



Kreativitas Mahasiswa Ditinjau dari Hasil Produk Mata Kuliah Seni Dekorasi Makanan pada Program Keahlian *Food and Beverage*

Yulia Mandasari^{1*} 

Program Studi D3 Perhotelan, Akademi Pariwisata Bunda Padang, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 02, 2022

Revised September 04, 2022

Accepted October 14, 2022

Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Kreativitas, Desain, Hasil Produk Dekorasi

Keywords:

Creativity, Design, and Product Decoration



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Tujuan dari mata kuliah Seni Dekorasi Makanan adalah menuntut mahasiswa dapat mengembangkan kreativitas didalam menghasilkan suatu produk dekorasi yang akan dijadikan sebagai garnis pada makanan dan kue. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan kreativitas mahasiswa ditinjau dari desain produk dekorasi dan hasil produk mata kuliah Seni Dekorasi Makanan di Program Keahlian Food and Beverage. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Objek dalam penelitian ini adalah kreativitas mahasiswa pada hasil produk mata kuliah Seni Dekorasi Makanan. Sumber data adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Seni Dekorasi Makanan. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu data reduksi, data display, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa rendahnya kreativitas mahasiswa dalam mendesain produk dekorasi mata kuliah Seni Dekorasi Makanan. Hal ini terlihat tidak adanya inovasi desain produk dekorasi pada kesederhanaan, keselarasan, irama, kesatupaduan dan keseimbangan. Kreativitas mahasiswa dalam hasil produk dekorasi pada mata kuliah Seni Dekorasi Makanan yaitu hasil produk dekorasi dilakukan beberapa pelaksanaan, yaitu proses pembuatan produk dekorasi dan penyajian hasil produk. Hal ini terlihat tidak adanya inovasi hasil produk dekorasi pada tema, bentuk, warna, dan hiasan.

ABSTRACT

The aim of the Food Decoration Art course is to require students to be able to develop creativity in producing a decorative product that will be used as a garnish for food and cakes. This study aims to describe student creativity in terms of product decoration design and product results for the Food Decoration Arts course in the Food and Beverage Expertise Program. This research is descriptive qualitative. The object of this study is student creativity in the product of the Food Decoration Art course. The data source is students who take the Food Decoration Art course. Data collection techniques are by observation, interviews and documentation. Data analysis techniques are data reduction, data display, conclusion and verification. The results of this study illustrate that the low creativity of students in designing decorative products for the Food Decoration Art course. This can be seen in the absence of innovation in decoration product design in simplicity, harmony, rhythm, unity and balance. Student creativity in the results of decoration products in the Food Decoration Art course, namely the results of decoration products are carried out in several implementations, namely the process of making decoration products and presenting the product results. This can be seen from the lack of innovation in the results of decoration products in themes, shapes, colors and decorations.

1. PENDAHULUAN

Program Keahlian F&B Divisi atau yang disebut dengan Food and Beverage Division merupakan salah satu program keahlian yang ada di Program Studi D3 Perhotelan. Program Studi D3 Perhotelan memiliki 2 bidang keahlian, yaitu Program Keahlian Room Divisi dan F&B Divisi. Program Keahlian F&B Divisi merupakan Program Studi unggulan (*Centre of Excellence*) dalam menghasilkan tenaga kerja yang ahli dibidang F&B Divisi atau Tata Boga dan berjiwa kebangsaan, berwawasan global dengan berpijak pada

*Corresponding author.

