

FAKTOR EKSTERNAL YANG MEMPENGARUHI KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA

Inabatul Afidah¹⁾, dan Irma Russanti²⁾

¹⁾Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²⁾Sarjana Terapan Tata Busana, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

e-mail: inabatulafidah16050404020@mhs.unesa.ac.id¹⁾, irmarussanti@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— Kreativitas mendesain ialah satu di antara beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh desainer. Kreativitas mendesain adalah salah satu upaya mengembangkan desain menjadi desain baru atau menggabungkan beberapa desain dan mewujudkannya. Tujuan studi literatur yaitu guna tahu akan faktor eksternal yang memberikan pengaruh pada kreatifitas mendesain mahasiswa tata busana. Artikel ini menggunakan data sekunder berupa studi literatur dengan menggunakan database Google Scholar, Research Gate, Sinta Repository, dan RAMA Repository. Literatur buku yang digunakan dalam penelitian berkisar dari tahun 1977 hingga tahun 2021. Sedangkan untuk literatur jurnal penelitian dari tahun 2011 hingga 2021. Hasil studi literatur menunjukkan bahwasanya faktor eksternal yang memberikan pengaruh kreatifitas mendesain antara lain: (1) Ide Pembelajaran, (2) Budaya Pendidikan, (3) Manajemen Pengajaran, (4) Evaluasi Akademik, (5) Dorongan dari Siswa, (6) Ketentuan Kurikulum, (7) Metode Pembelajaran, (8) Kerjasama dengan DU/DI, (9) Sistem Pendidikan, (10) Pendanaan Pendidikan, dan (11) Dapat dikatakan bahwa perlunya seorang desainer memperhatikan teknologi baru yang dapat membantu desainer untuk dengan mudah mengekspresikan kreativitas mereka sebagai serta untuk menilai ide atau solusi mereka.

Kata Kunci: faktor eksternal, kreativitas, mendesain.

ABSTRACT— Design creativity is one of several competencies that must have by designers. Design creativity is an effort to develop design into new other design or combine several designs and make it. The purpose of the literature study is to know the external factors that influence the design creativity of fashion student. This article uses secondary data in the form of literature studies using the Google Scholar, Research Gate, Sinta Repository, and RAMA Repository databases. The book literature used in the research ranges from 1977 to 2021. As for the research journal literature from 2011 to 2021. The results of the literature study show that external factors that influence design creativity include: (1) Learning Ideas, (2) Culture Education, (3) Teaching Management, (4) Academic Evaluation, (5) Encouragement from Students, (6) Curriculum Provisions, (7) Learning Methods, (8) Cooperation with DU/DI, (9) Education System, (10) Education Funding, and (11) It can be said that the need for a designer to pay attention to new technologies that can

help designers to easily express their creativity as well as to assess their ideas or solutions.

Keywords: external factors, creativity, design.

I. PENDAHULUAN

Pentingnya kreativitas tercantum pada Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang memiliki inti yakni dengan menggunakan pendidikan terdapat sebuah harapan mampu pengembangan potensi pada siswa dilakukan supaya menjadi manusia yang memiliki ketakwaan, akhlak mulia, kecakapan, serta kreatifitas, serta memiliki kemandirian. Selain itu banyak memberi keterangan tentang pentingnya kreativitas, di antaranya: (1) Kreativitas merupakan esensial guna menumbuhkan serta kesuksesan pribadi, serta amat vital guna membangun negara Indonesia; berhubungan dengan hal tersebut, peran dari orang tua, guru, serta masyarakat sangatlah menjadi suatu penentu, (2) Pengembangan sumber daya yang memiliki kualitas yang sanggup menjadi pengantar negara Indonesia kepada posisi terkemuka, setidaknya sejajar bersama negara-negara lainnya, baik pada pembangunan ekonomi, politik, ataupun sosial-budaya, secara hakekat memberikan tuntutan pada komitmen pada 2 persoalan yakni: (a) penemuan serta pengembangan bakat-bakat unggul pada bermacam-macam bidang, kemudian (b) penumpukan serta pengembangan kreativitas yang secara mendasar dipunya oleh tiap individu, namun hendaknya ditemukeni serta distimulus semenjak usia dini, (3) Beberapa perusahaan mengakui arti yang amat besar dari gagasanggagasan baru. Banyak departemen pemerintah melakukan pencarian pada orang-orang yang mempunyai keahlian kreatif-inventif. Kebutuhan tersebut belum cukup bisa diberikan pelayanan secara baik [1].

Satu di antara beberapa kompetensi yang harus dikuasai oleh pencipta busana adalah kreativitas mendesain. Mendesain sebagai proses perencanaan bentuk atau gambaran suatu objek yang dapat diwujudkan pada benda nyata, diciptakan berdasar dari susunan, garis, bentuk, warna, serta tekstur atau perilaku manusia yang bisa dirasa, dilihat, didengar serta diraba, yang bertujuan agar benda yang dilakukan perancangannya memiliki sebuah fungsi ataupun kegunaan dan juga memiliki suatu nilai keindahan [2] [3] [4].

Kreativitas sendiri adalah kemampuan yang dipunya oleh setiap individu untuk membuat sebuah karya baru yang didapat melalui ide, gagasan, dan imajinasi [5]. Pendapat lain menyatakan bahwa kreativitas memiliki 4 karakteristik, yakni kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, serta elaborasi [6]. Sejalan dengan hal tersebut dikatakan bahwa kreativitas merupakan suatu tindakan yang dapat dipelajari dan bukan suatu bawaan karakteristik tetap [7]. Kemampuan kreativitas dapat ditingkatkan dalam berbagai cara. Pendapat tersebut juga bahwasanya tiap individu mempunyai sebuah kreativitas [8]. Maknanya, siapa pun dirinya, berasal dari suku mana pun, juga dari keluarga apa pun, dari wilayah mana pun, sampai dengan berapa pun umurnya, seluruhnya mempunyai sebuah anugerah yang berwujud kemampuan menjadi kreatif serta inovatif. Artinya, tiap individu yang mempunyai akal yang masih berfungsi secara baik, mampu berpikir kreatif ataupun mempunyai sebuah energi kreativitas dalam diri. Akan tetapi dengan tidak terdapatnya sebuah upaya guna melakukan pengembangan akan kreativitas berikut tentu kreativitas yang telah dimiliki berpotensi tak bisa berkembang. Persoalan berikut, senada dengan hasil penelitian yang mengemukakan tidak ada korelasi antara kreativitas dengan bakat bawaan, ia melanjutkan bahwa kreativitas tidak dibatasi oleh pendidikan, pengalaman budaya, alat/fasilitas tersedia tetapi dapat ditingkatkan dengan imajinasi [9]. Maka berdasarkan hal tersebut, usaha pembinaan serta pengembangan kreativitas peserta didik di kelas hendaknya dilaksanakan ketika melakukan pengoptimalan akan pengembangan kreativitas yang telah dipunya.

Kreativitas diberikan pengaruhnya oleh faktor internal serta faktor eksternal [10]. Faktor

eksternal menggolongkan dalam lingkup besar dan kecil, untuk lingkup besar yang mempengaruhi kreativitas adalah kebudayaan sedangkan untuk lingkup kecilnya adalah sekolah [11].

Kreativitas mendesain merupakan sebuah kemampuan guna menciptakan suatu desain yang baru, yang relatif belum pernah ada terdahulu akan tetapi tetap didasari pada konsep utama yang disesuaikan pada unsur serta prinsip desain. Kreativitas mendesain merupakan sebuah kemampuan menciptakan sebuah desain busana yang menarik, kreatif, dan disesuaikan bersama manfaat, akan tetapi tetap memiliki dasar yakni pengetahuan mengenai dasar-dasar dan juga memiliki sebuah kepekaan pada arus selera konsumen serta trend mode yang tengah berkembang serta selalu mengalami perputaran [12]. Lebih lanjut dikatakan bahwa definisi alternatif, yang menyatakan bahwa kreativitas adalah produk baru dari pekerjaan yang berguna dan bermanfaat dari individu atau kelompok [13].

Definisi kreativitas mendesain ditekankan pada keseimbangan antara bentuk dan fungsi, kebaruan dan kesesuaian, yang menjadi dasar dari sebagian besar usaha desain. Kreativitas desain adalah tentang konseptualisasi, komunikasi dan proposisi realitas baru; dan produk yang dihasilkan bersifat orisinal atau tunggal [14].

