



INSTITUT KESENIAN JAKARTA
SEKOLAH PASCASARJANA

Komodifikasi Permainan Kreativitas Anak
Pada Lembaga Kursus Seni Anak
(Studi Kasus dalam Ganara Art Studio)

Oleh

Rambo Anzhar Moersid

NIM 4190170027

TESIS

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S2

Pengkajian Seni Urban dan Industri Budaya

Jakarta

Februari 2022

HALAMAN HAK CIPTA/PENGESAHAN ORISINALITAS

Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan, dengan bimbingan dan masukan para pembimbing dan penguji. Semua sumber yang dirujuk telah saya tulis dengan benar.

Jakarta, 11 Februari 2022

Meterai dengan tanda tangan

Rambo Anzhar Moersid

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TESIS

Tesis ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Penguji Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta pada hari _____, tanggal _____ dan telah dinyatakan.

LULUS

TIM PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda Tangan |
|------|---------------|--------------|
| | Penguji I | |
| | Penguji II | |
| | Pembimbing I | |
| | Pembimbing II | |

LEMBAR PENGESAHAN TESIS
Komodifikasi Permainan Kreativitas Anak Pada Lembaga Kursus Seni Anak
(Studi Kasus dalam Ganara Art Studio)

Oleh:

Rambo Anzhar Moersid

NIM 4190170027

Disetujui dan disahkan oleh

Pembimbing I:

Melina Surya Dewi

Pembimbing II:

Martin Suryajaya

Mengetahui

Ketua Program Studi
Nyak Ina Raseuki, Ph.D

Jakarta, 11 Februari 2022

Disahkan oleh

Direktur Sekolah Pascasarjana
Institut Kesenian Jakarta

Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang karena atas segala rahmat dan pertolongan-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dalam rangka melengkapi persyaratan memperoleh gelar Magister Seni di Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta. Dalam proses pembuatan tesis, peneliti mendapat banyak pembelajaran mengenai penyusunan suatu penelitian ilmiah, mengembangkan pengetahuan dan wawasan dalam masalah-masalah seni, terutama seni urban dan industri budaya. Selain itu, peneliti juga mendapat tambahan pengalaman tidak hanya dari segi akademik tapi juga bagi diri pribadi peneliti sendiri.

Saya menyampaikan terima kasih kepada Dr. Martin Suryajaya, M.Hum, Dr. Melina Surya Dewi, M.Si dan Almarhum Dr. Wagiono Sunarto M.sc para pembimbing penulis yang dengan penuh dedikasi memberikan bimbingan, pengarahan dengan sabar, memotivasi untuk berpikir luas juga mendalam, dan bertindak tertib dalam berpikir. Selain itu, tesis ini terwujud berkat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Nyak Ina Raseuki, Ph.D selaku Dekan Pascasarjana IKJ, Dr. Iwan Gunawan, M.Si sebagai penguji. Salam hormat kepada para pengajar selaku Guru yang telah membagi ilmu dan pengalamannya kepada peneliti selama menempuh program S2 IKJ, peneliti berterima kasih kepada: Sonya Indriati Sondakh, M.Sn, Nan T. Achnas, Ph.D, Dr. Seno Gumira Ajidarma, M.Hum, Bambang Bujono, Prof. Melani Budianta, Ph.D, Risa Permanadeli, Ph.D, Dr. Joesana Tjahjani, M.Hum, Shuri Mariasih Gietty Tambunan, Ph.D dan Ardianti Permata Ayu, M.Sn, Dymussaga S. Miraviori, M.Hum.

Terlebih lagi, ucapan terima kasih kepada Saraswati Dewi (Tita) Djumaryo selaku pendiri Ganara Art dan Seni Untuk Indonesia dan Nanda Kamilina selaku kepala kurikulum Ganara, Mari Berbagai Seni atas kesediaannya, mendukung, membantu dalam penelitian dan penyusunan tesis ini. Tentunya tidak lupa peneliti berterima kasih kepada angkatan XIV – Teras Seni karena kebersamaan dan saling berbagi, sehingga pendidikan yang dijalani selama dua tahun terakhir menjadi pengalaman yang berarti dan bermakna. Peneliti juga bersyukur memiliki keluarga yang selalu mendoakan agar peneliti mendapatkan jenjang pendidikan master seni. Papap Rakhmat,

Mama Isye yang tak pernah lelah memberikan perhatian dan kepercayaannya. Mama Hesmuati yang selalu memberikan kasih sayang dan pengorbanan yang tulus. Ari Aprilia Adriana istriku atas cinta, kesabaran, dan kebaikanmu dalam semua hal yang kamu katakan dan lakukan. Mba Sisca, Mas Dyra, Kakak-kakak dan adik yang selalu menyemangati untuk segera menyelesaikan tesis ini.

Tentunya peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam tesis ini karena keterbatasan kemampuan. Demikian hal tersebut menjadi pengingat peneliti untuk terus belajar, mengembangkan diri dan pengetahuan peneliti, agar dapat bermanfaat. Oleh sebab itu, saran dan kritik senantiasa diharapkan demi perbaikan karya pengkajian seni ini.

Jakarta, 11 Februari 2022

Salam takzim.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Rambo Anzhar Moersid

NIM : 4190170027

Jenis karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas tesis yang berjudul:

Komodifikasi Permainan Kreativitas Anak Pada Lembaga Kursus Seni Anak
(Studi Kasus dalam Ganara Art Studio)

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pertanyaan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 11 Februari 2022

Yang membuat pernyataan:

(Rambo Anzhar Moersid)

Abstrak

Tesis ini merupakan kajian tentang sebuah komodifikasi dalam konteks Ganara Art Studio dalam lembaga seni rupa non-formal. Analisis ini bergerak di tiga tingkatan. Pertama, mikro di level praktik belajar kreatif Ganara Art Studio bekerja, bagaimana praktik Ganara Art Studio didekati melalui perkembangan anak dari teori Piaget. Kedua, meso. Bagaimana konteks sosialnya, bagaimana hubungan antara prestise dan kreativitas. Bahwa kreativitas itu memiliki prestise didalam konteks masyarakat Jakarta Selatan, sehingga perkembangan psikologi anak tidak berdiri sendiri didalam konteks sosial yang lebih luas. Ketiga, makro. Peneliti melihat konteks yang lebih luas lagi, bagaimana kedudukan Ganara Art Studio sebetulnya didalam konteks relasi sosial kapitalisme pasca-Fordis. Dengan mendapatkan tiga tingkatan itu diperoleh suatu gambaran menyeluruh tentang fenomena pendidikan anak di Ganara Art Studio, bukan hanya pedagoginya bekerja tapi juga bagaimana itu bekerja dalam konteks sosial, konteks masyarakat yang lebih luas: mulai dari Jakarta Selatan, prestise orang tua dan lebih jauh lagi dikaitkan dengan kapitalisme pasca-Fordis ketika kreativitas dilabelkan pada pekerja kreatif itu dianggap sebagai wujud kerja paling dominan. Dengan demikian, peneliti melihat kreativitas seni rupa non-formal dilihat bukan hanya dari segi pedagoginya saja tapi juga dari peran yang dirancang lembaga seni rupa non-formal untuk masyarakat yang lebih luas.

Daftar Isi

| | |
|--|------|
| Halaman Hak Cipta | i |
| Lembar Pengesahan Sidang Tesis | ii |
| Lembar Pengesahan Tesis | iii |
| Kata Pengantar | iv |
| Pernyataan Persetujuan Publikasi Tugas Akhir untuk Kepentingan Akademis | vi |
| Abstrak/Abstract | vii |
| Daftar Isi | viii |
| Daftar Gambar | |
| Daftar Bagan | |
| Daftar Tabel | |
| | |
| Bab I Lembaga Seni Rupa Anak di Jakarta | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Hipotesis | 5 |
| 1.4 Metode | 6 |
| 1.4.1 Langkah-langkah Argumen | 6 |
| 1.4.2 Pertanggungjawab Sumber | 8 |
| | |
| Bab II Perkembangan Kreativitas Anak | |
| 2.1 Pendahuluan | 10 |
| 2.2 Survei Aneka Teori Perkembangan Anak | 10 |
| 2.3 Teori Piaget sebagai Landasan Perkembangan anak | 18 |
| 2.4 Peran kreativitas dalam Teori Piaget | 19 |
| 2.5 Rangkuman | 22 |
| | |
| Bab III Komodifikasi Kreativitas Anak | |
| 3.1 Pendahuluan | 23 |
| 3.2 Konsep Komodifikasi | 24 |
| 3.3 Kepribadian Dilihat dalam Kapitalisme Pasca-Fordis | 26 |
| 3.4 Rangkuman | 34 |

| | | |
|---------------|--|----|
| Bab IV | Analisis atas Praktik Belajar Kreatif Ganara Art Studio dan Konteks Sosialnya | |
| 4.1 | Pendahuluan | 36 |
| 4.2 | Praktik Belajar Kreatif Ganara & Konteks Sosialnya | 36 |
| 4.3 | Psikologi Kreativitas | 51 |
| 4.4 | Kreativitas dan Konteks Sosial Kapitalisme Pasca-Fordis | 57 |
| 4.5 | Rangkuman | 70 |
| | | |
| Bab V | Simpulan | |
| 5.1 | Ringkasan | 71 |
| 5.2 | Kontribusi Keilmuan | 75 |
| 5.3 | Keterbatasan dan Agenda Penelitian Mendatang | 76 |
| | | |
| | Daftar Pustaka | 78 |
| | Webtografi | 81 |

Daftar Gambar

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Dua Kontinum Belajar | 13 |
| Gambar 2. Poster Kegiatan Early Ary Sensory | 39 |
| Gambar 3. Kegiatan Storytelling – Ganara | 39 |
| Gambar 4. Arena bermain luar ruang di Ganara-Sekolah Kembang | 40 |
| Gambar 5. Ganara mengisi kegiatan seni di Indonesia Maternity | 41 |
| Gambar 6. Ganara mengisi kegiatan seni di Senayan City | 41 |
| Gambar 7. Poster Instagram Early Art Sensory | 42 |
| Gambar 8. Permainan sensorik dan melukis dengan kapas atau bulu halus | 42 |
| Gambar 9. Dokumentasi Ganara di Instagram | 43 |
| Gambar 10. Poster elektronik 2013 | 44 |
| Gambar 11. Poster elektronik 2014 <i>Alphabet Art Fun</i> | 44 |
| Gambar 12. Poster elektronik 2014 <i>Ganara Holiday Program</i> | 45 |
| Gambar 13. Poster elektronik 2015 <i>Ganara Fine Motor Fun</i> | 45 |
| Gambar 14. Poster elektronik klub seni kesiapan sekolah untuk 3-4 tahun | 47 |
| Gambar 15. Poster elektronik Art & Craft | 47 |
| Gambar 16. Poster elektronik – membuat bendera dengan inisial nama | 48 |
| Gambar 17. Poster elektronik, Hari Kesenian | 48 |
| Gambar 18. Kelas <i>cooking, painting, art & craft</i> | 50 |
| Gambar 19. Kelas <i>fine motor fun</i> dengan aktivitas <i>cooking painting art & craft</i> | 50 |
| Gambar 20. Peserta didik tengah berseni melukis hati menggunakan pompom berbulu | 50 |
| Gambar 21. Membuat kue-kue pohon | 54 |
| Gambar 22. Poster elektronik – kegiatan integrasi dengan memasak | 56 |
| Gambar 23. Poster elektronik, urban festival dengan kegiatan <i>cactus craft</i> | 56 |
| Gambar 24. Peserta didik berpose mengenakan celemek | 59 |
| Gambar 25. Poster klub seni kesiapan sekolah | 59 |
| Gambar 26. Poster kelas lukis untuk pra-sekolah | 62 |
| Gambar 28. Poster kelas seni keterampilan untuk pra-sekolah | 63 |

Daftar Tabel

Gambar 1. Pendekatan Teori Kognitif

16

BAB I

Lembaga seni rupa anak di Jakarta

1.1 Latar Belakang

Masyarakat urban identik dengan modernisasi dan akulturasi budaya. Mereka mempunyai karakteristik berbeda ketimbang masyarakat rural atau yang berada di pedesaan. Hal ini tak lepas dari perubahan budaya akibat perkembangan teknologi, khususnya teknologi internet yang sedemikian pesat saat ini. Setiap detik dari kehidupan di dunia ini masyarakat urban tidak bisa dilepaskan dari perubahan. Berbagai aspek kehidupan mengalami peningkatan bahkan pergeseran dari yang sebelumnya dianggap tradisional menjadi modern. Perubahan sosial sering didahului oleh penggunaan teknologi kekinian. Pemakaian media komunikasi menjadikan seseorang sangat mudah mendapatkan pengetahuan baru lintas komunitas, lintas kota hingga lintas negara.

Perubahan sosial yang terjadi dalam kehidupan urban ini tidak dapat dihindari di tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi maupun globalisasi. Melalui akses informasi yang lebih terbuka dimungkinkan terjadi pertukaran pandangan, pemikiran, dan aspek budaya lainnya yang menyebabkan masyarakat urban umumnya menerapkan gaya hidup dan pola pikir yang dipengaruhi oleh nilai-nilai yang ada di kota besar. Media sosial menjadi alat masuknya akulturasi budaya, sebagian menyerap informasi secara selektif sedikit atau banyak unsur kebudayaan baru dan ada sebagian yang berusaha menolak pengaruh itu. Pola dan perilaku masyarakat urban sudah berada pada tahap mengidentifikasi ruang-ruang sosial dari gagasan-gagasan besar kota, mana yang cocok diikuti dan mana yang dilewati atau bahkan diabaikan.

Menurut Lefebvre (2006:26), ruang sosial terkait dengan sebuah gejala sosial, bahwa ruang adalah produk (sosial). Ruang secara fundamental selalu terkait dengan realitas sosial, oleh karenanya ruang selalu diproduksi. Kota Jakarta Selatan dipilih untuk mengkaji ruang-ruang sosial yang mempunyai gambaran elit serta banyak memproduksi komunitas urban yang tidak terikat dari tradisi dan lebih multikultural. Di daerah tersebut terdapat kawasan perumahan orang-orang terpendang atau berderajat tinggi dari sejak awal kemerdekaan Republik Indonesia. Perumahan mewah dan megah ditempati kelas menengah sampai kelas atas dan ekspatriat, seperti daerah Kebayoran Baru, Senopati, Permata Hijau, Pondok Indah,

Kemang, dan Tebet. Kawasan tersebut mempunyai dampak pada lingkungan sekitarnya antara lain pembangunan infrastruktur yang pesat, pembangunan yang terencana, dan tata kota yang rapi, munculnya pusat perbelanjaan modern yang menggantikan ruang publik sebagai wahana beraktivitas warga kota, kemudahan akses ke pusat bisnis di Jalan Jendral Sudirman. Berkaitan dengan ini, dapat dikatakan bahwa Jakarta Selatan diproduksi oleh kekuatan modal yang menentukan rancangan ruang-ruang baru sesuai kepentingannya.

Jakarta Selatan sedari dulu menjadi gambaran ideal terhadap tempat atau lokasi tumbuhnya komunitas urban yang bermunculan menciptakan tren, gaya hidup dan layanan hiburan. Tiap komunitas mengisi tempat pada ruang representasi sebagai proses pemaknaan yang menghubungkan entitas dengan simbol *lifestyle*. Pada kesempatan ini Jakarta Selatan dipilih sebagai konteks spasial penelitian ini karena di sana ada komunitas urban yang populer dan salah satu pelopor lembaga seni rupa anak yang peneliti jadikan korpus penelitian, yaitu Ganara Art Studio. Lembaga yang berlokasi di Kemang dan memaknai pendidikan seni visual non-formal sebagai identitas sosialnya ini muncul pada tahun 2013 dengan menempati satu lokasi dengan Sekolah Kembang. Lokasi yang strategis dan materi promosi yang ditawarkan melahirkan sudut pandang baru soal gaya hidup orang tua yang membutuhkan pembelajaran kreatif atau aktivitas seni dalam kehidupan sehari-hari anak.

Ganara sudah mencapai tahapan memproduksi makna tumbuh kembang anak dengan metode seni rupa. Materi ajar yang selalu dijadikan komoditas salah satunya *Early Art Sensory* untuk usia anak 3-4 tahun. Lembaga seni rupa anak di Jakarta Selatan menyediakan kelas seni yang dirancang untuk mendukung dan meningkatkan kemampuan anak-anak yang akan membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Lembaga seni rupa anak menciptakan seni sambil menstimulasi anak dengan koordinasi mata-tangan dasar seperti menjiplak, memotong, mengikat tali, menempel, dan menyortir. Selain Ganara ada lima lembaga yang sama menyediakan kursus (non-formal) seni anak, antara lain, Marvellous Little Maestro di Jalan Kemang Dalam, Art Nouveau Interactive Studio di Jalan Margasatwa - Pondok Labu, Kutakkatik Art & Craft di Pondok Indah, dan Rumah Dandelion di Pondok Labu – Cilandak. Perubahan besar yang terjadi akibat pandemi Covid-19 menyebabkan industri pendidikan tidak diizinkan melakukan pembelajaran tatap muka. Dengan kondisi ini industri pendidikan tidak dapat berjalan secara ideal dan optimal, sehingga membuat lembaga kursus non-formal di Jakarta Selatan tersebut terkena imbasnya. Misalnya, lembaga Marvellous Little Maestro sudah

tidak aktif tanpa keterangan yang jelas dan Art Nouveau Interactive Studio tutup di bulan Desember 2020. Hanya Kutakkatik Art & Craft, Rumah Dandelion, dan Ganara Art Studio yang masih bertahan dengan program kelas daring atau dengan kelas *private*.

Keberadaan lembaga non-formal seni rupa anak sebagai ruang sosial di Jakarta Selatan kini mulai berubah. Semua lembaga beradaptasi dengan keadaan dan kondisi pandemi Covid-19. Realitas ruang kini mulai berubah dari lokasi fisik menjadi ruang digital. Ketiga lembaga non-formal seni rupa anak yang masih bertahan melakukan penyesuaian materi ajar, merelokasi pembelajaran seni dalam bentuk daring (dalam jaringan) di mana penyampaian dan penerimaan pesan dan berkomunikasi dilakukan melalui jaringan internet. Beragam cara dilakukan oleh lembaga seni non-formal agar tetap berkiprah dan mendapatkan peserta didik. Ganara menyampaikan konten pendidikan biasa tetapi melalui seni sebagai metode pembelajarannya. Pemanfaatan teknologi untuk membangun kreativitas anak menjadi pilihan yang efektif, adapun program pembelajaran selama pandemi yang dibuat lembaga-lembaga tersebut adalah sebagai berikut. Kutakkatik Art & Craft menggunakan kelas bermain daring yang diadakan 5 hari dalam seminggu atau harian sesuai permintaan orang tua, dengan catatan bahan disiapkan sendiri berdasarkan daftar bahan yang akan dibagikan oleh pengajarnya. Metode pembelajarannya mewarnai, menempel dan membentuk. Rumah Dandelion juga menggunakan kelas bermain daring yang diadakan dua kali seminggu, ditujukan untuk menstimulasi 6 aspek perkembangan, di antaranya moral dan nilai-kehidupan, fisik motorik, bahasa, kognitif dan sikap belajar, sosial emosional, dan seni. Rumah Dandelion memberikan stimulasi pembelajaran tersebut sebagai dasar kesiapan belajar di jenjang berikutnya dengan menggunakan materi dan alat bermain untuk satu pertemuan yang dikirim ke rumah siswa.

Demikian konteks urban dari lembaga seni rupa anak di Jakarta Selatan sebagai komunitas yang menarik orang tua modern mengkonsumsi pendidikan non-formal. Terlepas dari masa pandemi saat ini, lembaga seni rupa urban ini mempunyai daya tarik seperti penambahan unsur budaya baru pendidikan anak usia dini, konstruksi sosial tentang kreativitas anak sebagai sumber prestise orang tua, begitu juga kebebasan anak bereksplorasi dan belajar dalam wahana bermain. Dengan bermain anak-anak belajar mengenai kerjasama, komunikasi, ketangkasan fisik, pengambilan keputusan dan berbagai ketrampilan. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak (Kurnia, 2012:77).

Hal ini menjadi penguat Ganara menyampaikan konten kreatif pada anak usia dini melalui jalan seni sebagai metode pendidikannya.

Terkait dengan bermain, teori Piaget (1962) menjelaskan bahwa bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri. Dalam Kamus Lengkap Psikologi (Chaplin, 2006:90), kognisi adalah pengenalan, kesadaran, pengertian. Selanjutnya istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan dan keyakinan. Istilah 'kognitif' ini juga kerap kali diaplikasikan pada pendidikan seni untuk menyampaikan pesan bahwa pendidikan seni untuk melatih berpikir kritis. Seni dikonstruksikan bukan lagi menjadi pemanis melainkan menjadi pemantik perubahan sosial, sebuah pernyataan yang dikomersialkan dalam bentuk semboyan Ganara saat ini.

Penafsiran terhadap nilai-nilai kreativitas pada pendidikan seni anak usia dini pada tahapan perkembangan kognitif mempunyai dampak pada sistem representasi kelas sosial. Ini sejalan dengan pemikiran Bourdieu (1979) bahwa selera ditentukan dan diorganisasi sesuai dengan posisi di dalam masyarakat. Selera juga ditentukan oleh pendapatan (kapital ekonomi) yang menyebabkan semua praktik yang dikaitkan dengan kegiatan budaya tidak dapat dilepaskan dari sistem representasi khas suatu kelompok sosial. Bourdieu juga memperlihatkan bahwa membedakan diri adalah inti permainan sosial dan pendorong perilaku sosial, tercermin salah satunya pada bidang pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Ada sebuah pertanyaan besar yang akan dijawab dalam kajian ini: Bagaimana kreativitas yang diajarkan di lembaga seni rupa non-formal untuk anak usia dini dikomersialkan? Pertanyaan besar ini kemudian dipecah tiga dalam pertanyaan kecil. Pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut:

- i. Bagaimana perkembangan kreativitas dapat menjadi ukuran perkembangan kepribadian anak?

- ii. Kenapa masyarakat urban saat ini sangat mengagungkan nilai kreativitas? Persepsi, keyakinan juga perasaan apa di balik itu?
- iii. Apa peran Ganara di dalam komodifikasi kreativitas di era kapitalisme pasca-Fordis?

1.3 Hipotesis

Hipotesis penulis menjawab pertanyaan besar pada pengkajian ini adalah sebagai berikut:

Metode pendidikan anak berbasis kreativitas seperti dipraktikkan oleh Ganara merupakan bagian dari sistem reproduksi sosial kapitalisme pasca-Fordis yang mengutamakan kreativitas dan kepribadian sebagai landasan proses komodifikasi.

Penjelasannya adalah sebagai berikut: tujuan pendidikan seni rupa anak usia dini salah satunya adalah mengawal perkembangan kreativitas dan memaksimalkan potensi yang dimiliki sesuai dengan tahapan umur anak. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan menjadi sangat penting karena dengan kreativitas di masa depan anak-anak akan mampu berpikir dengan perspektif yang berbeda, menemukan sesuatu yang baru, serta mudah mencari cara untuk memecahkan berbagai masalah secara berbeda. Hal tersebut menjadi ukuran pada perkembangan kepribadian anak, bahwa kepribadian merupakan pola khas dari seseorang dalam hal berpikir, merasakan, serta berperilaku yang muncul secara stabil dan dapat diperkirakan (Dorland, 2002).

Kehidupan zaman abad ke-21 ditandai dengan perkembangan yang pesat di bidang ilmu pengetahuan teknologi, informasi, komunikasi dan komputer. Merujuk pada buku *21st Century Skills, Learning for life in our times* - menghadapi tuntutan di abad ke-21 perlu disiapkan keterampilan yang dinamakan "The 4Cs," terdiri dari *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi/kerjasama). Kreativitas menjadi salah satu unsur keterampilan yang dipersepsi mampu memecahkan masalah melalui berbagai kemungkinan. Hal ini terkait dengan teori Sternberg (1988) yang mengatakan "kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut Psikologis

yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi". Inteligensi yang dimaksud dalam hal ini di antaranya adalah kemampuan verbal, pemikiran lancar, pengetahuan, penyusunan strategi, dan integrasi kemampuan intelektual lainnya secara umum. Pemahaman yang melatarbelakangi individu kreatif tersebut diyakini oleh banyak pihak mampu menjawab tantangan inovasi dan progresivitas masa depan.

Ganara sebagai lembaga non-formal memproduksi citra kreativitas sebagai komoditas. Ganara mengkonsumsi makna kreativitas untuk mempersiapkan anak-anak tumbuh optimal dan berkembang ke arah yang lebih baik. Lembaga seni rupa non-formal ini mempunyai praktik komodifikasi dengan jalan pemaknaan kreativitas yang akan membentuk kepribadian anak usia dini. Penawaran atas gagasan citra kreatif anak di masa depan dan hal-hal berupa ketidaktahuan konsumen akan apa yang sedang dipersiapkan anak secara imaterial terus diproduksi hingga sampai membentuk ekosistem. Komunitas organik bukan hanya sekolah-sekolah seni non-formal, melainkan juga tatanan kapitalis kekinian yang menarik laba dari kreativitas. Kapitalisme hari ini adalah kapitalisme pasca-Fordis, yakni eksploitasi dilakukan di luar ruang dan waktu kerja formal, masuk ke ruang-ruang privat dan waktu reproduktif (waktu senggang). Sehubungan dengan itu, inilah konteks dari berkembangnya sekolah atau lembaga yang produknya seni & kreativitas seperti Ganara. Dalam arti itu, Ganara adalah "pabrik pasca-Fordis" yang mencetak buruh-buruh kreatif untuk bekerja bagi kapitalisme.

