

Eksplorasi Dunia Perilaku Kreatif: Inovasi, Imajinasi, Dan Pengaruhnya Dalam Kehidupan Sehari-Hari

M.Prayoga, Mochammad Isa Anshori

Universitas Trunojoyo Madura¹²

yogakeche.708@gmail.com

Abstract. *Creative behavior has an important role in the world of management and innovation, especially in the era of globalization and increasingly fierce business competition. This research aims to explore the world of creative behavior, focusing on aspects of innovation, imagination, and its influence in everyday life. In addition to having a significant impact in the realm of business and management, creative behavior also has a great influence in everyday life, covering various aspects such as art, education, health, and social relations. The importance of creative behavior in the context of management is emphasized, where innovation and imagination are vital triggers of creativity. Furthermore, this study aims to identify the factors that influence an individual's level of creativity, with the hope of making a tangible contribution to the development of innovative management strategies. Through a deeper understanding of these factors, leaders and management practitioners can develop a holistic approach to encourage creativity in the work environment. By integrating the results of this study into management practice, it is hoped that a work environment that facilitates creativity, innovation and sustainable growth can be created.*

Keywords: *Creative, Innovation, and Imagination.*

Abstrak. Perilaku kreatif memiliki peran penting dalam dunia manajemen dan inovasi, terutama dalam era globalisasi dan persaingan bisnis yang semakin ketat. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dunia perilaku kreatif, fokus pada aspek inovasi, imajinasi, dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari. Selain memberi dampak signifikan dalam ranah bisnis dan manajemen, perilaku kreatif juga memiliki pengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari, mencakup berbagai aspek seperti seni, pendidikan, kesehatan, dan hubungan sosial. Pentingnya perilaku kreatif dalam konteks manajemen ditekankan, di mana inovasi dan imajinasi menjadi pemicu kreativitas yang vital. Selanjutnya, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi tingkat kreativitas individu, dengan harapan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi manajemen yang inovatif. Melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor tersebut, pemimpin dan praktisi manajemen dapat mengembangkan pendekatan yang holistik untuk mendorong kreativitas di lingkungan kerja. Dengan mengintegrasikan hasil penelitian ini ke dalam praktik manajemen, diharapkan dapat diciptakan lingkungan kerja yang memfasilitasi kreativitas, inovasi, dan pertumbuhan berkelanjutan.

Kata Kunci: Kreatif, Inovasi, dan Imajinasi.

LATAR BELAKANG

Perilaku kreatif merupakan suatu hal yang penting dalam dunia manajemen dan inovasi. Dalam era globalisasi dan persaingan yang semakin ketat, Organisasi perlu terus menerus berinovasi untuk tetap relevan dan berkembang. Perilaku kreatif yang dimiliki oleh individu dapat membawa dampak positif dalam menciptakan inovasi dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam hal pekerjaan maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dunia perilaku kreatif, khususnya dalam hal inovasi, imajinasi, dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari. Tidak terbatas pada ranah bisnis dan manajemen saja, perilaku kreatif juga memiliki dampak yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk berimajinasi, berinovasi, dan memengaruhi lingkungan sekitar mampu membawa perubahan positif dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk seni, pendidikan, kesehatan, dan hubungan sosial. Oleh karena itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana perilaku kreatif dapat diterapkan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, dengan tujuan meningkatkan kualitas hidup individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Pentingnya perilaku kreatif dalam konteks manajemen tidak bisa diabaikan. Inovasi menjadi tulang punggung transformasi bisnis, sementara imajinasi menjadi pemicu utama kreativitas. Memahami interaksi kompleks antara inovasi, imajinasi, dan perilaku kreatif memberikan wawasan mendalam bagi pemimpin bisnis dan praktisi manajemen. Inovasi bukan hanya tentang menciptakan produk atau layanan baru, tetapi juga tentang mengubah cara berpikir dan bertindak di dalam organisasi. Perilaku kreatif memungkinkan individu untuk melihat peluang baru, menemukan solusi-solusi inovatif, dan mendorong perubahan yang diperlukan untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat.

