

Pendidikan Tinggi Seni dalam Dinamika Industri Kreatif dan Perannya dalam Membangun Karakter Bangsa

Dr. Yasraf Amir Piliang MA

Om Swastiastu

Salam Sejahtera untuk Kita Semua

Bapak Rektor yang saya muliakan, Bapak/ibu Anggota Senat dan Guru Besar yang saya hormati, Bapak-bapak, Ibu-ibu, Saudara-saudari, para wisudawan dan para hadirin semuanya yang saya cintai. Pada kesempatan yang berbahagia ini, dalam rangka acara Dies Natalis dan pelepasan para wisudawan Institut Seni Indonesia tahun 2010 ini, izinkanlah saya menyampaikan sebuah pidato ilmiah yang berjudul “Pendidikan Tinggi Seni dalam Dinamika Industri Kreatif serta Perannya dalam Membangun Karakter Bangsa”.

Dalam dekade terakhir ini ‘industri kreatif’ (*creative industry*) dan ‘ekonomi kreatif’ (*creative economy*) menjadi isu yang hangat dibicarakan di dalam berbagai acara seminar, simposium, dan diskusi-diskusi, baik dalam skala nasional maupun internasional. Isyu ini menjadi perhatian tidak saja di kalangan pemerintah, para pelaku ekonomi dan industri, para seniman dan desainer, akan tetapi juga kalangan pendidikan tinggi, khususnya pendidikan tinggi seni. Ada spirit bersama yang ingin dibangun, yaitu spirit untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam kancah persaingan global melalui kekuatan industri kreatif. Industri kreatif menjadi sebuah tumpuan baru dalam pembangunan nasional.

Dalam rangka pengembangan industri kreatif dan ekonomi kreatif nasional, pemerintah diwakili Departemen Perdagangan dan Departemen Perindustrian telah melakukan berbagai upaya untuk menumbuhkan industri kreatif, melalui berbagai seminar, konferensi, pelatihan, workshop, dsb. Pemerintah juga berinisiatif membentuk Komisi Inovasi Nasional, sebagai bagian dari langkah untuk meningkatkan daya kreativitas dan inovasi nasional. Industri kreatif kini dianggap sebagai motor penggerak pertumbuhan ekonomi nasional, dan sebuah strategi untuk bersaing dalam kancah persaingan global.

Berkaitan dengan pembangunan kekuatan industri kreatif itu, pendidikan tinggi seni memiliki peran yang sangat sentral di dalamnya, karena kreativitas dan inovasi merupakan ‘ruh’ dari seni itu sendiri, dan cara kerja kreatif merupakan cara kerja utama dalam aktivitas seni. Akan tetapi, peran sebagai ‘motor’ kreativitas dan inovasi ini hanya dapat direalisasikan bila pendidikan tinggi mampu mengelola sumberdaya dan modal yang ada secara optimum. Pendidikan tinggi seni harus mampu membangun sebuah lingkungan akademis yang sehat agar dapat mendorong tumbuhnya karya-karya kreatif dan produk-produk inovatif, untuk menjawab kebutuhan masyarakat.

Kreativitas dan Budaya Inovatif

Kreativitas merupakan kapasitas khusus individu atau kelompok, yang mampu mengekspresikan bentuk tak biasa, ide segar, gagasan baru, karya orisinal, terobosan dan

pikiran-pikiran mencerahkan.¹ ‘Inovasi’ adalah ‘produk’ kreativitas, berupa ide baru, pengenalan ide baru, penemuan, pengenalan penemuan, ide yang berbeda dari bentuk-bentuk yang ada, pengenalan sebuah ide yang mengganggu kebiasaan umum.² Inovasi dapat berupa inovasi bentuk, fungsi, teknik, material, bahasa, manajemen atau pasar. Industri kreatif berarti industri yang mampu menghasilkan bentuk tak biasa, ide segar, gagasan baru atau karya orisinal untuk kebutuhan masyarakat.