1.4 Metode

1.4.1 Langkah-Langkah Argumen

Langkah-langkah yang akan penulis tempuh untuk membuktikan hipotesis ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, penulis akan menguraikan pengertian tentang tingkat perkembangan kemampuan kognitif anak seperti bernalar, berkegiatan dan bertindak. Titik pangkal dari teori Jean Piaget ini melihat Ganara dalam berkesenian mengkomersialkan kreativitas anak, sehingga timbul persepsi sosial masyarakat urban saat ini soal memaknai kreativitas sebagai sesuatu yang bernilai untuk diinternalisasi sedini mungkin. *Kedua*, penulis akan memaparkan kapitalisme atas nama kreativitas, yang bercirikan strategi diferensiasi dan

inovasi, produksi yang berbasiskan artistik-kreatif dan kerja-sama tim, yang mana tidaklah lebih dari sekedar salah satu manifestasi kongkrit kapitalisme pasca-Fordis. *Ketiga*, penulis akan memaparkan peran Ganara didalam komodifikasi kreativitas di era kapitalisme pasca-Fordis, untuk itu penulis akan menggunakan pendekatan pasca-Fordisme yang dicetuskan Maurizio Lazzarato. Konsep *immaterial labor* dalam hal ini yang memegang posisi sentral di sini, beberapa implikasi industri kreatif dan para pekerja kreatif bukan lagi menjual sebagian waktu kerjanya dan sebagian kapasitas dirinya pada kapital (seperti buruh pabrik), melainkan menjual seluruh waktu hidupnya dan seluruh kapasitas dirinya sebagai manusia (termasuk kreativitas dan kepribadiannya) pada kapital.

1.4.2 Kerangka Teori

Pendekatan teori yang digunakan untuk membaca masalah konstruksi sosial tentang kreativitas pada korpus kajian ini ialah dengan perkembangan kemampuan kognitif manusia dari Jean Piaget, mengemukakan dalam teorinya bahwa kemampuan kognitif manusia terdiri atas empat tahapan dimulai dari lahir hingga dewasa. Tahap dan urutan berlaku untuk semua usia tetapi usia pada saat seseorang mulai memasuki tahap tertentu tidak sama untuk setiap orang. Piaget mengemukakan penjelasan struktur kognitif tentang bagaimana anak mengembangkan konsep dunia di sekitar mereka. (Loward s. Friedman and Miriam. W. Schustack. 2006: 59). Teori Piaget sering disebut *genetic epistimologi* (epistimologi genetik) karena teori ini berusaha melacak perkembangan kemampuan intelektual, bahwa genetic mengacu pada pertumbuhan developmental bukan warisan biologis (keturunan). (B.R. Hergenbahn & Matthew H. Olson, 2010: 313).

Membahas jasa yang ditawarkan pada korpus kajian ini pada hakikatnya adalah produksi subjek yakni sama dengan manusia yang dibentuk. Penciptaan kerangka berpikir dengan memaknai tujuan utama sebanyak mungkin kebutuhan untuk senantiasa dikonsumsi. Akhirnya, kapitalisme yang modus produksinya berbasiskan pada konsumsi seperti ini tidak lain adalah kapitalisme pasca-Fordisme. Karakteristik kapitalisme pasca-Fordis pada pandangan Maurizio Lazzarato bermakna bahwa kapitalisme berperan dalam menciptakan apa yang dibutuhkan, bahkan menciptakan apa yang ia inginkan untuk dibutuhkan. Jadi pasca-Fordis pada akhirnya tetaplah kapitalisme yang ditujukan untuk memperkuat sistem kapitalisme itu sendiri.

Satu aliran dengan pendekatan pasca-Fordisme yaitu Franco Berardi, berpandangan pada kapitalisme kontemporer yang telah bermutasi ke arah yang tidak dialami atau di luar kesadaran. Kapitalisme kontemporer beroperasi dengan cara mengaburkan basis kesadaran, bahkan pengetahuan (kognisi) dengan basis material ekonomi. Gambaran yang berdasarkan persamaan atau perbandingan tersebut mengacu pada buku *The Soul At Work*; jiwa subjek yang mengacu pada gagasan bahwa kapasitas sosial dan kreativitas kita sebagai manusia digunakan dalam produksi hari ini. Gagasan lembaga atas komoditas kreativitas membentuk dikotomi ruang yang diproduksi dan tercipta diferensiasi antara kreatif dan tidak. Diferensiasi ini bukan hanya sekedar membedakan ruang, tapi suatu produksi bisa berjalan terus dan hasilnya laku di pasaran harus dipahami sebagai suatu inovasi dalam menciptakan bentuk-bentuk kebutuhan baru. Inovasi juga berarti menciptakan suatu persepsi tentang masalah baru untuk kemudian diatasi sendiri lewat hasrat mengkonsumsi. Hal ini berkaitan dengan teori berikutnya dari Michael Hardt, yakni bahwa konsumerisme menjadi suatu gaya hidup, bahkan menjadi sebetuk kehidupan sendiri. Sejalan dengan itu kapitalis akan menuntut produksi artistik dan produksi tenaga kerja kreatif. Kehadiran teknologi informasi menjadi salah satu variabel utama transformasi *leisure* menjadi kerja (Rojek, Chris. 2001:33). Elemen kerja yang tidak material tersebut merupakan unsur penting kapitalisme pasca-Fordis yang produk utamanya adalah informasi, pengetahuan, ide, citra, relasi dan afeksi (Hardt dan Negri 2004:75, 108). Bahwa kerja sekarang berhubungan dengan kerja afektif, yaitu produk hasil tenaga kerja dihasilkan tidak melulu di dalam ruang kerja, namun aktivitas kerja subjek di dalam waktu luang.

1.4.2 Pertanggungjawaban Sumber

Penelitian ini mempunyai sumber acuan sebagai pertanggungjawaban atas apa yang dipilih, dengan itu penulis akan menguraikan prinsip dasar yang digunakan dalam menentukan sumber acuan pada penelitian ini. Sumbernya ada pada korpus yang dipilih, yakni Ganara sebagai lembaga seni rupa non-formal di Jakarta Selatan. Bab II nantinya penulis menguraikan seperti apa tahap-tahap perkembangan anak dalam kaitannya dengan kreativitas, apakah kepribadiannya semakin terbentuk. Cakupannya membongkar makna kreativitas dengan teknik penggalan datanya melalui analisis tahap perkembangan kognitif dengan ciri pokok perkembangan anak. Buku rujukan utamanya Jean Piaget salah seorang psikolog yang banyak memengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Secara garis besar, teori

konstruktivisme Piaget menyatakan bahwa pengetahuan itu dibentuk oleh murid atau orang yang sedang belajar. Pengetahuan tidak diterima begitu saja dari guru, tetapi murid atau peserta didiklah yang harus mengorganisasi, memikirkan, dan membentuk pengetahuan itu.

Pada Bab III bersoal dengan masyarakat urban saat ini atas keyakinan dan persepsi pada pendidikan sekarang yang cenderung memaknai kreativitas sebagai salah-satu keterampilan yang dibutuhkan – mampu memecahkan masalah melalui berbagai kemungkinan di masa depan. Cakupan tersebut berkorelasi pada ekonomi kreatif kapitalisme pasca-Fordis. Teknik penggaliannya didasarkan pada buku Maurizio Lazzarato, yaitu "*Production and the Production of Subjectivity*". Barang dan jasa pada hakikatnya adalah produksi subjek sama dengan manusia yang dibentuk. Buku tersebut dipilih sebagai rujukan untuk membahas secara umum kapitalis pasca-Fordis: bagaimana cara kerjanya, apa hubungannya dengan kerja afektif, dan bagaimana relasi sosial kapitalis pasca-Fordis itu menjadi konteks dari beroperasinya Ganara.

Bab IV mengupas tentang transisi kapitalisme sekarang ini yang di dalamnya bekerja bukan lagi berkaitan dengan tenaga kerja fisik tetapi terutama dengan intelektualitas dan afeksi. Dalam konteks itu, bab ini juga mengkaji peran Ganara di dalam komodifikasi kreativitas di era kapitalisme pasca-Fordis. Kreativitas menjadi penting karena dalam kapitalisme pasca-Fordis yang dijual adalah kepribadian pekerja: imajinasi, dan daya artistiknya dalam menghasilkan karya yang akan dieksploitasi dalam kapitalisme. Dalam bab ini akan dijalankan analisis pola umum kapitalisme semacam itu dan analisis khusus tentang sejauh mana Ganara berbeda dengan pola umum yang ada. Artikel *Affective Labor* dari Michael Hardt menjadi rujukan untuk mencari kesamaan pola-pola yang dipakai Ganara.

BAB II

Perkembangan Kreativitas Anak

2.1. Pendahuluan

Bab ini akan membahas persoalan perkembangan kognitif dengan berfokus pada unsur-unsur terkait perkembangan kemampuan kognitif anak seperti bernalar, berkegiatan, dan bertindak. Penulis berupaya memaparkan teori-teori kognitif dan implikasinya dalam pembelajaran sebagai langkah-langkah objektif yang perlu dilakukan agar mendalami konteks penelitian ini. Adapun pemikiran tokoh yang akan dipaparkan adalah Jean Piaget, Jerome Seymour Bruner, David Ausubel, dan Lev Vygotsky.

2.2 “Survei” Aneka Teori Perkembangan Anak

Kreativitas menjadi keterampilan yang dipuji sebagai bakat abad ke-21 yang kritis dan bagian penting dari prestasi peserta didik. Karena dampak dari kemampuan artistik yang dirasakan pada inovasi ekonomi, kreativitas menjadi tuntutan zaman dalam pengembangan inovasi. Mendukung pemikiran inovatif dalam pendidikan awal, di sisi lain dapat menjadi tantangan yang sulit bagi tenaga pengajar dan lembaga di dalamnya. Hadirnya pendidikan lembaga non-formal menjawab hal itu, yakni pengajar anak usia dini berjuang untuk mencapai keseimbangan antara kemajuan kesadaran materi, lingkungan belajar yang berpusat pada anak, dan pembelajaran yang menarik dan berbasis bermain, yang menghadirkan cara-cara idealis atau metode pembelajaran yang berbasis perkembangan anak.

Secara etimologis, ‘kognitif’ berasal dari bahasa latin ‘*cogitare*’ artinya ‘berpikir’. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ‘kognitif’ berarti segala sesuatu yang berhubungan atau melibatkan kognisi, atau berdasarkan pengetahuan faktual yang empiris. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif ini selalu dipakai pada bidang psikologi, baik psikologi perkembangan maupun psikologi pendidikan. Dalam psikologi, ‘kognitif’ mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental manusia yang berhubungan dengan masalah berpikir, keyakinan, pengertian, pemahaman, perhatian, menyangka, mempertimbangkan, membayangkan, memperkirakan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, dan

kesengajaan. Dalam teori kognitif, belajar sebagai usaha memperoleh ilmu melibatkan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat dilihat sebagai perubahan tingkah laku yang nyata. Di sisi lain, teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan anak adalah suatu proses belajar yang sejalan dengan lingkungan sosialnya. Apa yang kemudian bisa penulis refleksikan meliputi: proses yang melibatkan mental anak sejak dini; usaha anak mencoba beraktivitas di lingkungan terdekatnya dan berinteraksi di lingkungan barunya; anak berpikir logis mengenal hubungan antara materi satu dengan materi lainnya; anak berkembang memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan dirinya; anak memahami objek yang dilihat, anak mengamati tiap tingkah laku dirinya, anak terampil mengkoordinasi berbagai otot geraknya. Proses atau usaha anak tersebut merupakan bagian dari ekspresi perasaan dan sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

Salah satu teori paling awal dan berpengaruh tentang perkembangan anak adalah teori Jean Piaget (1896-1980). Ia mengemukakan bahwa sejak usia balita, seseorang telah memiliki kemampuan tertentu untuk menghadapi objek-objek yang ada di sekitarnya. Kemampuan ini masih sangat sederhana, yakni dalam bentuk kemampuan sensor motorik. Dalam memahami dunia mereka secara aktif, anak-anak menggunakan skema, asimilasi, akomodasi, organisasi dan equilibrasi (Santrock 2004:46). Teori mengenai tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu melalui interaksi secara terus menerus dengan lingkungan. Tahapan perkembangan kognitif tersebut meliputi: Tahap sensorimotor usia 0-2 tahun, tahap pra-operasional usia 2-7 tahun, tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal usia 11 tahun ke atas (Santrock 2004:44-47).

Dalam proses pembelajaran, perkembangan kognitif memiliki karakteristik berbeda-beda. Suatu proses belajar akan dianggap lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Susunan saraf seorang akan semakin kompleks seiring dengan bertambahnya umur. Hal ini memungkinkan kemampuannya semakin meningkat (Elida Prayitno, 1991, hal. 8). Tingkat perkembangan peserta didik harus dijadikan dasar pertimbangan pengajar dalam menyusun struktur dan urutan mata pelajaran di dalam kurikulum. Sudut pandang penulis terhadap teori Piaget adalah bahwa perkembangan

kreativitas juga merupakan perkembangan proses kognitif. Selain itu, kreativitas melibatkan pengekspresian perasaan dan gagasan serta penggunaan berbagai macam cara untuk melakukannya, misalnya melalui menggambar unsur-unsur pengalaman dirinya, dan merancang bentuk-bentuk konstruksi sesuai imajinasinya. Jadi gagasan tentang ekspresi pribadi anak merupakan inti dari kreativitas karena dalam kondisi emosional yang sehat itu kebutuhan-kebutuhan bawah sadar dapat terekspresikan dan tidak tertekan.

Tokoh dan pemikiran kognisi kedua, yaitu J. S Bruner, menekankan pada cara individu mengorganisasikan apa yang telah dialami dan dipelajari, sehingga individu mampu menemukan dan mengembangkan sendiri konsep, teori-teori dan prinsip-prinsip melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya (Made Pidarta, 1997:205). Bruner mempunyai perspektif mengenai perkembangan kognitif manusia, bagaimana manusia belajar atau memperoleh pengetahuan, menyimpan pengetahuan dan menstransformasi pengetahuan. Dasar pemikiran teorinya melihat manusia sebagai pemikir, pemroses, dan pencipta informasi. Bruner menyatakan belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. (Hawa, S. 2014, hal.5).

Bruner menjelaskan bahwa belajar harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu. Tingkat perkembangan individu menurut Bruner hampir sama dengan pendapat Piaget. Menurut Bruner, perkembangan intelektual anak dapat dibagi menjadi tiga. Pertama, fase pra-operasional, sampai usia 5-6 tahun, disebut masa pra sekolah. (S. Nasution, 2010, hal.7). Kedua, fase operasi kongkrit yang terwujud ketika operasi itu mengalami internalisasi (*internalized*). Artinya, dalam menghadapi suatu masalah individu hanya dapat memecahkan masalah yang langsung dihadapinya secara nyata. (Nasution, *ibid*). Ketiga, fase operasi formal yang terwujud ketika anak telah sanggup beroperasi berdasarkan kemungkinan hipotetis dan tidak lagi dibatasi oleh apa yang dihadapinya sebelumnya. (C. Asri Budiningsih, 2005, hal. 41). Bruner menyatakan belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya.

Ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar, yaitu (1) proses perolehan informasi baru, (2) proses mentransformasikan informasi yang diterima dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan (S. Nasution, 1999, hal. 48.) Di sini penulis memandang perolehan informasi baru dapat terjadi melalui kegiatan stimulasi membaca. Tahapan

perkembangan kognitif di bawah 5 tahun tidak termasuk dalam pengembangan kognitif Bruner. Selain kegiatan membaca, perolehan pribadi juga diwujudkan melalui upaya mendapatkan informasi baru melalui penjelasan pendidik, mencerap kesan-kesan audiovisual berdasarkan materi yang diajarkan.

Tokoh teori belajar selanjutnya ialah David Ausubel. Menurut Ausubel, faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna adalah struktur kognitif yang telah ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi dan pada waktu tertentu. Pembelajaran bermakna terjadi apabila seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Dalam proses belajar, seseorang mengkonstruksi apa yang telah ia pelajari dan mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam struktur pengetahuan mereka (Burhanuddin, 1996:116).

Menurut Ausubel, belajar dapat diklasifikasikan ke dalam dua dimensi. Dimensi pertama berhubungan dengan cara informasi atau materi pelajaran disajikan pada siswa, melalui penerimaan atau penemuan. (Ratna Wilis Dahar, 1988, hal. 134). Dimensi kedua menyangkut cara bagaimana siswa dapat mengaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang ada. Struktur kognitif tersebut mencakup fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diinginkan oleh siswa. Kedua dimensi tersebut (penerimaan/penemuan dan bermakna/hafalan) tidak menunjukkan dikotomi, melainkan menunjukkan kontinum atau sesuatu yang bersifat sinambung. Kedua kontinum tersebut dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:



Gambar 1. Dua Kontinum Belajar
(J.D Noval and D.B. Gowin, 1985, Hal.82)

Penulis memandang bahwa uraian teori Ausubel dengan teori belajar bermakna (*meaningful*) menekankan kesanggupan dari tenaga pengajar yang lebih dahulu mencari makna dalam proses pembelajaran, yakni materi yang logis dan relevan dengan struktur kognitif peserta didik. Sisi lain belajar bermakna akan berhasil apabila ada dorongan yang menggerakkan pribadi untuk belajar, baik mempersiapkan diri secara fisik maupun psikis. Lembaga non-formal sebagai komunitas belajar berpotensi menyumbang dalam pembentukan karakter anak yang pada gilirannya mempengaruhi konsep diri anak, kerjasama, dan ketrampilan sosialnya. Peserta didik dilatih berbeda dalam berpendapat dan berkreasi. Selain itu, dengan jalan berbeda peserta didik memaknai sumber subjektivitas pribadi dan hal ini patut diapresiasi. Perbedaan-perbedaan tersebut dapat menjadi penilaian sendiri dalam menganalisis dan mengevaluasi perkembangan kreativitas anak.

Teori kognitif yang keempat dicetuskan oleh Lev Vygotsky (dalam Santrock, 2009). Menurutnya, fungsi-fungsi mental mempunyai hubungan eksternal atau berkaitan dengan hubungan sosial. Vygotsky menyatakan bahwa anak-anak mengembangkan konsep-konsep yang lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai hasil dialog bersama pembimbingnya yang lebih terampil. Implikasi utama teori Vygotsky pada konsep pertumbuhan kognitif peserta didik adalah bahwa dalam pengajaran dibutuhkan banyak belajar dari lingkungan terdekat, mulai dari orang tua, teman sebaya, dan guru yang lebih kompeten membimbing atau mendampingi. Mengingat anak usia dini adalah pembelajar yang aktif, anak akan mengamati melalui pengoptimalan indranya sehingga terbentuk pengetahuan sendiri saat bersentuhan dengan benda konkret di lingkungan terdekatnya. Vygotsky dengan teori kognitifnya lebih menekan peran bermain dalam mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, belajar dalam kaitan ZPD (*zone of proximal development*), dan pengaturan diri (Yus, A. 2013). Perkembangan ZPD dimaknai juga sebagai zona belajar yang mampu dijangkau oleh anak-anak dan melalui pemecahan masalah dengan bantuan orang dewasa atau dengan kerja sama dengan teman sebaya yang lebih mampu. Melalui setiap perubahan, anak menjadi semakin mampu belajar keterampilan dan konsep yang kompleks. Apa yang dapat dilakukan oleh anak pada hari kemarin dengan bantuan, mungkin akan menjadi tingkat performansi independen pada hari ini. (Melina, S. Dewi, 2013:75). Pemahaman konsep performansi dan kompetensi sangat penting untuk memahami ZPD. Performansi mengacu pada suatu kondisi yang di dalamnya anak dapat melakukan tugas pada tingkatan yang lebih tinggi tetapi pemahamannya belum optimal. Anak

tidak memiliki pemahaman yang baik tentang tugas yang dapat dikerjakannya sebelum orang lain yang lebih mampu (*More Knowledgeable Others*) mengajarnya. (Melina, *ibid*).

Mengenai teori Vygotsky, penulis menggaris-bawahi aplikasi belajar kreatif di tahap pra-operasional, yakni pengelompokan bermain sebagai cara untuk belajar membantu diri anak sendiri. Agar potensi kreativitas pribadi mereka terasah, anak yang belum kompeten perlu berbaaur dan ditempatkan dengan kelompok anak yang sudah kompeten. Pendamping menjadi andil dalam meninjau dan memahami latar belakang tiap pribadi anak untuk menyesuaikan kelompok yang perlu diisi dengan satu pribadi yang tahapan pemahamannya belum optimal. Dengan demikian, bermain merupakan alat bantu diri. Keterlibatan anak dalam kegiatan bermain memberi peluang untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangannya bahkan memajukan ZPD sehingga mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam mengfungsikan kemampuannya.

Berdasarkan uraian aneka teori sebagaimana dikemukakan di atas, dapat ditarik beberapa catatan penting mengenai perbedaan dan kesamaan keempat pendekatan teori kognitif. Penulis berupaya meninjau kembali dan mensarikan tahap perkembangan kreativitas anak melalui tabel matriks di bawah ini.

| Teori | Piaget 1896 - 1980 | Bruner 1915 - | Ausubel 1918-2008 | Vygotsky 1896 - 1934 |
|-------------|---|--|---|--|
| Metode | Konstruktivisme pada 4 tahap perkembangan kognitif. | Belajar penemuan (<i>discovery learning</i>) | Belajar Bermakna. (<i>meaningful learning</i>). | Belajar dalam kaitan <i>zona of proximal development</i> (ZPD) |
| Tahap-tahap | Tahap Perkembangan Kognitif: Tahap sensori-motor (0 – 2 tahun) Tahap pra-operasional (2 – 7 tahun) Tahap operasional konkrit (8 – 11 tahun) Tahap operasional formal (11 tahun ke atas) | Proses pemerolehan informasi baru. Proses mentransformasikan informasi yang diterima. Menguji atau mengevaluasi relevansi dan ketepatan pengetahuan. | <ul style="list-style-type: none"> • Pengatur awal (<i>advance organizer</i>). • Diferensiasi Progresif (pengembangan & kolaborasi konsep-konsep). • Subordinat (struktur kognitif kearah diferensiasi bila ditemukan hal baru dalam konsep-konsep yang lebih luas dan inklusif) • Penyesuaian Integratif | <ul style="list-style-type: none"> • Sosiokultural • ZPD • Scaffolding • Perkembangan yang berangkat dari sosial ke individu. |
| Fokus | Kreativitas dihasilkan melalui suatu interaksi dan dipengaruhi oleh perkembangan intelektual secara individual: Inteligensi, Organisasi, Skema, Asimilasi, Akomodasi, Ekuilibrase, Adaptasi, pengetahuan figuratif dan operatif, | Berpikir kreatif mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan ide atau solusi baru dalam proses pemecahan masalah. Definisi ini dibangun di atas aspek kreativitas menjadi sembilan konstruksi: <i>fluency</i> (kelancaran), <i>flexibility</i> (fleksibilitas), <i>novelty</i> (kebaruan), <i>synthesis</i> | Proses kreatif muncul pada faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna, apabila materi yang konsisten tersebut logis dan relevan dengan struktur kognitif pribadi yang sesuai dengan pengalaman, tingkat perkembangan, dan intelegensi. | Pribadi yang kreatif dihasilkan melalui interaksi sosial antara anak dan orang lain yang lebih kompeten dibandingkan si anak. Perkembangan melibatkan suatu urutan yang secara konsisten mengubah zona. Melalui setiap perubahan, anak menjadi semakin mampu belajar keterampilan dan |

| | | | | |
|-----------|--|---|--|--|
| | | (sintesis), <i>analysis</i> (analisis), <i>reorganization/re definition</i> (reorganisasi/ redefinisi), <i>complexity</i> (kompleksitas), dan <i>elaboration</i> (elaborasi). (Guilford, 1967) | | konsep yang kompleks. |
| Kekuatan | Piaget dianggap sebagai salah satu ahli teori utama dalam perkembangan anak. Tahap-tahap kreativitas praoperasi didasarkan pada teori perkembangan yang merupakan proses mental. | Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir. | Pribadi perlu memiliki tujuan, dalam arti memiliki kesiapan dan minat untuk belajar bermakna, maka akan dengan mudah proses belajar bermakna dilaksanakan. | Manusia tidak seperti hewan yang hanya bereaksi terhadap lingkungan, manusia memiliki kapasitas untuk mengubah lingkungan sesuai keperluan mereka' (Schunk, 2012 : 338). |
| Kelemahan | Faktor lingkungan yang mungkin berperan tidak tercapainya tujuan akhir perkembangan anak. Hal ini tidak ada dalam variabel Piaget. | Tingkat perkembangan pribadi dimulai pada fase usia 5-6 tahun. | Belajar bermakna untuk pribadi yang berada di tingkat pendidikan dasar keatas. | Perlu waktu dalam mempersiapkan |

Tabel 1. Pendekatan Teori Kognitif

2.3 Teori Piaget sebagai landasan perkembangan anak

Berdasarkan survei empat teori kognitif yang menyangkut perkembangan kreativitas anak, para ahli sepakat bahwa anak usia dini perlu bermain sebagai stimulasi belajar yang tepat agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Melalui bermain, anak belajar menyerap, mengekspresikan, dan menguasai perasaan mereka secara positif dan konstruktif. Pemilihan kategori usia anak 3-4 tahun sebagai dasar pijakan penulis yang berkaitan dan banyak hubungannya dengan proses seni rupa. Tahapan usia tersebut dalam teori Piaget masuk dalam tahap pra-operasi (umur 2-7 tahun). Dalam tahap ini, tiap eksplorasi dalam perkembangan usianya sudah memakai simbol atau tanda untuk merepresentasikan suatu benda yang tidak tampak di hadapannya. Menggambar pada tahap pra-operasi merupakan jembatan antara permainan simbolis dengan gambaran mental. Dalam imajinasi tahap pra-operasi, kemampuan mengembangkan kreativitas sudah tumbuh, dan anak sudah memiliki kemampuan untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa alam di lingkungannya. Teori Piaget inilah yang akan relevan untuk membahas teori perkembangan anak dalam konteks Ganara.

