebut mengandung makna bahwa Arsitektur merupakan disiplin ilmu yang berkaitan dengan estetika, yang tentu saja menuntut tingkat kreativitas tinggi dalam mengolah desain.

Definisi yang lebih operasional yaitu menurut Keputusan Direktorat Jendral Cipta Karya Departemen Pekerjaan Umum Nomor 023/KPTS/CK/1992, dinyatakan bahwa yang disebut perencana / arsitek / konsultan perencana / konsultan ahli adalah perorangan atau badan hukum yang melaksanakan tugas konsultasi dalam bidang perencanaan karya bangunan atau perencanaan lingkungan beserta kelengkapannya. Hal ini kurang lebih sama dengan definisi yang dikemukakan oleh buku Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dan Pemberi Tugas (Ikatan Arsitek Indonesia, IAI) yang menyatakan bahwa Arsitek adalah perorangan ataupun badan usaha yang dengan mempergunakan keahliannya dan berdasarkan suatu pemberian tugas mengerjakan perencanaan, perancangan dan pengawasan pembangunan, memberikan nasehat atau jasa-jasa lain yang berhubungan dengan perancangan dan pengawasan gedung, tata ruang dalam pertamanan, perancangan kota, pembagian kota dan jalan-jalan dan jembatan. Menilik pendapat-pendapat tersebut, Dwiyanto (2008)

menyatakan bahwa profesi arsitek juga merupakan perantara yang diharapkan mampu menangkap keinginan dari pemberi tugas yang diwujudkan dalam gagasan kreatif (berupa gambar rancangan). Sehingga seorang Arsitek diharapkan juga mampu melayani kepentingan masyarakat luas dan memperhatikan lingkungan binaan di wilayah proyek yang direncanakan.

Ilmu arsitektur yang merupakan perpaduan antara ilmu seni dan teknik bangunan erat kaitannya dengan upaya memenuhi keinginan praktis dan ekspresif dari peradaban manusia dari zaman ke zaman (dalam <http://darsitektur.tripod.com/art4.html>, diakses 29 Juli 2017). Dijelaskan pula bahwa asejarah membuktikan bahwa hampir semua masyarakat yang telah hidup menetap memiliki keteknikan membangun tersendiri yang akhirnya menghasilkan arsitektur mereka. Dari sini, arsitektur kemudian dianggap penting bagi kekayaan sebuah kebudayaan karena bukan hanya tentang melakukan pertahanan terhadap lingkungan alam saja, tetapi juga terhadap lingkungan manusia, bahkan arsitektur kemudian menjadi prasyarat dan simbol dari perkembangan peradaban dari suatu kebudayaan

c. Pengertian Kreativitas di Bidang Arsitektur

Konsep kreativitas di bidang Arsitektur belum ditemukan dalam berbagai literature. Peneliti sendiri berpijak pada hasil studi yang dilakukan oleh Pratitis (2017) dalam penelitian disertasinya tentang tes Kreativitas di Bidang Arsitektur. Definisi yang dikemukakan oleh Pratitis tersebut dibangun dari konsep tentang kreativitas yang diperoleh melalui wawancara dan *Focus Group Discussion* terhadap

10 orang Arsitek (professional dan akademisi), yang antara lain menyatakan bahwa kreativitas di bidang Arsitektur adalah :

- 1) Kemampuan menemukan hal-hal baru dalam mengolah unsur desain dengan prinsip-prinsip desain
- 2) Hasil atau produk dari berpikir kritis yang mengubah batasan dan kelemahan sebagai sumber ide pemecahan masalah
- 3) Kemampuan menghasilkan karya baru dan berinovasi dengan berbagai cara
- 4) Upaya menghadirkan sesuatu dengan pemikiran, konsep, model, wujud berbeda yang terukur dan dapat dipertanggungjawabkan
- 5) Kemampuan menangkap kebutuhan dan tuntutan fungsi suatu obyek arsitektur dan lingkungannya untuk dikemas menjadi karya desain yang fungsional sekaligus estetis
- 6) Melakukan sesuatu yang berbeda yang tidak dilakukan orang lain
- 7) Kemampuan mewujudkan ide yang tidak umum atau berbeda menjadi konsep yang jelas dan dapat dimengerti
- 8) Suatu tarikan garis desain yang mampu mewedahi keinginan klien dan mampu mengarahkan perilaku-orilaku dari orang-orang yang beraktivitas di dalamnya
- 9) Kemampuan mewujudkan ide yang dianggap baru dalam suatu bentuk hingga mampu diterima secara nyata
- 10) Desain yang merupakan solusi permasalahan dengan ide yang berbeda, fungsional, memenuhi estetika dan dapat terbangun.

