

# MASALAH KREATIVITAS DAN PENGUKURANNYA

Sugito  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Medan

## ABSTRAK

Kreativitas berhubungan erat dengan masalah daya cipta, yaitu kemampuan seseorang menciptakan sesuatu yang baru yang sebelumnya belum ada. Gagasanya tumbuh dari imajinasi yang membentuk fantasi, yang bersumber dari dalam diri secara murni atau dapat juga bersumber dari luar diri dari sesuatu yang sudah ada. Kreativitas dicirikan melalui kemampuan yang menggambarkan sensitivitas, kelancaran berpikir dan keluwesan berpikir, orisinalitas dan kerincian seseorang dalam mewujudkan suatu gagasan dalam bentuk produk/karya. Pengukurannya dilakukan dengan tes kreativitas figural atau tes verbal. Berkenaan dengan pengukuran kreativitas, tes yang paling banyak digunakan adalah tes kreativitas figural yang dikembangkan oleh Torrance yang dikenal dengan TTCT (*Torrance Tests of Creative Thinking*) dalam bentuk tes melengkapi gambar (*the drawing completions test*) yang dinamai dengan tes Wartegg.

**Kata Kunci :** *daya cipta, tes kreativitas figural Torrance*

### A. PENDAHULUAN

Kreativitas dapat hadir secara individu atau kelompok dalam bentuk diberbagai bidang seperti bidang seni, teknologi, politik, ekonomi, pendidikan dan sebagainya, jadi kreativitas tidak hanya terdapat dalam bidang seni namun kreativitas hadir dalam semua sendi kehidupan, namun memang kreativitas sangat erat dengan bidang-bidang seni. Kreativitas merupakan kegiatan yang dilakukan orang setiap hari, hal ini dapat ditandai dengan adanya perkembangan, perubahan, dari waktu ke waktu dalam segala sendi kehidupan, namun demikian istilah kreativitas umumnya dianggap orang suatu aktivitas yang selalu berhubungan dengan bidang seni, meski anggapan itu dapat dibenarkan karena aktivitas bidang seni lekat dengan kreasi, atau kreativitas selalu dihubungkan dengan sesuatu penemuan yang luar biasa. Bahkan ada yang memandang suatu

hal yang aneh-aneh, yang berkaitan dengan bawaan sejak lahir.

Penggunaan istilah kreatif banyak digunakan dalam berbagai konteks yang berkenaan dengan tingkah laku terlebih dalam bidang pendidikan seni. Jadi unsur kebaruan menjadi ciri khas dalam suatu aktivitas yang berkategori kreatif. Suryahadi (1994) berpandangan bahwa kreatif berarti memiliki kemampuan mencipta. Menurut pandangan ini kreatif diartikan sebagai daya kemahiran seseorang membuat sesuatu sebagai hasil ciptaan, kreatif menggambar berarti memiliki kemampuan menciptakan suatu gambar. Soenarjo (1996) memberikan pandangannya bahwa anak berkreasi berarti membiasakan anak memecahkan masalah dengan cara yang bersifat baru. Unsur kebaruan menjadi ciri khas dalam suatu aktivitas yang berkategori kreatif. Sedangkan Semiawan (1987) mengartikannya sebagai kemampuan untuk mencipta suatu produk baru, dan

ditegaskannya bahwa ciptaan itu tidak harus seluruhnya produk baru, tetapi boleh jadi hasil dari penggabungan, pengkombinasian yang unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya.

Kreatif ditekankan pada adanya hasil (produk) dan baru (lain dari yang lain), tetapi bisa saja hasil ciptaan idenya bersumber dari sesuatu yang sudah ada, namun telah dimodifikasi misalnya dengan cara menggabungkan, mengkombinasikan atau mengurangnya. Secara implisit perbuatan kreatif dapat saja dengan cara meniru, namun dengan tidak meninggalkan unsur-unsur yang menjadi karakteristik produk yang ditiru sehingga menghasilkan sesuatu yang baru lagi. Sebagaimana yang diutarakan McFee (1970) *Creativity as the behaviour of a person in inventing new patterns, forms or ideas or organization*. Kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru tidak hanya kemampuan membuat sesuatu yang benar-benar asli, tetapi boleh jadi kemampuan mengembangkan sesuatu yang sudah ada dengan merombak dan menyusun kembali menjadi bentuk yang baru.

