

KREATIVITAS TOKOH DALAM NOVEL GARUDA GAGANESWARA KARYA ARY NILANDARI (KAJIAN E. PAUL TORRANCE)

Risa Alfina Aulinia

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
risa.20058@mhs.unesa.ac.id

Suyatno

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
yatno.unesa@gmail.com

Abstrak

Kreativitas adalah hal yang sudah ada dalam diri setiap orang dan tidak hanya meliputi penciptaan produk baru, tetapi ide pemecahan masalah juga termasuk dalam kreativitas berpikir. Kreativitas berpikir perlu diasah sejak anak-anak sebab di era sekarang, berkembangnya teknologi membuat anak makin malas belajar hal baru akibat merebaknya tren media sosial. Selain itu, kreativitas dapat menjadi bekal dalam menghadapi kehidupan yang lebih kompleks masa mendatang. Bentuk kreativitas dapat dijumpai dan dipelajari anak dari penggambaran tokoh pada sastra anak yang berupa novel anak. Novel anak juga dapat dijadikan sebagai stimulus dalam melatih kreativitas anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas tokoh dalam novel anak *Garuda Gaganeswara* karya Ary Nilandari dengan teori kajian E. Paul Torrance. Teori kajian E. Paul Torrance meliputi, kelancaran berpikir, ketekunan dan kecermatan dalam berpikir, keaslian gagasan, memerinci gagasan baru, dan berpikiran terbuka. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan pustaka. Teknik analisis yang digunakan adalah model analisis Milles dan Huberman, yaitu reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan data. Data penelitian ini disajikan secara naratif berupa kata, kalimat, paragraf, dan dialog. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya (1) kelancaran berpikir tokoh; (2) ketekunan dan kecermatan dalam berpikir tokoh; (3) keaslian gagasan tokoh; (4) kemampuan tokoh dalam memerinci gagasan baru; dan (5) kemampuan tokoh dalam berpikiran terbuka pada novel anak *Garuda Gaganeswara* karya Ary Nilandari.

Kata Kunci: Kelancaran berpikir, ketekunan dan kecermatan, keaslian gagasan, memerinci gagasan, berpikiran terbuka.

Abstract

Creativity is something that already exists in everyone and not only includes the creation of new products, but problem-solving ideas are also included in creative thinking. Creativity thinking needs to be honed since childhood because in today's era, the development of technology makes children more lazy to learn new things due to the prevalence of social media trends. In addition, creativity can be a provision in facing a complex life in the future. Forms of creativity can be found and learned by children from the depiction of characters in children's literature in the form of children's novels. Children's novels can also be used as a stimulus in training children's creativity. This study aims to describe the creativity of the characters in the children's novel Garuda Gaganeswara by Ary Nilandari with the theory of E. Paul Torrance. E. Paul Torrance's theory of study includes fluency, elaboration, originality of ideas, abstractness of title, and resistance to premature closure. The research method used is descriptive qualitative with library collection techniques. The analysis technique used is Milles and Huberman's analysis model, namely data reduction, presentation, and conclusion. This research data is presented narratively in the form of words, sentences, paragraphs, and dialog. The results of this study show the existence of (1) the fluency of the character's thinking; (2) elaboration in the character's thinking; (3) the originality of the character's ideas; (4) abstractness of title in the character's; and (5) the character's resistance to premature closure in the children's novel Garuda Gaganeswara by Ary Nilandari.

Keywords: Fluency, elaboration, originality, abstractness of title, resistance to premature closure.

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah hal yang muncul dalam pikiran seorang tokoh baik dalam kehidupan nyata atau cerita fiktif. Kreativitas dapat berupa penciptaan suatu barang atau ide kreatif untuk memecahkan masalah. Bentuk kreativitas dalam karya sastra dapat dijumpai melalui penggambaran perilaku tokoh. Salah satu karya sastra yang menyajikan kreativitas tokoh adalah novel anak. Suyatno (2009: 5) menyatakan novel anak adalah sastra yang yang dapat dipahami, dikaji, dan diapresiasi sesuai kebutuhan sang anak. Salah satu novel anak yang menyajikan kreativitas tokoh dalam ceritanya adalah novel *Garuda Gaganeswara* karya Ary Nilandari tahun 2020. Tokoh dalam novel *Garuda Gaganeswara* memiliki kreativitas berpikir dalam memecahkan masalah yang menimpanya.

Sebagai sumber penelitian, novel *Garuda Gaganeswara* tidak hanya memiliki keunggulan dari segi bahasa atau kondisi fisiknya saja. Novel ini memiliki ciri khas berbeda dari novel anak lainnya. Novel *Garuda Gaganeswara* merupakan novel sajak yang dapat dibaca sebagai puisi. Dialog-dialog kecil yang dibuat pengarang dalam barisan novel sajak tersebut sudah mencerminkan pemikiran kreatif para tokohnya. Ide yang dikembangkan dalam novel pun tidak seperti ide-ide lainnya. Permasalahan fiktif yang dibuat juga sesuai dengan imajinasi anak-anak.

Dari permasalahan yang ada pada sumber, kreativitas dapat dipelajari dengan mudah. Kreativitas menjadi hal penting yang harus ada pada diri seseorang karena pemecahan masalah kehidupan, membina kesejahteraan, dan mampu beradaptasi dengan segala hal perubahan dunia pasti dijumpai sehingga memerlukan kreativitas berpikir (Ritter dkk., 2020). Setiap orang memiliki kreativitas, karena mampu melewati segala permasalahan hidup dan terus berpikir dalam menyelesaikan tugas atau masalahnya. Akan tetapi, tidak semua orang dapat berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Hal itu disebabkan kurangnya pengalaman, ide, atau konsep yang tidak pernah didapat. Maka dari itu, kreativitas perlu dibentuk atau diajarkan sejak usia dini karena anak-anak masa cepatnya perkembangan. Apabila kreativitas diajarkan sejak anak usia dini, maka anak akan terbiasa berpikir kreatif dalam segala hal. Selaras dengan pendapat (Nafiah dkk., 2021) bahwa bakat kreatif yang dimiliki sejak lahir tidak akan meningkatkan kemampuan jika sejak kecil tidak diasah.

Kreativitas menjadi penting sebab di era sekarang perkembangan teknologi membuat anak makin malas belajar hal baru akibat merebaknya tren media sosial. Anak-anak juga perlu mempelajari kreativitas untuk menghadapi masa depan yang tidak terprediksi serta lebih kompleks dibanding zaman sebelumnya. Arnott

dan Pauline (2019) menyatakan bahwa prinsip kunci dalam merangsang pikiran anak adalah kreativitas. Oleh karena itu, orang tua dan guru perlu mengantisipasi supaya dampak negatif tidak menguasai diri anak. Satu diantara caranya dengan membiasakan literasi pada anak, seperti memberi atau membacakan karya sastra yang mengandung banyak pembelajaran kreativitas.