Selain dari wawancara dan FGD, Pratitis (2017) juga merujuk pada *konseptual*

teoritis tentang konsep berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford (1967) bahwa berpikir kreatif merupakan representasi kemampuan berpikir divergen yang paling sedikit mencakup empat fungsi mental utama yaitu kelancaran, keluwesan dan originalitas serta elaborasi. Kedua, konsep teoritis yang juga dijadikan pijakan teoritis adalah konsep Mednick (1962) yang menyatakan bahwa secara umum kreativitas merupakan kemampuan mengatur ulang pengetahuan yang sudah ada dalam pikiran dengan cara baru, sehingga kebutuhan akan adanya elemen yang diasosikan serta kombinasi menjadi ukuran performance kreatif individu.

Kedua konsep teoritis tersebut menjadi pijakan Pratitis (2017) yang kemudian menjadi rujukan peneliti dengan mempertimbangkan bahwa seorang Arsitek dalam berkarya dituntut untuk dapat lancar mengemukakan gagasan desainnya dengan menggabungkan berbagai pengetahuan terkait tentang desain seperti pemahaman akan ruang, bidang, garis dan bentuk secara selaras, seimbang untuk menjawab kebutuhan masyarakat. Arsitek yang kreatif juga dituntut untuk dapat menghasilkan karya yang original yang dapat saja dihasilkan sebagai bentuk pengembangan karya sebelumnya atau karya yang benar-benar baru. Oleh karenanya, keluwesan mereka dalam berpikir juga akan menggambarkan seberapa kreatif mereka dalam berkarya.

Pijakan konsep teoritis lainnya adalah konsep yang dikemukakan Buzan (2004) bahwa berpikir kreatif melibatkan ketrampilan yang berkaitan dengan imajinasi, asosiasi ide dan fleksibilitas berpikir (Buzan, 2004), serta beberapa hasil penelitian (Eguiluz, Cavia, Lavendero, 2003; Laurens, 2003; Drabkin, 1996; Antoniedes, 1992; Joseph, 2009; Vernon, 1970; dan Lumsdaine, 1999) yang

membuktikan bahwa kreativitas berkorelasi langsung dengan inovasi, imajinasi dan keaslian. Dalam hal ini, karya desain kreatif seorang Arsitek membutuhkan adanya kemampuan mereka dalam mengimajinasikan serta mengasosiasikan ide-idenya secara fleksibel atau luwes. Arsitek kreatif diasumsikan dapat mengasosiasikan berbagai elemen atau bentuk nyata di sekitarnya untuk diolah secara imajinatif dalam pikirannya menjadi bagian dari bentuk atau elemen baru dalam karya desainnya

*Berdasarkan konsep teoritis tersebut diatas yang menjadi pijakan teoritis, maka Kreativitas di bidang Arsitektur (Pratitit, 2017) adalah kemampuan kognitif seorang Arsitek dalam menghasilkan produk desain yang inovatif, estetis, fungsional dan original yang terukur dan akuntabel (mampu menjawab tuntutan dan kebutuhan pengguna desain) melalui proses desain yang sistematis (mulai dari proses dihasilkannya ide, penggunaan imajinasi, asosiasi dan transformasi ide) dengan mengolah unsur-unsur desain (titik, garis dan bidang) menggunakan prinsip keseimbangan, pengulangan, kesatuan proporsi dan *vocal point*) serta azas desain (tekstur, warna, dll)*

2. Teori-Teori Kreativitas

a. Kelompok Teori Kreativitas dengan Pendekatan Kognitif

Pandangan teori dengan pendekatan kognitif (Guilford, 1967) cenderung menyatakan bahwa kreativitas pada dasarnya adalah fenomena mental yaitu terkait

dengan bagaimana orang memandang dan berpikir tentang hal-hal dan peristiwa sesuai dengan struktur kognitif dan gaya berpikirnya.

1) Teori Struktur Intelek

Menurut Guilford (1967), kreativitas merupakan salah satu kemampuan mental yang dalam model struktur intelek (SOI) model disebut berpikir divergen. Teori ini dikembangkan berdasar pendekatan psikometris dan analisis faktor tentang berbagai fungsi intelektual manusia (Vernon, 1987). Oleh Guilford dikatakan bahwa berpikir divergen diasumsikan sangat dekat dengan kreativitas karena kemungkinan untuk melihat suatu persoalan dalam perspektif baru menjadi sangat besar bila seseorang menggunakan pola dan kemampuan berpikir divergen.

2) Teori Asosiasi

Runco (2007) menyatakan bahwa teori asosiasi menekankan pada bagaimana beberapa ide digabungkan secara bersama. Dasar dari teori asosiasi ini menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan asosiasi dari berbagai gagasan, pengalaman, hukum-hukum frekuensi dan kekinian serta kejelasan. Dikatakan oleh Evans (1991) bahwa semakin sering, mutakhir dan jelas hubungan antara dua gagasan maka kemungkinan keduanya muncul bersamaan menjadi tinggi. Dengan kata lain suatu gagasan yang muncul akan diikuti oleh gagasan-gagasan selanjutnya.

