

**Studi Kreativitas ‘Pratibha’ dalam Aplikasinya pada Strategi Kreatif
Desain Interior**
*(‘Pratibha’ Creativity Application on Interior Design Creative Strategies
Study)*

I Kadek Dwi Noorwatha
Jurusan/PS. Desain Interior, FSRD, ISI Denpasar
noorwatha@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian awal yang bertujuan untuk menggali dan menemukan korelasi antara studi kreativitas seni Hindu ‘Pratibha’ dalam pengembangannya pada strategi kreatif desain interior. Metode yang digunakan adalah tinjauan naratif. Pembahasan penelitian dengan membandingkan antara literatur tradisional dengan modern dalam upaya menemukan suatu pola strategi kreatif berbasis tradisi, yang relevan dikembangkan dalam strategi kreatif desain interior.

Kata kunci: Strategi Kreatif, Desain Interior, Kreativitas, Hinduisme

Abstract

This research is a preliminary study which aims to explore and find a correlation between the study of creativity of Hindu art ‘Pratibha’ in its development in creative interior design strategies. The method used is narrative literature review. Discussion of research by comparing between traditional literature with modern in an effort to find a pattern of tradition-based creative strategies, which are relevant to be developed in creative interior design strategies.

Keywords: Creative Strategies, Interior Design, Creativity, Hinduism

PENDAHULUAN

Industri kreatif sebagai bagian dari ekonomi kreatif di Indonesia dalam era Revolusi Industri 4.0 dewasa ini, berperan penting dalam peningkatan ekonomi dan keberadaannya semakin didorong agar lebih optimal. Ekonomi kreatif adalah suatu konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasis kreativitas. Pemanfaatan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tidak terbatas, yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas (Purnomo, 2016). Desain Interior merupakan salah satu sub sektor Ekonomi Kreatif cukup berkembang dan diakui menjadi salah satu ujung tombak dalam usaha peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) Kreatif di Indonesia (BEKRAF, 2017). Dalam konteks pengembangan SDM Kreatif desain interior di Indonesia, pendidikan desain interior adalah garda terdepan dalam pembentukan dan pendidikan insan kreatif desain interior di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, penelitian tentang kreativitas desain sangat meningkat dewasa ini, karena kreativitas sebagai bagian dari ekonomi kreatif, membutuhkan strategi kreatif yang sesuai dengan kebutuhan industri (Kobnithikulwong, 2015).

Jurusan/Program Studi Desain Interior ISI Denpasar di satu sisi, dengan Visi-Misi untuk menjadi pusat unggulan desain interior berbasis budaya berwawasan universal, mengedepankan pendidikan insan kreatif dengan mengembangkan keunggulan budaya sebagai basis pengetahuannya. Pengembangan budaya dalam konteks strategi kreatif, memerlukan suatu pemahaman yang komprehensif mengenai konsepsi kreativitas yang bersifat lintas budaya. Hal tersebut dikarenakan setiap budaya khususnya Barat dan Timur mempunyai perspektif yang berbeda mengenai kreativitas baik dari segi proses (berhubungan dengan insan kreatif), ontologi, produk yang dihasilkan maupun apresiasinya. Kaufman dan Stenberg (2019) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan pemahaman kreativitas dapat diperoleh dengan memeriksa ekspresi kreatif yang mendalam, dalam latar budaya tertentu serta membandingkan dan membedakan kreativitas dalam budaya yang berbeda.

Desain interior modern di Bali memerlukan suatu strategi kreatif yang berbasis budaya. Selama ini proses kreatif desain interior di Bali yang dilakukan oleh desainer, mengedepankan strategi kreatif berbasis filsafat Barat yang terintegrasi melalui metode desain. Strategi kreatif

berbasis budaya selain sebagai upaya pelestarian juga menghasilkan produk desain yang mengandung 'jiwa' dari budaya masyarakat suatu daerah. Niu (2019) menjelaskan bahwa kemiripan masyarakat dengan budaya Barat (Amerika Utara dan Eropa) dan budaya Timur (Asia) dalam konteks kreativitas adalah untuk menjadi orisinal (*being original*), imajinatif, peningkatan kecerdasan dan kebebasan berekspresi. Perbedaannya adalah cara pandang melihat kehidupan dunia yaitu di Timur dengan budaya kolektivisme dan di Barat dengan budaya individualisme. Konsepsi Barat menempatkan penekanan yang lebih besar pada karakteristik pribadi penciptanya saat ini (*present*), sedangkan pemahaman Timur menempatkan penekanan yang lebih besar pada kontribusi sosial individu kreatif dan menempatkan nilai lebih pada hubungan antara saat ini (*present*) dan masa lalu (*past*), dalam pengembangan strategi kreatifnya. Oleh karena itu, banyak karya desain interior modern yang mengembangkan secara kreatif produk budaya, terkesan memutilasi nilai yang berada dalam produk yang baru, karena melupakan tali hubungan tersebut.

Desain interior sebagai keilmuan tentang hubungan manusia dengan ruang arsitekturalnya, membutuhkan kolaborasi dengan disiplin keilmuan lain dalam tataran industri. Industri desain interior membutuhkan suatu strategi kreatif yang bersifat kolektivisme-interdisipliner dalam mengerjakan proyek yang mengakomodir beragam kepentingan, sebagai bagian dari strategi kreatifnya. Bagaimana dengan mendesain sebuah desain interior Bali modern? dimana terdapat penggabungan antara Bali sebagai sebuah identitas dan modern sebagai sebuah tuntutan gaya hidup. Tentu diperlukan suatu pemahaman tentang pemahaman seni sebagai basis keilmuan desain serta budaya huni sebagai basis dari keilmuan interior. Seni yang dimaksud di sini adalah seni sebagai bagian dari kebudayaan Bali dengan Hinduisme sebagai filosofi dasarnya. Dimana seni dalam masyarakat Bali berdasarkan aspek kesejarahannya, justru lebih bersifat kolektivisme.