Sastra adalah pengungkapan cerita kehidupan melalui bahasa (Suyatno, 2009: 4). Artinya, sastra adalah karangan dari berbagai sudut pandang yang dapat dijadikan sebuah pengajaran baik orang dewasa maupun anak-anak. Sastra yang ditujukan pada anak-anak biasa disebut sastra anak. Sastra anak menurut Latuconsina (2022) adalah sastra yang isinya seputar dunia anak, menghibur, menanamkan nilai, dan dapat dipahami oleh anak-anak. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa sastra anak memang dibuat dan disesuaikan dengan corak kehidupan dan perkembangan anak. Selaras dengan pendapat Suyatno (2020: 8) sastra anak menyajikan imajinasi dan intuisi yang dapat melatih penggunaan bahasa, intelektual, emosional, dan pemrosesan jiwa kreatif. Hal tersebut biasanya terdapat dalam tokoh dan penokohan dalam novel anak. Tokoh merupakan subjek yang harus ada dalam setiap cerita, karena tanpa adanya tokoh, cerita tidak akan bisa tercipta. Nurgiyantoro (2018) berpendapat tokoh merupakan orang atau pelaku yang ada dalam cerita fiksi. Tokoh tidak lengkap tanpa penokohan, keduanya menjadi satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan tokoh. Mardhiah (2020) mengatakan bahwa penokohan merupakan pemberian watak atau karakter pada tokoh.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas tokoh dalam novel *Garuda Gaganeswara* karya Ary Nilandari dengan teori kajian E. Paul Torrance. Teori kajian yang digagas E. Paul Torrance (1995) mengemukakan cara untuk mengukur kreativitas tidak hanya dari penciptaan produk baru. Akan tetapi, kreativitas adalah proses bukan kepribadian atau produk. Terdapat lima subskala dalam mengukur kreativitas, yaitu *fluency*, *originality*, *elaboration*, *abstractness of title*, dan *resistance to premature closure* (Torrance, 2018). Subskala tersebut merupakan subskala terbaru untuk mengukur kreativitas berpikir saat ini. Pertama, kelancaran berpikir (*fluency*) adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide atau gagasan mengenai sesuatu. Seorang yang lancar dalam berpikir pasti memiliki banyak ide, jawaban, penyelesaian masalah, banyak pertanyaan, dan saran yang berbeda dari orang lain. Hal itu selaras dengan pendapat E. Paul Torrance (1965) bahwa kelancaran berpikir merupakan jumlah ide seseorang yang relevan dengan keadaan. Artinya, perbedaan ide antara satu

orang dengan orang lain terjadi karena perbedaan masalah yang sedang dihadapi. Melalui kelancaran berpikir, pencarian solusi suatu masalah akan cepat terselesaikan.

Kedua, ketekunan dan kecermatan dalam berpikir (*elaboration*) adalah proses merinci atau melakukan penambahan pada gagasan sehingga lebih rumit (Torrance, 1979). Hal itu dapat diartikan bahwa dalam proses elaborasi seseorang memikirkan bagaimana langkah yang akan dilakukan untuk mewujudkan gagasan. Elaborasi disebut juga kemampuan seseorang dalam menguraikan suatu ide atau definisi sederhana menjadi lebih luas Patriyo, dkk. (dalam Asriadi dan Edi, 2020). Dari pendapat tersebut elaborasi perlu dilakukan untuk penyempurnaan ide sehingga memperkaya, melengkapi, memperluas sehingga ide menjadi sempurna.

Ketiga, keaslian gagasan (*originality*) adalah suatu hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain Torrance (1979). Pendapat tersebut berarti ide yang tercipta dari seseorang memang asli dari pikirannya dan tidak terpikirkan tokoh lain. Ide asli juga dapat berupa inovasi dari ide sebelumnya yang gagal.

Keempat, memerinci gagasan baru (*abstractness of title*) berarti kemampuan memberikan judul pada sesuatu yang abstrak. Seseorang yang memiliki ide dapat menempatkan idenya sesuai dengan masalah yang dihadapi. Proses ini dalam karya sastra dapat dilihat bagaimana seorang tokoh bisa memerinci gagasan atau ide barunya dengan menjelaskan pada tokoh lain. Torrance, dkk. (1969) ide harus memiliki keseimbangan dan kesederhanaan sehingga dapat berguna secara maksimal ketika ditransformasikan. Hal tersebut berarti ide yang muncul masih harus disederhanakan seperti menghubungkan, menggabungkan, dan membuang yang tidak perlu.

Kelima, berpikiran terbuka (*resistance to premature closure*) Torrance (2017) mengatakan bahwa berpikiran terbuka adalah tolok ukur seseorang untuk tetap menoleransi ambiguitas lama sehingga menghasilkan respon kreatif. Maksudnya, dari banyaknya ide yang dihasilkan seseorang menjaga pikirannya untuk tetap terbuka. Hal tersebut merupakan bentuk kreativitas berpikir karena membuat seseorang mempertimbangkan ide saat memproses informasi. Selain itu, membantu seseorang menemukan solusi atau ide yang biasanya tidak dapat dipikir dengan logika.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian sastra anak yang dikaji secara deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Ibrahim dkk. (2018) adalah penelitian yang datanya banyak diambil dan disajikan

secara naratif berupa kata, kalimat, paragraf, dan dialog. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini akan menghasilkan gambaran secara rinci kreativitas tokoh. Sumber data penelitian ini novel *Garuda Ganeswara* karya Ary Nilandari yang diterbitkan pada tahun 2020 oleh Alif Republika dan terdiri atas 250 halaman dengan 43 bab. Data yang diteliti berupa berupa cuplikan kalimat atau dialog antartokoh dan yang menunjukkan pemikiran, ide, atau kreativitas tokoh dalam memecahkan masalah. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Hal ini karena penelitian berorientasi pada karya sastra, bukan pada sekelompok orang.

Teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data yaitu teknik pustaka (membaca, mengidentifikasi dan menentukan data, menyusun data). Teknik pustaka merupakan teknik dengan mengumpulkan data dari penelitian, buku ilmiah, artikel atau jurnal yang berkaitan dengan penelitian (Sugiyono, 2019). Setelah pengumpulan data, dilanjutkan dengan analisis data untuk menunjukkan bukti kreativitas tokoh novel *Garuda Ganeswara* karya Ary Nilandari. Analisis yang peneliti gunakan adalah model analisis Milles dan Huberman. Milles dan Huberman (1992: 16) mengatakan teknik analisis dilakukan dengan menelaah sumber terlebih dahulu lalu mendeskripsikan data ke dalam teori yang digunakan. Teknik tersebut terdapat tiga langkah, yaitu reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini meliputi kelancaran berpikir, ketekunan dan kecermatan dalam berpikir, keaslian gagasan, memerinci gagasan baru, dan berpikiran terbuka tokoh novel dengan teori E. Paul Torrance.

a. Kelancaran berpikir

Kelancaran berpikir adalah kemampuan seseorang atau tokoh dalam menghasilkan banyak ide, jawaban, penyelesaian masalah, atau saran. Torrance (1965) mengatakan bahwa kelancaran berpikir merupakan jumlah ide seseorang yang relevan dengan keadaan. Kelancaran berpikir sangat berpengaruh dalam kreativitas seseorang, karena kreativitas tidak akan terwujud tanpa ide. Pengalaman, latar belakang, dan pengetahuan ikut serta memengaruhi kelancaran berpikir, karena setiap orang memiliki perbedaan baik dari masalah yang pernah dihadapi atau pengetahuan yang dimiliki. Adapun data yang menunjukkan kelancaran berpikir tokoh dalam novel anak *Garuda Ganeswara* karya Ary Nilandari sebagai berikut:

Data (1)

Aku berbohong tentang apa saja,

kepada siapa saja.

