

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk yang senantiasa berusaha untuk memenuhi kebutuhannya. Manusia juga berpikir untuk dapat mencapai suatu kepuasan dari hal yang ingin dicapainya. Kebutuhan manusia beraneka ragam dan berbeda setiap individunya, dengan perbedaan tersebut manusia dapat saling memenuhi kebutuhan manusia lainnya. Demi kebutuhan tersebut, manusia rela berkerja keras dan memutar otak agar kebutuhannya dapat terpenuhi. Untuk dapat berpikir terhadap pemenuhan kebutuhan tersebut diperlukan kematangan perkembangan secara psikologis.

Pada tingkat perkembangan manusia, remaja adalah fase perkembangan yang penting terhadap pembentukan tingkah laku. Fase remaja merupakan fase mengalami ketidakstabilan suasana hati disebabkan transisi menuju individu dewasa yang matang. Pada masa remaja individu dituntut agar dapat belajar mandiri dan mulai beralih menjadi individu yang tadinya dibantu oleh orang tua menjadi individu yang mulai belajar untuk melakukan segala hal sendiri. Saat fase remaja akhir individu mendapat tuntutan dari lingkungan agar mulai memenuhi kebutuhannya sendiri.

Transisi dari masa kanak-kanak hingga remaja bersifat kompleks dan multidimensional, melibatkan perubahan pada berbagai aspek

kehidupan individu. Seorang remaja akan mengalami transisi dari masa remaja menuju kedewasaan ditentukan standar dan pengalaman budaya (Santrock, 2007:23). Terlebih lagi saat mulai beranjak dewasa atau *emerging adulthood* yang berada sekitar 18 sampai 25 tahun. Masa ini ditandai dengan eksperimen dan eksplorasi (Santrock, 2007:24). Pada titik ini seorang remaja masih mencari dan mencoba-coba jalur karir yang ingin diambil, sehingga individu masih berpikir untuk menjadi siapa atau belum menentukan gaya hidup yang akan ditempuh. Untuk dapat memilih jalan karir yang akan ditempuh terdapat faktor yang memengaruhi keputusan diantaranya adalah minat, bakat, dan lingkungan.

Motivasi yang tinggi penting dimiliki oleh individu untuk dapat mempertahankan apa yang ingin dicapai. Bila terdapat hambatan atau halangan, maka individu tersebut akan bertahan untuk mencapai tujuannya. Untuk mengetahui motivasi seseorang dapat dengan cara wawancara. Wawancara ini juga digunakan oleh perguruan tinggi untuk menyeleksi calon mahasiswa

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung merupakan salah satu perguruan tinggi yang menyelenggarakan seleksi calon mahasiswa melalui tes minat bakat serta wawancara. ISBI Bandung itu sendiri merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan program studi sarjana (S1) dan magister (S2). Penyelenggaraan pendidikan strata satu (S1) meliputi 3 fakultas diantaranya Fakultas Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Rupa dan Desain serta Fakultas Budaya dan Media. Fakultas Seni

Pertunjukan mencakup Jurusan Seni Tari, Seni Teater, Seni Karawitan dan Seni Musik Bambu. Fakultas Seni Rupa dan Desain mencakup Jurusan Seni Rupa Murni, Kriya Seni dan Rias dan Busana. Untuk Fakultas Budaya dan Media mencakup Jurusan Etnostudi serta Jurusan Film dan Televisi. Sedangkan untuk program magister hanya menyelenggarakan Jurusan Penciptaan dan Pengkajian Seni.