Menurut Piaget, anak dilahirkan dengan beberapa pengalaman dan pengetahuan yang terorganisir dalam pikiran dengan variabel-variabelnya untuk memahami hal yang sama dengan pengetahuan yang baru dilihat atau diketahui berdasarkan tindakan, penggunaan simbol atau bahasa tanda, dan konsep intuitif. Perkembangan ini terjadi selangkah demi selangkah dan memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal si anak akan ditentukan oleh pengalaman sensorimotor ini. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diintegrasikan ke pengalaman itulah yang dapat direspon oleh si anak, dan karenanya kejadian itu akan menentukan batasan pengalaman anak. Tetapi melalui pengalaman, pengetahuan awal ini dimodifikasi. Setiap pengalaman mengandung elemen unik yang harus diakomodasi oleh struktur kognitif anak.

Pada lembaga non-formal, pendidikan seni rupa disampaikan melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini akan mengubah struktur kognitif dan memungkinkan perkembangan pengalaman terus berkelanjutan. Ganara Art Studio mempunyai kualifikasi kelas pada tahap pra-sekolah yang dirancang untuk mendukung dan meningkatkan kemampuan anak-anak yang akan membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Pada teori Piaget, hal ini masuk dalam tahap pemikiran simbolis atau semiotik, yakni ketika seorang anak mulai dapat menggunakan simbol atau tanda untuk merepresentasikan suatu benda yang tidak tampak di

hadapannya. Pribadi anak sudah dapat menggambarkan pengalamannya atau suatu kejadian, suatu benda yang sudah lampau. Meskipun demikian, menurut Piaget, ini adalah proses yang memerlukan waktu banyak, karena pengalaman dan pengetahuan baru itu selalu berkembang dari pengalaman yang sudah ada sebelumnya. Dengan cara ini, pertumbuhan intelektual yang dimulai dengan respons refleksif anak terhadap lingkungan akan terus berkembang sampai ke titik di mana anak mampu memikirkan kejadian potensial dan mampu secara mental mengeksplorasi kemungkinan akibatnya. (Ibda, F, 2015, hal. 29).

2.4 Peran kreativitas dalam teori Piaget

Bermain memberikan landasan imajinasi yang mendukung perkembangan kognitif seorang anak pada tahap pra-operasional – termasuk tahap-tahap perkembangan lainnya yang Piaget kelompokkan sesuai usia. Dalam penelitian ini, penulis akan berfokus di tahapan yang termasuk kelompok usia 2 sampai 7 tahun. Pada tahapan itu, menurut Piaget, permainan fungsional dihubungkan dengan konteks simbolik yang berkaitan dengan sifat konkrit dari tahap pra-operasional. Daya pikir anak dalam membayangkan, menciptakan gambar atau kejadian berdasarkan pengalaman pribadi yang nyata dilihat dan dirasakan. Anak mulai menggunakan simbol-simbol dalam bermain menirukan peran yang dilihatnya, mengaplikasikan apa yang dirasakan ataupun didengar. Walaupun kadang terjadi modifikasi atau perubahan dalam menjalankan peran dan bentuk aplikasi tersebut.

Piaget membedakan antara “simbol” dan “tanda” dengan “indeks” dan “sinyal”. Dalam pengertian simbol dan tanda (*sign*), dibedakan antara objek yang ditandakan dengan tandanya sendiri. Misalnya kita melihat anak bermain boneka dengan orang-orangan dari sendok. Sendok di sini berperan sebagai tanda, sedangkan orang-orangan adalah yang ditandakan. Dalam kenyataan, sendok tidak sama dengan orang-orangan. Dalam pengertian “indeks” dan “sinyal”, tidak dibedakan antara tanda dan objek yang ditandakan. Di sini tanda merupakan unsur dari yang ditandakan. Misalnya pada contoh permainan di atas, bagian bulat dan cekung sendok yang tampak jika diberdirikan adalah indeks atau sinyal dari kepala orang-orangan tersebut. Secara umum, suatu bagian yang tampak dari suatu benda yang tersembunyi atau diimajinasikan adalah indeks atau sinyal dari benda itu.

Pemikiran simbolis selalu menggunakan simbol atau tanda. Hal ini mulai berkembang saat anak mulai suka meniru dari lingkungan terdekatnya. Keaktifan pribadi dalam tumbuh kembangnya akan memperlancar perkembangan pemikiran simbolisnya. Demikian juga kemampuan pribadi mengolah macam-macam apa yang dialami langsung akan membantu pembentukan pengetahuan simbolisnya. Adapun fungsi semiotik atau penggunaan simbol itu secara jelas tampak dalam lima gejala berikut:

Pertama, imitasi tidak langsung. Pribadi anak sudah mengolah hasil tiruan, menirukan suatu objek atau kejadian yang sekarang ini sudah tidak ada lagi. Misalnya, ketika anak melihat kebakaran yang mengejutkan dirinya, pribadi mulai menyimpan memori atas peristiwa tersebut. Di lain waktu, pribadi mulai dapat mengeskpresikan suatu hal yang sebelumnya dialami, yang sekarang sudah tidak ada. Dengan kata lain, ia mulai dapat membuat imitasi yang tidak langsung dari gambarnya sendiri. Pribadi dapat berkreasi dengan menirukan suatu objek atau peristiwa yang sekarang ini sudah tidak ada lagi.

Kedua, permainan simbolis. Sifat permainan ini imitatif, yakni si anak mencoba meniru objek atau kejadian yang pernah dialami. Misalnya kemampuan pribadi dalam berimajinasi lewat sebuah monolog; berbicara sendirian sambil bermain robot mainan; berkomunikasi dengan dirinya sendiri sebagai tokoh yang diidolakan atau berbicara langsung dengan objek atau benda kesukaannya. Intinya adalah kemampuan pribadi untuk mencipta dirinya dan bertindak sendiri sebagai pendengar. Dalam pengeksresiannya, pribadi membentuk simbol-simbol dan simbolisasi ini menggambarkan keinginannya.

Ketiga, menggambar. Aktivitas ini merupakan jembatan antara permainan simbolis dan gambaran mental (Ibda, F, *Ibid*). Kemampuan untuk mencipta terletak pada segi kesenangan sebagai unsur permainan simbolisnya. Unsur kreativitas dalam menggambar terletak pada usaha untuk mulai meniru sesuatu yang nyata. Di sini pribadi sudah mulai ingin mewujudkan objek yang nyata dalam gambarnya. Meskipun pribadi belum sadar akan teknik atau metode gambar, ia sudah dapat membedakan relasi kedekatan dalam tiruan objek atau gambar. Pribadi mulai mengenal intuisi ruang dalam gambarnya, mulai memahami bentuk dasar benda.

Keempat, gambaran mental. Ini adalah penggambaran secara perseptual suatu objek atau pengalaman yang lampau. Gambaran mental pada pemikiran Piaget meliputi gambaran reproduktif dan gambaran antisipatoris. Daya cipta yang reproduktif menunjukkan objek gambar yang terbatas dan telah diketahui sebelumnya. Daya cipta antisipatoris menunjukkan objek gambar yang berkaitan dengan perubahan atau transformasi. Tetapi

menurut Piaget, pribadi pada tahap pra-operasi kebanyakan bersifat statis. Pribadi mempunyai kesalahan yang sistematis dalam menggambarkan kembali gerakan atau transformasi yang pribadi amati. Piaget memperkuat penilaian bahwa pribadi belum mempunyai gambaran kinetik dan transformasi yang lebih lengkap. Gambaran mental masih statis dan tidak berkesinambungan atau terus-menerus.

Kelima, bahasa ucapan. Pribadi mulai menggunakan bahasa sebagai representasi objek atau peristiwa. Bahasa ibu menjadi wahana menunjang kelancaran tatabahasa. Pribadi mampu mengembangkan kemampuan berbahasa dan berkreasi dalam perkembangan konseptual dalam ucapan. Dengan pengalaman pribadi belajar bahasa ucapan, ia sudah membentuk dan mengkonstruksi bahasa. Dampaknya, pribadi ingin lebih mengerti kata-kata yang lain supaya lebih dapat beradaptasi dengan lingkungan di mana ia hidup.

Kemampuan pribadi mengolah lima gejala diatas, apa yang dialami langsung akan membantu perkembangannya. Piaget menteorikan tahap-tahap perkembangan kepribadian anak karena konteks sosialnya dan tuntutan sosialnya bahwa anak masuk ke dunia kerja diharapkan mempunyai kepribadian. Mengoptimalkan kepribadian akan menjadi sumber nilai yang dihasilkan bagi komoditas artinya karena seorang itu memiliki kepribadian yang unik maka dia bisa mencipta karya yang sejatinya tersendiri dalam bentuk atau jenisnya; lain daripada yang lain berdasarkan kepribadiannya tadi. Jadi kalau karyanya unik berarti dia langka, kalau langka berarti banyak dicari orang banyak, dampak ekonominya menjadi mahal, dan karena itulah yang akan menjadi sumber nilai kepribadiannya tinggi secara ekonomi. Jadi anak itu menghasilkan penekanan pada konsep kepribadian yang diuraikan Bab dua yang sebetulnya cocok dengan konteks sosial masyarakat yang lebih luas dan yang membutuhkan mensyaratkan kepribadian agar bisa bekerja pada model kapitalisme yang besar itu.

2.5. Rangkuman

Pada Bab 2 ini kita mengetahui aneka teori perkembangan anak yang menyangkut kreativitas anak. Unsur utama yang dipaparkan dari tiap-tiap teori berhubungan atau melibatkan kognisi anak, karena pada dasarnya anak memulai kehidupannya dengan mengenal bentuk yang berhubungan dengan masalah berpikir. Tingkat kreativitas anak dilihat dari tahapan perkembangan kognitif, pada teori Piaget setiap pribadi sejak kecil memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, tiap-tiap pribadi mengkonstruksi pengetahuan mereka dengan interaksi objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan melalui 3 tahapan usia. Ketiga tahapan usia mempunyai ciri khas atau metode sendiri dalam mendorong perkembangan kognitifnya. Pada perkembangan kognitif teori J. S Bruner, bagaimana tingkat kreativitas anak dilihat dalam suatu proses aktif melalui pribadi sebagai pemikir, pemeroses, dan pencipta informasi. Menurut Ausubel belajar bermakna sungguh diperlukan agar tujuan pribadi memiliki arti berkreasi, kesiapan menemukan hal yang baru, dan minat yang didasarkan atas materi logis dan relevan dengan struktur kognitif anak. Pendekatan pembelajaran yang terakhir pada teori Vygotsky, Belajar dalam kaitan zona of proximal development (ZPD) meningkatkan kognitif yang dapat diraih oleh anak dengan bantuan bimbingan, fasilitator atau teman sebaya yang lebih paham – saat kondisi dimana pemahaman anak belum optimal. Pribadi yang kreatif dihasilkan melalui interaksi sosial antara anak dan orang lain yang lebih kompeten dibandingkan si anak.

Dari keempat teori tersebut, Piaget yang penulis pilih sebagai penunjang dasar pengkajian seni dalam korpus Ganara Art Studio yang mempunyai pembagian usia belajar sesuai dengan tahapan teori Piaget. Teori konstruktivisme Piaget mempunyai kekuatan sebagai landasan teori kognitif pada teori-teori kognitif lainnya, bahwa kognitif sebagai pengetahuan adalah hasil konstruksi pribadi anak. Anak-anak secara bebas mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi dengan benda, hal, gejala lingkungan, sesuatu yang diperhatikan, dan dijadikan sasaran untuk dicermati agar mendapatkan pengalaman pribadinya. Maka pada prinsipnya setiap anak memiliki konsep sendiri atau berbeda-beda pengetahuan yang telah diperolehnya. Perbedaan konsep setiap anak inilah yang menjadi dasar pengembangan potensi anak untuk berpikir kreatif.

BAB III

Komodifikasi Kreativitas Anak

3.1. Pendahuluan

Perkembangan anak tidak lepas dari tuntutan sosial, pola asuh dan lingkungan terdekat anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat. Muhbin (dalam Nugraha dan Rachmawati 2004 : 1.13) mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Dari pengertian di atas, tampak bahwa perkembangan sosial anak sangat tergantung pada pribadi anak, lingkungan keluarga, orang dewasa, lingkungan masyarakat dan sekolah atau lembaga non-formal yang diikutinya.

Pemerintah telah menetapkan standar capaian pendidikan anak usia dini. Permendikbud (Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan) 137 tahun 2014, Bab IV di pasal 10 ayat 4 menetapkan standar capaian aspek sosial emosional dalam perkembangan anak meliputi tiga hal. Pertama, kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain. Kedua, rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama. Ketiga, perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini menyiapkan tiap individu dalam menghadapi masyarakat yang punya tuntutan sosial bermacam-macam, khususnya pribadi perlu mengolah cipta, rasa dan karsa agar diterima di tengah masyarakat. Maka pribadi dalam kehidupan sosialnya dituntut kreatif dan mampu menciptakan dirinya dalam usaha memperoleh pengetahuan atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Dengan demikian, pada bab tiga ini penulis akan membahas konteks sosial masyarakat urban saat ini, dengan fokus pada sebuah pertanyaan kunci: kenapa masyarakat urban saat ini sangat mengagungkan kreativitas? Persepsi dan keyakinan juga

perasaan apa di balik itu akan penulis kaji melalui konsep komodifikasi. Kepribadian dan kreativitas akan ditinjau dalam konteks sosial kapitalisme pasca-fordis.

3.2. Konsep komodifikasi

Bab ini berangkat dari konsep dasar komodifikasi yang diteorikan untuk pertama kalinya oleh Karl Marx. Marx beranggapan bahwa pola-pola sosial dasar suatu masyarakat itu akan sangat ditentukan oleh pengaruh sosial dari kelompok yang secara ekonomi dominan. Marx menyebut bahwa kondisi ekonomilah yang menentukan kesadaran, dan bukan sebaliknya. Artinya, menurut Marx, kondisi material seseorang dalam struktur produksi ekonomi menjadi penentu semua yang terjadi di masyarakat. Oleh karena itu, orang atau kelompok yang secara dominan/ determinan itu akan menjadi penentu dari sistem politik, sosial, budaya dan semua hal lain yang terkait pada kehidupan bermasyarakat. Oleh karena ekonomi menjadi konteks yang mengkondisikan perilaku dasar manusia, maka relasi material yang menentukan hidup pribadi mengkondisikan ide-ide seperti apa yang akan tercipta dalam masyarakat.

Dalam masyarakat feodal, yang menjadi ide dominan adalah ide yang mengedepankan kepentingan kelas tuan tanah, karena kelas tuan tanahlah yang menjadi kelompok dominan dalam masyarakat ini sejauh mereka hadir sebagai pemilik dan pengontrol alat produksi paling pokok (tanah). Realitas sosial ini membentuk aturan dan kode-kode sosial untuk kelas bawah. Bagi seorang pekerja di masa feodal, kepribadian bukan hal yang penting karena yang dituntut adalah sejauh mana kelas bawah patuh pada ide dan aturan sosial yang ada, sesuai dengan kepentingan kelas tuan tanah.

Dengan munculnya masyarakat borjuis atau kaum pemilik modal sebagai kelas dominan, tatanan masyarakat feodal beralih menjadi tatanan masyarakat kapitalis. Munculnya kaum kapitalis bukanlah akhir dari perjuangan kelas, meskipun masyarakat sudah lepas feodalisme. Bagi Marx, masyarakat borjuis modern tidak berhasil menyelesaikan pertentangan-pertentangan kelas melainkan hanya menciptakan kelas-kelas sosial baru dan penindasan dalam bentuk yang berbeda (Karl Marx dan Frederick Engels, 2007:9). Dalam tatanan masyarakat kapitalis, muncul pertentangan kelas baru, yakni antara kelas kapitalis dan kelas buruh.

Logika produksi yang mendominasi era kapitalis akhirnya memunculkan konsep komoditas, yakni benda niaga atau objek produksi yang memuat dua nilai dasar, yakni nilai-guna dan nilai-tukar. Nilai-guna (*use value*) adalah manfaat sebuah barang dagangan bagi masyarakat, sedangkan nilai-tukar (*exchange value*) adalah rasio suatu barang dagangan terhadap barang dagangan lain, misalnya sebuah meja memiliki nilai-tukar yang setara dengan sekarung kopi. Pada masyarakat kapitalis, pemenuhan kebutuhan bukan merupakan motif utama produksi barang-barang. Produksi komoditas menekankan pada nilai-tukar untuk mendapatkan selisih keuntungan dari biaya yang dikeluarkan untuk produksi. Sebagai komoditas, meskipun kedua objek niaga memiliki perbedaan nilai guna dan memiliki manfaat yang berbeda, tidak mustahil memiliki nilai tukar yang sama. Misalnya pada lembaga pendidikan, nilai-tukar layanan pendidikan anak melalui jalur seni di lembaga swasta yang mempunyai kredibilitas dan sertifikasi kurikulum skala internasional boleh jadi sama dengan sebuah mobil keluarga. Keadaan tersebut memperlihatkan bagaimana proses komodifikasi mengubah status benda dan praktik sosial menjadi barang dagangan. Dengan itu, uang pun mengalami perubahan status dalam masyarakat. Marx menyatakan, apabila dalam era kapitalisme awal uang hanyalah sarana tukar untuk memperoleh barang pemenuhan kebutuhan, maka dalam era kapitalisme lanjut uang adalah tujuan akhir dengan komoditas sebagai sarannya (Kellner, 1994).

Akibat proses komodifikasi dalam masyarakat kapitalis, objek lembaga yang semula tidak ternilai kemudian bisa dinilai justru karena diukur berdasarkan proporsinya dengan komoditas lain. Hal ini mencerminkan proses komodifikasi sebagai reifikasi (pembendaan): apa yang semula merupakan relasi sosial (manusia saling memberi inspirasi, berbagi tugas, dan membangun pertalian) kemudian ditransformasi menjadi benda, menjadi barang dagangan dengan label harga tertentu. Apa yang semula informal dan spontan kemudian diformalkan dan dilembagakan lewat mekanisme harga, dan oleh sebab itu objek tersebut bertransformasi menjadi komoditas atau barang yang bisa ditukar. Kata reifikasi dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai “pembendaan”, yakni membuat sesuatu yang bukan benda menjadi benda. Reifikasi merupakan perubahan relasi dan aktivitas manusia menjadi situasi ketika relasi dan aktivitas tersebut tampak menjadi kekuatan otonom yang dikendalikan oleh logika yang terpisah dari tindakan manusia (Lee 1993: 12).

Konteks dari teori komodifikasi Marx semula adalah masyarakat industri secara umum. Akan tetapi, perkembangan industri budaya modern memicu refleksi serupa mengenai

komodifikasi dalam konteks kebudayaan. Inilah yang memicu kelahiran Mazhab Frankfurt dengan orang-orang seperti Theodor Adorno, Herbert Marcuse, Max Horkheimer dan Jurgen Habermas serta Axel Honnet (Saut Pasaribu: 2012, hal. 471). Mereka menunjukkan bahwa banyak sekali aspek kebudayaan yang sebetulnya hadir kepada kita sebagai komoditas, padahal dulu aspek kebudayaan seperti seni tidak dipersepsi sebagai kerangka komoditas tetapi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat.

Dalam relasi sosial kapitalis, seni menjadi sebuah industri budaya, yang di dalamnya seniman memproduksi objek budaya sebagai barang dagangan. Dalam perkembangannya, tumbuhlah dikotomi antara profesi seniman dan bukan seniman. Bersama dengan itu, muncul juga hierarki sosial yang digerakkan oleh logika industri budaya: ada produsen seni dan ada konsumen seni. Saat ini industri budaya dikenal menjadi Industri Kreatif. Industri Budaya menekankan bahwa suatu produk adalah bagian dari kebudayaan, sementara itu industri kreatif menekankan pada kreativitas dari sebuah produk yang kemudian pula sangat berkaitan dengan pencipta produk dan hak cipta (Sedyawati, 2014:297). Konsep utamanya adalah bahwa relasi sosial diubah menjadi benda, sehingga bisa diukur dan akhirnya ditukarkan. Dalam arti itu, produk budaya pun ditangani sebagai barang dagangan.

3.3 Kepribadian dilihat dalam kapitalisme pasca fordis.

Dalam dunia hari ini, kreativitas banyak kita jumpai menjadi komoditas. Kreativitas menjadi modal utama untuk bersaing dalam dunia yang semakin inovatif. Segala jenis produk yang diciptakan melalui pemikiran kreatif harus mampu mengungguli kompetitor secara nilai, kebaruan dan mempunyai distingsi dalam gagasan. Pribadi yang kreatif kerap ditandai dengan kemampuan untuk melihat lingkungan atau dunia luar dalam sudut pandang baru dan membongkar pola-pola lingkungan yang tersembunyi, kemudian menghubungkannya dengan fenomena-fenomena yang seolah-olah tidak berkaitan satu sama lain, dan menciptakan kebaruan atas dasar kesadaran tersebut.

Agar kreativitas muncul dalam kepribadian, kreativitas perlu dipupuk sedini mungkin untuk diasah dan dilatih kemampuan kognitifnya dan afeksinya. Seni dapat menjadi bagian pendidikan sebagai usaha, tindakan, dan kegiatan yang dilakukan secara efisien dan efektif untuk memperoleh hasil yang lebih optimal sesuai dengan tujuan, program dan

kompetensi pribadi. Dalam penyelenggaraan pendidikannya lembaga non-formal berlabel kreativitas mengintegrasikan nilai-nilai seni dalam kegiatan belajar mengajarnya. Sekolah berlabel kreativitas mengkhususkan dan menerapkan sistem pendidikan yang memadukan pendidikan seni dan pendidikan karakter secara berdampingan untuk mendidik peserta didiknya. Sistem pendidikan yang diterapkan oleh lembaga non-formal tersebut bertujuan membentuk kepribadian kreatif dan memberikan pengetahuan umum bagi para peserta didiknya. Selain itu, lembaga berlabel kreativitas mempunyai kapital simbolik yang menonjol sehingga dapat dilabeli sebagai sekolah kreatif.

Dalam karyanya, *Distinction*, Pierre Bourdieu mengemukakan tentang masalah hubungan dominasi, prestise, dan perbedaan-perbedaan tajam yang ada dalam masyarakat. Pendidikan dilihat sebagai bidang dalam ruang sosial multidimensi, dimana pribadi akan menelusuri lintasan atau jalur tertentu. Meminjam teori Bourdieu ini lebih jauh, aneka bentuk modal sosial seperti kualifikasi pendidikan, latar belakang keluarga dapat ditemukan di berbagai lapangan kegiatan sosial. Modal tersebut dapat digunakan untuk memaksimalkan posisi pribadi, sehingga meningkatkan lintasan pribadi sebagai seorang pembelajar. Salah satu sumber penciptaan modal seperti itu, menurut Bourdieu, adalah keluarga dan sekolah. (Harker, R. 2016:97). Dalam pengamatan Bourdieu, pendidikan ternyata mengemuka sebagai proses untuk melanggengkan dominasi sosial: ilmu yang diajarkan di sekolah adalah imu-ilmu untuk mengusahakan atau mendapatkan unsur simbolik dan memelihara kebenaran nilai-nilai yang sudah dianggap mapan di tengah masyarakat. Dengan begitu pendidikan sering jadi alat melegitimasi kelas di tengah masyarakat. Otoritas paling tinggi tetap dimiliki kelompok yang mempunyai kuasa makna, sehingga kebenaran yang dianut oleh kelas tersebut akan direproduksi terus menerus. Dengan kata lain, melalui institusi seperti pendidikan, mereka yang mempunyai dominasi simbolik ini terus mereproduksi kebiasaan sosial yang kondusif bagi kepentingan mereka dan mereproduksi perbedaan kultural (*distinction*) di antara kelas-kelas sosial.

Lembaga pendidikan non-formal yang diselenggarakan agar para peserta didik mendapatkan sebuah 'kompetensi kultural' juga digunakan untuk melanggengkan perbedaan-perbedaan sosial. Lembaga yang mempunyai kemampuan menguasai di bidang seni dan keterampilan akan menentukan kelompok yang akan mendominasi dari sejumlah perbedaan dengan kelompok yang lain. Dalam hal ini, institusi semacam itu melegitimasi perbedaan sosial

berhubungan dengan unsur selera. Dalam buku *Distinction*, Bourdieu berpendapat bahwa selera berfungsi untuk membuat pembedaan atau 'distingsi' sosial (Mahar, & Wilkes, 1990: xii). Dalam korpus kajian penulis, Ganara Art Studio sebagai lembaga pendidikan seni rupa non-formal menghasilkan pembedaan dengan lembaga tumbuh kembang anak yang konvensional, lembaga tersebut mereproduksi kebenarannya sendiri melalui pendidikan seni untuk menetapkan kelas sosial. Mereka menandai dengan jelas perbedaan-perbedaan melalui sebuah proses pemilihan dan pengakuan metode belajar melalui seni rupa, kurikulum, dan unsur-unsur yang berhubungan dengan tahap-tahap perkembangan kepribadian anak. Unsur-unsur tersebut mempunyai korelasi terhadap teori Piaget yang penulis tuliskan pada Bab 2 dan unsur-unsur inilah yang menjadi salah satu pembeda dengan lembaga formal lainnya, yakni bahwa layanan yang ditawarkan Ganara sudah melibatkan pertimbangan tentang perkembangan kognitif. Tidak sedikit orang tua yang memilih Ganara Art Studio sebagai lembaga seni dan ketrampilan anak berlabel kreativitas di Jakarta Selatan atas dasar prestise. Sekolah berlabel kreativitas ini dimanfaatkan oleh para orang tua untuk menaikkan ataupun mempertahankan posisi sosialnya di masyarakat. Sedangkan mereka yang berasal dari lingkungan elit atau sekitar Jakarta Selatan, mengikuti tambahan waktu belajar pada lembaga seni non-formal berlabel kreativitas ini untuk memperjelas posisi sosialnya di lingkungan sekitar.

