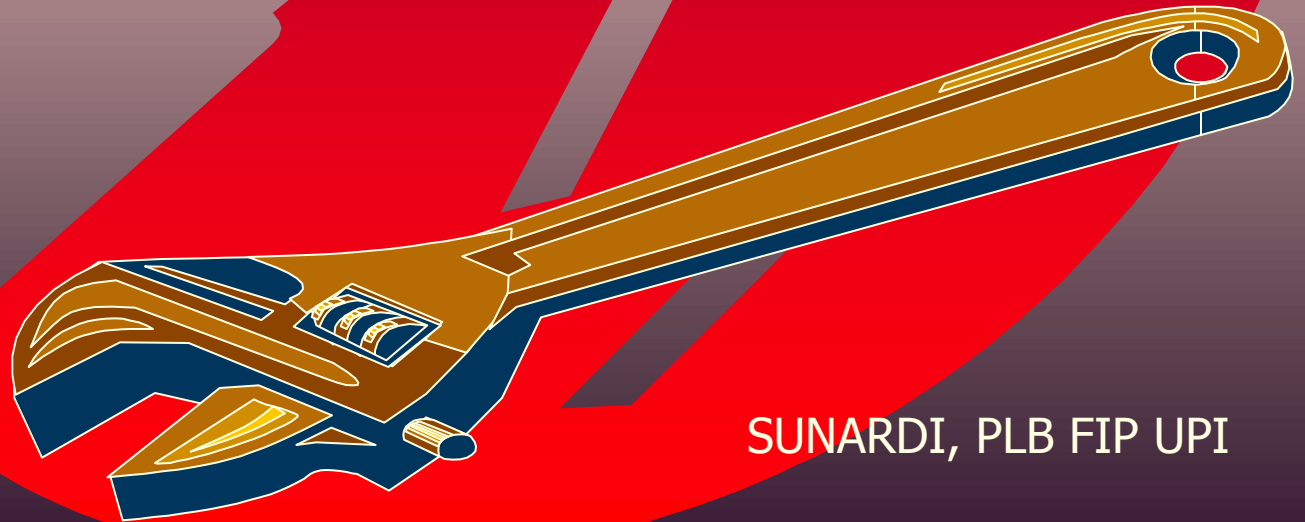


T
E
TEKNIK

Z
-K

PENGEMBANGAN KREATIVITAS



SUNARDI, PLB FIP UPI

Creativity sacred rules

Leslie Owen Wilson 1997, 2004

Personal reminders - some sacred rules for fostering creativity:

1. Often creativity flourishes in places of safety and acceptance, and is born in an atmosphere of generosity, support, and nurturance.
2. Creativity grows among friends and celebrations, and withers among enemies and confrontations.
3. Creative ideas are often fragile -- like children creative ideas and people deserve protection.
4. creative successes are often preceded by failures -- for explorations, musings, daydreams, flights of fancy, trial and error are the natural companions of creativity.
5. Creating is a distinctly human trait. Exploring and fulfilling one's creative spirit is a sacred trust -- a potential given not just to selected individuals, but to all humans.

-
- Kreativitas aturan suci
 - Sering kreativitas melambatkan pada tempatnya keselamatan dan penerimaan, dan dilahirkan [adalah] suatu atmosfer kedermawanan, pen;dukungan, dan nurturance.
 - Kreativitas tumbuh antar para teman dan perayaan, dan melayukan antar musuh dan konfrontasi.
 - Gagasan kreatif adalah sering mudah pecah-- seperti anak-anak orang-orang dan gagasan kreatif [berhak/layak] perlindungan.
 - sukses kreatif adalah sering didahului oleh kegagalan-- untuk/karena explorasi, perenungan, lamunan, penerbangan khayalan, mencoba-coba adalah rekan kreativitas yang alami.
 - Menciptakan adalah suatu dengan jelas ciri manusia. Selidiki dan memenuhi one's roh kreatif adalah suatu kepercayaan suci-- suatu potensi memberi tidak hanya untuk memilih individu, tetapi [bagi/kepada] semua manusia.