Mendesain busana yakni sebuah proses menciptakan model pakaian. Yang dimaksudkan dengan menciptakan ialah mengeluarkan perasaan yang kuat ditunjang oleh emosi, yang menjadikan timbulnya ataupun munculnya suatu hal yang baru. Maknanya, mencipta mode ataupun *fashion design* merupakan membuat suatu hal yang baru mengenai mode pakaian. Seseorang yang memiliki pekerjaan menciptakan mode dikenal dengan sebutan pencipta mode ataupun perancang mode [15]. Mendesain busana merupakan cabang ilmu yang hendaknya dipelajari oleh desainer, utamanya para desainer pemula sebab di sini akan diberikan penjelasan dengan rinci suatu hal mengenai proporsi tubuh manusia bagi desain busana, selain hal tersebut diberikan penjelasan juga pada ilmu pengetahuan yang diperlukan guna memberikan tunjangan pada ilmu itu sendiri. Secara spesifik dalam bidang pendidikan menemukan setidaknya terdapat sebelas faktor yang

mempengaruhi tingkat kreativitas mendesain mahasiswa [16]. Berikut penjabaran dalam bentuk tabel:

TABEL I
PENJABARAN FAKTOR EKSTERNAL

Referensi	Faktor eksternal
Daemei dan Safari (2017)	1. Pendidikan 2. Teknologi
Zhang dkk (2015)	1. Ide pembelajaran 2. Budaya pendidikan 3. Manajemen pengajaran 4. Evaluasi akademik 5. Dorongan dari siswa 6. Ketentuan kurikulum 7. Metode pembelajaran 8. Kerjasama dengan DU/DI 9. System pendidikan 10. Pendanaan pendidikan

Berdasar dari opini tersebut bisa disimpulkan bahwasanya kreativitas ialah sebuah kemampuan guna memunculkan suatu hal yang baru dengan berdasar dari data, informasi, ataupun beberapa unsur yang ada, berwujud ide ataupun karya nyata dengan metode melakukan pemecahan akan permasalahan yang relatif tidak sama dengan apa yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas ialah sebuah tahapan yang memberi kesempatan untuk seseorang guna berpikir serta berusaha melakukan pencarian akan jawaban, menemukan metode ataupun metode yang baru serta ide baru guna melakukan pemecahan akan permasalahan.

Disimpulkan juga bahwa mendesain merupakan suatu tahapan perancangan dari suatu gagasan atau masalah yang bersangkutan dengan benda cipta dengan berdasar dari aspek teknis, fungsi serta material.

Disimpulkan bahwa kreativitas mendesain adalah kemampuan dalam menentukan desain baru, baik secara konsep ataupun prinsip desain disesuaikan pada kebutuhan pasar serta trend yang tengah berlangsung.

Berdasar dari definisi tersebut, mendesain busana merupakan sebuah perancangan busana yang diciptakan dengan dasar unsur serta prinsip desain, diciptakan

berdasar dari tahapan tahapan secara benar. Persoalan penting yang menjadi pedoman untuk melakukan desain busana yakni sumber ide.

Dibutuhkan sebuah upaya guna memberikan peningkatan pada tingkat kreativitas. Satu di antara beberapa usaha guna memberikan peningkatan pada tingkat kreativitas yakni pemanfaatan media pembelajaran yang lebih mempunyai variasi, yang menjadikan bisa meningkatnya motivasi belajar peserta didik dan juga menciptakan tahapan belajar-mengajar lebih menarik serta memberikan perasaan senang. Upaya untuk meningkatkan tingkat kreativitas dari peserta didik membutuhkan sebuah dorongan serta tunjangan yang berasal dari lingkungan atau motivasi eksternal yang berwujud apresiasi, dukungan, diberikannya *reward* pujian, insentif, serta lain sebagainya, serta motivasi yang kuat dari dalam diri peserta didik itu sendiri (motivasi internal) guna menghasilkan suatu hal [17].

Konsep dasar mendesain busana disini memberikan acuan pada pemiliran mengenai busana, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas penciptaan awal sebuah desain misalnya anatomi tubuh manusia yang memiliki acuan terhadap gambar proporsi tubuh ketika mendesain busana serta bagian-bagian dari busana dengan rinci. Di samping, anatomi tubuh manusia, desain busana meliputi pula bagianbagian dari busana dengan merinci misalnya macam-macam model kerahlleher, lengan, blouse, rok, gaun, serta celana [18].

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa dapat dibagi menjadi beberapa kategori umum termasuk pendidikan, dan teknologi [19]. Faktor yang berhubungan dengan kreativitas umumnya diuraikan dalam literatur penelitian, dan dengan demikian, menentukan faktor memainkan peran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam desain dinilai penting.

Lebih lanjut dikatakan bahwa kreativitas adalah bawaan, tidak dipelajari, tetapi tampaknya bakat yang melekat yang juga dapat diperoleh dan diperkuat dengan yang sesuai pelatihan [20]

Berbagai aspek pendidikan dapat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas mendesain diantaranya adalah Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Kurikulum pembelajaran. Satu di antara usaha guna memberikan peningkatan pada kreativitas ialah

pemakaian media pembelajaran yang lebih mempunyai variasi, metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan global, dan kurikulum yang dapat menunjang efektivitas mendesain yang menjadikan bisa memberikan peningkatan motivasi belajar mahasiswa dan juga menciptakan tahapan pembelajaran lebih menarik serta memberikan perasaan senang [21].

Terdapat 2 aspek kreativitas yang perlu dimiliki oleh seorang deainer, diantaranya adalah Imajinasi sendiri berfungsi sebagai katalis dalam visual, sedangkan visualisasi memiliki fungsi sebagai penyaring imajinasi agar dapat menjadi proses realis [20].

Teknologi berdampak pada kreativitas mendesain, dan bagaimana hal itu mengubah praktik perlu dieksplorasi dan dipelajari untuk memprediksi manfaat dan kekhawatirannya. Kemajuan teknologi yang telah ditentukan akan memastikan bahwa hal tersebut dapat disederhanakan sambil mengaburkan coraknya [62], yang juga mempengaruhi kompleksitas pemikiran mendesain sehingga mempengaruhi praktik mendesain secara keseluruhan. Teknologi juga berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas mendesain [19].

Berdasarkan paparan diatas, tujuan penulisan dari artikel ini adalah agar dapat diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas mendesain. Penelitian ini perlu dilakukan agar menjadi referensi dan pertimbangan tersendiri bagi pelaksana pendidikan atau tenaga pengajar dalam meningkatkan kreativitas mendesain dan agar menunjang kegiatan pembelajaran.

II. METODE

Metode yang digunakan untuk mengkaji artikel berikut yakni studi literatur. Studi literatur mempunyai sebuah tujuan guna memberikan peningkatan serta paham akan objek penelitian [22]. Studi literature yang kerap dilaksanakan oleh peneliti yakni melalui melakukan pencarian akan sumber dari buku ataupun jurnal yang memiliki keterkaitan pada permasalahan ataupun tujuan disesuaikan pada penelitian yang hendak dilaksanakan. Dalam studi literature para peneliti dapat mengamati lebih mendalami permasalahan yang dilakukan penelitiannya. Bahan referensi guna melaksanakan suatu penelitian yakni melalui menemukan ataupun melakukan pencarian pada teori yang serupa seperti permasalahan ataupun tujuan penelitian. Studi *literature* dilaksanakan melalui pemeriksaan serta perbandingan pada sumber literatur guna memperoleh data teoritis. Data yang didapatkan dilakukan kompilasi, analisis, serta disimpulkan yang menjadikan adanya kesimpulan mengenai permasalahan itu sendiri. *Literature* buku yang digunakan dalam penelitian berkisar dari tahun 1977 hingga tahun 2021. Sedangkan untuk literatur jurnal penelitian dari tahun 2011 hingga 2021.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

TABEL II
PEMBAHASAN LITERATUR TERKAIT

No.	Factor Ekternal	Literatur	Hasil Penelitian
1.	Ide Pembelajaran	Nanie Asri Yuliati. (2007).	Perlunya melakukan penggambaran pada proposi tubuh yang benar, apasajakah yang hendaknya diberikan penekanan pada penciptaan gambar desain, bagaimanakah mewarnai gambar busana, sehingga dapat tercipta desain busana yang menarik
2.	Budaya Pendidikan	Afsaneh Sharif, Merce Gisbert. (2015).	Dalam menguji kualitas pembelajaran online melalui mendesain memilikiperspektif dalam konteks, budaya, dan negaradengan hasil yang berbeda. Meskipun ada publikasi tentangtopik tentang bagaimana budaya dan latar

