

Potret Remaja Kreatif Generasi? (Phi) Pengubah Indonesia

Dede Amalia_1

dedeamalia@upi.edu

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

Euis Tresna Gumilar_2

euintresnagumilar@upi.edu

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Tahun 2045 Indonesia akan memasuki generasi emas. Bekal yang harus disiapkan tentunya melalui berbagai keterampilan yang harus disiapkan dan dikuasai oleh generasi muda diantaranya yaitu kompetensi memecahkan masalah yang kompleks yaitu kreativitas. Strategi dalam kreativitas diperlukan agar dapat merespon dengan cepat tuntutan yang terjadi sebagai peluang dan tantangan agar semakin berkembang khususnya pada generasi remaja saat ini yang dikenal dengan istilah generasi π (phi). Artikel ini merupakan kajian pustaka mengenai analisis remaja generasi π , profil remaja kreatif dan bagaimana melejitkan kreativitas pada generasi π . Penting untuk dikaji tentang upaya penciptaan lingkungan kondusif khususnya di institusi pendidikan. Terdapat temuan hasil penelitian mengenai pentingnya menciptakan lingkungan untuk mendukung kreativitas diantaranya yaitu keterlibatan siswa, lingkungan fisik, dan iklim belajar. Ditemukan juga bahwa guru berperan sebagai pembimbing, fasilitator, dan rekan belajar. Melihat hal tersebut, maka salah satu upaya yang ditawarkan untuk melejitkan kreativitas yaitu berfungsinya peran guru Bimbingan dan Konseling dalam layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan metode berbasis pengalaman (*experiential learning*), metode *Quantum Teaching* (QT) model TANDUR yang kaya akan metode dan melibatkan berbagai media. Dengan bersinerginya antara potensi kreatif remaja generasi π dan lingkungan yang kondusif maka optimis akan melejitkan kreativitas remaja yang akan berkontribusi dalam menghadapi generasi emas 2045 secara optimal.

Kata Kunci : Generasi Emas, Kreativitas, Generasi π , Quantum Teaching, Tandur

Published by Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia, 27-29 April 2019

PENDAHULUAN

Generasi emas 2045 merupakan ide, wacana dan gagasan untuk menghadapi Indonesia yang genap berusia 100 tahun. Istilah ini digaungkan bukan tanpa sebab, diperkirakan Indonesia akan menikmati bonus demografi pada tahun 2020 hingga 2045 yang jarang sekali terjadi di suatu negara sehingga harus dapat memanfaatkan bonus tersebut dengan baik. Bonus demografi merupakan keadaan di mana jumlah penduduk usia produktif (15-64 tahun) lebih banyak atau sekitar 70% dibandingkan jumlah penduduk non produktif (usia di bawah 15 tahun dan di atas 65 tahun) sehingga bisa dikatakan didominasi oleh para pemuda. Jadi, untuk menghadapi fenomena ini tergantung bagaimana sikap semua pihak menyiapkan generasi muda. Hal ini senada dengan pendapat Menteri Keuangan Sri Mulyani yang menyatakan bonus demografi dapat

dimanfaatkan secara optimal melalui peningkatan kualitas pada generasi muda di Indonesia.

Menyiapkan generasi muda *zaman now* tentunya merupakan tugas bersama berbagai pihak untuk bisa mengenali terlebih dahulu generasi muda *zaman now* yang dikenal berbeda dengan zaman sebelumnya yang dideskripsikan dengan banyaknya istilah yaitu remaja generasi Z, generasi milenial, generasi phi, generasi net dan bahkan generasi micin. Masa remaja (*adolescence*) adalah bagian dari perjalanan hidup yang mempunyai ciri unik perubahan-perubahan tertentu. Pengalaman perubahan yang terjadi pada masa remaja saling berkaitan dengan perkembangan dan pengalaman pada masa anak dan dewasa. Menurut Santrock (2003:26) masa remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan yang mengacu pada

perkembangan kognitif, biologis, dan sosio-emosional. Hal yang menarik mengenai kesimpulan tentang remaja didapatkan dari uraian Rendy Saputra (2013:30) yang menyatakan remaja seperti matahari tepat jam 12 siang, cahayanya paling terang, panasnya paling terik dan titik puncak ketika energi matahari sangat terasa. Bila dikaji lebih dalam, masa remaja adalah ketika energi sedang memuncak, merupakan dua masa sekaligus yaitu masa berbekal sekaligus masa bersiap.