Kreativitas hanya dapat tumbuh dalam ‘lingkungan’ dan ‘kondisi’ tertentu. Lingkungan atau kondisi yang tidak mendukung akan menghambat tumbuhnya ide kreatif dan gagasan segar. John Howkins menjelaskan tiga kondisi yang diperlukan dalam menumbuhkan kreativitas, yaitu: kepribadian (*personality*), orisinalitas (*originality*) dan makna (*meaning*).³ Pribadi kreatif kadang-kadang tidak cukup, karena kreativitas tertentu justru memerlukan kerja kelompok dan kemitraan yang sinergis. Originalitas dapat berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang ‘belum pernah ada sebelumnya’ atau ‘modifikasi dari yang ada’ untuk memberi makna baru. Makna—dan perubahannya—dengan demikian sangat sentral dalam kreativitas.

Selain itu, kreativitas tidak saja memerlukan lingkungan dan kondisi yang mendukung, ia juga harus dipikirkan sebagai sebuah sistem, yaitu ‘sistem kreativitas’ atau ‘sistem inovasi’ (*innovation system*). Menurut pemikir kreativitas Mihaly Csikszentmihalyi, ada tiga sub-sistem yang membangun kreativitas. Pertama, *domain*, yaitu sistem aturan, prosedur, bahasa, simbol, atau pengetahuan yang dimiliki bersama oleh sebuah masyarakat, yang relevan dengan kreativitas. Kedua, *ranah (field)*, yaitu seluruh individu yang secara bersama-sama ‘menghidupkan’ dan ‘menjaga’ domain, agar ide dan gagasan-gagasan baru selalu dapat dihasilkan. Misalnya, ahli seni, kurator, kolektor, kritikus, dan agensi yang membangun medan seni. Ketiga, *individu (person)*, yang mampu menghasilkan ide, sistem, prinsip, bentuk atau pola-pola baru.⁴

Bila salah satu sub-sistem kreativitas itu tidak bekerja, ide-ide kreatif tidak dapat dihasilkan. Meskipun ada individu-individu kreatif, akan tetapi bila sistem pengetahuan dan informasi, sistem kurikulum, laboratorium, perlengkapan yang ada tidak mendukung, lompatan-lompatan kreativitas akan mengalami kemacetan. Atau, bila ada individu kreatif yang didukung oleh kondisi lingkungan dan sistem yang lengkap, akan tetapi masyarakatnya tidak membutuhkan, mengapresiasi dan menghargai kreativitas, maka ide-ide kreatif itu tidak akan punya tempat. Sebuah sistem yang strukturnya mendukung kreativitas, tetapi tidak ada orang yang mempunyai motivasi untuk membuat sumbangan kreatif, karya-karya kreatif tidak akan mungkin pula tumbuh.

Pendidikan tinggi seni harus mampu mengelola tiga sub-sistem kreativitas ini secara cerdas, agar dapat menghasilkan ide-ide kreatif secara berkelanjutan. Meskipun ada pribadi-pribadi kreatif yang cerdas (*smart*), terbuka, bermain (*playfulness*), ‘iseng’, disiplin, imajinatif dan fantasional, dengan sikap keterbukaan, kegairahan, dan sensitivitas yang tinggi,⁵ akan

¹ Mihaly Csikszentmihalyi, *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, Harper Perennial, New York, 1997, hlm. 26

² Knut Holt, *Product Innovation Management*, Butterworths, London, 1983, hal. 13

³ John Howkins, *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*, Penguin Books, 2001, hlm. 6

⁴ Mihaly Csikszentmihalyi, *Creativity*, hlm. 28

⁵ Primadi Tabrani, *Kreativitas & Humanitas: Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas Dalam Perikehidupan Manusia*, Jalasutra, Yogyakarta, 2006, hlm. 243-259

tetapi bila sub-sistem kreativitas lainnya tidak mendukung, dorongan ide-ide segar dari pribadi-pribadi kreatif akan menemukan hambatan. Karenanya, kreativitas hanya dapat dihasilkan bila mampu dibangun sinergi di antara semua sistem yang mendukung.