Sundariyati dan Muharram E. (1992) membedakannya dalam tiga pengertian yaitu kemampuan membuat kondisi baru, kemampuan menggunakan data atau informasi, dan kemampuan yang mencerminkan pengembangan dan pengayaan gagasan. Kemampuan yang pertama kreatif sebagai ciptaan yang benar-benar baru (orisinal), kemampuan kedua kreatif sebagai ciptaan baru namun idenya tidak murni lagi (sudah ada sebelumnya), dan kreatif yang ketiga sebagai ciptaan yang idenya merupakan pengembangan dari hasil ciptaan yang sudah ada. Pandangan ini juga memiliki kesamaan dengan yang dikemukakan oleh Milfayetty (1995) mengutip pendapat Hurlock bahwa kreativitas sesungguhnya merupakan

kesanggupan menghasilkan produk atau perwujudan ide apa saja yang pada dasarnya baru, bentuknya dapat berupa kegiatan yang sederhana atau hasil sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tidak hanya berupa imajinasi saja. Pendapat ini mengemukakan bahwa kreativitas itu harus ada hasil konkritnya, hasil yang dimaksudkan adalah tanda kesanggupan orang menghasilkan suatu produk setelah adanya proses menghubungkan-hubungkan dan menjadikan hasil dengan kesatuan yang utuh, tidak masih dalam angan-angan. Dari uraian dan pandangan-pandangan yang telah dikemukakan maka kreativitas dapat digambarkan sebagai usaha mewujudkan sesuatu yang baru, sebagai hasil dari gagasan imajinasi sendiri atau pengkombinasian dari gagasan yang lain (yang sudah ada) atau hasil sintesis pemikiran dalam bentuk karya yang konkrit.

Kreativitas dicirikan sebagai kemampuan untuk melahirkan ide yang banyak, kemampuan menyesuaikan cara berfikir dengan cara yang lain, berani mengambil resiko, mampu bekerja secara mendetail dan rumit, mampu mengembangkan ide yang sederhana sehingga menjadi jelas, menyerap informasi dengan cepat dan menjadikannya sebagai gagasan yang orang lain tak melihatnya. Pendapat yang sama tentang ciri kreatif disampaikan oleh Field dalam Badiran (1994) bahwa yang membedakan kreativitas setiap individu faktor yang menjadi perhatian adalah sensitivitas terhadap permasalahan, kelancaran berasosiasi, kelancaran gagasan, kelancaran bahasa, kelancaran mengungkapkan/mewujudkan gagasan, unsur orisinalitas, fleksibilitas dan kerincian.

Kreativitas berhubungan erat dengan imajinasi, oleh sebab daya

cipta berawal dimulai dari adanya penemuan gagasan yang tentunya akibat adanya proses imajinasi dengan fantasi-fantasi. Suryahadi (1994) menyatakan bahwa apapun wujud dari kreasi manusia prosesnya pastilah terlebih dahulu dibentuk dalam benak/pikiran yang disebut dengan imajinasi. Sehubungan dengan hal tersebut Broudy dalam Suryahadi (1994) menegaskan bahwa imajinasi sebagai fantasi dan merupakan bagian dari *human cognition*, sedangkan kognisi adalah proses cara manusia mengemukakan alasan, berfikir, mengingat, membayangkan sesuatu. Oleh karenanya imajinasi dalam proses kreatif sangatlah penting sebagai awal munculnya gagasan yang proses selanjutnya direalisasikan dengan tahap pra visual (dalam seni rupa), tahap visualisasi karya sampai pada tahap *finishing* untuk mencapai wujud yang lebih sempurna.

