

Keterkaitan *Multiple Intelligences* dengan Kreativitas Pengalaman Seni

Fadhilaturrahmi Fadhilaturrahmi^{1*}, Sindung Tjahyadi²,
& Hajar Pamadhi³

^{1,2,3}Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa,
Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta
**Correspondence Author E-mail:* fadhilaturrahmi13@gmail.com

ABSTRAK

Seni bukan sekadar produk atau objek, lebih dari itu seni ialah hasil dari bentuk kreatif pada pengalaman penciptaannya. Pencipta seni mengolaborasikan berbagai kapabilitas manusia dalam tahap-tahap penciptaan, seperti kecerdasan, perasaan, dan kreativitas. Keterkaitan antara kreativitas pengalaman seni dan kecerdasan majemuk disingkap pada analisis riset terhadap sebuah komunitas seni di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Tari, musik, fotografi, teater, lukis, dan videografi menjadi fokus bidang seni pada penelitian berbasis kuantitatif korelatif ini. Hasil akhir menunjukkan bahwa kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan eksistensial, kecerdasan badani-kinestetik, dan kecerdasan interpersonal dengan kreativitas pengalaman seni memiliki hubungan signifikan dengan level sedang. Kecerdasan natural, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan visual-spasial dengan kreativitas pengalaman seni memiliki hubungan signifikan dengan level lemah. Kecerdasan logika-matematika, dan kecerdasan musikal dengan kreativitas pengalaman seni memiliki hubungan yang sangat lemah.

Kata kunci: kreativitas, pengalaman seni, kecerdasan majemuk

Interrelation Multiple Intelligences and Creativity of Art Experiences

ABSTRACT

Art is not just a product or an object, more than that, art is the result of a creative form in the experience of its creation. Art creators collaborate various human capabilities in the process of creation, such as intelligence, feelings, and creativity. The relationship between creative artistic experiences and multiple intelligences is revealed in research analysis of an arts community at Gadjah Mada University, Yogyakarta. Dance, music, photography, theater, painting, and videography are the focus of the arts in this correlative quantitative-based research. The final results show that verbal-linguistic intelligence, existential intelligence, bodily-kinesthetic intelligence, and interpersonal intelligence with artistic experience creativity have a significant relationship at a moderate level. Natural intelligence, intrapersonal intelligence, and visual-spatial intelligence with artistic experience creativity have a significant relationship at a weak level. Logical-mathematical intelligence, and musical intelligence have a very weak relationship with artistic experience creativity.

Keywords: *creativity, art experiences, multiple intelligences*

PENDAHULUAN

Manusia diberkati beragam kendali pribadi yang menghadirkan cara bertindak atas rangkaian peristiwa. Sebagaimana Ibáñez (2014: 14) menyebutkan bahwa manusia berperan sebagai makhluk kompleks dengan kemampuan berupa fungsi alamiah, mekanisme intelektual, dan respons naluriah. Sejumlah fitur tersebut berkolaborasi dalam membentuk pengalaman, melalui penalaran, kecerdasan, dan kreativitas. Pengalaman tidak sekadar dimaknai sebagai suatu kenyataan masa kini atas konsekuensi masa lalu yang terjadi begitu saja tanpa bisa dihindari, melainkan sebagai suatu aktivitas yang berorientasi pada masa depan (Boydston, 2008: 198-199). Seluruh aspek kehidupan turut menyelaraskan dan saling berkesinambungan atas terbentuknya pengalaman, tidak terkecuali aspek seni.

Pengalaman seni menitikberatkan perasaan, pemikiran, penginderaan, dan intuisi manusia (Wahyudi, 2019: 1). Hal tersebut senada dengan penafsiran Tolstoy (2020: 225) dalam *What is Art* bahwa seni adalah salah satu dari organ perkembangan manusia. Keterkaitan seni dengan pengalaman terus berlangsung selama dinamika kesenian berotasi di setiap peradaban. Perkembangan seni diiringi oleh bervariasi keindahan dan pengalaman dari masa ke masa. Namun, pengalaman seni perlu dipahami tidak hanya sebagai objek estetika melainkan fungsi seni yang diwujudkan dalam pengalaman manusia (Boydston, 2008: 17). Meninjau dari pernyataan tersebut, tentunya seni terlahir berwujud suatu produk karya yang bisa dinikmati setelah mengalami proses kreatif. Fenomena tersebut direspons oleh pencipta karya sebagai *the act of production* (pengalaman artistik), maupun oleh penikmat seni sebagai *perception and enjoyment* (pengalaman estetik).

Berangkat dari interpretasi pengalaman seni yang telah disebutkan, diketahui demi menghasilkan suatu karya maka diperlukan pengalaman-pengalaman yang mampu menjadi jawaban atas permasalahan. Jadi, masalah bisa disebut sebagai rahim tempat ide dan kreativitas dilahirkan. Namun begitu, pelaku seni tidak hanya diharuskan untuk menemukan solusi berupa ide, tetapi juga perlu berinteraksi secara cerdas dengan pengalaman estetik sebagai bahan mentah kreativitas. Selanjutnya ide itu diolah melalui pengalaman artistik untuk penciptaan sebuah karya. Demi mencapai hasil yang maksimal pada proses kreatif, pelaku seni memanfaatkan multi-interaksi dari berbagai potensi manusia berupa kerja penginderaan, pengalaman, kreativitas, emosi, dan kecerdasan.