Membangun Ranah Kreativitas

Para penggagas industri kreatif mengkaitkan kreativitas dengan ‘nilai ekonomi’. Bahwa, kreativitas adalah untuk tujuan ekonomi, yaitu menghasilkan nilai tambah dan keuntungan ekonomi (*profit*). Orang-orang yang mampu menggunakan kreativitas untuk memberikan nilai tambah ekonomi disebut Richard Florida sebagai ‘kelas kreatif’ (*creative class*), yaitu “. . . orang-orang yang menciptakan nilai ekonomi dari apa yang mereka kerjakan”.⁶ Akan tetapi pandangan macam ini terlalu bernuansa ekonomi, yang melihat karya-karya kreatif sebagai bentuk khusus ‘modal ekonomi’. Padahal, kreativitas bisa juga untuk tujuan non-ekonomi, sebagaimana yang ditunjukkan oleh ‘seni komunitas’, ‘seni rakyat’, atau seni sebagai bagian dari ‘ritual keagamaan’.

Perkembangan industri kreatif secara global telah mendorong pertumbuhan di berbagai sektor unggulan industri kreatif. Di antara sektor unggulan tersebut adalah periklanan, arsitektur, seni rupa, kriya, desain, fashion, film, musik, seni pertunjukan, penerbitan, R&D, *software*, *game*, TV, radio, *video game*.⁷ Akan tetapi, sektor-sektor industri kreatif ini terus bertumbuh, seiring dengan dinamika sosial dan ekonomi, baik pada tingkat nasional, regional dan global.

Kreativitas harus dipahami secara lebih komprehensif, dengan mengurai ‘ranah’ (*field*) lebih luas di mana ia tumbuh, beserta ‘modal’ (*capital*) yang diperlukan di dalamnya. ‘Ranah’ adalah sebuah struktur dinamis yang di dalamnya ada pertarungan ide-ide dan posisinya dalam masyarakat, dengan melibatkan sumber daya dan ‘modal’ berbeda-beda.⁸ Struktur ‘ranah’ akan menentukan apakah sebuah ide dan gagasan kreatif dapat bersaing dan diterima di dalam masyarakat.⁹ Dalam konteks karya seni, ‘ranah seni’ (*artistic field*) adalah sebuah ruang perebutan posisi ‘kebaruan’ atau ‘orisinalitas’ artistik, yang dibangun melalui kepemilikan berbagai modal yang diperlukan dalam menghasilkannya.

Dengan mempertimbangkan ‘ranah’ dan ‘modal’ tersebut di atas, kita dapat mengusulkan sebuah ‘ranah’ khusus kreativitas, yang disebut ‘ranah kreatif’ (*creative field*). ‘Ranah kreatif’ adalah “sebuah ruang pertarungan kreativitas terstruktur untuk menghasilkan kebaruan dan ide orisinal, yang ditentukan oleh modal kreatif yang dimiliki.

Kita dapat mengidentifikasi empat ranah yang mengkonstruksi sebuah lingkungan kreatif: ‘ranah ekspresi’ (*field of expression*) sebagai sebuah medan yang di dalamnya ide-ide baru atau inovasi dihasilkan; ‘ranah produksi’ (*field of production*) sebagai sebuah medan yang di dalamnya ide-ide baru direalisasikan melalui berbagai ‘cara produksi’ (yang tidak hanya ‘produksi ekonomi’, tetapi juga ‘produksi sosial’, ‘produksi kultural’); ‘ranah diseminasi’ (*field of dissemination*) sebagai sebuah medan yang di dalamnya ‘produk-produk kreatif’ didiseminasikan; dan ‘ranah apresiasi’ (*field of appreciation*) sebagai sebuah medan ‘wacana’

