

**EKSPERIMENTASI INSTRUMEN MENERBITKAN IDEA
UNTUK PENGHASILAN KARYA SENI**

oleh

MOHD FARIZAL BIN PUADI

**Tesis yang diserahkan untuk memenuhi keperluan bagi
Ijazah Sarjana Sastera Seni Halus**

SEPTEMBER 2015

PENGHARGAAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah dan kerana izin dan rahmatNYA, akhirnya penulis berjaya menyiapkan tesis setelah mengharungi tempoh masa yang agak lama dan pelbagai cabaran yang dihadapi oleh penulis semasa menyiapkan penulisan ilmiah ini. Penulisan ilmiah ini adalah syarat yang ditetapkan bagi memenuhi keperluan Ijazah Sarjana di Pusat Pengajian Seni dalam bidang Seni Halus, Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang.

Penulis sekali lagi ingin merakamkan ucapan ribuan terima kasih dan setinggi-tinggi penghargaan kepada penyelia utama iaitu En. Shahrul Anuar bin Shaari dan En. Mat Desa bin Mat Rodzi selaku penyelia kedua, sebagai membalas jasa baik mereka berdua di atas tunjuk ajar dan dorongan mereka dalam mempermudah saya menyiapkan penulisan ilmiah ini. Terima kasih juga saya tujukan kepada semua para pensyarah dan staf di Pusat Pengajian Seni yang membantu sepanjang saya berada di sana.

Juga tidak dilupakan ucapan ribuan terima kasih kepada ibu dan bapa saya yang memberi dorongan serta bantuan semasa menyiapkan penulisan ilmiah ini. Terakhir kepada isteri saya, terima kasih di atas kesabaran sepanjang penulisan ilmiah ini disiapkan. Akhir kata, moga Allah sahaja yang dapat membalas jasa semuanya dan hanya kepada Allah sahajalah tempat kita memohon rahmat dan pertolonganNYA.

ISI KANDUNGAN

	MUKA SURAT
PENGHARGAAN	ii
ISI KANDUNGAN	iii
SENARAI JADUAL	ix
SENARAI RAJAH	xiii
SENARAI GAMBARAJAH	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB SATU : PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Pernyataan Masalah	4
1.3 Kerangka Kajian	5
1.4 Objektif	7
1.5 Soalan Kajian	8
1.6 Kepentingan Kajian	8
1.7 Batasan Kajian	9
BAB Dua : Tinjauan Literatur	
2.1 Kreativiti	10
2.1.1 Definisi Kreativiti	20
2.1.2 Kreativiti Dalam Seni	22
2.1.3 Kreativiti Dalam Produk Seni	31
2.2 Pemikiran	33
2.2.1 Berfikir	44
2.2.2 Definisi Pemikiran	55

2.2.3	Pemikiran Dan Kreativiti	58
2.2.4	Pemikiran Dan Penyelesaian Masalah	66
2.2.5	Pemikiran, Kreativiti Dan Seni	69
2.2.6	Falsafah Pemikiran	71
2.3	Kemahiran Berfikir	80
2.4	Teori Otak Dan Pemikiran	86
2.4.1	Otak Dan Minda	97
2.5	Berfikiran Kreatif	98
2.5.1	Ciri -Ciri Dan Elemen Di Dalam Pemikiran Kreatif	102
2.6	Bahasa, “Alat” Bahasa Dan Pemikiran Kreatif	105
2.7	Idea	108
2.7.1	Hipotesis	118
2.7.2	Idea Kreatif	121
2.7.3	Idea Kreatif Dan Idea Kritis	121
2.7.4	Seni, Tanggapan Dan Idea	129
2.7.5	Faktor-Faktor Perkembangan Idea	131
2.8	Pemikiran Lateral	133
2.8.1	Provokatif Operatif (PO)	151
2.8.1.1	Provokatif Operatif 1	164
2.8.1.2	Provokatif Operatif 2	168
2.9	Seni	171
2.9.1	Seni Tampak (Visual)	171
2.9.1.1	Estetik	173
2.9.1.2	Karya Seni	174

BAB TIGA : METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	177
3.2	Reka Bentuk Kajian	178
3.3	Subjek Kajian	179
3.4	Prosedur Kajian	180
3.5	Kaedah Merekod Maklumat	184
3.6	Kerangka Struktur Eksperimentasi Instrumen	175
3.7	Soalan Ujian Kreativiti Biasa	186
3.8	Soalan Ujian PO1	187
3.9	Soalan Ujian PO2	188
3.10	Kaedah Menganalisa Maklumat	189
3.11	Kesimpulan	190

BAB Empat : Analisa Data Dan Dapatan Kajian

4.1	Pendahuluan	191
4.2	Hasil Kajian	192
4.2.1	Perbandingan Idea Untuk Responden Pelajar (Kumpulan Rawatan)	192
4.2.1.1	Corak-Corak Idea	192
4.2.1.2	Bentuk-Bentuk Idea	199
4.2.1.3	Ciri-Ciri Idea	206
4.2.1.3.1	Perbandingan Ciri-Ciri Idea	207
4.2.2	Perbandingan Idea Untuk Responden Pelajar (Kumpulan Kawalan)	210
4.2.2.1	Corak-Corak Idea	210
4.2.2.2	Bentuk-Bentuk Idea	213
4.2.2.2.1	Perbandingan Bentuk-Bentuk Idea	214
4.2.2.3	Ciri-Ciri Idea	215

4.2.2.3.1	Perbandingan Ciri-Ciri Idea	217
4.2.3	Perbandingan Idea Untuk Responden Seniman Muda (Kumpulan Rawatan)	218
4.2.3.1	Corak-Corak Idea	218
4.2.3.2	Perbandingan Bentuk-Bentuk Idea	223
4.2.3.3	Ciri-Ciri Idea	227
4.2.3.4	Perbandingan Idea-Idea	229
4.2.4	Perbandingan Idea Untuk Responden Seniman Muda (Kumpulan Kawalan)	231
4.2.4.1	Corak-Corak Idea	231
4.2.4.2	Perbandingan Bentuk-Bentuk Idea	233
4.2.4.3	Ciri-Ciri Idea	234
4.2.4.3.1	Perbandingan Ciri-Ciri Idea	236

BAB LIMA : PERBINCANGAN

5.1	Pendahuluan	236
5.2	Perbincangan	236
5.2.1	Responden Pelajar	238
5.2.1.1	Kumpulan Rawatan	238
5.2.1.1.1	Idea-Idea Ujian-Pra	238
5.2.1.1.1.1	Implikasi Kreativiti Biasa Ke Atas Idea	241
5.2.1.1.2	Idea-Idea Ujian-Pasca	246
5.2.1.1.2.1	Implikasi PO1 Ke Atas Idea	248
5.2.1.1.2.2	Implikasi PO2 Ke Atas Idea	256
5.2.1.1.3	Teknik Menerbitkan Idea	259
5.2.1.2	Kumpulan Kawalan	267
5.2.1.2.1	Idea-Idea Ujian-Pra	267

5.2.1.2.1.1	Implikasi Kreativiti Biasa Ke Atas Idea	269
5.2.1.2.2	Idea-Idea Ujian-Pasca	271
5.2.1.2.1.2	Implikasi Kreativiti Biasa Ke Atas Idea	272
5.2.1.2.3	Teknik Menerbitkan Idea	273
5.2.2	Responden Seniman Muda	278
5.2.2.1	Kumpulan Rawatan	278
5.2.2.1.1	Idea-Idea Ujian-Pra	278
5.2.2.1.1.1	Implikasi Kreativiti Biasa Ke Atas Idea	279
5.2.2.1.2	Idea-Idea Ujian-Pasca	282
5.2.2.1.2.1	Implikasi PO1 Ke Atas Idea	284
5.2.2.1.2.2	Implikasi PO2 Ke Atas Idea	289
5.2.2.1.3	Teknik Menerbitkan Idea	293
5.2.2.2	Kumpulan Kawalan	300
5.2.2.2.1	Idea-Idea Ujian-Pra	300
5.2.2.2.1.1	Implikasi Kreativiti Biasa Ke Atas Idea	302
5.2.2.2.2	Idea-Idea Ujian-Pasca	305
5.2.2.2.2.1	Implikasi Kreativiti Biasa Ke Atas Idea	306
5.2.2.2.3	Teknik Menerbitkan Idea	309
5.3	Kesimpulan	311
5.3.1	Responden Pelajar	311
5.3.2	Seniman Muda	312
 BAB ENAM : RUMUSAN		
6.1	Pendahuluan	314

6.1.1	Responden Pelajar	315
6.1.1.1	Kumpulan Rawatan	315
6.1.1.1.1	Instrumen PO1	315
6.1.1.1.2	Instrumen PO2	317
6.1.1.1.3	Kesimpulan	318
6.1.1.2	Kumpulan Kawalan	320
6.1.1.2.1	Teknik Kreativiti Biasa	320
6.1.1.2.2	Kesimpulan	323
6.1.2	Responden Seniman Muda	323
6.1.2.1	Kumpulan Rawatan	324
6.1.2.1.1	Instrumen PO1	324
6.1.2.1.2	Instrumen PO2	326
6.1.2.1.3	Kesimpulan	328
6.1.2.2	Kumpulan Kawalan	329
6.1.2.2.1	Teknik Kreativiti Biasa	329
6.1.2.2.2	Kesimpulan	330
6.2	Rumusan	332
	RUJUKAN	336
	LAMPIRAN	342

