

PERILAKU MENYIMPANG DAPATKAH MENDORONG TERCIPTANYA KREATIVITAS?

Sophia Novita Angkadjaja

Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra, Surabaya
E-mail: ruthsophia@petra.ac.id

ABSTRAK

Ada anggapan bahwa orang yang kreatif identik berperilaku menyimpang. Hal ini dipicu oleh tampilan gaya hidup pada sebagian kalangan desainer yang tidak umum, ekstenrik, dan sejenisnya yang dikait-kaitkan dengan kreativitas. Perilaku yang demikian biasanya didasari alasan bahwa orang yang kreatif harus berani tampil beda. Sehingga muncul pernyataan bahwa tidak apa-apa dan justru "wajar" bila orang kreatif berperilaku menyimpang dari norma. Namun yang menjadi permasalahan adalah apakah dengan berperilaku menyimpang ini maka kreativitas itu benar-benar akan meningkat.

Kata kunci: kreativitas, perilaku menyimpang, penggagas kreatif

ABSTRACT

There is a belief that creative people are identified by their deviant behaviors. This belief is triggered by how the designer's lifestyle is seen, such as unusual, eccentric, and other kinds of behaviors related to creativity. Generally, these kinds of behaviors is based on a rational that creative people are supposed to be boldly different. Thus, there is an idea that it is okay and it is natural when creative people act deviantly from the norm. The problem is whether deviant behavior increases the creative ability or not.

Keywords: *creativity, deviant behavior, creative people.*

PENDAHULUAN

Then I [Wisdom] was beside Him as a master and director of the work, and I was daily His delight, rejoicing before Him always. [Matt. 3:17; John 1:2, 18.]

Selama puluhan tahun, ada beberapa kepercayaan mengenai kreativitas, antara lain: kreativitas adalah bakat alami dan tidak bisa diajarkan, kreativitas berasal dari para pemberontak (*rebels*), kreativitas muncul karena adanya kebutuhan akan adanya "kegilaan", dan lain sebagainya. Bagi seseorang yang berkecimpung dalam dunia periklanan, istilah kreatif itu sendiri sudah menjadi istilah sehari-hari dan merupakan suatu keharusan – suatu bagian yang tidak terpisahkan dari hidup – untuk dapat membuat iklan yang *outstanding*. Tanpa kreativitas, karya yang dibuat sulit mengenai sasaran dengan tepat dan langsung menancap di benak target audiens.

Kreativitas sangat dibutuhkan bagi dunia desain, utamanya agar dapat tetap eksis di dunia yang semakin sarat dengan persaingan. Sehubungan dengan kompetisi tersebut, masyarakat dapat melihat banyaknya ajang pesta penghargaan kreatif bagi insan dunia periklanan sebagai ajang kompetisi kreatif. Ajang kompetisi kreatif di tingkat internasional antara lain Cannes Lions, Clio Awards, Design & Art Direction

(D&AD), One:Show, Addy Award, New York Festival, Asia Pasific Ad Festival dan Effie Award. Sedangkan di Indonesia sendiri ada Jawa Pos Ad Festival, Pinasthika Ad Festival, Layang Kencana, Daun Muda Award, dan Citra Pariwara. Festival-festival kreatif di tingkat internasional biasanya diramaikan dengan seminar, *workshop* dan *party* yang disponsori oleh jaringan biro iklan yang terkemuka. Pesta-pesta seperti ini juga dilakukan di Indonesia. Bahkan di kota-kota besar seperti Jakarta, para penggagas kreatif¹ ini biasanya memiliki "komunitas *party*" untuk bertemu pada hari tertentu di tempat-tempat *clubbing* yang telah ditentukan sebelumnya.

Kecenderungan untuk mengadakan *party* biasanya cukup dekat dengan dunia hiburan malam. Tempat-tempat seperti itu biasanya dipandang cocok untuk sekedar melepas lelah, menjalin hubungan dengan relasi, membangun jaringan dengan sesama kolega, sekedar gaya hidup atau untuk mencari inspirasi. Insan periklanan sendiri sebagian besar terdiri atas orang-orang kreatif yang tampil eksentrik, berbusana sesuai dengan *mood* mereka, memiliki pola

¹ Yang disebut dengan penggagas kreatif disini adalah para *Creative Director, Art Director, Copywriter, Visualizer* dan jabatan-jabatan lain yang terkait dalam proses penciptaan suatu ide iklan.

pikir dan perilaku yang seringkali menentang aturan ataupun norma yang ada. Sikap eksentrik seperti itu antara lain bisa dilihat di ajang-ajang penghargaan kreatif melalui tampilan mereka yang berani berbeda.

Tidak dapat disangkal bahwa pada akhirnya, beberapa dari mereka yang berpenampilan dan berperilaku eksentrik tersebut bisa memperoleh penghargaan kreatif. Namun apakah kreativitas itu sendiri berkaitan langsung dengan perilaku eksentrik ini?

KREATIVITAS

Sebenarnya apakah yang disebut dengan kreativitas?

Kreativitas berasal dari kata dasar kreatif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif memiliki pengertian yaitu (1) memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan; (2) bersifat (mengandung) daya cipta. Sehingga pengertian kreativitas adalah (1) kemampuan untuk mencipta; daya cipta; (2) perihal berkreasi (Olson, 1992:11).