Konsep kreativitas bukan hanya sebatas menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk menerapkan ide-ide tersebut secara efektif dalam lingkungan kerja. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk menggali faktor-faktor yang memengaruhi tingkat kreativitas individu, dengan harapan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi manajemen yang inovatif. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kreativitas individu, pemimpin dan praktisi manajemen dapat mengembangkan pendekatan yang lebih komprehensif untuk mendorong kreativitas di lingkungan kerja. Ini melibatkan pengenalan dan pengelolaan berbagai faktor seperti budaya organisasi, jenis kepemimpinan yang mendukung, kebebasan ekspresi, dukungan tim, dan sistem insentif yang dapat memotivasi.

Imajinasi adalah bakat alami yang dimiliki setiap manusia, termasuk anak-anak di sekolah dasar (Niland, 2023). Kemampuan berpikir dan menghasilkan gagasan sering kali bermula dari pertanyaan yang diajukan. Pertanyaan sederhana dari seorang siswa sekolah dasar merupakan masalah yang memerlukan jawaban atau solusi. Setiap anak, dengan kemampuan berpikir dan kognitif yang berbeda, akan memberikan jawaban yang bervariasi ketika menghadapi sebuah masalah. Setiap anak memiliki hak yang sama untuk menyampaikan pendapat mereka, karena mereka memiliki potensi kreativitas yang berbeda.

Imajinasi dan kreativitas saling melengkapi dalam menghasilkan gagasan. Imajinasi tanpa kreativitas tidak akan menghasilkan karya (Lubis, 2022). Sebaliknya, kreativitas tanpa dorongan imajinasi hanya akan menghasilkan karya yang biasa tanpa daya cipta dan keunikan yang tinggi. Anak-anak usia sekolah dasar memiliki potensi besar dalam mengembangkan imajinasi mereka (Fazli et al., 2019). Memahami pentingnya berpikir memberikan ruang yang lebih besar bagi tumbuhnya imajinasi anak. Pendekatan pengajaran yang bersifat doktrinal tidak dianjurkan untuk perkembangan imajinasi anak. Kebebasan diperlukan untuk menumbuhkan imajinasi sehingga muncul gagasan yang lebih beragam (Díaz-lefebvre, 2006; Fleming et al., 2015; Supriatna, 2019).

Individu dengan keterbukaan atau kecerdasan yang tinggi dapat mengembangkan ide-ide kreatif mereka menjadi sesuatu yang nyata, baik itu karya seni atau penemuan ilmiah, dengan melampaui dorongan untuk mengendalikan dunia dalam dan luar mereka. Ini menjelaskan hubungan antara keterbukaan dan kreativitas (Oleynick et al., 2014; Thrash et al., 2010; Sternberg, 2019).

Di era yang terus berkembang dengan cepat, kreativitas menjadi salah satu keterampilan paling vital yang mendukung inovasi dan pemecahan masalah di berbagai bidang. Kreativitas tidak hanya hadir dalam seni dan desain, tetapi juga mencakup teknologi, pendidikan, bisnis, dan kehidupan sehari-hari. Inovasi sering kali muncul dari ide-ide kreatif, sedangkan imajinasi memungkinkan kita membayangkan solusi baru dan berbeda, yang memainkan peran penting dalam membentuk masa depan.

Eksplorasi dunia perilaku kreatif ini akan mengkaji bagaimana kreativitas diterapkan melalui inovasi dan imajinasi, serta pengaruhnya yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku kreatif menghasilkan produk dan layanan baru yang mempermudah dan memperkaya kehidupan kita, sambil mendorong individu untuk berpikir di luar kebiasaan dan menemukan cara-cara baru dalam menghadapi tantangan.

Studi kasus ini akan berfokus pada pengembangan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI), yang merupakan contoh nyata dari penerapan perilaku kreatif dalam teknologi. Aplikasi

AI memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas hidup, baik melalui manajemen waktu dan produktivitas, pendidikan yang lebih interaktif, maupun solusi kesehatan yang lebih personal. Dengan mengeksplorasi proses kreatif di balik pengembangan aplikasi AI, kita dapat memahami bagaimana inovasi dan imajinasi berperan dalam menciptakan teknologi yang berdampak positif bagi masyarakat.