Runco (2007) menyatakan bahwa ketika pertama kali suatu ide muncul, bisa jadi itu bukanlah ide yang orisinal, tetapi ide yang orisinal biasanya ditemukan setelah individu menguras kemampuannya menghasilkan banyak ide. Sehingga oleh

Weisberg (1995) dinyatakan bahwa banyaknya ide kreatif yang dihasilkan dan solusi mengenai informasi terkait ditransfer pada situasi baru yang dianalogikan pada situasi sebelumnya. Maka, analogi ilmiah dapat berupa analogi lokal (yaitu ketika satu bagian hal berkaitan dengan bagian hal lainnya), analogi regional (yaitu ketika suatu informasi diterapkan pada suatu kondisi atau kawasan berpikir tetapi ternyata juga tepat untuk diterapkan atau digunakan pada kawasan berpikir lainnya yang serupa dengan sebelumnya), dan terakhir analogi jangka panjang (yaitu ketika suatu sistem ditemukan atau dihasilkan dari suatu situasi atau kondisi atau kawasan berpikir tertentu tetapi dapat diterapkan pada situasi atau kondisi atau kawasan berpikir lain yang tidak serupa).

3) Teori Gestalt

Teori ini berpandangan bahwa kreativitas merupakan proses pembentukan totalitas dari pola-pola yang semula kurang terstruktur (Runco, 2007). Artinya, ketika seseorang menghadapi suatu hal yang tidak terstruktur, ia akan memahaminya sebagai suatu totalitas untuk mencapai kondisi terstruktur. Oleh karenanya kreativitas dalam teori Gestalt, dijelaskan mulai munculnya permasalahan bagi individu hingga tercapainya *insight* untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Insight* sendiri dalam konsep Gestalt (dalam Runco, 2007) merupakan *restructuring*, yang mengandung makna menyusun ulang pemahaman akan suatu hal yang terpisah menjadi suatu hal yang menyatu sebagai suatu totalitas untuk mendapatkan pemecahan masalah atau solusi.

4) Teori Belahan Otak

Sperry (1962) menemukan bahwa masing-masing belahan otak tersebut memiliki fungsi yang berbeda dalam berpikir dan mengingat, dimana belahan otak kiri lebih digunakan untuk berpikir secara logis, mengambil keputusan, berbicara dan penalaran matematik. Sementara, belahan otak kanan merupakan bagian otak yang menghasilkan impian, perasaan, visualisasi dan intuisi. Namun, menurut teori ini, kreativitas banyak melibatkan fungsi belahan otak kanan dibandingkan belahan kiri. Hal ini dilandasi pemikiran bahwa kreativitas cenderung melibatkan pencarian gagasan baru yang seringkali melalui cara berpikir tidak logis atau imajinatif.

5) Teori Gelombang Elektrik Otak

Ayan (1997) menyebutkan bahwa kreativitas dapat muncul ketika pikiran individu sedang dalam kondisi situasi rileks dari berbagai tugas rutin sehingga individu dapat memusatkan pikirannya melakukan perenungan secara mendalam. Oleh sebab itu dalam penelitian Lehrer (2012) dinyatakan bahwa kreativitas terkait dengan gelombang otak alpha, yaitu yang memungkinkan untuk terjadinya visualisasi (yang menurut peneliti sama dengan munculnya imajinasi dalam pikiran).

b. Kelompok Teori Kreativitas yang Berlandaskan Pendekatan Kepribadian

1) Teori Psikologi Humanistik

Teori humanistik berpandangan bahwa kreativitas lahir dari hasil kesehatan psikologis tingkat tinggi sehingga dipercaya kreativitas dapat berkembang selama hidup (Munandar 1999). Dikemukakan bahwa ada 3 komponen pokok yang terlibat dalam kreativitas, yaitu proses, individu dan lingkungan. Lebih jauh diungkapkan bahwa dalam proses kreatif seseorang, ada beberapa elemen penting yang berpengaruh, yaitu hasil karya yang dihasilkan dari proses kreatif, dimana karya tersebut adalah dalam bentuk baru sebagai bentuk manifestasi individu dalam berinteraksi dengan pengalamannya, dan mencakup semua bidang kehidupan. Sehingga, proses kreatif akan berlangsung baik jika seseorang memiliki potensi tertentu yang kondusif bagi kreativitas serta adanya dukungan masyarakat yang memungkinkan teraktualisasikannya potensi individu meliputi situasi keamanan & kebebasan psikologis individu.

Maslow (dalam Munandar, 1999) menyampaikan bahwa manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan-kebutuhan itu, diwujudkan Maslow sebagai hirarki kebutuhan manusia, dari yang terendah hingga yang tertinggi. Ketika individu mampu mewujudkan dirinya pada hirarki tertinggi yaitu yang disebut Maslow sebagai *peak experience*, individu akan memperoleh *flash of insight* yang menumbuhkan kegembiraan bagi dirinya dan memunculkan rasa syukur akan kehidupannya (dalam Munandar, 1999).