E-mail addresses: yuliamandasari@akparbundapadang.ac.id (Yulia Mandasari)

pilar-pilar kepakaran dan profesionalisme. Program Keahlian F&B Divisi memiliki mata kuliah wajib yang harus mahasiswa ambil, dimana salah satu mata kuliah yang wajib mahasiswa ambil yaitu mata kuliah Seni Dekorasi Makanan. Mata kuliah Seni Dekorasi Makanan termasuk kedalam mata kuliah kemampuan kerja khusus. Mata kuliah Seni Dekorasi Makanan adalah salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa Program Keahlian F&B Divisi pada semester 4. Mahasiswa dituntut untuk dapat mengembangkan kreativitas didalam mengsilkan suatu produk dekorasi yang akan dijadikan sebagai garnis pada makanan dan kue. Garnis yang dihasilkan tersebut inovatif dan improvisasi dilihat dari segi teknik pengukiran, bentuk, warna dan komposisi. Mata kuliah Seni Dekorasi Makanan ini, menuntut mahasiswa untuk berkreativitas. Apabila mahasiswa tersebut tidak memiliki kreativitas, maka produk garnis atau hiasan yang dihasilkan tidak sesuai dengan nilai yang dituntut. Sehingga pada mata kuliah ini kreativitas sangatlah penting.

Berdasarkan hasil observasi pada mahasiswa semester 4 angkatan 2020, pada hasil produk kecendrungan mahasiswa kurang mampu mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan produk dekorasi makanan. Hal ini terlihat ketika melaksanakan praktek dekorasi makanan dengan tema hiasan dan wadah dari buah-buahan, mahasiswa tersebut kurang mampu menghasilkan produk-produk baru, bahkan tidak hanya dilihat dari jumlah produk yang dihasilkan tetapi juga dari keunikan produk tersebut. Produk dekorasi yang dibuat mahasiswa kebanyakan meniru secara keseluruhan yang ada di google. Hal ini terbukti ketika pemilihan tema dan bentuk pada produk, seperti hiasan dari buah-buahan, digoogle menunjukkan bentuk keranjang dari buah Sunkist dan mahasiswa tersebut juga meniru sepenuhnya bentuk dari google tersebut. Seharusnya bentuk tersebut harus ada perbedaannya, memberi motif atau bentuk keranjang yang di ukir. Hal ini menunjukkan ada perbedaan dan bentuk yang baru. Selain produk dekorasi yang dibuat oleh mahasiswa, hal yang pertama dibuat oleh mahasiswa yaitu membuat desain terlebih dahulu sebelum praktek pembuatan produk dekorasi. Pembuatan desain menggambarkan produk yang akan dibuat mahasiswa, agar pada saat praktek mahasiswa tidak memikirkan apa yang akan dibentuk. Adanya desain yang dibuat, terbukti juga mahasiswa tersebut tidak bisa menggambarkannya gambar yang dibuat berbentuk gambar yang kaku dan tidak ada memperlihatkan gambar dimensi. Maka dari itu, desain yang tidak bagus juga menghasilkan hasil yang kurang bagus.

Selain itu, fenomena yang tampak bahwa mahasiswa tersebut kurang percaya diri terhadap produk yang dibuatnya sendiri, dimana mahasiswa lebih suka mencontoh/meniru dari apa yang dilihatnya yang menurutnya bagus tanpa perlu memikirkan lebih dari apa yang dilihatnya. Sehingga untuk memunculkan produk yang dibuatnya sendiri cenderung kurang berani. Hal ini dapat dilihat mulai dari persiapan sampai dengan pelaksanaan masih rendahnya kreativitas yang dimiliki oleh mahasiswa. Rendahnya kreativitas mahasiswa tersebut terlihat mulai dari persiapan. Persiapan yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut, seperti mendesain produk makanan. Desain produk dekorasi yang dituntut dalam praktek seni dekorasi makanan ini adalah desain produk dekorasi yang akan diolah oleh mahasiswa tersebut. hal ini, mahasiswa tersebut masih banyak yang belum serius untuk membuat desain produk dekorasi. Desain produk dekorasi yang akan digunakan untuk praktek, mahasiswa tersebut lebih suka mengambil dari internet secara utuh dan dijadikan sebagai desain untuk praktek nantinya. Sebagai dosen pembina mata kuliah Seni Dekorasi Makanan bahwa mahasiswa yang mengambil mata kuliah Seni Dekorasi Makanan ini dalam membuat suatu produk pada setiap materi masih banyak yang belum terlihat kreativitasnya, hal ini terlihat mulai dari mendesain produk dekorasi yaitu pada saat konsultasi desain produk dekorasi, terlihat masih belum merupakan suatu desain produk yang baik. Karena mahasiswa tersebut membuat desain produk dekorasi pada saat mata kuliah lain. Sehingga mengakibatkan pada saat proses pembuatan produk dekorasi dan penyajian hasil produk dekorasi tersebut tidak sama dengan desain yang mereka buat.

Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan meningkatkan kreativitas mahasiswa. Kreativitas penting untuk mengembangkan semua bakat dan kemampuan individu dalam prestasi hidupnya (Alamsyah, 2017; Mustika et al., 2020). Kreativitas ini didasari dengan kelenturan (*fleksibility*), kelancaran (*fluency*), kecakapan (*smartly*) dan kepandaian (*intellegency*) (Kandoli et al., 2022; Setiawan et al., 2021). Setiap kreasi merupakan sebuah kombinasi baru dari ide-ide, produksi-produksi, warna-warna, tekstur, seni dan literature, semua itu memuaskan kebutuhan umat manusia (Setyaningrum, 2020; Sundari, 2022). Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru dan mengembangkan suatu ide-ide baru. Kreativitas tergantung pada segi penekannya, kreativitas dapat didefinisikan kedalam empat jenis dimensi sebagai *Four P's Creativity*. Dimensi Person adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu atau person dari individu yang dapat disebut kreatif. Proses merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif. Press merupakan kreativitas yang menekankan pada faktor dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Product merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik

sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif (Hasmalena et al., 2018; Sihombing et al., 2021). Jadi, kreativitas merupakan suatu ide baru sebuah elaborasi atau penggabungan dari tema seseorang dengan tema yang diciptakan, sehingga menjadi produk yang inovatif.

Beberapa temuan penelitian sebelumnya menyatakan kreativitas yang dimiliki seseorang sangat berpengaruh dengan produk yang diciptakan. Kreativitas berperan tidak langsung dalam hubungan antara rasa ingin tahu dengan motivasi akademik (Bayuningrum et al., 2021). Kreativitas dapat menjadi bekal bagi mahasiswa calon guru agar kelak dapat merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermakna di sekolah (Mustika et al., 2020; Sari et al., 2018). Pelaksanaan perkuliahan Seni Dekorasi Makanan diberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk berkreaitivitas dalam mengembangkan bakat yang dimiliki. Sehingga dapat menghasilkan produk kreatif, serta mampu menciptakan ide-ide baru. Diharapkan mahasiswa mempunyai kreativitas yang tinggi dan mempunyai ide-ide yang lebih banyak, maka mahasiswa dituntut untuk dapat memperbanyak melihat media seperti: media gambar, menonton televisi yang berkaitan dengan dekorasi makanan dan lain-lain. Kreativitas yang penting untuk dipedulikan dalam proses belajar mengajar yaitu minat (Purnamasari et al., 2019; Wulandari et al., 2019). Melalui kreativitas dapat dilihat faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas seperti: faktor motivasi, faktor nilai, faktor minat, faktor kepribadian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas mahasiswa ditinjau dari desain produk dekorasi mata kuliah Seni Dekoarisi Makanan.

