

**IDENTIFICATION OF STUDENT CREATIVITY
IN STAGE MAKEUP COURSES**

**IDENTIFIKASI KREATIVITAS MAHASISWA
PADA MATA KULIAH TATA RIAS PANGGUNG**

Mitra Lusiana¹, Agusti Efi², Giatman³

^{1,2,3} Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: mitralusiana5@gmail.com

Submitted: 2020-12-30

Published: 2021-02-02

DOI: 10.24036/jpk/vol12-iss02/833

Accepted: 2021-02-02

URL: <http://jpk.pj.unp.ac.id/index.php/jpk/article/view/833>

Abstract

This study aims to describe factually about Student Creativity in the Stage Makeup course, Department of Make-Up and Beauty, Faculty of Tourism and Hospitality, Padang State University. This study used a qualitative method. Research data collection was carried out by observation, interviews and documentary studies. Data were analyzed using qualitative analysis. Key informants were students in make-up courses and supporting informants are lecturers of stage make-up. The results showed that the creativity of the students in the Makeup and Beauty Study Program at the Faculty of Tourism and Hospitality, Padang State University was not optimal because the students did not demonstrate enough to realize high creativity. Learning runs effectively and efficiently but still does not lead to creative learning. Creative products produced by students are not satisfactory.

Keyword: *creativity, stage makeup*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara faktual tentang Kreativitas Mahasiswa pada mata kuliah Tata Rias Panggung Jurusan Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumenter. Data dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif. Informan kunci adalah mahasiswa mata kuliah tata rias dan informan pendukung adalah dosen tata rias panggung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kreativitas Mahasiswa Tata Rias Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang belum maksimal karena mahasiswa kurang berdemonstrasi untuk dapat mewujudkan kreativitas yang tinggi. Pembelajaran berjalan efektif dan efisien namun tetap belum mengarah pada pembelajaran yang kreatif, Produk kreatif yang dihasilkan siswa kurang memuaskan.

Kata Kunci: *Kreatifitas, Tata Rias Panggung*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Tantangan global dewasa ini mengacu kepada pendidikan yang kompetitif dan inovatif untuk menghasilkan manusia-manusia yang berkualitas dan kreatif. Munandar (1999) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga merupakan suatu proses memikirkan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah. Munandar juga lebih menjelaskan bahwa perilaku kreatif berasal dari hasil pemikiran kreatif.

Berkaitan dengan hal di atas, Program studi Tata Rias dan Kecantikan merupakan salah satu program studi pendidikan kejuruan yang menuntut pengembangan kreativitas dalam mengikuti pembelajarannya. Hal ini juga didukung oleh kebijakan pemerintah melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif bahwa banyaknya peluang industri kreatif yang dapat dikembangkan di Tanah Air. Salah satunya yaitu Seni Pertunjukan yang meliputi kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan, pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera termasuk tur musik etnis, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung dan tata pencahayaan. Dalam hal ini mata kuliah Tata Rias Panggung berperan penting dalam pelaksanaan subsektor seni pertunjukan sehingga dengan ini menjadikan alasan penting bagi mahasiswa untuk dapat mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas mahasiswa pada mata kuliah Tata Rias Panggung terlihat masih tergolong rendah. Mahasiswa kurang mampu mengembangkan daya nalar dan berfikir kreatif dalam pelaksanaan praktikum Tata Rias Panggung, kurang mampu mengungkapkan estetika dari hasil yang ditampilkan, kurang berminat mengikuti kegiatan kreatif seperti seminar kecantikan, hanya mengandalkan praktikum di perkuliahan tanpa adanya melatih di rumah, hasil Tata Rias Panggung kurang memuaskan. Dari masalah tersebut, identifikasi kreativitas mahasiswa dianalisis melalui bagaimana mahasiswa bersikap secara kreatif, proses pembelajaran kreatif begitu juga dengan produk kreatif.