Menurut Henrik Lisby (*Majalah Desain Grafis Concept Vol.02 Edisi 07'05:14*), seorang arsitek, desainer dan *branding specialist* yang mendapatkan gelar Master of Arts in Architecture and Design dari The Royal Academy of Arts, Copenhagen, Denmark, "Kreativitas adalah menjadi unik.. di tengah-tengah dunia yang segala sesuatunya menjadi semakin mirip..."

Sedangkan menurut David Campbell (1986 :11-12), kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya (1) baru (*novel*): inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan ; (2) berguna (*useful*): lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik/banyak; (3) dapat dimengerti (*understandable*): hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat di lain waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi begitu saja, tak dapat dimengerti, tak dapat diramalkan, tak dapat diulangi – mungkin saja baru dan berguna, tetapi lebih merupakan hasil keberuntungan (*luck*), bukan kreativitas.

Bagi beberapa orang, kreativitas dianggap sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru atau wawasan segar, sebagai hasil dari pola pikir yang "out of the box". Dalam sebuah kamus, kreativitas dikemukakan sebagai proses yang menghasilkan sesuatu yang tidak berkembang secara alamiah atau tidak dibuat dengan cara yang biasa. Kreativitas didefinisikan sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas individu seseorang secara terpadu dalam hubungan

eratnya dengan diri sendiri, orang lain, dan alam (Olson, 1992 :12,14). Ditinjau dari sisi yang lain, kreativitas adalah proses yang digunakan seseorang untuk mengekspresikan sifat dasarnya melalui suatu bentuk atau medium sedemikian rupa sehingga menghasilkan rasa puas bagi dirinya; menghasilkan suatu produk yang mengkomunikasikan sesuatu tentang diri orang tersebut kepada orang lain. Sehingga kreativitas menjadi sangat pribadi sifatnya karena kreativitas adalah menjadi diri sendiri dan mengekspresikan diri sendiri (Bean, 1995:3,5).

Walaupun kreativitas dimulai sebagai proses di dalam perasaan atau gagasan—tetapi juga harus menghasilkan sesuatu yang dapat dilihat. Pikiran dan perasaan mungkin menarik dan penting, tetapi pikiran dan perasaan bukanlah kreatif itu sendiri. Harus ada suatu produk yang mengungkapkan semua pikiran dan perasaan tersebut (Bean, 1995:6-7). Sebagai apapun ide yang kita miliki kalau tidak sampai menjadi kenyataan juga tidak akan dapat dinikmati oleh orang lain. Ini berarti memiliki ide cemerlang barulah awal dari suatu pekerjaan, selanjutnya adalah kerja keras, perencanaan yang matang, usaha persuasif yang jitu dan daya tahan untuk merealisasikan ide tersebut sampai menjadi kenyataan (Hartanto, *Majalah Desain Grafis Concept Vol.02 Edisi 07'05:90*).

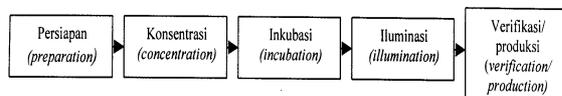
Suatu saat, Reynold Bean menuturkan kisahnya dalam buku Cara Mengembangkan Kreativitas Anak. Dikisahkan suatu ketika ia pergi bersama sekelompok siswa sekolah dalam suatu karyawisata ke Studio Bennie Bufano. Bennie Bufano adalah salah satu pematung yang paling disukai di San Fransisco Bay Area. Karya Bufano, seperti patung St. Francis dan patung satwa dari batu yang "menggemaskan" dapat dilihat di sepanjang Bay Area. Patung satwa dirancang sedemikian rupa supaya anak-anak dapat memanjat dengan mudah tanpa terluka.

Selama karya wisata tersebut, Bufano berbicara tentang seni. Sewaktu ditanya tentang bagaimana ia memutuskan apa yang hendak dipahatnya dari batu tersebut, jawabnya, "Saya hanya memahat terus hingga menemukan binatang apa yang terkandung di dalamnya."

Saat itu Reynold (Bean, 1995:1) berpikir bahwa meskipun pernyataan Bufano tidak benar secara harafiah, namun ia merupakan metafora yang indah. Selang beberapa tahun kemudian Reynold menyadari bahwa pematung tersebut beranggapan bahwa di dalam batu tersebut benar-benar ada binatang yang terkandung di dalamnya. Penglihatan batinnya yang memungkinkan ia membayangkan potensi keindahan yang terkandung di dalam sesuatu yang dipandang sebagian besar orang sebagai bongkahan granit sederhana.

Ada beberapa hal penting tentang kreativitas yang dapat dipelajari dari pematung San Fransisco, Bennie Bufano yaitu bahwa kreativitas lebih banyak berkaitan dengan bermain daripada dengan bekerja. Mempunyai masa kanak-kanak yang memuaskan sehingga seseorang tidak ingin meninggalkan masa tersebut bukanlah sesuatu yang jelek. Setelah proses kreatif disalurkan, orang tidak dapat mengatakan kemana arahnya. Beranggapan ada satwa di dalam batu tidaklah gila apabila hal tersebut mengarah pada sesuatu yang indah. Belajar mencintai apa yang dikerjakan adalah bagian dari hasil dicintai sewaktu mengerjakan. Memupuk kreativitas adalah salah satu tindakan terbaik dan terpenting yang dapat dilakukan orang tua bagi anak. Kreativitas seseorang adalah tempat ia menimba sesuatu yang memuaskan dan menyenangkan (Bean, 1995:9).