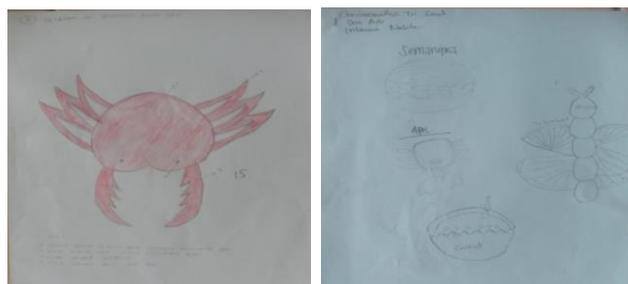
2. METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif Kualitatif. Penelitian ini dilakukan di laboratorium F&B Divisi Akademi Pariwisata Bunda. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai dengan Mei 2022. Jenis data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Untuk mendapatkan data primer penulis langsung ikut serta pada pelaksanaan praktek mata kuliah Seni Dekorasi Makanan untuk melakukan observasi, wawancara, dan melakukan pengamatan secara langsung serta mencari data-data yang diperlukan dalam penelitian ini. Sedangkan data sekunder penulis dapatkan dari berbagai sumber bacaan yang penulis dapatkan tentang kreativitas pada hasil prodak mata kuliah Seni Dekorasi Makanan dan dokumentasi. Informan pada penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, yaitu mahasiswa yang mengambil mata kuliah Seni Dekorasi Makanan dengan kode A1-A5 pada periode Januari-Juni 2022. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik *Snowball Sampling*. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pedoman observasi untuk teknik observasi dan pedoman wawancara dengan mambawa lembaran pertanyaan, serta dokumentasi dengan menggunakan kamera. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), penarikan kesimpulan/verifikasi (*verification/conclusion drawing*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

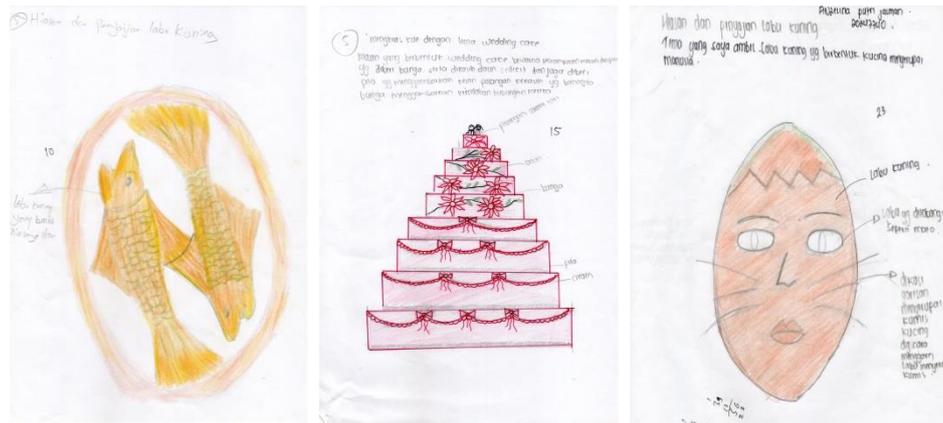
Hasil

Kreativitas Mahasiswa dalam Mendesain Produk pada Mata Kuliah Seni Dekorasi Makanan. Hal-hal yang diperhatikan dalam mendesain produk dekorasi yaitu kesederhanaan, keselarasan, irama, kesatupaduan dan keseimbangan. Pertama, kesederhanaan. Berdasarkan hasil penelitian pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Seni Dekorasi Makanan terlihat bahwa masih rendahnya kreativitas mahasiswa dalam kesederhanaan terdapat pada saat mendesain produk dekorasi yang akan dipraktekkan. Desain produk dekorasi yang dibuat, seperti mahasiswa tersebut menginspirasi hiasan buah-buahan yang berbentuk binatang landak menggunakan buah pir hijau dan anggur hijau, tetapi desain produk yang dibuat oleh mahasiswa tidak seperti buah pir hijau dan anggur hijau yang disusun berbentuk landak yang diinginkan. Hasil desain dari mahasiswa dapat terlihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Kesederhanaan Desain Produk Dekorasi