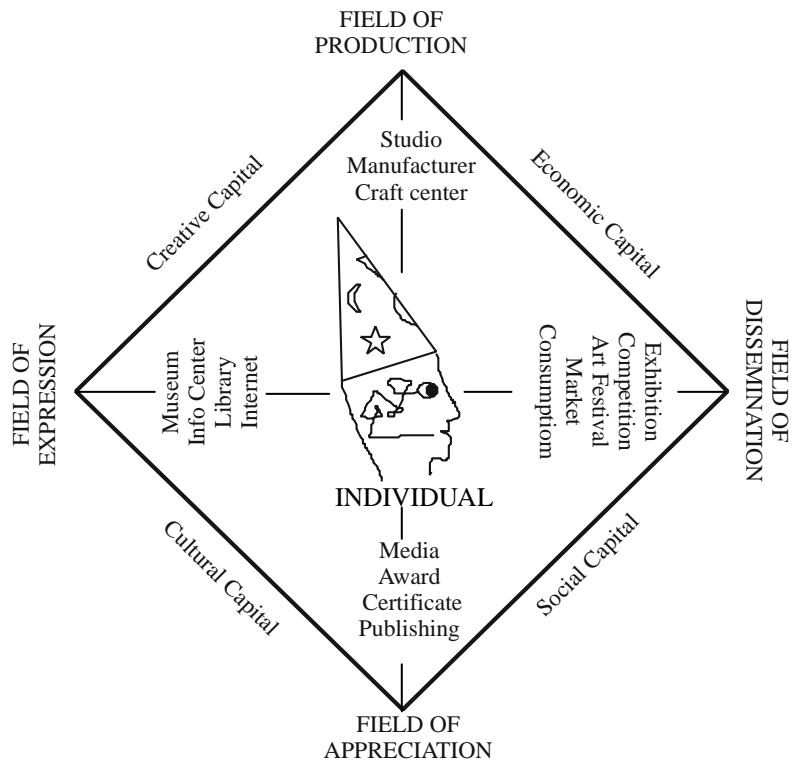
⁶ Richard Florida, *The Rise of the Creative Class*, Pluto Press, Melbourne, 2003, hlm. 68.

⁷ John Howkins, *The Creative Economy*, hlm. 116

⁸ John B. Thompson, ‘Introduction’, dalam Pierre Bourdieu, *Language and Symbolic Power*, Polity Press, 1991, hlm. 14.

⁹ Pierre Bourdieu, *The Field of Cultural Production*, Polity Press, 1993, hlm. 30.

(*discourse*), yang di dalamnya karya-karya kreatif diapresiasi dan diberikan nilai melalui standard penilaian tertentu.



Gambar 1:

Ranah-ranah kreativitas dan lingkungan manusia kreatif yang mendukung bagi produksi ide-ide baru atau inovasi.

Selain itu, kreativitas hanya dapat tumbuh bila ia didukung oleh modal (*capital*) yang memadai. Pertama, ‘modal budaya’ (*cultural capital*), yang melingkupi sistem bahasa, sistem pengetahuan, prosedur ilmiah, metoda kreativitas, sistem informasi, strategi inovasi, dan manajemen pengetahuan. Kedua, ‘modal sosial’ (*social capital*), yaitu ‘jejaring aktor’ yang mampu dibangun baik secara nyata maupun virtual, sebagai sebuah ‘sistem kemitraan’, misalnya kemitraan industri. Ketiga, ‘modal kreatif’ (*creative capital*), yaitu individu-individu kreatif dengan pikiran terbuka, yang secara tanpa henti mampu menghasilkan ide, konsep, sistem, bentuk atau produk-produk baru,¹⁰ mempunyai ‘gairah kreatif’ (*intrinsic motivation*),¹¹ yang tanpa lelah mencari dan memecahkan masalah.¹² Keempat, ‘modal material’ atau ‘ekonomi’ (*economic capital*), yang meliputi semua benda-benda material yang memiliki nilai (uang, gedung, laboratorium, infrastruktur, peralatan). Kreativitas, dalam banyak kasus—

¹⁰ Tony Buzan, *Use Your Head*, BBC Books, London, 1991, hlm. 95

¹¹ Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper Perennial, New York, 1990, hlm. 4

¹² Howard Gardner, *Creating Minds: An Anatomy of Creativity Seen Through the Lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Gandhi*, Basic Books, 1993, hlm. 35.

meskipun tidak selalu begitu—membutuhkan ‘modal ekonomi’, agar mampu menghasilkan ide, sistem, atau produk-produk novatif, khususnya yang menyangkut teknologi tinggi.