Kecuali...

mereka yang ada dalam daftar pendek.

Kepada mereka, aku tidak berbohong.

Tidak bisa berbohong.

Tidak mau.

Aku berbohong bukan untuk ketahuan.

Aku berbohong untuk lepas dari masalah.

Dan aku berbohong lagi,

lagi.

(GG/Fl.01/3)

Data di atas menunjukkan tokoh Ganes memiliki kelancaran berpikir untuk menyelesaikan masalahnya. Kelancaran berpikir terjadi ketika tokoh Ganes melakukan tindakan berbohong pada orang lain. Berbohong adalah ide yang tercipta dari pikiran Ganes karena sering ditanya oleh beberapa orang terkait menghilangnya sang ayah secara misterius. Masalah tersebut membuatnya bingung dan jawaban apapun yang diberikan tetap memancing orang-orang semakin bertanya. Maka dari itu, berbohong menjadi ide kreatif hasil kelancaran berpikir tokoh Ganes untuk mencegah pertanyaan susulan.

Dapat disimpulkan ide berbohong tersebut termasuk kelancaran berpikir tokoh Ganes yang tercipta karena pengalaman sebelumnya. Ide yang tercipta merupakan solusi dari masalah yang Ganes hadapi. Meskipun ide yang dipikirkannya adalah berbohong, Ganes tetap membatasinya dengan tidak berbohong pada orang terdekatnya.

Kelancaran berpikir juga terjadi pada tokoh Patih Sadhikara dalam mempercayai ramalan kuno dan memecahkan masalah yang timbul. Hal itu menjadikan dapat dipahami bahwa ramalan kuno menjadi pengetahuan atau pendorong kelancaran berpikir tokoh. Data berikut menunjukkan kelancaran berpikir tokoh Patih Sadhikara dalam memikirkan solusi.

Data (2)

Patih Sadhikara saja yang membelanya,
berpegang pada sebuah ramalan kuno:

Pada usia 16 tahun,

Raja GG akan memakmurkan negeri,

melampaui pengharapan,

jika didampingi Ibu Suri.

Ibu Suri kandung sudah tiada,

Tentu maksudnya ibu suri tiri.

Namun, bagaimana ada ibu suri baru,

kalau ayahandanya sudah tidak ada?

Teka-teki yang membuat Patih sakit kepala.

(GG/Fl.02/22)

Data di atas menunjukkan terjadinya kelancaran berpikir dari tokoh Patih Sadhikara. Kelancaran berpikir tokoh Patih Sadhikara terjadi ketika berusaha mengeluarkan Raja Muda dari masalah perundungan

dan kebencian masyarakat. Kelancaran berpikir yang dilakukan Patih Sadhikara berupa kepercayaannya pada ramalan kuno dan merenungkan ramalan tersebut.

Dari ramalan yang dipercaya Patih Sadhikara, Raja Muda harus didampingi Ibu Suri untuk dapat memakmurkan negeri. Namun, hal itu menjadi masalah karena Ibu Suri dan ayahanda telah tiada. Masalah tersebut menjadikan Patih Sadhikara memiliki banyak pertanyaan dibenaknya dan berpikir keras untuk tetap mendapatkan Ibu Suri pengganti.

Dapat disimpulkan bahwa banyaknya pertanyaan di pikiran Patih Sadhikara yang mengharuskan mencari ide kreatif dalam menemukan Ibu Suri untuk raja Muda. Pikiran dalam mencari ide adalah kelancaran berpikir tokoh. Hal tersebut karena banyaknya pertanyaan menunjukkan pemikiran tokoh tidak berhenti dan sebagai pendorong munculnya ide yang tepat.

Kemampuan dalam berpikir lancar tidak akan muncul pada tokoh jika tidak ada masalah atau sesuatu yang akan diselesaikan. Tokoh Ganes yang memiliki tekad kuat dalam menemukan sang Ayah membuat pemikirannya tidak pernah terhenti dalam mencari jalan keluar. Melalui petunjuk pertama yang digagas sebelumnya membuat ide selanjutnya tercipta. Berikut kelancaran berpikir tokoh Ganes dalam menggagas ide baru yang diperoleh dari petunjuk awal.

Data (3)

Aku mengharapkan keajaiban.

Ayah membuat lingkaran kapur,

dengan buku GG di dalamnya,

tentu bukan tanpa guna.

Lingkaran kapur putih

di lantai kayu.

Diameter atau garis tengahnya dua meter.

Teka-teki

jalan

lurus

melingkar,

kata Ayah.

Kupikir,

Itulah cara masuk

ke Kerajaan Cakrawala,

selain melalui

Gerbang Rahasia di antara Cempaka Kembar

yang terbuka sekali saja

setiap tiga tahun.

(GG/Fl.03/29-30)

Data di atas menunjukkan kelancaran berpikir tokoh Ganes terjadi ketika memikirkan kegunaan lingkaran kapur dengan diameter dua meter yang dibuat Ayah di lantai kayu. Ganes mengharapkan suatu keajaiban terjadi dengan perilaku yang timbul dari pemikirannya, yaitu setelah membaca draf buku GG di dalam lingkaran. Kelancaran berpikir tokoh Ganes terlihat

berhasil ketika dia memiliki ide bahwa teka-teki jalan lurus melingkar yang digagas Ayah adalah satu di antara cara masuk ke Kerajaan Cakrawala.

Dapat disimpulkan bahwa teka-teki jalan lurus melingkar termasuk ide yang lahir dari petunjuk pertama yang dibuat, yaitu membaca draf buku novel ayahnya. Ide tersebut juga termasuk cara masuk Kerajaan Cakrawala selain menggunakan Gerbang Rahasia. Jadi, kelancaran berpikir tokoh Ganes ini tercipta karena sebelumnya ada dorongan dari pengetahuannya.

Selain banyak pertanyaan, banyaknya ide juga termasuk ciri dari kelancaran berpikir tokoh. Ide-ide yang dihasilkan tidak serta merta ada, tetapi terlahir dari pengetahuan atau pengalaman tokoh sebelumnya. Banyaknya ide yang lahir dari pemikiran tokoh Jatayu ditunjukkan dalam data berikut.

Data (4)

Jatayu melanjutkan,

“Empat cara memasuki Kerajaan Cakrawala.

Satu, masangin, yang nyaris mustahil.

Sudah kita coba

Dua, memecahkan teka-teki jalan lurus melingkar.

Ayahmu masuk dengan cara ini.

Kamu sudah coba, belum berhasil.

Sepertinya bisa dilakukan di mana saja.

Tiga, dengan kunci.

Dugaan kita, Kusagra memiliki kuncinya.

atau dia sendiri kuncinya.

Empat, menunggu Juni tahun depan.

Mana yang akan kita coba sekarang?”