Berdasarkan **Gambar 1** menunjukkan bahwa desain produk dekorasi pada kesederhanaan bentuk yang mahasiswa buat tidak sesuai dengan yang diharapkan. Kesederhanaan bentuk desain produk dekorasi tersebut terlihat kurang jelasnya bentuk desain yang dibuat oleh mahasiswa. Desain yang dibuat belum adanya inovasi kesederhanaan pada desain produk dekorasi tersebut. Kedua keselarasan, berdasarkan hasil penelitian pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Seni Dekorasi Makanan terlihat bahwa masih rendahnya kreativitas mahasiswa dalam mendesain produk dekorasi. Keselarasan pada desain produk dekorasi yang dibuat oleh mahasiswa banyak yang belum seimbang antara desain produk dekorasi dengan tempat penyajian dan komponen lainnya. Desain produk dekorasi yang dibuat mahasiswa tersebut menginspirasi seperti berbentuk ikan dan bunga, tetapi desain produk yang dibuat oleh mahasiswa tidak seimbang antara desain haisan. Hal tersebut dapat terlihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Keselarasan Desain Produk Dekorasi

Pada **Gambar 2** terlihat bahwa keselarasan desain produk dekorasi yang mahasiswa buat tidak sesuai dengan yang diharapkan. Keselarasan desain produk dekorasi tersebut terlihat tidak adanya keseimbangan antara desain produk dekorasi dengan ukiran dan hiasan yang digunakan, ukuran tidak seimbang. Sehingga antara besar (kue/labu) dengan hiasan/ukiran yang dibuat tidak seimbang dan desain produk dekorasi yang dibuat terlihat besar. Ketiga irama, berdasarkan hasil penelitian pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Seni Dekorasi Makanan menunjukkan bahwa masih rendahnya kreativitas mahasiswa dalam mendesain produk dekorasi. Irama pada desain produk dekorasi yang dibuat oleh mahasiswa banyak yang belum timbul antara desain produk dekorasi dengan desain hiasan yang diberikan. Desain produk dekorasi tersebut seperti mahasiswa tersebut menginspirasi seperti wadah dari buah semangka, tetapi desain produk dekorasi yang dibuat oleh mahasiswa belum menimbulkan desain produk dekorasi wadah dari semangka. Irama desain produk dekorasi disajikan pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Irama Desain Produk Dekorasi

Berdasarkan **Gambar 3** menunjukkan bahwa irama desain produk dekorasi yang mahasiswa buat tidak sesuai dengan yang diharapkan. Irama desain produk dekorasi tersebut belum terlihatnya suatu bentuk berdasarkan dengan tema yang diinginkan dan ukiran untuk hiasan belum terlihat, sehingga desain produk dekorasi yang dibuat belum terlihat dan terlihat kurang menarik. Keempat kesatupaduan, berdasarkan hasil penelitian pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Seni Dekorasi Makanan terlihat bahwa masih rendahnya kreativitas mahasiswa dalam mendesain produk dekorasi. Desain yang mahasiswa



Gambar 6. Hasil Produk Dekorasi pada Tema yang tidak Sesuai

Berdasarkan [Gambar 6](#) bahwa tidak sesuai dengan tema dan tidak mencari khaskan dengan tema yang diambil, seperti mahasiswa tersebut membuat cake decoration dengan tema hari guru. Pada dekorasi kue yang dibuat terlihat dekorasi tema hari guru sedikit tidak terlihat dan hiasan yang dibuat kurang menarik. Hiasan yang dibuat hanya ada bunga mawar, seorang boneka berbentuk guru dan buku. Terlihat sedikit tidak menarik dan dan tidak cocok perpaduan dengan bunga mawar. Berdasarkan permasalahan tersebut bahwa kurangnya kreativitas mahasiswa pada pemilihan tema produk dekorasi. Kedua, aspek bentuk. Berdasarkan hasil penelitian pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Seni Dekorasi Makanan terlihat bahwa masih rendahnya kreativitas mahasiswa pada hasil produk dekorasi. Terlihat bahwa bentuk pada hasil produk dekorasi tidak sesuai dengan desain. Desain yang sudah mereka buat dan disetujui tidak terlihat. Sehingga produk yang mereka buat tidak sesuai dengan desain. Hasil produk dekorasi pada bentuk ukiran tidak sama dengan desain disajikan pada [Gambar 7](#).