Dalam studi ini, peneliti akan melihat berbagai tahapan dalam proses kreatif, mulai dari ideasi hingga implementasi, serta dampak nyata yang dihasilkan oleh aplikasi AI dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kita dapat mengapresiasi pentingnya perilaku kreatif dan mendorong penerapan lebih lanjut di berbagai bidang untuk mencapai kemajuan yang lebih besar.

Dengan demikian penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang kreativitas individu, tetapi juga untuk memberikan pedoman praktis bagi pemimpin bisnis dan praktisi manajemen dalam merancang strategi yang mendukung pertumbuhan kreativitas di tempat kerja. Dengan mengintegrasikan hasil penelitian ini ke dalam praktik manajemen, diharapkan dapat diciptakan lingkungan kerja yang memfasilitasi kreativitas, inovasi, dan pertumbuhan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik purposive sampling. Survei dilakukan secara acak kepada informan dari berbagai latar belakang dan profesi, termasuk mahasiswa, profesional, dan pengusaha. Pertanyaan survei difokuskan pada pemahaman perilaku kreatif, pengalaman inovatif, serta persepsi terhadap dampaknya dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan metode content analysis untuk mengidentifikasi pola-pola tema yang muncul dalam jawaban responden terkait dengan inovasi, imajinasi, dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari. Data dianalisis secara mendalam, pola tema diidentifikasi, dan temuan utama disusun untuk memberikan wawasan tentang peran penting inovasi dan imajinasi dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Studi Literatur**

Penulis	Judul	Metode	Hasil Penelitian
Luh Putu Pandan Sari, Putu Aditya Antara, Putu Rahayu Ujianti (2017)	Pengaruh Strategi Permainan Imajinatf terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Gugus III Kec. Buleleng	Penelitian ini merupakan jenis penelitian quasi eksperimen	Permainan imajinasi berpantomim dapat meningkatkan minat belajar anak dalam mengembangkan kreativitas mereka. Strategi permainan imajinatif berpantomim bisa menjadi alternatif metode pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.
Heldanita (2018)	Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi	Literature review	Kegiatan eksplorasi ini memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami dan memanfaatkan lingkungannya dengan cara: pertama, mendapatkan wawasan informasi yang lebih luas dan konkret. Kedua, menumbuhkan rasa

			ingin tahu anak terhadap hal-hal yang sudah diketahui maupun yang baru diketahui. Ketiga, memperjelas konsep dan keterampilan yang sudah dimiliki.
--	--	--	--

Dari kedua penelitian sebelumnya yang terdapat dalam tabel menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran kreatif untuk meningkatkan kreativitas anak. Penelitian oleh Luh Putu Pandan Sari, Putu Aditya Antara, dan Putu Rahayu Ujianti menunjukkan bahwa menggunakan permainan imajinatif berpantomim efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kreativitas anak usia dini. Mereka menekankan bahwa strategi ini memberikan anak-anak kesempatan untuk mengekspresikan diri secara bebas dan kreatif.

Di sisi lain, penelitian oleh Helderita menyoroti peran penting eksplorasi lingkungan dalam mengembangkan kreativitas anak. Melalui kegiatan eksplorasi, anak-anak dapat memperluas pemahaman mereka tentang dunia sekitar, mengembangkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan pemahaman terhadap konsep dan keterampilan yang dimiliki. Kedua studi ini menyimpulkan bahwa pendekatan yang menggabungkan permainan imajinatif dan eksplorasi lingkungan memberikan dampak positif yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak-anak. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya proses belajar mereka, tetapi juga mendorong mereka untuk menghadapi tantangan dengan cara yang inovatif dan efektif.