Orang-orang kreatif berhasil mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, hal atau produk baru, biasanya sesudah melewati beberapa tahap dengan urutan sebagai berikut: (1) Persiapan (*preparation*): meletakkan dasar. Mempelajari latar belakang perkara, seluk-beluk dan problematiknya. (2) Konsentrasi (*concentration*): sepenuhnya memikirkan, masuk luluh, terserap dalam perkara yang dihadapi. (3) Inkubasi (*incubation*): mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Mencari kegiatan-kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran mengenai perkara yang sedang dihadapi. (4) Iluminasi (*illumination*): tahap AHA, mendapatkan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru. (5) Verifikasi/produksi (*verification/production*): menghadapi dan memecahkan masalah-masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru. Seperti menghubungi, meyakinkan dan mengajak orang, menyusun rencana kerja, dan melaksanakannya (Campbell, 1986:18).



Sumber: David Campbell. Disadur oleh A.M. Mangunhardjana. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius. 1986, p.18

Gambar 1. Tahap-tahap dalam mencapai kreativitas.

Ada seorang bijak yang berkata: "Kesuksesan orang-orang besar tercapai dan bertahan, bukan oleh loncatan yang tiba-tiba. Tetapi sementara orang-orang lain tidur pulas, mereka bekerja keras meniti tangga usaha." (Campbell, 1986:20).

Kreativitas secara umum dapat didefinisikan sebagai suatu proses ataupun kegiatan yang meng-

hasilkan sesuatu yang inovatif, tidak harus baru namun ia dapat *outstanding* dan menjadi unik di tengah segala sesuatu yang kian hari kian mirip, bukan hanya sekedar kebetulan, merupakan suatu pemecahan masalah yang efektif dan berguna, dan yang paling penting adalah ia juga harus dapat dimengerti oleh orang lain. Sehingga ketika pembahasan adalah mengenai desain yang kreatif, maka ia harus merupakan desain yang dapat *outstanding*, *memorable*, dan *understable* serta merupakan *problem solving* bagi produk, jasa ataupun bagi orang-orang yang terlibat.

CIRI-CIRI ORANG KREATIF

Menurut Campbell (1986:27) ciri-ciri orang kreatif secara umum dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) kategori. (1) Ciri-ciri pokok: merupakan kunci awal untuk melahirkan ide, gagasan, ilham, pemecahan, cara baru, penemuan. (2) Ciri-ciri yang memungkinkan: adalah suatu keadaan yang membuat seseorang mampu mempertahankan ide-ide kreatif sekali sudah ditemukan tetap hidup. (3) Ciri-ciri sampingan: tidak langsung berhubungan dengan penciptaan atau menjaga agar ide-ide yang sudah ditemukan tetap hidup, tetapi kerap mempengaruhi perilaku orang-orang kreatif.

Ciri-ciri pokok yang dimiliki oleh orang kreatif antara lain (1) Kelincahan mental—berpikir dari segala arah. Kelincahan mental (*mental agility*) adalah kemampuan untuk bermain-main dengan ide-ide, gagasan-gagasan, konsep, lambang-lambang, kata-kata, angka-angka, dan khususnya melihat hubungan-hubungan yang tak biasa antara ide-ide, gagasan-gagasan dan sebagainya. Berpikir dari segala arah (*convergent thinking*) adalah kemampuan untuk melihat masalah atau perkara dari berbagai arah, segi dan mengumpulkan berbagai fakta yang penting dan mengarahkan fakta pada masalah atau perkara yang dihadapi. Dengan cara demikian ada kemungkinan besar bahwa dihasilkan pemecahan yang tepat mengenai masalah atau perkara tersebut. Orang-orang kreatif memiliki kemampuan-kemampuan diatas dengan baik. Dan kemampuan-kemampuan menjadi semakin baik dan berfungsi semakin baik karena digunakan dan dilatih secara teratur. "Jogging mental" amat berguna bagi mental seseorang, seperti halnya jogging fisik berguna bagi tubuh manusia. John Maxwell (*Enjoying Everyday Life*. Juli 2006:24) mengatakan bahwa ketika seseorang menjadi aktif berkreativitas, maka kemampuan kreativitas (*creative ability*) akan meningkat. (2) Kelincahan mental –berpikir ke segala arah. Berpikir ke segala arah (*divergent thinking*) adalah kemampuan untuk