Gambar 7. Hasil Produk Dekorasi pada Bentuk Ukiran tidak Sama dengan Desain

Pada [Gambar 7](#) terlihat bahwa bentuk pada hasil produk dekorasi berbeda dengan desain produk dekorasi, seperti bentuk yang semula didesain berbentuk ikan dan antara sirip ikan tersebut saling bergandeng, namun pada hasil produk dekorasi yang dibuat tidak sesuai dengan desain. Hal yang berbeda juga di temukan bahwa pada latar desain hanya berbentuk bulat saja dan tidak ada bagian tutup atas di ukir. Kenyataan yang ditemukan bahwa pada hasil produk dekorasi dibuat bagian atas seperti tutup yang diukir, sedangkan pada desain tidak dibuat. Hal ini terlihat bahwa rendahnya kreativitas mahasiswa pada bentuk hasil produk dekorasi. Ketiga, aspek warna. Berdasarkan hasil penelitian pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Seni Dekorasi Makanan terlihat bahwa masih rendahnya kreativitas mahasiswa pada hasil produk dekorasi. Terlihat kurangnya variasi warna pada hasil produk dekorasi yang dibuat oleh mahasiswa. Hasil produk dekorasi pada warna tidak sesuai disajikan pada [Gambar 8](#).

Berdasarkan [Gambar 8](#) terlihat bahwa warna yang dibuat tidak sesuai dengan warna bunga pada aslinya. Produk dekorasi yang dibuat terlihat pada warna bunga yang berantakan dan perpaduan warna yang tidak sesuai, seperti produk dekorasi jelly art, terlihat bunga yang dibuat berantakan dan pemberian warna terdapat menyatu dengan warna yang lain, sehingga terkesan bunga tidak hidup. Hal tersebut terbukti kurangnya kreativitas mahasiswa pada penggunaan dan perpaduan warna yang digunakan. Keempat, hiasan. Berdasarkan hasil penelitian pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Seni Dekorasi Makanan terlihat bahwa masih rendahnya kreativitas mahasiswa pada hasil produk dekorasi. Terlihat bahwa hiasan pada hasil produk dekorasi tidak sesuai dengan desain. Desain yang sudah mereka buat dan disetujui tidak

terlihat. Sehingga produk yang mereka buat tidak sesuai dengan desain. Hasil produk dekorasi pada hiasan ukiran tidak sama dengan desain disajikan pada [Gambar 9](#).



Gambar 8. Hasil Produk Dekorasi pada Warna tidak Sesuai



Gambar 9. Hasil Produk Dekorasi pada Hiasan Ukiran tidak Sama dengan Desain

Berdasarkan [Gambar 9](#) di atas terlihat bahwa hiasan yang dibuat tidak sesuai dengan desain, seperti hiasan wadah pada semangka. Desain yang dibuat terlihat bahwa pinggiran dibuat bergerigi kecil-kecil dan pada hasil produk dekorasi hiasan bergerigi dibuat besar-besar dan terbukti hiasan yang dibuat terlihat kaku tanda ada motif yang timbul. Terlihat juga pada bagian bawah ditambahkan motif segita bertali dan pada desain tidak ada menggunakan motif tersebut hanya dengan ukiran yang sederhana. Hal tersebut terbukti kurangnya kreativitas mahasiswa pada hiasan atau ukiran yang digunakan.