Bekal yang harus dipersiapkan remaja tentunya harus menyesuaikan dengan situasi dan kondisi kehidupan di era 4.0 yang semakin kompleks dan menuntut segenap keterampilan khusus. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan adalah kompetensi bagaimana memecahkan masalah yang kompleks yaitu 4C *critical thinking, creative thinking, communication dan collaboration*. Seperti yang disampaikan oleh *National Education Association* (NEA, 2015) mengidentifikasi ada empat kelompok Keterampilan Belajar (Kompetensi Remaja) Abad 21 yang tergolong keterampilan abad XXI. Kompetensi ini akan dapat meningkatkan kemampuan daya jual (*marketability*), kemampuan bekerja (*employability*), dan kesiapan menjadi warga negara yang baik (*readiness for citizenship*) (*Partnership for 21st Century Skills ;P21, 2008*). Untuk kajian di Asia, Fasli Jalal (2006) mengutip dari Kai Min Cheng menyebutkan bahwa *the 21st century skills and literacies* yang mencakup : *basic skills, technology skills, problem solving skills, communication skills, critical and creative skills, information/digital skills, inquiry/reasoning skills, interpersonal skills, dan multicultural and multilingual skills*. Hal ini juga sejalan seiring dengan program pemerintah melalui penguatan kurikulum 2013 yang menggariskan tiga keterampilan penting dalam membangun generasi emas 2045 yaitu penumbuhan kualitas karakter, literasi dasar dan kompetensi 4C.

Berdasarkan hasil temuan data melalui penyebaran angket untuk mengetahui gambaran umum tingkat kreativitas peserta didik kelas X di SMK Negeri 4 Sukabumi didapatkan data bahwa sebanyak 105 dari 152 peserta didik (69.07%) berada pada kategori sedang artinya peserta didik menunjukkan kreativitas yang cukup. Hal tersebut mengindikasikan kreativitas perlu untuk ditingkatkan. Strategi kreativitas diperlukan dengan maksud agar dapat merespon dengan cepat tuntutan yang terjadi sehingga tuntutan yang datang tidak hanya dianggap sebagai ancaman

dan hambatan akan tetapi menjadikannya sebagai peluang dan tantangan agar semakin berkembang dan membantu remaja menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah. Terkait fakta tersebut, pembahasan mengenai kreativitas dianggap penting oleh penulis karena tanpa kreativitas, remaja akan tergilas roda perubahan sehingga tidak mampu menghadapi perubahan yang semakin cepat

Hal menarik yang akan dikaji dalam artikel ini adalah menyoroti remaja generasi zaman *now* (atau diistilahkan generasi π (phi)) yang memiliki daya berfikir *out of the box* yang memiliki banyak gagasan termasuk yang paling liar sekalipun, kritis dengan kemampuan *connecting the dots* yang begitu luwes dan lebih terbuka sehingga sering disebut kreatif. Akan tetapi, mereka tidak memiliki jiwa *survival* seperti generasi sebelumnya, misalnya daripada bersaing lebih baik memilih jalan alternatif, mudah menyerah, gampang sakit hati, mudah marah, cenderung berputus asa, lantas menyerah sebelum mencapai apa yang diinginkan, memiliki daya juang yang rendah sehingga sering disebut sebagai generasi *strawberry* (Kasali, 2017) generasi yang menginginkan perubahan besar, tetapi menuntut jalan pintas dan berbagai kemudahan padahal daya juang ini diperlukan dan sekaligus menjadi ciri dari potret remaja kreatif. Melihat hal tersebut, maka dilakukan kajian pustaka untuk menganalisis keterkaitan antara remaja generasi π dan potret remaja kreatif ideal menurut kerangka teori. Setelah keterpaduan analisis tersebut pada akhirnya diharapkan dapat menjadi sebuah solusi bagi upaya melejitkan potensi kreatif yang sudah ada pada generasi π .

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode kajian pustaka. Studi kepustakaan atau studi literatur, selain mencari sumber data sekunder yang akan mendukung penelitian, juga diperlukan untuk mengetahui sampai ke mana ilmu yang berhubungan dengan penelitian telah berkembang, sampai ke mana terdapat kesimpulan dan generalisasi yang pernah dibuat sehingga situasi yang diperlukan diperoleh (Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2016; Nazri, 2005:93).

Kajian pustaka memiliki tiga pengertian yang berbeda. Kajian pustaka adalah seluruh bahan bacaan yang mungkin pernah dibaca dan dianalisis, baik yang sudah dipublikasikan maupun sebagai koleksi pribadi. Kajian pustaka

sering dikaitkan dengan kerangka teori atau landasan teori, yaitu teori-teori yang digunakan untuk menganalisis objek penelitian. Oleh sebab itu, sebagian peneliti menggabungkan kajian pustaka dengan kerangka teori. Kajian pustaka adalah bahan-bahan bacaan yang secara khusus berkaitan dengan objek penelitian yang sedang dikaji (Prastowo, 2012:80).

Penyajian kajian pustaka dapat berupa deskriptif dan dapat pula disertai dengan analisis. Berdasarkan pendapat ahli diatas kajian pustaka adalah bahan-bahan bacaan yang berkaitan dengan objek penelitian yang pernah dibuat dan didokumentasikan yang digunakan untuk menganalisis objek penelitian yang dikaji. Penulis memilih metode ini dengan tujuan dapat mengkaji mengenai potret remaja kreatif generasi π dari berbagai sumber yang terpercaya sehingga dapat dijadikan rujukan untuk membuat asesmen atau pendekatan yang sesuai untuk proses pembelajaran selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Memahami Remaja Generasi π (Phi)

Dalam beberapa tahun terakhir, definisi generasi telah banyak berkembang. Dari beberapa definisi teori tentang perbedaan generasi yang dipopulerkan oleh Neil Howe dan William Strauss pada tahun 1991 yang membagi generasi berdasarkan kesamaan rentang waktu kelahiran dan kejadian-kejadian historis. Pembagian generasi tersebut juga banyak dikemukakan oleh peneliti lain dengan label yang berbeda-beda, tetapi secara umum memiliki makna yang sama.