Perbedaan antara penelitian "Eksplorasi Dunia Perilaku Kreatif: Inovasi, Imajinasi, dan Pengaruhnya dalam Kehidupan Sehari-hari" terletak pada fokus dan konteks penggunaan kreativitas. Penelitian tentang aplikasi AI lebih menitikberatkan pada bagaimana teknologi inovatif dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas hidup sehari-hari, seperti dalam manajemen waktu, pendidikan interaktif, dan solusi kesehatan pribadi.

Penelitian yang mempelajari perilaku kreatif secara umum mungkin lebih fokus pada proses kreatif dalam menciptakan inovasi, peran imajinasi dalam menghasilkan solusi baru, dan dampaknya terhadap perkembangan individu dan masyarakat secara luas. Perbedaan mendasar terletak pada obyek penelitian yang berfokus kepada aplikasi AI sesuai dengan

fenomena digital saat ini, serta tujuan dari penelitian dalam memahami serta menerapkan konsep kreativitas dan inovasi.

PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi, terutama kecerdasan buatan (AI) yang semakin maju, telah mengubah cara seni dan desain di dunia beroperasi. AI memungkinkan penyampaian informasi, gagasan, emosi, dan pesan melalui berbagai media seperti seni visual, tulisan, novel, puisi, musik, film, dan media digital menjadi lebih pintar dan interaktif. Kini, keterkaitan antara teknologi, seni, dan individu tidak dapat dipisahkan. Penerapan AI dalam seni dan desain telah menjadi subjek yang sering dibahas dalam artikel ilmiah.

Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam seni dan desain telah mengubah secara fundamental cara karya seni diciptakan, dipahami, dan dinikmati dalam masyarakat modern. AI memungkinkan pengolahan data yang kompleks dan analisis pola yang mendalam, yang memungkinkan seniman dan desainer untuk mengeksplorasi ide-ide baru, menciptakan karya yang lebih inovatif, dan memberikan pengalaman interaktif yang lebih mendalam bagi penonton. Penggunaan AI dalam seni tidak hanya memperluas batas kreativitas, tetapi juga memunculkan pertanyaan etis tentang peran teknologi dalam ekspresi budaya manusia. Diskusi mengenai implikasi sosial, budaya, dan filosofis dari penerapan AI dalam seni menjadi subjek yang penting dalam konteks perkembangan teknologi yang terus berkembang dan dampaknya yang luas pada kehidupan manusia.

Sebagai contoh, AI digunakan dalam menciptakan karya seni visual dan musik dengan menggunakan algoritma pembelajaran mesin. Ini memungkinkan seniman untuk menghasilkan karya seni abstrak, memanipulasi gambar, atau menciptakan musik yang unik berdasarkan analisis pola dari data yang dimasukkan. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi seniman untuk menggali ide-ide baru dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin tanpa bantuan teknologi.

Aplikasi kecerdasan buatan (AI) memiliki keterkaitan yang erat dengan konsep Eksplorasi Dunia Perilaku Kreatif: Inovasi, Imajinasi, dan Dampaknya dalam Kehidupan Sehari-hari. Konsep tersebut menyoroti bagaimana kreativitas, imajinasi, dan inovasi berperan dalam menghasilkan solusi dan produk baru yang dapat meningkatkan kualitas hidup sehari-hari. Dalam konteks ini, aplikasi AI dapat dilihat sebagai implementasi langsung dari ide tersebut. AI bukan hanya digunakan untuk menciptakan solusi teknologi yang baru dan canggih, tetapi juga memungkinkan para pengembang untuk mengeksplorasi ide-ide baru dengan memanfaatkan kecerdasan mesin. Sebagai contoh, dalam pengembangan aplikasi AI

untuk manajemen waktu dan produktivitas, teknologi ini dapat menghasilkan solusi yang lebih efisien dan adaptif sesuai dengan kebutuhan individu.

Selain itu, AI juga memiliki aplikasi dalam bidang kreatif seperti seni dan desain. Teknologi ini mendukung seniman dalam menciptakan karya seni yang unik dengan menganalisis data atau bahkan menghasilkan karya musik dan visualisasi yang inovatif. Dengan demikian, AI tidak hanya memperluas kemungkinan di sektor teknologi, tetapi juga memberikan kontribusi penting dalam eksplorasi ide-ide kreatif dan imajinatif.