SENARAI JADUAL

MUKA SURAT

Jadual 2.1	Perubahan Pola Pemikiran Dalam Islam	76
Jadual 2.2	Beberapa Perbezaan Di Antara Pemikiran Kreatif dan Pemikiran Kritis	129
Jadual 2.3	Perbezaan Pemikiran Lateral dan Vertikal	145
Jadual 3.1	Jadual kumpulan responden	180
Jadual 3.2	Contoh Soalan Kreativiti Biasa	186
Jadual 3.3	Contoh Soalan Ujian PO1	187
Jadual 3.4	Contoh Soalan Ujian PO2	188
Jadual 4.1	Corak-corak Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Responden pelajar (kumpulan rawatan)	193
Jadual 4.2	Corak-corak Idea Ujian-pasca PO1 responden pelajar (kumpulan rawatan)	195
Jadual 4.3	Corak-corak Idea Ujian-pasca PO2 responden pelajar (kumpulan rawatan)	197
Jadual 4.4	Perbandingan Bentuk-bentuk Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Dengan Ujian-pasca PO1 Responden Pelajar (kumpulan rawatan)	199
Jadual 4.5	Perbandingan Bentuk-bentuk Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Dengan Ujian-pasca (PO2) Responden Pelajar (kumpulan rawatan)	203
Jadual 4.6	Perbandingan Bentuk-bentuk Idea Antara Ujian-pra Kreativiti Biasa, Ujian-pasca PO1 dan PO2 Responden Pelajar (kumpulan rawatan)	205
Jadual 4.7	Ciri-ciri Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Responden Pelajar (kumpulan rawatan)	206
Jadual 4.8	Ciri-ciri Idea Ujian-pasca PO1 Responden Pelajar (kumpulan rawatan)	207
Jadual 4.9	Ciri-ciri Idea Ujian-pasca PO2 Responden Pelajar (kumpulan rawatan)	207
Jadual 4.10	Perbandingan Ciri-ciri Idea Kreativiti Biasa Dengan PO1 Responden Pelajar (kumpulan rawatan)	208
Jadual 4.11	Perbandingan Ciri-ciri Idea Kreativiti Biasa Dengan PO2 Responden Pelajar (kumpulan rawatan)	208
Jadual 4.12	Perbandingan Ciri-ciri Idea Antara Ujian-pra Kreativiti Biasa Dengan Ujian-pasca PO1 Dan PO2 Responden Pelajar (kumpulan rawatan)	209

Jadual 4.13	Perbandingan Ciri-ciri Idea Ujian-pasca PO1 Dengan PO2 Responden Pelajar (kumpulan rawatan)	209
Jadual 4.14	Corak-corak Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Responden Pelajar (kumpulan kawalan)	210
Jadual 4.15	Corak-corak Idea Ujian-pasca Kreativiti Biasa Responden (kumpulan kawalan)	212
Jadual 4.16	Perbandingan Bentuk-bentuk Idea Antara Ujian-pra Dengan Ujian-pasca Kreativiti Biasa Responden Pelajar (kumpulan kawalan)	214
Jadual 4.17	Ciri-ciri Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Responden Pelajar (kumpulan kawalan)	216
Jadual 4.18	Ciri-ciri Idea Ujian-pasca Kreativiti Biasa Responden Pelajar (kumpulan kawalan)	216
Jadual 4.19	Perbandingan Ujian-pra Dengan Ujian-pasca Kreativiti Biasa Responden Pelajar (kumpulan kawalan)	217
Jadual 4.20	Corak-corak Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	218
Jadual 4.21	Corak-corak Idea Ujian-pasca PO1 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	220
Jadual 4.22	Corak-corak Idea Ujian-pasca PO2 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	222
Jadual 4.23	Perbandingan Bentuk-bentuk Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Dengan Ujian-pasca PO1 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	223
Jadual 4.24	Perbandingan Bentuk-bentuk Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Dengan Ujian-Pasca PO2 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	224
Jadual 4.25	Perbandingan Bentuk-bentuk Idea Ujian-pra Dengan Ujian-pasca PO1 Dan PO2 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	226
Jadual 4.26	Ciri-ciri Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	227
Jadual 4.27	Ciri-ciri Idea Ujian-pasca PO1 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	227
Jadual 4.28	Ciri-ciri Idea Ujian-pasca PO2 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	228
Jadual 4.29	Perbandingan Ujian-pra Kreativiti Biasa dengan ujian-pasca PO1 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	229
Jadual 4.30	Perbandingan Ujian-pra Kreativiti Biasa Dengan Ujian-pasca PO2 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	229

Jadual 4.31	Perbandingan Ujian-pra Kreativiti Biasa, Ujian-pasca PO1 Dan PO2 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	230
Jadual 4.32	Perbandingan Ujian Pasca PO1 Dan PO2 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	230
Jadual 4.33	Corak-corak Idea Ujian-pra Teknik Kreativiti Biasa Responden Seniman Muda (kumpulan kawalan)	231
Jadual 4.34	Corak-corak Idea Ujian-pasca Kreativiti Biasa Responden Seniman Muda (kumpulan kawalan)	232
Jadual 4.35	Perbandingan Ujian-pra dengan Ujian-pasca Kreativiti Biasa Responden Seniman Muda (kumpulan kawalan)	233
Jadual 4.36	Ciri-ciri Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Kreativiti Biasa Responden Seniman Muda (kumpulan kawalan)	234
Jadual 4.37	Ciri-ciri Idea Ujian-pasca Kreativiti Biasa Responden Seniman Muda (kumpulan kawalan)	234
Jadual 4.38	Perbandingan Ciri-ciri Idea Ujian-pra dengan Ujian-pasca Kreativiti Biasa Responden Seniman Muda (kumpulan kawalan)	235
Jadual 5.1	Ciri-ciri Idea Berlawanan Antara Kreativiti Biasa Dengan PO1	249
Jadual 5.2	Ciri-ciri Idea Berlawanan Antara Kreativiti Biasa Dengan PO2	257
Jadual 5.3	Persamaan Implikasi PO1 dan PO2 Ke Atas Idea	257
Jadual 5.4	Ciri-ciri Idea Ujian-pra dan Pasca Teknik Kreativiti Biasa Responden Pelajar (kumpulan kawalan)	277
Jadual 5.5	Ciri-ciri Idea dan Implikasi Ke Atas Responden Seniman Muda Teknik Kreativiti Biasa (kumpulan rawatan)	281
Jadual 5.6	Perbezaan Ciri-ciri Idea Antara Ujian-pra Kreativiti Biasa Dan Ujian-pasca PO1	285
Jadual 5.7	Persamaan Ciri-ciri Idea Ujian-pra Kreativiti Biasa Dengan Ujian-pasca PO1	286
Jadual 5.8	Ciri-ciri Idea PO1 Dan Implikasi Ke Atas Responden Seniman Muda	287
Jadual 5.9	Implikasi Idea PO2 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	290
Jadual 5.10	Ciri-ciri Persamaan Idea Ujian Kreativiti Biasa Dengan PO2 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan)	291
Jadual 5.11	Ciri-ciri Idea PO2 Dan Implikasi Ke Atas Responden Seniman Muda	292
Jadual 5.12	Perbezaan Implikasi Teknik-teknik Menerbitkan Idea Kreativiti Biasa, PO1 Dan PO2	299

Jadual 5.13	Ciri-ciri Idea dan Implikasi Ke Atas Responden Seniman Muda Teknik Kreativiti Biasa (kumpulan kawalan) Dalam Ujian-pra	303
Jadual 5.14	Perbandingan Ciri-ciri Idea Ujian-pra dan Pasca Teknik Kreativiti Biasa Responden Seniman Muda (kumpulan kawalan)	307
Jadual 5.15	Ciri-ciri Idea dan Implikasi Ke Atas Responden Seniman Muda Teknik Kreativiti Biasa (kumpulan kawalan) Dalam Ujian-pasca	308
Jadual 6.1	Perbezaan Implikasi Penggunaan Teknik Kreativiti Biasa Dengan PO1 Dalam Menerbitkan Idea	317
Jadual 6.2	Perbezaan Implikasi Penggunaan Teknik Kreativiti Biasa Dengan PO2 Dalam Menerbitkan Idea	318
Jadual 6.3	Perbezaan Implikasi Penggunaan Teknik Kreativiti Biasa, Ujian-pra dan Pasca Dalam Menerbitkan Idea Ke Atas Responden Rawatan (responden pelajar)	318
Jadual 6.4	Perbezaan Implikasi Penggunaan Teknik Kreativiti Biasa Dengan PO1 Dalam Menerbitkan Idea	326
Jadual 6.5	Perbezaan Implikasi Penggunaan Teknik Kreativiti Biasa Dengan PO2 Dalam Menerbitkan Idea	327
Jadual 6.6	Perbezaan Implikasi Penggunaan Teknik Kreativiti Biasa, Ujian-pra Dan Pasca Dalam Menerbitkan Idea Ke Atas Responden Seniman Muda (responden rawatan)	329
Jadual 6.7	Implikasi Teknik Kreativiti Biasa Dalam Ujian-pra Dan Ujian-pasca	330