Pembahasan

Penelitian ini memperoleh beberapa temuan. Pertama, Rendahnya kreativitas mahasiswa dalam mendesain produk dekorasi mata kuliah seni dekorasi makanan. Hal ini terlihat tidak adanya inovasi desain produk dekorasi. Hasil produk dekorasi dilakukan beberapa pelaksanaan, yaitu proses pengolahan produk dan penyajian hasil produk dekorasi. Hal ini terlihat tidak adanya inovasi hasil produk dekorasi pada tema, bentuk, warna dan hiasan. Kreativitas merupakan keterampilan yang menentukan pertalian baru, melihat subyek, perspektif baru dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran ([Bayuningrum et al., 2021](#); [Patriansah et al., 2021](#)). Setiap kreasi merupakan sebuah kombinasi baru dari ide-ide, produksi-produksi, warna-warna, tekstur, seni dan literature, semua itu memuaskan kebutuhan umat manusia ([Fiyanto, 2018](#); [Nababan, 2016](#)). Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru dan mengembangkan suatu ide-ide baru. Bentuk dan warna produk yang spesifik mempunyai daya tarik tersendiri ([Bayuningrum et al., 2021](#); [Sriasih et al., 2020](#)). Dengan bentuk dan warna yang diperbarui, kadang-kadang menimbulkan kesan bahwa mutu produk tersebut diperbarui pula. Produk dengan ukuran yang berbeda memungkinkan pembeli dari tingkat pendapatan yang berbeda untuk membeli produk yang sama. Warna merupakan hal pertama yang dilihat konsumen (*eye catching*) dan mungkin mempunyai pengaruh yang terbesar untuk menarik konsumen. Pengaruh utama dari warna adalah menciptakan reaksi psikologis dan fisiologis tertentu, yang dapat digunakan sebagai daya tarik dari desain ([Asmini et al., 2020](#); [Hardiyanti et al., 2018](#)). Warna-warna yang sederhana lebih mudah diingat dan memiliki kekuatan besar dalam menstimulasi penjualan, sementara

warna-warna aneh dan eksotis cepat dilupakan dan biasanya berpengaruh kecil di pasaran (Hasmalena et al., 2018).

Pemilihan warna oleh konsumen sangat sukar ditentukan. Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor lingkungan dan budaya, karena pemilihan warna tidak pernah tetap, tetapi senantiasa berubah (Sundari, 2022). Faktor-faktor yang menentukan pemilihan warna di antaranya adalah kondisi ekonomi, tingkat umur, jenis kelamin, kondisi ekonomi seseorang dapat mempengaruhi pemilihannya terhadap warna. Warna cerah dan riang lebih populer pada waktu-waktu resesi dan warna-warna konservatif dipilih pada waktu waktu sukses (Kandoli et al., 2022; Setyawati et al., 2020). Pemilihan warna juga beragam untuk tiap tingkatan umur. Anak-anak kecil di bawah usia 3 tahun menyukai warna merah, dari usia 3-4 tahun menyukai kuning (Hartatik, 2021). Anak-anak muda menyukai warna-warna lembut dan yang lebih tua menyukai warna meriah, walaupun sebagian merasa terbatas dan menentukan warna yang lebih konservatif. Jenis kelamin juga berperan dalam pemilihan warna, wanita umumnya menyukai warna merah, sedangkan pria cenderung menyukai warna biru. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan kreativitas yang dimiliki seseorang sangat berpengaruh dengan produk yang diciptakan. Kreativitas berperan tidak langsung dalam hubungan antara rasa ingin tahu dengan motivasi akademik (Bayuningrum et al., 2021). Kreativitas dapat menjadi bekal bagi mahasiswa calon guru agar kelak dapat merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermakna di sekolah (Mustika et al., 2020; Sari et al., 2018).