Menurut Pierre Bourdieu (1984), sebagaimana diuraikan dalam Wolff [8], manusia menggunakan konsumsi tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan langsung, tetapi juga untuk tujuan pembedaan sosial. Menggunakan konsumsi untuk pembedaan dan pembedaan bukanlah hal yang baru. Orang tua pun sudah memaknai lembaga pendidikan berlabel kreativitas sangat berpengaruh pada pertumbuhan kognitif anak. Dengan demikian orang tua menyadari bahwa lembaga seni non-formal tersebut memberi tuntutan material dalam sistem pendidikannya. Pelepasan tanggung jawab orang tua sebagai pendamping proses belajar kreativitas ini menjadi dasar Ganara untuk menawarkan layanan yang menggantikan peran orang tua menumbuhkan kreativitas anak. Ganara mendapatkan kepercayaan sebagai kekuatan simboliknya yakni lembaga seni yang memberi dorongan kreativitas yang baik pada pribadi anak. Uraian ini menunjukkan adanya hubungan struktural antara kelas sosial (*social space*) dan selera (*symbolic space*) di semua arena praktik kultural yang memperlihatkan bahwa selera secara sistematis mencerminkan pembelahan sosial dalam tatanan simbolik kelas. Sebagai akibat dari pembelahan sosial tersebut, muncullah prestise yang merupakan efek dari kekuasaan simbolik.

Untuk mencermati konteks sosial yang lebih luas bagi peningkatan prestise dari kepribadian kreatif, perlu dicermati lebih dulu karakter kapitalisme hari ini. Permulaan abad ke-20 adalah masa kejayaan kapitalisme fordisme yang menekankan aspek produksi manufaktur. Kapitalisme ini diawali dengan adanya revolusi produksi yang diinisiasi oleh Frederick Taylor dan Henry Ford (Michel Aglietta, 1979, hlm 111-122). Konsep kuncinya adalah memaksimalkan produksi dan kecepatan kerja buruh dapat dicapai melalui simplifikasi pekerjaan bagi tiap buruh. Metode semacam ini membelah totalitas pekerjaan menjadi beberapa bagian tugas yang lebih detil dan spesifik. Inovasi pada manajemen ford saat itu *assembly line* (lini perakitan) yang memungkinkan perubahan proses produksi yang menekankan pada produksi massal.

Penentuan rangkaian tugas yang ada pada lini perakitan menuntut setiap buruh menyelesaikan tugas bagiannya masing-masing dengan waktu yang ditentukan agar bagian selanjutnya dapat dikerjakan oleh buruh lain dengan tepat, dan begitu seterusnya. Cara teratur perakitan juga menuntut lebih disederhanakannya tugas bagi setiap buruh sehingga pekerjaan dapat selesai sesegera mungkin, sesuai batas waktu dan tempat yang dialokasikan oleh manajer perusahaan. Jeda dan durasi yang terukur juga ritme kerja yang cepat dan teratur inilah yang menjadi strategi untuk meningkatkan produktivitas buruh sehingga pada akhirnya Ford dapat memproduksi mobil Model T secara massal. Dapat disimpulkan bahwa dalam kapitalisme fordisme dengan konsep lini perakitan mengesampingkan kreativitas, tuntutan kepribadian tidak perlu diutamakan; yang diutamakan justru kepatuhan menjalankan sistem layaknya roda berjalan dan standar prosedur yang tiap pribadi fokus hanya pada satu tugas. Kapitalisme Fordis mengalami krisis yang menyebabkan ia bertransisi ke fase selanjutnya. Fordisme mulai menunjukkan kelemahannya pada akhir 1960-an dan kemudian mengalami krisis, ditandai dengan adanya resesi ekonomi 1973 (David Gartman, 1998:121). Berakhirnya fordisme membuka peluang terjadinya transisi kapitalisme yang mengarah kepada pasca-Fordisme.

Sistem kapitalisme senantiasa mencari cara untuk keberlanjutan proses pengumpulan kapital. Akumulasi bertujuan menjaga kesinambungan kapitalisme, mencari celah dan kesempatan untuk mereproduksi dunianya. Saat ini, kapitalisme sedang berada pada periode yang disebut-sebut sebagai kapitalisme "pasca-Fordis", sebuah era yang mengindikasikan bahwa kapitalisme itu telah bermutasi menjadi sesuatu "menciptakan dunianya sendiri." (Lazzarato, 2004:187). Hal ini bermakna bahwa kapitalisme berperan dalam menciptakan sesuai kebutuhan, bahkan menciptakan apa yang ia inginkan untuk dibutuhkan.

Alih-alih sekadar memproduksi barang pemenuhan kebutuhan seperti dalam kapitalisme fordis, kapitalisme pasca-fordis memproduksi kebutuhan akan barang-barang. Dengan kata lain, kapitalisme ini mereproduksi syarat-syarat produksinya sendiri.

Kapitalisme pasca-fordis membawa sudut pandang baru dalam produksi yang semakin terspesialisasi dan terdiferensiasi. Sistem produksi tidak lagi didasari oleh sistem produksi massal atas sejumlah objek yang sama, melainkan produksi yang lebih terspesialisasi dan berkembang menjadi produksi komoditas yang eksklusif, distingtif, dan unik dalam sistem sosial masyarakat. Pola konsumsi pun berdampak mengaburkan kebutuhan yang sebelumnya disadari sebagai kebutuhan ketiga kini bergeser sebagai kebutuhan utama yang harus dipenuhi, standar hidup juga bergeser lebih tinggi hanya untuk mengejar kemewahan, spesifikasi, dan eksklusivitas menjadi tren untuk mencapai tujuan. Kemudian transisi dari era fordis ke pasca-fordis mengakibatkan kedudukan buruh pun bergeser sehingga mekanisme kontrol terhadapnya ikut berubah: bagaimana mereka diperkerjakan berbeda dengan masa fordis. Pada era pasca-fordis manajemen buruh menghasilkan komoditas, namun tidak menghasilkan produk yang wujud fisiknya dapat dilihat dan disentuh. Pengertian kerja dalam sistem kapitalisme kontemporer ini ialah *immaterial labor* – buruh menghasilkan komoditas yang sifatnya informasional dan kultural (Lazzarato, 1996:133). Dalam sistem produksi baru ini, relasi sosial menjadi komoditas dan waktu kerja merambah masuk ke waktu senggang dan jenis kerja pun meluas memasuki wilayah kerja yang bersifat sukarela atau paruh waktu. Semua lini kehidupan secara tidak sadar terserap ke dalam proses akumulasi kapital.

Dalam kerangka produksi *immaterial labor*, terjadi pula transformasi atas individu atau pribadi yang mengkonsumsi komoditas. Makna yang terkandung dalam sebuah komoditas (benda niaga) tidak lagi berwujud pemenuhan kebutuhan fisik, tetapi merambah ke domain simbolik, yakni sesuatu yang abstrak seperti kreativitas, imajinasi, rasa, selera dan kebutuhan yang disimbolkan melalui komoditas tersebut. Sehingga apapun produk yang dikonsumsi menjadi tidak lagi sekadar pemenuhan kebutuhan hidup, tetapi juga sebagai faktor pembentuk identitas pribadi. Relasi sosial yang mewujud dalam komoditas kini masuk sebagai unsur penting kepribadian konsumen. Sehingga apa yang diperjual-belikan pada akhirnya adalah kepribadian itu sendiri., Pribadi tanpa sadar tereksploitasi secara non-stop: produsen terus bekerja di waktu senggang, sedangkan konsumen terus mengkonsumsi komoditas karena selalu haus akan identitas dan kepribadian yang unik.

Melihat sampai sini penulis memahami bahwa buruh pasca-fordis sebagai jantung dari sistem kapitalisme, tidak hanya bekerja pada waktu tertentu, tetapi keseluruhan hidup itu sendiri telah menjadi waktu kerja (*life is work*). Penjelasan ini menguatkan kesimpulan penulis bahwa penciptaan imajinasi dan kreativitas merupakan karakteristik, pola, dan wujud dari kapitalisme pasca-fordis. Sistem yang sebelumnya bertumpu pada sistem produksi massal kemudian bertransisi pada sistem produksi terspesialisasi, dengan pola konsumsi yang semakin spesifik pula dan dinternalisasi menjadi kepribadian.

Mengacu pada kreativitas yang dibentuk, penulis fokus mengkaji kerja imaterial dan kerja afektif. Kerja yang berkenaan dengan perasaan cinta dan hasrat yang kuat menunjang pembentukan pribadi yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi terhadap kerja yang bentuknya abstrak. Struktur kerja imaterial ditandai dengan fleksibilitas waktu luang yang bertransformasi menjadi praktik kerja. Fenomena tersebut mulai tumbuh pada era digital belakangan ini, sejalan dengan apa yang kita rasakan saat munculnya teknologi gawai elektronik yang semakin canggih, akses internet yang tidak terbatas, serta kehadiran teknologi *cloud* yang digunakan dalam proses ekonomi digital. Struktur kerja imaterial tadi mempengaruhi mentalitas pribadi terhadap waktu luang ketika beraktivitas terkoneksi dengan internet dan penggunaan gawainya. Relasi antara pribadi yang kreatif menggunakan waktu luangnya dengan praktik kerja di arena teknologi digital pada era ekonomi pasca fordis ini menciptakan ekspresi kepribadian baru dan berputarnya tenaga kerja imaterial. Elemen kerja imaterial tersebut merupakan karakteristik utama masyarakat pasca-fordis dan dapat memproduksi informasi, pengetahuan, ide, citra, relasi dan afeksi (Hardt dan Negri 2004:75, 108).

Sistem produksi kerja imaterial pada hakikatnya memproduksi subjek baru yang dicirikan bukan lagi oleh tenaga kerja fisik tetapi terutama intelektualitas dan afeksi. Maka kreativitas menjadi penting karena pekerja butuh kepribadian yang dapat menghasilkan komoditas unik; memiliki nilai-nilai perasaan, emosi, dan mempunyai kemampuan untuk memproduksi secara artistik. Karena itulah afeksi pada pribadi akan menjadi sumber nilai yang dihasilkan bagi komoditas, sehingga seseorang itu diharapkan memiliki kepribadian yang unik. Di sini berlaku logika kelangkaan: jika hasil karyanya unik berarti hal itu akan menjadi komoditas langka, dan kalau sifatnya langka maka akan berdampak pada peningkatan nilai tambah (*value*). Tenaga kerja yang demikian tidak memiliki wujud material yang eksternal (atau berada di luar diri produsen) dan cenderung melekat dalam tubuh, sehingga pribadi-pribadi yang mengartikulasikannya kerap kali dimaknai sebagai tubuh yang memproduksi. Tenaga kerja

intelektual memiliki pribadi yang ekspresif dalam artikulasi bahasa, simbolis, dan analitis. Tenaga yang demikian memproduksi ide, simbol, kode, teks, kebudayaan, dan citra (Hardt and Negri 2004:108).

Relasi sosial kapitalis pasca-fordis itu menjadi konteks dari beroperasinya Ganara Art Studio. Pola pendidikan itu dilakukan demi proses perubahan sikap dan penciptaan kepribadian dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Proses pendidikan berbasis seni ini menandai proses inisiasi ke dalam masyarakat kapitalis pasca-fordis. Dengan memperoleh pendidikan artistik, peserta didik disiapkan untuk memiliki kepribadian yang cocok dengan perannya sebagai pekerja kreatif dalam masyarakat kapitalis. Oleh karena itu, peran sosial seorang anak tidak lagi bisa dilihat hanya dari segi pendidikan, tetapi perlu dilihat kaitannya dengan keseluruhan industri kapitalisme pasca-fordis. Di sini, yang berperan bukan hanya institusi pendidikan dan peserta didik mereka, melainkan juga melibatkan tatanan sosial-politik secara umum

Pengertian kepribadian yang diteorikan oleh Piaget perlu ditempatkan dalam suatu konteks yang lebih luas dimana relasi masyarakat kapitalis ini membutuhkan kepribadian agar pertumbuhan dan perkembangan masyarakat bisa memecahkan masalah. Dalam hal perkembangan kemampuan kognitif anak mengacu kepada teori konstruktivisme Piaget menjelaskan bahwa pengetahuan seseorang adalah bentukan atau konstruksi pribadi itu sendiri (Suparno: 2001:122). Pengetahuan seseorang akan sesuatu benda, bukanlah tiruan benda itu, melainkan konstruksi pemikiran seseorang akan benda tersebut. Tanpa keaktifan dengan unsur-unsur pribadi mengolah, memahami ke dalam hati, pikiran dan membentuknya, pribadi tidak akan mempunyai segala sesuatu yang diketahui. Akan tetapi, untuk mendapatkan pengetahuan dibutuhkan kreativitas; kegiatan atau proses yang menghendaki imajinasi pada konstruksi pemikiran pribadi akan benda. Proses pembentukan pengetahuan itu terjadi apabila seseorang mengubah atau mengembangkan skema yang dimiliki dalam berhadapan dengan tantangan, rangsangan, atau persoalan (Suparno: 2001:122). Dengan proses penyesuaian sifat asli yang dimiliki dengan sifat lingkungan sekitar, pengetahuan seseorang dikembangkan dan dimajukan.

Kreativitas menjadi akomodasi pembentukan pengetahuan yang ditentukan oleh kegiatan atau keaktifan pribadi dalam berhadapan dengan persoalan, bahan, atau lingkungan baru. Jika dikaitkan pada pendidikan anak usia dini, lembaga seni rupa non-formal melalui metode bermain dalam pencarian jawaban melalui kebebasan berpikir yang tersebar ke berbagai arah untuk menemukan berbagai alternatif jawaban terhadap suatu permasalahan.

Sarana bermain seni rupa yang menarik berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak, begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Bermain secara bebas sebagai aktivitas mengekspresikan segala kemampuan yang dimilikinya secara merdeka dalam hal sikap, tingkah laku maupun tutur kata, sehingga anak mempunyai bekal dalam membangun karakter dan kepribadian sebagai pencipta pranata sosial.

Unsur-unsur kebebasan yang diinternalisasi pada pribadi anak menjadi keyakinan dan kesadaran yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku sebagai ekspresi dari hidupnya. Penghayatan ini menjadi komoditas pada lembaga seni rupa non-formal. Kebebasan dalam berkreasi dan berkarya menjadi gagasan ideologis yang dapat diterima dunia objektif. Tuntutan sosial dan ekonomi kultur modern berujung pada produksi nilai tambah, sehingga manusia modern didorong oleh tuntutan untuk mengembangkan aspek internal kepribadian dirinya. Kegiatan 'menambah nilai' ini membuat pribadi modern berupaya membuat barang-barang di sekitarnya, bahkan dirinya sendiri 'bernilai jual' atau sebagai komoditas. Komodifikasi dalam perspektif ini penting sebagai jalan untuk memproduksi. Bentuk-bentuk pekerjaan dan pengerahan bukan lagi tenaga fisik akan tetapi pada afeksi, pribadi menyalurkan afeksi pada produk yang dihasilkan seperti praktik-praktik kreatif, mulai dari inisiatif seni, kerja mendesain; merancang identitas visual; produk; gambar bergerak; multimedia; membuat konten dan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas kita sebagai individu yang unik.

Ekonomi belakangan ini semakin bergerak ke arah kerja kreatif: bukan lagi berfokus pada manufaktur tetapi semakin banyak ditandai oleh kerja-kerja yang sifatnya imajinatif, kerja mencipta, kerja nalar, dan kognisi dan afeksi. Sebagai realisasi dari tuntutan hidup dalam kapitalisme pasca-fordis, muncullah dorongan ideologis akan 'kebebasan' – hal inilah yang meresapi segala aspek hidup pribadi dan kolektif ini mengacu pada penaklukan kerja di bawah kapital. Di sinilah titik tolak dimensi afeksi dalam kerja kreatif yang mengaburkan kebebasan dan ketidakbebasan, yang tidak lagi mengenal pembedaan antara waktu kerja dan waktu senggang. Oleh karena semua waktu menjadi waktu kerja, maka pekerjaan itu sendiri tidak lagi terwujud di ruang spesifik seperti pabrik, atau menempati sebagian kecil hidup kita, melainkan menjadi sesuatu yang muncul sebagai ekspresi dari keseluruhan hidup kita, ekspresi dari kepribadian kita. Rekayasa pekerjaan imaterial dan pasca-fordisme ini telah mentransformasi wujud pekerjaan sebagai 'pekerjaan yang menghidupkan'. Sampai saat ini kelas menengah terserap ke dalam kelas penguasa kapital dan politik yang menciptakan aturan main yang digunakan untuk mengeksploitasi dan memanipulasi kelas dibawahnya (Negri & Hardt, 2000:25).

Ganara Art Studio sebagai produsen tenaga kerja intelektual bergerak dalam sebuah konteks sosial yang di dalamnya kreativitas menjadi modal utama untuk membangun hidup. Dengan itu Ganara mengintensifkan jejalin relasi sosialnya dengan usaha mengenali analitis pertumbuhan anak, perkembangan simbolis anak dan daya ekspresif pendidikan anak. Ganara berperan dalam memproduksi ide, teks kebudayaan atau simbol realitas sosial yang objektif melalui proses pembebasan jati diri pada anak. Lembaga seni rupa non-formal ini mendaya-gunakan pikiran dan afeksi seperti kenyamanan orang tua menitipkan anaknya, memberikan kepuasan orang tua pada dampak positif pendidikan seni rupa, memberikan optimisme terhadap kemajuan zaman yang akan dihadapi anaknya kelak. Hasrat Ganara Art Studio yang demikian ini sama dengan *kerja afektif* (Hardt and Negri 2004:108) yang memproduksi relasi, komunikasi, dan citra yang dikehendaki oleh hubungan sosial-ekonomi.

3.4 Rangkuman

Teori perkembangan kognitif mempunyai pengaruh besar untuk memahami bagaimana anak memperoleh dan menggunakan pengetahuan. Karya Piaget telah memperluas pemahaman penulis tentang bagaimana kognisi berkembang. Pengetahuan anak terbentuk secara berangsur sejalan dengan pengalaman yang berkesinambungan dan bertambah luasnya pemahaman tentang perkembangan sosial sebagai proses pembentukan pribadi dalam masyarakat. Akan tetapi, untuk mengetahui pertumbuhan anak, perlu dilakukan tinjauan atas konteks sosial-ekonomi yang lebih luas. Piaget tidak banyak membahas hal itu. Oleh karena itu, uraian dalam bab ini memperkaya penjelasan tentang teori Piaget pada bab sebelumnya dengan kajian kritis tentang komodifikasi dan bentuk kerja di era kapitalisme pasca-fordis sebagai konteks beroperasinya pendidikan kepribadian anak.

Saat masuk relasi kapitalis seni menjadi sebuah industri budaya, memproduksi benda-benda dan objek-objek yang berisi pesan budaya, adanya komodifikasi semula bahwa relasi sosial diubah menjadi pembendaan. Apa yang dahulu dikatakan sebagai kegiatan bersama, hubungan kerjasama, bentuk permainan bebas – kemudian diformalkan dan dilembagakan lewat sistem materi pengajaran berujung pada mekanisme harga. Tak berhenti sampai disitu, lembaga seni rupa non-formal sebagai penjual jasa pendidikan memproduksi subjek yang sama dengan pribadi yang dibentuk. Adanya tuntutan dunia dan modernitas, kreativitas menjadi salah

satu modal utama untuk daya saing di abad ini, maka seni rupa mempunyai kompetensi sebagai penunjang kepribadian pada perkembangan aspek kognisi anak.

Dalam masyarakat modern kapitalis kepribadian itu menjadi penting. Kebebasan individu dihargai karena dari sana diharapkan akan muncul semacam sikap *entrepreneurship*/kewirausahaan yang berani ambil resiko mengembangkan bisnis. Hal ini cocok dengan tuntutan masyarakat kapitalis sehingga dapat disimpulkan bahwa kepribadian memegang fungsi penting dalam tatanan masyarakat kapitalis. Hal ini diperkuat lagi dengan kapitalisme pasca-fordis. Dewasa ini, kekuatan utama kerja justru bukan di pengerahan tenaga fisik tetapi pada afeksi: pribadi menyalurkan afeksi pada produk yang dihasilkan, itu yang kemudian menjadi sumber nilai pada komoditas itu. Untuk mencapai tuntutan realitas sosial tersebut lembaga non-formal menempatkan dirinya pada esensi kreativitas menjadi komoditas yang penting, perubahan relasi dan kepribadian yang unik menjadi pembendaan dengan formal dan dilembagakan. Pribadi menginternalisasi pola kerja kreatif sampai tahapan tidak mengenal waktu dan tidak mengenal tempat. Waktu kerja tidak bisa disekat-sekat karena keseluruhan hidupnya telah menjadi waktu kerja.

Lembaga pendidikan seni rupa non-formal memainkan peran penting dalam konteks kapitalisme pasca-fordis tersebut. Uraian lebih rinci mengenai bagaimana pembentukan kepribadian melalui pendidikan artistik akan diberikan di bab selanjutnya, dengan fokus pada kurikulum dan metode pengajaran Ganara Art Studio.

BAB IV

Analisis atas Praktik Belajar Kreatif Ganara Art Studio dan Konteks Sosialnya

4.1 Pendahuluan

Dalam Bab ini, penulis akan berfokus pada analisis atas korpus, yakni Ganara. Bab ini akan dibagi dalam sejumlah bagian. Bagian pertama akan membahas tentang praktik pedagogi Ganara, menjelaskan kurikulum lembaganya, tujuannya, dan materi-materi yang disampaikan. Bagian kedua membahas tentang praktik internal, dan bagian ketiga tentang bagaimana teori-teori kreativitas yang mempunyai unsur-unsur teori Piaget dapat diterapkan untuk menganalisis praktik Ganara, kurikulum, ilmu atau pedagoginya. Penulis akan memperlihatkan konteks makronya, bahwa Ganara hidup di ekosistem Jakarta Selatan yang mana masyarakat itu sangat menghargai seni atau kreativitas sejauh dipandang sebagai barang prestise. Di sini mengemuka kaitan dengan teori yang telah diuraikan pada Bab 3, yakni bahwa praktik pendidikan Ganara melibatkan komodifikasi terhadap kreativitas dan bakat artistik anak.

4.2 Praktik Pedagogi Berbasis Kreativitas

Ganara mulai dirintis Oktober 2013 silam, dengan lokasi pertama di Jalan Prapanca Raya 20, Jakarta Selatan. Berdasarkan wawancara dengan Saraswati Dewi (Tita) Djumaryo, pendiri sekolah non-formal seni rupa itu, Ganara Art dirancang dengan kelas yang dimaksudkan untuk usia balita (bawah lima tahun). Sejak berlokasi di Aksara, Kemang, Jakarta Selatan, Ganara Art tidak cuma membuka kelas seni bagi anak-anak (usia 1 sampai 12 tahun), tetapi juga remaja dan dewasa (usia 13 tahun ke atas). Kelas bagi anak-anak dibagi menjadi empat level: *toddler art* untuk untuk usia 1 tahun sampai 3 tahun, *Pre-school art*, *junior art*, dan *teen art*. Ganara mempunyai banyak potensi dan peluang dalam mencari peserta didik dengan menempatkan kegiatannya pada Sekolah Kembang. Saat itu Ganara pindah ke Sekolah Kembang setelah mendapatkan tawaran dari pendiri Klub Kembang yang datang ke Ganara mendaftarkan anaknya mengikuti kelas Ganara. Sekolah Kembang yang berlokasi di Jalan Kemang II Nomor 1 memberikan ruang seni yang lebih cocok dan memiliki zona permainan yang didesain secara artistik menunjang tumbuh kembang-motorik dan aktivitas yang memungkinkan anak berpikir logis.

Dengan latar belakang masalah anak ke-2 Tita Djumaryo yang sempat mengalami keterlambatan bicara di usia 2 tahun, ia berkonsultasi dengan ahli *speech therapy*. Terapis menganjurkan untuk mengurangi waktu anak di depan layar, serta diisi dengan bermain *sensory play* 1 sampai 2 kali dalam seminggu. Dari masalah itu ia mengembangkan potensi seni lukis anaknya dengan membuka sebuah arena, yakni ruang khusus mengembangkan seni anak. Peluang berhasil ia dapatkan ketika memutuskan pindah ke Sekolah Kembang dan satu tahun berjalan dengan akumulasi prestise bagi Ganara yang mendapatkan kapital sosial dan perluasan jaringan hubungan yang bisa dimobilisasi untuk memberi keuntungan kompetitif (mengacu pada Bourdieu, 2000: 237). Semua bentuk koneksi orang tua di Sekolah Kembang, jaringan media sosial antara satu *followers* dengan *followers* lainnya sebagai berhasil dikapitalisasi oleh Ganara dengan pesan bahwa pendampingan orangtua ke anak dalam berkarya akan mendorong kepercayaan diri anak dan mengasah kreativitas dengan maksimal.