SENARAI RAJAH

MUKA SURAT

Rajah 1.1	Kerangka Konseptual Kajian	6
Rajah 2.1	Konsep Kreativiti Antara Pencipta dan Hambanya	12
Rajah 2.2	Kepentingan Kreativiti dan Seniman	26
Rajah 2.3	Hubungan Kreativiti Dengan Komponen Lain Dalam Seni	29
Rajah 2.4	Konsep Kreativiti Dalam Seni	31
Rajah 2.5	Hubungan Pemikiran Dalam Perspektif Islam	34
Rajah 2.6	Tujuan Pemikiran	37
Rajah 2.7	Konsep Pemikiran	35
Rajah 2.8	Pemikiran dan Fungsi-fungsinya	40
Rajah 2.9	Pentingnya Kemahiran Berfikir Dalam Menghadapi Cabaran Masa Depan	41
Rajah 2.10	Aras Pemikiran	42
Rajah 2.11	Pemikiran Makro dan Mikro	43
Rajah 2.12	Konsep Pemikiran Dalam Sistem Pendidikan	48
Rajah 2.13	Proses Berfikir	52
Rajah 2.14	Surah Al-Alaq Untuk Manusia Berfikir	55
Rajah 2.15	Maksud Pemikiran Daripada Beberapa Definisi	57
Rajah 2.16	Strategi Penyelesaian Masalah	67
Rajah 2.17	Pemikiran dan Penyelesaian Masalah	68
Rajah 2.18	Domain Pemikiran	70
Rajah 2.19	Modul Pemikiran 4L/4K	78
Rajah 2.20	IBM dan SPB4L/4K	79
Rajah 2.21	Komponen dan Kemahiran Berfikir	80
Rajah 2.22	Mengajar Kemahiran Berfikir	82
Rajah 2.23	Ilmu Hasil Dari Fenomena Pemikiran Manusia	91
Rajah 2.24	Pemikiran Kreatif Mikro	92

Rajah 2.25	Pembahagian Fungsi Otak	94
Rajah 2.26	Perbezaan HOKI dan HOKA	95
Rajah 2.27	Perbezaan Jenis Pemprosesan Maklumat	96
Rajah 2.28	Teknik Pemikiran Kreatif dan Metakognitif	101
Rajah 2.29	PO (alat bahasa), Pemikiran dan Kreativiti	108
Rajah 2.30	Konsep Kendiri dan Idea Kreatif	114
Rajah 2.31	Peranan Hipotesis Dalam Pemikiran Saintifik	120
Rajah 2.32	Idea kreatif	122
Rajah 2.33	Proses Menerbitkan Idea Kreatif	126
Rajah 2.34	Pemikiran Lateral dan Fungsinya	141
Rajah 2.35	Pemikiran Lateral Sebagai Pemikiran Kreatif	142
Rajah 2.36	Ciri-ciri Pemikiran Lateral	143
Rajah 2.37	Pemikiran Lateral	146
Rajah 2.38	Berfikiran Lurus dan Berfikiran Lateral	147
Rajah 2.39	Berfikiran Secara Berurutan dan Membuat Lompatan	148
Rajah 2.40	Logik Dalam Provokasi	153
Rajah 2.41	Fungsi Provokatif Operatif	154
Rajah 2.42	PO Alat Berfikir CoRT IV	156
Rajah 2.43	Hubungan Konsep, Kefahaman dan Penyelesaian Masalah	163
Rajah 2.44	Hubungan PO dan Penyelesaian Masalah	164
Rajah 2.45	Elemen Utama Dalam Seni dan Karya Seni	174
Rajah 3.1	Reka Bentuk Ujian Pra-pasca Bagi Kumpulan-kumpulan Tidak Seimbang	182
Rajah 3.2	Reka Bentuk Ujian Pra-pasca Bagi Kumpulan-kumpulan Tidak Seimbang	184
Rajah 3.3	Kerangka Struktur Ekperimentasi Instrumen	185
Rajah 5.1	Idea	237
Rajah 5.2	Ciri dan Implikasi Idea Kreativiti Biasa Ke Atas Responden Pelajar (kumpulan rawatan) Dalam Ujan-pra	246

Rajah 5.3	Ciri dan Implikasi Idea PO1 Ke Atas Responden Pelajar (kumpulan rawatan) Dalam Ujian-pasca	253
Rajah 5.4	Ciri dan Implikasi Idea PO2 Ke Atas Responden Pelajar (kumpulan rawatan) Dalam Ujian-pasca	259
Rajah 5.5	Ciri dan Implikasi Idea Teknik Kreativiti Biasa Ke Atas Responden Pelajar (kumpulan kawalan) Dalam Ujian-pra	270
Rajah 5.6	Ciri dan Implikasi Idea Teknik Kreativiti Biasa Ke Atas Responden Pelajar (kumpulan kawalan) Dalam Ujian-pasca	273
Rajah 5.7	Implikasi Idea Kreativiti Biasa Ke Atas Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan) Dalam Ujian-pra	282
Rajah 5.8	Ciri dan Implikasi Idea PO1 Seniman Muda (kumpulan rawatan) Dalam Ujian-pasca	288
Rajah 5.9	Implikasi Idea PO2 Responden Seniman Muda (kumpulan rawatan) Dalam Ujian-pasca	292
Rajah 5.10	Implikasi Idea Kreativiti Biasa Ke Atas Responden Seniman Muda (kumpulan kawalan) Dalam Ujian-pra	304
Rajah 5.11	Implikasi Idea Kreativiti Biasa Ke Atas Responden Seniman Muda (kumpulan kawalan) Dalam Ujian-pasca	308

SENARAI GAMBARAJAH

		MUKA SURAT
Gambarajah 2.1	Teori Otak Kiri dan Kanan Oleh Roger Sperry	88
Gambarajah 2.2	Simbol PO	159

EKSPERIMENTASI INSTRUMEN MENERBITKAN IDEA UNTUK PENGHASILAN KARYA SENI

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menerbitkan idea menggunakan teknik kreativiti yang telah dipopularkan oleh Edward de Bono iaitu Instrumen Provokatif Operatif (PO). Keseluruhan tatacara mengumpul maklumat dan data adalah menggunakan kaedah Kuasi-Eksperimental yang telah dijalankan keatas sekumpulan responden pelajar dan seniman muda yang terdiri daripada kumpulan kawalan dan rawatan. Kajian ini juga menggunakan metod kajian Reka Bentuk Ujian Pra-pasca Kumpulan-kumpulan Tidak Seimbang. Metod ini digunakan kerana setiap kumpulan responden tidak dapat diagih dan diperolehi melalui prosedur pilihan secara rawak. Setiap data yang diperolehi dianalisa melalui kaedah kualitatif iaitu penghuraian data dalam bentuk teks atau deskriptif. Kajian ini berlandaskan kepada tiga objektif, pertama bertujuan untuk menguji keberkesanan Instrumen Provokatif Operatif (PO) dalam menerbitkan idea. . Kajian ini berlandaskan kepada tiga objektif, pertama bertujuan untuk menguji keberkesanan Instrumen Provokatif Operatif (PO) dalam menerbitkan idea. Kedua, untuk mengenal pasti ciri-ciri idea dan perbezaan yang terbit selepas menggunakan instrumen Provokasi Operatif (PO) ke atas dua kumpulan penggiat seni visual. Ketiga, untuk menghasilkan satu panduan alternatif instrumen menerbitkan idea kepada penggiat seni visual. Penemuan daripada kajian ini mendapati instrumen Provokatif Operatif (PO) sesuai dan berjaya menerbitkan idea bagi kedua-dua kumpulan responden yang terlibat (kawalan dan rawatan).

EXPERIMENT ON INSTRUMENT TO PRODUCE IDEA FOR THE CREATION OF ART WORKS

ABSTRACT

The research is to produce ideas through creativity technique that was made popular by Edward de Bono, which is the Provocative Operative (PO) instrument. The whole discipline of data and information collection was done through the Quasi-experimental method. It was carried upon a group of students and young artist respondents from the control group and cure group. This research also uses the Pre-post test designs of imbalanced groups research method. This method is used because each respondent group cannot be distributed properly through random sampling. Every data retrieved are then analyzed through qualitative approach, which is the description of data through text and literature. The research is based upon three objectives. Firstly is to test the effectiveness of the Provocative Operative (PO) instrument in producing ideas. Secondly, to identify the characteristics of ideas and the difference that aroused after the implementation of the Provocative Operative instrument towards the group of visual artists. Thirdly, to provide an alternative instrument guide of idea generation towards visual artists. The findings of this research show that the Provocative Operative (PO) instrument is appropriate and able to generate ideas for both the respondent groups.

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Idea adalah sangat penting dalam penghasilan sesebuah karya seni (visual). Tanpa idea karya seni sama sekali tidak dapat diterjemahkan dengan baik. Idea adalah merupakan intipati penghasilan karya seni. Pengkarya yang sensitif sangat menitikberatkan tentang idea kerana idea sangat penting. Kepentingan idea ini bukan hanya berlaku dalam “dunia seni” sahaja tetapi meliputi pelbagai bidang dan merupakan persoalan sejagat.