			belakang kita dapat memengaruhi hasil mendesain, hasil penelitian inimenunjukkan bahwa perbedaan ini tidak memengaruhi pandangan desainer tentang kualitas onlinekursus dan elemen kunci
3.	Manajemen Pengajaran	Zhang, Yating, Dan Hongjian, Qu. (2015).	Didapatkan hasil X1 sebesar 0,519, X2 sebesar 0,027 dan X3 sebesar -0,639 sehingga dapat dikatakan bahwa Manajemen Pengajaran berpengaruh terhadap kreativitas mendesain
4.	Evaluasi Akademik	Zhang, Yating, Dan Hongjian, Qu. (2015).	Didapatkan hasil sebesar 0,573 pada x1, 0,316 pada x2, dan yang terakhir sebesar -0,168 pada x3. Sehingga dapat dikatakan bahwa evaluasi akademik berpengaruh terhadap kreativitas mendesain
5.	Dorongan dari Siswa	Zhang, Yating, Dan Hongjian, Qu. (2015).	Dikatakan bahwa banyak mahasiswa dilatih dari pendidikan usia dini, pendidikan dasar hingga menengah. Pendidikan tinggi memilih sumber daya untuk dilatih, yang dapat meningkatkan efisiensi pelatihan individu
6.	Ketentuan Kurikulum	N. Fitrihana. (2016)	Dilakukannya penggabungan pada kurikulum teknologi digital, keterampilan digital pada pendidikan diajarkan dalam kreativitas desain dalam kurikulum yang telah disiapkan, yang ditujukan agar dapat mempunyai sebuah pengalaman guna menjadi tenaga kerja industri kreatif fashion, dengan harapan lulusan sanggup menjadi lulusan yang memiliki kesiapan untuk bekerja serta memiliki daya saing dengan nasional ataupun internasional untuk memasuki peralihan revolusi industri 5.0
7.	Metode Pembelajaran	Mandasari, Riska (2018)	Didapatkan hasil persentase sejumlah 72.37% responden mengemukakan bahwasanya suka ataupun senang apabila dosen memakai metode pembelajaran yang menarik, sementara itu sisa sejumlah 23.58% mengemukakan kebalikannya. Persoalan berikut memiliki keterkaitan pada teori yang mengemukakan bahwasanya faktor kampus terutama dosen juga staf tenaga kependidikan bisa memberikan pengaruh pada semangat belajar serta motivasi dari mahasiswa.
8.	Kerjasama dengan DU/DI	Irianti, Agus Hery Supadmi, Aini, Nurul. Nafiah, Annisa.	Perlunya pendekatan kompetensi antara mahasiswa dengan bidang industri untuk perkembangan kreativitas dan bertukar pengalaman terkait materi pembelajaran.

		& Sunandar, Agus. (2021)	Selain itu, kolaborasi ini berguna bagi dosen untuk meningkatkan kompetensi terkait kemajuan teknologi dalam industry busana
9.	Sistem Pendidikan	Spencer-Oatey, H. (2008)	Lebih ditingkatkan belajar menggunakan berbagai fasilitas pembelajaran seperti buku, melalui melakukan pemanfaatan fasilitas yang sudah tersedia, contohnya perpustakaan, maka guru dapat lebih meningkatkan sistem pendidikan
10.	Pendanaan Pendidikan	Yohana Ana. (2017).	Menyediakan basis ekonomi untuk pelatihan sumber daya manusia penting untuk diimplementasikan. Hal yang dapat diimplementasikan seperti pemberian insentif pendidikan, dan membantu merangsang inovasi seluruh sistem Pendidikan
11.	Teknologi	Awang Eka Novia Rizali. (2020)	Menjadi amat penting guna menjadi jembatan antara teori bersama situasi serta industri kreatif sekarang berkaitan pada Industry 4.0 serta Society 5.0. Pengenalan sejak dini mengenai peranan serta fungsi profesi desainer untuk mengembangkan industri dapat memberikan bantuan membuka wawasan desainer sehingga bisa melakukan perencanaan arah sedini mungkin

A. Hasil Identifikasi Pengaruh Ide Pembelajaran Terhadap Kreativitas Mendesain.

Kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang dalam mendesain busana adalah mampu memperhatikan tiap detail yang ada. Desain busana yang diciptakan hendaknya sesuai pada garis, bentuk, warna, ukuran dan juga detail pada seluruh bagian busana yang sudah dilakukan desainnya. Setiap detail dalam tahapan perencanaan desain hendaknya mudah untuk dipahami ataupun dimengerti oleh individu lainnya. Supaya lebih mudah dibentuk pada wujud busana yang sesungguhnya, sebab pada tahapan produksi industri busana, umumnya dikerjakan oleh beberapa orang, dari tahapan menciptakan desain sampai dengan busana siap dipakai [23].

Selain unsur serta prinsip desain terdapat banyak persoalan yang hendaknya dikuasai pada penerapan, antara lain bagaimanakah melakukan penggambaran akan proposi tubuh yang benar, apa sajakah yang hendaknya diberikan penekanan pada pembuatan gambar desain, bagaimanakah memberikan pewarnaan gambar

busana, yang menjadikan terciptanya desain busana yang menarik [24].

Selain itu, pemilihan komposisi yang bagus diperlukan oleh seorang desainer, maknanya yang indah dipandang mata ialah sebuah keharusan ketika membuat desain faktor yang menunjang keseimbangan yakni posisi ataupun penempatan, proporsi, kualitas, serta arah dari unsur-unsur yang mendukung [25].

Mendesain busana memerlukan imajinasi. Imajinasi didasarkan pada kemampuan masing-masing individu dan sarana imajinasi dapat dimanfaatkan sepenuhnya untuk merangsang kreativitas mahasiswa, dalam proses pembelajaran dapat memaksimalkan sarana informasi

karena semakin banyak hal baru yang diciptakan oleh desainer dan dapat memberikan inspirasi dan merangsang kemampuan berpikir kreatif dalam mempelajari konsep dan sumber ide [26]. Desainer dituntut untuk dapat berpikir analitis yang mengedepankan kreativitas dapat melalui visualisasi

secara langsung, berpikir, dan tidak dibatasi dalam menuangkan kreativitas, inovasi teknologi guna menunjang pembelajaran. penggunaan AR (*augmented reality*) dan VR (*virtual reality*) dapat digunakan dalam pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas mendesain [27] [28]. Hasil penelitian penggunaan VR dapat meningkatkan kreativitas mendesain dengan poin 5 menurut skala likert [29]. Pengembangan ide pendidikan dalam pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal diantaranya inovasi dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat terfokus dan mudah dipahami siswa, ketersediaan prasarana, dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media tersebut. Penggunaan simulasi virtual diharapkan dapat memberikan pengalaman dengan lebih jelas dan mendalam. Simulasi virtual juga dapat menjadi solusi keterbatasan fasilitas dalam kelas. Ide pendidikan merupakan indikator arah standar pelatihan bakat, dan mencerminkan tujuan pendidikan [2].

Dari uraian opini tersebut, bisa diberikan kesimpulan bahwasanya ide pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi memberi banyak sumber inspirasi tren mode dan kemudahan bagi siswa dalam mengakses informasi guna merangsang ide-ide kreatif dalam mendesain busana sesuai dengan kemajuan industri. Berdasar dari hasil penelitian diatas, sehingga bisa diberikan kesimpulan bahwasanya setiap ide pembelajaran terbukti baik untuk digunakan.

B. Hasil Identifikasi Pengaruh Budaya Pendidikan Terhadap Kreativitas Mendesain

Banyak definisi kontemporer tentang budaya yang menjelaskan budaya sebagai bagian sistem pengetahuan [30], dan lainnya mendefinisikannya sebagai solusi mengatasi masalah dalam arti bahwa budaya mempengaruhi perilaku masyarakat dan orang-orang dapat menemukan panduan dalam budaya mereka tentang cara menangani dan memecahkan masalah [30]. Kebudayaan mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat, dan kemampuan serta kebiasaan lain yang didapatkan seseorang selaku anggota masyarakat [30]. Menanggapi pemahaman budaya dalam konteks desain instruksional, penting untuk dicatat bahwa “budaya dalam pendidikan melampaui gagasan pelatihan dan praktik pengajaran dan pembelajaran yang efektif [31].

Hal ini termasuk kehadirannya sendiri tentang siapa kita, apa yang kita ketahui, dan bagaimana kita belajar. Saat kita mengajar, kita sedang mengajarbudaya, termasuk manifesto pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Dengan cara ini, kita bisa memahami pendidikan sebagai suatu proses yang secara fundamental bersifat sosiokultural dalam [32]. Studi terbaru menentukan bahwa desain instruksional tidak ada di luar pertimbangan budaya; budaya merupakan nilai penting bagi pendidik untuk bertahan karena mereka berada pada posisi agen sosial yang memiliki pengaruh signifikan terhadap peserta didik mereka [31]. Diklaim budaya mempengaruhi instruksi di beberapa tingkatan, termasuk institusional, konten instruksional, instruktur, dan peserta didik [33].

Dikatakan bahwa dalam menguji kualitas pembelajaran online melalui mendesain memiliki perspektif dalam konteks, budaya, dan negara dengan hasil yang berbeda. Meskipun ada publikasi tentang topik tentang bagaimana budaya dan latar belakang kita dapat memengaruhi hasil mendesain, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan ini tidak memengaruhi pandangan desainer tentang kualitas online kursus dan elemen kunci [34]. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa desainer, meskipun perbedaan dalam konteks dan tanggung jawab mereka, baik di Spanyol dan Kanada secara umum menganggap elemen kunci yang sama dari pedoman itu penting dan kritis untuk kebaikan kursus berkualitas.