berpikir dari satu ide, gagasan, menyebar ke segala arah, segi. Daripada langsung sibuk mencari jawaban yang benar, berpikir ke segala arah, mendorong seseorang untuk mencari berbagai jawaban yang berbeda, yang memungkinkan. (3) Fleksibilitas konseptual. Fleksibilitas konseptual (*conceptual flexibility*) adalah kemampuan untuk secara spontan mengganti cara memandang, pendekatan, kerja yang tak jalan. (4) Orisinalitas. Orisinalitas (*originality*) adalah kemampuan untuk menelorkan ide, gagasan, pemecahan, cara kerja yang tidak lazim (meski tak selalu baik), yang jarang, bahkan "mengejutkan". Dalam diri seseorang sebetulnya terpendam sifat nakal kanak-kanak. Sifat itu dapat melahirkan kreativitas yang luar biasa. (5) Lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas. Dari penyelidikan diketemukan bahwa pada umumnya, orang-orang kreatif lebih menyukai kerumitan daripada kemudahan, memilih tantangan dari keamanan, cenderung pada yang banyak tali-temalnya (*complexity*) daripada sesuatu yang sederhana (*simplicity*). Akibatnya orang-orang kreatif dapat bertemu dengan gagasan-gagasan aneh, tali-temali antar perkara yang mengejutkan, dan hal-hal baru daripada orang-orang yang puas dengan yang mudah, aman dan sederhana. (6) Latar belakang yang merangsang. Dalam lingkungan dan suasana latar belakang yang merangsang (*stimulating background*) para calon orang kreatif melihat dan mengalami cara hidup dan cara kerja orang-orang yang sudah jadi dalam bidang mereka masing-masing. Dari orang-orang semacam itu para calon orang-orang kreatif mempelajari pengetahuan, melatih kecakapan baru, dan terdorong untuk memiliki sifat-sifat khas mereka: usaha, tenang dalam kegagalan, tidak putus asa, disiplin, mencari terus, berprestasi dan gairah dalam hidup. (7) Kecakapan dalam banyak hal. Para manusia kreatif pada umumnya mempunyai banyak minat dan kecakapan dalam berbagai bidang (*multiple skills*) (Campbell, 1986:27-33).

Ciri-ciri yang memungkinkan, yang perlu untuk mempertahankan gagasan-gagasan kreatif yang sudah dihasilkan, meliputi kemampuan untuk bekerja keras (*capacity for hard work*), berpikiran mandiri, pantang menyerah, mampu berkomunikasi dengan baik, lebih tertarik pada konsep daripada segi-segi kecil, keingintahuan intelektual, kaya humor dan fantasi, tidak segera menolak ide atau gagasan baru, arah hidup yang mantap (Campbell, 1986:35-43).

Banyak orang kreatif memiliki ciri-ciri sampingan yang membuat mereka tak teramalkan, sulit untuk bergaul dan hidup dengan mereka, sukar diatur. Ciri-ciri ini biasanya mempengaruhi perilaku orang-orang kreatif, diantaranya ialah (1) Tidak mengambil pusing apa yang dipikirkan orang lain. Orang-orang kreatif

berpikir sendiri. Mereka tidak mengambil pusing mengenai apa yang dipikirkan orang lain. Akibatnya mereka menjadi tidak peka terhadap perasaan orang-orang sekitarnya. Karena mereka tidak mempedulikan orang dan kurang memperhatikan adat yang berlaku, seringkali mereka tampak aneh, angkuh dan asosial. (2) Kekacauan psikologis. Orang-orang kreatif lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas, tidak mengendalikan perasaan, dan tidak mengambil pusing pendapat orang-orang lain. Memandang dunia dengan kaca-mata berbeda dari yang lazim, hidup dengan aturan yang tidak biasa, bertindak atas dasar perhitungan khusus, dapat membawa orang-orang kreatif ke dunia batin yang penuh dengan gejolak dan kekacauan. Hal ini dapat membawa mereka ke tengah kekacauan psikologis dan dapat mengakibatkan keberantakan hidup: perkawinan hancur, kehilangan pekerjaan, minum-minum, bahkan membunuh diri (Campbell, 1986:44).

Pemaparan diatas adalah pemaparan mengenai ciri-ciri orang kreatif secara umumnya. Dari ciri-ciri tersebut, maka dapat ditemukan ciri-ciri yang sama pada para penggagas kreatif. Ketika seorang *Creative Director* mendapatkan *brief* dari klien, maka ia harus mengerahkan segala kemampuan kreatifnya untuk dapat menjadi *problem solver* bagi klien. Sehingga langkah yang diambil selanjutnya adalah bagaimana ia akan mengeluarkan semua ide-ide, kata-kata, melihat hubungan yang tidak biasa antara ide-ide, gagasan dan konsep. Ia akan berpikir secara konvergen dan berusaha melihat dari berbagai macam sisi, baik dari produk, konsumen, produsen, dan lain sebagainya. Ia akan mengumpulkan fakta-fakta yang penting dan mengarahkan fakta-fakta tersebut untuk pemecahan masalah. Dan pada akhirnya ia akan berpikir secara "mengejutkan" dan menghasilkan pemecahan masalah dengan cara yang tidak terpikirkan oleh orang lain, meskipun mungkin hal tersebut bisa jadi berupa sesuatu yang sederhana.

PERILAKU MENYIMPANG

Definisi perilaku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud di gerakan (sikap); tidak saja badan atau ucapan.

Simpang, sebagai kata dasar menyimpang memiliki pengertian sebagai (1) sesuatu yang memisah (membelok, bercabang, melencong, dan sebagainya) dari yang lurus (induknya); (2) tempat berbelok atau bercabang dari yang lurus (tentang jalan). Sedangkan pengertian menyimpang sendiri adalah (1) membelok menempuh jalan yang lain atau jalan simpangan; (2) membelok supaya jangan melanggar atau terlanggar (oleh kendaraan dan sebagainya); menghindar (3)

tidak menurut apa yang sudah ditentukan; tidak sesuai dengan rencana dan sebagainya; (4) menyalahi (kebiasaan dan sebagainya); (5) menyeleweng (dari hukum, kebenaran, agama, dan sebagainya).

