

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Proses mendesain disebut juga proses pengolahan ide karena termasuk proses pengolahan ide berdasarkan input atau masalah yang ada untuk kemudian menghasilkan output berupa hasil rancangan atau desain. Proses ini pasti dilalui oleh setiap arsitek serta mahasiswa bidang arsitektur dalam rangka mengerjakan dan menyelesaikan tugasnya. Salah satu faktor yang menentukan proses pengolahan ide tersebut adalah kreativitas.

Kreativitas sangat berpengaruh untuk menemukan jawaban dari setiap masalah. Kreativitas sendiri dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, salah satunya adalah pengalaman. Pengalaman terhadap bidang yang berkaitan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas seseorang. Pengalaman dalam bidang arsitektur dapat diperoleh dari berbagai kegiatan, seperti *study tour*, seminar, diskusi, *workshop* hingga pameran arsitektur.

Dewasa ini, kita tidak akan sulit untuk menemukan kegiatan pameran. Hampir setiap tahun selalu ada kegiatan pameran arsitektur, baik yang menampilkan karya peserta didik yang diadakan oleh lembaga pendidikan maupun organisasi kemahasiswaan, ataupun pameran karya arsitektur ternama yang diadakan oleh ikatan arsitektur atau konsultan perancangan.

Pelaksanaan pameran tersebut mempunyai empat fungsi, yaitu sebagai ajang apresiasi, edukasi, rekreasi dan prestasi. Ajang apresiasi sebagaimana dikemukakan di galeri nasional, bahwa: “Pengertian pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas.” (<http://www.galeri-nasional.or.id>). Sementara ajang edukasi, pameran dapat berfungsi sebagai tempat untuk memperoleh pengalaman serta pengetahuan diri. Dengan banyaknya pengetahuan yang dimiliki maka diharapkan nantinya mampu memancing kreativitas diri sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Hurlock (1992), menyatakan bahwa semakin banyak

Muhammad Fauzi Efendie, 2014

PENGARUH KUNJUNGAN KE PAMERAN TERHADAP KREATIVITAS TUGAS : Penelitian Terhadap Mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur JPTA FPTK UPI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Oleh karena itu, penyelenggaraan pameran tugas mempunyai manfaat yang bagus baik bagi peserta maupun pengunjungnya.

Sebagai seorang mahasiswa, sudah sewajarnya, bahkan sudah merupakan kebutuhan untuk mencari pengalaman sebanyak mungkin selama berkuliah. Pengalaman ini tidak hanya akan berguna dalam rangka penyelesaian studinya tapi juga akan sangat berguna hingga setelah lulus nanti. Dalam upaya memperoleh pengalaman tersebut, mahasiswa jangan terbatas hanya dalam perkuliahan saja, tetapi juga harus aktif menambah pengalaman di luar perkuliahan, mengikuti atau mengunjungi kegiatan pameran arsitektur adalah salah satunya.

Hanya saja, yang seringkali terjadi adalah masih banyak mahasiswa yang merasa apa yang diperolehnya dalam kegiatan perkuliahan sudah cukup untuk menunjang kegiatannya akademisnya, sehingga cenderung malas untuk menambah pengalaman atau mengikuti kegiatan di luar perkuliahan. Padahal apa yang diberikan oleh dosen hanya sebagian kecil saja dari apa yang ada di luar sana. Akibat dari kurangnya pengalaman tersebut, potensi kreativitasnya pun tidak berkembang secara maksimal, dan akhirnya tidak sedikit yang mengalami kesulitan untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas perkuliahan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul, **“Pengaruh Kunjungan Ke Pameran Terhadap Kreativitas Tugas”**..

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pentingnya pengalaman mengunjungi pameran arsitektur untuk menambah pengetahuan untuk meningkatkan kreativitas mengerjakan dan menyelesaikan tugas perkuliahan.

2. Adanya mahasiswa yang belum memahami pentingnya menambah pengetahuan di luar perkuliahan untuk meningkatkan kreativitas mengerjakan dan menyelesaikan tugas perkuliahan.

C. **PEMBATASAN DAN PERUMUSAN MASALAH**

1. **Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Pengalaman Kunjungan ke Pameran.

Pengalaman kunjungan ke pameran termasuk ke dalam Pengalaman berarsitektur ditinjau dari dua aspek diantaranya, yaitu : mengalami dan memahami.

- b. Kreativitas Tugas.

Kreativitas Tugas ditinjau berdasarkan dimensi proses, yaitu terdiri dari aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*), dan keaslian (*originality*).

- c. Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur Universitas Pendidikan Indonesia (JPTA UPI)

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur JPTA UPI pada semester genap tahun ajaran 2013/2014.

2. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

- a. Bagaimana gambaran kunjungan ke pameran?
- b. Bagaimana gambaran kreativitas tugas?
- c. Seberapa besar pengaruh kunjungan ke pameran terhadap kreativitas tugas?

D. **PENJELASAN ISTILAH DALAM JUDUL**

Judul perlu dijelaskan istilah-istilahnya untuk menyamakan persepsi mengenai arah penulisan agar tidak terjadi salah pengertian. **“Pengaruh**

Kunjungan Ke Pameran Terhadap Kreativitas Tugas”

Muhammad Fauzi Efendie, 2014

PENGARUH KUNJUNGAN KE PAMERAN TERHADAP KREATIVITAS TUGAS : Penelitian Terhadap Mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur JPTA FPTK UPI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 2002)
2. Kunjungan ke pameran adalah kegiatan mendatangi atau menghadiri suatu kegiatan penyajian karya arsitektur baik karya mahasiswa maupun karya arsitek ternama.
3. Kreativitas tugas adalah kemampuan mahasiswa untuk menghasilkan pemecahan masalah atas masalah yang ada, atau kemampuan menghasilkan produk atau karya yang merupakan tugas perkuliahan.

E. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran kunjungan ke pameran mahasiswa program Studi Teknik Arsitektur di luar perkuliahan.
2. Untuk mengetahui gambaran kreativitas tugas mahasiswa program Studi Teknik Arsitektur.
3. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh kunjungan ke pameran terhadap kreativitas tugas.

F. KEGUNAAN PENELITIAN

Adapun kegunaan dari penelitian ini ditujukan kepada beberapa pihak, yaitu mahasiswa, dosen, jurusan dan peneliti sendiri.

1. Mahasiswa
Penelitian ini dapat membantu meningkatkan kreativitas yang dimiliki terutama kreativitas dalam hal mengerjakan dan menyelesaikan tugasnya.
2. Dosen dan Praktisi Pendidikan
Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugasnya.
3. Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan dan mengkreasikan proses pembelajaran secara optimal terutama dalam meningkatkan kreativitas.

4. Peneliti dan Pembaca

Penelitian ini menambah pengetahuan umum dan wawasan baik dari segi teori maupun praktis.

G. TOPIK TERKAIT PENELITIAN

1. Judul:

“ Hubungan Pengalaman Berarsitektur Dengan Kreativitas Desain Mahasiswa ”

Penulis: Elin Sekar Marlinda

Universitas: Universitas Pendidikan Indonesia

Tahun: 2012

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengalaman berarsitektur, tingkat kreativitas desain, dan kontribusi pengalaman berarsitektur mahasiswa terhadap kreativitas desain arsitektur. Penelitian menggunakan metode deskriptif korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data, untuk pengukuran variabel pengalaman berarsitektur, menggunakan teknik angket, sedangkan pengukuran variabel kreativitas desain memakai tes. Populasi adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman berarsitektur mahasiswa termasuk dalam kategori cukup tinggi, sedangkan kreativitas desain mahasiswa tergolong rendah. Uji hipotesis, memperlihatkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pengalaman berarsitektur mahasiswa dengan kreativitas desain arsitektur mahasiswa, dengan koefisien korelasi sebesar 0,66 yang termasuk kategori tinggi. Kontribusi pengalaman berarsitektur terhadap kreativitas desain mahasiswa sebesar 43,76%, sisanya ditentukan oleh faktor lain.

2. Judul:

Muhammad Fauzi Efindie, 2014

PENGARUH KUNJUNGAN KE PAMERAN TERHADAP KREATIVITAS TUGAS : Penelitian Terhadap Mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur JPTA FPTK UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

“ Kontribusi Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur I ”

Penulis: Achmad Bahrulhayat Y

Universitas: Universitas Pendidikan Indonesia

Tahun: 2011

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh informasi tentang kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dan kontribusinya terhadap prestasi belajar. Penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data, untuk pengukuran variabel kemampuan berpikir kreatif menggunakan kuesioner, sedangkan prestasi belajar menggunakan data nilai hasil belajar. Populasi adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang mengontrak mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur I (SPA I) pada tahun 2010/2011. Uji hipotesis, memperlihatkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan berpikir kreatif terhadap prestasi belajar mahasiswa, dengan koefisien korelasi sebesar 0,445 yang termasuk kategori tinggi. Kontribusi kemampuan berpikir kreatif terhadap prestasi belajar mahasiswa sebesar 48,9%.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel dan objek penelitian, berikut adalah perbedaan yang membedakan penelitian tersebut:

1. Variabel dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah kunjungan ke pameran dan kreativitas tugas.
2. Objek Penelitian adalah mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur JPTA UPI.