Sikap kreatif merupakan sikap pribadi mahasiswa yang bersedia mencetuskan, menerima dan menilai gagasan-gagasan yang berbeda dari yang biasa dan untuk bereaksi secara positif, negatif atau netral terhadap perilaku kreatif. Dapat dikatakan bahwa sikap kreatif dapat dianalisis dari berbagai aspek yaitu pengungkapan estetika, keterbukaan terhadap pengalaman baru, penghargaan terhadap fantasi dan eksperimen terhadap ide, bahan-bahan dan alat-alat.

Kreativitas juga dapat dilihat melalui proses pembelajaran yang kreatif. Proses pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti ini setiap mahasiswa melalui beberapa tahapan berfikir kreatif yang digagas oleh Wallas (1976) dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, (2001) yaitu tahap persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

Kreativitas yang dimunculkan melalui proses kreatif akan menghasilkan produk kreatif. Nina Isnawati dan Samian (2015) Kreativitas belajar merupakan sikap dimana seseorang itu dapat menimbulkan suatu gagasan-gagasan baru dan mengembangkannya menjadi sebuah eksperimen yang jarang sekali ditemukan oleh mahasiswa yang lain. Barron dalam Munandar (1999:28) menyatakan bahwa "kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru". Dalam penilaian produk yang dikatakan sebagai produk kreatif dapat dilihat dari segi kebaruan produk tersebut, keunikan dan inovatif.

Berkaitan dengan permasalahan dan uraian di atas maka tujuan peneliti dalam penelitian ini yaitu berusaha mengungkapkan dan mendeskripsikan kreativitas mahasiswa ditinjau dari sikap kreatif, proses pembelajaran kreatif dan produk kreatif

mahasiswa pada mata kuliah Tata Rias Panggung Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Padang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian berlokasi di Prodi Tata Rias dan Kecantikan FPP UNP dengan informan kunci mahasiswa yang sedang dan telah mengikuti perkuliahan Tata Rias Panggung berjumlah lima orang serta informan pendukungnya dosen mata kuliah Tata Rias Panggung berjumlah tiga orang. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Data dianalisis menggunakan model Miles-Huberman yaitu 1) reduksi data, merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, transformasi data yang muncul dari catatan-catatan di lapangan, 2) penyajian data, sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan, 3) menarik kesimpulan atau verifikasi, merupakan kegiatan analisis yang penting dalam mencari arti penjelasan alur, sebab akibat, proporsi dan lainnya. Teknik keabsahan data dilakukan dengan pengecekan melalui perpanjangan keikutsertaan, pengamatan yang tekun dan triangulasi.

Hasil dan Pembahasan

Kreativitas Mahasiswa ditinjau dari Sikap Kreatif

Sikap kreatif merupakan kecenderungan pribadi mahasiswa yang bersedia mencetuskan, menerima dan menilai gagasan-gagasan yang berbeda dari gagasan yang biasanya. Kreativitas yang direalisasikan melalui suatu sikap diutarakan oleh Munandar (1999:98) yang menjelaskan bahwa sikap kreatif dioperasionalkan dalam beberapa dimensi yaitu: “a) Keterbukaan terhadap pengalaman baru, b) Kelenturan dalam sikap, c) Kebebasan dalam ungkapan diri, d) Menghargai fantasi, e) Minat terhadap kegiatan kreatif, f) Kepercayaan terhadap gagasan-gagasan sendiri, g) Kemandirian dalam memberikan pertimbangan”. Sikap kreatif juga dapat dilihat melalui ciri-ciri pribadi yang kreatif dimana Connant dan Randal (1963) yang dikutip Wildati (2003:30) mengemukakan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut: “a) suka bereksperimen dengan ide-ide, bahan dan alat, b) mampu mengekspresikan ide dalam dua atau tiga dimensi, c) mampu mengekspresikan simbol-simbol abstrak, d) mampu bekerja kreatif, e) senang pada proses belajar, f) mempunyai minat terhadap aktifitas seni dan cara-cara kerja yang unik”.