Ganara masuk ke dalam pembentukan hubungan atau pertalian antara gagasan psikologi dengan seni rupa. Hubungan asosiasi antarkedua profesi ini menghasilkan kegiatan mengasah pancaindra anak, sejalan dengan teori Piaget sering disebut *genetic epistemology* (epistemologi genetik) yang melacak perkembangan kemampuan intelektual dan memperlihatkan bahwa genetika mengacu pada pertumbuhan yang diperoleh selama hidup dan bukan semata warisan biologis atau keturunan (B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson, *ibid*).

Pada penelitian ini penulis berfokus pada praktik pedagogi berbasis kreativitas pada tahap usia 3-4 tahun. Stimulasi perkembangan paling dasar menurut teori kognitif Piaget adalah perkembangan sensorimotor. Metode sensorimotor pada Ganara merupakan sarana anak mengenal dan memahami dunia melalui tindakan inderawi anak terhadap lingkungan sekitar anak yang direspon secara artistik. Meskipun tergolong dalam tahap perkembangan kognitif sensori motorik dalam teori Piaget untuk usia 0 – 2 tahun dan tahap pra-operasional usia 2–7 tahun (Paul Suparno, 2001:12), praktik Ganara memperluasnya dengan perkembangan bermain sensorimotor melalui kelas *early art sensory* pada tahap usia 1.5 – 3 tahun dan tahap praoperasi melalui kelas *Fine Motor Fun Class* pada tahap usia 3-4 tahun. Pembagian kelas ini dilakukan berdasarkan kemampuan anak menerima instruksi dan kesiapan mental anak. Kesiapan ini diketahui melalui observasi Ganara dan uji coba di beberapa sesi: jika usia 1,5 sudah lebih mudah menerima instruksi dan berkomunikasi dua arah, maka sang anak dapat masuk ke dalam kelas *early art sensory*. Ada beberapa kasus anak umur 3 tahun yang seharusnya sudah berkembang

konsep intuitifnya dengan penggunaan bahasa, mengungkapkan suatu hal yang tidak sedang dilihat, dan membicarakan sesuatu hal tanpa terikat ruang dan waktu, tetapi tidak terjadi saat observasi. Terhadap kasus semacam ini, anak tersebut dimasukkan ke kelas *early art sensory*. Tahapan kelasnya dimulai dengan kegiatan *storytelling* dan kemudian *sensory play*. Waktu durasi pembelajaran 1 hingga 2 jam; tiap pertemuan dengan tema baru yang dinarasikan selaras dengan praktiknya nanti di materi *sensory play*.

Saat memulai kelas untuk perhatian peserta didik, ada pengenalan tema melalui sebuah cerita menarik. Dengan metode bercerita (*storytelling*), peserta didik dirangsang untuk menambah kosa kata baru, misalnya dengan menanggapi cerita atau melalui tanya-jawab dengan pendekatan-pendekatan bermain. Pola komunikasi pengajar mengutamakan segi persuasif dan bertutur dengan intonasi yang jelas. Saat mengawali kelas, pengajar menyampaikan identitas dirinya sebagai pendidik dan pendamping selama kelas berlangsung melalui kisah yang berkesan sehingga nama pengajar akan menjadi terus diingat oleh peserta didik. Selain itu pengajar menceritakan tujuan bermain hari ini dan memberikan wawasan yang menyenangkan tentang pengalaman bermain sambil belajar di Ganara. Memasuki materi *storytelling* peserta didik dikenalkan dengan buku cerita yang tidak seperti biasa – seringkali buku impor yang berbahasa Inggris dan dinarasikan kembali oleh pengajar dalam bahasa Indonesia. Selain mengembangkan bahasa dan kognitif anak, pengajar menyisipkan nilai-nilai khusus seperti: empati, nilai-nilai budaya Indonesia, dan toleransi atas perbedaan-perbedaan manusia dengan yang lain. Selain itu disisipkan pula nilai-nilai yang berkaitan dengan manusia dan lingkungannya atau makhluk hidup lain. Materi cerita juga memberikan sejumlah nilai-nilai khusus yang terdapat di dalam buku, seperti pengetahuan sosial dan moral. Dalam melatih anak belajar mendengarkan apa yang disampaikan, pengajar membangun komunikasi dua arah dengan menanggapi komentar peserta dan menggali hal yang menarik dan diminati peserta.



Gambar 1. Ruang untuk kegiatan Storytelling di Ganara-Sekolah Kembang, Kemang.
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)



Gambar 2. Poster Kegiatan Early Art Sensory – bermain sensori tahap usia 1.5 - 3 tahun.
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)



Gambar 3. Kegiatan Storytelling – Ganara sebagai fasilitator di Museum MACAN
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)

Selaras dengan pertimbangan kreativitas anak, Ganara menyiapkan ruang belajar yang menghadirkan suasana menyenangkan. Ganara membangun arena aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dinamis, modern, dan nyaris menuju pada berbagai bentuk penyeragaman sikap mental kreatif. Gambaran atas fasilitas ini membentuk tuntutan imajinasi

Ganara Art School yang artistik dan edukatif. Maka, arena tersebut didesain sebagai ruang gerak anak yang membantu peserta didik bersosialisasi dengan sebayanya. Arena tersebut biasa digunakan saat istirahat, menjelang kelas bermain sensori, dan saat selesai kelas. Terkadang pula digunakan di saat kelas sensori diperlukan keluar kelas, misalnya bermain sensori dengan air. Dengan itu, arena bermain mendukung materi selanjutnya, yaitu memberikan konten *storytelling* dalam metode *sensory play* dengan maksud menghubungkan cerita dengan permainan yang bisa dirasakan indera peserta didik atas gambaran cerita tersebut.



Gambar 4. Arena bermain luar ruang di Ganara-Sekolah Kembang, Kemang.
(sumber: [instagram.com/ganaraartstudio/](https://www.instagram.com/ganaraartstudio/))

Pengalaman sensori dalam melihat, mendengar, dengan melibatkan tindakan motorik seperti menggapai dan menyentuh diarahkan dalam kelas *early art sensory*. Kelas itu menekankan proses menerima sensasi untuk diolah dan diartikan sehingga menghasilkan reaksi. Contohnya adalah cerita tentang toleransi antarsesama yang disampaikan lewat praktek sensori meraba permukaan dua media, yakni kapas dan spons yang bertekstur kasar. Kalau kita menyampaikan pendapat dengan cara yang baik, lembut atau tidak kasar maka rasanya seperti menyentuh kapas, dan sebaliknya jika menyampaikan pendapat hingga menyakiti perasaan orang lain rasanya tidak menyenangkan seperti menyentuh spons bertekstur kasar. Materi lain pada pengenalan rasa marah dan senang diilustrasikan dengan gunung berapi dan awan cerah: gunung berapi dengan dominasi warna merah menyimbolkan perasaan marah dan awan cerah dengan langit biru, terang dan keputih-putihan memberikan kesan ketenangan dan kedamaian.

Kedua simbol perasaan tersebut dipraktikkan secara manual, dengan menempelkan kertas bertekstur pada kertas gambar yang sudah disediakan: dengan tekstur kertas yang bergelombang untuk simbol gunung berapikan kertas yang rata untuk simbol awan. Proses ini merupakan proses dasar otak yang merasakan setiap input sensasi dari tubuh dan media sekitar yang kemudian diolah dan ditampilkan dalam bentuk perilaku-perilaku yang tepat. Proses ini akan mempengaruhi kesiapan dan kemampuan anak dalam pembelajaran dan peran aktif peserta didik pada aktivitas sehari-hari. Ganara mengasah kepekaan anak melalui seni saat anak sudah memasuki dunia prasekolah dengan harapan agar semua anak bisa menjalani aktivitas sehari-hari sambil menjelajahi dan berinteraksi dalam lingkungan mereka dengan mudah.



Gambar 5. Ganara mengisi kegiatan seni di Indonesia Maternity, Baby & Kids Expo; Storytelling, Sensory Play, Art & Craft (sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)



Gambar 6. Ganara mengisi kegiatan seni di Senayan City: Stimulasi Sensori Anak dengan Seni (sumber: www.instagram.com/titajumaryo/)



Gambar 7. Poster Instagram Early Art Sensory
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)



Gambar 8. Permainan sensorik dan melukis dengan kapas atau bulu halus
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)

Masalah sensori seringkali menjadi hambatan dan gangguan dalam proses belajar anak saat mereka memasuki dunia sekolah. Masalah sensori dapat dialami oleh siapa saja, bukan saja oleh anak yang tergolong berkebutuhan khusus namun dapat pula dijumpai pada anak yang terlihat normal. Melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan orang tua yang mengkursuskan anaknya di Ganara diperoleh keterangan bahwa pengetahuan tentang latihan motorik (salah satunya latihan sensorimotor yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak) menjadi tantangan tersendiri ketika hendak diterapkan dalam aktivitas bersama anak di rumah. Salah satu tantangannya menyangkut materi dan waktu. Umumnya materi latihan sensorimotor anak meliputi koordinasi pengalaman menggapai media permainan, gerakan tubuh, keseimbangan tubuh dan menyentuh aneka objek yang berbahan kasar, lembut, keras, lunak, lengket, berminyak dan lain sebagainya. Sejalan dengan keterampilan itu ada kemampuan sensorik yang perlu distimulasi dari aspek melihat, sentuhan atau rabaan, pendengaran dan kemampuan memproses informasi secara fisik lewat tubuh, ekspresi, dan juga kontrol. Di sinilah terletak keterbatasan orang tua dalam memfasilitasi kegiatan sensorimotor di rumah, khususnya kesulitan dalam membuat materi ajar sesuai

tahapan usia anak, menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menjalani proses dengan suasana hati yang menyenangkan antara orang tua dan anak.



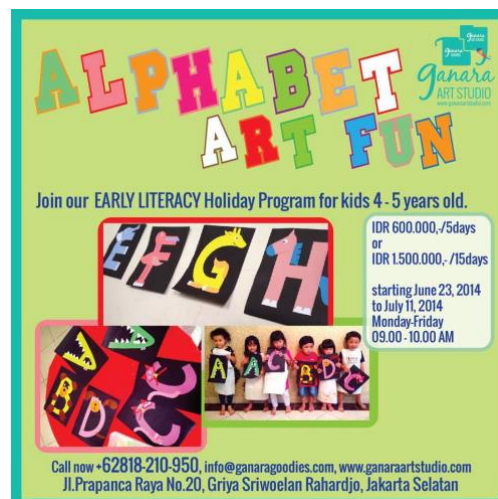
Gambar 9. Dokumentasi Ganara di Instagram. Foto konten berupa fasilitas, ruang bermain, dan hasil karya peserta didik.

(sumber: [instagram.com/ganaraartstudio/](https://www.instagram.com/ganaraartstudio/))

Hasil survei 15 orang tua dari 20 kuesioner, persoalan waktu menjadi sebuah tantangan bagi orang tua dalam mempersiapkan materi ajar di rumah, seperti menjalani proses anak beraktivitas bebas hingga menyelesaikan dan membersihkan alat-alat atau media yang dipakai dalam eksplorasi belajar anak. Waktu sensorik yang cukup lama dan terbilang tak menentu memang memerlukan kesabaran karena perlu menyesuaikan dengan suasana hati anak. Oleh karena itu, dalam upaya menstimulasi perkembangan pancaindra anak orang tua merasa perlu memanfaatkan lembaga seni nonformal sebagai penunjang pendidikan anak usia dini. Tahun 2014 - 2015 Ganara mengawali debutnya di media sosial dengan meletakkan seni sebagai wahana pendidikan anak usia dini. Gambaran karya-karya seni anak memberikan wawasan baru kepada *viewer* dan *followers* Ganara di linimasanya. Tampilan hasil karya tiap anak dijadikan *feeds* di Facebook dan Instagram yang menceritakan tumbuhnya kreativitas dalam proses perkembangan anak. Hal ini juga diakui mayoritas responden. Tahun 2013 hingga

akhir 2014 hanya Ganara yang membuka studio seni membuat berbagai macam aktivitas seru untuk anak *Art Playdate*. Selain itu, hal ini juga pernah diberitakan pada artikel detik.com 16 Januari 2015 – dengan judul “Ganara Art Studio, Oase (Belajar) Seni di Kemang” – bahwa Ganara Art Studio menempati salah satu wilayah yang dipenuhi oleh galeri seni dan tempat tongkrongan anak muda di Jakarta Selatan,. Diberitakan juga bahwa studio seni anak ini memiliki banyak peminat terutama di akhir pekan, salah satunya berkat lokasinya yang strategis sehingga mendorong bahkan banyak anak ekspatriat untuk turut mendaftar.

Dengan tumbuh pesatnya peminat, program terbagi menurut standar yang ditetapkan berdasarkan observasi saat peserta didik mengikuti *trial class*. Adapun klasifikasi kelas yang tersedia di Ganara Art Studio adalah sebagai berikut. *Pertama, Early Art Sensory* atau kelas sensorimotor yang dirancang untuk merangsang kemampuan motorik sensorik halus dan membantu meningkatkan kemampuan berbicara dan sosial peserta didik berusia 1,5 - 3 tahun. Selama 1 jam 30 menit anak-anak akan mengeksplorasi berbagai aktivitas kreatif melalui: materi bercerita, permainan sensori, dan seni kerajinan. *Kedua, Junior Art Club* atau kelas seni untuk anak-anak usia 3-4 tahun yang berfokus meningkatkan keterampilan motorik anak-anak baik melalui kegiatan memasak maupun seni dan kerajinan (*art & craft*). *Ketiga, kelas Fine Motor Fun* untuk anak-anak usia 4 - 8 tahun yang berfokus meningkatkan keterampilan motorik anak-anak baik melalui kegiatan memasak, melukis, maupun seni dan kerajinan (*art & craft*). Terakhir adalah kelas *Kids Painting* untuk usia 7 - 12 tahun dan *Kids Painting Junior* untuk usia 4 – 6 tahun yang merupakan kelas melukis untuk melatih konsentrasi anak-anak dan meningkatkan kemampuan teknik seni kreatif. Dalam kelas terakhir itu anak belajar menghargai dan mengapresiasi seni.



Gambar 10. Poster elektronik 2013 yang diterbitkan di media sosial Ganara.
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)



Gambar 12. Poster elektronik 2014 *Ganara Holiday Program* yang diterbitkan di media sosial Ganara
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)

Gambar 11. Poster elektronik 2014 *Alphabet Art Fun*, kegiatan *holiday program* untuk klub seni kesiapan sekolah.
(sumber: www.instagram.com/titadjumaryo/)



Gambar 13. Poster elektronik 2015 *Ganara Fine Motor Fun* yang diterbitkan di media sosial Ganara
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)

Kembali pada fokus peneliti di tahapan usia 3-4 tahun, metode sensori di Ganara masih digunakan untuk tahapan usia ini, sekalipun dengan tujuan berbeda dibandingkan dengan apa yang ingin dicapai dalam permainannya. Merujuk pada teori Erik Erikson mengenai teori perkembangan dan kepribadian, pada periode inilah anak belajar bagaimana merencanakan dan melaksanakan tindakannya. Resolusi yang tidak berhasil dari tahapan ini akan membuat anak takut mengambil inisiatif atau membuat keputusan karena dibayangi oleh kesalahan. Anak memiliki rasa percaya diri yang rendah dan tidak mau mengembangkan harapan-harapan ketika ia dewasa. Bila anak berhasil melewati masa ini dengan baik, maka ego berhasil menetapkan tujuan dalam hidupnya (Crain, William, 2007). Jika direfleksikan pada kegiatan bermain Ganara, ada upaya peserta didik mengenal, memahami bermain fungsional dimana peserta didik belajar melalui panca indranya dan hubungan fisik dengan lingkungan atau teman sebayanya. Program dan metode pengajaran yang berkelanjutan atau yang biasa Ganara gaungkan sebagai "sensori integrasi" ini menjadi keunggulan Ganara dibandingkan sanggar seni lainnya, menurut hasil

wawancara Tita Djumaryo. Pengajar memiliki peran penting sebagai penanggung jawab kegiatan di kelas, membuat kegiatan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi, mendorong semangat peserta didik. Dalam penyampaian materi keterampilan seni atau biasa disebut *art and craft*, pengajar selalu mengajak peserta didik untuk berdialog dengan memberikan petunjuk singkat tentang karya apa yang akan dibuat dengan tujuan agar anak berpikir kritis ketika melihat bahan dan material yang telah disiapkan dan menunjukkan rasa percaya diri dengan menyampaikan pendapat. Selama berlangsungnya proses pembuatan karya oleh peserta, pengajar tetap melihat dan memperhatikan masing-masing peserta didik dan memotivas mereka untuk menyelesaikan karya masing-masing, sambil memberikan masukan atau arahan yang kiranya diperlukan tanpa memaksa peserta didik.

Dalam proses pembuatan karya, peserta didik bekerja secara mandiri di dalam kelas. Apabila ada anak yang mengalami kesusahan dalam mengerjakan, pengajar tidak secara langsung membantu, tetapi memberikan dorongan agar anak mampu melakukan dengan usahanya sendiri. Pendamping berperan agar anak dapat lebih berani berekspresi dan beresplorasi tanpa harus memikirkan nilai atau mempunyai rasa takut atau malu. Selain itu, mereka memberikan ruang agar anak bebas atau bisa dengan tenang mengeluarkan idenya dan menggunakan imajinasi seluas-luasnya. Bahan dan alat yang hendak dipakai tersedia dalam satu baki yang telah disiapkan. Peralatan seni yang dipakai dan sarana yang diperlukan untuk tujuan merangsang dan mengasah kreativitas anak sudah tersedia sehingga peserta didik tinggal berkreasi secara bebas dan menafsirkan secara kreatif petunjuk dari pengajar.

Aktivitas *art and craft* itu membutuhkan waktu 1,5 jam dengan yang dijadwalkan satu kali pertemuan dalam seminggu, dengan beberapa pilihan hari dalam satu minggu. Waktu pelajaran ini cukup untuk mengajak peserta didik mengenal inderanya dengan menjelajah dan menggali objek yang memungkinkan mereka membangun pemahaman dan mendapatkan pengetahuan baru. Salah satu contoh karyanya adalah rancangan karakter berwajah singa. Pelaksanaan aktivitas *art and craft* dimulai dengan menampilkan atau demonstrasi secara singkat sebuah karya yang akan dibuat peserta didik. Selain itu, pelaksanaan kegiatan juga dimulai dengan memberikan peraturan yang dibuat berdasarkan kesepakatan antara pengajar dan peserta didik, misalnya menjaga dan menggunakan barang-barang yang sudah disiapkan di atas meja masing-masing, duduk di kursi masing-masing, dan aturan sederhana lainnya agar kelas berjalan kondusif. Setelah itu peserta didik menyebut aturan selama kegiatan secara

bergantian. Orang tua tidak diikutsertakan; mereka dipersilakan menunggu di ruang yang berbeda.

Pada permulaan pelajaran, peserta didik dibimbing lewat arahan dan langkah-langkah kerja. Di sini peran pengajar terletak dalam pembangunan keterikatan emosional saat anak tengah merancang karyanya, antara lain dengan ikut mengekspresikan emosi lewat memberikan saran dan usulan, serta mengikuti keinginan anak dan mencermati apa yang sedang anak ekspresikan dengan karyanya.



Gambar 14. Poster elektronik klub seni kesiapan sekolah untuk 3-4 tahun.
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)



Gambar 15. Poster elektronik Art & Craft yang dijadikan promosi untuk kegiatan untuk klub seni kesiapan sekolah.
(sumber: www.instagram.com/titadjumaryo/)

Dalam pelaksanaannya, peralatan yang sudah disiapkan Ganara antara lain gunting, cat warna dasar (merah, kuning, biru), warna putih dan hitam, palet, kuas, piring kertas, kertas manik, dan mata mainan. Material kertas warna yang sudah disiapkan sudah dibentuk dengan garis titik-titik berpola muka singa. Di awal kegiatan membuat karakter muka singa, peserta didik menempelkan muka singa yang sudah dibentuk dan mata mainan di atas piring kertas, menggunting kertas manik lalu menentukan posisinya untuk ditempel setelah itu mulai melukis dengan kuas untuk mewarnai rambut singa dengan mencoba campuran warna untuk mendapatkan komposisi warna terang. Pola melukis dengan varian warna ini bersifat bebas: ada peserta didik yang membentuk garis lurus, ada pula yang bergelombang atau berliku-liku tak

beraturan. Setelah semua selesai peserta didik dapat merasakan tekstur dari ketebalan warna yang ia lukiskan dan macam-macam testur kertas yang ia tempel. Kegiatan *art and craft* ini berlangsung selama 90 menit. Dalam waktu tersebut peserta didik mengeksplorasi berbagai media dan bahan yang disediakan untuk menghasilkan suatu karya yang bisa mengekspresikan dirinya.

Setelah kegiatan *art and craft*, *pelajaran* dilanjutkan dengan pembahasan yang merupakan bagian dari mengingat kembali yang dilakukan pengajar saat peserta didik selesai melaksanakan proses kegiatan. Dalam proses pembahasan ini juga pengajar meninjau perkembangan masing-masing peserta didik dalam menceritakan prosesnya, mengungkapkan perasaan, kesulitan dan kemudahan dari proses hingga menjadi hasil karya. Setelah itu peserta didik mengikuti arahan pengajar untuk mengeringkan karya dan mencuci kuas dan palet setelah selesai. Berdasarkan pengamatan atas kegiatan ini, dapat disimpulkan keberadaan nilai-nilai yang mungkin tidak didapat dari peserta didik jika kegiatan ini dilakukan di rumah, yakni bahwa menceritakan hasil karyanya di depan teman sebaya menunjang perkembangan kepercayaan diri peserta didik. Orang tua sebagai pendamping juga belajar memberikan pujian atau penghargaan dengan kata-kata sederhana ketika anak berhasil mencapai atau selesai membuat rancangannya.



Gambar 16. Poster elektronik – membuat bendera dengan inisial nama masing-masing anak. Membuat tempat pensil dari karton tisu. (sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)



Gambar 17. Poster elektronik, Hari Kesenian yang sibuk di Ganara Studio. (sumber: www.instagram.com/titadjumaryo/)

Pelajaran diakhiri dengan sesi foto bersama. Para peserta didik berpose menunjukkan hasil karyanya, lalu foto bersama antara peserta didik dan teman sekelasnya dengan memegang karya akhirnya masing-masing. Orang tua dan pengajar juga ikut bersama dalam sesi foto tersebut. Peneliti melihat ada banyak rangkaian pengaruh besar pada konsep kognitif dalam perkembangan kepribadian, bahwa peserta didik menetapkan identitas permasalahan melalui karya seni. Awal mula perkenalan dengan *storytelling*, peserta didik belajar menjadi pendengar yang baik, dibantu pengajar mengembangkan imajinasinya, dikenalkan dengan berbagai karakter unik yang ada dalam cerita. Selama proses ini, terlihat bagaimana peserta didik mengungkapkan dengan gerak muka terkejut, senang, dan perasaan lainnya. Hal ini dilanjutkan dengan pemberian materi *sensory play* yang seringkali dijadikan bagian dari materi *art and craft*. Di situ proses menerima sensasi muncul dari bahan dan perlengkapan seni yang telah disiapkan. Peralatan tersebut merangsang peserta didik untuk menyentuh dan mencobanya, memegang alat lukis dan mengeksplorasi tiap alat atau bahan yang dipakai. Pengajar menstimulasi kecakapan atau kemampuan terampil yang berhubungan dengan fungsi pada semua indra di dalam tubuh. Pengalaman sensori pada aktivitas seni menjadi wahana bermain.

Peserta didik dapat merasakan sensasi suara dari cerita karakter yang akan digambarkan. Hal ini mengasah persepsi visual anak, melatih gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi, mengeksplorasi penglihatan dari tiap cuplikan video yang divisualkan, memahami warna yang dicampur atau dikombinasikan, merasakan sentuhan kuas dengan tekanan keras dan lembut, hingga sentuhan material kertas dari tiap jenis dan varian teksturnya. Melalui permainan indera semacam ini peserta didik dapat terstimulasi secara sensori sehingga menumbuhkan ekspresi kreatif dan membangun kepercayaan diri. Bahkan Ganara seringkali memperluas wilayah sensorik pada indera peraba, penciuman dan pengecapan. Dalam salah satu programnya, *Fun Kids Learning Activities*, Ganara memberikan pengalaman *cooking, painting, art & craft* dalam satu aktivitas bermain. Agar memuaskan semua indera, peserta didik diajarkan membuat kue atau makanan kering, bekerja mulai dari mengolah bahan makanan, meraciknya dan membuat adonan hingga menghias makanannya.



Gambar 18. Kelas *cooking, painting, art & craft*.
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)

Ganara ART STUDIO
www.ganaraartstudio.com

FINE MOTOR FUN CLASS

club kembang

3.5 - 8 YEARS OLD

IDR 150.000 per session
IDR 1.000.000 per 8 sessions package

COOKING PAINTING ART & CRAFT

MAGIC PAINTING

do you think oil and paint are good company? find out with us! magic painting to make, marvellous muffins to bake

30 NOVEMBER - 05 DECEMBER 2015

FESTIVE FIREWORKS

crackling and popping. who doesn't love fireworks? grab some cookie while watching these spectacular scenery.