Herberholz yang dikutip Suryahadi (1994) memberikan ciri manusia kreatif menggunakan percontohan terhadap seniman. Hasil pengamatannya dinyatakan bahwa seniman memiliki ciri yang selalu siaga persepsinya, dapat mengembangkan ide secara mandiri, memiliki rasa percaya diri yang kuat, suka mengamati benda, dan memiliki kepekaan estetis. Dari hasil pengamatan ini dapat ditangkap bahwa ciri kreatif ada pada kepekaan persepsi, kemampuan mengembangkan dan melahirkan gagasan, sensitif terhadap lingkungan dan memiliki kepekaan terhadap nilai-nilai estetis.

Secara lebih luas oleh Eberly dalam Suryahadi (1994) mengidentifikasi setiap kreatif dapat dilihat dari *fluent thinking*, *flexible thinking*, *originality*, *elaboration*, *curiosity*, *willingness to take calculated risk*, *preference for complexity*, *intuition*. *Fluent thinking* dapat diartikan sebagai kelancaran

berfikir, *flexible thinking* sebagai keluwesan berfikir untuk menghasilkan gagasan, *originality* sebagai kemampuan menghasilkan ide yang baru, *elaboration* sebagai kemampuan memperkaya ide dengan menambah detail yang diperlukan, *curiosity* sebagai perasaan yang selalu ingin mengetahui sesuatu (penasaran), *willingness to take calculated risk* sebagai kemampuan menafsirkan sesuatu secara bebas, tak takut salah, lebih awal dari yang lain dan suka akan hal yang belum dikenal, *preference for complexity* sebagai sikap senang menghadapi tantangan, *intuition* sebagai kecepatan dan ketajaman pandangan, dapat mengeluarkan ide dari informasi melalui pikiran yang logis.

Guilford dalam Supriadi (1994) ciri kreatif dikategorikan lima bagian yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*) dan perumusan kembali (*redefinition*). Kelancaran dapat dijelaskan sebagai kemampuan menampilkan berbagai macam kemampuan untuk banyak membuat gagasan, keluwesan adalah kemampuan menampilkan berbagai macam pemecahan masalah, orisinalitas adalah kemampuan mengungkapkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak persis meniru, elaborasi kemampuan menguraikan gagasan secara rinci, redefinisi adalah kemampuan untuk melihat kembali permasalahan permasalahan dengan sudut pandang yang berbeda, berbeda pada umumnya.

Kreativitas dicirikan melalui kemampuan yang menggambarkan sensitivitas, kelancaran berfikir dan keluwesan berfikir, orisinalitas dan kerincian seseorang dalam mewujudkan suatu gagasan dalam bentuk produk/karya, dengan demikian maka faktor-faktor tersebut menjadi bahan pertimbangan dalam mengukur

keaktivitas, yaitu kesensitivitasan, kelancaran, keluwesan, keaslian dan kerincian.

## B. PEMBAHASAN

Tentang tes kreativitas umumnya cara pengujiannya dilakukan melalui dua cara yaitu soal tes kreativitas dengan gambar (figural) dan soal tes kreativitas dengan bahasa (verbal). Supriadi (1994) menjelaskan ada lima pendekatan dalam menilai kreativitas yaitu analisis objektif, pertimbangan subjektif, inventori kepribadian, inventori biografis, dan tes kreativitas. Pendekatan analisis objektif adalah menilai secara langsung kreativitas yang hendak diukur melalui suatu produk/karya berdasarkan wujud benda secara fisik. Pertimbangan subjektif adalah pertimbangan yang diarahkan pada orang atau produk kreatif, inventori kepribadian adalah penilaian kreativitas yang diarahkan pada kecenderungan kepribadian kreatif orang yang diuji, inventori biografis adalah menilai kreativitas dengan mengungkapkan aspek kehidupan orang yang dianggap kreatif, sedangkan tes kreativitas adalah untuk melihat atau mengidentifikasi kemampuan seseorang dalam berpikir kreatif.