(GG/Fl.04/135)

Berdasarkan data di atas, terlihat kelancaran berpikir tokoh Jatayu terjadi ketika memberikan empat opsi cara memasuki Kerajaan Cakrawala pada Ganes. Empat opsi tersebut menunjukkan bahwa tokoh Jatayu memiliki banyak ide dalam memecahkan masalah yang tercipta. Ide-ide yang digagas Jatayu terlahir dari pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Namun, dari banyaknya ide yang terpikirkan, Jatayu masih butuh arahan atau keputusan bersama Ganes. Hal tersebut menunjukkan ide yang dihasilkan dari kelancaran berpikir Jatayu akan diseleksi dan dipilih.

Meskipun ide yang dihasilkan dari pikiran tokoh banyak, tidak semuanya akan dicoba. Pemilihan ide yang terbaik harus dipikirkan dengan matang sehingga mengurangi risiko kegagalan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa setiap ide yang digagas harus dianalisis satu persatu sehingga bisa tepat untuk menjadi jalan keluar.

Kemampuan berpikir lancar tidak harus dilakukan sendiri. Kelancaran berpikir dapat dilakukan dengan kolaborasi bersama tokoh lain. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan ide yang efisien. Berikut data yang

menunjukkan kolaborasi tokoh Ganes dengan Ayah dalam berpikir.

Data (5)

“Ayah, bagaimana kita pulang nanti?

“Kalau GG dianggap layak

dan diangkat kembali menjadi raja,

ia bisa membuka Gerbang rahasia kapan saja.

Kalau tidak—”

Ayah tertegun.

Pakai jalan lurus melingkar?” usulku.

(GG/Fl.5/225)

Berdasarkan data di atas dapat diketahui kelancaran berpikir tokoh Ganes dan Ayah terjadi ketika keduanya memikirkan cara kembali pulang dari Kerajaan Cakrawala. Kelancaran berpikir Ganes terlihat dari adanya pertanyaan mengenai solusi apa yang akan digunakan untuk masalah yang dihadapi. Kemudian tokoh Ayah Ganes memberi pernyataan dari pengetahuan yang dia ketahui. Hal tersebut menunjukkan kelancaran berpikir yang dimiliki Ayah. Hasil kemampuan berpikir lancar Ganes adalah usulan ide memakai jalan lurus melingkar untuk pulang.

Ide yang diusulkan Ganes termasuk gagasan yang didapat dari pengalaman sebelumnya. Pernyataan tokoh Ayah adalah pengetahuannya mengenai Raja Muda. Dapat disimpulkan bahwa kelancaran berpikir setiap tokoh untuk menciptakan ide berasal dari latar belakang berbeda. Namun, dapat dijadikan kolaborasi untuk memutuskan jalan keluar terbaik.

Lima data di atas termasuk dalam subskala kelancaran berpikir tokoh dalam novel *Garuda Ganeswara* karya Ary Nilandari. Melalui kelancaran berpikir, setiap permasalahan tokoh dapat terselesaikan karena terciptanya ide yang tepat dan tekad yang kuat. Terlihat dalam data setiap permasalahan yang timbul hampir ide solusinya berbeda. Hal tersebut menunjukkan bahwa ide kreatif dari seseorang sangat berguna untuk menemukan jalan keluar dari setiap permasalahan. Jadi, dapat disimpulkan setiap masalah berbeda solusi dan setiap solusi didapat dari pengalaman atau pengetahuan yang pernah dialami. Kemudian, dalam pemecahan masalah kelancaran berpikir tidak boleh berhenti, bahkan ide yang diciptakan harus terus ditambah, diseleksi, dan dikerjakan.

b. Ketekunan dan kecermatan dalam berpikir

Ketekunan dan kecermatan dalam berpikir (elaborasi) adalah tahap mendetailkan ide dengan melakukan ketekunan dan kecermatan dalam berpikir. Torrance (1979) elaborasi adalah proses merinci atau melakukan penambahan pada gagasan sehingga lebih rumit. Dalam elaborasi tokoh yang memiliki ide kreatif dapat melakukan penambahan gagasan dan memikirkan

bagaimana langkah yang harus dilakukan untuk mewujudkannya. Elaborasi juga dapat disebut sebagai konsep ide kreatif yang dicermati dan ditekuni sehingga menciptakan pemahaman dan kesuksesan. Adapun data yang menunjukkan elaborasi dalam novel anak Garuda Ganeswara karya Ary Nilandari sebagai berikut:

Data (6)

Garuda Ganeswara

Setelah membaca bukunya
berkali-kali,
aku yakin,
Raja Muda itu,
Yang menahan Ayah

di negerinya.

(GG/El.01/19)

Berdasarkan data di atas ketekunan dan kecermatan dalam berpikir ditunjukkan oleh tokoh Ganes, terlihat dari dia membaca draf buku ayahnya yang berjudul **Garuda Ganeswara** secara berkali-kali hingga menemukan keyakinan. Membaca draf buku berkali-kali menunjukkan ketekunan dan kecermatan tokoh dalam mencari petunjuk untuk menemukan solusi. Kegiatan elaborasi yang dilakukan tokoh Ganes terbukti dapat memunculkan petunjuk, pengetahuan, dan dugaan baru, yaitu negeri Raja Muda yang menahan ayahnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan ketekunan dan kecermatan dalam berpikir tokoh Ganes terbukti membantu dalam menciptakan ide kreatif tokoh dalam mencari solusi. Hal tersebut karena ide yang terpikirkan masih berupa pemikiran sehingga elaborasi berperan sebagai pengonsek ide. Melalui pengujian atau pengonsekan tekun dan cermat, ide yang terpikir dalam tokoh akan sukses menghasilkan petunjuk dalam menemukan solusi.

Ide untuk menghasilkan jalan keluar yang efisien tidak serta merta muncul. Maka dari itu perlu kemampuan elaborasi berupa kecermatan terhadap apapun hingga mendapatkan petunjuk. Berikut data yang menunjukkan kecermatan tokoh Ganes terhadap catatan Ayahnya di kamar.

Data (7)

Ibu keluar ruang untuk mengambil sapu,
membiarkan aku membaca catatan Ayah.
Kalimat terakhirnya kucermati betul.

*Jatayu yang asli akan membebaskan sang Putri,
jika dibantu Garuda Ganeswara.*
(GG/El.02/124)

Berdasarkan data di atas ketekunan dan kecermatan dalam berpikir terjadi pada tokoh Ganes dalam bentuk kecermatannya membaca kalimat terakhir pada catatan Ayah. Kesungguhan tokoh Ganes dalam mencermati kalimat terakhir catatan Ayah yang berbunyi '*Jatayu*

yang asli akan membebaskan sang Putri, jika dibantu Garuda Ganeswara' membuat dia menemukan petunjuk baru untuk membebaskan Ayah. Dari kecermatan tersebut, membuatnya kembali berpikir bahwa Jatayu mempunyai andil besar dalam pembebasan orang tua. Namun, petunjuk yang dia dapat masih harus didetailkan untuk mendapatkan jalan keluar yang jelas.

Dapat disimpulkan bahwa kecermatan terhadap apapun perlu dimiliki setiap orang atau tokoh. Kecermatan menjadi proses penting dalam elaborasi untuk mendapat petunjuk atau bahkan ide baru. Meskipun petunjuk yang didapat belum detail, tokoh tetap mendapatkan keuntungan karena sedikit informasi dapat menjadi dorongan untuk berpikir kreatif.