Inteligensi atau kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk belajar dari pengalaman, memperoleh pengetahuan, dan menggunakan sumber daya secara efektif dalam beradaptasi terhadap situasi baru atau memecahkan masalah (Sternberg & Kaufman dalam Ciccarelli & White, 2011). Penjelasan ahli tersebut menegaskan bahwa belajar melalui pengalaman memang menjadi salah satu dari sumber kecerdasan, termasuk pengalaman seni. Namun,

realitanya hakikat kecerdasan kerap kali dirumuskan hanya seputar ilmu pada bangku pendidikan formal, bidang seni cenderung dianggap jauh dari intelektualitas. Semua jenis ilmu pengetahuan memiliki porsi masing-masing tanpa merendahkan atau meninggikan kualitas satu sama lain. Berbagai fakta menjadi bukti nyata bahwa dengan adanya kesinambungan satu ilmu dengan lainnya, maka tidak ada bidang ilmu yang lebih unggul sebagai barometer kecerdasan. Hal ini dikuatkan oleh kompetensi akademis yang tidak terfokus pada satu rumpun ilmu. Berbagai jenis keilmuan bahkan bisa saling berdampingan dalam lingkup akademi (Channel, 2021).

Kecerdasan merupakan konsep yang multidisipliner, tidak melulu hanya berputar pada bidang ilmu tertentu. Teori kecerdasan majemuk yang terus dikembangkan oleh Gardner (2013) membuka cakrawala inteligensi ke berbagai bidang. Oleh Howard Gardner, kecerdasan majemuk dibagi menjadi sembilan jenis yaitu verbal-linguistik, logika-matematika, visual-spasial, badani-kinestetik, musikal, intrapersonal, interpersonal, natural, dan eksistensial. Gardner meyakini bahwa kecerdasan bukanlah suatu entitas tunggal yang tetap, melainkan entitas multifaset yang dinamis. Maka dapat diartikan bahwa kecerdasan majemuk memiliki peran penting pada proses kreatif yang juga berpola dinamis. Berbagai macam kecerdasan dibutuhkan dalam serangkaian aktivitas pada proses kreatif untuk mewujudkan ide kreativitas.

Kreativitas merupakan faktor penting dalam proses terbentuknya pengalaman seni. Elizabeth dalam Patoni & Akhyak (2004: 125) mendefinisikan kreativitas sebagai pengejawantahan kepandaian yang berkaitan dengan imajinasi dalam beberapa pencarian yang bernilai. Melalui hal inilah pelaku dan penikmat seni mengembara dalam pengalaman seni dengan melibatkan aktivitas imajinasi. Muasal kreativitas ialah tekanan dan daya tahan pada hidup yang dikonversi menjadi hasil akhir yang memuaskan (Boydston, 2008: 62). Jadi, orang kreatif sanggup hidup dengan menguraikan kesulitan atau masalah serta memodifikasinya ke dalam beragam pengalaman bernilai. Pada pengalaman seni, aktivitas kreatif menyimpan harap atas persepsi keindahan dalam mengabdikan usaha guna terwujudnya sebuah produk seni.

Pada penelitian yang telah dikembangkan oleh Han & Christine (2002), isu utama dalam penelitian kreativitas adalah pengkategorian kreativitas sebagai domain-spesifik atau domain-umum. Salah satu domain yang memiliki hubungan erat dengan kreativitas ialah disiplin kesenian. Pengalaman artistik merupakan dapur di mana karya seni diolah dengan menggunakan bumbu-bumbu kreativitas. Domain-umum kesenian adalah ilmu seni yang dipelajari secara mendasar, misalnya dalam pendidikan formal berupa mata pelajaran seni budaya. Adapun domain-spesifik tidak cukup hanya dipelajari sekenanya, diperlukan upaya untuk menyelami level lebih lanjut untuk menguasai disiplin tersebut. Pada kreativitas

pengalaman seni, yang menjadi domain-spesifik ialah para pelaku seni atau seniman, sedangkan domain-umumnya bisa jadi siapa pun yang berkegiatan seni secara terbatas dan bukan menjadikan seni sebagai prioritas sebagaimana seniman. Kreativitas seni adalah stimulasi kreatif, hasil kerja, dan proses gagasan manusia untuk mengeksplorasi ide-ide dengan melibatkan kemampuan terampil guna menciptakan karya baru yang bernilai seni dan indah (Sridayanty & Rakimahwati, 2020: 41).

Menyoal penelitian kreativitas pengalaman seni dan kecerdasan majemuk, domain-umum memenuhi kriteria sebagai subjek penelitian. Hal ini dikarenakan kreativitas dan pengalaman seni yang ditawarkan memiliki beraneka atribut, sehingga ketika dikorelasikan dengan kecerdasan majemuk kelak membuahkan akurasi yang general. Hasil tersebut sanggup menegaskan bahwa pengalaman seni nonseniman itu valid, maka dibutuhkan pembuktian bahwa kecerdasan mencangkup beragam disiplin ilmu termasuk seni. Oleh karena itu, diperlukan penelitian guna mengetahui korelasi antara kreativitas dengan kecerdasan majemuk pada domain-umum. Domain-umum yang diterapkan pada penelitian ini ialah SAGA (Seniman Pascasarjana Universitas Gadjah Mada). SAGA merupakan salah satu bidang di bawah naungan Himpunan Mahasiswa Pascasarjana yang menjadi wadah untuk berkreasi, meningkatkan kemampuan seni, dan mempublikasikan karya. Terdapat enam divisi kesenian di SAGA yakni divisi musik, divisi tari, divisi fotografi, divisi teater, divisi videografi, dan divisi lukis.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Variabel penelitian adalah kreativitas pada pengalaman artistik, serta sembilan kecerdasan majemuk. Teknik pengambilan sampel menggunakan *disproportionate stratified random sampling*. Teknik ini berguna untuk menentukan jumlah sampel jika populasi berstrata tapi kurang proporsional (Sugiyono, 2011: 130). Pengambilan sampel melalui metode ini dikarenakan berbagai pertimbangan, termasuk terbatasnya situasi dan kondisi pada pandemi Covid-19. Sampling dilakukan secara menyeluruh tanpa memperhatikan strata yang ada. Penelitian ini mengambil 30 responden dari berbagai divisi pada anggota komunitas SAGA. Metode survei, observasi, dan studi dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada penelitian ini.