Ranah seni yang sehat mendorong seniman menghasilkan gagasan yang orisinal, inovatif dan unik, bukan dengan cara ‘manipulasi pasar’ atau ‘perekayasaan’ citra seorang seniman oleh kolektor. Pertarungan mendapatkan posisi, ditentukan oleh jenis ‘daya kreativitas’ yang ada, serta besaran ‘modal’ yang dimiliki, baik modal ekonomi, modal kultural, modal simbolik, dan modal sosial.¹³ Berbagai modal itu menentukan posisi seorang seniman atau desainer di dalam masyarakat. Seniman yang memiliki pengetahuan komprehensif, wawasan luas, dan keyakinan mendalam akan membentuk karakter karyanya, kualitas estetis yang dihasilkan serta selera (*taste*) yang dibangunnya secara sosial.¹⁴

Karena kreativitas adalah sebuah sistem, ia harus dipahami sebagai sebuah proses komprehensif yang melibatkan semua ranah (ekspresi, produksi, diseminasi dan apresiasi) dengan memaksimalkan semua modal yang diperlukan. Keempat ranah itu saling menguatkan atau melemahkan satu sama lainnya, tergantung pada kualitas masing-masing ranah dan modal. Di dalam masyarakat yang memiliki banyak individu kreatif, tetapi tidak ada ranah produksi yang dapat merealisasikan ide itu, gairah menemukan ide-ide kreatif bisa melemah. Begitu juga, di dalam masyarakat yang tingkat apresiasi dan penghargaan terhadap ide-ide kreatif rendah, dorongan untuk menghasilkan ide-ide baru juga tidak terpacu. Selain itu, masyarakat yang tak memiliki sistem diseminasi yang baik (sosialisasi, komunikasi, informasi, distribusi) di dalamnya apresiasi kreativitas di kalangan masyarakat luas tidak akan tumbuh.

Meningkatkan Mutu Pendidikan Tinggi Seni

Dibandingkan lembaga pendidikan sains, teknik, sosial dan humaniora, pendidikan tinggi seni adalah yang paling eksplisit menempatkan ‘kreativitas’ dan ‘inovasi’ sebagai fondasi atau *core* sistem pendidikan. Oleh karena itu, berbagai bentuk perkuliahan, studio dan laboratorium diarahkan untuk meningkatkan daya kreativitas mahasiswa, terutama dalam menghasilkan karya-karya seni dan desain yang baru, orisinal dan inovatif. Orisinalitas jelas merupakan sebuah parameter penting dalam penilaian kualitas karya-karya akademik di pendidikan tinggi seni, yang hanya bisa dicapai melalui daya kreativitas yang tinggi.

Akan tetapi, perkembangan industri kreatif dan ekonomi kreatif dalam skala nasional dan global menuntut pendidikan tinggi seni untuk memperlakukan kreativitas sebagai sebuah sistem yang lebih terintegrasi dan terorganisasi. Artinya, agar dapat berperan dalam kancah industri kreatif nasional maupun global, pendidikan tinggi seni harus meningkatkan mutunya, dengan meningkatkan kapasitas dan daya kreativitas, dengan merumus-ulang posisinya di keempat ranah kreativitas. Pendidikan tinggi seni harus memperkuat kapasitas pengetahuan, kecakapan dan pengalaman mahasiswa dan staf pengajar di empat ranah kreativitas ini, serta menjadikannya sebagai bagian integral dalam Tridarma Perguruan Tinggi, yaitu pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat. Pendidikan tinggi seni harus mencurahkan perhatian dan energi lebih besar pada pengembangan sektor-sektor industri kreatif yang terus tumbuh.

Perkembangan bidang-bidang industri kreatif yang baru, khususnya karena perkembangan teknologi informasi mutakhir, seperti *game technology* dan produk-produk virtual lainnya,

¹³ Richard Harker (ed), *An Introduction to the Work of Pierre Bourdieu*, MacMillan, 1990, hlm. 13.

¹⁴ Pierre Bourdieu, *A Social Critique of the Judgement of Taste*, Harvard University Press, 1984, hlm. 106.

menuntut pendidikan tinggi seni untuk merestrukturisasi dan mereposisi dirinya, melalui upaya membangun kreativitas dan inovasi secara lebih ‘sistemik’, misalnya membangun ‘Sistem Inovasi’ (*innovation system*), Pusat Pengembangan Kreativitas atau Laboratorium Inovasi, yang terintegrasi dengan sistem kurikulum. Cara kerja ‘integratif’ atau ‘holistik harus dikembangkan di segala sektor dan disiplin, sehingga satu sama lain saling menguatkan. Misalnya, dengan menciptakan sistem kurikulum yang holistik, dengan melibatkan berbagai mata kuliah terkait industri kreatif sebagai sebuah kesatuan terintegrasi, seperti Pengantar Kreativitas, Eksperimen Kreatif, Sistem Inovasi, Manajemen Inovasi.