Memikirkan kembali kebenaran langkah pada ide yang dibuat perlu dilakukan. Hal itu diperlukan jika kegagalan masih dijumpai meski berkali-kali ide dicoba. Perilaku memikirkan kembali langkah pada ide termasuk dalam proses ketekunan dan kecermatan berpikir tokoh yang ditunjukkan pada data berikut.

Data (8)

Kami mencoba sampai lima kali.

Tidak ada hasil.

Jatayu mulai putus asa.

"Pasti ada yang berbeda dengan waktu itu."

Tentu saja.

Waktunya berbeda.

Suasananya juga berbeda.

Kita tidak pernah bisa mengulang
kejadian yang sudah berlalu.

"Ganes, coba ingat-ingat,

Apa yang kamu rasakan waktu itu?

Karena matamu ditutup,

kamu pasti mengandalkan indra lain."

....

(GG/El.03/166)

Berdasarkan data di atas ketekunan dan kecermatan dalam berpikir terjadi pada tokoh Jatayu dan Ganes ketika percobaan masangin berjumlah lima kali. Lima kali percobaan masangin masih saja menghasilkan kegagalan dalam membuka Gerbang Rahasia. Namun, hal itu menunjukkan ketekunan tokoh Jatayu dan Ganes termasuk dalam elaborasi.

Kegagalan ide membuat proses elaborasi tokoh Ganes dan Jatayu semakin kuat karena mereka harus kembali berpikir. Langkah yang diambil Jatayu dan Ganes dalam mengatasi kegagalan ide adalah dengan menambahkan gagasan berupa mengingat waktu dan suasana saat terakhir kali Ganes masangin. Ingatan sebelumnya dijadikan sebagai petunjuk untuk menemukan jalan keluar lain. Akhirnya, tokoh Jatayu dapat berpikir bahwa indera lain akan bekerja jika mata saat masangin ditutup. Hal itu membuat pemikiran

tokoh Ganes juga bekerja dan mereka berdua dapat mencari solusi lain.

Dapat disimpulkan bahwa pemikiran bahwa indera lain bekerja saat mata tertutup termasuk penambahan ide atau gagasan. Ide yang didapat terjadi karena adanya pengalaman sebelumnya dan pemikiran yang cermat dari tokoh Jatayu. Jadi, ketekunan dan kecermatan dalam berpikir tokoh dapat digunakan untuk mencari ide baru dan mengembangkannya dengan lebih cermat.

Dari tiga data di atas dapat diketahui bahwa ketekunan dan kecermatan dalam berpikir terjadi saat ide kreatif muncul dalam pikiran seorang tokoh dan dapat menyelesaikan masalah yang mungkin dapat terjadi. Ketekunan dan kecermatan dalam berpikir digunakan untuk mendetailkan dan mencermati langkah atau menambah ide baru.

c. Keaslian gagasan

Keaslian gagasan merupakan hal yang paling penting dalam kreativitas seseorang. Torrance (1979) mengatakan bahwa keaslian gagasan adalah suatu hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Keaslian gagasan dapat disebut sebagai kemampuan seseorang menghasilkan ide unik, baru, atau inovasi dari ide sebelumnya. Hal tersebut didapat dari pengalaman atau kombinasi ide tokoh-tokoh lain. Adapun bentuk keaslian gagasan tokoh dalam novel anak *Garuda Gaganeswara* karya Ary Nilandari sebagai berikut:

Data (9)

Sadhikara mencoba segala cara,
mencarikan ibu angkat atau ibu asuh,
dari seluruh pelosok negeri,
membawa mereka ke istana.
(GG/O.01/22)

Data di atas menunjukkan keaslian gagasan yang terjadi pada tokoh Patih Sadhikara dalam bentuk ide mencari ibu angkat atau ibu asuh dari seluruh pelosok negeri. Ide tersebut tercipta sebagai jalan keluar masalah

Patih Sadhikara dalam mencari Ibu Suri yang harus mendampingi Raja Muda, karena Ibu Suri asli telah tiada. Dapat diketahui pada data bahwa ide yang tercipta asli dari pemikiran Patih Sadhikara dan tidak dipengaruhi dari tokoh lain.

Karena ide yang muncul belum pernah dilakukan sebelumnya oleh tokoh lain dan termasuk pemikiran asli tokoh Patih Sadhikara. Maka dapat disimpulkan Patih Sadhikara menggagas ide baru untuk mengatasi masalahnya. Kemudian ide baru yang digagasnya termasuk asli.

Dalam menghasilkan keaslian gagasan yang benar-benar asli tokoh dapat menjadikan apapun yang berada di sekitar sebagai inspirasi. Terkadang inspirasi juga

datang secara cepat yang memengaruhi kecepatan tokoh dalam mendapatkan ide. Berikut data yang menunjukkan tokoh Patih Sadhikara menggagas ide secara cepat.

Data (10)

Sadhikara terkejut,

wajah wanita itu mirip mendiang Permaisuri.

Bukan itu saja,

namanya juga Suri.

Suriani, tepatnya.

Biasanya dipanggil Ibu Suri.

Ibu Suri.

Aha!

(GG/O.02/24-25)

Berdasarkan data di atas kemampuan menggagas keaslian gagasan terjadi pada tokoh Patih Sadhikara ketika melihat tokoh Ibu Suriani yang wajah dan panggilannya mirip dengan Ibu Suri. Kejadian tersebut membuat tokoh Patih Sadhikara memiliki inspirasi untuk menjadikan Ibu Suriani sebagai ibu asuh Raja Muda. Ide baru yang muncul dari pikiran tokoh Patih Sadhikara ditandai dengan kata “Aha!”. Kata tersebut menunjukkan pemikiran Patih Sadhikara bekerja dan menghasilkan ide yang asli.

Dari cara Patih Sadhikara menggagas ide baru dapat diketahui bahwa memang benar inspirasi bisa didapat kapan saja dan di mana saja. Hasil kejadian yang dialami Patih Sadhikara membuat ide kreatif langsung muncul dalam pikiran tokoh. Tidak hanya inspirasi, kecepatan dalam menciptakan ide baru juga terlihat pada data tersebut.

Keaslian gagasan tidak harus ide yang benar-benar baru terpikirkan. Namun, bisa juga dari inovasi barang lain, jika barang itu dapat membantu menyelesaikan masalah. Adapun data yang menunjukkan keaslian gagasan tokoh Ganes yang didapat dari inovasi barang.

Data (11)

...
Aku menunduk,
sepatuku memberi ide.

Kulepas salah satu talinya.

“Jati, pakai gelang itu,
dan kemarikan tanganmu.”

Aku melingkarkan tali sepatu,
membungkus rapat
rantai perak di pergelangan
tangan kurusnya.

Lalu kuikat kedua ujung tali.

Gelang perak jadi tidak terlihat,
juga tidak akan jatuh lagi.

(GG/O.03/63-64)

Berdasarkan data di atas keaslian gagasan Ganes terjadi ketika ide yang digagas hasil inspirasi dari

sepatunya. Tokoh Ganes menciptakan ide dengan berinovasi terhadap tali sepatu yang dijadikan bungkus gelang Jatayu. Ide yang digagas dapat dikatakan asli karena tercipta dari pikiran tokoh Ganes sendiri yang unik. Inovasi yang dibuatnya juga termasuk sesuatu yang baru karena tidak semua tokoh dapat memikirkan hal yang sama.