2) Teori Psikoanalisis

Suler (1980) menyatakan bahwa pandangan teori Psikoanalisis merupakan alat yang baik dan fleksibel dalam memahami fenomena kreativitas yang cukup kompleks. Maka, kreativitas dapat dipahami sebagai bentuk khusus interaksi antara berpikir proses primer dan sekunder. Sehingga dalam hal ini munculnya gagasan baru atau insight lahir melalui pelepasan pemikiran yang tidak logis dan fantastik dari proses berpikir primer, yang oleh proses berpikir sekunder dibentuk ke dalam konteks yang sesuai dengan nilai-nilai sosial.

Secara umum, menurut psikoanalisis, perilaku kreativitas dipandu oleh proses internal yang sadar (Runco 2007). Kreativitas juga hasil dari proses prasadar secara bebas dan sadar (Suharnan, 2011) yang dapat mengubah fantasi menjadi kenyataan. Proses sadar harus bekerja secara bersama-sama dengan proses tak sadar dan prasadar sehingga dapat melihat cara-cara baru dan segar yang dapat mengakibatkan ide-ide kreatif dan solusi dalam menyelesaikan masalah. Oleh karenanya pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.

c. Kelompok Teori Kreativitas dengan Pendekatan Proses dan Produk Kreatif

1) Teori Psikologi Sosial

Amabile (1996) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan interaksi antara faktor lingkungan, karakteristik kepribadian dan kemampuan kognitif. Diuraikan

lebih lanjut bahwa ada dua elemen pokok yang terkait dengan definisi kreativitas, yaitu hasil karya dan jenis tugas yang dikerjakan. Menurut Amabile (1996), suatu karya dinilai kreatif ketika karya itu memiliki aspek yang baru sekaligus sesuai, benar, atau bernilai. Sementara jenis tugas yang tidak jelas sasarannya sehingga memungkinkan individu untuk merumuskan dan menemukan permasalahan serta mencari cara-cara penyelesaian masalah.

Pandangan teori ini juga mengungkapkan adanya beberapa faktor yang diperlukan bagi kreativitas seseorang, yaitu kawasan tugas dan pekerjaan, pendidikan dan pelatihan ketrampilan kognitif, sifat kepribadian tertentu, kemampuan bawaan atau bakat yang terkait dengan tugas yang diberikan (Amabile, 1996). Maka, ada tiga komponen utama yang mempengaruhi kreativitas individu, yaitu ketrampilan yang relevan dengan kawasan tugas (yaitu meliputi keakraban individu dengan pengetahuan faktual yang terkait tugas, ketrampilan teknis yang dituntut oleh kawasan tugas, serta informasi yang relevan dengan kawasan tugas), ketrampilan yang relevan dengan kreativitas (yaitu meliputi gaya kognitif individu, pengetahuan heuristik, dan gaya kerja kondusif), serta motivasi seseorang terhadap tugas (yaitu meliputi motivasi intrinsik dan ekstrinsik).

2) Teori Investasi

Teori investasi dikembangkan dari pemikiran Sternberg dan Lubart (1995) yang menganalogikan kreativitas dengan penanaman modal di dunia bisnis. Pandangan teori ini menekankan pada anggapan bahwa untuk menjadi kreatif

seseorang perlu bertindak seperti good investor yang memiliki prinsip *buy low and sell high*. Dengan asumsi yang terkait dengan pencarian gagasan, maka teori ini menekankan adanya kemauan seseorang untuk menghasilkan dan mengembangkan gagasan baru diluar kebiasaan dalam menciptakan suatu produk atau solusi pemecahan masalah yang bisa jadi saat ini kurang diminati banyak orang tetapi diprediksi memiliki prospek baik dimasa yang akan datang.

Pandangan teori ini berpijak pada Sternberg dan Lubart yang menyatakan bahwa ada enam sumber penting bagi kreativitas (dalam Runco, 2007), yaitu inteligensi, pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan. Sinergi dari enam sumber tersebut diasumsikan teori ini dapat melahirkan kreativitas.

3) Teori Sistem

Teori Sistem ini dikemukakan oleh Csikszentmihalyi (1996), yaitu berpandangan bahwa kreativitas dapat diamati hanya dalam sistem interrelasi antara 3 komponen, yaitu komponen kawasan (*domain*) yang terdiri dari aturan-aturan simbolik dan prosedur atau tata kerja, komponen lapangan atau bidang (*field*) yang mencakup semua individu yang bertindak sebagai penjaga gerbang suatu kawasan yaitu bertugas menilai dan memutuskan apakah suatu gagasan baru dapat masuk dalam suatu kawasan atau tidak, serta komponen individu. Sehingga, kreativitas dapat dipahami sebagai setiap tindakan, gagasan atau produk yang mengubah kawasan yang sudah ada atau mentransformasikan kawasan yang telah ada menjadi kawasan yang baru. Dalam hal ini, teori Sistem lebih melihat kreativitas sebagai suatu

fenomena sistemik dibandingkan fenomena individual, yaitu terkait dengan konteks interaksi antara pemikiran baru individu dengan konteks sosial budaya yang ada, dengan asumsi bahwa kreativitas merupakan pemikiran baru yang dihasilkan seseorang yang disimbolkan dalam kawasan tertentu dan telah dinilai atau diakui oleh sejumlah individu yang berwenang di kawasan tersebut.