Menurut Mohd. Azhar (2005) dunia sudah memasuki milenium ketiga yang dikatakan oleh ramai sarjana dan futuris sebagai dunia yang bersifat paradoks, *chaos*, persaingan dan bermacam-macam lagi. Pada zaman ini kita dapat melihat dan menyaksikan pelbagai idea yang diterjemahkan dalam pelbagai bentuk, rupa, dan kaedah. Idea terserlah dalam pelbagai ragam medium dan konsep, perkhidmatan dan produk.

Pada hari ini idea telah diangkat sebagai suatu perkara yang sangat bernilai kerana idea bukan sahaja dapat menjana keuntungan tetapi juga dapat memberikan impak yang besar pada masyarakat. Contoh idea yang memberikan satu fenomena yang luar biasa dalam sejarah dunia adalah kelahiran *social network service* atau lebih dikenali sebagai laman *Facebook* yang tercetus dari idea Mark Zuckerberg yang ketika itu merupakan pelajar di Universiti Havard. Jika dilihat dari senario yang berlaku sekarang maka tidak hairanlah dunia hari ini adalah zaman yang dikenali sebagai *the decade of ideas* yang diungkapkan oleh Tom Peters (dalam Mohd. Azhar, 2005).

Idea (Kamus Dewan Bahasa, 2002) mendefinisikan sebagai buah fikiran ataupun gagasan. Manakala (Mohd. Azhar, 2005) pula mendefinisikan sebagai manifestasi kebolehan akal manusia. Idea menurutnya lagi dimiliki oleh manusia kerana manusia yang berakal secara semula jadinya memiliki idea. Idea tidak dapat dilihat, dipegang, dirasai, disentuh. Bersifat abstrak, namun dapat diterjemahkannya secara lahiriah fizikal seperti rumah, kereta, peti sejuk, pinggan, sudu dan idea adalah aset yang dimiliki oleh setiap manusia.

Setiap manusia mempunyai akal dan kebolehan berfikir. Tetapi adakah kebolehan berfikir ini menjadikan idea itu bernilai. Dalam suasana sekarang idea tidak akan bernilai jika idea itu tidak kreatif. Menurut Matthew J.Kiernan dalam bukunya *Get Innovative or Get Dead!* (dalam Mohd. Azhar, 2005) idea kreatif penting pada zaman inovasi ini kerana idea yang menghidupkan inovasi. Tanpa idea, inovasi tidak berlaku dan akhirnya produk, sistem serta perkhidmatan tidak mampu menangani kehendak dan masalah manusia yang beragam serta kompleks. Menurutnya lagi, persaingan pada abad inovasi ini adalah kemampuan organisasi ataupun individu menerbitkan idea dan menterjemahkan idea-idea inovatif.

Idea memang penting dalam menghasilkan karya tetapi untuk menghasilkan idea kreatif merupakan satu halangan dan cabaran baru kepada pengkarya. Dalam mengharungi dunia yang semakin mencabar idea-idea kreatif menjadi pemangkin kepada lahirnya karya-karya seni visual yang bermutu tinggi.

Untuk menerbitkan idea kreatif tidak lagi menjadi masalah kerana zaman inovasi sekarang sudah ramai tokoh-tokoh pemikiran yang mempunyai metod-metod tertentu untuk menerbitkan idea kreatif sebagai contohnya Dr.Edward de Bono yang terkenal dengan dengan beberapa teknik iaitu Pemikiran Enam Topi, *Lateral Thinking* dan *Parallel Thinking*. Manakala Tony Buzan pula dengan teknik *Mind Mapping* dan teknik *Visual Mapping* oleh Barry Buzan serta ramai lagi.

Karya seni lahir daripada idea yang terbit dengan kreatif oleh seniman. Idea-idea ini diterbit dan bersifat subjektif kerana pada pandangan masyarakat hasil seni itu merupakan hasil pemikiran seniman itu sendiri. Memang tidak disangkal karya seni adalah hasil fikiran seniman itu sendiri. Dale Carnegie (dalam Badrolhisham Mohamad Tahir, 2010) mengatakan intipati seni pada keseluruhannya adalah senang (pleasure) dalam memberikan kesenangan. Yang dimaksudkan 'senang' ini adalah kesediaan berkongsi imaginasi atau berupaya mewujudkan situasi untuk bertukar-tukar fikiran kearah pengetahuan baru.

Untuk itu Badrolhisham Mohamad Tahir (2010) menambah imaginasi ini ada hubungkait dengan fikiran. Tambahnya lagi dengan pertolongan berimaginasi "benda" yang dibayangkan itu akan direka cipta lalu disokong oleh beberapa buah fikiran bagi membentuk sebuah rantaian idea agar dapat menggalakkan fikiran untuk bergerak secara pantas dari satu idea ke satu idea yang lain.

Semua seniman mempunyai idea. Menghasilkan sebuah karya seni visual merupakan cabaran kepada setiap seniman walaupun idea itu adalah daripada fikiran seniman itu sendiri. Fikiran atau idea merupakan elemen yang penting di zaman yang serba moden ini. Menurut Mohd Azhar (2005), benar jika dikatakan ini adalah abad bersaing. Persaingan dalam segala-galanya; bisnes, pendidikan, industri, penyelidikan, seni, hiburan, perkhidmatan, penulisan, periklanan dan sebagainya.

Jelas sekali persaingan ini turut melibatkan bidang seni iaitu persaingan antara seniman-seniman seni visual. Dan persaingan ini bukanlah melibatkan persaingan penghasilan karya seni tetapi lebih kepada persaingan idea antara seniman itu sendiri.

Tiada batasan tertentu dalam menghasilkan karya seni. Tetapi yang membataskan penghasilan karya seni adalah idea. Idea ini sangat penting dalam menghasilkan karya seni yang berkualiti bukan sahaja dari segi bentuk tetapi juga makna yang dibawa.

1.2 Pernyataan Masalah

Seringkali menjadi masalah besar kepada pelajar institusi seni dan para seniman muda dalam menghasilkan karya seni adalah untuk menerbitkan idea. Idea-idea ini berfungsi sebagai penggerak dan seterusnya membentuk rupa karya seni itu sendiri.

Kebanyakan daripada mereka ini, pelajar seni dan seniman muda selalu bergantung kepada idea-idea disaat akhir. Tidak salah sebenarnya untuk menggunakan idea-idea saat akhir kerana idea-idea ini terbentuk daripada minda bawah sedar. Tetapi yang menjadi persoalannya sekarang adakah ini berlaku disebabkan kerana idea itu sukar untuk diterbitkan.

Idea memerlukan “*tools*” untuk diterbitkan. “*Tools*” ini merujuk kepada teknik-teknik spesifik yang digunakan untuk menerbitkan persepsi-persepsi dan idea-idea baru (Ainon Mohd dan Abdullah Hassan, 2003). Dalam konteks kajian ini, pengkaji menggunakan istilah instrumen sebagai kata ganti nama bagi “*tools*” yang diguna pakai oleh Dr. Edward de Bono yang bermaksud teknik spesifik ataupun metod.

Dr. Edward de Bono terkenal didalam bidang pemikiran kreatif kerana telah mencipta istilah pemikiran *Lateral Thinking*. Pemikiran Lateral ini menurut Ainon Mohd dan Abdullah Hassan (2003) digunakan untuk lari daripada idea-idea yang sudah lama digunakan dan pada masa ini dipercayai baik serta betul. Ia juga digunakan bagi melepaskan diri daripada cengkaman persepsi-persepsi lapuk demi mencari dan mencipta idea-idea baru.

Dalam pemikiran lateral ini ada beberapa Teknik yang dicipta oleh Dr. Edward de Bono salah satunya adalah instrumen PO. PO ini bermaksud *Provocative Operation* dan menurut Ainon Mohd dan Abdullah Hassan (2003) lagi, perkataan ini pada dasarnya merupakan teknik-teknik untuk menghasilkan provokasi dalam minda.