Temuan penelitian tentang sikap kreatif ini sudah mulai mengarah pada unsur pembentukan kreativitas namun hal ini belum cukup memperlihatkan sikap mahasiswa untuk dapat mewujudkan sebuah kreativitas yang memiliki nilai seni dalam bidang rias fantasi. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka sikap kreatif ini dapat dilihat dari aspek pengungkapan estetika, keterbukaan terhadap pengalaman baru, penghargaan terhadap fantasi dan eksperimen terhadap ide, bahan-bahan dan alat-alat.

Pengungkapan estetika belum begitu terlihat karena pada umumnya dalam pelaksanaannya mahasiswa belum terlalu menguasai teknik seni melukis atau *body painting* untuk riasannya, hasil lukisan yang ditampilkan pada tubuh model terlihat begitu kaku sehingga bentuk yang ingin disampaikan tidak tergambar jelas, seharusnya penggunaan warna yang beragam dapat memberikan kesan menarik tetapi ini jarang diperlihatkan, pengkombinasian warna yang sering ditampilkan kurang menarik, dan



menoton sehingga belum mampu mengungkapkan nilai estetika dari riasan yang dihasilkan.

Keterbukaan terhadap pengalaman baru yang berarti orang yang terbuka terhadap pengalaman baru akan lebih siap untuk merespon segala peluang dan tanggap terhadap tantangan dalam memunculkan sebuah ide kreatif. Dalam keterbukaan terhadap pengalaman baru ini mahasiswa sudah memperlihatkan sikap yang positif dimana tidak menutup diri dari hal-hal baru yang diberikan dosen, media dan lingkungannya dalam mewujudkan diri untuk kreatif namun sebagian besar mahasiswa hanya sebatas menerima dan memanfaatkannya, tidak berusaha menyerap informasi itu untuk dapat diolah menjadi sesuatu hal yang baru.

Penghargaan terhadap fantasi, mahasiswa sebagai penata rias yang menghargai fantasi akan menanggapi positif hasil rias fantasi yang dihasilkan orang lain dan akan mampu memotivasi dirinya agar di hari berikutnya bisa memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain. Mahasiswa yang menghargai fantasi akan beranggapan bahwa seorang penata rias yang baik itu harus mampu mengkhayalkan trend riasan yang akan datang, mampu menciptakan ide-ide unik dalam riasan fantasinya dan hal ini seharusnya mampu dilakukan oleh mahasiswa tata rias panggung.

Eksperimen terhadap ide, bahan-bahan dan alat-alat yang dilakukan terhadap informasi yang diperoleh akan mengarahkan mahasiswa untuk menemukan cara baru atau metoda baru atau ide-ide baru, juga akan membantu mahasiswa untuk dapat lebih terampil dalam skill yang ditekuni serta akan mendorong terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik mahasiswa sehingga nantinya akan dapat menghasilkan rias fantasi atau *body painting* yang lebih bagus dengan ide yang baru. Namun pada kenyataannya dalam pembelajaran Rias Fantasi atau *Body Painting* pada umumnya jarang melakukan eksperimen, kebanyakan mahasiswa hanya mengandalkan jam perkuliahan sebagai tempat latihan. Untuk bereksperimen dengan ide-ide hanya sebagian kecil saja yang berani melakukannya dan itu masih dalam tahap belajar sehingga ide yang ditampilkan belum begitu. Sebagian besar mahasiswa hanya melaksanakan rias fantasi dengan ide-ide yang telah ada seperti ide-ide dari internet, dan itupun tidak pernah dicobakan di rumah.

Proses Pembelajaran Kreatif

Proses pembelajaran kreatif adalah inti dari pembentukan kreativitas mahasiswa. Disamping itu peranan dosen juga membantu pembentukan dan pengembangan kreativitas mahasiswa serta membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan atau masalah dalam belajar. Proses pembelajaran sudah berjalan secara efektif dan efisien tetapi masih belum mengarah pada pembelajaran kreatif. Dalam pembelajaran belum tampak penggunaan media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang tepat sehingga belum mampu mengarahkan fantasi mahasiswa untuk dapat menggambarkan ide-ide yang fantastik.