Jurusan Karawitan ISBI ini memiliki misi melaksanakan pendidikan, penelitian dan penciptaan, serta pengabdian terhadap masyarakat di bidang karawitan. Jurusan Karawitan adalah jurusan yang memberdayakan karawitan secara kreatif sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam beberapa kesempatan Jurusan Karawitan menjalin kerjasama karawitan dalam lingkup regional, nasional, dan internasional. Jurusan Karawitan juga membangun pusat data dan informasi karawitan yang berguna bagi lingkungan. Saat memasuki semester 7, mahasiswa karawitan disajikan pada pilihan spesifikasi bidang keahlian yang meliputi cipta karya karawitan, penelitian karawitan, dan pemain musik karawitan. Spesifikasi cipta karya karawitan merupakan salah satu spesifikasi dalam membuat karya karawitan seperti membuat tembang maupun musik instrumental sesuai dengan perkembangan zaman. Sedangkan spesifikasi penelitian karawitan berfokus pada pemerolehan data dan informasi karawitan untuk kepentingan konservasi, rekonstruksi, revitalisasi, dan inovasi seni budaya bangsa. Spesifikasi pemain musik karawitan merupakan spesifikasi yang khusus mempelajari *skill* mengenai

alat musik karawitan. Spesifikasi tersebut dipilih berdasarkan minat dan kebutuhan mahasiswa karawitan.

Berdasarkan temuan peneliti di lapangan, mahasiswa memiliki keinginan sendiri dalam menentukan keputusannya untuk mengambil Jurusan Karawitan. Mahasiswa Jurusan Karawitan tersebut mengakui bahwa terdapat *stereotype* negatif terhadap mahasiswa karawitan. *Stereotype* yang muncul diantaranya adalah lulusan dari jurusan tersebut sulit mendapatkan pekerjaan, serta di cap sebagai mahasiswa yang pergaulannya bebas. Namun dengan keinginan yang kuat untuk belajar karawitan, mahasiswa karawitan justru merasa bangga dengan jurusan yang dipilihnya dan berusaha membuktikan bahwa *stereotype* itu salah.

Kemudian peneliti memberikan angket terbuka yang diisi oleh 80 responden. Hasil dari angket tersebut adalah 80 (100%) responden mengungkapkan bahwa mereka masuk Jurusan Karawitan atas keinginannya sendiri. Ketika ditanyakan mengenai *stereotype* negatif, 70 (87%) responden mengungkapkan bahwa mereka mengakui adanya *stereotype* negatif masyarakat terhadap mahasiswa Jurusan Karawitan dan 6 (7,5%) responden tidak menjawab pertanyaan tersebut, sedangkan 4 (5%) responden menyatakan tidak ada pandangan negatif. Selanjutnya saat ditanyakan mengenai sikap responden terhadap hambatan untuk berkuliah di Jurusan Karawitan, sebanyak 72 (90%) responden mengungkapkan bahwa mereka akan terus kuliah di Jurusan Karawitan meskipun terdapat hambatan baik dari faktor dari dalam diri seperti

perasaan malas untuk mengerjakan dan kondisi kesehatan dan hambatan dari luar seperti teman yang mengajak untuk bolos perkuliahan, mengobrol saat dosen sedang menerangkan, serta main *game* saat perkuliahan, sedangkan 8 (10%) tidak menjawab pertanyaan tersebut.

Melalui hasil angket terbuka tersebut, terlihat bahwa mahasiswa memiliki motivasi untuk kuliah di Jurusan Karawitan meskipun terdapat *stereotype* negatif dari lingkungan. Motivasi yang kuat diduga dikarenakan individu terintegrasi dengan keinginan untuk menjadi seniman karawitan. Motivasi tersebut menyatu dengan dirinya sehingga membuat mereka teguh pendirian untuk terus berkuliah di jurusan tersebut.

Dorongan atau motivasi untuk memenuhi kebutuhan ada sejak lahir dan sudah menjadi naluriah manusia. Secara konsep Deci dan Ryan (2000, dalam Compton, 2005 : 34) menyatakan bahwa motivasi dibedakan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Bentuk motivasi ini berada pada diri manusia dan pada kedua jenis motivasi tersebut saling berkontribusi untuk membentuk suatu tingkah laku. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang ada di dalam diri seperti mencari tantangan dan memperoleh kepuasan dari apa yang telah dilakukan. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah individu yang memiliki dorongan dari luar diri untuk dapat bertindak. Artinya individu termotivasi bila mendapatkan *reward* atau batasan dari lingkungan.