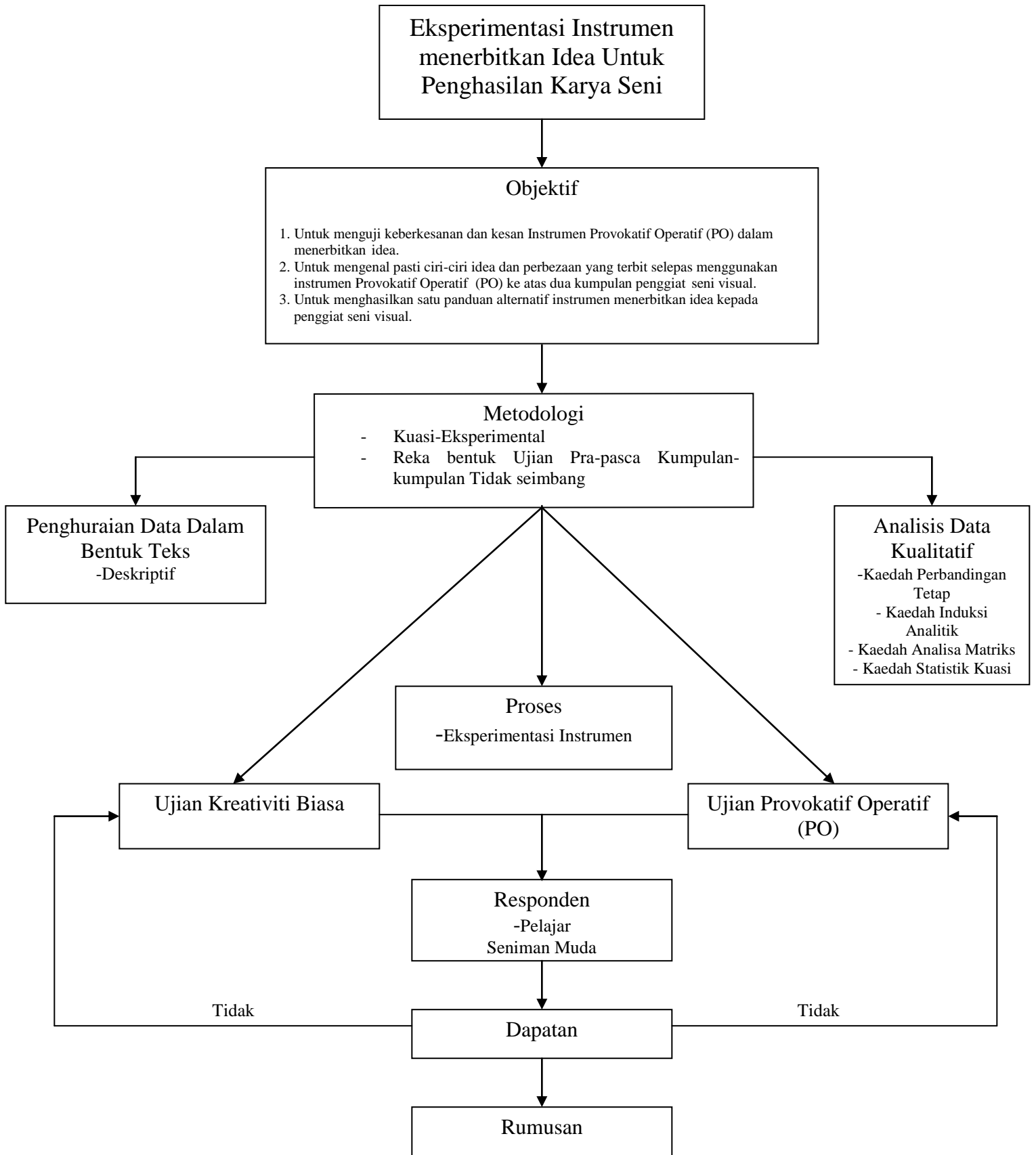
Ini bermakna instrumen provokasi ini boleh digunakan dalam menerbitkan idea-idea baru. Atas dasar ini satu kajian eksperimen perlu dilakukan dengan meminjam instrumen PO ini sekaligus diaplikasikan untuk melihat kesan idea-idea yang terbit dalam kalangan pelajar seni dan seniman muda.

Berdasarkan kepada pernyataan tersebut, maka satu kajian eksperimentasi instrumen menerbitkan idea untuk menghasilkan karya seni perlu dijalankan.

1.3 Kerangka Kajian

Kajian kualitatif ini dilakukan menggunakan kaedah Kuasi-Eksperimental. Kajian ini dilakukan keatas sebilangan kecil responden yang terdiri daripada kumpulan pelajar seni dan kumpulan seniman muda di Perak. Kajian Kuasi-Eksperimental ini dijalankan untuk melihat keberkesanan instrumen Provokatif Operatif (teknik PO1 & PO2) dan responden kajian tidak dapat diagihkan secara rawak (Chua, 2006).

Kajian ini adalah bertujuan untuk melihat proses menerbitan idea yang terhasil daripada dua kumpulan responden yang dikaji. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas, sila rujuk rajah 1 di bawah:



Rajah 1 : Kerangka Konseptual Kajian

Rajah 1 menerangkan satu ekperimentasi instrumen menerbitkan idea untuk penghasilan karya seni yang melibatkan dua kajian iaitu ujian kreativiti biasa dan ujian PO. Ujian kreativiti biasa disini merujuk kepada metod-metod kreativiti yang biasa digunakan sebelum ini. Manakala ujian PO (provokasi) pula terbahagi kepada terbahagi kepada dua iaitu teknik PO1 (intermediate impossible) dan teknik PO2 (random juxtaposition / random entry).

Kajian ini mampu melihat jenis-jenis dan perbezaan-perbezaan idea mengikut ujian yang dijalankan serta mengikut kumpulan responden kajian.

Di dalam kajian ini setiap kumpulan responden yang terdiri daripada kumpulan pelajar dan seniman muda telah diberikan soalan bertemakan wawasan 1Malaysia. Tujuan pemilihan tema kajian ini adalah untuk melihat tahap dan keupayaan penerbitan idea bagi setiap kumpulan responden.

1.4 Objektif

Kajian ini dijalankan bagi mencapai objektif-objektif seperti berikut iaitu:

- 1.4.1 Untuk menguji keberkesanan dan kesan Instrumen Provokatif Operatif (PO) dalam menerbitkan idea.
- 1.4.2 Untuk mengenal pasti ciri-ciri idea dan perbezaan yang terbit selepas menggunakan instrumen Provokatif Operatif (PO) ke atas dua kumpulan penggiat seni visual.
- 1.4.3 Untuk menghasilkan satu panduan alternatif instrumen menerbitkan idea kepada penggiat seni visual.

1.5 Soalan Kajian

Berdasarkan objektif kajian di atas, maka kajian ini bertujuan untuk mencari jawapan kepada soalan-soalan kajian berikut:

- 1.5.1 Adakah Instrumen Provokatif Operatif (PO) ini berkesan dalam menerbitkan idea?
- 1.5.2 Bagaimana ciri-ciri dan perbezaan idea yang terbit selepas menggunakan instrumen Provokatif Operatif (PO) ke atas dua kumpulan penggiat seni visual.
- 1.5.3 Bagaimana Instrumen Provokatif Operatif (PO) ini boleh diguna pakai sebagai teknik alternatif kepada penggiat seni visual.

1.6 Kepentingan Kajian

Kajian ini secara khususnya dianggap penting untuk melihat kesan dan kegunaan Instrumen Provokatif Operatif (PO) dalam menerbitkan idea kalangan pelajar seni mahupun seniman muda. Pada umumnya kajian ini bersifat mendalami satu teknik penerbitan idea untuk menerbit idea-idea yang bersifat kreatif.

Pengkaji berpendapat adalah sangat tepat pada masanya untuk mengkaji teknik-teknik yang diguna pakai luar dari bidang seni visual seperti bidang perniagaan. Pada pandangan pengkaji, teknik-teknik yang diguna pakai oleh ahli-ahli perniagaan ini boleh disesuaikan dan dikongsi

untuk manfaat bersama. Kreativiti bukan hanya melibatkan seni tetapi juga pada semua *profession*.

Pengkaji juga berpendapat Instrumen Provokatif Operatif (PO) ini sangat berguna sebagai satu medium pengajaran dan pembelajaran yang efektif yang bertindak sebagai penyelesaian terhadap masalah yang biasa berlaku kalangan pelajar seni dan seniman muda untuk menerbitkan idea dalam menghasilkan karya seni yang baik.

Bahan-bahan serta data-data yang diperolehi daripada kajian ini bukan sahaja berguna pada institusi-institusi pengajian seni tetapi boleh dipraktikkan secara individu mahupun kumpulan untuk menerbitkan idea-idea yang kreatif. Pengkaji berharap, secara tidak langsung kajian ini dapat membantu pelajar-pelajar mahupun seniman-seniman muda yang baru berkecimpung dalam dunia seni untuk menggunakannya sebagai teknik alternatif menerbitkan idea-idea kreatif seterusnya menghasilkan karya seni yang bermutu tinggi.

1.7 Batasan Kajian

Kajian ini hanya tertumpu pada proses menerbitkan idea. Idea-idea kreatif ini seterusnya digunakan untuk menghasilkan karya seni kalangan pelajar seni visual mahupun seniman muda.

Proses menerbitkan idea ini tertumpu kepada teknik yang terkandung di dalam *Lateral Thinking* yang dipopularkan oleh Dr. Edward de Bono iaitu Instrumen Provokatif Operasional (PO).

Instrumen ini terbahagi kepada dua jenis iaitu PO1 (intermediate impossible) dan PO2 (random juxtaposition/random entry).

BAB 2

TINJAUAN LITERATUR

2.1 Kreativiti

Apa itu kreativiti?. Satu soalan yang mudah tetapi sukar untuk diperjelaskan. Allah adalah Pencipta yang maha kreatif kerana Ia mencipta segala-galanya. Ini termasuklah mencipta manusia sebagai hambaNYA. Penciptaan manusia menandakan kekuasaanNYA sebagai pencipta dan bersifat maha kreatif di dalam penciptaanNya. Menurut Hassan (1991) dalam Mohd. Azhar (2001, hlm. 249):

“Kreativiti merupakan antara sifat-sifat Allah s.w.t yang berjumlah 99 dan terdapat beberapa sifat yang erat kaitannya dengan daya cipta. Iaitu Maha Mengadakan (al-Khaliq), Maha Membentuk (al-Musawwir) dan Maha Mengadakan (al-Mubdi)...”

Sesungguhnya kreativiti merupakan sifat Allah S.W.T yang berjumlah 99 (Mohd. Azhar, 2006).