Berkenaan dengan tes kreativitas dinyatakan Supriadi (1994) bahwa tes kreativitas banyak digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuannya dalam berpikir kreatif. Individu yang memiliki kemamuan berpikir kreatif kelebihannya adalah mampu mengungkap sebanyak mungkin informasi untuk jumlah subjek yang besar dalam waktu yang relatif singkat, indikatornya adalah lebih operasional, spesifik dan terukur. Sedangkan jenis tes kreativitas ditulis Supriadi (1994) yaitu *Alternate Uses, Tests of Divergent Thinking, Creativity Tests for Children* yang dikembangkan oleh

Guilford, *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT) yang dikembangkan oleh Torrance, *Creativity Assesment Packet* yang dikembangkan oleh William, Tes Kreativitas Verbal yang dikembangkan oleh Munandar. Pada umumnya soal tes kreativitas tersebut terbagi menjadi dua bentuk yaitu tes gambar (figural) dan bahasa (verbal).

Tentang kelayakan tes kreativitas untuk pengukuran kreativitas Supriadi (1994) menegaskan bahwa TTCT oleh Torrance adalah tes yang paling terkenal dan banyak digunakan baik tes verbal maupun tes gambar, dan dapat digunakan mulai Taman Kanak Kanak (TK) sampai Perguruan Tinggi. TTCT dilaporkan mempunyai tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi dibanding dengan jenis tes yang dikembangkan oleh para ahli lainnya. TTCT memiliki tingkat validitas dan reliabelitas dengan  $r = 0,90$  angka korelasi yang sangat tinggi dan signifikansinya tak perlu diragukan lagi, sehingga membuktikan TTCT sangat layak digunakan untuk mengukur kreativitas seseorang. Lebih lanjut dinyatakan bahwa menurut penelitian Carl Rosen 1985 TTCT masih merupakan tes kreativitas yang terbaik, dan ditambahkan TTCT mempunyai validitas konstruk, validitas isi, validitas empirik dan reliabelitas yang sangat baik dan tidak diragukan, sehingga TTCT tak diragukan lagi sebagai tes yang baik untuk mengukur kreativitas.

Selanjutnya apakah tes kreativitas yang dikembangkan para ahli tersebut dapat juga diterapkan/digunakan di Indonesia yang mempunyai latar belakang budaya berbeda dengan asal negara pengembangnya, apakah tes tersebut tidak berpengaruh negatif pada hasil yang memungkinkan terjadinya hasil tes yang bias. Supriadi (1994) menegaskan bahwa tidak ada tes yang sama sekali bebas dari pengaruh

budaya, namun ditegaskannya juga bahwa selama ini dapat dipercayai yang paling sensitif terhadap pengaruh perbedaan budaya adalah tes verbal, sedangkan tes gambar (figural) pengaruh budaya tidak begitu mengkhawatirkan, sehingga faktor bias dapat dikesampingkan.

Mengenai tes kreativitas figural TTCT Suryahadi (1994) menjelaskan bahwa tes yang dikembangkan Torrance terdiri atas tiga bentuk yaitu *Picture Construction Activity*, *Incomplete Figure Activity*, dan *Repeated Figure Activity*. Sedangkan Supriadi (1994) menyebutkannya dengan tes mengkonstruksi gambar, tes melengkapi gambar dan tes lingkaran.

Adapun indikator untuk pengukuran TTCT Munandar (1999) menjelaskan bahwa Tes Verbal diskor untuk kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas. Sementara Tes Figural ditambah dengan skor untuk elaborasi. Jadi ada empat indikator pengukuran tes kreativitas figural yaitu kelancaran, kelenturan/keluwesannya, orisinalitas, dan kerincian. Keempat indikator pengukuran tes kreativitas tersebut merupakan acuan yang digunakan dalam mengukur tes kreativitas figural Torrance dalam bentuk tes melengkapi gambar (*the drawing completion test*) yang dinamai dengan Tes Wartegg.