Pengujian validitas empiris berupa instrumen yang diujicobakan kepada sampel penelitian. Data dari instrumen tersebut kemudian dianalisis menggunakan korelasi *product moment* Karl Pearson. Teknik yang digunakan adalah analisis skor instrumen (X) yang dikorelasikan dengan skor total instrumen (Y). Uji validitas tersebut diperoleh dengan bantuan program komputer *SPSS Statistics 26*. Reliabilitas dianalisis dengan uji teknik *Cronbach alpha* pada setiap butir instrumen

yang sudah melalui uji validitas. Adapun analisis data menggunakan statistik inferensial atau statistik induktif atau statistik probabilitas, yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2011: 207). Penelitian ini menggunakan statistik parametrik dengan alasan jenis data yang dianalisis dalam skala interval.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas komunitas SAGA didapatkan dari tes pengukuran *inventory* berupa angket kepribadian. Pendekatan tersebut merupakan salah satu dari lima gagasan Supriadi (1994: 73-74) mengenai cara mengukur kreativitas manusia. Pengukuran kepribadian tersebut sesuai dengan metode survei penelitian ini, karena setiap anggota SAGA mengetahui bagaimana kepribadian kreatif pada diri masing-masing. Berbagai aspek teori kreativitas menjadi acuan indikator untuk merumuskan butir pernyataan pada survei penelitian, yaitu teori karakteristik kreativitas seni, perilaku kreatif, potensi kreativitas, dan mental kreatif. Selanjutnya, ditemukan hasil distribusi data statistik untuk mengungkap frekuensi skor. Hasil skor kreativitas pengalaman seni adalah $61,33 \leq X < 71,67$ dengan persentase 47% sebanyak 14 responden. Jadi, taraf kreativitas pengalaman seni komunitas SAGA cenderung didominasi oleh kategori sedang dari keenam divisi. Fenomena tersebut tidak terlepas dari beraneka wujud kreatif kegiatan seni oleh divisi-divisi SAGA.

Kreativitas pada divisi musik contohnya improvisasi mengubah ritme, melodi, hingga harmoni lagu. Pada divisi tari, kreativitas terwujud ketika memadukan gerakan untuk membentuk koreografi. Divisi fotografi dan videografi mengeksplorasi teknik seperti *angle* (sudut pandang), pencahayaan, hingga tahap *editing* (penyuntingan). Kreativitas divisi teater berupa penulisan dialog, penciptaan karakter yang autentik, dan pembentukan unsur naskah lainnya. Divisi lukis menyalurkan kreativitas melalui aliran seni, teknik, media, pewarnaan, dan sebagainya.

Enam divisi SAGA memanfaatkan kreativitas pada masing-masing bidang seni, walaupun tidak semua anggota SAGA merupakan seniman atau pencipta. Sebagian dari mereka ialah pelaku atau penikmat seni, akan tetapi pengalaman seni tetap terjadi di luar aktivitas penciptaan. Jadi, manifestasi kreativitas anggota SAGA diterapkan pada pengalaman seni. Hal tersebut sesuai dengan penafsiran Sumanto (2005: 11) bahwa kreativitas seni merupakan bagian dari berkarya seni. Kreativitas seni juga dimaknai sebagai kemampuan untuk menemukan, membuat, menciptakan, merancang ulang, serta memadukan sesuatu ke dalam sebuah karya seni, didukung dengan berbagai keterampilan (Saedah et al., 2018: 10).

Indikator penilaian pengalaman seni diwacanakan dari teori John Dewey yakni pengalaman artistik dan estetik. Pengalaman seni hadir pada kegiatan seni

yang diadakan oleh divisi-divisi SAGA. Anggota SAGA sebagai pelaku seni menerjemahkan pengalaman estetik yang dinikmati melalui produk seni, kemudian hal itu menjadi imajinasi dalam proses berlatih dan berkarya sebagai pengalaman artistik.

Temuan data kecerdasan majemuk komunitas SAGA diperoleh melalui beragam indikator sembilan variabel kecerdasan. Indikator tersebut diadaptasi dari teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) yang dikembangkan oleh Howard Gardner. Tiap kecerdasan memiliki urgensi pada kapasitas kognitif komunitas SAGA dalam mekanisme yang berbeda-beda. Pengukuran kecerdasan ini sesuai dengan asumsi dasar dari Gardner yang menyebutkan bahwa kognisi manusia bersifat satuan dan setiap individu ialah makhluk yang dapat diukur inteligensinya. Suatu kemampuan bisa disebut sebagai kecerdasan atau inteligensi apabila menunjukkan keterampilan seseorang untuk memecahkan persoalan serta mengurai kesulitan dalam kehidupan. Keterampilan yang dikaji dalam penelitian ini berupa kecakapan anggota komunitas SAGA yang berkreasi dalam bidang seni masing-masing. Pemecahan masalah dalam berkesenian diawali dengan lahirnya ide atau gagasan mengenai karya seni.

