



MODUL
MANAJEMEN KREATIF DAN INOVATIF

Disusun Oleh
Dr. Yosandi Yulius, MM

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UPI Y.A.I
2021

LEMBAR PENGESAHAN

MODUL AJAR

- 1 J u d u l : Manajemen Kreatif dan Inovatif
- 2 Penulis Modul : Dr. Yosandi Yulius, MM
- 3 Tempat Penerapan : Fakultas Ekonomi dan Bisnis UPI Y.A.I
- 4 Jangka Waktu Kegiatan : 1 (satu) semester
- 5 Sifat Kegiatan : Pembuatan / Penyusunan Modul Ajar
- 6 Sumber Dana : Pribadi

Jakarta, 5 Maret 2021

Penulis Modul,



Dr. Yosandi Yulius, MM

NIDN. 0301086816

Mengetahui,

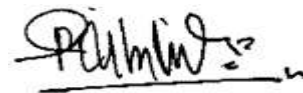
Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Persada Indonesia Y.A.I



Dr. Marhalinda, S.E.,M.M
(NIDN : 0325036102)

Ketua Program Studi



Ruwaida, S.Sos, M.Si
(NIDN : 1023056902)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	2
DAFTAR ISI.....	3
BAB I PENDAHULUAN.....	5
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Ruang Lingkup	6
1.3 Tujuan dan Manfaat	6
1.4 Metode Penulisan	7
BAB II RUANG LINGKUP MANAJEMEN KREATIFITAS DAN INOVASI.....	8
A. Pengertian Kreatifitas dan Inovasi.....	8
B. Konsep Kreatifitas dan Inovasi	9
C. Ruang Lingkup Kreatifitas dan Inovasi.....	11
D. Definisi Manajemen Inovasi	11
E. Latar Belakang Lahirnya Inovasi.....	12
F. Tujuan Manajemen Kreatifitas dan Inovasi	13
G. Pengembangan Ide Kreatif	14
BAB III MENGELOLA KREATIFITAS	16
A. Mengelola Kreatifitas Individu	16
B. Pengertian Kreatifitas	16
C. Proses Kreatifitas	19
D. Kiat – Kiat menjadi Kreatif.....	21
E. Strategi Pengembangan dan Mengelola Kreatifitas Individu	23
F. Pola Pemikiran dan Ciri – Ciri Kreatif	24
G. Hambatan dalam Mengelola Kreatifitas	24
H. Manfaat Mengelola Kreativitas Bagi Karyawan Perusahaan	25
I. Bentuk – bentuk Kreativitas Karyawan Perusahaan	26
J. Dukungan Untuk Meningkatkan Kreativitas Karyawan Yang Optimum.....	26

K. Pentingnya Kreatifitas Dalam Kehidupan	27
CONTOH SOAL	29
DAFTAR PUSTAKA	36

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era informasi seperti saat ini, teknologi telah menjadi salah satu faktor paling vital yang menopang kehidupan manusia. Penggunaan teknologi telah berkembang ke banyak aspek dalam kehidupan manusia. Dapat dikatakan bahwa, segala macam kemajuan teknologi dalam kehidupan manusia, semua itu tidaklah lepas dari keinginan manusia itu sendiri untuk terus berkembang dan berkembang. Keinginan manusia untuk terus berkembang tersebut, menjadi salah satu dasar dari kesadaran manusia untuk menciptakan sebuah karya baru. Dalam kaitannya dengan penciptaan karya-karya baru tersebut itulah, munculah suatu istilah yang disebut sebagai kreatifitas. Dan kreatifitas itu sendiri hanyalah merupakan sebuah bagian awal dari lahirnya sebuah terobosan baru yang bermakna bagi banyak manusia yang biasa disebut sebagai Inovasi.

Berdasarkan hal-hal yang disebut di atas, maka penulis melakukan pengamatan sederhana terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kreatifitas dan inovasi dalam hidup manusia dan mencoba merangkainya menjadi suatu karya tulis yang diharapkan dapat memberikan sedikit pemahaman kepada pembaca mengenai Knowledge Management, kreatifitas dan inovasi. Terutama dalam hal yang berkaitan dengan teknologi dan informasi.