Generasi *millennial* atau *millennium* adalah sebutan untuk generasi Y (lahir pada tahun 1980-1995). Generasi Y adalah generasi yang tumbuh pada era internet booming (Lyons, 2004). Penelitian Bencsik, Csikos, dan Juhez (2016) menunjukkan masuknya Generasi Z didalam kelompok generasi, yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1
 Perbedaan Generasi
 (Putra, 2016:130)

Tahun kelahiran	Nama Generasi
1925-1946	<i>Veteran generation</i>
1946-1960	<i>Baby boon generation</i>
1960-1980	<i>X generation</i>
1980-1995	<i>Y generation</i>
1995-2010	<i>Z generation</i>
2010 +	<i>Alfa Generation</i>

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa gambaran remaja saat ini yang memasuki usia sekolah termasuk kategori generasi Z atau disebut juga *iGeneration* atau generasi internet/NET. Generasi Z memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi generasi Z mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (*multi tasking*) seperti: menjalankan sosial media menggunakan ponsel, *browsing* menggunakan PC, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil generasi ini sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian.

Adanya perbedaan lokasi dan perbedaan kejadian yang bersejarah karena perbedaan letak geografis juga menjadi salah hal yang menjadi perdebatan dalam pengelompokan generasi, menurut Parry & Uwin, (2010) karena konseptualisasi pengelompokan generasi seringkali berbasis *event* bersejarah di Amerika Serikat, perlu adanya generalisasi basis pengelompokan generasi yang dapat diterima di semua tempat. Di Indonesia sendiri terdapat pengelompokan generasi yang disajikan oleh Muhamad Faisal yaitu pendiri dari Youth Laboratory Indonesia (2017) yang menegaskan bahwa batasan generasi di Indonesia sangat berbeda dengan batasan generasi di luar negeri. Hal ini dikarenakan kondisi dan latar belakang munculnya generasi yang berbeda, adanya peristiwa politik di luar negeri yang tidak berdampak langsung terhadap demografi serta karakter generasi di Indonesia dan perbedaan dampak dari penetrasi teknologi digital. Batas kohort generasi yang paling kuat pengaruhnya di Indonesia adalah peristiwa transisi politik dan transisi budaya dan peristiwa gerakan pemuda yang memengaruhi nuansa dan karakter sebuah generasi sehingga tersusun tabel kohort generasi yang terdiri dari empat generasi dengan karakter berbeda yaitu generasi Alpha, Beta, Omega dan Phi.

Tabel 2
 Kohort Generasi
 (Faisal, 2017:7, dengan modifikasi)

Masa Remaja	Nama Generasi	Karakter
1900-1930	<i>Alpha</i>	<i>Profetik</i>
1930-1966	<i>Beta</i>	<i>Heroic</i>
1970-1998	<i>Omega</i>	<i>Nomaden</i>
1999-2029	<i>Phi</i>	<i>Seniman</i>

Artikel ini berfokus pada satu generasi, yaitu generasi π (phi) yang merupakan remaja saat ini sebagai calon generasi emas 2045 atau pengubah Indonesia.

Generasi π (phi) adalah individu yang mengalami masa remaja dari tahun 1999 hingga 2029. Peristiwa reformasi menjadi suatu batas penting bagi karakter generasi π karena setelahnya bangsa Indonesia mengalami banyak sekali perubahan cara pandang dan gaya hidup yang dipicu era keterbukaan. Generasi π tumbuh di era transisi dan tumbuh menjadi generasi dengan identitas yang sangat cair dan cara berfikir yang fleksibel. Huruf π disebut *golden ratio* yang menyimbolkan harmoni dan kesempurnaan. Generasi milineal Indonesia saat ini mewakili ke dua sifat tersebut dimana di usia yang sangat belia mereka sudah menoreh capaian yang belum pernah dicapai generasi sebelumnya. Berbagai perubahan saat ini pun bisa kita temukan berawal dari sentuhan mereka. Diantaranya revolusi digital *startup* lewat toko online atau transportasi berbasis aplikasi. Uniknya banyak diantara mereka meraih keberhasilan tersebut dengan belajar sendiri atau autodidak. Huruf π juga mempresentasikan angka irasional yang mewakili generasi milenial yang kerap dianggap irasional dalam bertindak seperti mendahulukan *passion* dibandingkan karir. Generasi π juga memiliki peran penting dalam lingkaran siklus generasi yang akan menyempurnakan siklus dari generasi pengubah Indonesia pertama yaitu generasi alpha. Gambaran generasi π menurut Faisal (2017:6) yaitu sebagai berikut :

Tabel 3
 Gambaran generasi π
 (Faisal, 2017:7, dengan modifikasi)

Tantangan zaman	Pengaruh perkembangan mobile dan digital, korupsi di ranah pemerintah, radikalisme, pasar bebas, pengaruh gaya hidup dari luar.
Cara Pandang	Cenderung pada <i>passion</i> , dan kreativitas, pluralis, komunal, <i>alienated</i> , <i>sensitive</i> .