Hasil skor kecerdasan verbal-linguistik adalah $18,66 \leq X < 23,33$ dengan persentase 46% dan frekuensi 14 responden. Indikator kecerdasan verbal-linguistik di antaranya sanggup mengolah kata-kata secara efektif, mudah mempelajari berbagai macam bahasa, gemar menulis dan membaca, serta memiliki kepekaan terhadap ungkapan, makna, dan fungsi bahasa. Indikator tersebut menjadi acuan untuk tujuh butir pernyataan pada angket kecerdasan verbal-linguistik. Penggunaan kemampuan berbahasa tidak terjadi secara masif pada semua divisi di SAGA. Hanya beberapa divisi yang membutuhkan keterampilan verbal dan linguistik secara direk, seperti divisi teater dan divisi musik. Oleh karena itu, skor kecerdasan ini masuk kategori sedang.

Hasil skor kecerdasan logika-matematika adalah $16,33 \leq X < 20,67$ dengan persentase 43% dan frekuensi 13 responden. Indikator kecerdasan logika-matematika di antaranya ialah berkemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, berpikir secara logis dan rasional, suka mengorganisasi atau mengklasifikasi, serta menyukai simbolisasi dan program (Masykur Ag & Fathani, 2017). Kecerdasan logika-matematika kerap dianggap bertolak belakang dengan bidang kesenian. Hal ini tentu saja karena fokus cara kerjanya berbeda, tetapi sebenarnya kecerdasan ini tetap dibutuhkan oleh para seniman. Seniman SAGA menerapkan potensi logika-matematika di beberapa aktivitas yang membutuhkan, meskipun tidak secara eksplisit menggunakan rumus angka dan perhitungan.

Hasil skor kecerdasan visual-spasial adalah $X \geq 19$ dengan persentase 70% dan frekuensi 21 responden. Indikator kecerdasan visual-spasial di antaranya mampu memahami arah dan peta, sanggup menggambar, lebih menyukai bacaan

yang bergambar, peka terhadap bangun ruang, serta gemar menyaksikan karya seperti lukisan, foto, dan film. Skor kecerdasan ini menjadi kategori tertinggi dari semua kecerdasan majemuk komunitas SAGA, karena hampir semua divisi mempraktikkan ilmu visual-spasial dalam berkarya.

Hasil skor kecerdasan badani-kinestetik adalah $X < 13,33$ dengan persentase 53% dan frekuensi 16 responden. Indikator kecerdasan badani-kinestetik di antaranya memiliki gerak tubuh yang aktif, mampu beradaptasi dengan bahasa tubuh atau gerakan dalam waktu yang singkat, mencintai dan memelihara tubuh, tidak suka berdiam diri, dan kompetitif dalam bidang olahraga. Badani-kinestetik tidak bisa terlepas dari bidang seni tari dan teater. Rendahnya skor kecerdasan ini karena tidak banyak anggota pada dua divisi tersebut.

Hasil skor kecerdasan musikal adalah $X \geq 21,33$ dengan persentase 47% dan frekuensi sebanyak 14 responden. Indikator kecerdasan musikal di antaranya suka mendengarkan musik, mampu bernyanyi secara tepat nada (tidak sumbang atau pales), sering bersiul, bersenandung, atau berdendang, bisa memainkan instrumen musik, serta peka terhadap melodi, ritme, timbre, birama, dan komponen musik lainnya. Tingginya kategori kecerdasan ini tidak terlepas dari divisi musik yang memiliki anggota terbanyak di SAGA.

Hasil skor kecerdasan intrapersonal adalah $X \geq 14$ dengan persentase 43% dan frekuensi 13 responden. Indikator kecerdasan intrapersonal di antaranya sanggup mengambil keputusan dengan baik, menyadari tujuan hidup, bisa mengendalikan emosi dalam situasi dan kondisi apa pun, suka bekerja dengan caranya sendiri, serta mandiri atau tidak bergantung pada orang lain. Skor kecerdasan ini berada pada kategori tinggi, tandanya anggota komunitas SAGA cukup baik dalam pengelolaan emosional.

Hasil skor kecerdasan interpersonal adalah $X \geq 20,67$ dengan persentase 47% dan frekuensi sebanyak 14 responden. Indikator kecerdasan interpersonal di antaranya peka terhadap perasaan orang lain, bisa memberikan tanggapan yang layak, menyukai aktivitas sosial, suka bekerja secara berkelompok, tidak nyaman berlama-lama dalam kesendirian, serta bisa mengenali perbedaan suasana hati. Berbagai indikator tersebut terbukti pada tingginya kategori kecerdasan ini pada anggota SAGA, sebab kemampuan berinteraksi sangat dibutuhkan dalam komunitas.

Hasil skor kecerdasan natural adalah $X \geq 17$ dengan persentase 37% dan frekuensi 11 responden. Indikator kecerdasan natural di antaranya suka mempelajari flora dan fauna, gemar merawat tanaman, tidak menyakiti makhluk hidup, serta tidak mencemari lingkungan. Meskipun kecerdasan ini didominasi oleh kategori tinggi, tapi tidak berkorelasi kuat dengan pengalaman artistik. Hal itu karena banyak anggota yang mencintai alam tapi tidak mengaplikasikannya pada proses berkarya.