Era globalisasi yang ditunjang oleh inovasi juga ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat . Menyadari akan persaingan yang semakin berat, maka diperlukan perubahan paradigma di organisasi. Istilah paradigma berasal dari Yunani artinya memperagakan atau mendemonstrasikan, istilah tersebut dipopulerkan oleh Thomas Khun dalam bukunya berjudul *The structure of scientific revolutions*. Dalam buku tersebut Khun mendefinisikan sebuah paradigma ilmiah sebagai :

Apa yang diamati dengan cermat,

1. Jenis pertanyaan yang akan diajukan dan jelajah untuk mencari jawaban dalam kaitannya dengan subyek,
2. Bagaimana pertanyaan tersebut akan distruktur, dan
3. Bagaimana hasil kajian ilmiah akan ditafsirkan.

Jadi dalam sains biasa, paradigma merupakan himpunan eksperimen contoh yang mungkin akan digandakan atau diulang. Perubahan paradigma itu merupakan transformasi yang ditimbulkan oleh agen perubahan (katalis) dengan efek akhir berupa metamorfosa yang

melibatkan pengetahuan sebelumnya dan temuan baru yang menentang atau membuang pengetahuan sebelumnya. Maka perubahan paradigma dianggap sebagai sebuah perubahan dari satu cara berpikir ke cara berpikir lainnya. Jadi perubahan paradigma di organisasi adalah dari yang semula mengandalkan pada resource-based, menjadi knowledge-based, secara sederhana di organisasi saat ini adalah kumpulan buku, dokumen dan materi lainnya yang ditata untuk digunakan oleh pemakai. Paradigma lama dengan kerangka berpikir bagaimana mengumpulkan materi sebanyak-banyaknya serta sedapat mungkin tidak boleh meninggalkan perpustakaan alias tidak dipinjamkan, misalnya. Jadi perlu transformasi yang didorong oleh agen perubahan yang mampu merubah pengetahuan yang sebelumnya dengan temuan baru yang berlawanan dengan pengetahuan sebelumnya. Misalnya saat ini terjadi perubahan paradigma menjadi knowledge provider atau solution provider yang berorientasi pada pemakai. Bila sebelumnya pengolahan materi menjadi kerangka pikir utama, maka kinilah pemakailah yang menjadi sasaran, misalnya. Paradigma ini muncul karena tuntutan pemakai di satu sisi serta kesadaran bahwa data, informasi dan pengetahuan diolah harus ditujukan kepada pemakai serta munculnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat, serta perubahan perilaku pemakai, yang bertumpu pada analisis bidang ilmu pengetahuan tertentu, misalnya pohon industri, kemasan informasi, metadatabase, data mining, data warehouse, dan sebagainya. Disinilah peran pendidikan dan knowledge sharing di kalangan karyawan menjadi amat penting dalam meningkatkan kemampuan manusia untuk berpikir secara logika yang akan menghasilkan suatu bentuk inovasi. Jadi, inovasi merupakan suatu proses dari ide melalui penelitian dan pengembangan sehingga akan menghasilkan prototype/produk yang bisa dikomersialkan.

1.2 Ruang Lingkup

Penulisan ini dilakukan berdasarkan sumber-sumber yang berasal dari buku, jurnal, artikel-artikel dan berbagai macam sumber dari internet. Ruang lingkup penelitian ini lebih menitikberatkan pada penggalian informasi (eksploratif) untuk mendapatkan gambaran dan informasi tentang pemanfaatan kreativitas dan Inovasi di sebuah Perusahaan.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan :

1. Untuk mengetahui bagaimana Knowledge Management dapat menghasilkan inovasi dan kreativitas dengan penerapannya di dalam suatu perusahaan.
2. Untuk mengetahui dan memahami perkembangan dan manfaat dari inovasi-inovasi yang diciptakan di era globalisasi sampai sekarang ini.
3. Untuk mengetahui hal-hal teknologi apa saja yang mempengaruhi munculnya inovasi-inovasi yang membantu aktifitas manusia.

Manfaat :

1. Menambah pengetahuan tentang hasil Inovasi yang didapatkan bagi kehidupan kita sehingga menjadi lebih efisien.
2. Memahami lebih dalam tentang inovasi-inovasi yang diciptakan oleh perusahaan-perusahaan sehingga menjadikan perusahaan tersebut sukses dalam kegiatan bisnisnya.

1.4 Metodologi Penulisan

Dalam menyelesaikan paper ini saya mengambil sumber-sumber dari internet, website-website, jurnal, slide materi Knowledge Management dan buku-buku yang berhubungan dengan topik ini.