Ide yang tercipta dari pikiran tokoh Ganes asli, mengalir, dan belum pernah dilakukan tokoh lain sebelumnya. Hasil dari keaslian idenya berhasil memberi jalan keluar dari masalah yang dialami Jatayu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa inovasi terhadap barang apapun itu bisa menjadi ide yang original dan dapat mengatasi masalah.

Dari ketiga data di atas dapat disimpulkan bahwa setiap tokoh memiliki kreativitas dalam menghasilkan ide baru yang asli. Keaslian gagasan setiap tokoh berbeda-beda sesuai dengan masalah yang dihadapi. Dari data juga dapat diketahui bahwa setiap ide yang muncul tidak semuanya berhasil meskipun ide itu tercipta dari pengalaman yang pernah dilakukan atau inovasi dari ide sebelumnya.

d. Memerinci gagasan baru

Kemampuan memerinci gagasan baru dapat dilakukan dengan memberi judul pada sesuatu yang abstrak. Hal itu dapat diartikan juga sebagai kemampuan seseorang dalam menempatkan ide sesuai dengan masalah yang ada dengan memberi judul atau nama pada ide. Torrance, dkk. (1969) ide harus memiliki keseimbangan dan kesederhanaan sehingga dapat berguna secara maksimal ketika ditransformasikan. Artinya, memerinci gagasan baru dapat dilakukan untuk menyederhanakan ide sehingga tercipta ide atau gagasan yang lebih baru dan rinci. Melalui kemampuan itu, ide seorang tokoh akan lebih efisien digunakan. Adapun data yang menunjukkan kemampuan tokoh novel anak *Garuda Gaganeswara* karya Ary Nilandari dalam memerinci gagasan baru sebagai berikut:

Data (12)

“Ajaib itu sesuatu yang luar biasa, sesuatu yang belum pernah terbayangkan ada.

Nah, Cempaka Kembar seperti Beringin Kembar

di alun-alun kidul Keraton Yogyakarta.

Ada yang tahu?

Orang-orang mencoba lewat di tengahnya dengan mata tertutup.

Namanya tradisi *masangin*.”

(GG/AoT.01/69-70)

Berdasarkan data di atas kemampuan memerinci gagasan baru terjadi pada tokoh Ganes ketika

menjelaskan gagasan “Ajaib” dan tradisi *masangin* yang terjadi di alun-alun Yogyakarta. Gagasan “Ajaib” dan tradisi *masangin* yang dikatakan oleh Ganes dirinci mulai dari pengertian serta kesamaan pohon Beringin Kembar Yogyakarta dengan pohon Cempaka Kembar. Dari hal itu dapat dikatakan tokoh Ganes menyebut tradisi *masangin* dan Cempaka Kembar merupakan sesuatu yang bisa menciptakan hal *Ajaib* sebagai gagasan baru.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan termasuk dalam kemampuan memerinci gagasan baru dari tokoh Ganes pada teman-temannya. Rincian dari gagasan baru yang dibuat oleh Ganes akan mudah diterima oleh tokoh lain karena jelas dan menarik. Gagasan baru yang dirinci oleh Ganes juga dapat memberikan pengetahuan baru yang belum pernah didengar tokoh lain sebelumnya.

Ide baru yang diciptakan termasuk dalam kreativitas yang dimiliki tokoh dan masuk dalam kemampuan memerinci gagasan baru. Ide yang baru tercipta perlu dirinci dan dicoba. Percobaan dapat dilakukan sendiri atau bersama orang lain. Namun, jika bersama orang lain tokoh penggagas harus memerinci dengan benar sekaligus melibatkan tokoh lain dalam prosesnya. Adapun data yang menunjukkan tokoh dalam memerinci gagasan barunya sehingga dapat diterima orang lain dengan mudah sebagai berikut.

Data (13)

Dengan kapur,
aku membuat garis lurus
pada diameter lingkaran.
“Jujur saja, aku tidak yakin.

Tapi kita bertiga

harus masuk bersama-sama.

Jadi, aku berjalan lurus

mengikuti diameter.

Garuda menyusuri lingkaran.

dan Jati boleh pegang tanganku
atau tangan Garuda.”

Jatayu menggandeng
tangan kiriku

dan tangan kanan Garuda.

Lalu dua Garuda mulai bergerak

sesuai jalur masing-masing,

dengan Jatayu menjadi penghubung,

searah jarum jam.

(GG/AoT.02/178)

Data di atas menunjukkan kemampuan memerinci gagasan baru yang terjadi pada tokoh Ganes ketika merinci gagasan garis lurus melingkar dengan kapur. Pada data dapat terlihat tokoh Ganes memerinci gagasan untuk memecahkan teka-teki jalan lurus melingkar bersama Jatayu dan Kusagra. Ganes telah mengatur jalan saat ide dilakukan, yaitu menempatkan Kusagra

untuk berjalan menyusuri lingkaran, Ganes sendiri berjalan lurus mengikuti diameter, dan Jatayu sebagai penghubung keduanya.

Percobaan ide teka-teki jalan lurus melingkar dengan kapur dapat diterima dengan baik oleh Jatayu dan Kusagra. Hal itu karena tokoh Ganes telah memerinci dengan menempatkan kedua tokoh secara detail dalam prosesnya. Selain itu, gagasan serta rincian yang dibuat Ganes didapat dari pengetahuannya setelah membaca draf buku Ayah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa memerinci gagasan baru dari hasil pengetahuan memberi dampak baik terhadap kepercayaan tokoh yang ikut berproses. Kemudian tokoh yang menggagas juga mendapat dukungan tokoh lain untuk memecahkan masalah secara bersama.

Gagasan baru yang diciptakan dapat diterima atau tidak oleh tokoh lain. Selain tolakan, tokoh lain juga dapat memberikan pengetahuan baru sehingga tolakan yang diajukan dapat dipahami penggagas. Berikut data yang menunjukkan tokoh Ayah memberikan pengetahuan baru untuk meluruskan ide Ganes.

Data (14)

Ayah menggeleng
“Tidak bisa. Cara itu satu arah,
membuka portal dari dusun kita ke sini,
tidak sebaliknya.”

...

Namun berarti, kalau Garuda tidak
menjadi raja,
kami harus menunggu Gerbang Rahasia
membuka sendiri.

Juni tahun depan.

Oh, tidak!
Perang sudah keburu Meletus,
entah bagaimana nasib kami di sini.

Tidak ada cara lain untuk pulang
segera.

Garuda harus berhasil menjadi raja
kembali.
(GG/AoT.03/226)

Data di atas menunjukkan kemampuan memerinci gagasan baru terjadi pada tokoh Ganes ketika sedang berdiskusi bersama Ayah mengenai cara kembali pulang dari Kerajaan Cakrawala. Sebelumnya Ganes mengusulkan jalan lurus melingkar sebagai cara kembali pulang. Namun, usulan Ganes ditolak dan Ayah memerinci alasannya bahwa jalan lurus melingkar hanya untuk masuk tidak untuk keluar kerajaan.