Dalam Al-Quran banyak dinyatakan sifat-sifat Allah antaranya:

“Allah yang telah menciptakan langit dan bumi dan menurunkan air hujan dari langit, kemudian Dia mengeluarkan dengan air hujan itu berbagai-bagai jenis buah-buahan menjadi rezeki untukmu; dan Dialah menundukkan bahtera bagimu supaya bahtera itu berlayar di lautan dengan kehendak-Nya; dan Dia telah menundukkan (pula) bagimu sungai-sungai. Dia telah menundukkan (pula) bagimu matahari dan bulan yang terus menerus beredar (pada orbitnya); dan telah menundukkan bagimu malam dan siang. Dia telah memberikan kepadamu (keperluanmu) daripada segala apa yang kamu mohon daripada-Nya. Jika kamu menghitung nikmat Allah tidaklah kamu dapat menghitung (mengiranya). Sesungguhnya manusia itu, sangat zalim dan mengingkari (nikmat Allah).”

“ Itulah Tuhanmu. Tiada Tuhan kecuali Dia. Pencipta segala sesuatu. Dialah pengurus segala sesuatu.” (Surah Al-An’am; 102)

“Bukankah yang menciptakan langit dan bumi sanggup mencipta seperti itu? Dialah Maha Pencipta dan Maha Mengetahui.”

(Surah Yassin: 81)

“ Pencipta langit dan bumi. Bagaimanakah boleh dia beranak? Padahal Dia tidak beristeri. Dan Dia mencipta segala sesuatu dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu.”

(Surah Al-An'am: 101)

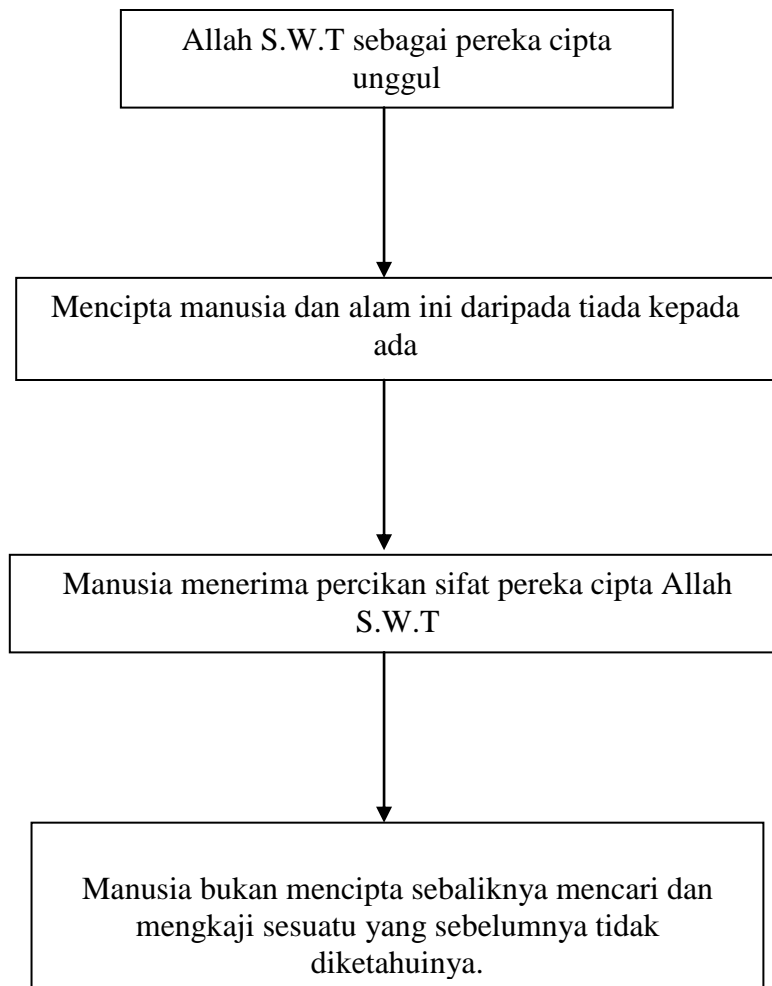
“Dialah yang menggambarkanmu di dalam rahim sebagaimana Dia kehendaki. Tiada Tuhan kecuali Dia yang Maha Mulia dan Bijaksana.”

(Surah Ali 'Imran: 6)

Kepercayaan mengikut perspektif Islam tentang penciptaan oleh Tuhan, turut disokong oleh John (2002) dalam Mohd. Azhar (2006) yang mengatakan:

“Only God could create, and whatever he created was original. Man could only rearrange what God had created.”

Ayat-ayat al-Quran ini, sudah cukup jelas menggambarkan kreativiti itu adalah hak mutlak Allah sebagai tanda kebesaran dan kehebatannya sebagai pencipta. Kreativiti pencipta dan hambanya tidak boleh sama sekali disamakan ini kerana Allah adalah mencipta daripada tiada kepada ada. Kreativiti manusia pula merujuk kepada campur tangan atas hasil daripada ciptaan Allah.



Rajah 2.1 Konsep Kreativiti Antara Pencipta dan Hambanya (ubahsuai dari Mohd Azhar, 2006.)

Sebagai hambaNYA manusia juga mempunyai daya kreativiti. Ini kerana elemen kreativiti telah dibekalkan oleh Pencipta kepada hambanya adalah sebagai bekalan kehidupan manusia dalam meneruskan kelangsungan hidup di muka bumi ini. Muhammad Mokhtar (2009) mengatakan:

*“Kita ketahui setiap manusia ‘mewarisi’ sifat-sifat Tuhan sebagai bekal hidup di dunia ini. Antaranya adalah sifat-sifat yang ada dalam **asmaul husna** seperti al-Khaliq (yang maha mencipta) manusia mempunyai sifat mampu mencipta sesuatu, **al-Qayyum** (yang maha tegar dan mandiri), manusia mempunyai sifat tegar dan mandiri dalam menghadapi sesuatu. Begitu juga dengan sifat-sifat*

yang lain. Oleh itu, sekiranya semua sifat dapat dikembangkan dengan baik, tentu manusia mampu menghasilkan kreativiti dan karya yang luar biasa.”

Dalam pada itu, menurut Ainon dan Abdullah (1994), *“Sebilangan tokoh kreativiti percaya bahawa semua orang kreatif...”* pernyataan ini sudah mengimbangi diantara kepercayaan Islam (seperti yang dinyatakan dalam Al-Quran) dan kajian saintifik bahawa kemampuan kreativiti memang sudah ada dalam diri manusia. Sekaligus membenarkan sifat Tuhan yang Maha Mengasihani; untuk manusia meneruskan kelangsungan hidup di muka bumi.

Banyak penemuan-penemuan idea-idea kreatif berlaku pada tokoh-tokoh dunia dalam keadaan yang tidak terduga dan secara tidak langsung sama sekali. Ini membuktikan kreativiti sentiasa berlaku dalam kehidupan seharian manusia. Menurut Tut Sayogya (2010), *“Albert Eistein penemu realitiviti $E=mc^2$ secara tiba-tiba telah mendapat idea ketika sedang mencukur misai. Kreativiti memang memerlukan ruang bagi perkembangan imaginasi, untuk menemui idea-idea segar. Para genius dalam bidang ilmu apapun, majoriti menemui idea ketika mereka dalam keadaan sedar (in-trance state)”*.

Pernyataan bahawa idea yang lahir adalah bermula daripada perkara yang tidak terduga inilah yang sebenarnya menjadi intipati kaedah pemikiran kreativiti dalam kajian ini. Penjanaan idea melalui proses yang tidak disengajakan iaitu menggunakan kaedah pemikiran lateral. Berkenaan intipati penjanaan idea kreatif ini, menurut Edward de Bono (2002), sesuatu idea kreatif adalah muncul secara kebetulan, hasil “kemalangan”, atau “kesilapan” sebenarnya dihasilkan oleh provokasi. Beliau memberi contoh penciptaan antibiotik, penemuan kortisol, kaedah pengimunan Pasteur dengan menggunakan agen virus yang lemah, penciptaan bahan nilon, sinaran X-ray, filem fotografi, dan sebagainya.

Kita selalu mengatakan kreativiti adalah berkait dengan bidang kesenian. Hakikatnya kreativiti bukan seperti yang kita gambarkan. Adakah seorang saintis itu tidak kreatif? Jawabannya adalah tidak! Bidang sains pun tidak terlepas dalam menggunakan kreativiti dalam menghasilkan penemuan-penemuan baru dan pernyataan ini dapat disokong oleh kenyataan yang telah dibuat oleh Canby (1980) dalam Mohd. Azhar (2001, hlm. 249) yang menyatakan:

“...kegiatan kreativiti sains dan teknologi telah pun bermula sejak 30,000 tahun yang lampau.”

Kreativiti merupakan gaya hidup manusia dalam semua bidang. Menurut Mohd Azhar (2006), kreatif sebagai gaya hidup merupakan satu konsep yang dominan dalam pemikiran kreatif. Tambahnya lagi, umumnya manusia bergerak dan bertindak balas terhadap ransangan persekitarannya secara kreatif. Kreativiti merupakan elemen yang penting dalam semua aspek kehidupan manusia.

Sementara itu, Reid and Petocz (2004) dalam Jose G.Gomez (2007) ada menyatakan:

“...creativity is viewed in different ways in different disciplines: in education it is called “innovation”; in business “entrepreneurship”; in mathematics it is sometimes equated with “problem-solving”, and in music it is “performance or composition”. A creative product in different domains is measured against the norms of that domain, its own rules, approaches and conceptions of creativity”.