Desainer menemukan semua delapan kategori termasuk gambaran kursus yang tepat, keselarasan tujuan pembelajaran, strategi penilaian, bahan ajar saat ini, interaksi pelajar yang efektif, penggunaan teknologi kursus yang tepat, dukungan pelajar, dan aksesibilitas penting untuk kualitas desain. Ada sedikit perbedaan di antara desainer tentang bagaimana mereka fokus pada dukungan pelajar dalam pekerjaan mereka; desainer di Spanyol kurang fokus pada kategori dukungan pelajar dibandingkan dengan desainer Kanada. Perbedaan ini mungkin disebabkan oleh budaya desainer, komitmen institusional, keyakinan, anggaran, teknologi, dukungan, atau faktor lainnya.

Dikatakan bahwa Menghadirkan esensi lembaga pendidikan tinggi, dan menginspirasi guru dan siswa dalam semangat. Lebih lanjut dikatakan bahwa konsep

pendidikan dan budaya memiliki dampak pada perbedaan mode kreatif di Cina terhadap pengembangan bakat mendesain [2].

C. Hasil Identifikasi Pengaruh Manajemen Pengajaran Terhadap Kreativitas Mendesain

Kemampuan dalam mengembangkan kreativitas membutuhkan suatu upaya yang mendukung, salah satu upaya tersebut adalah manajemen pengajaran. Diantaranya adalah pencapaian kondisi kelas yang efektif dalam meningkatkan kreativitas mendesain. Untuk mencapai kondisi kelas tersebut membutuhkan manajemen pengajaran yang tepat.

Manajemen pengajaran ialah satu di antara beberapa komponen penting pada tahapan belajar mengajar. Manajemen Pengajaran merupakan sebuah metode pembelajaran yang dipakai oleh dosen/guru untuk berkomunikasi yang efektif saat berlangsungnya proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran [35]. Sejalan dengan hal tersebut, didapatkan hasil X1 sebesar 0,519, X2 sebesar 0,027 dan X3 sebesar -0,639 sehingga dapat dikatakan bahwa Manajemen Pengajaran berpengaruh terhadap kreativitas mendesain [2].

D. Hasil Identifikasi Pengaruh Evaluasi Akademik Terhadap Kreativitas Mendesain

Evaluasi akademik ialah sebuah penilaian pada penyelenggaraan serta kesuksesan dari kegiatan belajar mengajar pada sebuah pendidikan. Maknanya, penilaian akademik ialah sebuah penghubung antara tahapan pendidikan serta hasil pembelajaran [36].

Sejalan dengan hal tersebut, dinyatakan bahwa hal ini mencerminkan kualitas prestasi mengajar, sertatingkat kemampuan yang komprehensif dari bakat, mempromosikan terus menerus peningkatan. Didapatkan hasil sebesar 0,573 pada x1, 0,316 pada x2, dan yang terakhir sebesar -0,168 pada x3. Sehingga dapat dikatakan bahwa evaluasi akademik berpengaruh terhadap kreativitas mendesain [2].

E. Hasil Identifikasi Pengaruh Dorongan dari Siswa Terhadap Kreativitas Mendesain

Dijelaskan bahwasanya "individu yang mempunyai motivasi ialah seseorang yang mempunyai 4 aspek, yakni: (1) terdapatnya dorongan guna meraih suatu hal, (2) mempunyai sebuah komitmen, (3) mempunyai inisiatif, serta (4) mempunyai sikap optimis pada

kegiatan yang dilaksanakan [37]. Motivasi intrinsik ialah motif-motif yang menjadi aktif, ataupun memiliki fungsi tak butuh diberikan rangsangan dari luar, sebab dalam diri tiap seseorang telah tersedia dorongan guna melaksanakan suatu hal [38].

Terdapat sebuah strategi yakni memberi perhatian semaksimal mungkin kepada siswa, terkhusus untuk siswa yang pada segi prestasi masih jauh dibandingkan dengan siswa yang lain. Saat ini tenaga pendidik diberikan tuntutan guna mampu lebih jeli pada keadaan siswanya. Hal tersebut bukan hanya tugas tenaga pendidik bimbingan konseling (BK) saja, namun ialah suatu kewajiban dari tiap tenaga pendidik, selaku seseorang yang sudah diberikan kepercayaan orang tua siswa guna memberikan pendidikan pada anaknya [39].

Sejalan dengan hal tersebut, dikatakan bahwa banyak mahasiswa dilatih dari pendidikan usia dini, pendidikan dasar hingga menengah. Pendidikan tinggi memilih sumber daya untuk dilatih, yang dapat meningkatkan efisiensi pelatihan individu [2]

F. Hasil Identifikasi Pengaruh Ketentuan Kurikulum Terhadap Kreativitas Mendesain

Kurikulum ialah seperangkat rencana serta pengaturan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam kompetensi tata busana hasil akhir yang diharapkan adalah kreativitas dalam pembuatan busana, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan berbagai usaha diantaranya adalah pemilihan mata kuliah yang sesuai. Beberapa negara memerhatikan kurikulum tata busana dalam mendapatkan pekerjaan sesuai dengan jurusan.

Peningkatan kreativitas dapat dilaksanakan dengan cara melakukan pengembangan mata kuliah yang mendorong proses kreativitas. Kegiatan pelatihan dan pendidikan mampu mengembangkan kreativitas, hal ini dikarenakan desainer dapat mengolah ide kreatif yang didapat mata kuliah yang didapat dalam kelas dan ide kreatif dari program kerja lapangan [40]. Hal tersebut juga ditunjang oleh hasil penelitian yang menyatakan kreativitas memperoleh nilai cukup baik sebesar 74,87%. Hal ini membuktikan bahwa desainer terbuka dengan pembaharuan dan kreativitas [41].

Kurikulum yang dipakai seiring pada kebutuhan masyarakat serta peserta didik. Indikator eksternan pada artian tinggi atau rendah prestasi belajar bisa menjadi

indikator tingkat keberhasilan peserta didik di masyarakat [42]. Berasumsi bahwasanya kurikulum yang dipakai relevan juga pada pembangunan masyarakat.

Kurikulum di Universitas Edinburgh membebaskan pilihan bagi mahasiswa antara berfokus pada kerjasama interdisipliner perguruan tinggi dan sebaliknya memilih program kolaborasi antara fesyen desain dengan produk non-apparel [2]. Hal ini mampu meningkatkan semangat kreativitas sebesar 86%. Sistem kurikulum pendidikan Indonesia banyak mengaplikasikan kurikulum tersebut terhadap pembelajaran. Namun perlu ditingkatkan dalam hal sumber belajar dikarenakan tren mode selalu berubah dengan cepat. Selain itu, Kurikulum yang tepat dapat meningkatkan kreativitas desain sebesar 13,4%, untuk ini, disarankan untuk memasukkan kurikulum statistic, dimana kurikulum statistic berguna dalam menganalisis dan menafsirkan mode yang sedang tren [43]. Hasil dari analisis ini memudahkan dalam pembuatan keputusan bisnis mulai dari perencanaan, target market, hingga keputusan peluncuran produk.

Dituntut agar sesuai dengan perkembangan zaman, maka kehadiran revolusi industri 5.0 menjadikan dunia berubah dengan makin cepat serta kompetitif. Guna berhadapan dengan revolusi industri, pendidikan hendaknya melakukan revisi pada kurikulum melalui melakukan intregrasi akan ketrampilan pada abad 21. Dengan harapan peserta didik serta tenaga pendidik mempunyai sebuah kemampuan berpikir kritis, kreatif serta mempunyai sebuah kemampuan yang inovatif, kemampuan serta ketrampilan komunikasi, kemampuan melakukan kerja sama serta kolaborasi, serta peserta didik mempunyai kepercayaan diri [44]. Dilakukannya penggabungan pada kurikulum teknologi digital, keterampilan digital pada pendidikan diajarkan kepada kreativitas desain dalam kurikulum yang telah disiapkan, yang ditujukan agar dapat mempunyai sebuah pengalaman guna menjadi tenaga kerja industri kreatif fashion, diharapkan lulusan sanggup menjadi lulusan yang memiliki kesiapan dalam dunia pekerjaan serta memiliki daya saing pada tingkatan nasional ataupun internasional untuk memasuki peralihan revolusi industri 5.0 [45].

Mengacu pada kurikulum evel 2, SKL serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Metode yang digunakan

yakni demonstrasi, penugasan serta uji coba dalam kursus t menggunakan aplikasi yang digunakan. Instruktur serta siswa tetap melakukan pertemuan bertatap muka langsung (konvensional), kemudian dikembangkan melalui teknologi digital. Pengembangan pembelajaran berikut menggunakan aplikasi *webex cisco* serta *schoology* [46].