Dari pengetahuan yang diberikan Ayah pada Ganes, membuatnya memikirkan gagasan baru. Ganes memerinci semua cara untuk keluar dan risikonya. Rincian yang dilakukan Ganes didiskusikan dengan

Ayah dan menghasilkan satu ide baru, yaitu membantu Garuda terpilih menjadi raja kembali.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan diskusi Ganes dan Ayah memperlihatkan kemampuan dalam memerinci gagasan dengan memerinci dan menyederhanakan ide. Ide Ganes mengalami penolakan dari Ayah. Akan tetapi, dari pengetahuan yang diberikan Ayah gagasan baru dapat diciptakan.

Tiga data diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan memerinci gagasan baru menjadi satu di antara proses penciptaan ide kreativitas tokoh. Tokoh Ganes dan Ayah memiliki kemampuan memerinci gagasan baru yang berbeda mulai dari memerinci ide, mendetailkan, dan menyederhanakan ide mereka yang baru hingga mendapat kesimpulan atau satu ide yang efisien.

e. Berpikiran terbuka

Resistensi terhadap penutupan dini adalah kemampuan seseorang untuk terus berpikiran terbuka terhadap ide-ide kreatif atau hal baru. Torrance (1979) mengatakan bahwa berpikiran secara terbuka atau tidak menutup secara dini usulan ide orang lain akan menciptakan terobosan atau solusi terbaru. Hal itu berarti berpikiran terbuka memberikan dampak positif terhadap ide yang tercipta karena respon orang-orang diperlukan untuk membandingkan, menciptakan ide lebih baru, menemukan solusi, atau memilih ide yang paling relevan. Berpikiran terbuka dengan mempertimbangkan pemikiran orang lain termasuk ciri dari orang yang kreatif. Adapun kemampuan berpikiran terbuka tokoh dalam novel anak Garuda Ganeswara karya Ary Nilandari sebagai berikut:

Data (15)

Tantangan makin berat.

Kerajaan Cakrawala mulai jadi rebutan raja-raja
dari segala penjuru mata angin.

Perang sewaktu-waktu Meletus.

Bisakah mereka bertahan,
hingga GG berusia 16 tahun?

Sadhikara meminta petunjuk

kepada Tetua Kerajaan Cakrawala.

Disarankan olehnya, pencarian diperluas.

Keluar dari Kerajaan Cakrawala.

(GG/RPC.01/23)

Berdasarkan data di atas kemampuan berpikiran terbuka terjadi pada tokoh Patih Sadhikara dalam bentuk permintaan petunjuk pada Tetua. Perilaku yang ditunjukkan Patih Sadhikara dapat dikatakan sikap berpikiran terbuka karena masih mau menerima serta mencoba saran Tetua untuk dijadikan petunjuk mencari Ibu Suri pengganti. Hal itu dilakukan karena ide-ide

Patih Sadhikara telah gagal sehingga diperlukan ide dari tokoh lain.

Pada data terlihat tokoh Patih Sadhikara tidak berputus asa terhadap ide yang belum berhasil. Tokoh Patih Sadhikara tetap berpikiran terbuka dengan meminta petunjuk tokoh lain. Dalam data, setelah mendapat petunjuk untuk memperluas pencarian keluar dari Kerajaan, Patih Sadhikara menerima dan menggunakan ide tersebut dan mencoba keberuntungan. Jadi, dapat disimpulkan kemampuan berpikiran terbuka ada pada diri tokoh Patih Sadhikara.

Proses kemampuan berpikir terbuka dapat dilakukan tokoh dengan penggabungan pengetahuan satu sama lain. Hal itu karena penggabungan termasuk kegiatan bertukar pendapat dan setiap tokoh berusaha untuk tidak egois. Adapun bentuk kemampuan berpikir terbuka tokoh saat penggabungan ide dilakukan sebagai berikut.

Data (16)
Mereka menggabungkan pengetahuan,
mengulik segala macam teka-teki
jalan lurus melingkar
menguji coba berbagai dugaan
masangin dengan segala variasinya.
(GG/PC.02/130)

Berdasarkan data di atas, konsep berpikiran terbuka terjadi pada tokoh Ayah dan Patih Sadhikara. Kemampuan berpikir terbuka yang ditunjukkan adalah penggabungan pengetahuan antartokoh untuk mengulik teka-teki jalan lurus melingkar. Dalam proses penggabungan tersebut setiap tokoh mengungkapkan pendapat dan pengetahuannya masing-masing tanpa rasa egois dan menerima jika ada perubahan dari idenya.

Dapat disimpulkan bahwa perilaku yang dilakukan tokoh Ayah dan Patih Sadhikara termasuk proses keterbukaan pikiran dalam menerima respon, ide, dan masukan satu sama lain. Hal tersebut berguna untuk menguji berbagai dugaan masangin dan variasinya. Melalui pertukaran ide satu sama lain masalah akan lebih mudah terpecahkan dan ide baru lebih cepat muncul.

Dalam diskusi, perbedaan pendapat dan pilihan setiap tokoh sudah biasa terjadi. Hal itu menunjukkan setiap tokoh memiliki kemampuan berpikir terbuka terhadap setiap pendapat dan alasan. Berikut data yang menunjukkan kemampuan berpikir terbuka tokoh ketika sedang berdiskusi.

Data (17)
Aku mempertimbangkan,
dan memilih, "Dua!
Kalau kamu yang memecahkan teka-
teki,
mungkin beda hasilnya."

"Tiga!" Kata Jatayu.

"Kusagra ada di depan mata.
Penampilannya menipu.
Kalau pegang kunci, atau menjadi
kunci,

berarti ia orang penting di Kerajaan
Cakrawala."

Aku enggan mengakui
Kusagra sepenting itu.
Faktanya memang begitu.
"Kusagra pindah ke sini Juni dua tahun lalu.
Mungkinkah saat Gerbang Rahasia terbuka
otomatis?
Pada waktu yang sama Sadhikara pulang?"

"Masuk akal," kata Jatayu.
"Kerajaan jatuh, dia mengungsi ke sini
bersama orangtuanya....
Kalau benar Pak dan Bu Agam
orangtuanya...."
(GG/PC.03/135-136)

Berdasarkan data di atas kemampuan berpikir terbuka terjadi pada tokoh Ganes dan Jatayu ketika sedang mempertimbangkan pilihan ide untuk membuka Gerbang Rahasia Kerajaan Cakrawala. Dari data tersebut terlihat Ganes mengusulkan pilihan kedua sedangkan Jatayu pilihan ketiga. Akan tetapi, meskipun pilihan berbeda, Ganes dan Jatayu sama-sama tetap berpikiran terbuka dengan mempertimbangkan alasan masing-masing.

Karena terbukanya pemikiran dari kedua tokoh tersebut, ide kreatif muncul di antara keduanya dan kesimpulan didapatkan bahwa Kusagra adalah kunci dari Gerbang Rahasia. Kedua tokoh menunjukkan bahwa setiap ide memiliki alasan dan setiap alasan perlu dipertimbangkan. Jadi, dapat disimpulkan kemampuan berpikir terbuka berpengaruh dalam menemukan ide kreatif yang lebih masuk akal.