Dalam proses kreativitas mahasiswa melewati beberapa tahapan dalam pengembangan kreativitas untuk dapat menghasilkan ide yang cemerlang, hal ini dijelaskan oleh Wallas 1976 dalam Reni Akbar-Hawadi, dkk 2001 mengemukakan empat tahap dalam proses kreatif yaitu a) tahap persiapan, b) tahap inkubasi, c) tahap iluminasi dan d) tahap verifikasi. Keempat tahapan ini akan mengarahkan pemikiran setiap individu untuk berpikir secara kreatif sehingga nantinya akan dapat memunculkan ide-ide atau gagasan yang kreatif.

Temuan penelitian yang diperoleh mendapati pelaksanaan proses kreatif ini, dimana tahapan-tahapan yang dilalui yaitu a) tahap persiapan; pada tahapan ini mahasiswa telah melaluinya dengan baik, dimana mahasiswa mencari informasi terkait dengan bahasan rias fantasi dengan melihat contoh gambar rias fantasi sebanyak mungkin di internet, ini

dilakukan mahasiswa agar masalah dalam penemuan ide untuk rias fantasi yang baru dapat terjawab, b) tahap inkubasi; pada tahap ini mahasiswa mencoba melupakan sejenak informasi yang telah dikumpulkannya dengan melakukan pekerjaan lain sampai pada saat praktik akan dimulai mahasiswa harus siap dengan ide-ide baru untuk diaplikasikan pada saat praktik rias fantasi, c) tahap iluminasi; pada tahap ini mahasiswa belum mampu mencapainya, hal ini disebabkan oleh keterbatasan mahasiswa dalam mengembangkan kreativitasnya, belum dapat berpikir secara kreatif dan kritis dalam mengolah informasi yang diperoleh pada tahap persiapan sehingga pada waktu terdesak ataupun tidak terdesak sekalipun inspirasi dalam menemukan ide-ide baru tersebut tidak muncul, d) tahap verifikasi: pada tahap ini kelanjutan dari tahap iluminasi dimana tidak munculnya ide-ide baru untuk rias fantasi sehingga mahasiswa memutuskan untuk mengambil gambar-gambar yang diperoleh melalui internet dan gambar ini dijadikan sebagai idenya dalam mengaplikasikannya pada saat praktik.

Kreativitas Mahasiswa ditinjau dari Produk Kreatif

Dedi Supriadi (1994:9) mengatakan bahwa suatu produk dikatakan kreatif apabila a) produk tersebut bersifat baru, unik, berguna, benar atau bermanfaat, bernilai dilihat dari segi kebutuhan tertentu b) lebih bersifat heuristik, yaitu menampilkan metode yang masih belum pernah atau jarang dilakukan oleh orang lain sebelumnya c) variatif (bernilai seni), d) inovatif (berbeda atau lebih baik).

Temuan penelitian terkait dengan produk kreatif yang dihasilkan belum mencapai pada unsur originalitas atau kebaruan, sebagian besar dalam pemilihan tema hanya berdasar pada rias fantasi yang telah dibuat oleh orang lain yang kemudian dicontoh sehingga tidak adanya perbedaan yang berarti dari apa yang telah dicontoh.

Produk kreatif tidak hanya dapat dilihat apakah unsur yang terkandung didalamnya memiliki nilai kebaruan, dimana belum pernah orang lain membuat sebelumnya tetapi juga kombinasi dari yang lama menjadi sesuatu yang berbeda dari yang sebelumnya dan ini dapat dikatakan sebagai suatu inovasi. Temuan penelitian dalam rias fantasi atau *body painting* sebagian kecil telah melakukan pengkombinasian riasan fantasi sebelumnya dengan mengkombinasikan beberapa desain yang diperoleh melalui media internet yang kemudian digabungkannya. Namun dalam proses inovatif ini yang harus diperhatikan adalah hasil yang tercipta harus lebih baik dan lebih bagus dari beberapa unsur yang digabungkan sebagai suatu kombinasi, dan hal ini belum dapat dicapai oleh mahasiswa karena hasil riasan yang merupakan sebuah inovasi itu tidaklah jauh lebih bagus dari desain-desain yang dicontoh, masih butuh sekali pengembangan terhadap ide dan latihan melukis dalam pengaplikasian *body painting* sehingga dapat mendukung terciptanya nilai keindahan dari hasil rias fantasi tersebut.