Kebutuhan kolektivisme sebagai bagian dari berkesenian telah dikenal dalam kesenian Bali. Karja (2007) menyatakan bahwa kolaborasi dan interdisiplin dalam berkesenian ciri seniman Bali dalam mengabungkan multi-talentanya yang disebut *nyeraki*. Pada kebudayaan Bali dalam kerja seni gotong royong "*ngayah*" dalam upacara keagamaan dan aktivitas masyarakat lainnya sebenarnya telah mengandung bibit seni rupa kontemporer. Hal tersebut menggambarkan bahwa kolektivisme telah dikenal dalam proses berkesenian Bali dan tentunya terdapat suatu strategi kreatif berbasis tradisi dalam menghasilkan karya tersebut.

Dalam kebudayaan Bali tidak dikenal istilah kreativitas, dimana proses berkesenian di Bali pra kolonial sampai awal kolonialisme, merupakan suatu kegiatan tradisi dalam menjalankan ritual keagamaan. Namun dalam perkembangannya, seniman terkemuka dengan kemampuan khususnya mampu menghasilkan karya monumentalnya sehingga menjadi suatu *avant garde* dalam keseniannya. Contohnya bagaimana Modara menguatkan seni lukis Kamasan Abad XIX, Ketut Marya (I Mario) menciptakan Tari Kebyar Duduk dan juga penciptaan gong *kekebyaran* di Bali Utara, yang akhirnya memberikan nafas kebaruan pada kesenian tradisi, tanpa mencederai basisnya. Kesenian yang diciptakan oleh para seniman awal tersebut merupakan sebuah inovasi, namun tidak menghilangkan basis tradisinya. Bagaimana strategi kreatif seniman awal tersebut? Hal tersebut dapat ditelusuri dari filsafat Hinduisme sebagai akar kebudayaan Bali, yang sedikit tidaknya memberikan pengaruh pada proses berpikir seniman terkemuka tersebut dalam berkarya. Dalam Hinduisme dikenal *pratibha* sebagai sebuah strategi kreatif bagian dari estetika Hindu atau disebut juga estetika India (Suryajaya, 2016). Strategi kreatif berbasis kolektivisme yang berbasis budaya Bali penting untuk dikaji, karena menggambarkan sebuah usaha pengembangan tradisi yang memang berakar dari tradisi tersebut. Hal tersebut sangat dibutuhkan oleh industri desain modern sekaligus merupakan implementasi Visi-Misi Jurusan/Prodi Desain Interior ISI Denpasar.

Penelitian ini mencoba menggali strategi kreatif *pratibha* sebagai bagian dari proses berkesenian dalam Estetika India bercorak Hinduisme sebagai basis kebudayaan Bali. Hal tersebut sesuai yang dikemukakan oleh Sedana (2010) yang menyebutkan bahwa pengaruh budaya India di Bali sebagian besar terwujud dalam berbagai ekspresi estetika, khususnya melalui bentuk seni pertunjukan yang kaya dalam semua konteks sosial-budayanya, yaitu upacara keagamaan yang sakral, praktik ritual, dan orientasi sekulernya. Oleh karena itu, penelitian ini diproyeksikan sebagai sebuah usaha memformulasikan suatu strategi kreatif berbasis budaya yang relevan dikembangkan ke dalam strategi kreatif desain interior modern. Dari pemaparan awal itu, muncul pertanyaan penelitian yaitu bagaimana formulasi kreativitas Hindu *Pratibha* yang dijadikan dasar pengembangan strategi kreatif dalam desain interior.

Penelitian ini merupakan penelitian awal yang bertujuan untuk menggali dan menemukan korelasi antara studi kreativitas berbasis Hinduisme dalam pengembangannya pada strategi kreatif desain interior. Hal tersebut memberikan suatu diskursus konseptual mengenai pemahaman kreativitas dari perspektif filsafat Barat yang merupakan bagian dari epistemologi desain interior dan pemahaman kreativitas timur khususnya *pratibha* sebagai basis budaya Bali.

KAJIAN TEORI

***Pratibha* Sebagai Sebuah Proses Kreatif dalam Estetika India**

Istilah 'kreativitas' (*creativity*) berasal dari bahasa Latin 'creare', berarti 'membuat' (*to make*)- itu adalah kemampuan untuk melakukan atau membuat sesuatu yang baru (*novel*), relevan, sesuai, dan berguna, menekankan pendekatan produk terhadap kreativitas. Pemaknaan istilah 'creare' (Bhs. Latin) mengadopsi istilah dari akar kata dari Bahasa Yunani 'krainein' menekankan pada perspektif 'untuk memenuhi' (*to fulfill*) dimana kreativitas adalah suatu kondisi dalam mewujudkan cara keber-ada-an (*way of being*), proses pertumbuhan yang meluas, aktualisasi potensi diri manusia, disamakan dengan pertumbuhan pribadi, pengembangan, dan integrasi kepribadian. Pandangan ini, selaras dengan psikologi humanistik, menekankan orientasi proses untuk kreativitas yang mungkin tidak menghasilkan 'produk' yang nyata tetapi dipahami sebagai perspektif tentang cara memandang kehidupan (Sen dan Sharma, 2011). Cara memandang kehidupan berbanding lurus dengan filosofi dasar kehidupan sebagai pembentuk cara berpikir manusia.