Creativity sacred rules

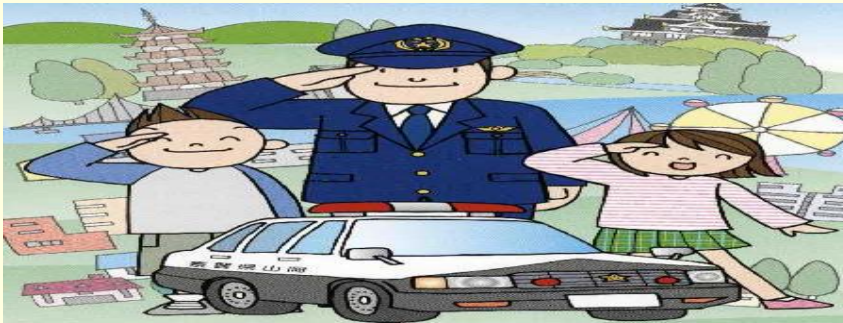
Leslie Owen Wilson 1997, 2004

Personal reminders - some sacred rules for fostering creativity:

6. Violating someone else's creativity is an assault on the very essence of another's inner being.
7. Feedback on creative ideas and products should be supportive, and should build on strengths, never concentrate solely on weaknesses.
8. Often born from internal or external chaos, dissonance, strife, or disequilibrium, creative production can be a way of creating order, dealing with anger or grief, or solving problems as individuals seek to regain balance.
9. Being creative can be exhilarating, even addictive, and the creative spirit can be wonderfully contagious.
10. If one wishes to observe, appreciate and encourage creativity in oneself and others, one must learn to be quiet and still, to listen, and to watch, and see with the heart as well as the eyes.

-
- Langgar seseorang else's kreativitas adalah suatu sergapan pada [atas] seluruh inti sari another's bagian dalam menjadi.
 - Umpan balik pada [atas] dan gagasan kreatif produk harus yang mendukung, dan [perlu] berdasar pada kekuatan, tidak pernah berkonsentrasi semata-mata pada [atas] kelemahan.
 - Sering lahir dari kekacauan eksternal atau internal, perselisihan, perselisihan, atau ketidakseimbangan, produksi kreatif bisa merupakan suatu [jalan/cara] menciptakan [order/ pesanan], berhadapan dengan kemarahan atau duka cita, atau memecahkan permasalahan [sebagai/ketika] individu mencari untuk memperoleh kembali saldo/timbangan.
 - Menjadi kaleng kreatif jadilah menggembirakan, bahkan menyebabkan kecanduan, dan roh yang kreatif dapat amat sangat menular.
 - Jika satu berbagai keinginan untuk mengamati, menghargai dan mendorong kreativitas di (dalam) dirinya dan (orang) yang lain, sese]orang harus belajar untuk;menjadi menenangkan dan tenang, untuk mendengarkan, dan untuk mengamati, dan lihat dengan [hati/jantung] seperti halnya mata [itu].

UMUM



- **BERANDAI-ANDAI**
- **PENGGUNAAN YG TDK LAZIM**
- **PERBAIKI PRODUK**
- **MENGGABUNGGKAN**
- **BERPIKIR POLOS**
- **MEMBUAT HAL2 YG LUCU**
- **ANALISA KEBUTUHAN**

- **MENGUBAH SESUATU**
- **MENYESUAIKAN**
- **MEMPERKECIL**
- **MEMPERBESAR**
- **PENGGUNAAN LAIN**
- **MENYUSUN KEMBALI**
- **BERPIKIR KEBALIKAN**



Munandar (1985: metode & teknik kreatif)

■ **PEMIKIRAN & PERASAAN TERBUKA**

- Menyelesaikan sesuatu yang telah dimulai : penyelesaian gambar, bentuk atau ceritera. *Misal : Andaikan kamu jadi guru, apa yang akan kamu lakukan?*
- Mencari penggunaan baru dari suatu benda sehari-hari
- Meningkatkan atau memperbaiki suatu produk atau benda

■ **SUMBANG SARAN** → Kelompok Kecil, dengan aturan :

- Kebebasan dlm memberikan gagasan
- Penekanan pada kuantitas (sebanyak-banyaknya)
- Kritik ditangguhkan
- Kombinasi dan peningkatan gagasan (boleh)
- Pengulangan gagasan (boleh – mungkin agak berbeda).

Munandar (1985: metode & teknik kreatif)

■ **DAFTAR PERTANYAAN YG MEMACU GAGASAN**

Dengan mengubah, meningkatkan/memperbaiki obyek/situasi.

- **Mengenai** : *apa atau siapa yg dpt diganti? Unusr-2 bahan, proses lain? Pendekatan, tempat, kekuatan lain?*
- **Mengkombinasi** (Meja & rak buku)
- **Mengubah**
- **Memperkecil**
- **Menyusun kembali**
- **Menyesuaikan**
- **Memperbesar**
- **Penggunaan lain**

■ **MENYIMAK SIFAT BENDA A/ KEADAAN**

Pertama : *semua atribut (sifat) dari obyek dicatat (Misal, besarnya, bahannya, bentuk, warna, & kegunaan)*

Kedua : *Tinjau masing-masing atribut, kemungkinannya untuk dirubah, ditingkatkan, Diperbaiki.*

Contoh :

Bagaimana sebaiknya meja dan bangku sekolah agar lebih bermanfaat? → tinjau satu persatu berdasar atributnya

Bagaimana mengatasi kemacetan lalu lintas di kota besar?.