Produk kreatif yang dihasilkan mahasiswa berupa hasil Rias Fantasi belum memuaskan. Mahasiswa harus berupaya untuk dapat memperbaiki cara belajar dengan merubah kebiasaan belajar, yaitu dengan menjadikan diri untuk selalu sibuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif, begitu juga dengan dosen dan jurusan untuk dapat memberikan mahasiswa wadah dalam mengembangkan kreativitasnya baik dari perangkat pembelajaran yang kreatif maupun sarana-prasarana yang mendukung pencapaian kreativitas mahasiswa sehingga dapat menghasilkan sebuah produk yang kreatif berupa hasil Rias Fantasi yang berbeda, unik, bagus, menarik dan menakjubkan.

Bagi mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan sebaiknya banyak mengikuti kegiatan-kegiatan kreatif seperti *fashionshow*, lomba-lomba rias, dan mengikuti pelatihan-pelatihan, sering mengakses tutorial di youtube terkait dengan rias fantasi dan mempelajari serta mempraktekkannya. Bagi dosen pada mata kuliah Tata Rias Panggung diharapkan untuk dapat mengembangkan materi, media dan strategi



pembelajaran yang kreatif. Bagi institusi Jurusan Tata Rias dan Kecantikan agar memberikan pelatihan-pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran yang kreatif, cara mengajar untuk lebih kreatif serta pelatihan dalam meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh dosen khususnya pada Prodi Tata Rias dan Kecantikan. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat memperluas penelitian kreativitas ini seperti bakat, motivasi, sarana-prasarana yang mendukung pencapaian sebuah kreativitas mahasiswa

Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian maka dapat disimpulkan yaitu Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah Tata Rias Panggung Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang belum begitu terlihat, karena kurangnya memperlihatkan sikap kreatif, proses pembelajaran kreatif belum terlaksana secara optimal dan juga produk kreatif berupa rias fantasi juga belum memuaskan.

Perlunya pemupukan dan penanaman nilai estetika kepada mahasiswa sehingga mampu melahirkan fantasi yang menakjubkan begitu juga dengan pengupayaan mahasiswa untuk dapat bersibuk diri secara kreatif sehingga nantinya akan terlihat kecenderungannya untuk bersikap kreatif. Dalam pencapaian proses berfikir kreatif, mahasiswa melewati beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Hal ini menjadi tugas dosen dalam mengarahkan mahasiswa agar dapat mencapai keempat tahapan tersebut. Usaha yang dilakukan dapat dengan memberikan tugas dalam pencarian desain melebihi dari yang biasa ditugaskan, biasanya cuma satu buah dan sebaiknya ditugaskan menjadi tiga buah sehingga dengan itu mahasiswa lebih giat mencari informasi terkait dengan rias fantasi dimana tahapan persiapan yang dilakukan mahasiswa lebih kompleks kemudian dengan banyaknya informasi yang diperoleh menjadikan mahasiswa melalui tahapan inkubasi dengan baik sehingga dilanjutkan dengan tahapan iluminasi yaitu pemunculan ide-ide dari proses persiapan dan inkubasi yang telah dilalui, selanjutnya mahasiswa melewati tahapan verifikasi dimana ide-ide yang diperoleh diambil tiga buah untuk dapat dijadikan sebagai pilihan dalam melakukan praktek nantinya.

Rujukan

- Isnawati, N dan Samian (2015). Kemandirian Belajar Ditinjau Dari Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 128-144.
- Miles B N dan Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. (Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: Universitas Indonesia.
- Munandar, U. (1999). *Kreativitas Dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- _____ (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Reni Akbar-Hawadi, R. Sihadi Dermo Wiharjo & Mardi Wiyono (2001). *Kreativitas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Wildati. (2003). *Kontribusi Motivasi Berprestasi dan sikap kreatif terhadap Minat Berwirausaha Busana Siswa SMK Negeri 6 Padang*. Tesis. Tidak diterbitkan. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.