07-12 DECEMBER 2015

STUDIO #1
SEKOLAH KEMBANG
JALAN KEMBANG 2 No.1
every

STUDIO #2
PRANA SATYA
LEARNING CENTER
CILANDAK KKO
every

DAY 13.00 - 14.30
URDAY 10.00 - 11.30

REGISTER TO:
ganaraartstudio@gmail.com

THURSDAY 13.00 - 16.30

Gambar 19. Kelas *fine motor fun* dengan aktivitas *cooking painting art & craft*.
(sumber: www.instagram.com/titadjumaryo/)



Gambar 20. Peserta didik tengah berseni melukis hati menggunakan pompom berbulu yang dicelupkan ke tinta.
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)



Gambar 21. Membuat kue-kue pohon.
(sumber: www.instagram.com/titadjumaryo/)

Ganara memberikan ruang bagi anak usia dini untuk berkespresi diri. Ruang itu terbentuk dari dua bidang, yakni seni dan psikologi yang bertemu dalam proses edukasi anak. Agar ruang ini terus bermakna, diperlukan kedalaman aktivitas yang mengasah kepribadian anak, keberadaan ruang kreatif membuat para orang tua mencapai rasa bangga melihat hasil karya yang dibuat dari kepiawaian inderawi anak. Hasil riset peneliti dalam hal ini menunjukkan bahwa apa yang dipilih orang tua ketika memilih lembaga seni rupa ini merupakan bagian dari kepentingan orang tua mencari cara stimulasi perkembangan anaknya, sebuah proses yang ternyata membuka pengetahuan baru tentang aktivitas sederhana yang mudah diterapkan sehari-hari. Hal ini berimplikasi ke persaingan antarorang tua di lingkaran pertemanan. Apa yang ditampilkan pada tiap postingan anak dengan aktivitasnya memberikan pengaruh yang cukup signifikan pada orang tua lain, yakni bahwa bermain bebas merupakan kebutuhan dan strategi pengembangan diri anak. Selain itu, tumbuh pula prestise kegiatan seni sebagai pemantik kreativitas anak.

4.3 Psikologi Kreativitas

Ganara mulai dirintis bulan Oktober 2013 silam, lokasi awalnya di Jalan Prapanca Raya, Jakarta Selatan lalu pindah ke Sekolah Kembang, di Kemang Jakarta Selatan. Mayoritas orang tua mengetahui Ganara melalui media sosial. Saat itu program yang populer adalah kelas *Early Art Sensory* dengan cakupan umur antara 1,5 tahun sampai 3 tahun. Para orang tua memperoleh informasi dari lingkaran pertemanan di media sosial yang dibagikan dan muncul di tiap linimasa, lalu masing-masing individu mengikuti (*follow*) akun Ganara. Data yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari keseluruhan anak yang mengikuti kelas *school readiness art club* pada tahapan 3 sampai 4 tahun mayoritas telah mengikuti kelas terdahulu, yaitu *Early Art Sensory*.

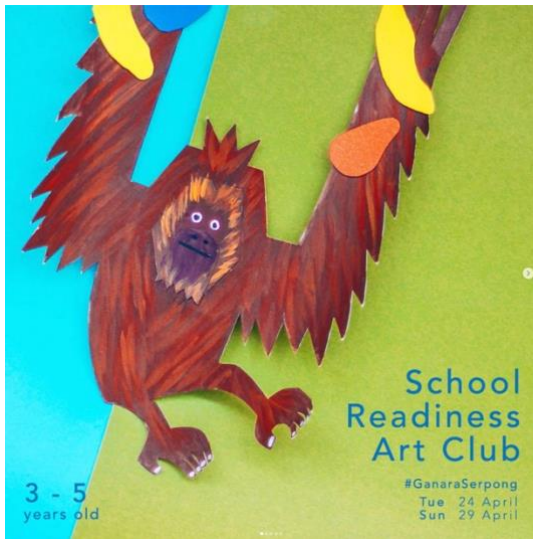
Meski isu kreativitas sudah terjadi sejak dulu, tetapi keberadaan media sosial membuatnya semakin marak di kalangan orang tua. Dari 15 orang tua yang peneliti wawancara, 12 orang tua mengetahui adanya lembaga seni rupa non-formal di Kemang, Jakarta Selatan, melalui media sosial, yakni Facebook dan Instagram, sedangkan tiga orang tua di antaranya dari teman atau komunikasi langsung. Sebagian besar responden juga menyatakan bahwa pada tahun 2014 hingga 2015 di Jakarta belum ada kegiatan seperti yang digelar oleh Ganara. Keterangan lainnya menyebutkan bahwa lembaga seni rupa non-formal ini diikuti banyak orang

tua yang berprofesi artis atau seniman, pemain film, penyanyi, produser, sutradara, dan tokoh-tokoh pekerja seni dan kreatif yang mempunyai *followers* cukup banyak di media sosial. Tiap unggahan yang menyertakan gambar, video, atau sepotong informasi tentang anaknya di Ganara beredar dengan cepat dan luas dari satu pengguna media sosial ke pengguna media sosial yang lain, sehingga Ganara cukup dikenal sebagai *art playdate* yang kekinian saat itu.

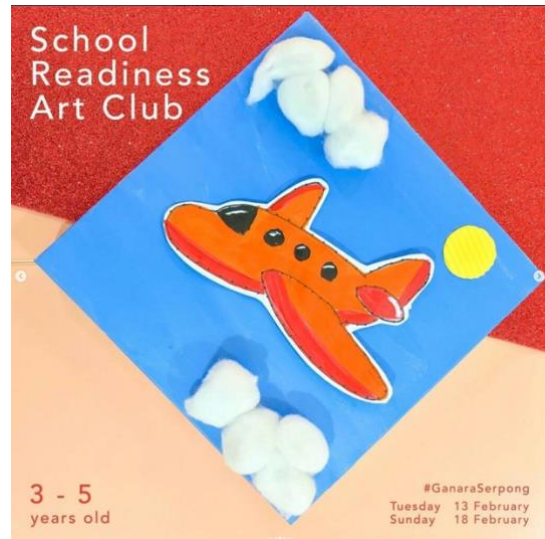
Hubungan antara seniman dengan dunia sekelilingnya menciptakan relasi-relasi baru. Oleh karena rangkaian kegiatan keterampilan anak yang melibatkan imajinasi dan kreativitas, pemikiran abstrak, penalaran logis, dan pemecahan masalah, kegiatan keterampilan yang non-konvensional tersebut menarik perhatian para orang tua baru. Salah satunya karena berisi pesan baru bahwa pengembangan potensi anak dapat dilakukan dengan bermain. Hal ini memiliki pertalian dengan pola asuh, yakni bagaimana memberikan stimulasi yang tepat bagi anak sesuai tahapan usianya. Ganara sebagai lembaga seni non-formal mengutamakan perkembangan kognitif dan simbolik yang melibatkan perolehan pengetahuan dan keterampilan anak untuk memproses dan menggunakan informasi dengan cara yang berarti. Fokus ini membuat hasil karya peserta didik menjadi aset yang dapat dikomodifikasi sebagai produk promosi. Hasil keterampilan peserta didik ini merupakan salah satu komponen dari dimensi kepuasan orang tua. Dimensi kepuasan orang tua dapat menjadi indikator dari kesuksesan Ganara sebagai lembaga seni anak.

Ganara mengasah kreativitas dengan mengekspos *sensory play*, *art and craft*, dan *painting or cooking* lewat kegiatan seni, menyajikan materi permainan kreatif yang dapat dilakukan bersama dengan orang tua. Dengan itu Ganara ingin menunjukkan kualitas yang dimiliki, bahwa pengajar dengan fasih mengelola kegiatan *creative play*, memberikan dorongan atas proses mengembangkan keterampilan motorik halus, memberikan pujian sambil tetap kritis dalam merangsang imajinasi, serta menentukan waktu yang digunakan dalam setiap rancangan di tiap pengembangan inisiatif anak, mampu memfasilitasi kebebasan berekspresi sesuai hati sebagai sarana melepas ketegangan pribadi anak. Selama menemani atau memantau dari luar kelas, orang tua juga ikut merasakan suasana kreativitas anak. Karya yang dipajang di luar kelas selain sebagai tampilan estetika ruang juga menunjukkan portofolio Ganara sebagai lembaga seni rupa yang menghargai tiap proses anak berkreasi sesuai tahapan usianya dan ikut berempati dengan kesulitan anak dalam menjalani prosesnya.

Selain orang tua menjadi paham atas perkembangan anaknya, proses pedagogi dari pengajar juga bisa diikuti dan bisa diterjemahkan dalam aktivitas saat berada di rumah. Pengalaman nyata yang dirasakan sendiri oleh indera peserta didik dan orang tuanya terus dibangun dan didekatkan. Apa yang dibangun Ganara adalah program yang mengajarkan keberagaman dan berpikir kritis serta kreatif ke anak-anak dari usia dini. Ganara menggunakan pendekatan seni untuk menyampaikan nilai pembelajaran. Hal ini mengkonfirmasi teori Piaget yang kerap disebut epistemologi genetik, yakni bahwa perkembangan kemampuan intelektual lebih banyak ditentukan oleh interaksi dengan pengalaman alih-alih ditentukan oleh faktor biologis (keturunan) (B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson, 2010: 325). Menurut Piaget, anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal si anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotor ini. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata itulah yang dapat direspons oleh si anak, dan karenanya kejadian itu akan menentukan batasan pengalaman anak. Skemata Piaget tersebut sama seperti pembelajaran tentang representasi benda terbang, misalnya, pada rancangan karya peserta didik Ganara. Dari seperangkat persepsi pesawat terbang yang diceritakan melalui instrumen audio-visual, antara lain dalam suara mesin jet di udara dan bagian objek sayap pesawat di udara yang terlihat hanya sebagian, dapat dirangsang kesadaran anak tentang aspek lainnya yang mengindikasikan keberadaan sesuatu di langit yang terbang seperti awan. Melalui ide tersebut ada aksi yang diasosiasikan peserta didik dengan tebakan masing-masing. Di sini skemata peserta didik berkembang sejalan dengan kapasitas pengalaman mengolah rasa dalam memahami cerita, mendengar suara dari audio presentasi, melihat objek bergerak melayang, dan memegang material yang menyimbolkan objek di langit.



Gambar 20. Poster elektronik – karya *art & craft* orang utan dengan kegiatan menggunting, mewarnai, dan membentuk.
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)



Gambar 21. Poster elektronik, karya *art & craft* Pesawat terbang dengan kegiatan menggunting, mewarnai, membentuk, dan menempel.
(sumber: www.instagram.com/titadjumaryo/)

Tema dan konteks yang selaras juga akan mampu memperkuat hasil kreasi berkat adanya proses pemerolehan dasar pemikiran. Seperangkat persepsi, ide, dan aksi selalu berkembang sejalan dengan kapasitas pengalamannya. Dalam perkembangannya pengetahuan awal peserta didik Ganara sebelumnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pengetahuan dan pengalaman baru. Contohnya adalah kegiatan *fine motor fun* di Mal Gandaria City, Jakarta Selatan, yang memberikan pengalaman bermain integratif berdasarkan tema taman dan konteks *hippest urban festival*. Acara yang diselenggarakan sesekali dan berkolaborasi dengan festival Park.inc ini merupakan kegiatan pembelajaran sensori integrasi yang disatukan dengan kegiatan seni keterampilan (*art & craft*). Walaupun rentang usia acara ini untuk tahapan 4 sampai 9 tahun tetapi peneliti melihat ada irisan umur 4 tahun yang bisa memberikan penjelasan kondisi peserta didik akan mampu mengerjakan beberapa tugas yang melibatkan interaksi antardisiplin ilmu. Lewat aktivitas inilah kepiawaian inderawi peserta didik diasah, yakni melalui sensori integrasi yang menggabungkan berbagai informasi dari 5 panca indera menjadi sebuah informasi yang utuh, yaitu sebuah karya seni. Pada tema *cactus craft*, peserta didik membuat lukisan dengan suasana padang gurun penuh kaktus. Di sana diberikan pelatihan keterampilan membuat pohon kaktus dengan aktivitas menggunting, menghias,

memberikan ornamen pendukung lainnya. Pada hari berikutnya kegiatan diisi dengan tema *fun foam* yang merupakan aktivitas melukis dengan *foam*, mencampur aplikasi warna dan memberi warna dengan busa warna-warni di atas media tas kain atau kanvas. Hari terakhir bertemakan *clay cration* yang mendorong anak berkreasi membuat bentuk apapun yang mereka suka dengan memakai material tanah liat. Dari serangkaian kegiatan Ganara itu, diselipkan juga kegiatan memasak atau membuat kue, dengan peserta berkreasi menghias makanannya untuk elaborasi indera peraba, pengecap, serta indera penciuman.

Peneliti melihat keberadaan jalinan yang menggambarkan proses peserta didik membandingkan latar belakang pengetahuan yang mereka miliki dengan informasi yang baru akan didapatkannya. Hal ini menentukan apakah informasi pengetahuan seni yang didapat akan masuk dengan baik pada memori peserta didik. Pada akhirnya setiap pengetahuan yang diserap dengan baik ini akan melekat kuat dalam memori dan pikiran peserta didik. Bisa jadi inilah tujuan rangkaian kreativitas dan keterampilan belajar yang ingin dicapai Ganara. Lembaga ini mensimbolkan sebuah prestise tersendiri yang merepresentasikan status sosial yang terkandung dalam ideal manusia kreatif, khususnya dengan acara publik yang digelar pada lokasi Mal di Jakarta Selatan dan tema festival yang ke-urban-an. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang mendorong orang tua mengetahui adanya lembaga seni rupa non-formal di Kemang ini dan memilih Ganara sebagai kunjungan atau mengisi waktu liburan di akhir pekan. Terdapat 6 responden dari 17 orang tua yang mengetahui keberadaan lembaga seni rupa non-formal untuk anak usia dini di Kemang dari kegiatan *off air* atau kegiatan yang bersifat di luar ruangan dalam rangka mempromosikan *branding* Ganara dan menjalin hubungan dengan khalayak dalam penyampaian pesan dan informasi.



Gambar 22. Poster elektronik – kegiatan integrasi dengan memasak, melukis, dan seni keterampilan.
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)



Gambar 23. Poster elektronik, urban festival dengan kegiatan *cactus craft*.
(sumber: www.instagram.com/titadjumaryo/)

Kesudahan pendapat peneliti dalam psikologi kreativitas di Ganara Art Studio ini bahwa, faktor eksternal atau lingkungan kebudayaan mempengaruhi kreativitas pribadi peserta didik. Sedangkan lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan menjadi pondasi awal budaya pola pikir anak mengembangkan kreativitas, jika budaya keluarga dan lembaga pendidikan memberi kesempatan bagi pengembangan kreativitas potensial anak secara adil, ia akan mencoba mengembangkan kreativitasnya dalam masyarakat. Ganara Art Studio mempersiapkan pribadi dengan proses mental yang memberikan pengaruhnya pada perilaku selama proses untuk menjadi dewasa dan memperbaiki prestasi juga meningkatkan produktivitas kerja pada masa dewasanya kelak. Proses Ganara Art Studio memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat dengan memfasilitasi sarana kebudayaan, contohnya peralatan gambar, bahan dan media seni rupa; keterbukaan terhadap kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat; pribadi yang berorientasi pada masa depan; memberikan hak dan kesempatan yang sama tanpa pembedaan perlakuan terhadap sesama warga negara; adanya interaksi berupa apresiasi bagi hasil karya kreatif peserta didik. Dengan demikian gagasan psikologi merupakan pertemuan yang khas dengan gagasan kreativitas, antara atribut psikologi perkembangan kognitif dengan kemampuan imajinasi sebagai bibit kreativitas.

4.4 Kreativitas dan Konteks Sosial Kapitalisme Pasca-Fordis

Apa yang dipraktikkan Ganara sebagai lembaga seni rupa non formal sebetulnya mencerminkan suatu industri kreatif yang dimana kreativitas itu sendiri sudah dijadikan komoditas. Bahwa praktek Ganara adalah semacam cerminan dari suatu usaha untuk melakukan komodifikasi terhadap kreativitas dimana saat itu permasalahan pada perkembangan anak muncul atas terganggunya perkembangan bahasa atau simbol, gambaran imaji, dan pengalaman fisik atau motorik juga sensoris atau yang berhubungan dengan pancaindra anak. Atas kesadaran itu sudah menjadi fitrahnya bahwa orang tua ingin selalu lebih unggul daripada orang tua yang lain, keunggulan orang tua dapat dilihat dari aspek seperti pendidikan anak. Aspek materi tersebut dapat diusahakan oleh setiap orang tua, paling penting dalam penentuan keunggulan pribadi anak daripada yang lain. Kepemilikan materi yang mengikuti pendidikan modern, serba indah dan syarat akannya hal yang baru dan berbeda dengan pendidikan konvensional akan menjadi tolok ukur nilai lebih daripada yang lain. Itulah awal mula budaya orang tua urban untuk menjadi berbeda (eksklusif), khususnya sebagai simbol menjadi bagian dari kebudayaan internasional – dimana orang tua banyak mengacu pendidikan yang orientasinya pada anak, memberikan kebebasan pada pilihan, bagaimana ia menciptakan kegiatan bermain dan berekspresi, bagaimana anak bercerita dan berimajinasi tentang ide-ide yang diinginkannya.

Masyarakat Jakarta Selatan salah satu masyarakat yang sangat dipengaruhi ke-urban-an, pasalnya kota ini memiliki fasilitas yang memadai serta gaya hidup serba modern yang membuat beberapa orang tertarik untuk respon atas tren baru. Bagian kota Jakarta ini bisa dibilang paling populer, representasi dari sebuah komunitas urban yang tidak terikat dari tradisi dan lebih multi kultural. Sementara itu Ganara Art Studio dikelilingi pusat perbelanjaan, kafe atau kedai kopi, *art shop*, galeri seni, dan mal. Masing-masing tempat tersebut mewakili perjalanan tiap individu-individu yang mengasyikkan dalam kancah gaya hidup Jakarta, begitu juga Ganara mengisi seni rupa di pundi-pundi Jakarta Selatan sebagai ruang kreativitas anak usia dini. Saat ini individu-individu tersebut telah menjadi orang tua, sebagai orang tua di generasi milenial sering dikaitkan dengan kemampuannya melakukan hubungan melalui jaringan internet dan menggunakan media sosial karena mereka tumbuh di tengah perkembangan internet yang semakin masif. Karena itulah, para orang tua milenial, khususnya di daerah dengan jaringan

internet yang lebih memadai, mendapatkan banyak informasi mengenai pendidikan dan kreativitas dari berbagai sumber di internet.

Di tengah arus kekinian Ganara Art Studio menyumbang kemajuan penting dalam sejarah pendidikan anak usia dini di Indonesia, tahun 2013 dan 2014 terbentuknya budaya urban akan halnya kreativitas anak usia dini di Kemang – Jakarta Selatan, secara khusus mengangkat budaya pendidikan seni rupa yang tidak tradisional melainkan memiliki nilai terobosan. Bermain anak secara utuh dengan kotor-kotoran, penuh cipratan tinta, mencoba eksperimen, menggunakan bahan-bahan yang berminyak, mudah lengket dan material pengajaran lainnya. Benar bahwa banyak diakui pendapatnya Ari Adriana dari salah satu orang tua yang mengikuti kegiatan Ganara – enggan melakukan permainan yang ada hubungannya dengan sensori juga eksperimen, alasannya sederhana karena membuat rumah menjadi berantakan, kotor dan tidak mudah untuk dibersihkan perabotan rumah tangganya. Perbedaan lainnya Ganara ialah Sensori integrasi yang disatukan dalam seni, Tita Djumaryo mengatakan: “Jangkauan usia yang bermacam-macam, cakupan tema pengajaran yang menitikberatkan pada sensori integrasi, dan aplikasi program yang mengajarkan keberagaman dan berpikir kritis serta kreatif ke anak-anak dari usia dini” – terlihat jelas bahwa Ganara menempatkan jasa pada keunggulan jangkauan usia dan tema pengajaran, kualifikasi pada aplikasi program sebagai keunggulannya. Selanjutnya ia menyatakan “Perubahan Sosial yang didirikan sejak 2014 oleh Ganara.Art kami percaya bahwa semua anak Indonesia berhak mendapat kesempatan untuk mengekspresikan diri dan diapresiasi, yang dapat diperoleh lewat seni,” ujar Tita. Pernyataan ini disampaikan saat terbentuknya program UNTUK.INDONESIA merupakan inisiasi kolaboratif Paragon Technology and Innovation (Paragon), Ganara Mariberbagi Seni (GanaraArt) dan Pemimpin Indonesia (Pemimpin.id) bersama konsorsium Rumah Wijaya untuk menggerakkan perubahan baik di tengah masyarakat.

Pemikiran tersebut nampak pada promo iklan *feeds Instagram* Ganara Art Studio yang relatif sederhana dan menampilkan lebih banyak gambaran karya-karya dengan peserta didiknya, daripada menampilkan tataran informasi yang melalui kajian teori perkembangan anak apalagi bujukan dan janji manis seperti model iklan yang sensual. Tampilan *feeds Instagram* Ganara tidak berbelit-belit, menekankan pada simbol-simbol yang ditampilkan di tiap foto, yaitu karya seni sebagai simbol kreativitas dan anak mengenakan celemek (apron) bertuliskan Ganara sebagai simbol praktek kultural. Disini peneliti melihat adanya makna identitas yang diproduksi sebagai nilai pembaruan dari metode pengajaran yang ditawarkan Ganara melalui sensori

integritasnya dan *creative play*-nya. Secara pembedaan dari cara Ganara bagaimana pribadinya mengekspresikan diri dalam merangsang peserta didik dan mengespresikan citranya seperti menampilkan peserta didik berpose menggunakan celemek putih yang terdapat logo Ganara, hal ini berhubungan dengan budaya berpakaian, yang mana dahulu celemek (apron) ialah kain yang digunakan setelah pakaian untuk melindungi bagian depan badan dari noda makanan kini menjadi status sosial seniman berkreasi yang mempunyai citra dari seragam suatu lembaga yang menggambarkan kehangatan, kepraktisan, dan kenyamanan. Uraian peneliti tersebut tentang diferensiasi yang selama ini mampu menarik perhatian orang tua, dengan demikian membuatnya unggul dan Ganara selalu memproduksi perbedaan yang sentimental atau bersifat menyentuh perasaan antara memaknai keindahan karya anak dengan perubahan sosialnya.



Gambar 24. Peserta didik berpose mengenakan celemek dengan karyanya sebuah teropong yang dibuat melalui keterampilan kertas. Ini salah satu foto template yang banyak dipakai media massa dalam pemberitaan Ganara.
(sumber foto: ganara.art)



Gambar 25. Poster klub seni kesiapan sekolah. Peserta didik tengah bermain sensori dengan mengenakan celemek.
(sumber: www.instagram.com/ganaraartstudio/)

Strategi diferensiasi dari apa yang telah diungkapkan peneliti, berpotensi mengarah makna yang lain yang bahkan sama sekali diluar dari lembaga seni rupa anak usia dini. Jika orang tua selaku konsumen mengkonsumsi diferensiasi Ganara dibandingkan lembaga yang lain artinya telah mengkonsumsi makna atas apa yang dihasrati oleh konsumen. Diferensiasi disini bukan hanya sekedar membedakan, tetapi sebagai suatu pembaharuan dalam menciptakan bentuk-bentuk kebutuhan baru. Dalam hal ini Ganara menciptakan suatu persepsi sebagai wadah berfikir kritis, inklusi sosial, dan toleransi untuk kemudian diatasinya sendiri dengan implementasi tiap-tiap program kreatifnya. Dengan demikian adanya penciptaan sebanyak mungkin kebutuhan untuk senantiasa konsumen mengkonsumsinya, bentuk penawaran baru seperti kelas tiap musim liburan (*holiday program*), kelas lukis untuk pra-sekolah (*pre-school painting*), kelas tanah liat (*pre-school clay*), kelas seni keterampilan untuk pra-sekolah (*pre-school art*). Tiap penghujung tahun dari 2015 hingga 2019 Ganara Art Studio hadir di tempat-tempat besar komersial seperti di Mal Senayan City, Plaza Indonesia, Mal Townsquare Cilandak, Lippo Mall Kemang, Museum Macan, Ciputra Museum, dan acara-acara keluarga seperti Maternity Baby Kids Expo. Kini di tahun 2021 bertransformasi dengan penamaan baru, adapun itu terdapat kelas melukis dengan tinta akrilik (*acrylic painting class*), kelas tanah liat (*pottery class for kids*), kelas melukis dengan cat air Untuk Remaja (*watercolor painting class for teens*), Kelas Melukis Media Campuran Untuk Remaja (*offline mix media painting class for tweens*).

Terlihat dari situ bahwa ini adalah suatu objek prestise, seperti dikatan Bourdieu, objek prestise ini bekerja dengan ruang sosial, yaitu ruang perbedaan-perbedaan. Di dalam ruang sosial atau ruang perbedaan-perbedaan itulah kelas sosial dapat diidentifikasi dengan memetakan prinsip diferensiasi yang menstruktur perbedaan-perbedaan tersebut (Bourdieu, 1987: 3) – dalam perbedaan bentuk kelas sosial Ganara diidentifikasi dengan memetakan ruang eksistensi ketika mereka menempatkan lokasi lembaga dan ketika mengadakan pameran atau kegiatan *off-air*. Cara lainnya terdapat pada program Ganara yang di dalamnya terdapat makna seni sebagai pendidikan anak usia dini berbasis kreativitas. Menurut Bourdieu berpijak pada prinsip diferensiasi berdasarkan perbedaan distribusi modal ekonomi, modal budaya, modal sosial dan modal simbolik – kelas sosial dapat diidentifikasi dengan memisahkan kelompok-kelompok agen sosial yang terkondisikan di dalam kondisi eksistensi kelas yang sama dan kepentingan yang sama karenanya cenderung memproduksi praktik yang sama dan menyandang status yang sama (Bourdieu 1985: 725).