4) Teori Komponensial

Teori komponensial (Runco, 2007) menyatakan bahwa ada sejumlah komponen yang berperan dalam kreativitas, yaitu motivasi terhadap tugas, domain ketrampilan yang sesuai dan proses kreativitas yang sesuai. Sehingga proses kreativitas pada dasarnya tergantung pada interaksi antara kondisi yang mendahului, karakteristik personal dan kondisi situasional. Teori ini juga menyebutkan bahwa kreativitas memiliki ketergantungan pada proses yaitu motivasi (intrinsik dan ekstrinsik) dan pengetahuan (baik deklaratif atau faktual atau konseptual dan prosedural), kreativitas sebenarnya juga terkait dengan ketrampilan memecahkan masalah, penciptaan ide, dan evaluasi.

3. Aspek Kreativitas di Bidang Arsitektur

Guilford sebagaimana dikutip peneliti (dalam http://klinis.Word_press.com/2008/11/22/kreativitas-verbal/, diakses 28 Juni 2017) mengemukakan bahwa aspek-aspek kreativitas meliputi :

a. *Fluency*, yaitu kesigapan, keancaran untuk menghasilkan banyak gagasan.

- b. Fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan.
- c. Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang asli.
- d. Elaborasi, yaitu kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail atau terperinci.
- e. *Redefinition*, yaitu kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut yang lain daripada cara-cara yang lazim.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek-aspek kreativitas adalah *fluency* (kelancaran), fleksibilitas, orisinalitas (murni), elaborasi, dan *redenifition*. Namun agak berbeda dengan yang telah dikemukakan di atas, menurut Rhodes, ada empat aspek yang menandai adanya kreativitas. Empat aspek itu adalah pribadi kreatif (*the creative person*), proses kreatif (*the creative process*), produk kreatif (*the creative product*), dan pendorong atau lingkungan kreatif (*the creative press or environment*).

Keempat aspek tersebut dikenal sebagai *Four P's of Creativity: Person, Process, Product, dan Press*. Dalam hal ini, pribadi kreatif akan memiliki kecenderungan melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan pendorong atau lingkungan kreatif maka akan menghasilkan produk kreatif (Munandar, 1999).

Munandar (1999) menjelaskan bahwa ditinjau dari aspek pribadi (*person*) dalam konsep 4 P maka kreativitas ditentukan oleh ungkapan dari keunikan individu dalam interaksinya dengan lingkungan. Sementara ditinjau dari aspek pendorong

(*press*), kreativitas akan dapat terwujud dengan adanya dukungan lingkungan (motivasi eksternal) serta dorongan internal untuk menghasilkan sesuatu (motivasi internal). Sedangkan ditinjau dari aspek proses, suatu produk kreatif dapat diwujudkan melalui suatu proses dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai. Terakhir, ditinjau dari aspek produk, maka kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah bila terdapat kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu bersibuk diri secara kreatif.

Selain mengemukakan tentang aspek 4P tersebut, dalam studinya tentang kreativitas, Munandar (dalam Gunawan, dkk, 2014) mengemukakan bahwa kemampuan berfikir kreatif memiliki ciri sebagai berikut :

- a. Kelancaran, merupakan kemampuan mencetuskan banyak gagasan dengan mudah.
- b. Kerincian, merupakan kemampuan memperkaya atau mengembangkan gagasan yang dimiliki, baik gagasan orang lain maupun gagasannya sendiri.
- c. Fleksibel merupakan kemampuan menghasilkan banyak alternative, gagasan, pertanyaan, dan jawaban yang bervariasi.
- d. Orisinal, merupakan kemampuan melahirkan ungkapan baru yang unik, kemampuan memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri sendiri.

Terkait dengan variable penelitian ini, maka Kreativitas di Bidang Arsitektur memiliki beberapa aspek yang oleh Pratitis (2017) disimpulkan dari hasil wawancara

dan FGD dari *expert judgement* serta konsep teoritis Guilford (1967), Mednick (1962), Buzan, 2004), serta beberapa hasil penelitian (Eguiluz, Cavia, Lavendero, 2003; Laurens, 2003; Drabkin, 1996; Antoniedes, 1992; Joseph, 2009;; Vernon, 1970; dan Lumsdaine, 1999) , yaitu :

a. Aspek Produk Desain yang Inovatif, Estetis, Fungsional dan Original.