Hasil skor kecerdasan eksistensial adalah $10 \leq X < 15$ dengan persentase 50% dan frekuensi 15 responden. Indikator kecerdasan eksistensial berupa keingintahuan besar mengenai hakikat kehidupan, penasarannya tentang masa lalu dan masa depan, penasarannya bagaimana proses penciptaan dan dimensi lain dari dunia, serta mendalami dan meyakini sistem kepercayaan. Kecerdasan ini termasuk preferensi pribadi masing-masing anggota, jadi ada yang tinggi dan rendah sesuai dengan tingkat spiritualitasnya.

Data di atas menggambarkan bahwa skor tertinggi kecerdasan majemuk komunitas SAGA ialah kecerdasan visual-spasial, dan di urutan terakhir ada kecerdasan natural. Namun, tidak bisa diartikan bahwa korelasi kreativitas pengalaman seni memiliki hubungan paling erat dengan jenis kecerdasan majemuk yang memiliki skor tinggi. Fokus penelitian ini bukan sekadar mengungkapkan masing-masing skor variabel, melainkan menemukan korelasi yang saling memengaruhi. Oleh karena itu, selanjutnya temuan skor variabel tersebut diuji melalui rumus *product moment* Karl Pearson untuk diketahui korelasinya.

		<i>Correlations</i>										
		X	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	
X	Correlation Coefficient	1.00	.404*	.105	.341	.453*	.183	.317	.455*	.290	.428*	
	Sig. (2-tailed)		.	.027	.582	.065	.012	.333	.088	.012	.119	.018
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y1	Correlation Coefficient	.404*	1.000	-.018	.154	.388*	.219	-.043	.453*	.033	.270	
	Sig. (2-tailed)	.027		.926	.416	.034	.244	.822	.012	.864	.150	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y2	Correlation Coefficient	.105	-.018	1.000	.320	.244	.236	.423*	.114	.352	.472**	
	Sig. (2-tailed)	.582	.926		.084	.195	.209	.020	.549	.056	.009	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y3	Correlation Coefficient	.341	.154	.320	1.000	.257	.256	.505**	.298	.547**	.441*	
	Sig. (2-tailed)	.065	.416	.084		.170	.172	.004	.110	.002	.015	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y4	Correlation Coefficient	.453*	.388*	.244	.257	1.000	-.075	.481**	.320	.323	.262	
	Sig. (2-tailed)	.012	.034	.195	.170		.693	.007	.085	.081	.162	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y5	Correlation Coefficient	.183	.219	.236	.256	-.075	1.000	.228	-.030	.038	.349	
	Sig. (2-tailed)	.333	.244	.209	.172	.693		.227	.876	.841	.058	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y6	Correlation Coefficient	.317	-.043	.423*	.505**	.481**	.228	1.000	.305	.545**	.350	
	Sig. (2-tailed)	.088	.822	.020	.004	.007	.227		.101	.002	.058	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

Y7	Correlation Coefficient	.455*	.453*	.114	.298	.320	-.030	.305	1.000	.149	.214
	Sig. (2-tailed)	.012	.012	.549	.110	.085	.876	.101	.	.432	.256
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y8	Correlation Coefficient	.290	.033	.352	.547**	.323	.038	.545**	.149	1.000	.578**
	Sig. (2-tailed)	.119	.864	.056	.002	.081	.841	.002	.432	.	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y9	Correlation Coefficient	.428*	.270	.472**	.441*	.262	.349	.350	.214	.578**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.018	.150	.009	.015	.162	.058	.058	.256	.001	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

*. *Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

***. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).*

Terdapat empat jenis kecerdasan majemuk dengan kategori tingkat hubungan yang sedang terhadap kreativitas pengalaman seni komunitas SAGA, yakni kecerdasan interpersonal sebesar (0,455), kecerdasan badani-kinestetik (0,453), kecerdasan eksistensial (0,428), dan kecerdasan verbal-linguistik (0,404). SAGA ialah komunitas yang tidak hanya berpusat pada minat dan bakat, tetapi juga keberlangsungan sebuah organisasi di bawah naungan lembaga akademis. Peran anggota dalam tiap divisi berpengaruh terhadap komunitas, dengan begitu dibutuhkan kemampuan untuk bersosialisasi. Kecerdasan interpersonal penting dalam pengelolaan sumber daya manusia, termasuk struktural organisasi. Hal ini terbukti pada kreativitas pengalaman seni dan kecerdasan interpersonal komunitas SAGA yang memiliki korelasi sebesar 0,455. Skor kecerdasan interpersonal SAGA bahkan didominasi oleh kategori tinggi dengan persentase 47%.

Fungsi kecerdasan interpersonal dibutuhkan dalam keutuhan musisi pada band musik, dibutuhkan pula oleh kelompok penari, dan seniman teater. Inti dari kecerdasan ini terletak pada bagaimana komunikasi dan hubungan antarsatu seniman dengan seniman lainnya. SAGA sebagai komunitas multifaset memerlukan kerja sama seluruh divisi. Beberapa kegiatan komunitas seperti festival seni menggunakan kemampuan ini untuk menyukseskan berbagai keterampilan seni. Jadi, korelasi tertinggi kecerdasan majemuk terhadap kreativitas pengalaman seni SAGA ialah kecerdasan interpersonal.