Tiga data di atas dapat disimpulkan, setiap tokoh yang berpikiran terbuka dapat menerima, melakukan, mempertimbangkan, atau tidak memakai ide atau saran dari tokoh lain. Akan tetapi, tujuannya masih sama yaitu untuk memecahkan masalah dan saran-saran yang masuk digunakan sebagai dorongan dalam mendapatkan ide kreatif yang lebih baru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa lima subskala teori kreativitas E. Paul Torrance terdapat dalam novel *Garuda Gaagneswara* karya Ary Nilandari.

Pertama, kelancaran berpikir dalam novel *Garuda Gaganeswara* karya Ary Nilandari ditunjukkan oleh tokoh Ganes, Jatayu, dan Ayah dalam memikirkan ide kreatif atau cara membuka Gerbang Kerajaan Cakrawala dan kembali dengan berbagai petunjuk yang diketahui. Selain itu, ada tokoh Patih Sadhikara yang memiliki kelancaran berpikir dalam mencari Ibu Suri asuh untuk Raja Muda GG. Perilaku tokoh-tokoh tersebut menunjukkan kelancaran berpikir dalam memecahkan masalah.

Kedua, ketekunan dan kecermatan dalam berpikir ditunjukkan tokoh Ganes yang cermat dan tekun membaca buku novel sang ayah hingga menemukan banyak petunjuk, pantang menyerah, dan fokus terhadap apa yang sedang diusahakan dengan tidak putus asa.

Ketiga, keaslian gagasan terlihat pada tokoh Patih Sadhikara ketika memikirkan pengganti Ibu Suri asli yang telah tiada untuk mendampingi Raja Muda. Kemudian tokoh Ganes yang mengikat gelang dan keaslian gagasan mencari petunjuk dalam menembus Kerajaan Cakrawala. Setelah mendapat ide baru, proses kreativitas tidak berhenti begitu saja, tetapi tokoh mulai memerinci gagasan-gagasan baru dengan menyederhanakannya.

Keempat, memerinci gagasan baru tokoh Ganes memerinci dan menyederhanakan ide abstrak yang muncul dari pikirannya. Kemampuan memerinci gagasan baru juga ditunjukkan tokoh Ayah Ganes yang memerinci solusi untuk dapat keluar dari Kerajaan Cakrawala secara efisien. Setiap ide yang digagas tokoh menimbulkan respon dari tokoh lain. Hal tersebut menjadikan tokoh harus memiliki kemampuan berpikiran terbuka.

Kelima, kemampuan berpikiran terbuka ditunjukkan tokoh Patih Sadhikara yang menggunakan petunjuk dari Tetua, tokoh Jatayu yang selalu mempertimbangkan ide sebelum dilaksanakan, dan tokoh Ayah yang mau bertukar pikiran dengan tokoh lain sampai mendapatkan jalan keluar dan berhasil. Dari perilaku tersebut dapat terlihat bahwa setiap tokoh mencegah penutupan diri dari pemikiran atau ide kreatif tokoh lain. Kelima subskala teori kreativitas yang digagas mencerminkan adanya keterkaitan antar subskala sehingga mendorong terciptanya ide kreatif baru, asli, dan tepat sesuai masalah yang dihadapi.

Penelitian ini diharap memberi pengetahuan baru dalam bidang sastra anak mengenai kreativitas berpikir memecahkan masalah teori E. Paul Torrance yang sebelumnya hanya digunakan pada manusia. Dari teori yang digunakan, diharap dapat dijadikan wawasan baru bahwa pembelajaran kreativitas memecahkan masalah pada anak sangat penting. Selain itu, melalui penelitian ini dapat diketahui kreativitas memecahkan masalah ada

dan dapat dipelajari melalui tokoh pada novel anak karya anak atau pengarang dewasa.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan baru dunia pendidikan dalam menganalisis kreativitas tokoh dalam karya sastra anak. Melalui penelitian ini pembaca diharap memahami bahwa kreativitas dapat dipelajari dan diajarkan pada anak melalui karya sastra seperti novel. Kemudian melalui penelitian ini pembaca juga diharapkan dapat menerapkan pembelajaran kreativitas pada anak sejak usia dini baik di sekolah maupun di rumah.

Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan mengembangkannya lebih baik lagi. Peneliti berikutnya diharap dapat menambah teori kreativitas yang berbeda dari penelitian ini. Hal itu bertujuan agar dapat dijadikan bandingan bagi peneliti-peneliti lain. Selain itu, bagi peneliti yang akan menjadikan novel *Garuda Gaganeswara* sebagai bahan penelitian, dapat mengkaji integrasi tokoh karena jiwa sosial yang dimiliki tokoh sangat tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arnott, Lorna and Pauline Duncan. (2019). "Exploring the Pedagogic Culture of Creative Play in Early Childhood Education". *Journal of Early Childhood Research*. 7(4): 309-328.
- Asriadi, M. & Edi i. (2020). "Exploration of Creative Thinking Skills of Students in Physics Learning". *Journal of Education Science and Technology*. 6(2): 151-158.
- Ibrahim, Andi. dkk. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Latuconsina, Susi H, dkk. (2022). "Pemilihan Bahan bacaan Sastra Anak dalam Penanaman Nilai Pendidikan Karakter". *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*. 14(1): 1-8.
- Mardhiah, Ainun dkk. (2020). "Analisis Tokoh dan Penokohan dalam Novel Keajaiban Adam Karya Gusti M Fabiano Tahun 2019". *Jurnal Samudra Bahasa*. 3(1): 36-44.
- Miles dan Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Nafiah, Q. N., Hibana, & Surahman, S. (2021). "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19". *Jurnal Smart Paud*, 4(2), 152-164.
- Nilandari, Ary. (2020). *Garuda Gaganeswara*. Jakarta: Alif Republika.

- Nurdiyantoro, Burhan. 2018. *Teori Pengkaji Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ritter, S. M., Gu, X., Crijns, M., & Biekens, P. (2020). "Fostering students' creative thinking skills by means of a one-year creativity training program". *PLoS ONE*, 15(3).
- Rosid, A. (2021). "Nilai-Nilai dalam Sastra Anak sebagai Sarana Pembentukan Karakter". *Metalingua*, 6(1).
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suyatno. (2009). *Struktur Narasi Novel Karya Anak*. Surabaya: Jaring Pena.
- Suyatno. (2020). *INTERSEKSI DAN BAHASA SASTRA KARYA ANAK*. Surabaya: CV. PRIMA ABADI JAYA.
- Torrance, E. P. (1965). "Scientific Views of Creativity and Factors Affecting Its Growth". *Daedalus*, 94(3), 663–681. <http://www.jstor.org/stable/20026936>
- Torrance, EP, & Aliotti, NC (1969). "Perbedaan jenis kelamin dalam tingkat kinerja dan tes menguji ulang reliabilitas pada Tes Torrance kemampuan Berpikir Kreatif". *Jurnal Krea-Perilaku Aktif*, 3, 52-57.
- Torrance, E. P. (1979). "Resistance to premature Gestalt closure as a possible indicator of incubation ability". *J. Creat. Behav.* 13:59.
- Torrance, E. P. (1995). *Why Fly*. United States of America: Ablex Publishing Corporation.
- Torrance, E. P. (2017). *Torrance test of creative thinking: Norms technical manual, figuralstreamlined forms A & B*. Bensenville: Scholastic Testing Service.
- Torrance, E. P. (2018). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms—Technical Manual*. 16.