Filosofi dasar kehidupan di budaya Timur sangat dekat dengan keberadaan Agama atau sistem kepercayaan tertentu. Hinduisme sebagai sebuah sistem religius sedikit tidaknya akan mempengaruhi penganutnya dalam memandang kehidupan. Jadi berbicara kreativitas Hinduisme tidak akan terlepas dengan pengetahuan agama Hindu yang banyak menggunakan Bahasa Sansekerta dalam penyampaiannya. Shulman (2008) menyebutkan bahwa jika seseorang berniat menggali secara linear teori kreativitas berbasis Literatur klasik India dalam Bahasa Sansekerta, konsepsi tentang *pratibha* akan menjadi titik awal keberangkatan yang ideal. Kata *pratibha* dalam Bahasa Sansekerta berarti 'kilatan cahaya' (*flash of light*), wahyu (*a revelation*), pandangan supra-rasional, menangkap kebenaran secara langsung, yang mengarah pada wawasan. Ini sekaligus sebuah kemampuan dan tindakan dalam filsafat India. Ini menerangi seniman dalam dan membantu dalam memvisualisasikan hal yang tak terlihat dan jauh. Kemampuan kreatif intuisi mengarah pada realisasi makna baru (*navonavonmesasalini pratibha*) dan penciptaan sesuatu yang baru yang tidak memiliki keberadaan sebelumnya (*apurvastunirmanksama prajna*) (Misra dkk, 2006). *Pratibha* adalah daya cipta artistik yang terdapat dalam diri seniman. Daya itu disebut sebagai *shakti* yang dalam Bahasa Sansekerta berarti 'kekuatan'. Seniman sejati memiliki kekuatan atau ke-sakti-an untuk mencipta (Suryajaya, 2016: 245). Menurut Davies dkk (2009) menyebutkan bahwa *pratibha* berarti 'kreatif' (dalam konteks seni sastra/puisi), kecerdasan kreatif (*creative intelligence*), karakter (*dis-position*), atau karakter internal (*internal disposition*) yang disebut juga *antargata bhava* (Davies dkk, 2009); dan juga dapat diartikan sebagai daya kreatif yang intuitif (Sen dan Sharma, 2011). *Pratibha* tidak hanya digunakan dalam proses kreatif penciptaan karya sastra, khususnya dalam proses 'pembebasan diri' (*deliberation*) dalam seni pada seluruh aktifitas kreatif, termasuk di dalamnya Seni visual dan musik.

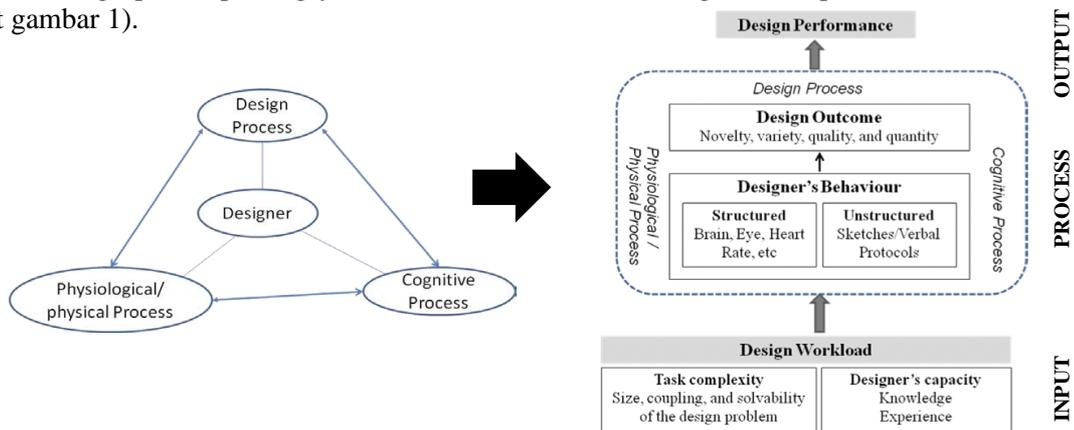
Morris dan Leung (2010) menyebutkan bahwa terdapat perbedaan konsepsi kreativitas antara Barat dan Timur yaitu masyarakat Barat yang cenderung individualistik mengedepankan aspek kebaruan (*novelty*) sedangkan masyarakat timur yang cenderung kolektif mengedepankan aspek kebergunaan untuk masyarakat banyak (*usefulness*). Kolektivisme muncul dalam kreativitas Timur menyesuaikan karakter masyarakat Asia yang cenderung tidak kompromi terhadap suatu perubahan yang ekstrim dalam seni komunal. Hal tersebut berhubungan dengan mentalitas Asia yang terkesan menghindari aspek abstraksi atau proses analisis dalam berkarya, murni mengikuti pakem tradisi atau filosofi tradisional yang religio-magis. Bailin (2005) menyebutkan bahwa proses kreatif pada masyarakat Bali cenderung berbeda dengan budaya Timur lainnya. Masyarakat Bali meskipun fokus pada pelestarian tradisi dibandingkan pengembangan yang baru, namun kesenian Bali masih membuka peluang menggabungkan inovasi ke dalam seni tradisi. Hal tersebut diakibatkan oleh pengaruh budaya-budaya luar yang terserap dalam kebudayaan Bali seperti India, Tiongkok, Eropa dan Austronesia; yang tercermin dalam sejarah perubahan dan perkembangan kesenian Bali.

Kolektivisme dalam seni komunal di Bali pada era kolonial, ketika bersentuhan dengan teknik barat justru memperkaya kesenian Bali itu sendiri. Lukisan wayang sebagai contoh, Lukisan Kamasan sebagai sebuah lukisan tradisional justru dikembangkan menjadi genre lukisan yang ‘modern’ melalui gerakan kolektivisme yang dimediasi oleh organisasi Pita Maha pada Abad XX. Perubahan itu tidaklah merusak justru memperkaya kesenian Bali dan mampu berkembang berdampingan. Strategi kreatif yang melatarbelakangi proses berkesenian tersebut tentu dipengaruhi oleh pemahaman budaya melalui filosofi keagamaan yang mempengaruhi cara pandangnya mengenai kehidupan.

Filosofi Hinduisme sebagai basisnya mengenal istilah *pratibha*, meskipun hanya dikenal di India secara tekstual, namun secara praktik telah dipraktikan di Bali. Juga dapat berlaku juga secara universal. Rajshekhar (1924 dalam Misra dkk, 2006) menyebutkan bahwa *pratibha* terdiri dari dua jenis: proses kreatif berbasis intuitif (*karayitri*) dan berbasis analisis kritis (*bhavayitri*). *Karayitri pratibha* (KP) adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan pengalaman secara intuitif dalam berbagai media komunikasi khususnya seni tanpa dilakukan analisis terhadap intuisi yang hadir. Ini adalah kemampuan penyair untuk menciptakan suatu karya seni yang monumental berdasarkan intuisi murni. *Bhavayitri pratibha* (BP) di sisi lain, adalah kemampuan untuk merasakan dan memahami pengalaman rasa yang masih harus dikomposisikan lagi, melalui proses analisis kritis untuk menghasilkan suatu karya seni. BP lebih argumentatif dalam proses berkeseniannya dibandingkan dengan KP yang lebih intuitif semata. Kemampuan *pratibha* (sebagai sebuah kemampuan kreatif baik KP maupun BP) sama pentingnya bagi pencipta untuk mengkomunikasikan pengalaman estetisnya kepada pengapresiasi seni (*aesthete*). KP yang bersifat intuitif dan BP sebagai sebuah kemampuan analisis kritis wajib dielaborasi untuk memvisualisasikan suatu ‘rangsangan’ yang timbul dalam proses penciptaan.