Indikatornya adalah :

1) Originalitas. Yaitu bahwa ide yang dihasilkan berbeda dengan orang lain (baik merupakan pengembangan dari ide lama menjadi ide baru maupun benar-benar baru karena sebelumnya belum pernah ada),

2) Fungsional. Yaitu bahwa ide yang dihasilkan memiliki tujuan

3) Estetika. Yaitu bahwa ide yang dihasilkan memiliki nilai keindahan. Dalam hal ini keindahan dapat dinilai berdasarkan pendapat Volkelt (dalam Gie 1983) bahwa nilai keindahan tercapai jika :

a) Terdapat keselarasan dalam penataan bentuk, bahan (warna atau tekstur), ukuran, dan letak, dengan memperhatikan kesatuan, permintaan dan keseimbangan

b) Terdapat keragaman atau kekayaan bentuk, isi, jenis, macam, dll

c) Memunculkan Imajinasi

d) Terdapat keutuhan yang terpadu antar bagiannya

•

- b. Aspek Akuntabel. Indikatornya adalah kelancaran dalam menghasilkan ide yang dapat menjawab kebutuhan lingkungan atau masyarakat atau memiliki nilai manfaat
- c. Aspek Sistematis dalam Mengolah Unsur Desain (titik, garis, bidang) menggunakan Prinsip Desain dan Azas Desain. Indikatornya : kemampuan mentransformasi (mengubah, menggabungkan, menambah, mengurangi, dll) garis dan bidang dengan prinsip keseimbangan, irama, tekanan (*point of interest*), skala, proporsi, urutan dan kesatuan, dengan mempertimbangkan keindahan, fungsional, rasionalitas, simbolik dan psikologik

4. Indikator Kreativitas di Bidang Arsitektur

Pratitis (2017) menjelaskan indikator kreativitas di bidang arsitektur adalah sebagai berikut :

- a. Originalitas. Yaitu ide atau respon yang berbeda dengan orang lain, baik merupakan pengembangan ide lama menjadi hal yang baru maupun suatu hal yang benar-benar baru karena belum ada sebelumnya.
- b. Estetis. Keselarasan (bentuk, bahan, ukuran dan letak) dengan memperhatikan kesatuan, kebutuhan dan keseimbangan.
- c. Estetis Keragaman atau kejayaan, bentuk, jenis, isi, macam, dll.
- d. Estetis Imajinasi
- e. Estetis Keutuhan yang terpadu.

- f. Kelancaran menghasilkan ide bermanfaat atau sesuai kebutuhan. Yaitu banyaknya respon yang dihasilkan sesuai dengan tema yang ditentukan, hasilnya dapat berguna bagi masyarakat atau mampu menjawab kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki oleh lingkungan
- g. Transformasi. Yaitu kemampuan untuk mengubah, menggabungkan, menambah, mengurangi, dll dari titik, garis dan bidang.
- h. Keseimbangan. Irama, tekanan (point of interest), skala, proporsi, urutan dan kesatuan.
- i. Rasionalitas, simbolik dan psikologik. Desain yang masuk akal. Idennya merupakan simbolik, dari sesuatu di alam. Memunculkan perasaan nyaman secara psikologis.

B. Kemampuan Visual-Spasial

1. Pengertian Kemampuan Visual-Spasial

Putra (2013) menjelaskan mengenai kecerdasan visual-spasial yang merupakan suatu kemampuan mempersepsikan aspek keruangan secara akurat dan mentransformasikan komponen intinya. Kecerdasan visual-spasial berhubungan dengan kepekaan terhadap warna, bentuk garis, ruang, dan hubungan antar unsur. Kecerdasan ini merupakan salah satu dari kognisi yang mempunyai peran penting dalam proses perancangan arsitektur. Dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi, mahasiswa arsitektur akan lebih mudah untuk mampu mengimajinasikan rancangan-

rancangan yang akan dibuatnya. Jayantika, dkk (2013) kecerdasan spasial dapat diartikan sebagai suatu kapasitas untuk mengenali dan melakukan penggambaran atas objek atau pola yang diterima oleh otak, sehingga mampu mengelola gambar, warna, bentuk dan ruang tiga dimensi secara mental maupun realistik. Mustofa, dkk (2013) Berpendapat bahwa Kecerdasan visual-spasial merujuk pada kemampuan merangkai bagian atau visualisasi bagian secara mental dan dirangkai sesuai dengan pola-pola tiga dimensi yang diproses melalui pikirannya. Astuti (2017) kemampuan daya bayang ruang atau kemampuan visual-spasial merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengamati posisi objek dalam ruang, melihat objek dari berbagai sudut pandang ruang, dan kemampuan untuk mempresentasikan hubungan spasial kognitif. Horward (2003) kemampuan daya bayang ruang yaitu menyelesaikan masalah ruang ditunjukkan dalam visualisasi benda yang dilihat dari sudut berbeda (dalam Astuti, 2017). Newton dan Bristoll berpendapat bahwa kemampuan spasial biasanya digunakan pada bidang pekerjaan teknik atau *design* dimana pada pekerjaan tersebut membutuhkan keterampilan untuk menggambar, merancang dan kemampuan mengolah bentuk (dalam [http://www.psychometric-success.com/practice-papers/Psychometric%20Success%20Spatial%20Ability%20-%20Practice%20Test %201 .pdf](http://www.psychometric-success.com/practice-papers/Psychometric%20Success%20Spatial%20Ability%20-%20Practice%20Test%201.pdf), di akses 19 April 2017). Piaget & Inhelder (dalam Tambunan, 2006) menyatakan bahwa kemampuan spasial merupakan suatu konsep abstrak yang meliputi kemampuan untuk mengamati hubungan posisi objek dalam ruang, kerangka acuan, hubungan proyektif, konservasi jarak, representasi spasial dengan

memanipulasi secara kognitif, dan rotasi mental atau membayangkan perputaran objek dalam ruang.