Perilaku menyimpang ini, pada mulanya berasal dari kebiasaan seseorang pada masa remajanya yang terus terbawa di bawah sadar sampai seseorang tersebut dewasa. Untuk itu alangkah baiknya dicari tahu tentang perilaku menyimpang pada remaja.

Salah satu upaya untuk mendefinisikan penyimpangan perilaku remaja dalam arti kenakalan anak (*juvenile delinquency*) dilakukan oleh M. Gold dan J. Petronio (Weiner, 1980, hlm.497) yaitu sebagai berikut:

Kenakalan anak adalah tindakan oleh seseorang yang belum dewasa yang sengaja melanggar hukum dan yang diketahui oleh anak itu sendiri bahwa jika perbuatannya itu sempat diketahui oleh petugas hukum ia bisa dikenai hukuman.

Dalam definisi tersebut di atas faktor yang penting adalah unsur pelanggaran hukum dan kesengajaan serta kesadaran anak itu sendiri tentang konsekuensi dari pelanggaran itu. Oleh karena itu, merokok menurut definisi tersebut bukanlah kenakalan selama tidak ada undang-undang yang melarang anak di bawah umur untuk merokok. Demikian juga halnya dengan seorang anak yang berumur 17 tahun yang minum bir di negara bagian (di Amerika) yang tidak melarang anak di bawah umur 18 tahun untuk minum. Ia tidak dianggap nakal selama ia tidak mengetahui adanya ketentuan-ketentuan hukum itu dan karenanya ia tidak sengaja melanggar hukum yang berlaku (misalnya karena remaja itu sedang berlibur ke negara bagian lain, sedangkan di negara bagiannya sendiri batas usia minum minuman keras adalah 16 tahun) (Sarwono, 1989:196-197).

Seandainya definisi di atas digunakan, maka yang termasuk kenakalan remaja menjadi sangat terbatas. Padahal kelakuan-kelakuan yang menyimpang dari peraturan orang tua, peraturan sekolah atau norma-norma masyarakat yang bukan hukum juga bisa membawa remaja kepada kenakalan-kenakalan yang lebih serius, atau bahkan kejahatan yang benar-benar melanggar hukum pada masa dewasanya remaja. Dengan perkataan lain, dari sudut psikologi perkembangan dan dari sudut kesehatan mental remaja, juga perlu didefinisikan kenakalan remaja secara lebih luas. Di pihak lain, jangan sampai begitu saja mencap anak sebagai nakal hanya dari penampilannya yang berambut gondrong dan berpakaian jorok.

Secara keseluruhan, semua tingkah laku yang menyimpang dari ketentuan yang berlaku dalam

masyarakat (norma agama, etika, peraturan sekolah dan keluarga, dan lain-lain) dapat disebut sebagai perilaku menyimpang (Sarwono, 1989:197).

Perilaku menyimpang sendiri yang dimaksudkan dalam bahasan ini adalah tanggapan atau reaksi yang terwujud di *action* (sikap); tidak saja badan atau ucapan; yang tidak menurut apa yang sudah ditentukan, yang menyalahi kebiasaan pada umumnya, ataupun menyeleweng dari hukum, kebenaran, agama, dan sebagainya.

Dalam pengertian ini, maka gaya hidup minimum berlebihan, *party* berlebihan yang akhirnya melibatkan obat-obatan terlarang, gaya hidup seks bebas dan sebagainya dapat dikategorikan sebagai perilaku menyimpang.

KESALAHAN PERSEPSI TENTANG KREATIVITAS

Salah satu pemicu adanya anggapan bahwa perilaku menyimpang dapat mendorong terciptanya kreativitas adalah adanya kesalahan persepsi mengenai kreativitas. Dalam bukunya *Serious Creativity*, Edward de Bono (1993:30-42) mengungkap kesalahan persepsi tersebut, antara lain:

(1) *Creativity is a Natural Talent and Cannot be Taught*. Apabila seseorang tidak dapat melakukan apapun untuk meningkatkan kreativitas maka dapat dipastikan bahwa kreativitas hanya bergantung pada bakat alami saja. Namun, kenyataannya adalah apabila seseorang mengadakan pelatihan, memberikan dasar-dasar dan teknik sistematis, maka kemampuan kreativitas bisa ditingkatkan melebihi kemampuan kreativitas rata-rata. Memang benar, beberapa orang akan memiliki kemampuan kreatif lebih daripada orang yang lain, tapi tiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk dapat meningkatkan kemampuan kreatif yang dimilikinya.

(2) *Creativity Comes from The Rebels*. Di sekolah, remaja yang lebih pintar terlihat lebih konformis/konvensional. Mereka dengan cepat belajar “permainan” yang dibutuhkan: bagaimana menyukakan hati gurunya. Bagaimana dapat lulus ujian dengan usaha minimal. Di satu sisi, ada para pemberontak, yang karena suatu alasan temperamen atau adanya kebutuhan untuk diperhatikan, mereka tidak mau menjalani “permainan” yang sedang berlangsung.