Strategi Kreatif Desain Interior

Biskjaer dkk (2017) menyebutkan bahwa kreativitas adalah bagian integral dari desain dan definisi standar kreativitas dalam desain dapat dibedakan menjadi dua pemahaman penting yaitu: kreativitas yang memerlukan **orisinalitas** (kebaruan (*novelty*), kejutan (*surprise*)) dan **efektivitas** (kegunaan (*usefulness*), kesesuaian (*appropriateness*)). Gardner dan Weber (1990) menyebutkan bahwa desain interior adalah profesi yang membutuhkan kreativitas tingkat tinggi. Seorang desainer interior wajib mampu secara kreatif menyelesaikan masalah desain terkait dengan bisnis, ruang interior, dan kebutuhan klien. Sun dan Yao (2011) memaparkan bahwa proses kreatif dalam desain terdiri dari tiga proses penting yaitu Proses Fisikal, Proses Kognitif (berpikir) dan Proses Desain (lihat gambar 1).



Gambar 1. Struktur Kerangka Strategi Kreatif dalam Metode Desain
(Sumber: dikembangkan dari Sun dan Yao, 2011)

Gambar 1 mengilustrasikan bahwa strategi kreatif adalah bagian dari proses kognitif. Jadi kecerdasan kreatif (*creative intelligence*) berbanding lurus dengan kualitas desain yang akan dihasilkan dari sebuah metode desain. Pada tahapan *input*, Beban kerja Desain (*Design Workload*), kapasitas desainer ditentukan oleh *knowledge* dan *experience*, yang berhubungan dengan Perilaku

Desainer (*Designer's Behaviour*) melalui proses fisik dan kognitif. Hal tersebut yang penulis asumsikan sebagai jalan masuk untuk strategi kreatif *pratibha*. Karena pada pemaparan sebelumnya, dijelaskan bahwa strategi kreatif *pratibha* mengedepankan proses kreatif intuitif (*KP*) dan proses berpikir kreatif kritis (*BP*). Pembuktian asumsi lebih lanjut akan dibahas pada bagian analisis dan interpretasi data dalam penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini sebagai penelitian awal, membutuhkan keluasan pandang terhadap pembahasan topik penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Untuk itu penulis menggunakan tinjauan naratif (*narrative literature review*) yang dikemukakan oleh Onwuegbuzie dan Frels (2016). Tinjauan naratif adalah laporan tertulis yang merangkum dan secara optimal mengkritik literatur tentang topik tertentu, tanpa menyediakan proses integrasi dari temuan kuantitatif atau kualitatif. Tinjauan naratif memberikan gambaran umum yang luas tentang suatu topik, daripada menjawab pertanyaan tertentu, jadi pembaca biasanya tidak diberi tahu tentang pengambilan keputusan peninjau literatur. Pada penelitian ini, pembahasan akan mengkomparasikan antara literatur tradisional tentang 'pratibha' sebagai sebuah proses kreatif tradisional berbasis Hinduisme, dengan literatur modern yang berhubungan dengan proses kreatif desain (*interior*). Hasil dari proses komparasi tersebut dijadikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Diskursus Kerangka Strategi Kreatif *Pratibha*

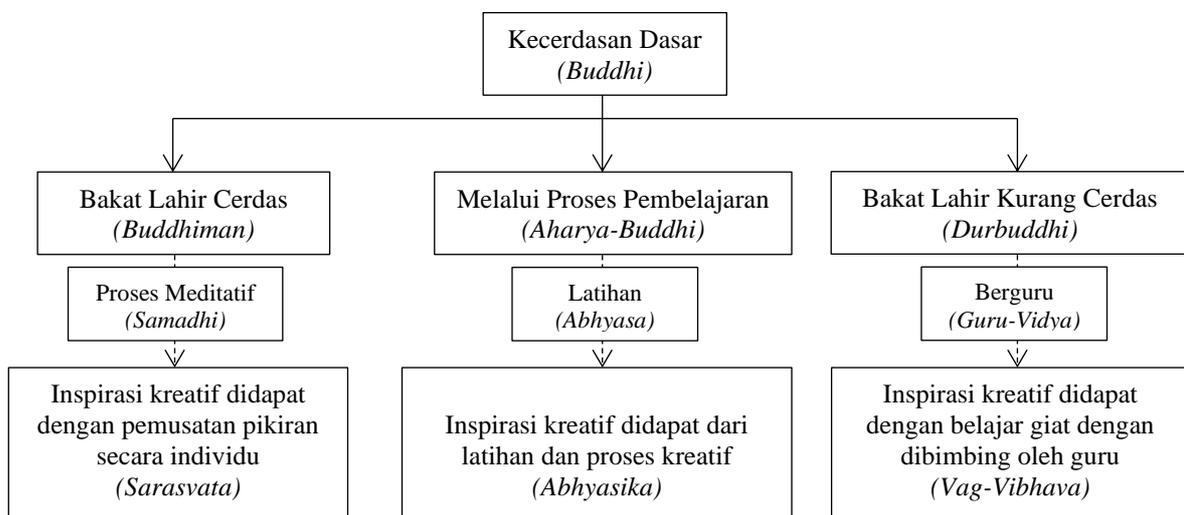
Pratibha dalam berbagai literatur merupakan sebuah proses kreatif dari pembuatan puisi dalam bahasa Sansekerta, dan beberapa kitab yang membahas tentang puisi (*kavya*) bahasa sansekerta (lihat tabel 1).