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil mengenai identitas atau *self image* generasi π yaitu; 1) memiliki sifat komunal yang artinya mengelompok saling berinteraksi, saling mendukung satu sama lain serta ada perasaan memiliki yang kuat antara dirinya dan kelompok tersebut; 2) cenderung menyukai kesederhanaan dalam konteks cita-cita dan rancangan rencana hidup; 3) generasi ini menghargai nilai-nilai

dalam berbagai aspek, seperti menjunjung tinggi nilai ketulusan dan kesetiaan dan dalam keluarga menghargai nilai pengabdian dan pengorbanan; 4) generasi ini masih menghargai nilai-nilai luhur dari agama dan budaya yang sifatnya *virtue*, kearifan, dan *religious wisdom* masih sangat kuat. 5) sangat menjunjung tinggi kebahagiaan dalam ikatan kekeluargaan.

Generasi π merupakan *the outlier*. Karakter ini adalah salah satu kelebihan dari gen π yaitu memiliki kemampuan berfikir *out of the box* yang sangat tinggi tetapi tidak memiliki daya juang seperti generasi sebelumnya. Daya juang atau hidup dan keberanian menghadapi tantangan pada dasarnya dibutuhkan karena hidup itu pada dasarnya adalah sebuah tantangan dan untuk menghadapi tantangan dibutuhkan generasi yang secara mental untuk menghadapinya bukan menghindarinya. Daya juang dibutuhkan untuk menembus hambatan. Perilaku menghindar dalam generasi phi inilah yang menjadi pemicu dari hadirnya istilah lain bagi remaja saat ini yaitu istilah generasi *strawberry* yang dipopulerkan oleh Rhenald Kasali (2017). Generasi *strawberry* yaitu potret dari sebuah generasi “manja” yang mudah hancur digerus kompetisi dan ketidakpastian. Kenapa disebut *strawberry*? Dari bentuk dan warnanya, *strawberry* itu menawan eksotis dan indah. Namun dibalik keindahannya ternyata begitu rapuh, ketika *strawberry* kena benturan atau tergesek sedikit saja begitu mudah terkoyak lalu hancur. Itulah ilustrasi generasi *strawberry* yang mudah hancur dan sakit hati, mudah kecewa meski terlihat indah. Di sinilah muncul pertanyaan jika generasi π merupakan generasi yang kreatif kenapa mereka tidak menghadapi masaalah dan resiko padahal seseorang dikatakan kreatif yaitu jika memiliki motivasi intrinsik yang berarti memiliki keberanian dan bisa menghadapi masalah dan resiko. Tentu hal tersebut akan menjadi penghambat bagi melejitnya potensi kreatif yang dimiliki oleh generasi π karena sejatinya kreativitas akan muncul ketika adanya proses daya juang atau motivasi intrinsik. Untuk menjawab hal tersebut, peneliti akan memaparkan potret remaja kreatif yang seharusnya muncul di generasi π .

B. Potret Remaja Kreatif

Pengertian kreatif yang melekat pada generasi π sepertinya hanya dikaitkan dengan cara remaja membuat sebuah terobosan dan produk baru akan tetapi tidak didukung oleh sikap daya juang yang

seharusnya menjadi satu bagian dari kreativitas itu sendiri. Begitu banyak definisi dan konsep tentang kreativitas yang amat beragam tergantung cara orang mendefinisikannya. Menurut Supriadi (2001:6) tidak ada satu definisi pun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas. Hal tersebut terjadi karena sifatnya yang multidimensional dan memiliki tekanan yang berbeda bergantung dari dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi.

Menurut kamus Wikipedia Indonesia, kreativitas merupakan inovasi, khususnya dalam seni dan sastra. Adapun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk mencipta (daya cipta), kata sifatnya adalah kreatif, yakni memiliki daya cipta. Dalam beberapa tahun terakhir, kreativitas telah dinilai sebagai kemampuan universal yang dapat diterapkan dalam situasi sehari-hari. Hal ini ditafsirkan sebagai kemampuan kecerdasan manusia bukan subjek. Sternberg mendefinisikan kreativitas sebagai tindakan imajinatif yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan hasil yang asli dan bernilai begitupun pendapat Wright (2010) yang menunjukkan kreativitas mengintegrasikan pengaturan masalah dan keterampilan pemecahan masalah dengan solusi yang bermakna (dikutip dalam Robson, 2013). Adapun menurut Gardner, individu kreatif adalah seseorang yang senantiasa dapat menyelesaikan masalah atau bisa mengajukan sesuatu yang baru yang menjadi produk bernilai dalam suatu bidang. Hal ini membuktikan kreativitas melibatkan proses kognitif, berfikir divergen sebagai penggunaan strategi pemecahan masalah untuk menghasilkan wawasan dan solusi baru.