Sangat alamiah apabila kemudian kreativitas justru muncul dari para pemberontak. Hal ini dikarenakan para orang konvensional terlalu sibuk mempelajari permainan yang sedang berlangsung, bermain di dalamnya, dan berproses di dalamnya.

Sehingga sangatlah bergantung pada para pemberontak untuk menantang konsep yang sudah ada dan bertindak berbeda dari yang lain. Perlu diketahui bahwa para pemberontak memiliki semangat, energi, dan sudut pandang yang berbeda.

Sebenarnya ini adalah cara pandang yang lama mengenai kreativitas. Namun, begitu kita mulai memahami *nature* dari kreativitas, kita akan mulai menyadari bahwa para konvensional dapat mempelajari permainan kreativitas. Karena mereka telah terbiasa untuk beradaptasi dengan mempelajari permainan dan ikut terlibat dalam permainan, maka para konvensional ini bisa saja dengan cepat menjadi lebih kreatif dari pada para pemberontak yang tidak mau belajar dan bahkan tidak mau terlibat dalam permainan.

Pandangan ini mungkin akan terlihat aneh bagi beberapa orang, yaitu bahwa sebenarnya orang-orang yang konvensional ternyata dapat menjadi lebih kreatif dari pada para pemberontak. Namun begitu fenomena ini terjadi, maka akan tercipta lebih banyak ide kreatif yang konstruktif.

Para pemberontak seringkali menemukan kreativitas dengan cara menentang ide-ide yang sudah ada dan mencoba melawan idiom yang ada. Kreativitas dari para pemberontak ini tercipta karena adanya keinginan untuk menentang sesuatu. Tapi kreativitas dari para konvensional tidak perlu untuk menentang sesuatu—jadi kreativitas tersebut dapat menjadi lebih konstruktif dan bisa saja tercipta karena ide yang sudah ada sebelumnya.

- (3) *Right Brain/Left Brain*. Seringkali dikatakan bahwa otak kiri adalah bagian yang “berpendidikan” dari otak karena ia memuat bahasa, simbol, dan melihat sesuatu seperti yang seharusnya kita lihat. Otak kanan diibaratkan sebagai bagian “polos” yang tidak berpendidikan yang tidak mempelajari apapun. Jadi dalam masalah menggambar, musik, dan sebagainya, otak kanan dapat melihatnya dengan pandangan polos. Bagian yang harus dikembangkan untuk memiliki kreativitas lebih.

Otak kanan memungkinkan untuk adanya suatu pandangan *holistic* daripada membangun *point-point* dalam menjelaskan segala sesuatunya.

Hal-hal diatas memang benar, namun ketika kreativitas terlibat dalam perubahan konsep dan persepsi, maka tidak dipungkiri bahwa kreativitas membutuhkan otak kiri, sama seperti ia membutuhkan otak kanan, karena di otak kirilah konsep dan persepsi itu dibangun.

Jadi tidaklah benar apabila disarankan kalau kreativitas hanya ada di otak kanan saja. Tidaklah benar apabila dikatakan untuk menjadi kreatif, jangan gunakan otak kiri, namun maksimalkan otak kanan. Karena untuk konsep berpikir kreatif, diperlukan kedua-duanya.

- (4) *Art, Artists, and Creativity*. Secara alamiah, “kreativitas” termanifestasi banyak sekali di karya para seniman sehingga muncul asumsi bahwa kreativitas dan seni itu serupa. Karena itu masyarakat percaya bahwa untuk mengajarkan kreativitas, maka masyarakat harus diajarkan untuk berperilaku seperti seniman. Muncul pula anggapan bahwa seniman mungkin saja adalah orang terbaik untuk mengajarkan kreativitas.

Ketika kreativitas memiliki arti untuk perubahan konsep dan persepsi – maka pengertian kreativitas lebih cenderung diartikan sebagai cara berpikir lateral. Dengan memakai pengertian diatas, maka tidak semua seniman adalah orang yang kreatif. Banyak seniman memiliki *powerful stylists* dan memiliki pandangan/persepsi dan ekspresi dengan gayanya masing-masing yang bernilai.

Seniman, seperti anak-anak, dapat menjadi *fresh* dan original dan sangat polos semuanya dalam waktu yang bersamaan. Seniman dapat juga menjadi lebih analitis daripada orang kebanyakan dan seniman memiliki kepedulian yang besar terhadap teknologi dari karya mereka.

Adalah benar bahwa seniman-seniman mempunyai ketertarikan untuk menemukan sesuatu yang “baru” daripada melakukan pengulangan-pengulangan yang mirip satu dengan yang lainnya. Ada suatu kemauan untuk bermain-main dengan konsep dan persepsi-persepsi yang beranekaragam.

Jadi, bukan berarti bahwa seniman itu tidak kreatif. Tapi yang dimaksud melalui tulisan ini adalah kesalahan persepsi masyarakat bahwa kreativitas berkaitan dengan seni dan karena itu seniman adalah orang yang paling baik berkaitan dengan mengajar kreativitas.

Memang tidak dipungkiri bahwa ada beberapa seniman yang kreatif dan sekaligus guru yang baik dalam kreativitas. Orang-orang ini adalah orang yang kreatif dan guru yang baik dalam kreativitas. Dan mereka menjadi seniman. Bukan karena mereka seniman maka mereka menjadi kreatif dan guru yang baik dalam kreativitas. Jadi jangan sampai kita terjebak dengan persepsi yang terbolak-balik ini.