Berdasarkan penjabaran pendapat itu bisa diberikan kesimpulan bahwasanya pengaplikasian kurikulum yang relevan dengan perkembangan mode sebagai sumber belajar, memberikan hasil yang efektif dalam meningkatkan daya cipta dan kreativitas. Kurikulum statistic dapat pula digunakan dalam menganalisis dan menafsirkan trend mode sehingga memudahkan dalam pembuatan keputusan bisnis mulai dari perencanaan, target market, hingga keputusan peluncuran produk. Efektifitas penggunaan kurikulum baiknya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemajuan zaman.

G. Hasil Identifikasi Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Kreativitas Mendesain

Metode pembelajaran atau yang dikenal dengan sebutan sumber belajar ialah sarana non personal yang dipakai ataupun dilakukan penyediaan oleh tenaga pengajar guna meraih tujuan [47]. Pengertian lain menyatakan bahwa metode pembelajaran ataupun sumber belajar ialah seluruh hal yang bisa dipakai guna melakukan penyaluran akan pesan ataupun isi pelajaran, memberikan rangsangan pada pikiran ataupun perasaan, perhatian, serta kemampuan dari peserta didik, yang menjadikan adanya dorongan pada tahapan pembelajaran [48]. Definisi lainnya metode pendidikan selaku alat, metode, serta teknik yang dipakai guna lebih menjadikan efektifnya komunikasi serta interaksi antara tenaga pendidik serta peserta didik pada tahapan pendidikan serta pengajaran padaa sekolah [49]. Selain inovasi dalam pengembangan metode pembelajaran, inovasi dalam mencari sumber ide perlu di

timbangkan. Penelitian tentang kreativitas mendesain dengan inspirasi dari film dan drama menemukan hasil yang tinggi dengan presentase 80,48%, meskipun memiliki presentase yang baik keterampilan mahasiswa perlu ditingkatkan dengan lebih banyak latihan, mengamati peragaan busana, dan informasi dari web mode [27].

Metode pembelajaran berbasis critical-thinking juga

digunakan dalam studi yang mempelajari tentang efektivitas metode problem solving dalam meningkatkan proses berpikir kreatif mahasiswa, terutama pada keahlian analitis, konseptual, dan sintetis [50]. Penggunaan metode pembelajaran tersebut mengalami peningkatan nilai presentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah, hand-out, dan text book. Penelitian tentang metode pembelajaran critical-thinking dengan pendekatan *synectics learning* dalam perkuliahan desain mode menunjukkan terdapat peningkatan kreativitas dalam ketuntasan belajar sebesar 50% memperoleh nilai A (berkategori sangat baik) serta 40% memperoleh nilai B (berkategori baik) dari jumlah keseluruhan siswa, pendekatan *synectics learning* memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengeksplorasi kreativitas, hal ini juga harus didukung dengan kemampuan dosen, sikap dosen, dan penguasaan dosen selama proses pembelajaran [51].

Hasil penelitian menyebutkan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa diperlukan pengembangan metode pembelajaran berbasis critical-thinking dan juga menyarankan metode pembelajaran system studio, metode pembelajaran berbasis system studio, dimana instruktur mengajar dalam waktu singkat [2]. Hal yang utama dalam metode pembelajaran ini pendekatan antara instruktur dengan mahasiswa yang bertujuan memberikan bimbingan agar mahasiswa dapat merasa bebas dalam desain busana. Dalam kata lain, kuncinya adalah memberikan ruang dan kebebasan bagi mahasiswa dalam meningkatkan kreativitas.

Metode pembelajaran kooperatif memerlukan terdapatnya kerja sama antar mahasiswa guna meraih tujuan melalui memberikan perhatian lebih kepada prinsip pembelajaran yang baik, seperti yang dinyatakan bahwasanya seluruh metode pembelajaran kooperatif memberikan gagasan bahwasanya peserta didik siswa melakukan kerja bersama guna belajar serta memiliki suatu tanggung jawab pada kelompok belajarnya dengan semaksimal mungkin, di samping guna memperlihatkan kerja sama. Metode kelompok belajar memberikan penekanan terhadap pemakaian pencapaian serta keberhasilan dari kelompok, yang hanyalah bisa diraih apabila seluruh anggota kelompok mempelajari objek menjadi sebuah pengajaran. Hal tersebut memiliki arti, pada kelompok belajar, tugas peserta didik tak guna melaksanakan sebuah persoalan selaku kelompok namun guna mempelajari suatu hal selaku kelompok [52].

Metode pembelajaran mendapatkan hasil sebesar

76,30% sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan pengaruh dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa [53]. Pada penyelenggaraan STAD Nampak bisa melakukan adaptasi serta senang pada sistem STAD dan juga terdapat sebuah peningkatan nilai rata-rata kreativitas sesudah diberikan tindakan siklus I sejumlah 5.19% dari 73.2 menjadi 77.0, sesudah tindakan siklus II mengalami peningkatan sebesar 8.31% dari 77.0 menjadi 83.4 [36]. Penjabaran tersebut memperlihatkan bahwasanya pembelajaran kooperatif dengan basis STAD bisa dilakukan penerapannya dalam mata diklat memberikan gambaran pada busana serta mampu memberikan peningkatan pada kreativitas menciptakan desain yang memiliki nilai rata-rata paling tinggi dalam keterampilan hasil berpikir lancar sementara itu peningkatan paling rendah dalam keterampilan hasil berpikir orisinal.

Sejalan dengan hal tersebut, didapatkan hasil persentase sejumlah 72.37% responden mengemukakan bahwasanya suka ataupun senang apabila dosen memakai metode pembelajaran yang menarik, sementara sisa sejumlah 23.58% mengemukakan kebalikannya. Persoalan tersebut memiliki keterkaitan pada ber teori yang mengemukakan bahwasanya faktor kampus terutama dosen dan para staf tenaga kependidikan dapat mempengaruhi semangat belajar dan motivasi mahasiswa [42].

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap metode pembelajaran memiliki keunggulannya dan kekurangannya masing-masing. Baik metode critical-thinking, metode berbasis audio, metode blended learning, ataupun metode pembelajaran kooperatif. Penggunaan kombinasi beberapa metode pembelajaran tersebut lebih efektif dalam mencapai target pembelajaran pada mata kuliah desain yang memerlukan sumber ide secara luas, relevan, dan sesuai dengan permintaan industri. Dimana, metode pembelajaran berbasis critical-thinking dapat meningkatkan proses berpikir kreatif mahasiswa, terutama pada keahlian analitis, konseptual, dan sintetis. Jika dipadukan dengan metode pembelajaran berbasis sistem studio, mahasiswa akan berpeluang mendapat ruang dan kebebasan mengeskplor ide kreatifnya dalam kegiatan pembelajaran dan selanjutnya siap dikolaborasikan dengan pelaku industri guna bertukar pengalaman terkait materi pembelajaran sekaligus meningkatkan kompetensi terkait kemajuan teknologi dalam industri busana tanpa mengesampingkan kerjasama tim sesuai dengan metode pembelajaran kooperatif.

H. Hasil Identifikasi Pengaruh Kerjasama dengan DU/DI Terhadap Kreativitas Mendesain

Universitas, perusahaan, dan pihak proyek untuk bekerja sama tidak hanya memperkuat pertukaran informasi, tetapi meningkatkan kemampuan praktis dan kemampuan berpikir kreatif. Lebih lanjut, didapatkan hasil x_1 sebesar 0,737, x_2 sebesar -0,051, dan x_3 sebesar -0,052 [2].

Implementasinya dapat berupa prakerin, yang nantinya dapat difokuskan untuk melakukan peningkatan kreativitas mendesain. Prakerin ialah sebagian dari program pembelajaran yang hendak dilaksanakan oleh tiap siswa pada Dunia Usaha dan Dunia Industri (DU/DI), kualitas lulusan selaku sumber daya Indonesia yang handal, kompeten serta profesional. menjalin hubungan kerja sama sekolah dengan DU/DI hendaknya dilakukan pembinaan dengan berkelanjutan sebab amat dibutuhkan pada penyelenggaraan pembelajaran pada tingkat kejuruan pada usaha memberikan hasil yakni lulusan yang kompeten dan disesuaikan pada bidang keahlian masing-masing pada tuntutan di dunia pekerjaan [54].

Lebih lanjut dikatakan bahwa Hubungan kerja sama ialah inti dari kegiatan kepemimpinan yang harus dilakukan dalam suatu organisasi baik antara anggota internal sekolah dan kerjasama antara sekolah dengan pihak-pihak yang terkait di luar sekolah merupakan salah satu faktor penentu dalam mencapai tujuan sekolah. Kerjasama dengan anggota internal sekolah harus bersifat formal dan informal. Kemampuan sekolah dalam menjalin kerjasama yang harmonis akan tampak pada perilaku kepemimpinan inovatif. Pemberdayaan anggota eksternal sekolah sangat ditentukan oleh hubungan kerjasama yang mutual simbiotik yang dapat diciptakan oleh sekolah. Hubungan kerjasama dengan majelis sekolah dan orang tua siswa pada dasarnya cukup mendukung, seperti melakukan promosi sekolah secara bersama, menyetujui atau memberi rekomendasi terhadap kegiatan-kegiatan sekolah.