Persis disinilah Ganara mempraktekkan dan menerapkan apa yang dipraktikkan teori Bourdieu itu bahwa status kreativitas anak itu bisa dijadikan objek prestise yang kemudian jadi bagian simbolik, bagaimana cara masyarakat memaknai kreativitas sebagai kesuksesan atau keunggulan berfikir melalui cara-cara yang berbeda atau baru. Selain itu selera memainkan peran sentral dalam pertarungan simbolik tersebut. Menurut Bourdieu selera merupakan jantung pertarungan simbolik itu sendiri (Bourdieu, 1984: 310). Selera menjadi arena di mana pandangan atau wawasan ke depan tentang perbedaan sosial diteguhkan, yaitu dengan menjadikannya sebagai gaya hidup yang mutlak. Inilah yang menjadi konteks hubungan antara selera dengan kelas sosial. Fungsi yang dikreasikan selera Ganara ini mempunyai logika yang spesifik dimana secara definisi pribadi yang memiliki bisa mengapresiasi seni dan membedakan program kreativitas dengan program tradisional. Dalam *Distinction* Bourdieu, selera berfungsi sebagai orientasi sosial, atau sebagai semacam rasa tentang posisi – *sense of one's place* (Bourdieu, 1984: 467-468), dalam hal ini yang membimbing ialah lembaga non formal yang menempati posisi seni rupa di dalam ruang sosial untuk menyesuaikan sifat, karakter mereka terhadap posisinya serta memilih praktik ataupun ataupun benda-benda budaya atau karya-karya seni yang selaras dengan posisinya di dalam ruang sosial. Hal tersebut sekaligus mengimplikasikan antisipasi praktis atas makna sosial dari pilihan-pilihan kelompok agen sosial lain (Bourdieu, 1984: 467-468). Dalam pengertian tersebut selera melibatkan suatu prinsip pembedaan yang menyatukan sekaligus memisahkan.

Jika dikaitkan dengan kapitalisme pasca Fordis, selera dapat menyatukan semua yang merupakan produk dari kondisi eksistensi kelas yang sama dan mencetak pribadi-pribadi kreatif yang cocok bagi perkembangan kapitalisme dewasa ini yang menekankan pada fleksibilitas kerja pada kreativitas – semua itu didukung oleh konteks sosial di Jakarta Selatan yang memungkinkan orang mempersepsi seniman, pelaku seni dan budaya dalam cara pandang positif, bahwa mereka adalah menempati status sosial yang tinggi sehingga merekapun atau orang tua pun berharap anaknya memperoleh bakat-bakat artistik lewat pendidikan seni di Ganara. Dalam *Distinction* Bourdieu menemukan kompetensi selera pertama-tama berelasi dengan modal pendidikan, kedua, dengan asal-usul sosial, dan ketiga, ada keadaan sebanding antara modal pendidikan dan asal-usul sosial (Bourdieu, 1984: 13). Dalam fungsinya sebagai perolehan pengetahuan dan keterampilan intelektual sebagai modal budaya yang ditopang oleh sistem pendidikan inilah selera tidak hanya memainkan suatu mekanisme yang membentuk

tatanan simbolik kelas, tetapi juga mempunyai fungsi sosial sebagai suatu sistem mekanisme reproduktif dalam proses-proses reproduksi struktur kelas. Dalam pengertian tersebut Ganara dalam fungsinya sebagai pemerolehan simbol lembaga kreativitas anak sebagai modal budaya, dengan asal-usul sosial sebagai pribadi yang mengajarkan keberagaman dan berpikir kritis serta kreatif, Ganara melakukan bagaimana cara kerja suatu organisasi mementuhi segala tahapan usia yang bermacam-macam, cakupan tema pengajaran yang menitikberatkan pada penggabungan aktivitas sensori ke dalam satu unit fungsional.



Gambar 26. Poster kelas lukis untuk pra-sekolah.
(sumber: [instagram.com/ganaraartstudio/](https://www.instagram.com/ganaraartstudio/))



Gambar 27. Poster kelas tanah liat.
(sumber: [instagram.com/ganaraartstudio/](https://www.instagram.com/ganaraartstudio/))



Gambar 28. Poster kelas seni keterampilan untuk pra-sekolah. (sumber: [instagram.com/ganaraartstudio/](https://www.instagram.com/ganaraartstudio/))

Macam-macam kelas diatas menciptakan struktur rupa-rupa produk berupa program untuk terus ditawarkan kepada para konsumen, hal ini tidak terlepas dari aspek diferensiasi yang telah penulis bahas di atas. Di sini, diferensiasi mulai terlihat sebagai dasar tuntutan edukasi anak usia dini dan terus diproduksi agar dapat menggandakan diri atau mengubah objek lain menjadi salinan dirinya sendiri saat objek tersebut terpapar menjadi objek pemberitaan. Bersamaan dengan itu, cepatnya penyebaran suatu konten tentang pengalaman positif mengikuti Ganara menciptakan sensasi baru pada pendidikan, seakan sensori integrasi yang disatukan dengan kegiatan seni mempunyai gambaran tersendiri menjadi sebentar kehidupan sendiri. Sehingga secara tidak langsung, melalui sensasi munculah kapitalisme yang berupaya mendesain bentuk-bentuk kehidupan dengan tujuan menciptakan sebuah komoditas.

Program pendidikan Ganara mempunyai unsur imaji-imaji ke-*up-to-date*-an, kemajuan berfikir, kepercayaan diri, kecerdasan, dan kemandirian anak – sesuatu yang dibayangkan dalam pikiran kini berwujud menjadi benda niaga kemudian menjadi suatu ekonomi yang menjadikan hidup sebagai sumber maupun sasaran komodifikasi dari suatu komoditas. Sampai akhirnya kapitalisme yang mengungkapkan peristiwa diferensiasi sehubungan dengan komodifikasi berbasiskan pada produksi artistik dan produksi kreatif. Sekalipun Ganara sekilas seperti menghadirkan alternatif suatu pilihan lain yang non *mainstream* (bukan kebiasaan umum atau bukan kurikulum konvensional) tetapi dalam arti tertentu Ganara justru menjalankan fungsi dari kapitalisme yang dominan hari ini, akibatnya Ganara bukan lagi anti *mainstream* (memiliki sesuatu hal yang tidak biasa atau metode belajar yang tidak umum) justru Ganara bagian dari *mainstream* yang baru sekarang ini, yaitu *mainstream* kapitalisme pasca-Fordis – dimana kerja utamanya bukan kerja fisik yang mentaati perintah justru bekerja bebas, kerja yang menekankan pada kreativitas. Sampai sini terlihat

bahwa pada paragraf sebelumnya aspek prestise yang diburu oleh orang tua – merasa sesuatu yang berbeda dari biasanya (anti mainstream) karena peserta didik diajarkan berkarya, terdapat varian praktik pembelajaran seperti dongeng, permainan interaktif, dan praktikum mandiri yang sempat beberapa kali *toolkit* yang sudah Ganara Art Studio persiapkan. Disinilah diperlihatkan sisi sebaliknya bahwa sekalipun seolah-olah anti mainstream sebetulnya dia bagian mainstream yang baru yaitu kapitalisme pasca-Fordis, beberapa sifat diantaranya pribadi yang fleksibel atau cepat menyesuaikan diri, berpikir *out of the box* atau mampu berpikir melampaui batasan diri, karakter-karakter kreatif itu justru disyaratkan oleh jenis pekerjaan jaman sekarang, dalam arti itu dia tidak menyempal dari *mainstream* dan tidak keluar dari *mainstream* yang ada justru integrasi memainkan peranan dalam *mainstream* yang baru yang sedang terbentuk hari ini.

Segala dinamika artistik yang mampu dirancang Ganara untuk kemudian dirangkai dalam program kelas *early art sensory, school readiness art club, fine motor fun, junior painting class, fun art day* dan kelas-kelas sesekali (*occasionally*) melalui jalan komodifikasi sebenarnya telah dapat dipahami sebagai karakteristik kapitalisme pasca Fordis. Komodifikasi terhadap prestisenya tapi terhadap bagaimana kreativitas itu sendiri dapat dijadikan komoditas untuk menjadi produk yang berharga nantinya untuk konteks anak dewasa nanti sebagai pekerja kreatif. Kreativitas sudah menjadi keterampilan komoditas yang penting karena menjadi sarana produksi untuk menciptakan nilai, menciptakan produk-produk komoditas di masa depan nanti. Disini terlihat Komodifikasi dua aspek, aspek prestise bagaimana kesan kreatif itu menjadi komoditas dibeli oleh orang tua, dan aspek satunya bagaimana si kreativitas itu menjadi komoditas seperti halnya kita mendapatkan ilmu – kita beli ilmu supaya peserta didik bisa menjadikan itu sebagai sarana kita untuk menghasilkan suatu hal yang lain di masa depan nanti dalam arti itu Ganara mencetak satu jenis pekerjaan baru yang akan berfungsi di kapitalisme pasca Fordis ini dengan komoditasnya tenaga kerja kreatif.

Apa yang diinginkan kapitalisme pasca-Fordis, ia akan menciptakan sesuatu untuk apa yang dibutuhkan. Pasca-Fordis membawa perspektif yang baru dalam tafsir produksi dan konsumsi. Pertama, penggunaan sumber daya produksi tertentu khusus untuk pembuatan jajaran produk yang dalam perkembangannya menjadi produksi yang istimewa dan terbatas dengan jalan pikiran soal pembedaan dalam sistem sosial masyarakat. Kedua, pola konsumsi dengan mengaburkan kebutuhan yang sebelumnya disadari kebutuhan yang ketiga menjadi kebutuhan yang utama dan harus dipenuhi – disini tujuan pola konsumsi hanya untuk mencapai

standar hidup yang lebih tinggi. Pendidikan kreatif menjadi salah satu yang diinginkan kapitalisme pasca-Fordis, hal ini berdampak pada si peserta didik untuk kemudian harinya. Peserta didik dilatih berfikir dan bekerja harus memiliki daya cipta, kerap kali dipersiapkan menjadi bagian dari kerja itu ditandai oleh penciptaan produk non fisik atau produk-produk yang sifatnya gagasan dan ide. Sifat tersebut lebih dipentingkan untuk melahirkan pribadi yang kreatif, dimana kreativitas terbentuk karena menihilkan kerja manual atau kerja tradisional seperti pekerjaan mengulang sesuai sistem atau kerja yang hanya meneruskan perintah, menjalankan perintah, dan menghafal. Pola-pola pendidikan semacam itu adalah pola pendidikan lama dan khas era kapitalisme Fordis (sebelum pasca-Fordis).

Kini pribadi yang khas dan unik dipersiapkan sejak dari usia dini, Ganara Art Studio ikut menjadi bagian mencetak kelas pekerja jenis baru dengan tujuan pribadi yang mempunyai produksi lebih terspesialisasi yang dalam perkembangannya menjadi produksi komoditas yang eksklusif dengan logika diferensiasi dalam sistem sosial masyarakat. Hal tersebut selaras dengan kompetensi apa yang dikembangkan di Ganara yaitu berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Sepadan juga dengan pernyataan pendiri lembaga non-formal seni rupa tersebut pada wawancara 1 Oktober 2020 – jalur *whatsapp video call* di Jakarta, yakni “pendidikan seni untuk melatih berpikir kritis, bukan semata-mata mencetak seniman” – peneliti memaknai pernyataan tersebut bahwa Ganara menjunjung tinggi sebuah proses, rangkaian tindakannya melalui jalan seni peserta didik akan mengembangkan kemampuan pribadinya melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, dan memahami. Pada wawancara yang sama, aspek prestise bagaimana kesan kreatif menjadi komoditas orang tua, Ganara memberikan pernyataan dengan spesifikasi bahwa “seni sebagai pemantik bukan pemanis” – pernyataan tentang hal yang khusus ini menjadi populer dengan menawarkan kemewahan dan eksklusivitas. Kesan tersebut memberikan kredibilitas pada Brand Ganara yang mempunyai modus produksi menjadi terdiferensiasi.

Ganara Art Studio masuk ke wilayah kapitalisme pasca-Fordis dengan mengolah wahananya, keunikan wahana dari segi aspek problematika perkembangan kognitif anak, Ganara mengoptimalkan teknik menyusun bagaimana perbedaan bakat dan keadaan hidup peserta didik dan masyarakat yang satu dengan yang lain menjadi perhatian dan diakomodasi. Pola-pola pembedaan tersebut didesain agar tercipta pola konsumsi yang tidak lagi didasarkan pada kebutuhan, namun bagaimana cara dengan segala upaya untuk menciptakan kebutuhan

yang akhirnya mana kebutuhan primer, sekunder bahkan tersier menjadi kabur, bahkan kebutuhan tersier dalam pasca-Fordis akan menjadi kebutuhan yang harus juga dipenuhi. Peserta didik terus ditantang perkembangan bahasa, kognisi, dan sosio-emosi yang dikemas dengan stimulasi anak. Kecakapan aspek perkembangan anak menentukan pribadi yang mempunyai kepekaan indera (visual, auditif, taktik, dan rasa) bibit pada pola baru ini untuk menghasilkan *immaterial labor* – tenaga kerja yang menghasilkan tidak lagi berupa barang yang secara fisik, namun lebih ke produk yang tidak berwujud, abstrak dan berupa relasi sosial. Mengutip dari Maurizio Lazzarato, “Immaterial Labor,” terjemahan, P. Colilli & E. Emery – relasi sosial ini didefinisikan secara sederhana sebagai korelasi antara inovasi, produksi, dan konsumsi. Jika direfleksikan bagaimana menciptakan kebutuhan masyarakat, peran pekerja imaterial ini berperan penting dalam bekerja artistik; mencipta; merancang; menggambar; membentuk konten untuk menjual barang produsen yang secara fisik dengan mempromosikan makna yang terkandung dalam fisik benda sebagai sebuah komoditas.

Dengan demikian, pencipta konten sebagai angkatan kerja baru (*labor force*) berelasi dengan pemaknaan atas kebendaan tersebut, makna benda dielaborasi terhadap kebutuhan selera dan rasa yang dimanipulasi dengan tujuan kenyamanan. Penggarapannya dengan perhitungan variabel algoritma di media sosial seperti banyaknya jumlah *likes, bookmarked atau saved, shared* sebagai simbol disukai oleh konsumen (*viewers*), dan variabel pada nilai-nilai kedekatan antara produsen dan konsumen seperti *engagement, subscribe* untuk menciptakan kebutuhan, dengan memanfaatkan keinginan manusia yang tanpa batas, kapitalisme model ini mencoba membuat ilusi keinginan menjadi kebutuhan, sehingga kebutuhan yang harus dipenuhi. Dengan relasi sosial sebagai komoditasnya, pekerja imaterial ini berdaya cipta atas pembuatan makna yang termuat dalam sebuah benda niaga. Kemudian memberikan dukungan berupa rancangan gaya iklan yang menarik, memperkenalkan produk ke khalayak pasar melalui konsep kreatif dan konsep visual dalam rangka memajukan usaha atau barang dagangan utamanya, dan mendesain model promo sebagai pemantik konsumen dalam mempertimbangkan keinginannya yang mengaburkan kebutuhan.

Pekerja imaterial sudah terbentuk dalam pekerjaan yang tidak nyata (*non-riil*), dalam artian peneliti menggarisbawahi pada pekerjaan yang bentuknya imajinasi dan berpikir kreatif. Pekerja imaterial ini menciptakan pola diferensiasi produk, karakter pola operasionalnya tidak lagi bekerja dengan batasan-batasan yang ketat, namun nampak lebih fleksibel; jam kerja

yang lebih leluasa, kantor yang memfasilitasi ruang kebebasan dalam interaksi bekerja. Akibat dari kerja yang lebih longgar ini, relasi sosial dengan konsumen menjadi mudah terbentuk. Pasca-Fordis berusaha membuat produk yang heterogen dengan memanfaatkan relasi sosial, yang merupakan hasil kerja dari pekerja imaterial. Hal ini akan menjadikan kebutuhan akan barang-barang mewah dan bermerek hingga kehidupan pribadi dan tubuhnya pun bisa dijadikan nilai dijual. Kebutuhan ini diperlukan konsumen dengan mengatasnamakan identitas yang harus dipenuhi sebagai tuntutan baru.

Hal ini selanjutnya membawa kita untuk melihat bagaimana pribadi yang memiliki karakter “The 4Cs,” dengan keterampilan yang terdiri dari *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi/kerjasama) (Trilling, B., & Fadel, C. 2009: Hal.45-46) – bekerja untuk menghasilkan komoditas. Dalam konteks pekerja imaterial, bekerja tidak hanya dilakukan pada waktu tertentu, karena yang ingin dihasilkan adalah relasi sosial di mana para pekerja ini berhubungan dan memengaruhi satu dengan lainnya secara kontinu sepanjang hidupnya; hingga pada akhirnya bekerja dilihat sebagai bagian dari hidup itu sendiri (mengacu pada Lazzarato, 1996:147). Dengan pengertian lain, bekerjalah untuk hidup, karena hidup itu bekerja. Hal ini berdampak pada mentalitas pribadi dan pemahaman akan bekerja, meskipun demikian berlangsungnya proses akumulasi kapital terhadap dinamika kemajuan komoditas, para pekerja imaterial ini kerap kali tidak sadar bahkan secara rela hati menjalankan sistem kapitalisme pada perluasan pola konsumsi kreativitas dan produk artistik.

Terkait atas kehendak sendiri tidak serta merta pribadi bergerak dan menjalankan atas permintaan yang baru saja terjadi, tetapi pribadi sudah terbentuk dari tahapan anak usia dini yang terlatih dan terlibat dalam seni berimplikasi pada tubuh pribadi yang secara aktif dan terlibat intim dalam estetika pemikiran yang terfokus pada kepekaan terhadap keindahan melalui persepsi, imajinasi, tindakan, perasaan, mengekspresikan, dan menilai. (Wright, S. 2000:3). Ganara Art Studio pada aspek sosialnya memberikan cara pandang baru dalam memproduksi sebuah karya, pada konteks pribadi dengan tahapan usia pra-operasional merancang sebuah karya sendiri atas dasar berpikir kritis melalui perasaan, minat, nalar dan sesuai keinginan pribadi, unsur-unsur tersebut memberikan pembedaan pada potensi dirinya. Kaitannya dengan pola produksi pekerja imaterial di masa pasca-Fordis, sistem kapitalisme memproduksi dengan sistem produksi yang terspesialisasi. Contoh pada sebuah profesi Desain

Komunikasi Visual (DKV) diperlukan ide dan cara yang unik atau segar untuk memasarkan benda yang terspesialisasi, salah satu caranya menggunakan dengan mengimplementasikan metode pembedaan. Logika pembedaan ini atas kuasa permainan sistem kapitalisme, dengan merancang sesuatu yang tidak pasti dan tidak mudah ditebak. Agar pembedaan itu selalu ada, pekerja imaterial berupaya untuk memengaruhi perilaku, sikap individu untuk berlanjut mengkonsumsi. Disisi lain individu ingin terlihat berbeda dan eksklusif dengan individu lainnya. Kemudian ketika ia mampu menjadi pribadi yang berbeda dengan individu lain, ada kesenangan yang diraih oleh pribadi yang mengkonsumsi komoditas yang ada. Profesi DKV dalam hal ini telah memainkan peran yang bermakna dalam melakukan muslihat terhadap apa yang dibutuhkan. Desain kemasan yang dibentuk sebenarnya bukan kebutuhan mereka, namun dengan narasi yang konsisten melalui skenario periklanan dan publikasi media yang dirancang sedemikian rupa seakan menjadi kebutuhan utama. Dengan demikian, kedudukan individualitas menjadi keharusan yang dipenuhi demi tampilan identitasnya.

Pada akhirnya modal utama era pasca-Fordis adalah pekerja imaterial yang menghasilkan produk-produk informasi, pengetahuan, ide, citra, relasi dan afeksi (Hardt dan Negri 2004:75,108). Analisis atas praktik belajar kreatif Ganara Art Studio menampilkan peserta didik dimasa depan nanti sebagai produsen dari industri kreatif yang menghasilkan produk-produk unik dan khas – melalui proses kapitalisasi pekerja imaterial yang tersedia di sekitar dunia kreatif. Aktivitas kerja yang ia lakukan bermuara pada komoditas yang mereka sebenarnya ciptakan sendiri, meskipun produk-produk ciptaannya melahirkan pembedaan tapi pada proses untuk melahirkan nilai pembedaan komoditas, hakikatnya ia memproduksi subjek atau manusia yang dibentuk. Sebagai contoh pencipta konten (*content creator*) mempromosikan benda niaga atau barang dagangannya dengan metode pembedaan untuk mencapai nilai jual tentu modalnya pengetahuan atas kreativitas untuk menghasilkan proposisi linguistik dari pengikutnya (*follower*) atau pelanggan (*subscriber*) yang berkomentar mengungkapkan nilai barang, sudut pandang, emosi, pengaruh, simpati, dan antipati terhadap respon yang didapat. Komentar atas masukan tadi disortir dan direproduksi ke arah konten-konten yang dibutuhkan dikemudian hari, bisa jadi konten berikutnya di ranah kecemasan yang membuat *follower* merasa tidak aman (*insecure*) – tujuannya tidak lain agar *follower*-nya mengikuti saran sang kreator agar mengobati kekhawatirannya akan rasa takut tertinggal dengan segala hal. Dan pada akhirnya para *follower*-nya membeli produk barang yang dipromosikan si kreator.

Memproduksi subjek secara terus menerus membuat kapitalisme pasca-Fordis tambah memberikan kebebasan dan waktu luang (*leisure time*) kepada pencipta konten tadi. Tujuan lain selain produknya menjadi barang komoditi, para konsumen atau pelanggan tersihir dengan kemasan desain dan identitasnya – agar barang tersebut menjadi nilai suatu kebutuhan. Kembali pada pribadi si pencipta konten, mereka kerap kali kaum muda yang sudah ada dasar bentuk kompetensinya seperti komunikatif, inovatif, berprinsip, dan berdaya, yang dikembangkan dalam karirnya di era digital. Kaum muda tersebut terlatih dengan pertalian antara gagasan seni dengan gagasan keilmuan lainnya. Sebab itu, kontribusi lembaga seni rupa dalam membentuk pribadi kreatif dengan kompetensinya sudah dirancang sedari awal saat peserta didik distimulasi untuk berkembang sesuai tahapan usianya. Tak hanya itu, Ganara Art Studio mencetak ke satu ceruk pasar baru yang dibukakan kapitalisme kontemporer, bukan kapitalisme model pabrik tapi kapitalisme kreatif. Basisnya industri kreatif yang mengendepankan pembelajaran yang berpusat pada anak, menjual nilai-nilai pada pembelajaran bermakna. Agar berkelanjutan pada hidup anak, materi pembelajaran dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini berimplikasi pada pemahaman yang lebih mudah dalam mengaplikasikannya di kehidupan anak.

Dalam kerangka berfikir diatas bahwa kapitalisme bukan lagi hanya memproduksi barang tapi memproduksi ekosistem kerja imaterial. Dimana konteks komodifikasi kapitalisme hari ini adalah kapitalisme pasca-Fordis. Penarikan nilai-lebih alias eksploitasi dilakukan di luar ruang dan waktu kerja formal, masuk ke ruang-ruang privat dan waktu reproduktif (waktu senggang). Contoh paling nyata adalah industri kreatif: para pekerja kreatif seperti yang sudah peneliti ilustrasikan pada profesi desainer komunikasi visual dan pencipta konten (*content creator, copywriter*) dan lain sebagainya. bukan lagi menjual sebagian waktu kerjanya dan sebagian kapasitas dirinya pada kapital (seperti buruh pabrik), melainkan menjual seluruh waktu hidupnya (termasuk waktu privat) dan seluruh kapasitas dirinya sebagai manusia (termasuk kreativitas dan kepribadiannya) pada kapital. Dengan demikian Kapitalisme pasca-Fordis adalah kapitalisme yang bertopang pada “kerja imaterial” (*immaterial labor*) yang produknya bukan sekadar benda, melainkan ide, citra, “jiwa”. Yang dikapitalisasi bukan lagi tenaga fisik untuk bekerja, melainkan keseluruhan hidup itu sendiri (semua daya kreatif manusia). Inilah konteks dari berkembangnya sekolah-sekolah seni kreatif seperti Ganara. Dalam arti itu, Ganara adalah “pabrik pasca-fordis” yang mencetak buruh-buruh kreatif untuk bekerja bagi kapitalisme.

4.5 Rangkuman

Analisis peneliti pada praktik belajar kreatif pada Ganara Art Studio mempunyai keterlibatan terhadap konteks sosialnya. Nilai jual pada pembelajaran di lembaga seni rupa non-formal ini terletak pada bagaimana pengguna memaknai sebuah kreativitas dan bagaimana peran lembaga menyiapkan konstruktivisme pada pribadi anak usia dini. Program-program dirancang untuk mengasah kreativitas, tujuannya bukan hanya kreatif semata tetapi lebih mendalam ada kompetensi yang dikembangkan dan kurikulum dikomodifikasikan – semua itu dinarasikan dengan estetis disesuaikan dengan tahapan usia anak 3-4 tahun. Dengan demikian kreativitas mempunyai dampak pada kepribadian anak dan memenuhi satu fungsi sosial. Selain menjadi objek prestise pada pendidikan anak usia dini, kreativitas berperan penting bagaimana kepribadian dalam skala mikro & makro dilihat kemudian dalam perspektif reproduksi sosial kapitalisme pasca-Fordis.

