

**KONSEP BERPIKIR KREATIF DALAM PEMBELAJARAN
BERBASIS PROYEK DENGAN KERANGKA *DESIGN THINKING*
PADA MATA KULIAH *CREATIVE THINKING***

LAPORAN AKHIR
PENELITIAN PEMULA



M Harun Rosyid Ridlo, M.Sn.

NIP. 199403072022031014 / NIDN. 0707039402

Anggota

Ipung Kurniawan Yuniarto, S.Sn., M.Sn. NIP. 198406172019031011

Utin Della Maharani NIM. 221511018

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA- 023.17.2.677542/2024

Tanggal 24 November 2023

Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian/PKM
Nomor: 481.A/IT6.2/PT.01.03/2024

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

Oktober 2024

ABSTRAK

Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki mahasiswa desain komunikasi visual (DKV) adalah kemampuan berpikir kreatif. Menurut studi, terdapat enam konsep berpikir kreatif, yaitu *divergent*, *temporal-logical*, *imagery*, *intuitive*, *dialectical*, dan *horizontal-vertical thinking*. Kemampuan berpikir ini penting dibutuhkan kaitannya dalam menghasilkan solusi permasalahan dalam konteks komunikasi massa. Untuk melatih kemampuan ini, mahasiswa DKV ISI Surakarta mengikuti pembelajaran pada mata kuliah *Creative Thinking*. Basis konten dalam mata kuliah ini adalah mengeksplorasi ide, menganalisis data, menyarankan solusi, hingga mengimajinasikan alternatif solusi. Model pembelajaran dalam mata kuliah ini adalah melalui model *project-based learning* atau pembelajaran berbasis proyek dengan kerangka *design thinking*. Mulai dari *discovery*, *planning*, *creative*, hingga *application*.

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan konsep berpikir kreatif yang dialami para mahasiswa DKV ISI Surakarta ketika mengikuti pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah *Creative Thinking* dengan kerangka *design thinking*. Proses penelitian ini menggunakan pendekatan *grounded theory* yang bertujuan untuk memunculkan pengembangan teori berpikir kreatif, khususnya dalam kerangka bertahap dalam *design thinking*. Hasil penelitian menunjukkan adanya aktivitas berpikir kreatif berulang. Rangkaian aktivitas ini merupakan proses berpikir kreatif berulang jangka panjang. Konsep proses berpikir ini dapat menjadi bahan evaluasi basis konten pembelajaran mata kuliah *Creative Thinking*, referensi upaya peningkatan daya pikir kreatif mahasiswa, dan referensi pengembangan pembelajaran berbasis proyek di ISI Surakarta.

Kata kunci : Berpikir kreatif, *project-based learning*, *creative thinking*, *design thinking*, *grounded theory*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian berjudul Konsep Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Kerangka *Design Thinking* pada Mata Kuliah *Creative Thinking*. Penelitian ini merupakan penelitian pemula yang didanai DIPA Institut Seni Indonesia Surakarta. Seluruh proses termasuk hambatan yang dialami peneliti sejak merancang, menjalankan, hingga melaporkan penelitian ini dijadikan sebagai pelajaran dan pengalaman. Ada banyak pandangan yang muncul setelah peneliti menyelesaikan penelitian ini. Salah satunya adalah tentang bagaimana proses berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan yang wajib dimiliki seseorang, khususnya bagi desainer komunikasi visual. Hal inilah yang menjadi salah satu motivasi peneliti untuk ke depan terus melakukan penelitian di bidang serupa.

Upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif tidak mudah dilakukan dan membutuhkan proses panjang. Setidaknya penelitian ini dapat terselesaikan dan menjadi gambaran tentang bagaimana kemampuan dan proses berpikir kreatif dapat dilatih di dalam kelas perkuliahan. Peneliti juga akan sangat senang jika penelitian ini dapat menjadi rujukan pustaka bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian bertema serupa. Maka dari itu, peneliti juga selayaknya menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penyelesaian penelitian ini.

1. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Dr. Sunardi, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua LP2M3MP Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Ipung Kurniawan Yuniarto, S.Sn., M.Sn. dan Utin Della Maharani selaku tim peneliti.
5. Seluruh narasumber dalam penelitian ini.

Terakhir, semoga kita semua dapat memanfaatkan pengetahuan yang didapat, menggunakannya untuk saling berbagi dan berkontribusi demi kemajuan.