Untuk menjawab pertanyaan sebelumnya tentang motivasi intrinsik dalam kreativitas, penulis tertarik dengan teori komponen kreativitas yang diungkapkan oleh Amabile (Amabile, 1983:67; Munandar, 1999) yang menyatakan kreativitas hampir dapat dipastikan terjadi ketika keterampilan individu tumpang tindih dengan keinginan yang terkuat dan kreativitas akan menjadi lebih tinggi menuju tingkatan dari masing-masing ke tiga komponen yang disebut “persimpangan kreativitas” yang berarti bisa disimpulkan ciri remaja kreatif sejatinya yaitu remaja yang memiliki motivasi intrinsik yang tinggi, keterampilan berfikir kreatif dan memiliki keahlian. Sehingga dapat dijabarkan potret remaja kreatif yang diharapkan ada pada generasi π yaitu sebagai berikut.

1. Keahlian (*expertise*)

Menurut Amabile, keahlian merupakan pondasi dari keseluruhan kreativitas. Komponen keahlian antara lain sebagai berikut :

- a. Memiliki pengetahuan faktual.
Remaja kreatif konsisten kreatif dalam pekerjaannya dan cenderung tertarik pada kegiatan-kegiatan intelektual yang faktual (sebenarnya) seperti membaca buku-buku bermutu, bidang-bidang bacaan dan pemikiran baru yang mutakhir.
 - b. Memiliki bakat khusus.
Remaja cenderung memiliki bakat khusus di dalam bidang tertentu baik dari segi prosedur dan intelektual. Misalnya bakat dalam menggambar, bernyanyi, kegiatan olahraga dan lainnya.
 - c. Memiliki keahlian teknis.
Remaja memiliki keahlian di bidang yang mereka geluti sesuai dengan bakat yang mereka miliki misalnya jika berbakat dalam menggambar maka memiliki keahlian dalam membayangkan, merancang dan lainnya.
2. Keterampilan berfikir kreatif (*good-creative thinking skills*) yaitu keterampilan berfikir divergen seperti yang diungkapkan oleh Guilford. Kemampuan berfikir divergen ditunjukkan oleh beberapa karakteristik berikut:
- a. Kelancaran
Kemampuan untuk menghasilkan sejumlah besar ide-ide atau solusi masalah dalam waktu singkat.
 - b. Fleksibilitas.
Kemampuan untuk secara bersamaan mengusulkan berbagai pendekatan untuk masalah tertentu.
 - c. Orisinalitas.
Kemampuan untuk memproduksi hal baru, ide-ide asli.
 - d. Elaborasi.
Kemampuan untuk melakukan sistematisasi dan mengatur rincian ide di kepala dan membawanya keluar.
- Adapun keterampilan bekerja kreatif, yaitu sebagai berikut :
- a. Kebebasan.
Remaja kreatif cenderung mengarahkan diri sendiri dan kurang bergantung kepada orang lain, menikmati dan menuntut kebebasan di sekolah.
 - b. Disiplin diri.

- Remaja kreatif cenderung mempunyai disiplin diri dalam hal-hal yang berkaitan dengan pekerjaan dengan dorongan dan motivasi tingkat tinggi dan kepedulian terhadap usaha mencapai keunggulan.
- c. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan.
Remaja kreatif cenderung lebih siap untuk mengambil resiko dengan ide-ide baru serta mencoba cara-cara baru dan lebih baik dalam mengerjakan berbagai hal.
 - d. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti.
Sering merespon secara positif pada situasi-situasi ambigu misalnya sesuatu yang baru dan tidak pasti dengan berubah mencernanya sambil menikmati prosesnya.
 - e. Tekun dan tidak mudah frustrasi.
Cenderung mempunyai tekad keras untuk mencapai tujuan dan mengidentifikasi serta memecahkan masalah dan menghadapi frustrasi dan kendala-kendala. Remaja memiliki keyakinan kuat pada kekuatan-kekuatan dan keterampilan yang mendukung tekad mereka.
 - f. Relatif tidak peduli terhadap persetujuan masyarakat sehari-hari.
Cenderung tidak peduli terhadap pendapat masyarakat sehari-hari yang berarti merupakan orang di sekelilingnya bahkan sekalipun orang-orang di sekitar mereka tidak bersikap mendukung.
3. Motivasi intrinsik yang tinggi (*high level of intrinsic motivation*) yaitu adanya minat dan keterlibatan di dalam pekerjaan yaitu timbulnya perasaan-perasaan sebagai berikut:
1. Kesenangan.
Senang melakukan pekerjaannya tanpa disuruh atau dipaksa.
 2. Keingintahuan.
Memiliki keinginan dan prakarsa sendiri untuk mengetahui dan melakukan segala sesuatu.
 3. Tertantang.
Merasa tertantang dalam melakukan segala sesuatu yang lebih baik dalam pekerjaannya dan akan merasakan kepuasan apabila berhasil melalui tantangan tersebut.

Jika potret remaja generasi π memiliki kreativitas seperti ciri-ciri yang diatas dapat dibayangkan bahwa remaja generasi π dapat

memperkuat potensi kreatifnya ditambah dengan hilangnya *stereotype* generasi *strawberry* sehingga memiliki daya juang untuk menghadapi tuntutan yang ada sehingga lebih bersifat fleksibel dan dapat menjadi generasi pembah Indonesia yang dapat memberikan kontribusi untuk Indonesia.