### 1. Tes Wartegg

Kinget (2000) menjelaskan bahwa nilai diagnostik Tes Wartegg terletak terutama pada hasil grafik (*graphic product*) bukan pada aspek verbal ataupun aktivitas lain yang menyertainya, oleh karena itu tes ini cocok untuk disajikan secara kelompok maupun individual. Mengenai dasar-dasar penafsirannya dinyatakan bahwa *The Drawing Completion Test* menyajikan tiga pendekatan studi gambar, yaitu pendekatan melihat gambar dalam hubungannya dengan suatu rangsangan atau kualitas-kualitas

yang disimbolkan, penelaahan isi gambar yang dibuat, dan menelaah cara pelaksanaan penciptaan gambar. Pendekatan yang kedua adalah menelaah isi (*content*) yang dibuat, pendekatan yang ketiga adalah menelaah cara pelaksanaan dalam menggambar (*mode of execution*). Wujud visual apapun sebagai bentuk jawaban atas pertanyaan yang diberikan dapat dianggap sebagai isi, tidak persoalan visualisasi gambar apa yang ditampilkan sebagai gambaran kreativitas yang dimiliki. Visualisasi gambar akan memiliki isi bila mampu memvisualisasikan wujud dunia fisik yang nyata seperti rumah, bunga, manusia, pepohonan dan lain-lain. Wujud itu merupakan manifestasi asosiasi bebas dalam mengungkapkan tanggapan kecenderungan, minat, dan pikiran yang ada dalam diri subjek, dan hal itulah merupakan data proyektif yang diperoleh dari tes Wartegg.

Untuk keperluan diagnostik hanya berdasarkan aspek isi tentu tidak cukup dan tidak reliabel (tidak dapat dipercaya) untuk menafsirkan sesuatu berkenaan dengan diagnosa. Hal ini disebabkan dapat dipastikan individu-individu *testee* memiliki karakteristik tersendiri dan tentunya tidak sama, namun dalam bekerja menghasilkan gambar dengan objek yang sama. Oleh sebab itu perlu dilihat bagaimana individu mengeksekusi (proses pembuatan), bagaimana gambar dibuat, dengan cara apa gambar dibuat, sehingga aspek-aspek ekspresif dalam prosesnya dapat direkam sebagai bentuk atau gambaran kepribadian yang melekat dalam diri individu *testee*.

Tes Wartegg adalah tes kreativitas figural TTCT dalam bentuk tes melengkapi gambar (*the drawing completion test*) yang dikembangkan oleh Torrance. Azwar (2000) dalam pengantar terjemahannya menyatakan

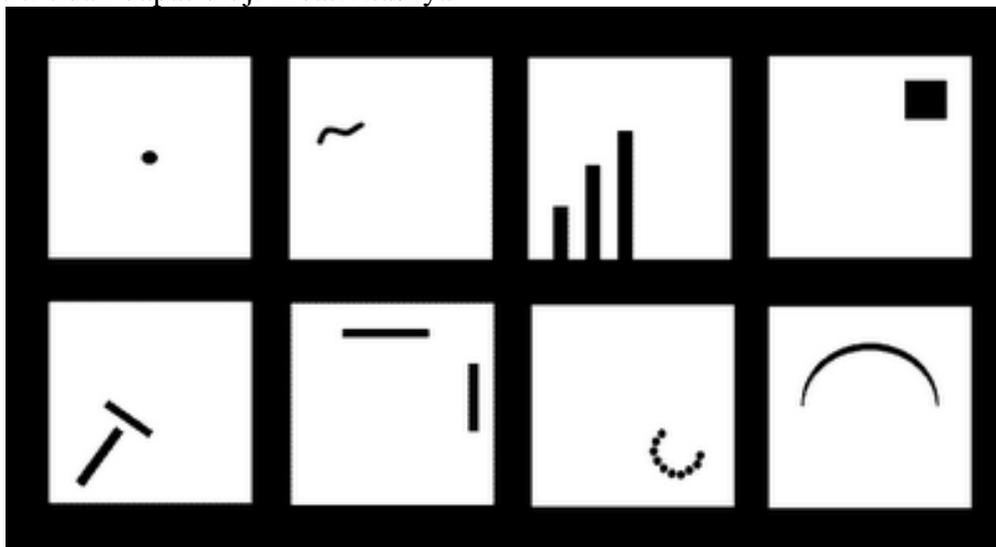
bahwa di antara banyak teknik projektif dalam psikodiagnosatika kepribadian yang diajarkan pada fakultas-fakultas di Indonesia adalah tes menggambarkan yang dikenal dengan nama Tes Wartegg. Pada praktek konseling dan psikoterapi tes Wartegg banyak digunakan oleh para psikolog, karena tes ini dianggap sebagai salah satu tes yang penting.