Untuk itu, pendidikan tinggi seni harus mampu merumus-ulang perannya di dalam ranah-
ranah kreativitas. Pendidikan tinggi seni mempunyai peran sentral dalam membangun ranah ekspresi yang sehat, produktif dan dinamis, dengan menghasilkan ide-ide baru dan inovatif secara konsisten. Akan tetapi, peran ini hanya bisa dimainkan, bila ia dilengkapi dengan sistem pengetahuan, infrastruktur, dan perlengkapan yang mendorong bagi tumbuhnya daya kreativitas, seperti studio, laboratorium, perpustakaan, pusat informasi, lingkungan yang inspiratif serta individu-individu yang mempunyai jiwa kreatif. Individu-individu berjiwa kreatif bila menemukan lingkungan yang mendukung akan terpacu untuk menghasilkan karya-karya kreatif.

Bila pendidikan tinggi seni merupakan ‘pusat’ ranah ekspresi, melalui kemampuannya menghasilkan karya-karya kreatif dan ide inovatif, semuanya tentu tidak akan bermakna bila ide-ide itu tidak mampu direalisasikan di ranah produksi, untuk menjawab kebutuhan sosial yang ada. Karena itu, pendidikan tinggi seni secara sistematis dan berkelanjutan harus menjalin kerjasama atau kemitraan dengan industri, baik industri kecil, menengah dan besar, untuk merealisasikan ide kreatif dan sistem inovatif, sesuai dengan kebutuhan dan problematika sosial yang ada. Di pihak lain, pendidikan tinggi seni harus mempunyai sistem untuk mendapatkan umpan balik (*feed back*) dari realitas ekonomi dan dinamika industri, sebagai modal pengembangan ide-ide kreatif berikutnya.

Kreativitas dan Karakter Bangsa

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, pendidikan tinggi seni mempunyai peran sangat sentral dalam pengembangan ranah industri kreatif dalam skala nasional maupun global, melalui kemampuan sumberdaya manusianya dalam menghasilkan ide-ide baru secara konsisten dan berkelanjutan. Akan tetapi, pendidikan tinggi seni tidak dapat bekerja sendiri, karena sebagaimana telah dijelaskan di atas, kreativitas harus dikembangkan sebagai sebuah sistem terintegrasi, tidak dapat secara parsial, sektoral atau terpisah-pisah. Untuk itu, semua pihak, baik pemerintah, kalangan pelaku ekonomi dan industri, serta masyarakat luas mesti memiliki kesadaran yang sama tentang pentingnya kreativitas dan bekerja secara sinergis dalam pembangunan kreativitas bangsa.

Pembangunan industri kreatif pada tingkat nasional, dengan demikian, memerlukan pembangunan manusia secara lebih menyeluruh, menyangkut aspek mental, etos, perilaku, kebiasaan, *mindset*, cara kerja, tata nilai dan etika. Singkatnya, diperlukan pembangunan ‘karakter manusia’ yang mendorong tumbuhnya kreativitas di segala sektor. Pembangunan bangsa secara menyeluruh tidak akan berkelanjutan bila kreativitas mengering. Sementara, kreativitas tidak akan bisa tumbuh, bila masyarakat-bangsa tidak memiliki ‘karakter manusia’ yang diperlukan dalam mendorong tumbuhnya kreativitas.

Di sinilah, pendidikan tinggi—termasuk pendidikan tinggi seni—memiliki peluang besar memainkan peran ganda yang sangat strategis. Di satu pihak, pendidikan tinggi seni

mempunyai peran sentral dalam pengembangan industri kreatif, dengan memaksimalkan perannya di keempat ranah kreativitas, dengan mengerahkan seluruh modal yang ada, yaitu modal kultural, sosial, kreatif dan material. Di pihak lain, pendidikan tinggi seni juga dapat berperan dalam membangun ‘karakter bangsa’, dengan menumbuhkan ‘karakter-karakter’ yang mendorong kreativitas di lingkungan pendidikan tinggi.