Secara keseluruhan, hubungan antara aplikasi AI dengan konsep Eksplorasi Dunia Perilaku Kreatif mencerminkan bagaimana teknologi dapat menjadi alat untuk meningkatkan kapasitas manusia dalam berinovasi dan menemukan solusi baru yang dapat membawa dampak positif pada kehidupan sehari-hari.

Penelitian *Xin Zhang* dan *Wang Dahu* pada tahun 2019 membahas penerapan kecerdasan buatan dalam pengolahan citra, dengan fokus utama pada segmentasi gambar. Segmentasi gambar merupakan proses mengelompokkan bagian-bagian gambar berdasarkan karakteristiknya untuk mengekstrak target yang relevan. Dalam penelitian ini, mereka menggunakan algoritma ant colony untuk segmentasi gambar, yang ditingkatkan dengan memasukkan fungsi derajat kepadatan kawanan ikan untuk meningkatkan kemampuan pencarian global. Implementasi algoritma ant colony yang ditingkatkan ini berhasil meningkatkan kinerja segmentasi secara signifikan, membuka peluang baru untuk segmentasi gambar yang lebih kompleks menggunakan AI.

Menurut Kosugi dan Yamasaki (2020) menggunakan teknologi AI untuk meningkatkan kualitas gambar tanpa perlu adanya gambar referensi yang telah diedit oleh ahli. Mereka menggunakan pendekatan algoritma CNN dengan cycledGAN untuk menghasilkan perbaikan gambar. Untuk mengatasi artefak yang mungkin muncul dari proses cycledGAN, mereka memanfaatkan framework *Reinforcement Learning* (RL). Proses ini melibatkan penggunaan perangkat lunak editor gambar seperti Adobe Photoshop, yang diberi instruksi oleh generator untuk menghasilkan gambar baru dari inputan tanpa gambar referensi. Diskriminator berfungsi untuk membedakan antara gambar asli dan hasil dari algoritma yang digunakan, dengan generator mendapatkan umpan balik positif saat berhasil menipu diskriminator. Pendekatan ini menawarkan keuntungan seperti mengurangi artefak pada gambar hasil editan dan meningkatkan skalabilitas untuk gambar dengan resolusi lebih tinggi melalui proses pelatihan yang iteratif untuk mencapai hasil optimal secara global.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa imajinasi memegang peran yang penting dalam menciptakan inovasi. Para informan yang memiliki tingkat imajinasi yang tinggi cenderung memiliki kemampuan untuk melihat situasi dari perspektif yang berbeda dan menemukan solusi kreatif dalam mengatasi tantangan sehari-hari. Ini mengindikasikan bahwa imajinasi bukan hanya sekadar menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga membuka jalan untuk mengubah cara pandang dan pendekatan terhadap permasalahan yang ada. Dengan imajinasi yang kuat, individu dapat memunculkan ide-ide segar dan solusi-solusi inovatif yang dapat memberikan kontribusi positif dalam berbagai konteks, baik dalam lingkup pekerjaan maupun kehidupan sehari-hari.

Dari hasil penelitian juga menunjukkan bahwa imajinasi juga memfasilitasi proses kolaborasi dan pemecahan masalah secara timbal balik. Ketika individu dengan tingkat imajinasi yang tinggi bekerja bersama, mereka dapat saling menginspirasi dan memperluas cakrawala ide-ide mereka. Hal ini membantu dalam menghasilkan solusi-solusi yang lebih kreatif dan efektif karena melibatkan perspektif-perspektif yang beragam. Dengan demikian, peningkatan imajinasi individu dapat menjadi strategi yang sangat berharga dalam mempromosikan inovasi dan memajukan berbagai aspek kehidupan, baik dalam skala personal maupun organisasional.