Selain pembelajaran dalam kelas, juga memerlukan pembelajaran industry (*blended learning*) untuk menambah dan bertukar pengetahuan antara mahasiswa dengan pelaku usaha. Perlunya pendekatan kompetensi antara mahasiswa dengan bidang industri untuk perkembangan kreativitas dan bertukar pengalaman

terkait materi pembelajaran. Selain itu, kolaborasi ini berguna bagi dosen untuk meningkatkan kompetensi terkait kemajuan teknologi dalam industry busana [21].

I. Hasil Identifikasi Pengaruh Sistem Pendidikan Terhadap Kreativitas Mendesain

Berbagai aspek pendidikan dapat berpengaruh terhadap kreativitas mendesain diantaranya adalah Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Kurikulum pembelajaran, dan Sistem Pendidikan. Salah satu usaha untuk meningkatkan kreativitas adalah penggunaan sistem pendidikan yang lebih bervariasi, yang sesuai dengan kebutuhan global, dan yang dapat menunjang efektivitas mendesain sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta membuat proses belajar-mengajar lebih menarik dan menyenangkan [24].

Pendidikan sebagai sebuah sistem, yang kemudian orang menyebutnya dengan istilah sistem pendidikan. Begitu seterusnya, bahwa setiap jenis organisasi, apapun bentuknya, akan disebut sistem pendidikan sebagai suatu sistem memiliki suatu komponen yang saling berhubungan secara teratur dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan agar para pelajar tersebut dapat secara aktif mengembangkan potensi didalam dirinya sendiri dan masyarakat. Suatu usaha pendidikan menyangkut tiga unsur pokok, yaitu: unsur masukan, unsur proses usaha itu sendiri, dan unsur hasil usaha [55].

Sejalan dengan hal tersebut hendaknya lebih ditingkatkan belajar menggunakan berbagai fasilitas pembelajaran seperti buku, dengan memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia, misalnya perpustakaan, maka guru dapat lebih meningkatkan sistem pendidikan [30]. Sistem pendidikan suatu negara merupakan dasar terbentuknya model pendidikan [2].

J. Hasil Identifikasi Pengaruh Pendanaan Pendidikan Terhadap Kreativitas Mendesain

Biaya dalam pendidikan meliputi biaya langsung dan biaya tidak langsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa biaya pendidikan dapat dikategorikan sebagai berikut: (1) Biaya langsung (Direct Cost), yaitu biaya yang dikeluarkan secara langsung untuk membiayai penyelenggaraan pengajaran, penelitian dan pengabdian pada masyarakat, seperti gaji guru, pegawai non edukatif, buku-buku pelajaran dan

bahan perlengkapan lainnya. (2) Biaya tidak langsung (Indirect Cost), yaitu meliputi hilangnya pendapatan peserta didik karena sedang mengikuti pendidikan [56].

Input pendidikan yaitu pembiayaan pendidikan dan kinerja guru merupakan komponen yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Proses pendidikan tidak dapat berjalan tanpa dukungan biaya dan tenaga pengajar. Dalam pengelolaan keuangan diperlukan manajemen yang baik dan benar, dan dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus meningkatkan kemampuannya sehingga dapat sesuai dengan yang diisyaratkan pemerintah antara lain untuk mendorong proses pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Menyediakan basis ekonomi untuk pelatihan sumber daya manusia penting untuk diimplementasikan. Hal yang dapat diimplementasikan seperti pemberian insentif pendidikan, dan membantu merangsang inovasi seluruh sistem Pendidikan [57].

K. Hasil Identifikasi Pengaruh Teknologi Terhadap Kreativitas Mendesain

Determinisme teknologi mengacu pada bagaimana teknologi membentuk desainer grafis pada aspek mendesain dan berfikir. Dari teknologi dapat dipahami bahwa proses desain bisa menjadi jauh lebih sederhana. Proses yang lebih pendek akan mempersingkat proses mendesain. Dikatakan bahwa meskipun ide dalam mendesain dapat mengesampingkan selera, akan tetapi kesalahan masih mungkin terjadi. Oleh karena itu semakin banyak ide yang dipikirkan, maka semakin besar kesalahan dalam mendesain dapat diminimalkan [58].

Kreativitas bergantung pada interaksi antara personel dan konteks sosial budaya [59]; yang tantangannya kini semakin diatasi oleh teknologi. Sama seperti grid, yang mengkonseptualisasikan langkah-langkah desain, kreativitas juga dapat diganti sebagai interaksi yang lebih rendah antara personal kreatif dan sekitarnya, disisi lain teknologi dengan kemampuan dan kecerdasannya memberi kita banyak pilihan. Oleh karena itu, di mana kreativitas menjadi lebih dapat dimaksimalkan [60].

Kemampuan merancang membutuhkan ide-ide yang bergantung pada citra mental, yang diperoleh selama tahap awal pengembangan kecerdasan spasial [61]. Agar

memahami teknologi dan batasannya, penting untuk memahami esensinya; matematika dan sains. Oleh karena itu, desainer dapat mengoperasikan teknologi dengan mengetahui potensinya. Lebih jauh lagi, dalam konteks desain, teknologi bukan sekadar alat; itu juga dianggap sebagai aktivitas manusia [62]. Dengan demikian kita dapat menetapkan keterlibatan kecerdasan logis dan matematika dalam mendesain. Namun demikian, seperti kreativitas, penggunaan kecerdasan spasial dan matematika dapat digantikan oleh kecerdasan buatan yang dapat menghitung fungsi kompleks dan menyarankan opsi.

Dapat disimpulkan bahwa teknologi berdampak pada kreativitas mendesain, dan bagaimana hal itu mengubah praktik perlu dieksplorasi dan dipelajari untuk memprediksi manfaat dan kekhawatirannya. Kemajuan teknologi yang telah ditentukan akan memastikan bahwa hal tersebut dapat disederhanakan sambil mengaburkan coraknya [63], yang juga mempengaruhi kompleksitas pemikiran mendesain sehingga mempengaruhi praktik mendesain secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa perlunya seorang desainer memperhatikan teknologi baru yang dapat membantu desainer untuk dengan mudah mengekspresikan kreativitas mereka sebagai serta untuk menilai ide atau solusi mereka. Di tertentu, kami menunjukkan bahwa jenis tertentu dari gambar yang disediakan oleh sistem pada aplikasi mendesain tertentu memungkinkan desainer memiliki pengalaman dalam menghasilkan ide-ide kreatif. Sebuah studi yang dilakukan menunjukkan bahwa menampilkan jenis gambar lain, tentang pengguna dan produk, meningkatkan kemampuan kreativitas dalam mendesain. Disebutkan juga bahwa penggunaan sistem yang didukung profesional desainer dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengembangkan kreativitas dalam mendesain [64]. Oleh karena itu, teknologi dapat berkontribusi pada keduanya proses divergen dan konvergen, yang mendasari pengembangan kreativitas itu sendiri .

Untuk melangkah lebih jauh, kita bisa membayangkan pengembangan penunjang untuk memfasilitasi aktivitas mendesain. Arah yang menjanjikan bisa jadi untuk mengembangkan sistem yang lebih cocok dengan karakteristik penggunaannya. Misalnya seperti sistem

dapat mendukung desainer busana dalam pelatihan mendesain, sehingga mendapatkan manfaat tentang karakter dan perilaku mendesain individu dan gaya belajar [65]. Sistem untuk mendesain secara profesional akan menjadi penyesuaian dengan kepribadian mereka, sudut pandang mereka dalam mengadopsi gaya kreatif. Sebagai contoh beberapa hasil menunjukkan bahwa toleransi terhadap ambiguitas adalah sifat kepribadian yang mendukung penciptaan dan asosiasi ide [66]. Dapat dibayangkan sebuah sistem yang akan mendukung dalam desain. Sistem yang lebih cerdas akan dapat mengadaptasi beberapa bagian tertentu dari proses kreatif menuju kepribadian pencipta. Jadi, hubungan yang diamati antara preferensi individu pada tahap tertentu dari proses kreatif dan ciri-ciri kepribadian dalam mendesain [67]. Misalnya, mereka mengamati bahwa preferensi untuk klarifikasi masalah dikaitkan dengan kecenderungan untuk berhati-hati, hati-hati, analitis, akurat dan bijaksana, sedangkan preferensi untuk generasi ide panggung dikaitkan dengan ketertarikan pada jenis variasi desain. Dengan demikian, dengan mempertimbangkan karakteristik pengguna dapat mengizinkan sistem untuk mendukung lebih banyak tahapan spesifik materi desain secara efisien.

Penjelasan di atas menunjukkan bagaimana teknologi menyederhanakan proses mendesain. Kompleksitas inilah yang membedakan desainer dan individu lainnya, karena dianggap sebagai ciri individu yang kreatif [59]. Memahami pemikiran desain, dan hubungannya dengan teknologi, kecerdasan dan kreativitas akan memberikan wawasan yang lebih baik dan mampu mengembangkan teknologi atau sebaliknya, menggantikan peran desainer.