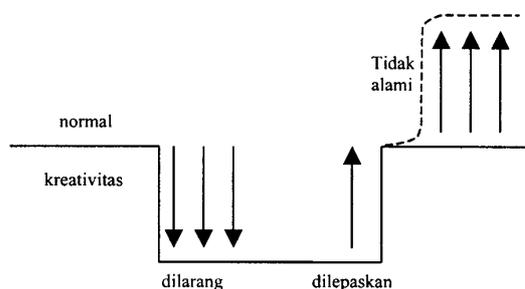
- (5) *Release*. Di Amerika Utara, kebanyakan dengan apa yang disebut sebagai pelatihan kreativitas mengacu langsung pada “membebaskan” orang

dan "melepaskan" potensi kreativitas yang dipercaya memang sudah ada.

Memang benar, bahwa dengan menghilangkan peraturan, rasa takut untuk salah, atau ketakutan untuk terlihat menggelikan memiliki pengaruh untuk meningkatkan kreativitas. Seseorang bisa menjadi lebih kreatif ketika ia bebas untuk bermain-main dengan ide-ide yang aneh dan mengekspresikan pikiran-pikiran barunya.

Namun, jangan sampai kita terjebak ke dalam persepsi bahwa kita hanya perlu membebaskan diri untuk membangun kreativitas. Latihan kreativitas bukan sekedar rangkaian latihan supaya orang merasa bebas dari larangan dan bisa mengatakan apapun yang ada dalam pikiran mereka.

Larangan menekan pemikiran kita dibawah tingkatan kreativitas yang "normal". Bila kita menyingkirkan segala larangan-larangan yang ada, maka yang terjadi sebenarnya adalah bahwa kita kembali ke keadaan kreativitas kita yang "normal". Sehingga ketika kita ingin menjadi benar-benar kreatif, maka kita harus melakukan beberapa "tindakan yang tidak wajar", yaitu melalui latihan-latihan. Kita bisa lihat melalui penggambaran keadaan kreativitas dalam diri kita melalui gambar di bawah ini.



Sumber: Edward de Bono. *Serious Creativity*. New York: HarperCollins Publishers. 1993., p.41.

Gambar 2. Gambaran tentang keadaan kreativitas manusia.

(6) *The Need for "craziness"*. "Kegilaan" bisa dengan mudah membangun suasana yang ceria, bersemangat karena terlihat tidak wajar dan *fun*. Seseorang akan menjadi lupa terhadap adanya peraturan-peraturan ataupun batasan-batasan ketika mereka berkompetisi untuk menjadi lebih "gila" dibandingkan dengan yang lain dalam suatu kelompok.

Kenyataannya, kreativitas tidak akan hanya sekedar berkisar dalam ide-ide yang sudah ada sebelumnya, jadi banyak ide-ide baru, yang mungkin saja pada awalnya terlihat gila apabila

dibandingkan dengan ide yang sudah ada sebelumnya. Karena itu, mudah sekali bagi seseorang untuk memiliki asumsi dan impresi yang salah mengenai kreativitas, yaitu bahwa kreativitas berawal dari "kegilaan".

Apa yang terjadi sebenarnya adalah kreativitas membutuhkan provokasi dan jalan kerja dari provokasi itu cukup berbeda dari pemberian impresi bahwa kegilaan itu adalah akhir dari segalanya dan adalah bagian yang esensi dari pemikiran kreatif. Dari kebanyakan poin yang telah disebutkan, maka kebanyakan pengajar kreativitas terpaku pada poin kebutuhan "kegilaan" ini dan menjadikannya sebagai bagian yang esensi dari proses membangun kreativitas. Hal ini yang akhirnya memberikan impresi yang salah dan akhirnya bisa saja "menyesatkan" orang yang mau menggunakan kreativitas untuk tujuan yang lebih serius.

HUBUNGAN ANTARA KREATIVITAS DAN PERILAKU MENYIMPANG

Beberapa ciri orang kreatif adalah memiliki kemampuan untuk menelorkan ide, gagasan, pemecahan, cara kerja yang tidak lazim (meski tak selalu baik), yang jarang, bahkan "mengejutkan"; memiliki kemampuan berpikir segala arah untuk mencari jawaban yang berbeda dari umumnya, yang mungkin ada. Ciri orang kreatif ini, hampir selalu dapat kita temukan dalam karakter seorang penggagas kreatif. Kreativitas yang dimiliki oleh penggagas kreatif tak jarang seringkali membuat orang lain menjadi takjub ketika melihat hasil akhir dari sebuah proses kreatif.

Dalam kehidupannya, para penggagas kreatif dikarenakan tuntutan untuk bisa *outstanding* selalu menjadi *problem solver* bagi orang lain, maka seringkali kemudian menjadi tidak peka terhadap perasaan ataupun pemikiran orang lain. Banyak yang tidak mengambil pusing dengan apa yang orang lain pikirkan tentang diri mereka dan akhirnya mendorong mereka untuk tidak mempedulikan juga adat ataupun aturan yang ada. Bagi beberapa pihak yang pengendalian dirinya kurang, maka tuntutan-tuntutan kreativitas yang berlebihan bisa memunculkan efek kekacauan psikologis yang membawa mereka ke gaya hidup yang menyimpang, misalkan minum-minum berlebihan sehingga lepas kendali, atau dengan mengadakan *party* yang mengundang *striptease dancer* dengan alasan menghilangkan kepenatan.