Kecerdasan badani-kinestetik juga terbukti memiliki korelasi tingkat sedang terhadap kreativitas pengalaman seni dengan angka 0,453. Korelasi tersebut menjelaskan bahwa kecerdasan badani-kinestetik cukup berkontribusi terhadap kreativitas pengalaman seni. Seniman tari dan teater di SAGA menggunakan kecerdasan badani-kinestetik di setiap proses kreativitas, seperti latihan olah tubuh dan koreografi. Meskipun anggota divisi tari cukup banyak, akan tetapi pengujian skor memunculkan kategori rendah sebesar 53%. Hal ini karena tidak semua

anggota bisa terhubung/terkait (*relate*) dengan pemanfaatan gerak tubuh pada divisi atau bidang kesenian yang digandrungi.

Selanjutnya hubungan tingkat sedang, terjadi pada kecerdasan eksistensial dengan jumlah 0,428, sejalan dengan frekuensi skor yang juga didominasi oleh kategori sedang sebanyak 50%. Eksistensial merupakan ranah personal yang tiap individu memiliki persepsi dan ketertarikan tersendiri di dalamnya. Kecerdasan ini memang tidak nampak secara konkret dalam keseluruhan aktivitas SAGA. Namun, ada beberapa kegiatan yang melibatkan praktik unsur kepercayaan atau keagamaan. Contohnya salah satu penampilan lomba divisi tari dengan koreografi yang memasukkan berbagai pesan agama, serta penampilan *cover* lagu religi dari divisi musik pada momen bulan Ramadan.

Korelasi kecerdasan tingkat sedang selanjutnya ialah kecerdasan verbal-linguistik. Kecerdasan ini terbukti memiliki hubungan positif dengan kreativitas pengalaman seni sebesar 0,404. Korelasi tersebut menjelaskan bahwa aspek kecerdasan bahasa berkontribusi terhadap kreativitas dan pengalaman seni. Distribusi skor kecerdasan ini juga cenderung sedang dengan dominasi sebanyak 46%. Kesenian saling berkaitan dengan bahasa, karena sejatinya kedua hal tersebut termasuk dalam tujuh unsur budaya (Sutardi, 2007: 34). Pada proses pengalaman artistik, kecerdasan bahasa menjadi salah satu faktor kreativitas. Skor tertinggi kecerdasan verbal-linguistik pada penelitian ini didominasi dari divisi musik dan teater. Musisi pasti membutuhkan pengelolaan bahasa yang baik agar terlahir lirik yang baik pula saat menciptakan lagu. Sebuah lagu tercipta tidak hanya melalui wujud musikalitas, tapi juga bagaimana bahasa yang dikemas ke dalam sebuah lirik.

Sebuah pementasan teater pasti perlu pengelolaan tata bahasa, mulai dari pembuatan naskah, dialog antarpemeran, hingga bahasa verbal di atas panggung yang tidak terlepas dari kemampuan verbal-linguistik. Namun, urgensi bahasa yang begitu berpengaruh terhadap kesenian hanya menunjukkan skor sedang pada penelitian ini. Divisi teater merupakan populasi terkecil di antara divisi SAGA lainnya. Selain terhitung sebagai divisi baru, divisi ini bahkan sempat hanya beranggotakan satu orang saja. Ketidakmerataan anggota divisi menyebabkan kecerdasan bahasa yang diteliti menghasilkan skor tidak maksimal. Jadi, korelasi sedang pada kecerdasan ini bukan hal yang mutlak tidak diperlukannya penguasaan bahasa dalam kesenian, melainkan tiap cabang seni menggunakan potensi verbal-linguistik sesuai kebutuhan.

Kreativitas pengalaman seni berkorelasi dengan tingkat yang lemah terhadap kecerdasan visual-spasial sebesar 0,341, kecerdasan intrapersonal 0,317, dan kecerdasan natural 0,290. Meskipun interval koefisien korelasinya terbilang lemah, tapi justru distribusi skor anggota komunitas SAGA pada masing-masing kecerdasan di atas didominasi oleh kategori tinggi. Visual-spasial ialah barometer utama kecerdasan seorang *visual artist* (seniman rupa) seperti pelukis, desainer,

fotografer, dan sebagainya. Kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan menciptakan ruang geometris dan mengamati dunia visual. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, dan ruang (Hariwijaya & Surya, 2008: 13). Beberapa bidang seni memerlukan kecerdasan ruang untuk mendukung kreativitas. Namun, penelitian ini mengungkapkan bahwa kecerdasan visual-spasial SAGA berkorelasi secara lemah terhadap kreativitas seni. Hal itu dikarenakan hanya ada tiga divisi yang secara praktis menggunakan kecerdasan ruang yakni divisi lukis, fotografi, dan videografi.

Divisi lukis, fotografi, dan videografi mempunyai agenda *hunting* bersama, produksi karya, mengadakan pameran, dan perlombaan. Kompetensi visual-spasial tentu berguna dalam menyokong aktivitas serupa, terbukti rentangan skor kecerdasan ini menyentuh angka 70%. Namun, korelasinya terhadap kreativitas pengalaman seni hanya sebesar 0,341. Skor persentase tinggi dengan korelasi lemah tersebut terjadi karena cukup banyak anggota yang memiliki kepekaan ruang, tetapi tidak seluruhnya memanfaatkan kemampuan tersebut untuk kreativitas berkesenian khususnya di komunitas. Fenomena ini juga terjadi pada kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan natural. Faktor internal, eksternal, tekstual, dan kontekstual memengaruhi pembentukan kecerdasan visual-spasial dan kecerdasan intrapersonal (Setyaningrum & Siswantari, 2020).