Imajinasi juga membuka peluang untuk eksplorasi dan percobaan konsep-konsep baru yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya. Ketika seseorang memiliki imajinasi yang kaya, mereka cenderung lebih terbuka terhadap gagasan-gagasan yang tidak konvensional dan berani mengambil risiko untuk mewujudkannya. Dalam konteks inovasi, kemampuan untuk berimajinasi dapat menjadi katalisator untuk pengembangan produk baru, penyempurnaan proses bisnis, atau bahkan penciptaan solusi baru untuk masalah-masalah yang kompleks. Kemampuan berpikir kreatif dianggap sebagai proses yang melibatkan banyak aspek, tidak hanya dari segi kognitif, tetapi juga afektif, motivasi, dan karakteristik lainnya. Proses ini menghasilkan pemahaman, ide, dan produk baru yang memiliki signifikansi. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu bentuk berpikir yang menarik karena terkait dengan keterampilan kognitif dan kemampuan untuk menemukan solusi baru terhadap masalah tertentu.

Dengan memperkuat kemampuan berpikir kreatif, menerapkan model pembelajaran berbasis masalah juga memberikan dampak positif bagi siswa. Dampak tersebut meliputi merangsang rasa ingin tahu, imajinasi, dan pemahaman siswa. Rasa ingin tahu merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran karena dapat mendorong pembentukan

pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran, rasa ingin tahu dibutuhkan untuk memotivasi setiap orang agar aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang memperluas pengetahuan dan meningkatkan keterampilan mereka dalam segala kegiatan didalam kehidupan sehari-hari. Rasa ingin tahu juga penting untuk membantu memahami hubungan antara konsep yang telah dipelajari dengan konsep yang sedang dipelajari, sehingga memungkinkan terbentuknya pemahaman konsep yang baru.

Faktor-faktor tersebut meliputi kemampuan berpikir fleksibel, daya adaptasi terhadap perubahan, serta kreativitas dalam menciptakan solusi unik. Perilaku kreatif juga terbukti memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan individu untuk memecahkan masalah kompleks dan menghadapi tantangan dengan cara yang inovatif. Kemampuan untuk berpikir kreatif dapat diperoleh melalui proses pembelajaran di sekolah. Menurut *Santrock* (2011: 311), terdapat lima langkah dalam proses kreatif: (a) persiapan, di mana siswa diberikan masalah menarik yang memicu rasa ingin tahu; (b) inkubasi, di mana siswa diberi waktu untuk memikirkan masalah tersebut dan membuat koneksi yang tidak konvensional dalam pemikiran mereka; (c) wawasan, di mana semua bagian teka-teki terlihat terhubung dan sesuai; (d) evaluasi, di mana siswa menilai ide-ide yang dihasilkan dan menentukan mana yang memiliki nilai dan kebaruan; dan (e) elaborasi, di mana siswa mengembangkan ide-ide tersebut, seringkali memerlukan waktu yang lebih lama. Dengan kata lain, kreativitas adalah proses menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda dengan melibatkan pikiran dan emosi. Ketika seseorang berpikir kreatif, ia menggunakan keterampilan kognitifnya untuk menemukan solusi baru untuk masalah. Solusi ini bisa berupa ide-ide baru yang bernilai, yang diperoleh melalui proses pemikiran, analisis, dan evaluasi.

Selain itu, lingkungan juga memiliki peran penting dalam membentuk perilaku kreatif seseorang. Lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi proses imajinasi dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk berinovasi. Karena itu, penting bagi organisasi dan suatu lembaga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas dan inovasi. Ini dapat dicapai dengan memberikan kebebasan kepada individu untuk berekspressi, mendorong kolaborasi dan diskusi, serta memberikan dukungan yang kuat terhadap ide-ide baru dan perubahan. Dengan cara ini, lingkungan tersebut dapat menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi individu untuk berkembang secara kreatif dan menghasilkan inovasi yang berarti.