## 2. Wujud Tes Wartegg

Kinget dalam terjemahan Azwar (2000) menjelaskan tanda-tanda (*sign*) yang ada dalam blanko tes Wartegg berfungsi sebagai stimuli bagi aktivitas asosiatif dan aktivitas grafik. Tanda tersebut juga sebagai sarana perlakuan objektif dalam menggambar. Perlu dipahami dengan seksama bahwa tes Wartegg bukan tes untuk menguji kemampuan atau keterampilan menggambar, tetapi merupakan wujud tes kreativitas figural yang cara pengujiannya dan penafsirannya melalui hasil gambar, jadi individu yang tidak memiliki keterampilan menggambar bukan berarti tidak dapat diuji kreativitasnya

melalui tes ini atau dianggap orang yang tidak kreatif. Sebaliknya pula orang yang memiliki kemampuan baik dalam menggambar adalah orang yang dapat diuji dengan tes ini dan akan disebut kreatif, tentu tidak demikian, karena tes Wartegg tidak menilai gambar dari unsur artistik. Dalam petunjuk pelaksanaan tes Wartegg Kinget (2000) menegaskan bahwa tes ini bukan menguji kemampuan menggambar, subjek tidak diminta untuk membuat gambar yang artistik. Pengujian dilakukan hanya untuk melihat bagaimana subjek mengerjakannya dengan caranya sendiri, jadi dalam bekerja subjek diharapkan mencoba tanpa perlu menghiraukan kurangterampilannya dalam menggambar, karena yang dilihat, diamati, dinilai bukanlah aspek artistiknya (kecantikan/keindahannya).

Adapun wujud visual (blanko tes) Tes Wartegg yang dikembangkan Torrance yang lebih dikenal dengan istilah tes TTCT adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Blangko Tes Wartegg (Kinget, 2000)

## 3. Deskripsi Blanko Tes Wartegg

Mengenai blanko tes Wartegg Kinget (2000) menyebutnya sebagai stimulus, dan mendeskripsikanya

menjadi 8 (delapan) blanko stimulus, yaitu:

1. Stimulus 1: **Titik**

Memiliki karakteristik kecil, ringan, bundar, dan sentral, sendirian, stimulus ini tidak menonjol dan mudah terlewatkan oleh subjek yang kurang perseptif atau kurang sensitif. Akan tetapi letaknya yang persis ditengah-tengah menyebabkannya begitu penting dan tak dapat diabaikan, dengan begitu mencullah ketegangan antara imajinasi dan pemikiran dikarenakan stimulus ini secara materi tidak berarti namun memiliki fungsi sangat penting dalam mewujudkan suatu gambar.

2. Stimulus 2: **Garis kecil menggelombang**

Mensugestikan sesuatu yang hidup, bergerak, bebas, menggelepar, tumbuh, atau mengalir. Kualitas stimulus ini menolak perlakuan seadanya atau penggunaan cara-cara teknikal akan tetapi menghendaki suatu integrasi kedalam sesuatu yang hidup dan dinamik.

3. Stimulus 3: **Tiga garis mendatar yang menaik secara teratur**

Mengekspresikan kualitas kekakuan, kekerasan, keteraturan, dan kemajuan. Kualitas-kualitas ini berbaur dan menimbulkan kesan rumit mengenai organisasi yang dinamik, perkembangan yang bertingkat, konstruksi metodik, dan semacamnya.

4. Stimulus 4: **Segi empat hitam**

Tampak berat, utuh, padat, menyudut dan statik, mengesankan materi yang keras, sama sekali tidak hidup. Stimulus ini juga tampil suram sehingga mudah diasosiasikan dengan sesuatu yang depresif bahkan sesuatu yang mengancam.