Tabel 1. Beberapa Kitab yang Membahas *Pratibha* (sumber: dirangkum dari <https://www.wisdomlib.org/definition/pratibha> diakses 30 April 2019, Shulman, 2008, Prasad, 1994)

No.	Pengarang	Kitab	Pemaknaan istilah <i>Pratibha</i>
1.	Bharata Muni	Natyashastra	Genius/kecerdasan dalam menciptakan karya sastra
2.	Acarya Bhamaha	Kavyalamkara	<i>Pratibha</i> sebagai suatu jenis intelektual yang diperlukan dalam menciptakan puisi yang unggul
3.	Anandavardhana	Dhvanyaloka	<i>Pratibha</i> sebagai intuisi puitif merupakan penyebab dasar dari karya puisi
4.	Mahimabhata	Vyakti-Viveka	Sastrawan puisi dengan <i>pratibha</i> -nya dapat memvisualisasikan fakta tentang masa lalu, sekarang dan depan berkaitan dengan karyanya
5.	Rajasekhara	Kavyamimamsa	<i>Pratibha</i> adalah dasar pembuatan puisi dan dapat dibagi dua yaitu <i>karayitri (KP)</i> dan <i>bhavayitri (BP)</i>
6.	Hemacandra	Pramana-Mimamsa	Kecerdasan bakat lahir adalah satu-satunya kecerdasan dalam penciptaan puisi
7.	Vagbhata	Astanga Hrdayam	<i>Pratibha</i> adalah dasar penciptaan puisi
8.	Panditaraja Jagannata	Ganga Lahari	<i>Pratibha</i> satu-satunya dasar penciptaan puisi. <i>Pratibha</i> berasal dari 'adrsta' yaitu ditentukan oleh rahmat ilahi dan atau kadang-kadang didapat didapat dari proses latihan
9.	Mammata Bhatta	Kavyaprakash	<i>Pratibha</i> dapat diperoleh oleh kemampuan Kecerdasan bakat lahir intuitif (<i>vyutpatti</i>) dan latihan (<i>abhyasa</i>)

Tabel 1 menjelaskan pemaknaan istilah *pratibha* berkaitan dengan kecerdasan, baik yang diperoleh dari bakat lahir ataupun proses latihan. Prasad (1994) menjelaskan bahwa mayoritas Filsuf India menegaskan lima tahap pengetahuan yaitu kognisi (*parijnana*), imajinasi (*pratibha*), pemusatan pikiran (*smarana*), berpikir (*vicara*) dan Intuisi (*sahaja jnana*). Oleh karena itu, penyusunan kerangka strategi kreatif *pratibha* dimulai dengan pemahaman tentang kecerdasan dasar manusia yang disebut dengan *buddhi*. Kreativitas tidak akan dapat dicapai tanpa didukung oleh suatu

kecerdasan. Kecerdasan alami manusia dapat dibedakan oleh beberapa jenis yaitu (1) diturunkan oleh bakat lahir disebut dengan ‘*buddhiman*’ (2) kecerdasan yang timbul dari proses pembelajaran disebut dengan ‘*aharya-buddhi*’(3) keadaan kecerdasan yang kurang yang disebut dengan ‘*durbuddhi*’ (Shulman, 2008). Perbedaan ketiga jenis kecerdasan tersebut dalam proses kesenian, akan mempengaruhi jenis kreativitasnya dalam menghasilkan produk seni. Dalam produksi seni, ketiga jenis kecerdasan tersebut diberikan beberapa metode untuk menghasilkan karya seni yang berkualitas. Gambar 2 mengilustrasikan bahwa kualitas karya seni ditunjang oleh kecerdasan dalam melakukan proses kreatif. Rajasekhara dalam Kitabnya *Kavyamimamsa* (investigasi pada puisi) (ditulis 880-920) menyebutkan bahwa bakat alam dalam berkesenian (disebut juga dengan *shakti*) merupakan salah satu faktor utama dalam menghasilkan karya seni yang berkualitas. Seniman dengan bakat alam dengan *shakti*-nya mampu menangkap ‘inspirasi ilahi’ yang disebut *pratibha* langsung dari alam pikirannya, sehingga mampu mewujudkannya menjadi ‘*ada*’ (*bhavana*), menjadi sebuah karya seni yang berkualitas. Seniman yang mempunyai ‘sedikit’ *shakti*, akan mencapai ‘inspirasi ilahi’ (*pratibha*) dengan cara latihan dan berproses (*vyutpatthi*). Sebaliknya yang tanpa *shakti* dan kurang cerdas (*durbuddhi*) wajib didampingi oleh guru untuk menerjemahkan inspirasi ilahi tersebut dan hasil akhirnya akan tidak maksimal, bagaimanapun usahanya.

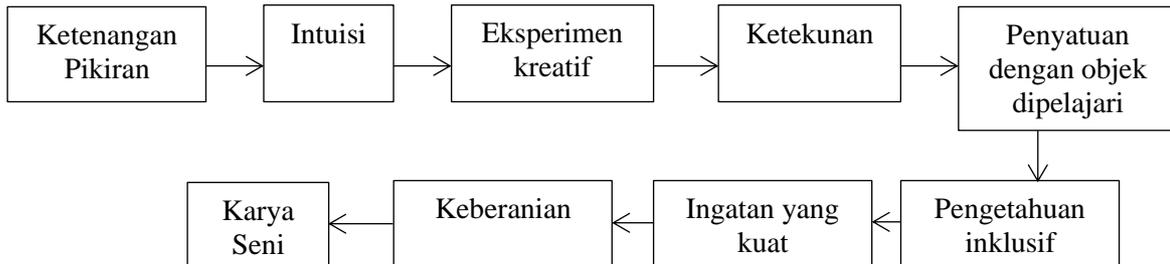


Gambar 2. Perbedaan Kecerdasan yang berhubungan dengan Inspirasi Kreatif
(sumber: dikembangkan dari Shulman, 2008)