C. Melejitkan Kreativitas Generasi π

Untuk mendukung potensi kreativitas yang sudah ada pada remaja generasi π dan membantu untuk mengembangkan potensi tersebut sehingga bisa memiliki potret remaja kreatif seperti yang diharapkan sehingga memberikan kontribusi tentu ada beberapa strategi yang perlu kita upayakan karena ditemukan fakta bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan yaitu berupa faktor yang bisa berjalan beriringan yaitu bisa sebagai faktor pendukung dan juga faktor penghambat. Faktor tersebut yaitu; 1) hambatan yang berasal dari diri sendiri berupa hambatan perseptual dan emosional; 2) hambatan berasal dari budaya dan lingkungan. Berdasarkan hasil rumusan tersebut, maka lingkungan memiliki peran ganda baik sebagai penghambat kreativitas maupun faktor pembangkit muncul dan berkembangnya kreativitas

Upaya membangkitkan kreativitas berhubungan dengan menciptakan lingkungan yang kondusif. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) lingkungan kondusif yaitu lingkungan yang memberi peluang pada hasil yang diinginkan yang bersifat mendukung terhadap perkembangan kreativitas. Dalam hal ini penulis akan lebih memfokuskan kepada peran sekolah karena sekolah memainkan peran penting dalam kreativitas (Niu & Sternberg, 2003). (Tsai, Kuan Chen, 2012 : 84). Kelemahan pendidikan selama ini dalam konteksnya dengan pengembangan potensi kreatif remaja, menurut Gowan (1981) adalah kurangnya perhatian terhadap pengembangan fungsi belahan otak kanan. Hal ini sejalan dengan penelitian Sertkahya (2015) yang menyimpulkan perlunya menciptakan lingkungan belajar dimana siswa dapat merasakan dan menghasilkan ide-ide otentik untuk mengembangkan kreativitas di sekolah.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Richardson, Carmen dan Punya Mishra (2018) memaparkan bahwa desain lingkungan pembelajaran yang disengaja adalah area yang belum banyak terlihat perhatian dalam literatur

penelitian pendidikan, namun sangat penting untuk mendukung kreativitas pada siswa. Lingkungan belajar yang ditemukan yaitu tiga bidang utama yaitu keterlibatan pelajar, lingkungan fisik dan iklim belajar. Dijelaskan pula bahwa lingkungan yang mendukung kreativitas yaitu guru harus memainkan peran penting sebagai pembimbing, fasilitator dan rekan belajar serta bereksperimen bersama siswa. Para guru harus menyadari bahwa mereka adalah penjaga gawang yang penting dalam perkembangan potensi kreatif siswa.

Penelitian telah menemukan bahwa kepribadian kreatif guru akan berdampak pada praktik mereka untuk membina anak-anak kreativitas (Farella, 2010; Lee dan Kemple, 2014; Chan, 2015). Guru kreatif dan pengajaran kreatif adalah komponen kunci dalam menumbuhkan kreativitas pada remaja. Baru-baru ini, banyak negara telah menekankan pengembangan kreativitas dalam pendidikan dan memusatkan perhatian untuk mengidentifikasi metode pengajaran kreatif yang efektif. Cheng (2011) menyarankan beberapa strategi pengajaran kreatif yang terlibat mendorong remaja untuk membuat koneksi dan melihat hubungan antara yang tidak terhubung item dan ide, dan untuk menggunakan analogi dan pemikiran metaforis dalam proses pengajaran. (Al-Dababneh, 2017; 723). Guru harus memupuk kemampuan siswa untuk berpikir secara terbuka dan menghasilkan ide-ide baru (Wilson, 2009).

Bimbingan dan konseling sebagai komponen dan pilar pendidikan di sekolah sesungguhnya dapat mengambil peranan dalam pengembangan kreativitas remaja. Bimbingan dan Konseling sebaiknya berada di posisi terdepan dalam memandang positif terhadap potensi kreatif generasi π serta berpikiran terbuka bahwa mereka mempunyai potensi untuk perubahan Indonesia lebih baik sehingga bisa mengguncang dunia dalam hal positif. Setelah memahami, maka Guru BK bisa menjembatani terhadap adanya gap pemahaman antara satu generasi dengan generasi lainnya (misalnya kepada warga sekolah atau orangtua siswa yang tidak memahami perbedaan generasi dan karakter) sehingga tidak ada prasangka dan *stereotype* negatif terhadap generasi π .