5. Stimulus 5: **Dua garis miring yang berhadapan**

Sangat kuat mengesankan gagasan mengenai konflik dan dinamika. Posisi garis yang lebih panjang menggambar sesuatu yang langsung terarah ke atas berhadapan dengan garis pendek yang

menghadangnya. Kekakuan garis-garis ini dan posisinya yang saling tegak lurus mensugestikan konstruksi dan pemakaian yang bersifat teknikal.

6. Stimulus 6: **Garis-garis horizontal dan vertikal**

Sangatapa adanya, kaku, bersahaja, tidak menarik dan tidak memancing inspirasi. Sekilas tampaknya hanya cocok untuk dijadikan pola-pola geometrik atau objek dasar. Posisinya tidak ditengah menyebabkan penyelesaiannya untuk menjadi sesuatu yang berimbang merupakan tugas yang sulit dan memerlukan perencanaan yang sungguh-sungguh.

7. Stimulus 7: **Titik-titik membentuk setengah lingkaran**

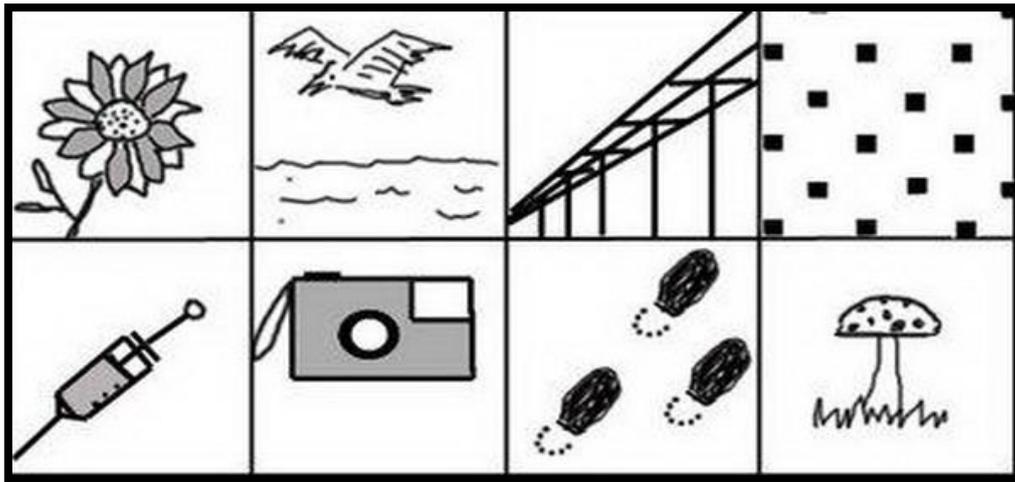
Mengesankan sesuatu yang sangat halus, bundaran yang mungil dan lentur. Menarik hati sekaligus mendatangkan teka teki dikarenakan strukturnya yang kompleks seperti manik-manik. Aspek stimulus ini yang berstruktur jelas disertai letaknya yang agak tanggung memaksa subjek untuk bekerja hati-hati dan tidak bertindak asal-asalan.

8. Stimulus 8: **Garis lengkung besar**

Memiliki kualitas kebundaran dan fleksibilitas yang hidup sebagaimana stimulus 7, tampak tenang, besar, dan mudah dihadapi. Lengkungnya yang halus mendorong penyelesaian kebentuk benda hidup, sedang arah lengkungnya yang menghadap kebawah serta letaknya dalam segiempat mengesankan gagasan sebagai suatu penutup, pelindung, atau tempat berteduh. Dimensinya yang relatif besar juga menggambarkan perluasan dan kebesaran.

**Contoh Hasil Tes wartegg**

Berikut adalah contoh hasil tes kreativitas figural TTCT tes Wartegg:



Gambar 2: Contoh Hasil Tes Warteg (Kinget, 2000)

### C. SIMPULAN

Kreativitas dapat diartikan daya kesanggupan seseorang membuat/menciptakan/menghasilkan sesuatu yang baru lain dari yang lain sebagai wujud dari ide apa saja yang dijemakan dalam suatu produk. Sesuatu yang baru tidak hanya dan harus sesuatu itu benar-benar asli hasil pemikiran sendiri, tapi bisa saja kemampuan mengembangkan, merekayasa, menggabungkan, mengkombinasikan, memodifikasi, mengurangi, menambah dan sebagainya dengan tidak menghilangkan karakteristik sesuatu yang sudah ada sebelumnya menjadi bentuk yang baru.