Motivasi intrinsik terbentuk dari keinginan yang ada pada diri untuk mencari tantangan dan kepuasan tanpa pengaruh eksternal, *reward* dan

batasan. Orang yang termotivasi secara intrinsik akan mengerjakan suatu hal berdasarkan kemauan diri sendiri dengan komitmen. Dalam *self-determination theory*, sentral dari *self-determination theory* adalah perbedaan antara *autonomous motivation and controlled motivation*. Motivasi intrinsik adalah sebuah contoh dari *autonomus motivation*. Bilamana seseorang dalam sebuah aktifitas karena mereka menemukan sebuah perhatian pada aktivitas tersebut, dan mereka melakukan aktifitas dengan penuh kemauan diri sendiri (contoh ; saya bekerja karena itu membuat saya senang) dalam hal ini minat menjadi hal yang mendasari keinginan dan motivasi. Sedangkan *controlled motivation* adalah kegiatan yang terlibat dengan sebuah perasaan tertekan, *having to engage* di dalam suatu tindakan (Deci & Gagne, 2005)

Self-determination dapat dilihat dari *regulation style*, yang mana *regulation style* tersebut merupakan pola regulasi motivasi berdasarkan jenis motivasi yang dimiliki oleh individu yang diidentifikasi melalui proses-proses *regulation* yang relevan. Adapun *regulation style* tersebut yaitu *amotivation*, *external regulation*, *introjections*, *identification*, *integration*, dan *intrinsic regulation*. *Amotivation* merupakan jenis motivasi dimana individu tidak merasakan adanya motivasi untuk dapat mendorong dirinya melakukan aktifitas tertentu, adapun eksternal *regulation* merupakan *regulation style* yang paling tidak otonom disebabkan termotivasi dari luar dirinya. Hukuman dan pemberian hadiah merupakan contoh stimulasi eksternal yang merupakan eksternal *regulation*. *Introjections* berbicara mengenai sebuah nilai (*value*) atau proses regulasi

tetapi “*not accepting*” kepada diri seseorang sehingga belum menjadi nilai dari dirinya. *Identification* merupakan proses yang memediasi kedua regulasi tersebut dimana individu mengidentifikasi atau memahami suatu nilai. Sedangkan *integration* merupakan regulasi yang diasimilasi atau penerimaan nilai yang dicerna terlebih dahulu dari pendirian orang lain untuk dirinya. *Regulation* yang terakhir adalah *internal regulation* yang merupakan aktifitas yang menyatu dengan diri sehingga bersikap otonom dan tujuan individu merupakan aktivitas itu sendiri (Gagne & Deci: 2005).

Berdasarkan *self-determination theory*, mahasiswa karawitan telah memiliki nilai yang terintegrasi dalam diri seperti mengabaikan ajakan orang lain untuk meninggalkan kelas saat perkuliahan berlangsung karena tujuan individu tersebut adalah ingin menjadi lulusan Karawitan yang memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai seni karawitan. Walaupun terdapat *stereotype* yang negatif, mereka masih tetap bangga berkuliah di Jurusan Karawitan. Jenis motivasi yang terintegrasi ini terdapat pada *integrated regulation* yang merupakan gaya regulasi dimana individu melakukan suatu perilaku karena perilaku tersebut sesuai dengan tujuan hidup individu (kesesuaian nilai tujuan hidup dengan perilaku yang dilakukan). *Congruent*, *awareness of conflict*, dan *hierarchical synthesis with self* merupakan proses relevan yang dapat mengidentifikasikan *integrated regulation*.

Tujuan diadakannya tes minat bakat adalah untuk menjangkau mahasiswa yang memiliki bakat dan minat yang dapat menunjang proses