Pada umumnya, pelaksanaan layanan bimbingan klasikal didominasi oleh paparan guru BK secara verbal menggunakan teknik ceramah. Remaja yang hanya dituntut mendengarkan bukan melakukan akan menimbulkan kesan pasif padahal remaja merupakan pembelajar aktif dan

kreatif. Perlu adanya pelibatan remaja secara penuh dalam pengalaman-pengalaman atau tindakan langsung agar bisa kondusif terhadap perkembangan kreativitas. Hal yang bisa dilakukan bisa sejalan dengan buku "*Lead Or Leave It!*" (dalam www.ekonomi.kompas.com) hal yang dapat dilakukan oleh guru BK yaitu; 1) mendorong remaja menyampaikan ide-ide kreatif dan inovatifnya (*Encouraging ideas*) agar tetap *stay and stand strong* sehingga meningkatkan motivasi karena merasa dihargai dan dilibatkan. Mereka pun cepat dan tepat menemukan cara-cara baru untuk menyelesaikan tugas-tugas; 2) modifikasi ide-ide remaja (*Modifying ideas*); 3) menghadirkan umpan balik (*Providing feedback*); dan 4) memberikan alternatif dan arahan atau perintah yang terbatas (*Give alternative and limited direction*). Hal tersebut diharapkan membuat remaja aktif mengemukakan pendapatnya, aktif berdiskusi, memiliki kepercayaan diri, berani menyampaikan ide, terjadi komunikasi sehingga tujuan materi bisa tersampaikan dengan baik dan berpengaruh terhadap pemahaman serta perubahan tingkah laku. Penciptaan iklim seperti diatas salah satunya bisa diupayakan dengan metode bimbingan klasikal dengan metode bimbingan berbasis pengalaman (*experiential learning*), metode *Quantum Teaching* (QT) model TANDUR yang kaya akan metode dan melibatkan berbagai media seperti *role playing*, komik, video, musik.

Selain itu, perlunya peduli terhadap perkembangan teknologi karena bagi generasi yang sejak lahir telah mengenal internet, akan sangat sulit baginya berpaling dari dunia tersebut. Hal yang bisa dilakukan oleh guru BK yaitu berjejaring melalui dunia maya, media sosial seperti *facebook, twitter, path, Instagram*, dan masih banyak media lainnya. Sebagaimana diketahui bersama, bahwa media sosial kini menjadi media berkreasi bagi generasi remaja π .

Langkah lain yang bisa dilakukan untuk melejitkan kreativitas remaja generasi π menurut Faisal (2017:235) yaitu menyediakan berbagai modul yang dapat digunakan remaja untuk "*fight*" menghadapi tantangan hidup yang mereka hadapi. Modul ini menjadi solusi bagi permasalahan intrapersonal yang tengah dihadapi remaja saat ini. Selain itu, juga perlunya ruang publik (dalam hal ini tata sekolah) memiliki desain yang berlandas pada ergonomis kreativitas para warga sekolahnya sehingga akan tumbuh berbagai konten dan karya kreatif yang pesat dari remaja yang tentunya akan memberikan sumbangan

besar bagi terciptanya remaja yang berkontribusi terhadap generasi emas 2045.

PENUTUP

Kreativitas merupakan bekal yang harus disiapkan generasi muda sebagai salah satu kompetensi utama untuk menghadapi abad ke-21 yang memungkinkan remaja untuk tetap fleksibel dan memberi kemampuan menghadapi peluang dan tantangan yang merupakan bagian dari dunia yang kompleks. Terciptanya produk kreatif tidak terlepas dari remaja yang dapat memunculkan kreativitas di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pada dasarnya kreativitas bukan saja berguna untuk mencari ide-ide baru akan tetapi dalam proses berfikir kreatif dan membantu remaja tersebut untuk lebih baik dalam mengerjakan berbagai hal.

Dalam beberapa tahun terakhir, definisi generasi telah berkembang. Generasi π (phi) yang merupakan remaja saat ini memiliki peran yang spesial karena mereka adalah calon generasi emas 2045 atau pengubah Indonesia. Generasi π merupakan *the outlier*. Kelebihan dari gen π yaitu mereka memiliki kemampuan berfikir *out of the box* yang sangat tinggi sehingga sering disebut kreatif. Akan tetapi, mereka tidak memiliki daya juang seperti generasi sebelumnya. Perilaku menghindar dalam generasi π inilah yang menjadi pemicu dari hadirnya istilah lain bagi remaja saat ini yaitu istilah generasi *strawberry* yaitu potret dari sebuah generasi “manja” yang mudah hancur digerus kompetisi dan ketidakpastian. Tentu itu akan menjadi penghambat bagi melejitnya potensi kreatif yang dimiliki oleh generasi π karena sejatinya kreativitas akan muncul ketika adanya proses daya juang disana sesuai dengan potret remaja kreatif yaitu remaja yang memiliki motivasi intrinsik yang tinggi, keterampilan berfikir kreatif dan memiliki keahlian.

Upaya untuk mengatasi terhambatnya kreativitas adalah dengan menciptakan lingkungan yang kondusif yang memberi peluang pada hasil diinginkan. Bimbingan dan Konseling sebaiknya berada di posisi terdepan dalam memandang positif terhadap potensi kreatif generasi π serta berpikiran terbuka bahwa mereka mempunyai potensi untuk perubahan Indonesia lebih baik sehingga bisa mengguncang dunia dalam hal positif. Guru BK juga dapat menjadi mediator yang menjembatani terhadap adanya gap perbedaan antar generasi. Hal yang bisa dilakukan oleh guru BK juga yaitu dengan menggunakan metode bimbingan klasikal dengan

metode bimbingan berbasis pengalaman (*experiential learning*), metode *Quantum Teaching* (QT) model TANDUR yang kaya akan metode dan melibatkan berbagai media seperti *role playing*, komik, video, musik.