BAB II

RUANG LINGKUP MANAJEMEN KREATIFITAS DAN INOVASI

Seiring perkembangan dan pesatnya persaingan dalam berwirausaha menuntut wirausahawan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan produk atau jasa yang dimilikinya dalam rangka menyelaraskan kebutuhan konsumen yang semakin beragam dan tanpa batas. Manajemen adalah suatu kegiatan yang mengelola atau mengatur suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan. Pada dasarnya manusia itu tidak lepas dari kegiatan manajemen dalam kesehariannya atau dalam kehidupannya, selalu melakukan pengelolaan waktunya atau dirinya. Manajemen dibutuhkan oleh semua organisasi, karena manajemen akan memberikan kemudahan dalam mencapai suatu tujuan organisasi tsb. Namun, apabila tanpa manajemen semua usaha akan sia-sia dan dalam mencapainya akan lebih sulit, begitu pula dalam pemasaran atau marketing. Manajemen merupakan ilmu dan seni yang terdapat 4 utama fungsi yaitu dalam manajemen: Perencanaan (planning), Pengorganisasian (Organizing), Pengarahan (Acuating) dan Pengawasan (Controlling).

A. Pengertian Kreativitas dan Inovasi

Kata Inovasi sendiri diartikan berbeda-beda oleh beberapa ahli. Dalam arti luas inovasi tidak hanya menyangkut masalah produk, akan tetapi dapat juga berupa ide, caracara maupun obyek yang dipersiapkan oleh seseorang untuk menjadikan sesuatu yang baru.

Inovasi sering dikaitkan dengan perubahan yang dirasakan sebagai hal yang baru oleh masyarakat yang mengalami. Akan tetapi, dalam konteks pemasaran & perilaku konsumen, dapat dapat juga dikaitkan dengan produk maupun jasa yang sifatnya baru. Kata “baru” merujuk pada produk yang belum pernah ada sebelumnya di pasar & baru dalam arti ada dalam hal yang berbeda yang merupakan penyempurnaan maupun perbaikan dari produk sebelumnya yang pernah ditemukan konsumen di pasar

Kata inovasi dapat diartikan sebagai “proses”, atau “hasil” pengembangan dan atau pemanfaatan atau mobilisasi, pengetahuan keterampilan (termasuk keterampilan teknis) dan pengalaman guna menciptakan atau memperbaiki produk, proses yang dapat memperbaiki nilai yang lebih berarti.

Dibawah ini beberapa definisi tentang inovasi:

1. Secara teknis, “inovasi” didefinisikan sebatas “memperkenalkan sesuatu yang baru;”.
2. Inovasi: Suatu ciptaan (perangkat atau proses baru) yang dihasilkan dari studi dan eksperimen; penciptaan sesuatu dalam pikiran tindakan memulai sesuatu untuk pertama kalinya; memperkenalkan sesuatu yang baru ” (Wordnet).
3. “Inovasi adalah kegiatan imajinatif yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan hasil yang asli dan bernilai komersial”

4. "Inovasi. Sesuatu yang baru atau lebih baik, memiliki potensi yang dapat dipasarkan, termasuk
 - 1) pengembangan aplikasi baru untuk teknologi yang ada,
 - 2) penyempurnaan teknologi yang ada, atau
 - 3) pengembangan aplikasi baru untuk teknologi yang ada.
5. Inovasi adalah kata yang telah diturunkan dari bahasa Latin *Innovationem*, yang merupakan kata benda untuk tindakan inovasi. *Innovare* berasal dari inovasi bahasa Latin, yang berarti mengubah atau memperbaiki. Menurut Rosenfeld, inovasi merupakan transformasi pengetahuan kepada produk, proses & jasa baru, tindakan menggunakan sesuatu yang baru. Sementara menurut Vontana (2009:20) inovasi diartikan sebagai kesuksesan ekonomi & sosial berkat diperkenalkannya cara baru ataupun kombinasi baru dari cara-cara lama dalam mentransformasi antara nilai guna dan harga yang ditawarkan kepada konsumen dan / atau pengguna, komunitas, sosietas dan lingkungan.

Menurut Yogi dalam LAN (2007:115) inovasi biasanya erat kaitannya dengan lingkungan yang berkarakteristik dinamis dan berkembang.