Dalam membangun industri kreatif, diperlukan penguatan secara sistematis dan komprehensif berbagai pilar yang menyangga masyarakat kreatif, yaitu pilar *domain* berupa perangkat aturan, sistem pengetahuan, sistem informasi dan sistem kerja yang menyokong ranah ekspresi kreatif; pilar *ranah* berupa individu, komunitas, atau masyarakat sebagai sistem pendorong dan penyaring ide-ide kreatif; pilar *individu kreatif*, yaitu individu-individu yang memiliki gairah menghasilkan ide-ide kreatif; dan, pilar *karakter manusia*, yaitu sikap mental dari semua pihak terkait, baik pendidikan tinggi, pelaku industri, dan masyarakat umum, yang mendorong ke arah tumbuhnya energi kreatif.

Pada tingkat kultural, perlu ada upaya sistematis dan berkelanjutan untuk membangun ‘karakter manusia’ dan penguatan ‘sistem inovasi’ di ketiga pilar Tridarma Perguruan Tinggi. Untuk itu, pendidikan tinggi seni harus mampu menciptakan ‘sistem ekspresi’ untuk memacu ide-ide kreatif; meningkatkan jejaring dengan ranah produksi; memaksimalkan sosialisasi ide kreatif dan inovasi melalui ranah diseminasi; dan meningkatkan daya kritis dan analisis para intelektual seni melalui ranah apresiasi, khususnya kritik seni. Selain itu, diperlukan pula penguatan modal kultural, berupa sistem dan perangkat pengetahuan; modal sosial, melalui peningkatan jejaring dan kemitraan dengan berbagai pihak terkait; modal kreatif, dengan memberi ruang kepada individu-individu kreatif untuk mengekspresikan ide-idenya; dan modal material, yaitu dengan membangun infrastruktur dan perlengkapan yang diperlukan.

Pada tingkat pemerintah, harus dikembangkan Sistem Inovasi Nasional yang terintegrasi, holistik dan sinergetik. Pemerintah, memang, telah berupaya mendirikan Komisi Inovasi Nasional, dengan tujuan meningkatkan kapasitas bangsa untuk menghasilkan ide-ide kreatif. Akan tetapi, komisi ini didirikan dengan landasan filosofis yang tidak memadai, sehingga tampak tidak terintegrasi, holistik dan melingkupi. Ke depan, komisi ini harus meningkatkan sifat holistiknya, dengan melibatkan seluruh keilmuan yang diperlukan dalam pengembangan kreativitas secara terintegrasi, yaitu sains, teknologi, ilmu sosial dan kemanusiaan, serta seni. Di samping itu, pemerintah harus menyediakan ruang yang luas bagi individu-individu kreatif untuk berkekspresi, memberikan dukungan material lebih besar pada pendidikan tinggi, memberi kemudahan dalam realisasi dan produksi ide-ide, dan memberikan pengakuan dan *reward* yang memadai kepada individu-individu kreatif.

Selain itu, para pelaku industri juga harus menunjukkan peran yang serius dalam mendorong kreativitas anak bangsa. Banyak pelaku ekonomi dan industri, yang selama ini bekerja dengan mengandalkan upah buruh murah, dengan memproduksi produk-produk lisensi atau meniru produk-produk *mainstream*. Akibatnya, penghargaan terhadap ide-ide kreatif sangat rendah. Dengan menguatnya spirit ‘industri kreatif’ secara nasional dan global, watak industri ‘tukang jahit’ seperti ini tidak lagi bisa bekerja. Industri mau tidak mau harus memperkuat daya kreatifnya bila ingin bertahan di dalam konstelasi dan dinamika pasar global. Untuk itu, para pelaku industri harus memperkuat jalinan kerjasama dengan pendidikan tinggi, termasuk pendidikan tinggi seni, untuk secara sinergis membangun sebuah masyarakat kreatif.