Inspirasi ilahi bagi seniman baik yang bakat lahir cerdas, agak cerdas dan kurang cerdas, meskipun bergantung pada metode kesenianannya, juga pencapaiannya dalam jenis inspirasi ilahi (*pratibha*) tersebut. Ada yang bersifat imajinasi kreatif (*KP*) dan bersifat imajinasi reseptif-kritis (*BP*). Imajinasi kreatif (*KP*) dapat diperoleh dari bakat (*sahaja*), petualangan berkesenian (*aharya*) dan dipelajari (*aupadesiki*). Imajinasi kreatif (*KP*) sebaliknya tidak serta merta mengangkat inspirasi ilahi begitu saja, namun menganalisisnya secara kritis sehingga menghasilkan karya seni yang berkualitas, yang tidak saja memiliki originalitas namun juga fungsional. Prasad (1994) menyebutkan bahwa terdapat empat elemen penting dalam karya seni puisi yaitu elemen kognitif (*buddhi tattwa*), elemen imajinatif (*pratibha tattwa*), elemen emosional (*ragatmaka tattwa*) dan elemen puisi (*kavyanga tattwa*). Dalam posisi tersebut *pratibha tattwa* sangat berkaitan teori *rasa* dalam estetika India. *Pratibha* sebagai sebuah strategi kreatif memperoleh inspirasi ilahi dengan berbagai metode dalam penciptaan karya seni. *Pratibha* tidak saja berhubungan dengan proses penciptaan, juga digunakan dalam proses penilaian sebuah karya seni. Dalam hal itu *pratibha* dengan dengan teori ‘Rasa’ dalam Estetika India. Teori ‘rasa’ telah dibahas oleh Noorwatha (2018) sebagai sebuah pengalaman estetik yang berhubungan dengan emosi manusia ketika berinteraksi dengan objek seni.

Ada tiga diskursus *pratibha* sebagai sebuah strategi kreatif yaitu kecerdasan, imajinasi dan emosi. Tripathi (2007) menjelaskan bahwa *pratibha* melampaui semua persepsi indra, dan dipenuhi dengan kebebasan dan kebahagiaan (*ananda*). *Pratibha* adalah konsep-meta yang mencakup visi, jiwa batin, dan kemampuan kreatif seniman serta naluri, elemen instingtif, visi, persepsi, dan

imajinasi; semuanya membentuk bagian dari *pratibha*. Karena itu seseorang yang dilengkapi dengan *pratibha* disamakan dengan seorang yang mempunyai wawasan (*seer*) yang luas dalam berkesenian. Bhatta (2017) melanjutkan bahwa bakat kreatif sebagai dasar proses kreatif dalam bidang seni dapat dibedakan menjadi bakat lahir (*sahaja pratibha*) dan bakat yang dilatih (*aharya pratibha*). Meskipun seseorang memiliki bakat lahir yang kuat, namun tetap saja seseorang yang kreatif wajib melalui proses latihan untuk menghasilkan suatu karya desain.



Gambar 3. Skema Proses Kreatif *Pratibha*
(sumber: Bhatta, 2017)

Abhinavagupta (dalam Bhatta, 2017) juga memaparkan tujuh faktor dasar dalam penciptaan karya seni yang baik adalah (1) Sensitifitas estetika (2) Kekuatan visualisasi (3) Latar belakang intelektual dan kedekatan observasi pada fakta alam (4) Bakat kontemplatif (5) Kapasitas untuk mengidentifikasi (6) kebebasan dari sikap kesengajaan (*purposive attitude*) (6) Kebebasan dari faktor intrinsik diri (sedih atau senang). Kedua elemen dan faktor dasar dari teori kreatif India yang berbasis Hinduisme itu dijadikan dasar akan dikomparasikan dengan strategi kreatif modern.

Diskursus Komparasi Antara *Pratibha* dan Strategi Kreatif Desain Interior

Strategi Kreatif *Pratibha* jika dikomparasikan dengan struktur kerangka proses kreatif dalam metode desain (Sun dan Yao, 2011), akan memperoleh gambaran komprehensif mengenai bagaimana potensi *pratibha* dikembangkan dalam ranah modern (lihat tabel 2).

Tabel 2. Komparasi antara Proses Kreatif dalam Metode Desain dengan *Pratibha*
(Sumber: analisis penulis, 2019)

Proses Kreatif dalam Metode Desain	Padanan dalam <i>Pratibha</i>		
	Elemen	Faktor	
INPUT	<i>Design Workload</i>		
	<i>Designer's Capacity</i>		
	<i>Knowledge</i>	Pengetahuan Inklusif, Pengetahuan dengan Objek yang Dipelajari, Ingatan yang Kuat	Latar belakang intelektual dan kedekatan observasi pada fakta alam, kebebasan dari sikap kesengajaan
	<i>Experience</i>	Ketenangan Pikiran, Intuisi, Eksperimen kreatif, Ketekunan, Keberanian	Sensitifitas estetika, Bakat kontemplatif
	<i>Task Complexity</i>		
<i>Size, Compling and Solvability of Design Problem</i>	Intuisi, Keberanian	Kekuatan visualisasi, Kebebasan dari faktor intrinsik diri, Kapasitas untuk mengidentifikasi	
PROSES	<i>Designer's Behaviour</i>		
	<i>Unstructured</i>	Eksperimen kreatif, Penyatuan dengan objek dipelajari, Pengetahuan inklusif, Latar belakang intelektual dan kedekatan observasi pada fakta alam	Kekuatan visualisasi, Sensitifitas estetika
	<i>Structured</i>		Latar belakang intelektual dan kedekatan observasi pada fakta alam,
	<i>Design Outcome</i>		
<i>Novelty, Variety, Quality and Quantity</i>	Kualitas karya, 'rasa' dalam karya, Kebaruan	Kualitas estetis karya seni	
OUTPUT	<i>Design Performance</i>	-	-