Kecerdasan intrapersonal berkaitan dengan pengetahuan mengenai diri sendiri serta kemampuan untuk bertindak secara adaptif berdasarkan pengenalan pribadi (Suparno, 2004: 41). Distribusi skor kecerdasan intrapersonal SAGA didominasi oleh kategori tinggi sebesar 43%, tapi korelasinya terhadap kreativitas pengalaman seni berada pada tingkat lemah sebesar 0,317. Sesuai data distribusi tersebut, komunitas SAGA bisa dikatakan cerdas secara intrapersonal. Namun, kompetensi intrapersonal seperti pengendalian emosi, bekerja secara mandiri, dan mengambil keputusan berpengaruh secara lemah terhadap pengalaman artistik.

Kecerdasan natural adalah kemampuan untuk memahami alam, flora dan fauna, serta lingkungan. Distribusi skor kecerdasan natural komunitas SAGA didominasi oleh kategori tinggi sebesar 37%, dan korelasinya menunjukkan tingkat lemah sejumlah 0,290. Meskipun anggota SAGA memiliki skor kecerdasan natural yang tinggi, tapi potensi natural mereka tidak sepenuhnya berdampak pada kreativitas berkarya di komunitas, oleh karena itu korelasinya lemah. Hal itu berkaitan dengan ketertarikan akan alam yang merupakan preferensi personal bagi setiap orang, tidak semua seniman mempresentasikan karya naturalistik.

Hasil temuan penelitian ini membuktikan bahwa kreativitas pengalaman seni berkorelasi secara signifikan terhadap segala jenis kecerdasan majemuk. Meskipun begitu, ada dua kecerdasan yang memiliki hubungan dengan kategori sangat lemah. Atqa (2019) menyebutkan bahwa kecerdasan majemuk: musikal, kinestetik, dan interpersonal berkorelasi dengan pengalaman musikal. Kreativitas

pengalaman seni memiliki tingkat hubungan yang sangat lemah terhadap kecerdasan musikal sebesar 0,183 dan kecerdasan matematika 0,105. Divisi musik SAGA merupakan divisi dengan jumlah anggota terbanyak, dengan begitu tidak mengherankan bila distribusi skor pada kecerdasan ini didominasi oleh kategori tinggi dengan persentase sebesar 47%. Namun, korelasinya dengan kreativitas pengalaman seni berada pada tingkat hubungan yang sangat lemah sejumlah 0,183. Hal ini terjadi karena penerapan kompetensi bermusik tidak merata digunakan dalam kreativitas berkarya oleh seluruh divisi.

Proses pelatihan musik komunitas SAGA berlangsung secara autodidak dan tidak menyasar ke seluruh divisi, sehingga kecerdasan mereka tergolong dalam domain-umum. Oleh karena itu, meskipun mayoritas anggota SAGA cerdas secara musikalitas, tapi inteligensi musikal mereka memberi impresi yang sangat lemah terhadap kreativitas pengalaman seni. Skor kategori tinggi kecerdasan musikal mayoritas berasal dari divisi musik. Hal itu tidak terlepas dari keterlibatan pengalaman seni pada program kerja divisi SAGA. Di antaranya melakukan latihan band, membuat karya berupa video musik, serta mengikuti festival musik.

Selain divisi musik, divisi lain juga memanfaatkan kecerdasan musikal untuk kreativitas di bidang seninya. Divisi tari memerlukan kecerdasan ini untuk menangkap alunan kidung yang mengiringi gerak tarian. Divisi teater membutuhkan suara latar ketika mendalami peran dan melakukan pentas. Divisi videografi juga tidak terlepas dari penggunaan musik untuk mengedit video. Namun, kebutuhan musikal tersebut hanya menyumbang korelasi yang sangat lemah untuk proses kreatif memproduksi karya seni. Hal itu karena pengalaman musikal divisi selain musik bukanlah kompetensi domain-khusus. Divisi-divisi tersebut tidak mengeksplorasi unsur-unsur musik seperti melodi, irama, birama, tempo, dinamika, progresi akor, dan lain sebagainya.

Selanjutnya korelasi yang sangat lemah juga terdapat pada kecerdasan logika-matematika. Kreativitas pengalaman seni SAGA tidak terbukti memiliki korelasi yang tinggi dalam kecerdasan ini, distribusi skornya juga terbilang sedang dengan dominasi 46%. Meskipun begitu, beberapa aktivitas seni sebenarnya tetap membutuhkan logika dan matematika. Pada seni musik ada hitungan berupa tempo dan birama, seni tari juga memerlukan hitungan untuk koreografi. Bidang seni lain seperti lukis, fotografi, dan videografi pun menggunakan cara pikir sistematis dan logis, walaupun tidak secara langsung mengaplikasikan rumus matematis. Jadi, secara sederhana logika-matematika diperlukan komunitas SAGA pada proses kreatif berkesenian.

Setiap divisi di komunitas SAGA terbilang cerdas secara artistik sesuai dengan bakat masing-masing. Tinggi dan rendahnya tingkat suatu jenis kecerdasan tidak selalu berbanding lurus dengan hubungan yang lemah atau kuat dalam kreativitas berkarya. Hal ini dibenarkan oleh Neubauer et al. (2014) bahwa level

konseptual kreativitas itu bervariasi, kecerdasan juga mencerminkan kondisi yang dibutuhkan meskipun tidak sepenuhnya cukup sebagai syarat kompetensi kreativitas yang tinggi. Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat korelasi antara kreativitas dan kecerdasan meskipun bukan berupa hubungan yang kuat. Temuan ini didukung oleh Tiebout & Meier (1936) yang menegaskan bahwa seniman yang sukses mempunyai tingkat kecerdasan tinggi, akan tetapi kecerdasan tidak selalu berkaitan dengan kualitas mereka sebagai seniman. Hassan et al. (2020) menambahkan bahwa kecerdasan majemuk cukup berpengaruh untuk memudahkan pembelajaran di bidang seni.