Munandar (1985: metode & teknik kreatif)

■ HUBUNGAN YANG DIPAKSAKAN

Tujuan : untuk melepaskan dari hubungan yang sudah lazim (*Dipaksa selingkuh nich yee ...*)

Misal : Memaksakan hubungan antara “**Meja tulis guru**” dan “**pohon**”.

■ PENDEKATAN MORFOLOGIS

Pemecahan masalah berdasar bentuk & struktur masalahnya, shg diperoleh ide-ide baru.

Contoh : Bgmn kat perpustakaan → banyak siswa datang?

Langkah-2:

1. Tentukan komponen : **perabot** – **orang** - **bahan**
2. Tetapkan sifatnya masing-2 : **perabot** → *rak buku, tempat duduk, meja, lemari*;
orang → *kepsek, siswa, Kapus*; **bahan** : *pensil, kertas, buku, pp tulis*.
3. Meninjau kombinasi masing-2 sifat → gagasan baru.

Misal, tinjau kombinasi : *rak buku* – *kertas* – *siswa*.

Gagasan baru :

“TIAP RAK SEDIAKAN KERTAS → SISWA MDH CATAT BK YG INGIN DIPINJAM/CATAT MATERI DLM BUKU”.

SCAMMPERR

- **Substitute** → sepakbola, pager & HP
- **Combine** → kopi 3 in 1
- **Adapt** → bus way,
- **Magnify** → iklan ukuran besar, membuka kantor cabang
- **Modify** → celana cutbrai, rambut cepak, buku edisi ulang
- **Put to other uses** → transfer Beckham,
- **Eliminate** → restrukturisasi, roti unyil, debirokrasi
- **Reverse** → toko swalayan, pom bensin di usa
- **Rearrange** → utang indonesia, kursi ujian

CREATE

asal kata

C - *combine*
R - *reverse*
E - *eliminate*
A - *alternative*
T - *twist*
E - *elaboration*

EARTH

*Untuk merubah dunia harus
mengubah bumi (earth)*

E - *expectation*
A - *allocation of time*
R - *reward*
T - *task*
H - *help given*



HARUS DIRUBAH

FORSTERING CREATIVITY

Nickerson : di bid akademik & industri

- *Establishing purpose and intention*
- *Building basic skills*
- *Encouraging acquisitions of domain-specific knowledge*
- *Stimulating and rewarding curiosity and exploration*
- *Building motivation, especially internal motivation*

FORSTERING CREATIVITY

Nickerson

- *Encouraging confidence and a willingness to take risks*
- *Focusing on mastery and self-competition*
- *Promoting supportable beliefs about creativity*
- *Providing opportunities for choice and discovery*
- *Developing self-management (metacognitive skills)*
- *Teaching techniques and strategies for facilitating creative performance*
- *Providing balance.*

The AIM Lab

Leslie Owen Wilson 1997,2004

- **Thinking patterns that help create new ideas.**
- **Explore new ideas and learn to become flexible in your thinking.**
- **Practice visualization -- learn how to create concept maps, illustrative schema, and sketch ideas out.**
- **Explore other fields looking for new theories and ideas that can be synthesized and adapted.**
- **Keep a record of your explorations. Keep an "Idea Journal"**
- **Learn to think of possibilities, diverge, be expansive. Generate lots of ideas, then refine them.**
- **Practice trying to look at things holistically and try to get the big picture.**
- **Learn to focus in on parts of a problem, then come back out to the big picture.**

The AIM Lab

- **Don't get in a rut. Force yourself to try new things. Experiment with new strategies and play with ideas imaginatively.**
- **Think of yourself as an "idea artist" or an "idea vendor."**
- **Combine ideas. Let ideas and thoughts ferment and percolate and then revisit them.**
- **Take time to imagine new ideas and possibilities. Practice daydreaming.**
- **Look for ideas and inspiration in ordinary places. Scan books, magazines, articles, advertisements & photos for new ideas.**
- **Ask family members, friends, co-workers and even strangers for a fresh perspectives.**
- **Brainstorm and free associate frequently.**

Najlah Naqiyah

- Kerja kreatif akan berhasil jika gunakan & seimbangkan 3 puan: **SINTETIS, ANALISIS & PRAKTIKAL**. (Ketiganya bisa ditumbuhkembangkan).
 - **Puan sintetik** : Puan bangkitkan ide baru & menarik.
 - **Puan analisis** : cara berpikir kritis, memiliki keterampilan analisis & evaluasi ide.
 - **Puan praktikal** : Puan terjemahkan teori ke dlm praktek & merubah ide-2 abstrak ke arah kecakapan praktikal.
- *Implikasi* : Perlu meyakinkan bahwa ide-idenya bisa diterapkan.
- *Kendala* : Seringkali, seseorang memiliki ide sangat bagus, tetapi tidak bisa menjualnya.