Akhirnya, pada tingkat sosial harus dibangun sebuah masyarakat yang sehat (*social milieu*). Karakter sosial (*social character*) sebuah masyarakat sangat menentukan tumbuh atau tidaknya kreativitas. Masyarakat yang lebih menghargai budaya instan, penampakan luar, gaya

hidup konsumerisme, dan suka meniru tidak mendorong tumbuhnya kreativitas. Masyarakat seperti ini lebih senang menggunakan produk tiruan, bajakan atau palsu. Sebaliknya, masyarakat yang menghargai kreativitas serta mampu mengapresiasi ide-ide baru, mampu menjadi pendorong bagi individu-individu kreatif untuk selalu berkarya. Karenanya, banyak individu-individu kreatif 'tidak betah' hidup di dalam *milieu* seperti itu, dan berupaya mencari *milieu* ideal, di mana kreativitas mereka dapat direalisasikan. Bila dorongan, motivasi, penghargaan dan apresiasi dari masyarakat meningkat, daya kreativitas akan menguat pula.

Para hadirin yang saya hormati. . .demikianlah yang dapat saya sampaikan di hari Wisuda Sarjana yang penuh bahagia ini. Mohon maaf bila ada kesalahan. Semoga apa yang saya sampaikan bermanfaat dalam menyongsong masa depan yang lebih cerah, dan semoga para wisudawan Institut Seni Indonesia 2010 ini sukses dalam mengembangkan kreativitas di dalam konstelasi persaingan global yang semakin keras ini.

Om Çantih, Çantih, Çantih, Om

Daftar Pustaka

Bourdieu, Pierre, *A Social Critique of the Judgement of Taste*, Harvard University Press, 1984

Bourdieu, Pierre, *Language and Symbolic Power*, Polity Press, 1991

Bourdieu, Pierre, *The Field of Cultural Production*, Polity Press, 1993

Buzan, Tony, *Use Your Head*, BBC Books, London, 1991

Csikszentmihalyi, Mihaly, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper Perennial, New York, 1990

Csikszentmihalyi, Mihaly , *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, Harper Perennial, New York, 1997

Florida, Richard, *The Rise of the Creative Class*, Pluto Press, Melbourne, 2003

Gardner, Howard, *Creating Minds: An Anatomy of Creativity Seen Through the Lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Gandhi*, Basic Books, 1993

Harker, Richard (ed), *An Introduction to the Work of Pierre Bourdieu*, MacMillan, 1990

Holt, Knut , *Product Innovation Management*, Butterworths, London, 1983

Howkins, John, *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*, Penguin Books, 2001

Tabrani, Primadi, *Kreativitas & Humanitas: Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas Dalam Perikehidupan Manusia*, Jalasutra, Yogyakarta, 2006

Curriculum Vitae

Dr. Yasraf Amir Piliang MA, lahir di Maninjau (Sumatera Barat), 30/09/1956. Memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Institut Teknologi Bandung, tahun 1984. Memperoleh Master of Art (MA) dari Central Saint Martins College of Art & Design, London tahun 1993. Memperoleh gelar Doktor dari Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Dari tahun 1996 hingga kini menjadi staf pengajar pada Program Pascasarjana Seni dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB). Aktif menulis di berbagai media massa dan jurnal. Menulis beberapa buku, yaitu: *Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*, Penerbit Mizan, 1997; *Hiper-realitas Kebudayaan: Semiotika, Estetika, Posmodernisme*, LKIS, 1999; *Sebuah Dunia Yang Menakutkan: Realitas Kekerasan dan Hiperkriminalitas*, Penerbit Mizan, Bandung, 2000; *Hiper-moralitas: Mengadili Bayang-bayang*, Penerbit Belukar Budaya, Yogyakarta, 2003; *Dunia yang Berlari: Mencari Tuhan-tuhan Digital*, Penerbit Grasindo, 2003; *Hiper-semiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2003; *Hantu-hantu Politik dan Matinya Sosial*, Penerbit Tiga Serangkai, Solo, 2003; *Pos-realitas: Realitas Kebudayaan di dalam Era Pos-metafisika*, Penerbit Jalasutra, 2004; *Transpolitika: Dinamika Politik di dalam Era Virtualitas*, Penerbit Jalasutra, 2006; *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*, Penerbit Jalasutra, 2008.