Pada tabel 2 ditunjukkan bahwa strategi kreatif *pratibha* relevan pada tahapan *Input* dan *Proses*, dalam metode desain. Strategi kreatif *pratibha* dalam strategi kreatif metode desain, meliputi proses kognitif dan fisik. Proses kognitif *pratibha* ditekankan pada perilaku desainer (*unstructured*) yang diimplementasikan pada jenis (1) elemen adalah Eksperimen kreatif, Penyatuan dengan objek dipelajari, Pengetahuan inklusif, Latar belakang intelektual dan kedekatan observasi pada fakta alam; jenis (2) Kekuatan visualisasi dan Sensitifitas estetika. *Pratibha* sebagai sebuah intuisi kreatif masih relevan digunakan sebagai sebuah strategi kreatif untuk mendapatkan kreativitas desain interior. Relevansi tersebut dapat dilihat dari tahapan inkubasi kreatif yang membutuhkan suatu proses ‘kontemplasi’ dalam mengolah data lapangan sehingga menghasilkan solusi kreatif, yang akan diaplikasikan ke dalam proses desain selanjutnya. *Pratibha* juga mendorong agar setiap pelaku seni, selalu mengembangkan pengetahuan baik secara ekstrinsik (pengetahuan dari luar diri) melalui beragam media informasi; dan juga instrinsik yaitu pengembangan intuisi estetika yang mempengaruhi selera (*taste*) dan justifikasi estetika (*judgment*).

Terdapat satu hal yang menarik dalam pengembangan *pratibha* adalah penyatuan antara subyek seni (pelaku seni) dengan obyek seni. Penyatuan dalam konteks berkesenian tersebut mirip dengan konsep ‘taksu’ di Bali. Dibia (2011) menyebutkan bahwa ‘taksu’ Sebagai sebuah konsep Hindu yang berkembang di Bali, dapat dibatasi sebagai kekuatan dari dalam diri (*inner power*), kekuatan spiritual (*spiritual power*), atau kekuatan gaib (*magical power*). Diyakini bahwa *taksu* bisa memberikan kecerdasan dalam melakukan suatu pekerjaan, disamping membuatnya menjadi lebih berwibawa dan berkarisma. I Made Bandem (dalam Dibia, 2011) menawarkan tiga pilar *taksu* yaitu : fisik, mental, dan spiritual. Lebih jauh dijelaskan bahwa pilar pertama mencakup segala aspek fisik dan material yang digunakan dalam berkesenian. Pilar kedua meliputi motivasi, kekuatan transformasi, termasuk penyatuan diri terhadap apa yang dilakukan. Akhirnya pilar ketiga mencakup kekuatan spiritual seseorang dalam menyatukan kekuatan makrokosmos (alam) dan mikrokosmos (tubuh) dalam dirinya termasuk pada setiap karya seni yang digarapnya. Apakah *pratibha* dapat dipadankan dengan *taksu*? tentu memerlukan suatu penelitian lanjutan untuk membuktikannya, namun dalam konteks penyatuan diri dengan obyek seni dalam proses berkesenian hal tersebut mempunyai kemiripan, yaitu sama-sama menggunakan *spiritual power* dan *magical power* dalam diri seniman dalam proses berkarya. Dalam konteks strategi kreatif modern, penyatuan diri ini dimasukkan ke dalam *Design Workload* khususnya pada Kapasitas Desainer pada pengetahuan (*knowledge*) dan pengalaman (*experience*).

***Pratibha* dan Kolektivisme dalam Proses Berkesenian**

Penekanan selanjutnya adalah apakah *pratibha* relevan dalam proses penyelesaian masalah (*problem solving*) bersifat kolektivisme dalam desain? Perbedaan karya seni dalam konteks desain adalah adanya suatu tahapan penyelesaian masalah dalam proses kreatifnya. Kreativitas desain dinilai dari konteks orisinalitas dan juga efektifitas-fungsional. Kolektivisme pada proses desain dalam bentuk kolaborasi interdisiplin mengedepankan strategi kreatif analisis kritis (BP) dalam mengakomodir berbagai kepentingan dalam proyek desain. Masing-masing profesional mengisi berbagai celah kegagalan desain dan saling mengoptimalkan kemampuan intuisi kreatifnya (KP) untuk menghasilkan karya desain yang maksimal. Bhattacharya (1999) menyebutkan bahwa sebagian besar aliran pemikiran Hindu dan Buddha membedakan antara persepsi biasa dan persepsi supernormal atau intuisi (*pratibha* dalam Yoga Sutra). Hal tersebut dapat dihasilkan dari penghilangan ego normal dan distorsi *samskara* (jejak personalitas atau disposisi memori), yang menghasilkan pengetahuan *noumenal* tentang objek kontemplasi yang berasal dari dalam dirinya sendiri. Pengetahuan biasa melalui keterikatan pada persepsi langsung label dan makna dunia, menjauhkan seniman terhadap inovasi suatu karya. *Pratibha* memberikan iluminasi yang melampaui kategori biasa dari ruang, waktu dan kausalitas dan bebas dari konstruksi kata. Proses iluminasi (pencerahan) secara tidak langsung mengacu pada proses ‘perolehan solusi atau ide’ dalam konteks penyelesaian masalah. Penyelesaian masalah didapat dari kecermatan dalam mempelajari fakta dan menampilkan segala subyektifitas yang menghalashi seniman/desainer dalam menghasilkan karya. Pemurnian dari motivasi diri oleh *pratibha* akan menghasilkan suatu karya seni yang monumental yang mempunyai ‘daya kreatif’ dan mampu menggugah perasaan pengamat, karena memang diciptakan menggunakan perasaan murni yang diolah secara instrinsik oleh penciptanya.