Pernyataan yang dikemukakan oleh Jose G.Gomez ini adalah jawapan kepada mereka yang menganggap bahawa kreativiti adalah milik bidang tertentu sahaja. Ternyata semua bidang mempunyai kaitan dengan kreativiti tetapi yang membezakan adalah mengikut perspektif bidang masing-masing.

Sementara itu Tut Sayogya (2010), juga berkata, “...*pengembangan kreativiti diperlukan oleh sesiapa pun, tanpa berdasarkan kepada ‘bakat atau tidak berbakat’. Jika ingin menjadi orang yang hebat, kreativiti sangat diperlukan oleh sesiapa pun*”.

Kebanyakan masyarakat tidak mengambil berat tentang hal-hal kreativiti. Mereka tidak serius memandang fungsi kreativiti sebagai penggerak tamadun kejayaan sesebuah negara. Yang pastinya seperti yang diterangkan di atas, kreativiti adalah faktor terpenting kepada perkembangan tamadun yang ada pada hari ini.

Pernyataan ini selari dengan kata-kata Edward de Bono (2002) yang menyatakan, “*Anehnya kita amat kurang menekankan kreativiti dalam budaya kita meskipun sebahagian besar kemajuan manusia tercapai hasil daripada kreativiti manusia*”. kebanyakan kepada kita lebih meneken kepada pemikiran berlandaskan kemahiran logik semata-mata dan mengabaikan pemikiran kreatif.

Sebagai contoh Munir Shuib (2007) dalam Amer Shakir et al. (2008) kelemahan kemahiran berfikir dan analitik telah menyebabkan 37,000 graduan dari institusi pengajian tinggi susah untuk mendapatkan kerja selepas tamat dari pengajian.

Statistik ini menunjukkan betapa bidang kreativiti (kemahiran berfikir) sangat diperlukan seterusnya selari dengan dasar pembangunan negara menuju ke arah negara maju bermatlamatkan wawasan 2020.

Dalam pada itu, kreativiti pada pandangan Edward de Bono (1993) dalam Mohd. Yusof (2007) lagi adalah, “*One is competence which is doing things efficiently at a low cost and high quality. In order to achive that, we may need creativity to find better and simpler ways of doing things.*

The second use of creativity is to do different things like developing new product, services or markets. There are the two main uses of creativity to be better at what you are doing and find new opportunities.”

Pernyataan Edward de Bono ini adalah contoh kreativiti digunakan dalam bidang perniagaan. Kreatif pada Edward de Bono adalah melihat sesuatu perkara dalam sudut pandangan yang berbeza dari sebelum ini.

Ini bermakna kreativiti bukan milik eksklusif dalam bidang kesenian sahaja tetapi hak milik semua dalam semua bidang. Walau bagaimanapun kreativiti mempunyai sudut tanggapan yang berbeza antara satu disiplin dengan disiplin yang lain. Sebagai contoh kreativiti didalam bidang kesenian lebih menekankan kepada kreativiti menghasilkan karya yang bersifat kontemporari dengan konteks semasa, manakala bidang pendidikan pula, kreativiti diukur berdasarkan kaedah pengajaran yang bersifat baru.

Kreativiti tidak terbatas pada aktiviti seni sahaja, dalam erti kata lain: semua profesion memerlukan kreativiti – agar mampu menjadi seseorang yang unggul (Tut Sayogya, 2010).

Apabila berbicara mengenai kreativiti; sudah pastinya persoalan sejak bilakah kreativiti itu wujud? Adakah kreativiti itu penting dalam membina tamadun manusia? Selalu bermain dalam minda. Adakah jawapannya seperti yang ditulis sebelum ini; kreativiti adalah hak sang pencipta iaitu Allah S.W.T yang mengurniakan kepada manusia sebagai bekalan dalam kehidupan sementara ini.

“Kreativiti bukanlah suatu perkara yang baru kerana kreativiti telah bermula sejak manusia pertama dijadikan Allah s.w.t iaitu Adam a,s selepas itu, ia terus bergerak dan menjana pemikiran manusia dalam membentuk rentetan sejarah dan tamadun hidup di barat dan timur dalam pelbagai bidang

kehidupan seperti ekonomi, politik dan sosiobudaya daripada yang bercorak kuno-klasik hinggalah pascamoden.

(Mohd. Azhar, 2001)

Kreativiti juga bukan hanya melibatkan kepada penciptaan dan penjanaan sesuatu idea sahaja, bahkan kreativiti adalah lebih daripada itu. Menurut Mohd Azhar (2003) sebenarnya kreativiti adalah lambang mental dan psikologi yang sihat. Kreativiti berhubung kait dengan keseluruhan daripada konsep keharmonian, kejujuran, keikhlasan, penglibatan personal, semangat, ketinggian motivasi dan tindakan.

Kreativiti merupakan pemangkin kepada kejayaan sesebuah negara. Tanpa kreativiti kejayaan sudah pasti sukar untuk diraih. Kreativiti juga disifatkan sebagai sumber inspirasi dalam membina tamadun masyarakat dan Negara. Untuk itu penekanan aktiviti kreativiti di Malaysia sangat jelas kelihatan ketika era pentadbiran Perdana Menteri ke-4 Malaysia Tun Dr. Mahathir Mohamad lagi.

Sebagai contohnya Tun Dr. Mahathir, memberi penumpuan terhadap industri permotoran sehingga lahir kereta nasional pertama Malaysia iaitu Proton Saga pada tahun 1983. Selain daripada itu juga, Tun Dr. Mahathir turut memperkenalkan visi negara Malaysia iaitu Wawasan 2020.

Mengulas lebih lanjut mengenai perkara ini Yong (1993) dalam Amer Shakir et al. (2008) menyatakan, *“In the Malaysian context, sensitivity in organizations towards creativity should be developed and companies in Malaysia must provide the conducive environment that can encourage the exercising and practicing of creativity in the workplace”*.

Jelas sekali, keperluan untuk membentuk masyarakat yang kreatif, persekitaran yang kondusif mesti dititikberatkan, seterusnya merangsang budaya kreatif di tempat kerja.

Pendapat ini selari dengan kenyataan Md. Nasir Ibrahim dan Prof. Madya Iberahim Hassan (2003) yang menyatakan:

“Kreativiti penting kepada generasi sekarang dan adalah unsur yang diberi penekanan dalam mencapai matlamat Wawasan 2020.”

Dr. Mahathir (2002) dalam Mohd. Yusof (2007) ketika melancarkan *Wings of creativity* pernah mengatakan bahawa:

“The greatest asset of any nation is the creativity of its people.”

Atas dasar kepentingan kreativiti dan tanggungjawab kerajaan terhadap masyarakat terutamanya di Malaysia; di bawah kementerian pendidikan Malaysia telah mengambil langkah drastik pada tahun 90-an memperkenalkan Kemahiran Berfikir Secara Kreatif dan Kritis (KBKK) di sekolah untuk menmpakkan usaha melahirkan generasi yang berdaya cipta tinggi dan berwawasan (Solihin Osman, 2004).

Untuk melahirkan generasi yang mempunyai nilai-nilai kreativiti, pelbagai cara boleh dilakukan dalam mengembangkan bakat kreativiti dalam setiap diri individu. Penghalang kepada proses pengembangan kreativiti ini, adalah berpunca daripada paradigma corak pemikiran masyarakat itu sendiri. Antara paradigma corak pemikiran masyarakat menurut Tut Sayogya (2010) adalah seperti:

1. Kreativiti sebagai bakat turun temurun, sehingga tidak mampu dipelajari oleh anak daripada ibu bapa yang tidak berbakat. Jawapannya adalah: Tidak benar! Setiap orang memiliki Kecerdasan Visual-Ruang dalam otak kanannya (rujuk teori otak di bab berikutnya).
2. Orang yang kreatif dianggap ‘lebih bodoh’ berbanding dengan orang yang tidak kreatif. Orang yang tidak kreatif dianggap lebih mahir di bidang matematik dan sains. Jawapannya adalah: salah! Contoh: Leonardo Da Vinci, pencipta lukisan Mona Lisa dan benda di luar seni rupa, seperti kipas, helicopter dan lain-lain. Beerti, da Vinci memahami ilmu yang dikendalikan oleh otak kirinya secara sempurna.

3. Matematik adalah modal utama orang yang boleh hidup layak, kaya, berpangkat dan dihargai. Ramai orang yang berjaya bermodalkan bahasa, muzik, seni dan lain-lain. Kejayaan demi kekayaan dapat dicapai oleh orang-orang yang kreatif: The Beatles, Beyonce Knowles, Titik Puspa, Tukul Arwana dan lain-lain.
4. Orang kreatif kebiasaannya miskin, tidak kemas, ganjil dan tiada masa depan. Jawapannya: tidak benar! Ramai seniman yang berjaya, bersih, rapid an tidak ganjil. Kreativiti tidak hanya dalam menghasilkan hasil seni rupa, muzik- tetapi boleh berlaku dalam bentuk kreativiti dalam membuat keputusan, menyelesaikan masalah dan lain-lain. Pemilik Microsoft, Bill Gates merupakan seorang yang kreatif di zaman moden.
5. Sehingga kini, ibu bapa menginginkan purata anak-anak yang ber-IQ. Pemerintah memulakannya melalui kedudukan, agar tercipta siswa yang unggul (1-10) dan siswa di luar kedudukan. Jelas salah. IQ hanya diperlukan oleh seseorang ketika masih dalam pendidikan, bukan sebagai modal berkerjaya. Dukungan IQ pada kejayaan seseorang hanya 20%, selebihnya 80% didukung oleh EQ (kecerdasan emosional).