Berdasarkan definisi-definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan visual-spasial merupakan suatu kemampuan mengolah gambar, warna, pola, dan bentuk baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, dan mampu mengolah semua unsur dengan baik.

2. Indikator Kemampuan Visual-Spasial

Indikator kemampuan visual-spasial menurut Newton dan Bristoll (dalam <http://www.psychometric-success.com/practice-papers/Psychometric%20Success%20Spatial%20Ability%20-%20Practice%20Test%201.pdf>, di akses pada 19 April 2017), sebagaimana yang telah disusun pada alat tes Spatial Ability adalah :

- a. Kemampuan untuk mengolah bentuk dan pola,
- b. Kemampuan untuk melihat objek dari berbagai arah,
- c. Kemampuan untuk mengolah dan menggabungkan beberapa unsur,
- d. Kemampuan untuk mengolah bangun ruang tiga dimensi,
- e. Kemampuan untuk mempresentasikan hubungan spasial, dan
- f. Kemampuan untuk membayangkan posisi atau letak suatu benda.

Sementara, indikator kemampuan visual-spasial menurut Piaget dan Inhelder (dalam Astuti, 2017), meliputi :

- a. Kemampuan untuk mengamati hubungan posisi objek dalam ruang
- b. Kemampuan untuk melihat objek dari berbagai sudut pandang

- c. Kemampuan untuk memperkirakan jarak antara dua titik
- d. Kemampuan untuk mempresentasikan hubungan spasial dengan manipulasi secara kognitif, membayangkan perputaran objek dalam ruang.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Indikator kemampuan visual-spasial menurut Newton dan Bristoll yang telah digunakan untuk menyusun alat tes *Spatial Ability* dan kemudian digunakan peneliti untuk mengambil data penelitian.

C. Kerangka Berfikir

Sebagai ahli yang mampu melakukan peran dalam proses kreatif menuju terwujudnya tata ruang dan tata massa guna memenuhi tata kehidupan masyarakat dan lingkungannya, seorang Arsitek memiliki tugas untuk membuat konsep rancangan, prarancangan (*schematic design*), pengembangan rancangan, pembuatan gambar kerja, proses pengadaan pelaksanaan konstruksi, dan pengawasan secara berkala (IAI, 2007). Terkait dengan tugas-tugas arsitek tersebut, maka kreativitas menjadi tuntutan yang mutlak harus mereka miliki, utamanya dalam memenuhi tuntutan kebutuhan masyarakat akan lingkungan yang lebih nyaman baik secara fisik maupun secara psikologis.

Melalui kreativitas yang dimiliki, seorang Arsitek akan mampu menyelesaikan berbagai masalah di perkotaan, terutama ketika pembangunan di pusat kota tidak selaras dengan ketersediaan lahan yang memadai. Disinilah kreativitas seorang Arsitek menjadikan mereka mampu menciptakan kebutuhan bangunan yang

sesuai dan bermanfaat bagi lingkungannya. Kreativitas pada diri Arsitek, membuat mereka mampu menggabungkan beberapa unsur yang ada dan mengimajinasikannya, sehingga menjadi sesuatu yang baru. Sehingga dengan memadukan pengetahuan tentang kondisi lapangan dan membayangkan konsep-konsep, bangun ruang, tata ruang, serta material yang akan digunakan Arsitek dapat membuat karya desain atau rancangan yang lebih tepat sesuai kebutuhan lingkungan (IAI, 2007; Widyanto Agung, 2008; <http://warta17agustus.com/berita-kreativitas-merupakan-kompetensi-utama-yang-dibutuhkan-di-bidang-arsitektur.html>, diakses 10 April 2017). Bahkan ketika ada tuntutan mampu membuat banyak ruang dalam lahan yang sempit, seorang arsitek yang kreatif akan mampu menciptakan desain yang unik, menyesuaikan dengan kontur tanah yang berbeda-beda, memadukan pengetahuan serta wawasannya tentang material-material bangunan yang digunakan, serta melakukan transformasi bentuk. Kreativitas yang dimiliki Arsitek membuat mereka menjadi profesional yang mampu menciptakan desain bangunan yang kokoh, aman, fungsional namun tetap memiliki estetika.

Kreativitas di bidang Arsitektur menurut Pratitis (2017), merupakan kemampuan kognitif seorang Arsitek dalam menghasilkan produk desain yang inovatif, estetis, fungsional dan original yang terukur dan akuntabel (mampu menjawab tuntutan dan kebutuhan pengguna desain) melalui proses desain yang sistematis (mulai dari proses dihasilkannya ide, penggunaan imajinasi, asosiasi dan transformasi ide) dengan mengolah unsur-unsur desain (titik, garis dan bidang)

menggunakan prinsip keseimbangan, pengulangan, kesatuan proporsi dan *vocal point*) serta azas desain (tekstur, warna, dll). Sehingga dengan dimilikinya kreativitas di bidang Arsitektur, seorang arsitek akan mampu menghasilkan karya-karya desain yang mampu memadukan berbagai unsur desain dan azas desain untuk menjawab persoalan-persoalan lingkungan.