Berdasarkan kajian-kajian pustaka berkenaan dengan kreativitas pada remaja khususnya generasi π yang menjadi *highlight* maka dapat disimpulkan bahwa potret remaja kreatif generasi π merupakan modal dasar yang harus difasilitasi dan dikembangkan sehingga potensi tersebut dapat melejit menjadi sebuah aksi nyata dalam kontribusinya untuk Indonesia menghadapi generasi emas 2045.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Dababneh, Kholoud Adeeb, et al. (2017). Can Teachers's self reported characteristics and beliefs about creativity predict their perception of their creativity practices in the classroom. *International Journal of special education*.
- Amabile, Teresa. (1983). *The Social Psychology of Creativity (Springer series in social psychology)*. New York : Springer-Verlog New York Inc.
- Amabile, Teresa M., Margaret L Stubbs. *Psychological Research in the Classroom*. USA : Pergamon Press inc.
- Birgili, Bengi. (2015). Creative and Critical thinking skills in problem based learning environment. (online) diakses dari *Journal of Gifted Education and Creativity*, 2(2), 7-8 December, 2015 .<http://jgedc.org> DOI: 10.18200/JGEDC.2015214253 pada tanggal 3 September 2018.
- Diaz, Alauddin. (2017). *Gen Z Generasi Kreatif Penerus Arah Bangsa*. (online) diakses dari <https://fahmina.or.id/gen-z-generasi-kreatif-penerus-arrah-bangsa/> pada tanggal 20 Oktober 2018.
- Ertiana. (2012). *Joy Paul Guilford dan Teori Inteleksi*. (online). Diakses dari http://ertianafpsi11.web.unair.ac.id/artikel_detail.InteligensiJoyPaulGuilforddanTeoriInteligensi.html pada tanggal 25 November 2018.
- Faisal, Muhammad. (2017). *Generasi Phi Memahami Milenial Pengubah Indonesia*. Jakarta : Republika.

- Furqon. (2016). *Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2016*. Bandung: UPI.
- Goleman, Daniel. (2005). *The Creative Spirit*. Bandung : Penerbit MLC.
- Kasali Rhenald. (2017). *Strawberry Generation Mengubah Generasi Rapuh Menjadi Generasi Tangguh*. Bandung : Mizan.
- Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prastowo, A. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2012).
- Putra, Yanuar Surya. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi.(online) *Jurnal Among Makarti Vol.9 No.18 Desember 2016*. Diakses dari <http://jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/viewFile/142/133> pada tanggal 16 Desember 2018.
- Putri Puspita. (2018). *Yuk Mengenal Generasi Z yang Hidup Di Dua Dunia Kreatif dan Eksploratif*. (online) diakses dari <http://jabar.tribunnews.com/2018/07/31/yuk-mengenal-generasi-z-yang-hidup-di-dua-dunia-kreatif-dan-eksploratif> pada tanggal 25 Oktober 2018.
- Richardson, Carmen & Punya Mishra. (2018) *Learning environments that support student creativity: Developing the SCALE*. www.elsevier.com/locate/tsc/ Thinking Skills and Creativity 27.
- Santrock j. (2005). *Creative Intellegence*. Bandung : PT. Mizan Pustaka.
- Saputra Rendy. (2013). *Muda Mulia Cahayai Gelapmu, Kuatkan Langkahmu, Muliakan Mudamu*. Bandung: Mizania.
- Save The Children. (2017). *Modul Program Kesiapan Kerja Employability Skill*. Bandung.
- Sertkahya, Mehmet. (2015). *Creative thinking skilss analyzes of vocational high school students*. Journal of Educational and Instructional Studiesnin the World, February 2015, Volume: 5 Issue: 1 Article: 10 .
- Stillman, David dan Jonah Stillman. (2018). *Generasi Z; Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta : Gramedia.
- Supriadi, Dedi. (2001). *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung : Alfabeta.
- Sweetman, David S.,Fred Luthans, James B Avey & Brett C. Luthans *Relationship between positive psychological capital and creative performance*. Management Department Faculty Publications.Paper 139.
- Tsai, Kuan Chen. (2012). The value of teaching creativity in adult education. *International journal of higher education vol 1 no 2 2102*.
- Wawan Setiawan. (2017). *Perbedaan Gen X, Y, dan Z*. (online) diakses dari www.mix.co.id/marcomm/brand-insight/research/berikut-perbedaan-gen-x-y-dan-z pada tanggal 25 Oktober 2018.
- Wechslera, Solange Muglia, Carlos Saizb, Silvia F. Rivasb, Claudete Maria Medeiros Vendraminic, Leandro S. Almeida, Maria Celia Mundima, Amanda Francod. (2017). *Creative and critical thinking: Independent or overlapping components?.* (jurnal online) diakses dari www.elsevier.com/locate/tsc pada tanggal 3 september 2018.