Menjadi sangat penting untuk menjembatani antara teori dengan situasi dan industri kreatif saat ini terkait dengan Industry 4.0 dan Society 5.0. Pengenalan sejak dini tentang peran dan fungsi profesi desainer dalam pengembangan industri akan membantu membuka wawasan desainer sehingga dapat merencanakan arah sedini mungkin [68].

IV. KESIMPULAN

Faktor eksternal yang mempengaruhi kreativitas mendesain mendapatkan hasil sebagai berikut: (1) Hasil identifikasi Pengaruh Ide Pembelajaran terhadap

kreativitas mendesain terbukti relevan dengan kemajuan teknologi dan kemudahan bagi siswa dalam mengakses informasi guna merangsang ide-ide kreatif dalam mendesain busana sesuai dengan kemajuan industri. (2) Hasil identifikasi Pengaruh Budaya Pendidikan terhadap kreativitas mendesain terbukti dapat menghadirkan esensi lembaga pendidikan tinggi, dan menginspirasi guru dan siswa dalam semangat. Lebih lanjut dikatakan bahwa konsep pendidikan dan budaya memiliki dampak pada perbedaan mode kreatif terhadap pengembangan bakat mendesain. (3) Hasil identifikasi Pengaruh Manajemen Pengajaran terhadap kreativitas mendesain terbukti efektif, didapatkan hasil X1 sebesar 0,519, X2 sebesar 0,027 dan X3 sebesar -0,639 sehingga dapat dikatakan bahwa Manajemen Pengajaran berpengaruh terhadap kreativitas mendesain. (4) Hasil identifikasi Pengaruh Evaluasi Akademik terhadap kreativitas mendesain terbukti efektif, dinyatakan bahwa hal ini mencerminkan kualitas prestasi mengajar, sertatingkat kemampuan yang komprehensif dari bakat, mempromosikan terus menerus peningkatan. (5) Hasil identifikasi Pengaruh Dorongan dari Siswa terhadap kreativitas mendesain terbukti efektif untuk digunakan, dikatakan bahwa banyak mahasiswa dilatih dari pendidikan usia dini, pendidikan dasar hingga menengah. Pendidikan tinggi memilih sumber daya untuk dilatih, yang dapat meningkatkan efisiensi pelatihan individu. (6) Hasil identifikasi Pengaruh Ketentuan Kurikulum terhadap kreativitas mendesain terbukti efektif, pengaplikasian kurikulum yang relevan dengan perkembangan mode sebagai sumber belajar, memberikan hasil yang efektif dalam meningkatkan daya cipta dan kreativitas. (7) Hasil identifikasi Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap kreativitas mendesain terbukti efektif untuk digunakan, . setiap metode pembelajaran memiliki keunggulannya dan kekurangannya masing-masing. (8) Hasil identifikasi Pengaruh Kerjasama dengan DU/DI terhadap kreativitas mendesain terbukti efektif untuk digunakan, hal tersebut dikarenakan perlunya pendekatan kompetensi antara mahasiswa dengan bidang industri untuk perkembangan kreativitas dan bertukar pengalaman terkait materi pembelajaran. (9) Hasil identifikasi Pengaruh Sistem Pendidikan terhadap kreativitas mendesain terbukti efektif untuk digunakan, dan hendaknya lebih

ditingkatkan belajar menggunakan berbagai fasilitas pembelajaran seperti buku, dengan memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia, misalnya perpustakaan, maka guru dapat lebih meningkatkan sistem pendidikan. (10) Hasil identifikasi Pengaruh Pendanaan Pendidikan terhadap kreativitas mendesain terbukti efektif untuk digunakan, dikarenakan menyediakan basis ekonomi untuk pelatihan sumber daya manusia penting untuk diimplementasikan. (11) Hasil identifikasi Pengaruh Teknologi terhadap kreativitas mendesain terbukti efektif untuk digunakan, dapat dikatakan bahwa perlunya seorang desainer memperhatikan teknologi baru yang dapat membantu desainer untuk dengan mudah mengekspresikan kreativitas mereka sebagai serta untuk menilai ide atau solusi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Munandar Utami, 2009, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta. [Online]. Tersedia: <https://docplayer.info/46680104-Bab-I-Pendahuluan-Cipta-2009-Hlm-Utami-Munandar-Pengembangan-Kreativitas-Anak-Berbakat-Jakarta-Pt-Rineka.html>
- [2] Zhang, Yating, Dan Hongjian, Qu. (Juli, 2015). "The Different Factors Influencing The Chinese And Foreign Creative Fashion Design Talent Cultivation And Contrast Analysis". International Journal Of Literature And Arts. 3(4). 66-70. [ONLINE]. Tersedia Doi: 10.11648/J.Ijla.20150304.16
- [3] Karmila, M. 2012 [Online]. <http://file.upi.edu/direktori/fptk/jur.pe.nd.-kesejahteraan-keluarga/197207122001122mila-karmila/dasar.seni-%26-es-.pd>
- [4] Widarwati, S. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta
- [5] Debeturu, Balandina, Dan Wijayaningsih, Lanny. (2019). "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball". Jurnal Obsesi Jurnal Anak Usia Dini. 3(1).233. [ONLINE]. Tersedia Doi:10.31004/Obsesi.V3i1.180
- [6] Asmawati, Luluk. (April, 2017). "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak". Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 11(1). 146-164. [ONLINE]. Tersedia <https://doi.org/10.21009/JPUD.111.10>
- [7] Masnipal. 2013. *Siap Menajdi Guru Dan Pengelola Paud Profesional*. Jakarta: PT. Elexmedia Komputindo-Gramedia
- [8] Rahayu, Ani Sri. 2012. *Pengembangan Kreativitas Kemandirian*. Malang, Yogyakarta. Aditya Media Publishing.
- [9] Caroll, Kate. Nancy B. Powell. "Assesment Of Factors Affecting Student Creativity In Fashion And Textile Design". IFFTI Conference 2013 Proceedings. Los Angeles: April 2013
- [10] Kurniawati, Euis. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana
- [11] Arifah A, Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- [12] Latifa Nur Rahmawati. (2011). "Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Stad (Students Teams Achievement Division) Pada Mata Diklat Menggambar Busana Di Smk Negeri 4 Yogyakarta". Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [13] Henningsen, M., & Stein, K. 1997. Mathematical Tasks And Student Cognition: Classroom Based Factors That Support And Inhibit High-Level Mathematical Thinking And Reasoning. Journal For Research In Mathematics Education, 28, 524-549.
- [14] Alexioua, K., Zamenopoulosa, T. And Johnson, J.H. Exploring The Neurological Basis Of Design Cognition Using Brain Imaging: Some Preliminary Results. Design Studies 30, 6 (2009), 623-647
- [15] Corpley, Arthur. (2011). *Definition Of Creativity*. Hamburg: Academic Press
- [16] Kamil, Sri Ardiati. 1996. *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru.
- [17] Utami Munandar. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- [18] Yusmerita. 2007. Modul Desain Busana. Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
- [19] Abdollah Baghaei Daemien , Hossein Safari. 2017. Factors Affecting Creativity In The Architectural Education Process Based On Computer-Aided Design. *Frontiers Of Architectural Research* (7). 100-106.
- [20] Antoniades, A.C., 1990. *Poetics Of Architecture: Theory Of Design*. Van Nostrand Reinhold, New York.
- [21] Irianti, Agus Hery Supadmi, Aini, Nurul. Nafiah, Annisa. & Sunandar, Agus. 2021. “*Pendekatan Kompetensi Mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Malang Dengan Kebutuhan Industri Melalui Sinergi Kolaborasi*”. Proceeding / ISBN 978-623-7833-86-4. Seminar Nasional Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Melalui Program Vokasi Untuk Memenuhi Kebutuhan Dunia Industri
- [22] Pusparinda, Laella. Santoso, Irwan Bagyo. (Oktober, 2016). “*Studi Literatur Perencanaan Floating Treatment Wetland Di Indonesia*”. *Jurnal Teknik ITS*. 5(2). ISSN: 2337-3539
- [23] Dewa Ayu Putu Leliana Sari. 2021. Pentingnya Pengetahuan Desain Busana Bagi Profesi Di Dunia Fashion: Ekspektasi Vs Realita Desain. *Desain Mode ISI: Denpasar*.
- [24] Nanie Asri Yuliati. (2007). “*Peningkatan Kreativitas Seni Dalam Desain Busana*”. *Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*. Vol 5, No 2.
- [25] Kresno, Yoga Raharjo (2013) *LKP : Pembuatan Buku Company Profile PT. Karya Jaya Lestari Sebagai Media Operasional Dan Inventaris Perusahaan*. Undergraduate Thesis, STIKOM Surabaya.
- [26] Lulu, Wang. “*On Creative Thinking Of Fashion Design*”. 2020 2nd International Conference On Humanities, Cultures, Arts, And Design (ICHCAD 2020)
- [27] Sawitri, Sicilia. Dkk. “*Kemampuan Mahasiswa Pendidikan Tata Busana Dalam Mencipta Desain Busana Dengan Sumber Inspirasi Film*”. *Prosiding PTBB 2020*. Vol. 15 No. 1
- [28] Radu, Iulian. (Januari, 2014). “*Augmented Reality In Education: A Meta-Review And Cross-Media Analysis*”. *Pers Ubiquit Comput*. 18:1533-1543. [ONLINE]. Tersedia DOI 10.1007/S00779-013-0747-Y
- [29] Jee Hyun Lee, Eun Kyoung Yang, Eun Jee Lee, Se Yeong Min, Zhong Yuan Sun, & Bai Jiao Xue. (Desember, 2020). “*The Use Of VR For Collaborative Exploration And Enhancing Creativity In Fashion Design Education*”. *International Journal Of Fashion Design, Technology And Education*. 14(1). 48-57. [ONLINE]. Tersedia DOI: 10.1080/17543266.2020.1858350
- [30] Spencer-Oatey, H. (2008). *Culturally Speaking. Culture, Communication And Politeness Theory* (2nd Ed.). London: Continuum.
- [31] Grant, J. (2013). *Exploring The Realm Of Culture Within Instructional Design*. Thesis, Department Of Education, Concordia University. Montreal, Quebec, Canada.
- [32] Thomas, M. K. (2003). Designer’s Dilemmas: The Tripartite Responsibility Of The Instructional Designer. *Techtrends*, 47(6), 34–39. Retrieved May 2013 From https://stjohns.digication.com/michael_k_thomas/research_and_conceptual_articles.
- [33] Kinuthia, W. (2009). Reflecting On Embedding Socio-Cultural Issues Into Instructional Design. *Multicultural Education & Technology Journal*, 3(4), 266–278.
- [34] Afsaneh Sharif, Merce Gisbert. (2015). The Impact Of Culture On Instructional Design And Quality. *International Journal Of Instruction* January 2015 • Vol.8, No.1 E-ISSN: 1308-1470 • Wwww.E-Iji.Net P-ISSN: 1694-609X
- [35] Yang, Shuai, Dkk. (Juli, 2017). Sustainable Retailing In The Fashion Industry: A Systematic Literature Review. *Sustainability* 9 (1266): 1-19. [ONLINE]. Tersedia <https://doi.org/10.3390/Su9071266>
- [36] M., Alif Qisthi Abi Rafdhi (2017) *Gambaran Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Andalas Ditinjau*