Jika dianalogikan pribadi anak sebagai aspek skala mikro maka kreativitas menjadi pokok pada perkembangan anak usia dini. Lalu aspek skala makro, bahwa prestise dan unsur-unsur komodifikasi pada kreativitas ternyata juga berperan penting di dalam masyarakat Jakarta Selatan. Hal ini mempunyai implikasi pada relasi sosial kapitalis pasca-Fordis yang mana menjadi konteks dari beroperasinya Ganara. Kepribadian pada dua aspek tersebut menjadi komoditas, ia menjadi suatu barang yang bisa ditukar dan dibeli. Perubahan yang signifikan dari kapitalisme pabrikan (*fordisme*) seperti zaman dahulu, tapi sekarang kapitalismenya justru dari kerja-kerja kreatif yang bahan pokoknya bukan lagi pekerja fisik tapi pada pekerja imaterial yaitu hal-hal yang berkaitan dengan intelektual; pikiran; ide; gagasan; konsep; dan nilai-nilai kreativitas lainnya. Maka kreativitas menjadi penting karena pekerja itu butuh kepribadian, yang dijual adalah kepribadiannya, imajinasinya, dan artistiknya dalam menghasilkan karya yang akan dieksploitasi dalam kapitalisme.

BAB V

Simpulan

5.1 Ringkasan

Sampai disini peneliti akan meringkas bagaimana komodifikasi permainan kreativitas anak pada lembaga non-formal seni anak dikomersialkan oleh Ganara Art Studio dan bagaimana permainan tersebut terlembagakan menjadi komoditas pembelajaran kreatif anak usia dini dengan tahapan usia 3-4 tahun. Kumpulan pemahaman, teori, dan konsep bersistem yang dijadikan asas pendapat lembaga seni rupa non-formal memberikan arah dan tujuan untuk kelangsungan hidup anak usia dini pada masa depan nanti. Tuntutan abad ke 21 dengan konsep “The 4Cs” – *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi/kerjasama) atas narasi besarnya memperkuat Ganara dalam komodifikasi kurikulumnya. Tahun 2014 - 2015 Ganara Art Studio mengawali debutnya di media sosial dengan meletakkan seni rupa sebagai wahana pendidikan anak usia dini, banyak orang tua di generasi milenial melihat pola pendidikan Ganara yang *anti-mainstream* – cara dan metode yang digunakan terbilang baru, unik mempunyai unsur-unsur kebebasan anak dalam mengespresikan dirinya.

Peneliti disini membongkar suatu praktik sosial atau komoditas yang dijadikan barang niaga dan menarik sudut pandang lebih luas, bersoal masyarakat urban saat ini sangat mengagungkan nilai kreatifitas, ada persepsi dan keyakinan juga perasaan apa apa dibalik itu. Sedari dulu Jakarta Selatan mempunyai magnet gaya hidup dan tumbuhnya komunitas urban yang bermunculan menciptakan tren, keberadaan Ganara berlokasi di daerah Kemang ikut mengisi ruang-ruang urban didalamnya. Ganara mengambil posisi sebagai lembaga non formal dan memproduksi makna tumbuh kembang anak dengan metode seni rupa. Pemahaman bermain menjadi landasan pembelajaran kreatif, didalamnya berkaitan erat dengan kemampuan kognitif anak, seperti bernalar, berkreativitas, dan bertindak. Peneliti membedah gagasan kreativitas pada lembaga seni rupa ini dengan teori Piaget, ada kesamaan pola dalam mempraktekan perkembangan kognitif anak di Ganara. Meskipun tahapan usia dalam kajian penelitian disini 3-4 tahun tetapi masuk dalam teori Piaget di tahap pra-operasi (umur 2-7 tahun), Dalam tahap ini, tiap eksplorasi dalam perkembangannya sudah memakai

simbol atau tanda untuk merepresentasikan suatu benda melalui daya pikir dalam membayangkannya. Peneliti menjabarkan cara dan metode yang Ganara terapkan ke peserta didik dengan mencari hubungannya pada bentuk-bentuk kreativitas yang dilakukan Ganara, peran pengajar yang berorientasi pada peserta didik menguatkan gagasan-gagasan Piaget.

Gagasan konstruktivisme dalam Piaget suatu pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari peserta didik. Apa yang dilalui peserta didik dalam kehidupannya merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Tahapan usia 3-4 tahun mampu membina pengetahuan secara mandiri dan membentuk, contoh proses saling memengaruhi antara pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang baru. Peserta didik mengalami pengetahuan objek gelas sebagai alat untuk minum, dengan pembelajaran terbaru objek tersebut dapat dihias dengan diwarnai. Dalam hal ini peserta didik mendapatkan pengalaman baru dari unsur seni rupa, bahwa gelas bisa dikreasikan menjadi wujud lain. Setelah mendapat pengalaman baru peserta didik berproses dan membandingkan dengan objek lain melalui daya cipta mengembangkan variasi-variasi baru tanpa menghilangkan pengetahuan yang sudah ada, misalnya dengan menempelkan elemen mata dan kertas bentuk segitiga agar membentuk muka burung dengan pelatuknya, pemahaman ini menjadi unsur pengalaman lama menjadi pengetahuan baru. Materi kreativitas dengan objek gelas tadi sebagai bahan belajar berbasis pengalaman atau kenyataan, struktur berfikir inilah yang menjadi landasan perilaku dan hidup individu, jadi identitas atau kepribadian peserta didik dibangun disitu.

Dengan demikian proses belajar peserta didik bertumbuh daya ciptanya kemudian mengkonstruksi; membangun tiap lapisan demi lapisan pengetahuannya menjadi tingkatan struktur kecerdasan pada pribadinya. Tujuan belajar Piaget pada perubahan persepsi dan pemahaman yang selanjutnya pada gagasan keduanya yaitu Koginitivisme. Jika direfleksikan pada proses kognitif lembaga seni rupa non-formal ini untuk menciptakan kemungkinan-kemungkinan seseorang anak menemukan sendiri dan menciptakan sendiri sesuatu yang baru. Contoh apa yang dialami anak ketika ia sedang mengespresikan saat menggambar atau mewarnai objek pegunungan, ia mengorganisasi pikirannya dengan wawasan lama bahwa gunung itu biru menjadi wawasan baru dengan mewarnai gunung berwarna merah. Skema atau kumpulan konsep peserta didik terhadap pengetahuan baru kalau rancangannya hasil interaksi dengan pemberitaan adanya gunung meletus, maka ia warnai dengan berwarna merah. Hasil

penyerapan visual dari lingkungannya memadukan stimulus, persepsi ke dalam skemata baru atau perilaku peserta didik dalam menggoreskan krayonnya, ia mencoba beradaptasi yang berlangsung sesuai pengalaman baru yang dilihatnya.

Piaget menteorikan tahap-tahap perkembangan kepribadian anak karena konteks sosialnya dan tuntutan sosialnya bahwa anak akan masuk ke dunia kerja suatu saat nanti diharapkan sudah terbangun nilai-nilai kreativitas dalam pribadinya. Mengoptimalkan kepribadian akan menjadi sumber nilai yang dihasilkan bagi komoditas artinya karena individu itu memiliki kepribadian yang unik maka dia bisa mempunyai daya cipta yang sejatinya karya tersendiri dalam bentuk atau jenisnya; lain daripada yang lain berdasarkan kepribadiannya tadi. Dengan demikian kecocokan antara teori Piaget dengan konteks sosial masyarakat yang lebih luas terhadap pribadi anak memunculkan pola-pola komodifikasi dalam suatu masyarakat, diantaranya; kreativitas menjadi pembendaan yang didalamnya mempunyai nilai guna dan nilai tukar – nilai yang berguna untuk tuntutan sosial dibutuhkan harga yang tidak murah sebagai nilai tukarnya. Peneliti melihat ada pola yang menunjukkan kearah status, meskipun sifat kreatif anak dapat dibentuk dimana saja tetapi adanya sesuatu label pada sifat tersebut yang terlembagakan mempunyai makna tersendiri.

Ganara memaknai kreativitas anak dengan mengkomersialkan pendidikan seni rupa yang mempunyai hakikat dari proses pendidikan itu sendiri. Ganara dalam hal ini memproduksi artistik dan produksi kreatif pada elemen anak usia dini pada tiap pribadi. Walaupun Ganara tidak mempersoalkan bakat tiap anak dalam kesenian tetapi praktik belajar kreatifnya untuk menumbuhkan rasa artistik meneguhkan sebuah komoditas. Seni menjadi pemantik sebagai jalan yang dipilih untuk melatih berpikir kritis, bukan mencetak seniman semata. Kreativitas yang mempunyai unsur pembendaan tadi terus diproduksi sehingga menunjukkan adanya hubungan struktural antara kelas sosial dan selera di semua arena praktik kultural yang memperlihatkan bahwa selera secara sistematis menggambarkan pembelahan sosial kedalam tatanan simbolik kelas, di mana prestise memainkan peran pada pembelahan sosial tersebut yang merupakan efek dari kekuasaan simbolik.

Tumbuh kembang anak diciptakan untuk menjawab masa depan yang akan memenuhi fungsi dari sebuah kapitalisme, alih-alih sebuah kreativitas dibalik itu ada unsur-unsur prestise dan hasil komodifikasi yang menjadi diagungkan sebagai nilai kecerdasan anak. Ternyata ada suatu kebutuhan yang merupakan bagian satu siklus hubungan sosial kapitalis

pasca-Fordis. Peneliti melihat bagaimana kreativitas anak itu dilakukan demi pendidikan, yang mana itu dilakukan untuk memenuhi fungsi sosial tertentu, dengan itu peserta didik bisa mencapai kompetensi yang dibutuhkan pada kehidupan nyata dan terus berkembang melahirkan produk yang bersifat material dan imaterial. Aktivitas mereka di masa yang akan datang tentunya berhubungan dengan hakikat kerja, sejalan dengan perspektif Marx – kerja itu tindakan manusia yang paling dasar yang mana aktivitasnya berubah melahirkan produk, maka ada yang menghasilkan dan dihasilkan. Dalam hubungan ini, ada yang menghasilkan yaitu cikal bakalnya si peserta didik sebagai subjek dan yang dihasilkannya produk kreatif sebagai objek. Hubungan relasi dari aktivitas subjek dengan objek kini mulai tersamarkan, motif utama bagi bekerjanya kapitalisme itu justru di kekuatan untuk membangun atau mengkapitalisasi subjek. Dengan kata lain, kepribadian punya makna dalam konteks yang lebih luas dan memenuhi satu fungsi sosial yakni mengaktualisasi kreativitas yang sebetulnya dimainkan oleh konsep kepribadian didalam konteks masyarakat sekarang.

Objektivitas individu dalam kerja mewujudkan secara nyata dalam hasil produknya, apa yang diperintahkan itu yang dihafalkan dan dijalankan. Struktur kerjanya pengulangan sesuai sistem yang sudah diurutkan, pola-pola pendidikan kerja semacam itu adalah pola pendidikan lama dan khas era kapitalisme Fordis, dalam konteks ini bekerja dengan sistem konvensional atau tradisional cara budaya kerjanya. Kapitalisme kini mempunyai perubahan yang signifikan, bahwasanya sekarang bukan lagi kapitalisme model pabrikan seperti zaman dahulu, tapi sekarang kapitalismenya justru dari kerja-kerja kreatif, jenis pekerjaan imaterial yang produknya bukan lagi barang tapi non fisik, namun lebih ke produk yang abstrak dan berupa relasi sosial. Mengutip dari Maurizio Lazzarato, "*Immaterial Labor*," terjemahan, P. Colilli & E. Emery – relasi sosial ini didefinisikan secara sederhana sebagai korelasi antara inovasi, produksi, dan konsumsi. Jika direfleksikan bagaimana menciptakan kebutuhan sosial masyarakat, peran pekerja imaterial ini berperan penting dalam bekerja artistik; mencipta; merancang; menggambar; mendesain konten untuk menjual barang produsen yang secara fisik dengan mempromosikan makna yang terkandung dalam fisik benda sebagai sebuah komoditas.

Setelah melewati penelitian Bab Dua sampai Bab Empat akhirnya peneliti menemukan pendapat terakhir yang berdasarkan pada uraian-uraian sebelumnya, bahwa hubungan pertalian antara gagasan psikologi dengan gagasan seni rupa diinternalisasi oleh Ganara Art Studio. Pada hakikatnya kepribadian anak dibentuk melalui rancangan kurikulum

lembaga seni rupa non formal ini, kepribadian itu berfokus pada kompetensi kreativitas, berfikir kritis, kolaborasi dan menempatkan pengetahuan, keahlian dan karakter sebagai satu kesatuan yang penting. Kompetensi “kreativitas” yang paling menonjol dalam citra atau *brand* Ganara Art Studio, peneliti menemukan adanya unsur komodifikasi, dimana ada suatu sosialisasi metode sensori integrasi anak usia dini ke relasi sosial orang tua Jakarta Selatan atau orang tua yang terlibat dalam pendidikan kontemporer – erat kaitannya dengan kebutuhan yang dikonstruksikan oleh kondisi tuntutan di abad ke-21; *The 4Cs* dalam *21st Century Skills, Learning for life in our times*. Dalam hubungan ini, kreativitas sebagai kepribadian yang unik, kemampuan untuk berkreasi dan berdaya cipta menjadi sumber nilai prestise pada kepribadian. Dalam konteks ini, Ganara Art Studio memproduksi dan membentuk kepribadian yang berkorelasi dengan meningkatnya kreativitas anak usia dini. Sementara itu, perkembangan kepribadian anak mempunyai tuntutan sosial yang diharapkan akan menjadi sumber nilai yang dihasilkan bagi komoditas. Hal itu menjadi penting karena pekerja butuh kepribadian yang dapat dijual, seperti imajinasinya dan artistiknya dalam menghasilkan karya.

Disini terbaca cara kerja kapitalisme pasca-Fordis memakai bahan bakunya adalah kepribadian, sifat hakiki yang tercermin pada sikap kreatif individu ini menjadi komoditas kapitalisme pasca-Fordis, kepribadian itu sudah menjadi benda niaga yang dieksploitasi untuk mengaburkan basis kesadaran, bahkan pengetahuan, intelektual (kognisi), dengan basis material ekonomi. Dengan demikian penelitian ini terkonfirmasi Ganara Art Studio berperan pada dasar komodifikasinya, karena kapitalismenya berubah sehingga muncul seperti pendidikan seni rupa non formal ini yang menyediakan jasa untuk menghasilkan suatu pekerja-pekerja jenis baru, manusia muda dengan kepribadian kreatif yang justru mendorong agar roda perkonomian kapitalis pasca-Fordis ini terus bergulir.

5.2 Kontribusi Keiluman

Peneliti menduga diawal, sekarang sudah dikonfrimasi menjadi tesis menjadi pernyataan yang didukung oleh fakta dan kajian yang dikemukakan sebagai hasil dari penelitian ini menjadi sumbangan bagi kajian akademik mengenai pendidikan anak usia dini berbasis kesenian. Kesimpulan utama pada tesis ini, dalam tesis ini peneliti menemukan metode pendidikan anak berbasis kreativitas seperti dipraktikkan oleh Ganara merupakan bagian dari

sistem reproduksi sosial kapitalisme pasca-Fordis yang mengutamakan kreativitas dan kepribadian sebagai landasan proses komodifikasi. Hal yang sebelumnya peneliti tidak ketahui jadi setelah penelitian ini jadi diketahui. Ternyata bahwa lembaga pendidikan seni dan budaya yang mengkhususkan diri pada pendidikan seni rupa non formal ini bekerja satu kurikulum yang melayani kepentingan kapitalisme pasca-Fordis – pendidikan yang *anti mainstream* ini menjadi suatu temuan dengan segala pemaknaannya: aspek prestise bagaimana kesan kreatif itu menjadi komoditas dibeli oleh orang tua; aspek kreativitas bagaimana menjadi penyumbang kemajuan penting dalam intelektualitas anak. Hasil yang peneliti berhasil ketemukan ini menjadi sumbangan bagi diskursus mengenai lembaga seni rupa non-formal anak usia dini. Hal baru yang ditemukan berkat adanya penelitian ini, jadi diketahui bahwa aspek transformasi masyarakat urban, kapitalisme yang dulunya mengeksploitasi *manual labour* (pekerja fisik) sekarang ke *digital labour* (pekerja berbasis informasi digital dan teknologi komunikasi) dan *immaterial labour* (pekerja berbasis pikiran, jiwa dan relasi sosial). Pasca-Fordisme dilihat dari bagaimana ia menawarkan perbedaan, kelebihan, atau nilai yang kita tambahkan ke dalam satu materi atau produk lainnya. Jika demikian, peran kreativitas dan seni rupa mempunyai posisi yang menentukan.

5.3 Keterbatasan dan Agenda Penelitian Mendatang

Setelah peneliti mengetahui kontribusi keilmuan psikologi, keilmuan filsafat dan kajian budaya, agenda penelitian mendatang yang bisa dikaji lebih lanjut pada *Affective Labor* – kerja sekarang berhubungan dengan kerja afektif; yang berkenaan dengan perasaan pribadi untuk menghasilkan produk yang *added-value* pada komoditas; mempunyai gaya atau makna yang menunjukkan perasaan dan emosi dasar yang dimiliki individu. Sesungguhnya ekonomi seperti ini bergerak kearah kerja kreatif, bukan lagi arahnya ke manufaktur atau kerja fisik, tapi belakangan semakin banyak ditandai oleh kerja-kerja yang sifatnya imajinatif, kerja kreativitas, kerja nalar, dan kognisi dan afeksi justru jauh lebih berpengaruh dari pada kerja fisik. Teori Michael Hardt bisa menjadi rujukan pada penelitian mendatang dimana transisi *immaterial* ke *affective* mampu memperjelas dimensi perasaan yang berdampak pada perbedaan antara waktu kerja dan waktu senggang yang tersamarkan. Karena semua menjadi waktu kerja maka bentuk pekerjaan itu sendiri bukan lagi sesuatu yang mekanis, bukan sesuatu

pribadi yang bekerja di pabrik, tetapi sesuatu yang muncul sebagai ekspresi dari hidup individu, ekspresi dari perasaan, kreativitas, dan kepribadian.

Model kerja afektif ini sudah tidak ada lagi penyekatan antara waktu kerja ke kantor dan waktu di rumah, keduanya mencampur jadi satu. Akhirnya, keseluruhan hidup itu adalah waktu kerja. Pendalaman kajian pekerja *affective* ini menjadi keterbatasan peneliti, karena cukup banyak yang harus dikaji dan diriset tersendiri diluar kajian komodifikasi permainan kreativitas anak ini. Walaupun demikian, transformasi pekerja *affective* akhirnya juga turut mengubah status dari pekerja kreatif menjadi semacam pekerja sosial. Perluasan atau perbuahan profesi ini merambah tidak hanya aspek-aspek teknis dan kemampuan pekerja, namun ia juga merambah dimensi kognisi dan afeksi. Ekstrimnya, keseluruhan hidup itu sendiri berada pada perintah orang yang mengatur pekerjaan atau orang yang mengatur kerja sama. Hidup akhirnya dimaknai hanya sebagai gila kerja, yang memerlukan afeksi seperti kenyamanan, kepuasan, optimisme dan hasrat kerja. Pekerja yang demikian memproduksi relasi, komunikasi dan citra yang dikehendaki oleh hubungan sosial ekonomi. Dikarenakan banyaknya keilmuan didalamnya dan data subjek yang berbeda, ini menjadi keterbatasan peneliti dan yang membatasi kajian peneliti.

Daftar Pustaka

- Agus Suyanto, 1990, Psikologi Perkembangan, Jakarta: PT. Aksara Baru
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2011, Teori Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Ar Ruzz Media
- B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson, Theories of Learning (Teori Belajar), alih bahasa: Tri Wibowo B.S., Cet. III, Jakarta: Prenada Media Group, 2010, hal. 313
- Chaplin, JP, Kamus Lengkap Psikologi (terjemahan), Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006.
- Crain, William. Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi. Jakarta : Pustaka Pelajar; 2007.
- David Gartman, "Postmodernism; Or, The Cultural Logic Of Post-Fordism?" The Sociological Quarterly ,39, 1, (Winter, 1998) , hal. 121.
- Dewi, M. S. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Menari Kreatif Melalui Pendekatan Pembelajaran Piaget Dan Vygotsky. Panggung, 23(1).
- Dorland, W. A. N. (2002). Kamus Kedokteran Dorland. Terjemahan Huriawati Hartanto. Jakarta: EGC
- Elida Prayitno, 1991, Perkembangan Peserta Didik, Jakarta : Dirjen Dikti. hal.8
- Erik Erikson, Childhood and Society, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010). hal.291-296
- Farrugia, David. 2018. "Youthfulness and Immaterial Labor in the New Economy." The Sociological Review 66(3):511–26. doi: 10.1177/0038026117731657.
- Frederick W. Taylor, Principles of Scientific Management (NY, London: Harper & brothers, 1947 [1911])
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. Intelektualita, 3(1).
- George Ritzer. Eight Edition Sociological Theory. (New York, McGraw-Hill. 2011). Alih bahasa Saut Pasaribu dkk. dalam Teori Sosiologi dari Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Terakhir Postmodern.(Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2012). h. 471

- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Hardt, Michael, and Antonio Negri. 2004. *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. New York: The Penguin Press.
- J.D Noval and D.B. Gowin, *Learning how to Learn* Cambridge, (Cambridge University Press, 1985), hal. 82
- JP. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi (Terjemahan)*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 90
- Karl Marx dan Frederick Engels, *Communist Manifesto*, International Publisher, New York, 2007, hlm 9-10
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 1(1), 77-85.
- Kellner, Douglas. 1994. *Baudrillard Reader*. Cambridge: Blackwell.
- Lee, Martyn J. 2006. *Budaya Konsumen Terlahir Kembali, Arah Baru Modernitas dalam Kajian Modal Konsumsi dan Kebudayaan* (diterjemahan oleh Nurhadi). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Lefebvre, Henri. 2000. *The Production of Space*. Georgetown University Press: NY
- Loward S. Friedman & Miriam W. Schuck, *Kepribadian Teori Klasik dan Riset Modern*, Jakarta: Erlangga, 2006, Cet I, hal. 259
- Made Pidarta, 1997, *Landasan Kependidikan: Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Jurnal Seni & Budaya Pangung* Vol. 23, No. 1, Maret 2013: hal. 75
- Maurizio Lazzarato, "From Capital-Labour to Capital-Life," *Ephemera*, 4, 3 (2004), hal. 187.
- Maurizio Lazzarato, "Immaterial Labor," terj., P. Colilli & E. Emery, dalam M. Hardt & P. Virno, peny., *Radical Thoughts in Italy: A Potential Politics* (Minnesota:University of Minnesota Press, 1996), hal.142. hal.54

- Michel Aglietta. *A Theory of Capitalist Regulation: The U.S. Experience* (London: New Left Books, 1979), hlm 111-122.
- Negri & Hardt, 2000:25; 2004:260-261; Bdk. Toscano, 2007:112-113.
- Nugraha Ali dan Rachmawati Yeni. 2005. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014
- Harker, R., Mahar, C., & Wilkes, C. (Eds.). (2016). *An introduction to the work of Pierre Bourdieu: The practice of theory*. Springer.
- Paul Suparno, *Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius, Cet I, 2001, hal.25
- Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar*, (Jakarta: Direktorat P dan K, 1988), h. 118
- Rojek, Chris. 2001. "Leisure and Life Politics." *Leisure Sciences* 23(2):115–25. doi: 10.1080/014904001300181701.
- Santrock, J.W, 2004, *Perkembangan Masa Hidup Jilid I*, Jakarta, Erlangga.
- Santrock, J.W. (2009). *Psikologi Pendidikan: Edisi Ketiga*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sedyawati, E. (2014). *Kebudayaan di Nusantara: Dari Keris, Tor-tor, sampai Industri Budaya*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Schunk.(2012). *Learning Theories An Educational Perspective*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- S. Nasution, 2010, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparno, Paul, (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta : Kanisius.
- Strinati, D. (2009). *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer* (A. Muchid, Trans.). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sternberg, R. J. (1988) *The Nature of Creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Susanto, Ahmad , *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada. Media Group, 2011

- Sylvère Lotringer, "We, the Multitude", dalam *A Grammar of the Multitude: for an Analysis of Contemporary Forms of Life* (Los Angeles: Semiotext(e), 2004), Hal. 7.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons. Hal.45-46.
- Yus, A. (2013). Bermain sebagai kebutuhan dan strategi pengembangan diri anak. *Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 153-158.
- Wolff, Janet. 1992. *Excess and Inhibition: Interdisciplinarity in the Study of Art*. Lawrence Grossberg, Cary Nelson, Paula Treichler (eds.), *Cultural Studies*, Routledge, New York.
- Wright, S. (1997a). Learning how to learn: The arts as core in an emergent curriculum. *Childhood Education*, 73(6), 361-365.
- Wright, S. (2000). Challenging literacies: The significance of the arts. In *Proceedings of the Australian Association of Educational Research Conference*.

Webtografi

- Tia, Mmu. 2015 "ganara art studio oase belajar seni di kemang" dalam <https://hot.detik.com/art/d-2805576/ganara-art-studio-oase-belajar-seni-di-kemang>
- Nursyabarani, ayocirebon.com. 2021 "UNTUK INDONESIA, Kolaborasi Para Penggerak Perubahan" dalam cirebon.ayoindonesia.com/explore/pr-94827681/UNTUKINDONESIA-Kolaborasi-Para-Penggerak-Perubahan