Surakarta, 31 Oktober 2024

M. Harun Rosyid Ridlo, M.Sn.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian	3
C. Pendekatan Pemecahan Masalah	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Berpikir Kreatif dalam Desain Komunikasi Visual	5
B. Peta Jalan Penelitian	7
BAB III. METODE PENELITIAN	8
A. Desain Penelitian dan Kerangka Berpikir.....	8
B. Konteks Penelitian	9
C. Teknik Pengumpulan Data.....	9
D. Teknik Analisis Data	12
BAB IV. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	14
A. Hasil Temuan	14
B. Pembahasan.....	22
BAB V. PENUTUP	25
DAFTAR PUSTAKA.....	26
LAMPIRAN.....	28
Lampiran 1: Biodata Ketua Peneliti.....	28
Lampiran 2: Biodata Anggota Peneliti.....	32
Lampiran 3: Susunan Tim Penelitian dan Pembagian Tugas.....	36
Lampiran 4: Surat Pernyataan Peneliti	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta jalan penelitian 5 tahun ke depan (2024-2028).....	7
Gambar 2. Kerangka pemikiran penelitian.	8
Gambar 3. Proses analisis data.....	13
Gambar 4. Pengalaman pembelajaran berbasis proyek dalam mata kuliah Creative Thinking....	14
Gambar 5. <i>Mindmapping</i> kelompok narasumber ke-12 terkait isu hak-hak orang dengan disabilitas intelektual.	19
Gambar 6. <i>Mindmapping</i> kelompok narasumber ke-20 yang menampilkan ide dan strategi komunikasi, visual, hingga pemilihan media.....	20
Gambar 7. Pola proses berpikir kreatif berulang dalam aktivitas pembelajaran berbasis proyek.	23



BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat umum mengakui bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah hal penting yang harus dimiliki seseorang. Kemampuan berpikir kreatif dianggap dapat menjadi landasan untuk menghasilkan ide-ide maupun pendekatan baru dalam berbagai situasi. Sementara itu, untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif perlu diupayakan dalam berbagai usaha seperti melalui jalur pendidikan, khususnya perguruan tinggi. Berkaca pada isu tersebut, penting untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat melatih mahasiswa agar dapat berpikir kreatif sesuai dengan esensi dari sudut pandang psikologi.

Praktik penerapan konsep berpikir kreatif ini penting untuk dilakukan kepada mahasiswa desain komunikasi visual (DKV) sebagai bekal kemampuan dasar yang harus dimiliki setelah lulus(1). Alasan lain yang mendasari urgensi penerapan konsep berpikir kreatif ini adalah esensi pembelajaran desain komunikasi visual yang diarahkan sebagai upaya menghasilkan solusi, utamanya dalam konteks permasalahan komunikasi massa. Maka, konsep menghasilkan solusi permasalahan ini menjadi irisan antara tujuan konsep berpikir kreatif dengan esensi karya desain komunikasi visual.

Konsep-konsep berpikir kreatif itu sendiri terdiri pada dasarnya meliputi konsep berpikir secara *divergent*, *temporal-logical*, *imagery*, *intuitive*, *dialectical*, dan *horizontal-vertical*(2). *Divergent thinking* mengarah pada eksplorasi solusi dan pemantik dalam berpikir. *Temporal-logical thinking* berfokus pada penyampaian solusi berdasarkan analisis data. *Imagery* dan *intuitive thinking* bersifat lebih abstrak karena melibatkan imajinasi dalam mengusulkan solusi. *Dialectical thinking* berfokus pada cara untuk melihat suatu masalah dari berbagai perspektif. Sementara itu, *horizontal-vertical thinking* merupakan upaya untuk melihat seluruh masalah yang ada dan mencari hubungan di antaranya.

Berbagai konsep berpikir kreatif semacam ini dalam praktiknya tidak dapat berjalan terpisah dan memiliki urgensi peran yang sama. Sama halnya ketika memikirkan sebuah solusi permasalahan, cara berpikir kreatif secara divergen dan konvergen memiliki peran yang sama-sama penting(3). Untuk menghasilkan pemecahan masalah tidak hanya bisa mengandalkan satu konsep berpikir kreatif saja. Misalnya, cara berpikir *temporal-logical*, *imagery*, dan *intuitive* dapat berjalan beriringan(2) dalam mengeksplorasi pemecahan masalah. Cara

BAB V. PENUTUP

Pengalaman para mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis proyek dalam mata kuliah *Creative Thinking* tahun ajaran 2023/2024 dilakukan dalam enam tahap utama. Tahap awal dimulai memahami isu melalui riset isu dan *customer journey*/riset pengguna. Kemudian, tahapan dilanjutkan dengan *brainstorming* dan *mindmapping* untuk mengeksplorasi ide solusi dan memetakan proses berpikirnya. Tahap akhir, dilanjutkan dengan proses visualisasi ide dan evaluasi. Setiap tahapan aktivitas tersebut terdiri dari proses yang membentuk dan terdiri dari tahapan berulang. Tahapan tersebut meliputi pengumpulan informasi, menentukan informasi, penentuan permasalahan, dan penentuan solusi atas masalah.