Kreativitas dicirikan pada kemampuan dalam melahirkan ide, mampu menyesuaikan cara berpikir dengan cara yang lain, berani mengambil resiko, mampu bekerja secara mendetail dan rumit, mampu mengembangkan ide yang sederhana menjadi jelas, menyerap informasi dengan cepat dan menjadi ide yang orang lain tak melihatnya. Dalam bahasa lain ciri kreatif adalah kelancaran (*fluency*) yaitu mampu menampilkan berbagai macam kemampuan untuk banyak membuat gagasan, keluwesan (*flexybility*) yaitu mampu menampilkan berbagai macam

pemecahan masalah, keaslian (*originality*) yaitu mampu mengungkapkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak persis meniru, penguraian (*elaboration*) dan merumuskan kembali (*redefinition*) yaitu mampu menguraikan gagasan secara rinci dan mampu melihat kembali permasalahan dengan sudut pandang yang berbeda. Ciri-ciri di atas diadaptasi menjadi indikator dalam pengujian kreativitas terutama untuk tes kreativitas figural. Kreativitas berkenaan dengan aktivitas orang dalam segala sendi kehidupan sehari-hari baik secara individu maupun kelompok. Kreativitas banyak digunakan dalam berbagai konteks yang berhubungan dengan tingkah laku terlebih dalam bidang seni atau pendidikan seni.

Tentang pengukuran kreativitas dikenal dengan tes figural dan tes verbal. Tes kreativitas figural yang paling banyak digunakan adalah tes Wartegg yang dikembangkan oleh Torrance yang disebut juga dengan TTCT, tes ini banyak digunakan karena memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang sangat tinggi. Tes ini berdasarkan hasil penelitian merupakan tes kreativitas yang dianggap terbaik dan tidak diragukan lagi untuk digunakan mengukur kreativitas. Tes Wartegg adalah bentuk tes melengkapi gambar (*the drawing*

*completion test*) dengan 8 (delapan) blangko tes sebagai stimulus. Tes Wartegg adalah tes kreativitas yang jawabannya dalam wujud gambar, namun tes tersebut bukan menguji kemampuan atau keterampilan seseorang dalam menggambar, tetapi menguji kemampuan berpikir kreatif melalui gambar atau kemampuan menggambarkan, jadi yang dinilai bukan unsur artistiknya.

#### D. DAFTAR PUSTAKA

- Badiran, M. 1998. **Penyusunan Tes Kreativitas Menggambar: Survey** untuk Menemukan Indikator Tes pada SLTP di Medan. Penelitian tidak diterbitkan. Medan: IKIP Medan
- Kinget, G. Marian. 2000. **Wartegg**. Terjemahan oleh Saifuddin Azwar. 2000. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Milfayetty, Sri. 1995. **“Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa PGTK”**. Pelangi Pendidikan . Vol 2 (1), hal 20-23. Medan: IKIP Medan
- Mc. Fee, King Jim. 1970. **Preparation for Art**. California: Wardsworth Publishing Co
- Munandar, Utami. 1999. **Kreativitas dan Keberbakatan**. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Semiawan, Conny. 1987. **Memupuk Bakat dan Kreativitas Sekolah Menengah**. Jakarta: Gramedia
- Soenarjo. 1992. **Model Pembelajaran Kesenian**. Jakarta: Dirjen Dikti
- Sundaryati, Wati. 1992. **Pendidikan Kesenian Seni Rupa**. Jakarta: Dirjen Dikti
- Suryahadi, A. Agung. 1994. **Perekembangan Kreativitas Melalui Seni Rupa**. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Guru Seni Rupa
- Supriadi, Dedi. 1994. **Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek**. Bandung: Alfabeta
- Sekilas tentang penulis* : Drs. Sugito, M.Pd. adalah dosen pada jurusan Seni Rupa FBS Unmed.