Apa yang digariskan oleh Tut Sayogya ini adalah paradigma corak pemikiran masyarakat Indonesia, tetapi keadaan masyarakat Indonesia dan Malaysia tidak jauh berbeza. Sebagai contohnya kejayaan seniman Malaysia; memperolehi jutaan ringgit daripada kerja seni (mengadakan pameran lukisan solo) iaitu seniman Latiff Mohidin.

Secara keseluruhan, jelas sekali elemen kreativiti di dalam pelbagai bidang sebenarnya memainkan peranan yang sangat penting di dalam semua bidang sebagai contohnya dalam pembinaan Negara, masyarakat ataupun dunia. Ini membuktikan kreativiti adalah anugerah yang tidak ternilai dari Allah kepada hambanya sejak penciptaan bumi lagi.

“...sebahagian besar kemajuan manusia tercapai hasil daripada kreativiti manusia.”

(de Bono, 2002)

2.1.1 Definisi Kreativiti

Antara definisi kreativiti yang diberikan adalah seperti berikut:

“...creativity, achievement motivation, and emotion control ability play a more important role than intelligence”

Terman (1925)

“Kreativiti ialah proses yang dilakukan oleh seseorang yang menyebabkan ia mencipta sesuatu yang baru baginya”

(Mead, 1959)

“...kebolehan berkaitan dengan kefasihan, kelenturan dan keaslian”

(Ennis, 1962)

“...keupayaan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai, samada bersifat mautud atau tidak”

(Gilschirst, 1972)

“Kreativiti atau pemikiran kreatif ialah mewujudkan sesuatu yang bersifat baru”

(Kamus webster’s, 1976)

“...kebolehan membina kombinasi ide-idea bagi memenuhi keperluan”

(Halpern, 1984)

“...menghasilkan sesuatu yang kreatif...”

(Perkins, 1984)

“Creativity is an individual's ability to produce appropriate and novel things”

(Hennessey and Amabile, 1988; Ochse, 1990)

“Kreativiti itu ialah kebolehan mewujudkan sesuatu yang baru sama sekali”

(Mohd. Azhar, 2001)

“Kepintaran kreatif ialah keupayaan mengubah idea dan persepsi”

(Ainon Mohd dan Abdullah Hassan, 1994)

“Creativity is, in my view, something that is impossible to define in words”

(Bohm, 1998)

“Kreativiti melibatkan potensi intelektual yang tinggi, yang melibatkan keupayaan menggunakan daya imaginasi, kekuatan mental bagi mengkonseptualisasikan sesuatu idea sehingga menghasilkan sesuatu reka cipta yang mengagumkan”

(Abd. Rahim, 1999)

“Kemampuan mencipta, daya kreatif dan kekreatifan”

(Kamus Dewan, 2002)

“Kreativiti didefinisikan sebagai kualiti-kualiti yang membolehkan seseorang berimaginasi dan mencetuskan banyak idea”

(Mohd. Azhar, 2004)

“...kreativiti adalah sumbangan kepada perkara-perkara serta hasil baru di dalam budaya”

(Csikszentmihalyi, 2003)

“...unik dan berguna”

(Sternberg & Lubart, 2003)

“Keupayaan untuk menghasilkan idea yang bersifat baru, asli dan bermutu”

(Solihin Osman, 2004)

“Kreativiti adalah pengembangan pertumbuhan manusia, pemahaman diri, dan perubahan atau pemulihan corak pemikiran seseorang”

(Tut Sayogya, 2010)

Berdasarkan kepada beberapa definisi yang telah diberikan; kreativiti adalah sesuatu idea bersifat baru yang melibatkan keupayaan mengubah, membina dan mencetuskan banyak idea.

2.1.2 Kreativiti Dalam Seni (seni visual)

“Insan seni yang sejati ialah mereka yang dapat melahirkan suatu realiti baru”

Ungkapan Plato di atas sudah cukup kuat untuk menggambarkan bahawa seniman itu sendiri adalah mereka yang kreatif.

Apabila berbicara mengenai bidang kesenian; sudah pastinya bidang seni merupakan salah satu cabang bidang yang memerlukan elemen kreatif dalam penciptaan produk kesenian. John (1997) dalam bukunya yang bertajuk Pengajaran Kemahiran Berfikir: Teori dan amalan, mengatakan penghasilan karya seni seperti lukisan, sajak dan iklan yang inovatif adalah hasil daripada pemikiran kreatif. Melalui pemikiran kreatif inilah yang dapat menjana idea-idea baru. Kata-kata ini sangat jelas dan terbukti bahawa elemen kreativiti dan pemikiran kreatif sangat berkait rapat dengan bidang seni (seni visual).

Seni merangkumi pelbagai bidang jenis. Masyarakat Malaysia khususnya apabila ditanya mengenai seni; akan mengaitkan dengan seni lakon, seni tarian, dan seni nyayian. Bidang seni bukan hanya terdiri daripada tiga jenis yang disebutkan tadi, tetapi lebih dari itu. Mohd. Isa (1977) mengatakan bidang seni merangkumi pelbagai kelompok. Antaranya adalah:

1. Seni Lukis
2. Seni Ukir
3. Seni Muzik
4. Seni Drama
5. Seni Foto
6. Seni Grafik
7. Seni Bina
8. Seni Catan
9. Seni Perusahaan
10. Seni Tari

11. Seni Pidato
12. Seni Silat
13. Seni Syair (puisi dan prosa)
14. Seni Sastera
15. Seni Suci (sacred)

Berdasarkan kepada senarai di atas, nyata sekali bidang kesenian ini merangkumi bidang yang sangat luas.

Individu-individu yang terlibat dalam bidang kesenian ini digelar dalam pelbagai gelaran berdasarkan pecahan-pecahan bidang seni tersebut. Contoh gelaran-gelaran ini adalah seperti berikut:

1. Pelukis (seni lukis dan seni catan)
2. Pengkarya (seni lukis, seni catan dan seni drama)
3. Seniman (seni lukis, seni catan, seni muzik dan seni drama)
4. Artis (seni muzik, seni drama, seni lukis dan seni catan)
5. Arkitek (seni bina)
6. Ahli perniagaan (seni perusahaan)
7. Dan lain-lain lagi

Gelaran seniman sebagai contohnya dalam Kamus Dewan Bahasa (2002) mendefinisikan sebagai, 1; orang yang mempunyai bakat seni dan dapat mencipta hasil seni serta dapat memperagakan hasil seninya itu. 2; bintang filem (lelaki) yang telah lama melibatkan diri dalam perfileman dan telah mencapai tahap tertentu.

Jika ditinjau kepada makna yang diberikan diatas; istilah seniman ini terbahagi kepada dua kategori secara umum. Pertama seniman merujuk kepada individu yang mempunyai bakat seni yang mencipta hasil seni dan memperagakan hasil seni tersebut. Dalam definisi pertama ini, sangat jelas ungkapan seniman boleh diguna pakai untuk kedua-dua jantina samada lelaki mahupun perempuan. Tetapi gelaran ini hanya terhad dalam bidang seni lukis sahaja.

Berbeda dalam seni lakon, gelaran seniman hanya bersesuaian untuk digelar pelakon lelaki sahaja. Gelaran ini diberikan kepada individu-individu yang mempunyai kemahiran kreatif dalam bidang seni drama (bidang seni).

Seniman menurut Ahmad Sadali (1981), adalah selalu memiliki keinginan untuk membentuk dan selalu ingin berada dalam kegiatan kreatif. Jika dilihat dari pernyataan tersebut ternyata hubungan antara kreativiti dan seniman (bidang seni lukis) merupakan satu ikatan yang penting di dalam menghasilkan hasil seni yang kreatif.

Individu-individu yang terlibat dengan seni adalah mereka yang bekerja dengan potensi kreativiti dalam diri. Elemen kreativiti memang diperlukan bagi insan seni terutamanya mereka dalam bidang seni visual (seniman seni visual). Kreativiti seniman seni visual adalah mencipta imej-imej visual yang bertitik tolak dari idea; menggambarkan dan menterjemahkan dalam bentuk visual. Kebolehan ini dikenali sebagai darjah kecerdasan spatial. Darjah kecerdasan spatial ini merupakan salah satu dari tujuh kebolehan yang berbeza hasil kajian oleh Dr. Gardner.

Abdul Fatah (1994) menambah, *“Darjah kecerdasan spatial ialah kebolehan seseorang mencipta benda di alam ini dan melahirkan gambaran itu dalam minda atau dalam bentuk yang nyata dan konkrit. Darjah kecerdasan boleh dipertingkatkan...”*

Abdul Fatah menambah, terdapat beberapa kemahiran untuk meningkatkan kecerdasan spatial iaitu:

1. Penggambaran cara
2. Persepsi visual
3. Peta minda dan gambarajah
4. Kreatif dan estetik