pembelajaran. Tes tersebut diharapkan dapat menemukan mahasiswa yang memiliki potensi dalam bidang seni karawitan agar nantinya tidak menemui hambatan dalam menerima materi perkuliahan. Salah satu tuntutan untuk menjadi seniman karawitan adalah kreatifitas yang baik agar dapat mengemas suatu karya yang dapat diterima di masyarakat dan sesuai dengan tuntutan zaman. Melalui wawancara yang dilakukan kepada 4 dosen Jurusan Karawitan, narasumber mengungkapkan bahwa mahasiswa karawitan harus memiliki kreatifitas. Salah satunya untuk mengaransemen suatu karya karawitan yang sesuai dengan tuntutan pasar dan masyarakat. Kreatifitas dalam mengaransemen karya tersebut ada dalam mata kuliah kreatifitas. Narasumber juga mengungkapkan bahwa mahasiswa yang memiliki kreatifitas yang kurang biasanya mengalami kesulitan untuk melanjutkan perkuliahan. Sehingga mahasiswa karawitan memiliki tuntutan untuk memiliki kreatifitas yang dapat menunjang pengetahuannya.

Tahun akademik 2014-2015 nilai rata-rata dari mata kuliah kreatifitas adalah 2,83. Berdasarkan rentang nilai yang dimiliki oleh Jurusan Karawitan, rata-rata tersebut termasuk dalam kualitas yang baik. Sedangkan untuk tahun akademik 2013-2014 nilai rata-ratanya 2,97 sehingga tergolong ke dalam kategori baik.

Tabel 1.1 Rata-Rata Nilai Mahasiswa

Tahun Akademik	Rata-rata	Kualitas
2013-2014	2,97	Baik

2014-2015	2,83	Baik
-----------	------	------

Rentang Nilai :

3,50 - 4,00 = A (Sangat Baik)

2,75 - 3,49 = B (Baik)

2,00 - 2,74 = C (Cukup)

1,25 - 1,99 = D (Kurang)

0,00 - 1,25 = E (Sangat Kurang)

Dari data di atas maka rata-rata mahasiswa Jurusan Karawitan memiliki kreatifitas yang baik. Hal ini tercermin dari prestasi belajar mata kuliah kreatifitas yang bertujuan untuk dapat mengembangkan kreatifitas dan kepekaan dalam membuat karya atau mengaransemen karya.

Banyak terdapat pengertian kreatifitas. Menurut Guilford dalam Munandar (2004) terdapat hal penting yang harus ada dalam mendefinisikan kreatifitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), dan originalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Fluency atau kelancaran adalah kemampuan individu untuk menghasilkan suatu gagasan tertentu. Kemampuan menghasilkan ide-ide besar dan kemungkinan-kemungkinan, dan mengorganisasikan serta menyusun suatu gagasan. *Flexibility* merupakan kemampuan untuk beradaptasi terhadap suatu masalah, menciptakan sudut pandang yang berbeda tetapi sesuai dengan tuntutan masalah, kemampuan untuk

membuat ide-ide walaupun terdapat hambatan, dan berpikir independen. *Originality* merupakan kemampuan untuk membuat gagasan-gagasan dan suatu aksi yang tidak biasa walaupun terkadang memiliki gagasan yang tabu, dan tidak sama dengan orang lain. Sedangkan *elaboration* adalah kemampuan untuk mengotak-atik suatu gagasan baru tetapi tanpa menghilangkan inti dari gagasan sebelumnya.