12 Langkah menuju kreatif

Najlah Naqiyah

1. Mendefinisikan kembali problem yg dihadapi. (sbg pelepasan dr belenggu pikiran - bag dr sintetis berpikir kreatif).
2. Bertanya & menganalisa asumsi. Mempertanyakan asumsi & cepat menggerakkan orang lain melakukan hal yg sama. (bagian dari kreat berpikir analisis).
3. Menjual ide. Melatih bgmn mempengaruhi orang lain melalui gagasan-2nya (bag dr aspek praktikal berpikir kreatif).
4. Mendorong menghasilkan ide. Mendemonstrasikan gaya berpikir seorang legislatif. Butuh banyak penget agar ide yg muncul lebih baik.
5. Mengenali dua arah perolehan pengetahuan. Dikenalkan proses belajar dua arah, berpusat pd guru & bel dr diri sendiri.

12 Langkah menuju kreatif

Najlah Naqiyah

6. Dorong siswa identifikasi rintangan & mengatasinya.
7. Dorong & tanamkan berpikir sehat & berani ambil resiko.
8. Dorong toleransi ambigu : kodrat hitam & putih. Pemikiran & perbuatan → 2 dimensi: baik-buruk.
9. Bantu bangun keyakinan raih sukses (*self-efficacy*).
10. Bantu siswa menemukan cinta pada perbuatannya. Agar kerjanya bagus, fokus dan penuh dedikasi.
11. Ajarkan pentingnya menunda kepuasan. Tanpa berharap cepat dapatkan hasil.
12. Pelihara lingk tetap kreatif. Agar siswa terdorong u/ selalu kreatif.

ROB RUSSEL (CLARK, 1983:288)

1. Give as many reason as posible why ...people wear clotes; x love y but marries z; an elephant hunter meets an elephant in the jungle but doesn'T shoot it. (*Berikan alasan sebanyak mungkin mengapa ... orang memakai pakaian, x cinta y tetapi menikah dengan z, seorang pemburu gajah yang ketemu gajah di hutan tetapi tidak menembaknya*)
2. Cut a pie into eight pieces with only three cuts (*Memotong kue menjadi enam tetapi hanya dengan tiga kali potongan*)
3. What would it feel like to be a Misspelled wurd, last snow flake, trash can?
4. List all the things that come in twos. (*Daftarlh semua benda yang ... dua (lk/perempuan; siang malam??*)
5. List all the things that are ... solid, flexible, colored ... white, soft, edible ...(*Daftarlh semua benda yang ... padat, lentur, diwarnai, putih, lembut, dapat dimakan ...*)

ROB RUSSEL (CLARK, 1983:288)

6. List all attributes of ... a banana, a belt, a window, an idea.
(Daftarlah semua atribut/ciri-ciri suatu .. pisang, sabuk, jendela, suatu gagasan).
7. How could you use a vacuum cleaner to hold up a bank A paper plate to stop a robbery? *(Bagaimana anda dapat menggunakan vakum cleaner untuk menodong bank Suatu tempat kertas untuk menghentikan perampok?)*
8. What number ... belongs to you, is you, is mommy, is happy, is sad? *(apa nomor ... milikmu, punyamu, punya ibu, bahagia, sedih? (?))*
9. What are some unusual uses for a ... tin can, newspaper (remember, be creative, not just practical)? *(Apa penggunaan luar biasa / lain Dari kaleng/timah, koran)*
10. How could you improve a ... bike, shoe, skate, coat, telephone? *(bagaimana anda dapat meningkatkan ... sepeda, sepatu, papan luncur, jas, telephone?)*

ROB RUSSEL (CLARK, 1983:288)

11. What would an elephant wish to be? A teacher, A school? A spider? (*Apa yang diinginkan oleh gajah, sekolah, guru, laba-laba?*)
12. *Given a stimulus word, students try to come up with a word that has an unusual connection to the first? (Berikan rangsangan kata, siswa mencoba untuk menyelesaikan dengan menggunakan kata yang tidak berhubungan dengan kata tersebut?*
13. *Dsb sampai ke 22.*

Brainstorming, Trash archeology, interest center, dsb.

ELIMINIR, HILANGKAN, KURANGI, &
BILA MUNGKIN HAPUSKAN

CREATIVITY KILLER

(Hennessy & Amabile, 1992)

&

STOP CREATIVITY

(Krippner, 1967)