Aktivitas berpikir berulang yang dialami para mahasiswa ini menjadi konsep berpikir kreatif berulang dalam waktu lama. Konsep ini dapat disebut sebagai pola berpikir divergen dan konvergen berulang. Di dalam proses berpikir berulang ini terdapat aktivitas berpikir divergen dan konvergen yang terulang berkali-kali. Aktivitas berpikir divergen terjadi pada aktivitas eksplorasi informasi dan eksplorasi masalah. Sedangkan aktivitas berpikir konvergen terjadi pada aktivitas identifikasi informasi dan penentuan ide solusi. Oleh karena itu, konsep yang dapat menjelaskan aktivitas berpikir kreatif yang dialami para mahasiswa dalam pembelajaran berbasis proyek ini adalah konsep **proses berpikir kreatif berulang jangka panjang**.

DAFTAR PUSTAKA

1. Dong X. Discussion on Teaching Reform of Visual Communication Design Major. Curriculum Learning and Exploration. 2024;2(1).
2. He K. A Theory of Creative Thinking. Singapore: Springer Singapore; 2017.
3. Wang B, Wang M. Research on “Creative” Visual Thinking Mode in Visual Communication Design. Dalam: Proceedings of the 2017 7th International Conference on Social science and Education Research (SSER2017). Paris, France: Atlantis Press; 2018.
4. Astuti R. Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pengolahan Limbah Menjadi Trash Fashion Melalui PjBL. Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi. 1 Agustus 2015;8(2):37.
5. Ahmad K, Nurkhin A, Muhsin M, Pramusinto H. Problem-Based Learning Strategy: Its Impact on Students’ Critical and Creative Thinking Skills. European Journal of Educational Research. 15 Juli 2020;9(3):1141–50.
6. Kemp B. Canterbury Christ Church University. 2015 [dikutip 16 Maret 2024]. Design Thinking: An In-Depth Analysis of the Creative Process Behind Designing Visual Identities - ProQuest. Tersedia pada: <https://www.proquest.com/openview/f2b01441b505a945407b7c435b3dc275/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
7. Karjaluoto E. The Design Method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication. San Francisco: New Riders; 2014.
8. Emanuel RC, Challons-Lipton S. Helping Students Transition to Critical and Creative Thinking at the Intersection of Communication and Art. Int J Humanit Soc Sci [Internet]. 2012 [dikutip 16 Maret 2024];2(11). Tersedia pada: www.ijhssnet.com
9. Nuzzaci A. A Picture is Worth A Thousand Words: Visual Thinking Between Creative Thinking and Critical Thinking in The Teaching-Learning Processes. Img Journal. 31 Oktober 2019;1(1):234–53.
10. Ulger K. The Effect of Problem-Based Learning on the Creative Thinking and Critical Thinking Disposition of Students in Visual Arts Education. Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning. 6 Maret 2018;12(1).
11. Sumarni W, Kadarwati S. Ethno-Stem Project-Based Learning: Its Impact to Critical and Creative Thinking Skills. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 31 Maret 2020;9(1):11–21.
12. Foster MK. Design Thinking: A Creative Approach to Problem Solving. Management Teaching Review. 31 Juni 2021;6(2):123–40.
13. Khongprakob N, Kantathanawat T. Design and Visual Thinking Model for Thai Undergraduate Student Online Creative Thinking and Creative Products Promotion. Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT). 2021;12(14):5147–55.
14. Bratslavsky L, Wright A, Kritselis A, Luftig D. The strategically ambiguous assignment: an approach to promoting critical and creative thinking in visual communication. Journal of Visual Literacy. 2 Oktober 2019;38(4):285–304.
15. Hermawan H, Mahardika F, Darmayanti I, Sumantri RBB, Saputra DIS, Aminuddin A. New Media as a Tools to Improve Creative Thinking: A Systematic Literature Review. Dalam: 2023 IEEE 7th International Conference on Information Technology, Information Systems and Electrical Engineering (ICITISEE). IEEE; 2023. hlm. 64–9.
16. Raz T, Reiter-Palmon R, Kenett YN. The role of asking more complex questions in creative thinking. Psychol Aesthet Creat Arts. 7 Desember 2023;

17. Ulger K. The Structure of Creative Thinking: Visual and Verbal Areas. *Creat Res J.* 2 Januari 2015;27(1):102–6.
18. Palmiero M, Fusi G, Crepaldi M, Borsa VM, Rusconi ML. Divergent thinking and the core executive functions: a state-of-the-art review. *Cogn Process.* 23 Agustus 2022;23(3):341–66.
19. Cresswell JW. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset, Memilih di Antara Lima Pendekatan.* 3 ed. Qudsy SZ, editor. Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 2015.