Dalam fenomena di lapangan, kreatifitas dibutuhkan untuk dapat mengemas musik karawitan menjadi musik yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. *Fluency* mahasiswa karawitan ketika mengaransemen suatu karya dapat dilihat dari kemampuan untuk mengorganisasikan melodi dari nada-nada tertentu dan membuat suatu lagu, serta mampu memilih nada yang tepat untuk suatu lagu tertentu. *Flexibility* mahasiswa karawitan muncul saat ada tuntutan untuk menghasilkan ide-ide walaupun terdapat hambatan, seperti dalam pengerjaan tugas, ujian tengah semester dan ujian akhir semester pada mata kuliah kreatifitas. Untuk tugas berupa menganalisis karya salah satu seniman, ujian tengah semester membuat suatu karya music dari barang atau alat musik yang tidak lazim seperti buku, botol bekas, kardus dan kaleng. Sedangkan pada ujian akhir semester, dimana mahasiswa diharuskan membuat karya dalam waktu 10 detik kemudian di tampilkan. Adapun *originality* dan *elaboration* pada mata kuliah kreatifitas mahasiswa juga dituntut untuk dapat menyajikan hal-hal yang baik secara teknik dalam memainkan alat musik, maupun ide-ide yang baru.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Vossaert (2011) salah satu hasil korelasi dari penelitian tersebut adalah *self-determination* yang berkorelasi positif dengan *creative performance* ($r = 0.36$; $P_v = 0.01$), kemudian hasil untuk hubungan antara *self-regulatory process of self-determination* dengan *creative performance* menghasilkan skor korelasi positif ($r = 0.24$; $P_v = 0.02$). Melalui penelitian tersebut, peneliti ingin mengkaji ulang variabel tersebut dalam *setting* dan fenomena yang berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Peneliti tertarik untuk meneliti fenomena tersebut karena mahasiswa tetap teguh pendirian untuk kuliah di Jurusan Karawitan meskipun terdapat pandangan negatif tentang mahasiswa seni karawitan tetapi mereka masih tetap menginginkan untuk berkuliah di jurusan tersebut. Selain dari pada itu, tuntutan agar dapat memiliki kreatifitas yang baik karena kreatifitas adalah modal bagi seorang seniman dalam memenuhi tuntutan zaman.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti memandang bahwa mahasiswa yang tetap memilih untuk berkuliah di Jurusan Karawitan karena itu merupakan tujuan yang ingin dia capai. Tujuan tersebut diantaranya ingin memperdalam pengetahuan mengenai seni karawitan, mengasah kemampuan dalam bermain alat musik seni karawitan dan melestarikan kesenian karawitan agar tidak punah seiring perkembangan zaman. Mahasiswa melakukan suatu perilaku yang terintegrasi dengan tujuan yang ingin dia capai dan hal tersebut merupakan *integrated regulation*. Dengan kesesuaian antara tingkah laku dan tujuannya, maka

mahasiswa dimungkinkan dapat bertahan untuk kuliah di Jurusan Karawitan meski pun terdapat *stereotype* negatif dari masyarakat. Masalah ini menjadi penting untuk diteliti karena individu yang memiliki *integrated regulation* merupakan individu yang memiliki motivasi yang otonom untuk mencapai tujuannya. Kreatifitas itu sendiri merupakan otonomi yang menghasilkan suatu ide gagasan atau produk tertentu. Hal ini peneliti berasumsi bahwa *integrated regulation* yang tinggi akan berhubungan dengan kreatifitas mahasiswa karawitan. Asumsi tersebut nampaknya perlu diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Hubungan antara *Integrated Regulation* dengan Kreatifitas Pada Mahasiswa Jurusan Karawitan ISBI Bandung”**

B. Rumusan masalah

Didalam penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran *integrated regulation* mahasiswa Jurusan Karawitan ISBI Bandung ?
2. Bagaimanakah gambaran kreatifitas pada mahasiswa Jurusan Karawitan ISBI Bandung ?
3. Apakah terdapat hubungan antara *integrated regulation* dengan kreatifitas mahasiswa Jurusan Karawitan ISBI Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran *integrated regulation* pada mahasiswa Jurusan Karawitan ISBI Bandung.

2. Untuk mengetahui gambaran kreatifitas mahasiswa Jurusan Karawitan ISBI Bandung.
3. Untuk mengetahui hubungan antara *integrated regulation* dengan kreatifitas pada mahasiswa Jurusan Karawitan ISBI Bandung.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat guna menambah informasi dan wawasan terutama di bidang Psikologi Positif. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi informasi baru terkait *integrated regulation* pada mahasiswa Jurusan Karawitan ISBI Bandung, juga memberikan masukan terhadap pihak yang memerlukan khususnya yang berhubungan dengan *integrated regulation* dengan kreatifitas.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat antara lain memberikan pandangan mengenai *integrated regulation*. Penelitian ini juga dapat bermanfaat terhadap penerapan pada setting pendidikan. Selain itu peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai *integrated regulation* agar dapat lebih memahami individu dan memberikan informasi hubungan antara *integrated regulation* dan kreatifitas pada mahasiswa Jurusan Karawitan ISBI Bandung