Dikatakan oleh Suharnan (2011) bahwa salah satu faktor penting yang turut berperan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas adalah kemampuan imajeri dan spasial, yang oleh Putra (2013) dinyatakan sebagai kemampuan mengolah gambar, warna, pola, dan bentuk baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi baik dalam pikiran untuk diolah semua unsurnya dengan baik. Bahkan dinyatakan dalam <http://www.psychometric-success.com/practice-papers/Psycho-metric%20Success%20Spatial%20Ability%20-%20Practice%20Test%201.pdf> (diakses 19 April 2017) bahwa kemampuan visual-spasial menjadi modal yang penting dalam dalam proses mendesain karena terkait dengan kemampuan individu dalam mempersepsikan aspek ruang secara akurat dan mentransformasikan komponen inti di dalamnya. Oleh karena itu kemampuan spasial umumnya dibutuhkan untuk pekerjaan-pekerjaan di bidang teknik dan desain yang banyak berkaitan dengan menggambar, dan merencanakan, seperti misalnya arsitek dan *designer* .

Maka, ketika mahasiswa Arsitektur atau calon-calon Arsitek memiliki kemampuan visual-spasial yang baik, diprediksi akan berkontribusi bagi mahasiswa arsitektur mengerjakan berbagai tugas yang berkaitan dengan desain atau dalam

menghasilkan karya desain yang lebih kreatif. Mahasiswa Arsitek yang mampu mengolah bentuk dan pola dipersepsikan menjadi lebih mudah menstranformasi (mengubah, menggabungkan, menambah, mengurangi, dll) berbagai bentuk maupun pola yang dilihat dalam kehidupan sehingga mampu dituangkan dalam desain atau rancangan bangunannya. Mahasiswa arsitek yang memiliki kemampuan melihat bentuk dari berbagai sudut pandang cenderung mampu mendesain secara seimbang, menghasilkan gambar desain yang jelas dapat terkait dengan irama, dll (*vocal point*, dll).

Mahasiswa yang memiliki kemampuan visual-spasial yang baik akan mampu mempresepsikan aspek-aspek keruangan dengan baik, hal ini akan membantu mahasiswa menemukan banyak unsur mengenai aspek keruangan yang akan didesain, sehingga mahasiswa akan lebih mudah mengembangkan kemampuan berfikir kreatifnya untuk menghasilkan hasil desain yang sesuai. Sedangkan mahasiswa yang memiliki kemampuan visual-spasial yang kurang baik, akan merasa kesulitan untuk mempresepsikan aspek-aspek keruangan dengan baik, hal ini akan menyulitkan mahasiswa untuk menemukan unsur-unsur mengenai aspek keruangan yang akan didesain.

Mahasiswa prodi Arsitektur yang memiliki kemampuan melihat objek dari berbagai arah, mengolah dan menggabungkan beberapa unsur, bahkan mampu mengolah bangun ruang tiga dimensi, mempresentasikan hubungan spasial, dan membayangkan posisi atau letak suatu benda, dapat mengolah unsur-unsur desain

(titik, garis dan bentuk) dengan menggunakan berbagai azas desain (tekstur, warna, dll) dengan menerapkan keseimbangan, pengulangan, kesatuan proporsi dan *vocal point*) agar lancar menghasilkan ide-ide bagi karya desain yang original dan beragam. Sebaliknya, rendahnya kemampuan mahasiswa Arsitektur dalam melihat objek dari berbagai arah, ketidakmampuan mengolah dan menggabungkan beberapa unsur, atau rendahnya kemampuan mengolah bangun ruang tiga dimensi, mempresentasikan hubungan spasial, dan ketidakmampuan membayangkan posisi atau letak suatu benda, diprediksi dapat menghambat mereka dalam menerapkan keseimbangan serta pengulangan bentuk atau pola, sulit untuk membuat kesatuan proporsi dalam memadukan unsur desain dan azas desain dalam karya mereka. Akibatnya desain atau tugas-tugas yang berkaitan dengan rancangan arsitektur mereka menjadi rendah kreativitasnya.

D. Hipotesis

Berdasarkan pada uraian di atas, maka dapat diajukan suatu hipotesa yaitu: “Ada hubungan positif antara kemampuan visual-spasial dengan kreativitas pada mahasiswa arsitektur”. Asumsinya, semakin tinggi kemampuan visual-spasial yang dimiliki, maka akan semakin tinggi kreativitas yang dimiliki oleh mahasiswa arsitektur. Semakin kurang kemampuan visual-spasial yang dimiliki, maka akan semakin rendah pula kreativitas pada mahasiswa arsitektur.