Menurut *Loewenstein* (Elliot, 2000: 348), rasa ingin tahu merupakan emosi kognitif yang timbul ketika individu mengalami ketidakcocokan antara apa yang mereka yakini atau ketahui dengan realitas yang ada. Rasa ingin tahu juga muncul ketika individu tidak bisa

memahami atau menjelaskan suatu peristiwa atau fenomena, dan juga saat mereka menemukan hal-hal yang tak terduga. *Nowotny* (2008: 3) menjelaskan bahwa tujuan dari rasa ingin tahu adalah untuk memperluas pengetahuan seseorang dengan mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan dan bersikap spontan dalam menyelidiki hal-hal yang menarik bagi mereka, meskipun alasan di balik ketertarikan tersebut tidak diketahui. *Stones* (1984: 42) menganggap rasa ingin tahu sebagai pendorong bagi individu untuk mengeksplorasi pengetahuan dari lingkungan mereka. Secara umum, rasa ingin tahu memberikan banyak manfaat, terutama dalam konteks pembelajaran. Rasa ingin tahu dapat mendorong siswa untuk melakukan penelusuran dan investigasi terhadap topik yang menarik bagi mereka. *Kashdan, Rose & Fincham* (2004: 291) menegaskan bahwa rasa ingin tahu memotivasi individu untuk mencari pengetahuan dan mengejar ketertarikan yang memiliki makna secara pribadi, yang pada gilirannya memberikan motivasi intrinsik.

Rasa ingin tahu memiliki peran yang kuat dalam mengembangkan kreativitas. Sebaliknya, kreativitas juga dapat memicu rasa ingin tahu. Ini terjadi terutama dalam konteks pembelajaran berbasis masalah, di mana masalah dijadikan sebagai titik awal pembelajaran. Proses perolehan pengetahuan dalam pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan penyelidikan, yang sering dimulai dengan timbulnya konflik kognitif. Konflik kognitif menjadi pemicu untuk memahami dan mengorganisasi konsep serta sifat alami dari materi yang dipelajari. Konflik kognitif menjadi pendorong bagi seseorang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Melalui proses penyelidikan, sehingga dapat menghasilkan ide-ide baru yang muncul dari kemampuan berpikir kreatif mereka. Selain itu, melalui penyelidikan, hal lain seperti mengeksplorasi ide-ide yang membentuk pengetahuan baru, yang merupakan hasil dari rasa ingin tahu.

Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dapat memperkuat proses imajinasi dan kreativitas dengan menyediakan alat dan platform yang memudahkan individu dalam menjelajahi ide-ide baru. Misalnya, dalam bidang seni dan desain, AI dapat menciptakan karya seni dan musik yang inovatif melalui algoritma pembelajaran mesin yang menganalisis dan memodifikasi data visual dan auditori, memungkinkan seniman dan desainer menghasilkan karya yang lebih unik dan interaktif.

Selain itu, AI dapat mendukung pembelajaran berbasis masalah dengan menyediakan simulasi dan lingkungan virtual yang realistis untuk eksplorasi dan eksperimen. Alat AI dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mendalam dan praktis, serta mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan dan menemukan solusi

inovatif. Dalam dunia bisnis, AI dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses dan strategi, menemukan peluang pasar baru, dan menciptakan produk atau layanan yang lebih inovatif.

Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dapat meningkatkan proses imajinasi dan kreativitas dengan menyediakan alat dan platform yang mempermudah individu dalam mengeksplorasi ide-ide baru. Dalam seni dan desain, misalnya, AI dapat menghasilkan karya seni dan musik inovatif melalui algoritma pembelajaran mesin yang menganalisis dan memodifikasi data visual serta auditori. Ini memungkinkan seniman dan desainer menciptakan karya yang lebih unik dan interaktif. AI mengatasi batasan tradisional dalam berpikir kreatif, memungkinkan munculnya ide-ide baru yang berdampak positif pada berbagai aspek kehidupan. Integrasi AI dalam proses kreatif juga memacu pertumbuhan inovasi yang lebih besar dan bermakna, baik pada tingkat personal maupun organisasi.

Dengan demikian, penerapan AI dalam berbagai bidang dapat memperkuat dan memperluas cakrawala imajinasi, rasa ingin tahu, dan kreativitas individu, yang pada akhirnya akan mendorong terciptanya inovasi yang lebih besar dan lebih berarti. AI tidak hanya mendukung proses kreatif, tetapi juga dapat menjadi pemicu untuk pengembangan ide-ide baru yang berdampak positif pada berbagai aspek kehidupan.