SIMPULAN

Dari pemaparan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa *Pratibha* sebagai strategi kreatif berbasis Hinduisme klasik, selaras dan sejalan dengan strategi kreatif desain interior modern. Kolektivisme atau kolaborasi desain dalam proses desain interior modern, akan lebih optimal, jika masing-masing pelaku menerapkan strategi kreatif *pratibha*, untuk saling mengisi kekosongan atas ketidakmampuan salah satu pelaku. Untuk itu kreativitas seni hindu 'Pratibha' yang dijadikan dasar pengembangan strategi kreatif dalam desain interior dapat diformulasikan sebagai berikut:

(1) *Pratibha* sebagai strategi kreatif berbasis kontemplasi diri, relevan dengan strategi kreatif modern. Ketika berada dalam kolektivisme berkesenian, masing-masing profesional mengumpulkan hasil kontemplasinya untuk mengakomodir berbagai kepentingan dalam proses desain. *Pratibha* sebagai metodik mendukung proses intuisi kreatif (KP) dan analisis kritis (BP) untuk proses dialog dalam proses desain (2) *Pratibha* menekankan penguasaan diri, dalam konteks pengetahuan dan pengalaman yang didukung oleh bakat, latihan dan bimbingan guru sebagai dasar utama penciptaan seni. Industri desain interior mengedepankan aspek profesionalitas, ditandai dengan basis pendidikannya. *Pratibha* sebagai strategi kreatif menekankan desainer melampaui teknis untuk menghasilkan karya. Dalam konteks kolektivisme, penguasaan diri juga membuka ruang diskusi antar profesional dalam menghasilkan karya desain. (3) *Pratibha* menekankan kreativitas dalam proses penciptaan seni/desain akan berbanding lurus dengan proses permunian 'diri' dalam proses penciptaan 'diri'. Formulasi *Pratibha* pada *point* ketiga berupa penghormatan pada profesionalitas diri dan juga batas bidang keilmuan, sehingga menghasilkan suatu kinerja kelompok yang sinergis dalam mengembangkan strategi kreatif desain.

SARAN

Pada penelitian selanjutnya, agar lebih ditekankan pada eksistensi *pratibha* sebagai penguat *creative quotient* dan juga mendukung literasi baru yaitu *human literation* untuk mendukung pendidikan desain dalam revolusi industri 4.0 yang berbasis budaya berwawasan universal.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) (2017), *Trend Forecasting dalam Bidang Desain Interior 2017-2018-Grey Zone*, Jakarta: BEKRAF
- Bailin, Sharon (2005) *Artistic Creativity a Cross-Cultural Perspective*, International Journal by InSpe Association of Sociology for the Person Volume 1 number 2, year 2005
- Batta, Paduranga Charanbailu (2017) *Literary Creation: Insights From Sanskrit Literary Critics*, European Journal of Multidisciplinary Studies Volume 2 Issue 6 September-Desember 2017
- Bhattacharya, Sutapas, 1999, *The Oneness/Otherness Mystery: The Synthesis of Science and Mysticism*, New Delhi: Motilal Books
- Biskjaer, Michael Mose dan Dalsgaard, Peter dan Halskov, Kim (2017) *Understanding Creativity Methods in Design*, Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems - DIS '17
- Davies, Stephen dan Higgins, Kathleen Marie dan Hopkins, Robert dan Stecker, Robert dan Cooper, David E. (Eds.) (2009) *A Companion to Aesthetics*, Singapore: Willey-Blackwell
- Dibia, I Wayan (2011) *Konsep Taksu dalam Berkesenian dan Kreativitas Seni*, Warta Hindu Dharma No. 537 September 2011
- Gardern, Kathleen dan Weber, Margaret J. (1990) *Creativity Levels of Interior Design and Non-Interior Design Majors*, Journal of Interior Design Education and Research 16(1): 53-56
- Karja, I Wayan, 2007, *Seni Rupa Kontemporer: Refleksi Nilai Lokal-Global*, Jurnal Warna Seni Rupa dalam Multidimensi Volume 01 No. 1 Juli 2007, Denpasar: FSRD ISI Denpasar
- Kaufman, J. C dan Stenberg, R. J. (eds.) (2019) *The Cambridge Handbook of Creativity 2nd Edition*, New York: Cambridge University Press
- Kobnithikulwong, Siriporn, 2015, *Creativity in Interior Design: Cross-Cultural Practitioners' Reviews of Entry-Level Portfolios*, on Thompson, J.A.A dan Blossom, N. A (eds.) (2015) *The Handbook of Interior Design*, West Sussex: Wiley-Blackwell
- Morris, Michael W. dan Leung, Kwok (2010) *Creativity East and West: Perspectives and Parallels*, Management and Organization Review 6:3 313-327

SEMINAR NASIONAL SANDYAKALA 2019

- Niu, Weihua (2019) *Eastern-Western Views of Creativity*, on Kaufman, J. C dan Stenberg, R. J. (eds.) (2019) *The Cambridge Handbook of Creativity 2nd Edition*, New York: Cambridge University Press
- Noorwatha, I. K. (2018). *Rekontekstualisasi Estetika Hindu 'Rasa' Dalam Desain Arsitektural*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 200-208. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i2.351>
- Onwuegbuzie, Anthony J. and Frels, Rebecca (2016) *Seven steps to a comprehensive literature review: A multimodal and cultural approach*. SAGE, London.
- Prasad, Gupteshwar (1994) *I. A. Richard and Indian Theory of Rasa*, New Delhi: Sarup & Sons
- Purnomo, Rochmat Aldy (2016) *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan*, Surakarta: Ziyad Visi Media dan nulisbuku.com
- Sedana, I. Nyoman. (2010) *Indian Influences in Balinese Performing Art*, paper presented for the IGNCA International Symposium, Workshop and Festival on Intercultural Dialogue between Northeast India and South East Asia, held on 17-20 March at Northeast India and New Delhi.
- Sen, Rekha Sharma dan Sharma, Neerja (2016) *Through Multiple Lenses: Implicit Theories of Creativity Among Indian Children and Adults*, *Journal of Creative Behaviour* Volume 45 Number 4 Fourth Quarter 2011
- Shulman, David (2008) *Illumination, Imagination, Creativity: Rajasekhara, Kuntaka, and Jagannatha on Pratibha*, *Journal of Indian Philosophy* (2008) 36:481–505
- Sun, Ganyun dan Yao, Shengji (2011) *A New Framework of Studying The Cognitive Model of Creative Design*, International Conference on Engineering Design, ICED11 15 - 18 August 2011, Technical University of Denmark
- Suryajaya, Martin (2016) *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*, Yogyakarta: Penerbit Gang Kabel
- Tripathi, Radhavallabh (2007) *Creative Process in Art*, The Free Library. 2007 Bahri Publications 02 May. 2019