Tingkat korelasi yang sedang, lemah, dan sangat lemah antara kreativitas pengalaman seni dengan kecerdasan majemuk bukan berarti menunjukkan bahwa SAGA tidak cukup berkompeten sebagai seniman. Kebutuhan kecerdasan tentunya seirama dengan kreativitas pada pengalaman seni, khususnya pengalaman artistik. Setiap individu secara kreatif bisa meregulasi pengalaman seninya melalui kerja cerdas.

KESIMPULAN

Hipotesis pertama diterima karena terdapat korelasi yang positif dan signifikan dalam tingkat sedang antara kreativitas pengalaman seni terhadap kecerdasan interpersonal, kecerdasan badani-kinestetik, kecerdasan eksistensial, dan kecerdasan verbal-linguistik anggota komunitas SAGA. Terdapat korelasi yang positif dan signifikan dengan tingkat lemah antara kreativitas pengalaman seni terhadap kecerdasan visual-spasial, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan natural anggota komunitas SAGA. Terdapat korelasi dengan tingkat sangat lemah antara kreativitas pengalaman seni terhadap kecerdasan musikal dan kecerdasan matematika anggota komunitas SAGA.

KEPUSTAKAAN

- Atqa, U. A. (2019). *Korelasi antara pengalaman musikal dengan kecerdasan majemuk* [Thesis]. Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/173418>
- Boydston, J. A. (2008). *The later works of John Dewey, volume 1, 1925 - 1953: 1925, experience and nature*. Southern Illinois University Press.
- Channel, S. dan S.-Y. (2021). *Bagaimana Pendidikan Seni Saat Ini? [Part 1] with Dr. Hadjar Pamadhi, MA. Hons.* Youtube.Com. <https://www.youtube.com/watch?v=L9701H8PtUE>
- Ciccarelli, S. K., & White, J. N. (2011). *Psychology (3rd ed)*. Prentice Hall.
- Gardner, H. (2013). *Multiple intelligences: Memaksimalkan potensi & kecerdasan individu dari masa kanak-kanak hingga dewasa*. Daras Books.
- Han, K.-S., & Christine, M. (2002). Multiple creativities? Investigating domain-specificity of creativity in young children. *Gifted Child Quarterly - GIFTED CHILD QUART*, 46, 98–109.

- <https://doi.org/10.1177/001698620204600203>
- Hariwijaya, M., & Surya, S. (2008). *Adventures in math tes IQ matematika*. Tugu Publisher.
- Hassan, A., W., K. C., & Aminuddin, A. A. (2020). The relationship between multiple intelligence and art academic achievement among tertiary education art students in Selangor, Malaysia. *International Journal of Schooling*. <https://doi.org/10.22034/ijsc.2021.290119.1050>
- Ibáñez, B. P. e. (2014). Living as a creative activity – An introduction to John Dewey’s theory experience. *Pragmatism Today*, 5(2), 13–18. <https://www.pragmatismtoday.eu/winter2014/03/Ibanez.pdf>
- Masykur Ag, M., & Fathani, A. H. (2017). *Mathematical Intelligence*. Ar-Ruzz Media.
- Neubauer, A. C., Jauk, E., Benedek, M., & Dunst, B. (2014). The relationship between intelligence and creativity: New support for the threshold hypothesis by means of empirical breakpoint detection. *Personality and Individual Differences*, 60, S44. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.paid.2013.07.128>
- Patoni, A., & Akhyak, H. (2004). *Dinamika Pendidikan Anak*. Bina Ilmu.
- Saedah, N., Hanafi, H., & Alberth. (2018). Kreativitas seni melalui kegiatan bermain membentuk bebas terarah pada anak kelompok B di taman kanak-kanak Pariaman kecamatan Wawotobi. *Jurnal Pembelajaran Seni Dan Budaya*, 3(1), 11–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33772/jpsb.v3i1.7802>
- Setyaningrum, F., & Siswantari, H. (2020). Visual-spatial and intrapersonal intelligence in learning of rampak kendang art for elementary school students. *International Journal of Creative and Arts Studies (IJCAS)*, 7(1), 49–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/ijcas.v7i1.4163>
- Sridayanty, P. A., & Rakimahwati. (2020). Pemanfaatan bahan sisa dalam mengembangkan kreativitas seni anak usia dini di TK Islam Khaira Ummah. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 39–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v6i1.6368>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan. Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Suparno, P. (2004). *Teori Inteligensi dan Aplikasinya di Sekolah*. Kanisius.
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Alfabeta.
- Sutardi, T. (2007). *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*. PT Setia Puma Inves.
- Tiebout, C., & Meier, N. C. (1936). Artistic ability and general intelligence. *Psychological Monographs*, 48(1), 95–125. <https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0093367>
- Tolstoy, L. (2020). *Apakah Seni Itu?* Basabasi.
- Wahyudi, T. (2019). *Estetika Seni: Seni sebagai Pengalaman*. [https://lms-paralel.esaunggul.ac.id/pluginfile.php?file=/275134/mod_resource/content/25/Seni+Sebagai+Pengalaman+\(Estetika\).pdf](https://lms-paralel.esaunggul.ac.id/pluginfile.php?file=/275134/mod_resource/content/25/Seni+Sebagai+Pengalaman+(Estetika).pdf)