4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas mahasiswa pada hasil produk mata kuliah seni dekorasi makanan. Rendahnya kreativitas mahasiswa dalam mendesain produk dekorasi mata kuliah seni dekorasi makanan. Hal ini terlihat tidak adanya inovasi desain produk dekorasi pada kesederhanaan, keselarasan, irama, kesatupaduan dan keseimbangan. Hasil produk dekorasi dilakukan beberapa pelaksanaan, yaitu proses pengolahan produk dan penyajian hasil produk dekorasi. Hal ini terlihat tidak adanya inovasi hasil produk dekorasi pada tema, bentuk, warna dan hiasan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, N. (2017). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p82-96>.
- Asmini, Sutarna, I. Ny., Haryadi, W., & Rachman, R. (2020). Manajemen Business Cycle Sebagai Peluang Usaha Pasca COVID-19 Suatu strategi Pemulihan Ekonomi Masyarakat. *Indonesian Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 121–129.
- Bayuningrum, W. A., Iswinarti, I., & Yuniardi, M. S. (2021). Peran Kreativitas dalam Memediasi Hubungan Rasa Ingin Tahu dengan Motivasi Akademik Pada Mahasiswa Seni. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 12(1), 81–91. <https://doi.org/10.26740/jptt.v12n1.p81-91>.
- Fiyanto, A. (2018). Pemanfaatan Seni Kolase Sebagai Produk Kreatif Untuk Pengembangan Karya Proyek Studi Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Fbs Unnes. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 10(2), 158–172. <https://doi.org/10.33153/bri.v10i2.2329>.
- Hardiyanti, Y., Husain, M. S., & Nurabdiansyah, N. (2018). Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini. *JURNAL IMAJINASI*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9553>.
- Hartatik, K. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Media Internet Terhadap Kreativitas Pengolahan Dan Penyajian Makanan Kontinental Siswa Kelas XI Program Keahlian Tata Boga DI SMK N 1 Kalasan Yogyakarta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 8(1), 80–88. <https://doi.org/10.30738/keluarga.v8i1.11206>.
- Hasmalena, H., & Rantina, M. (2018). Implementasi Cerita Rakyat melalui Mata Kuliah Pendidikan Seni Tari Usia Dini untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Mahasiswa PG-PAUD FKIP UNSRI. *Jurnal Obsesi*, 1(2), 81 – 85. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.18>.
- Kandoli, L. N., & Tulaka, T. (2022). Analisis Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Tata Hidang II Bidang Studi Tata Boga dan Pariwisata Perhotelan Jurusan PKK Fatek Unima. *Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, 8(1). <https://rumahjurnal.net/ptp/article/view/1111>.
- Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>.
- Nababan, R. S. (2016). Esensi dan Nilai Seni Poster Pagelaran Wayang Kulit Karya Gestisutis. *Gelar : Jurnal*

- Seni Budaya*, 14(1), 27–37. <https://doi.org/10.33153/glr.v14i1.1745>.
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita Di Sd 226 Palembang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 188. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4299>.
- Purnamasari, Y., & Mayar, F. (2019). Manajemen Pengembangan Kreativitas Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini Di Paud “Handayani” Skb Kendal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 151, 10–17.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>.
- Setiawan, L., Sulistya Wardani, N., Intan Permana, T., & Kristen Satya Wacana, U. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879–1887. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1068>.
- Setyaningrum, F. (2020). Seni Kriya Kain Perca sebagai Media Pengembangan Kreativitas Mahasiswa. *Pelataran Seni: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 4(1), 15 – 24. <https://doi.org/10.20527/jps.v4i2.5219>.
- Setyawati, R., & Karim, S. (2020). Persepsi Industri Perhotelan Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Prodi Tata Boga Politeknik Negeri Balikpapan. *JSHP: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(2), 150–158. <https://doi.org/10.32487/jshp.v4i2.780>.
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis minat dan motivasi belajar, pemahaman konsep dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar selama pembelajaran dalam jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>.
- Sriasih, S. A. P., Nitiasih, P. K., Jayaputra, I. N. A., Budasi, I. G., & Utama, I. D. G. B. (2020). Problematika program kreativitas mahasiswa (pkm) dan program mahasiswa wirausaha (pmw) pada fakultas bahasa dan seni undiksha. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya*, 15(10), 22–33. <https://doi.org/10.23887/prasi.v15i01.24801>.
- Sundari, R. (2022). Metode Collective Painting untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PIAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4932–4944. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1729>.
- Wulandari, A. S., Suardana, I. N., & Devi, N. L. P. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i1.17222>.