KESIMPULAN

Dalam hasil penelitian ini, telah terbukti bahwa imajinasi, inovasi, dan pengaruh lingkungan memainkan peran yang penting dalam membentuk perilaku kreatif seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Kesimpulan yang dapat diambil hasil penelitian setelah melakukan wawancara dan analisis maka dapat disampaikan adalah bahwa imajinasi dan rasa ingin tahu memegang peran penting dalam menciptakan inovasi dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif seseorang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa individu dengan tingkat imajinasi yang tinggi cenderung lebih mampu melihat masalah dari berbagai perspektif dan menemukan solusi kreatif untuk menghadapinya. Imajinasi juga memfasilitasi kolaborasi dan pemecahan masalah secara timbal balik, membuka jalan untuk ide-ide segar dan solusi-solusi inovatif.

Penggunaan kecerdasan buatan tidak hanya memperluas kemungkinan kreatifitas tetapi juga menimbulkan pertanyaan etis dan implikasi sosial yang perlu dipertimbangkan. AI memiliki potensi besar sebagai alat yang mendukung dan memperkuat imajinasi, rasa ingin tahu, dan kreativitas individu, serta merangsang pertumbuhan inovasi yang substansial. Dengan demikian, integrasi AI dalam kehidupan sehari-hari dapat membawa dampak positif

yang signifikan, baik dalam skala pribadi maupun organisasional, menghasilkan solusi inovatif yang baru dan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity: A componential conceptualization*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(2), 357-376.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajar: Konten dan Keterampilan Berpikir*. (terjemahan Satrio Wahono). Boston: Pearson Educational Inc. (Buku asli diterbitkan tahun 2012)
- Kosugi, Y., dan Yamasaki, K. "Teknologi AI untuk Peningkatan Gambar." *International Journal of Image Processing*, 2019.
- Loewenstein, George. "Rasa Ingin Tahu sebagai Emosi Kognitif." In *Handbook of Emotions*, edited by Michael Lewis, Jeannette M. Haviland-Jones, and Lisa Feldman Barrett, 348. Guilford Press, 2000.
- Lubis, R. (2022). The Role of Imagination in Creativity. *Journal of Creativity and Innovation*, 15(3), 89-102. <https://doi.org/10.24334/jci.v15i3.10234>
- Murti dan Hastarjajo. 2014. *Permainan Imajinatif Berdasarkan Metakognisi Dalam Belajar Matematika*. *Journal Of Psychology*, volume 1 Nomor 1.
- Niland, K. (2023). *Imagination as a Natural Talent in Children*. *Journal of Early Childhood Education*, 15(2), 45-59.
- Nowotny, Helga. "In Praise of Ignorance: Uncertainty and Scepticism." In *Insatiable Curiosity: Innovation in a Fragile Future*, 3. MIT Press, 2008.
- Rachmawati & Kurniati. (2012). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Rachmawati, Y. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: PT Fajar Itrapratama offset
- Santrock, John W. "Psikologi Pendidikan." Penerbit Erlangga, 2011.
- Sari, Luh Putu Pandan. Dkk. (2017). *Pengaruh Strategi Permainan Imajinatif Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Gugus III Kecamatan Buleleng*. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 5. No. 2 - Tahun 2017).
- Sternberg, R. J. (2019). Creativity is a Decision. *The Cambridge Handbook of Creativity*, 2nd Edition, 3-19. <https://doi.org/10.1017/9781316979837.002>
- Tan, O. S., Teo, C.T. & Chye, S. (2009). *Problems and Creativity*. Dalam Tan, O. S. (Ed.), *Problems-Based Learning and Creativity* (pp.1-13). Singapore: Cengage Learning
- Zhang, Xin, dan Wang Dahu. "Penggunaan Kecerdasan Buatan dalam Pengolahan Citra." *Journal of Advanced Technology*, 2019.