Secara tidak langsung, ciri-ciri yang dimiliki diatas adalah suatu perilaku menyimpang. Kenyataan ini seakan-akan mendorong masyarakat pada

umumnya untuk menyetujui bahwa perilaku menyimpang itu dapat dibenarkan, karena sekalipun orang kreatif berperilaku menyimpang, namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mereka berhasil.

Yang mungkin perlu digarisbawahi disini adalah ciri-ciri sampingan yang dimiliki oleh orang kreatif, yang memang mempengaruhi perilaku orang kreatif, itu tidak ada hubungan apa-apa dengan ciri-ciri pokok yang ada pada orang-orang kreatif. Apabila kita mengamatinya secara terpisah, maka ciri-ciri sampingan yang sempat disebutkan itu tidak mampu menciptakan hal-hal baru. Ciri-ciri itu hanya menunjukkan keberadaan orang-orang aneh, suka minum, asosial, namun tidak dengan sendirinya berperilaku demikian bisa menjadi kreatif. Ciri-ciri sampingan ini lebih merupakan akibat dari kekuatan kepribadian para penggagas kreatif dan situasi batin yang diakibatkan oleh kreativitas. Maka dapat diamati, diarahkan, dikurangi dan diatasi dengan refleksi dan olah diri. Ketika seseorang memiliki pengendalian diri yang cukup, maka ia akan dapat menekan dan mengurangi ciri-ciri sampingan tersebut. Menjadi kreatif tidak berarti menjadi aneh. Kreatif dapat juga sekaligus biasa, sopan dan memasyarakat.

SIMPULAN

Berdasarkan dari pemaparan di atas, maka dapat diambil sebuah simpulan bahwa pembenaran diri untuk berperilaku menyimpang hanya karena seseorang adalah orang kreatif, adalah tidak dibenarkan. Perilaku menyimpang hanyalah akibat sampingan dari kreativitas itu sendiri, bukan penyebab terciptanya kreativitas.

Ciri-ciri baik yang berhubungan dengan bakat kreatif sudah seharusnya dikembangkan, sebaliknya ciri-ciri buruk yang kebanyakan merupakan ekses atau akibat sampingan dari bakat itu dapat dikurangi. Dengan demikian bakat kreatif menjadi lebih produktif bukan hanya dalam bidangnya, tetapi juga dalam seluruh kehidupan.

Untuk mencapai terciptanya kreativitas yang optimal, maka seseorang perlu melatih diri dengan permainan-permainan kreatif, melakukan kegiatan-kegiatan kreatif secara rutin untuk meningkatkan kemampuan kreatifnya, keluar dari 'kotak' aturan namun tidak menyimpang dari norma, dan tidak lupa juga harus didukung dengan hidup melekat dengan sang Pencipta itu sendiri. Tuhan adalah Tuhan yang kreatif. Ia adalah seorang Kreator, Pribadi paling kreatif yang pernah ada. Tidak peduli seberapa besar kreativitas yang sudah Tuhan beri kepada kita, dengan melibarkan Dia, maka kreativitas kita menjadi lebih meningkat dan lebih meningkat lagi.

Matius 6:33 berkata "Tetapi carilah dahulu Kerajaan Allah dan kebenarannya, maka semuanya itu akan ditambahkan kepadamu". Bukankah itu berarti termasuk ide-ide kreatif akan ditambahkan-Nya kepada ciptaan-Nya?

DAFTAR PUSTAKA

- Bean, Reynold. (1995). *Cara Mengembangkan Kreativitas Anak*. Alih Bahasa: Dra. Med. Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Campbell, David. (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. Disadur oleh A.M. Mangunhardjana. Yogyakarta: Kanisius.
- De Bono, Edward. (1993). *Serious Creativity*. New York: HarperCollins Publishing.
- Gunarsa, Singgih D., & Singgih. (2003). *Psikologi Remaja*. Cet.15. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hartanto, Djoko. (2005, Juli). Kreativitas – Antara Ide Cemerlang dan Kenyataan. *Majalah Desain Grafis Concept Vol.02*, 90
- Lembaga Alkitab Indonesia. (1993). Alkitab. Jakarta: Percetakan Lembaga Alkitab Indonesia.
- Lisby, Henrik. (2005, Juli). Danish Design, Function Comes Before Form. *Majalah Desain Grafis Concept Vol.02*, 14.
- Maxwell, John. (2006, July). Coming In from the Cold. *Enjoying Everyday Life*, 24.
- Olson, Robert W. (1992). *SENI BERPIKIR KREATIF Sebuah Pedoman Praktis*. Alfonsus Samosir (alih bahasa). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. (1989). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- The Lockman Foundation. (1987). *The Amplified Bible*. Grand Rapids, Michigan, USA: Zondervan.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cetakan 3. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Balai Pustaka.
- Majalah Periklanan, Promosi dan Kehumasan. (2005, Juli-Agustus). *Cakram on Global Creativity*. Edisi Khusus Kreativitas Global.