- Dari Berbagai Aspek*. Diploma Thesis, Universitas Andalas.
- [37] Goldman L, Schafer AI. *Goldman's Cecil Medicine*. 24th Ed. New York: Elsevier Inc.; 2012.
- [38] A.M. Sardiman. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- [39] Nurfarhanah. (2020). *Peranan Motivasi, Kreativitas, dan Afektif serta Implikasinya dalam Proses Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Negeri Padang. DOI:[10.13140/RG.2.2.10107.67365](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.10107.67365)
- [40] Hidayah, Afifatul. (Mei, 2014). "*Kreativitas Produk Gelar Karya Mahasiswa Program Studi PKK Konsentrasi Tata Busana UNNES Angkatan 2010*". *Fashion And Fashion Educational Journal*. 3(1). 10-15. [ONLINE]. Tersedia [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Ffe](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Ffe)
- [41] Sabri, Bisméri. (2012). "*Kreativitas Mahasiswa S1 Tata Busana Dalam Mata Kuliah Desain Ragam Hias Jurusan Kesejahteraan Keluarga*". *Home Economics And Tourism A Social Science Journal*. 1(1). [ONLINE]. Tersedia Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Jhet/Article/View/508
- [42] Mandasari, Riska. "*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Tata Busana*". Sarjana Thesis, Pendidikan. Universitas Negeri Jakarta. Indonesia. 2018
- [43] Merryman, Lora. & Sheng, Lu. (Januari, 2021). "*Are Fashion Majors Ready For The Era Of Data Science? A Study On The Fashion Undergraduate Curriculums In U.S Institutions*". *International Journal Of Fashion Design, Technology, And Education*. 14(2). 139-150. [ONLINE]. Tersedia <https://doi.org/10.1080/17543266.2021.1884752>
- [44] Mulyasa.(2018). "*Revolusi Industri, Dalamimplementasi Kurikulum 2012 Revisi Dalam Erarevolusi Industri 4.0,*" Edisi IV, Yogyakarta, Indonesia, Bab 1, Hal 2 – 8
- [45] N. Fitrihana. (2016). "*Urgensi Literasi Komputer Pada Pembelajaran Di SMK Tata Busana Untuk Menyiapkan Generasi Emas Indonesia,*" Dalam Seminar Nasional. Yogyakarta, Indonesia, Hal 318 – 333.
- [46] Haniah, Asminiawaty, Noor, Sihombing. Odollar. (2019). "*Model Pengembangan Pembelajaran Tata Busana Berbasis Teknologi Digital*". Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Dan pendidikan Masyarakat Kalimantan Timur.
- [47] Winkel, WS. (1996). "*Psikologi Pengajaran*". Jakarta: Gramedia.
- [48] Sujana, Nana & R Ibrahim. (1996). "*Perencanaan Pengajaran*". Jakarta: Rineka Cipta.
- [49] Hamalik, Oemar. (1994). "*Media Pendekatan*". Jakarta: Citra Aditya Bakti.
- [50] Muniratu, Abu-Wemah Adams, Dan A.K, Kemevor. (Mei, 2018). "*Teaching And Learning Creativity In Fashion. A Case Study Of The Fashion Department Of Takoradi Technical University*". *British Journal Of Psychology Research*. 6(1). 1-21. [ONLINE].
- [51] Astuti, Dkk. "*Pembelajaran Desain Mode Dengan Pendekatan Synectics Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa*". Prosiding PTBB 2015. Vol 10 No.1
- [52] Slavin, Robert. (2008). "*Cooperative Learning*". Teori, Riset, Dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- [53] Letna Sugiarti. (2013). "*Pengaruh Bahan Ajar Terhadap Kualitas Hasil Belajar Materi Konstruksi Pola Pada Prodi Pkk Tata Busana*". *Fashion And Fashion Educational Journal* 2.FFE 2 (1).
- [54] Azizah, Murniati Ar, Khairuddin. (2015). *Strategi Kerjasama Sekolah Dengan Dunia Usaha Dan Dunia Industri (Du/Di) Dalam Meningkatkan Kompetensi Lulusan Pada Smk Negeri 3 Banda Aceh*. *Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*. Issn 2302-0156. Pp. 148 – 158
- [55] Fuad Ikhsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003
- [56] R.Johns, Edgar L Morphet Dan Kern Alexander (1983). *The Economics & Financing Of Education*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- [57] Yohana Ana. (2017). *Pengaruh Pembiayaan Pendidikan Dan Kinerja Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Kembayan*. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol 6 No 6.
- [58] Dewey, J. (1910). *How We Think*. Boston: D.C. Heath & Co.
- [59] Csikszentmihalyi, M. (2013). *Creativity: The Psychology Of Discovery And Invention*. New York, NY: Harper Perennial Modern Classics
- [60] Mohd Hafnidzam Adzmi, Saiful Akram Che Cob, Suriati Saidan. (2016). Technology And Its Influence On Creativity Within Design-Thinking. Conference: Seminar Karya Dan Pengkarya. Universiti Malaya
- [61] Gardner, H. (2011). *Frames Of Mind: The Theory Of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- [62] Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology, And Other Essays*. New York: Harper & Row.
- [63] Maeda, J. (2006). *The Laws Of Simplicity*. Cambridge, Mass: MIT Press
- [64] Christensen, B.T. (2010) Images Of Users And Products Shown During Design Processes Increase Users' Willingness-To-Use The Design Outcome. AIEDAM, 24, In Press.
- [65] Bar-Eli, S. (2005) Individual Designing Behavior And Learning Style: Investigation Of The Design Process Of Interior Design Students. In Gero, J.S. And Bonnardel, N. (Eds.), *Studying Designers'2005*. University Of Sydney, Sydney, 249–66.
- [66] Zenasni, F., Besançon, M. And Lubart, T. (2008) Tolerance For Ambiguity And Creativity: An Empirical Study. *Journal Of Creative Behavior*, 42, 61–72.
- [67] Puccio, G. And Grivas, C. (2009) Examining The Relationship Between Personality Traits And Creativity Styles. *Creativity And Innovation Management*, 18, 247–55
- [68] Awang Eka Novia Rizali. 2020. Intelektualitas Dan Kreativitas Desainer Sebagai Peluang Meningkatkan Industri Kreatif. Seminar Nasional Envisi 2020 : Industri Kreatif. Fakultas Seni Rupa Dan Desain. Universitas Trisakti, Jakarta.