Perbedaan antara kreativitas dengan inovasi, berikut beberapa perbedaan yang mendasar diantara keduanya

Kreativitas	Inovasi
Memikirkan sesuatu hal yang baru	Membuat pemikiran yang baru tersebut menjadi nyata
Menghasilkan gagasan	Membawa gagasan ini ke kehidupan Berhubungan dengan
Berhubungan dengan pengalaman	Berhubungan dengan Sebuah pengamatan
Jika anda menciptakan sesuatu yang baru maka, dapat dikatakan anda telah menciptakan	Jika anda telah memperbaiki sesuatu yang sudah ada, Anda bisa dikatakan telah melakukan inovasi

B. Konsep Kreativitas dan Inovasi

Arti dari kreativitas itu sendiri ialah sebuah potensi yang dimiliki oleh setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar individu. Kreativitas yang dimiliki oleh manusia ini, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Kreativitas menurut **Utami Mundar** merupakan hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur yang telah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan juga pengetahuan yang sudah diproses seseorang selama hidupnya.

- Konsep kreativitas berdasarkan 3P :
 1. Proses

Merupakan sebuah proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, dan proses berkreasi merupakan bagian paling penting dalam pengembangan kreativitas. Dapat diartikan bersibuk diri secara kreatif yang menunjukkan kelancaran fleksibilitas (keluwesan) dan orisinalitas dalam berfikir dan berperilaku.
 2. Produk

Definisi kreativitas berdasarkan produk merupakan upaya kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif. Suatu karya dapat dikatakan kreatif jika suatu ciptaan yang baru atau orisinal dan bermakna dari individu atau bagi lingkungannya.
 3. Pribadi

Kreativitas mencerminkan keunikan individu dalam pikiran dan ungkapanungkapannya. Kreativitas dimulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru Seorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri. Ia tidak merasa terikat pada nilai-nilai dan norma- norma umum yang berlaku.

- Konsep Inovasi

Inovasi sendiri bermakna yaitu memperkenalkan ide baru, barang baru, pelayanan baru dan cara-cara baru yang lebih bermanfaat. Inovasi atau innovation berasal dari kata to innovate yang memiliki makna membuat perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru.

 1. Inovasi produk

Melibatkan pengenalan barang baru, pelayanan baru yang secara substansial meningkat. Dan juga peningkatan karakteristik fungsi, kemampuan teknis, dan mudah menggunakannya. Contohnya : telepon genggam, komputer, dsb.
 2. Inovasi pendidikan

Inovasi juga berlaku dalam dunia pendidikan. Contoh nyata dari inovasi di dunia pendidikan adalah penerapan kurikulum anti korupsi di sekolah. Kurikulum ini tentu belum ada ketika Indonesia merdeka pada tahun 1945. Seiring perkembangan zaman, inovasi pada kurikulum pun dirasa perlu dilakukan. Salah satu contoh nya adalah dengan dimasukkannya pendidikan anti korupsi.
 3. Inovasi pelayanan publik

Sebelumnya pelayanan publik hanya dapat dilakukan dengan tatap muka. Namun, dengan berkembangnya teknologi saat ini pelayanan publik dapat dilakukan secara online.
 4. Inovasi teknologi

Inovasi di bidang teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat, yang membuat manusia mampu berinteraksi dengan siapa pun tanpa batas. Ini dibuktikan dengan adanya berbagai macam media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram yang menjangkau pengguna di seluruh dunia.
 5. Inovasi kebudayaan

Budaya erat kaitannya dengan kehidupan bangsa. Inovasi dalam bidang budaya dapat berupa festival kebudayaan ataupun festival lainnya contohnya festival batik.

C. Ruang Lingkup Kreativitas dan Inovasi

Menurut Cony Semiawan, kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan mengembangkan ide dengan cara-cara baru dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang.

Kreativitas dapat juga diartikan sebagai berikut :

1. Kreativitas ialah kemampuan untuk melihat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan baru antara unsur data dan variable yang sudah ada sebelumnya.
2. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melihat sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya.

Para ahli membuat empat variasi hubungan kreativitas dengan intelegensi yaitu :

- 1) Kreativitas rendah, intelegensi rendah.
- 2) Kreativitas tinggi, intelegensi tinggi.
- 3) Kreativitas rendah, intelegensi tinggi.
- 4) Kreativitas tinggi, intelegensi rendah.

➤ Ruang lingkup kreativitas :

1. Ide

Sebuah pemikiran kreatif yang mengakibatkan seseorang untuk menghasilkan suatu ide. Ide di sini haruslah unik dan belum pernah terpikirkan sebelumnya. Ide adalah suatu pemikiran yang menciptakan solusi untuk mengatasi masalah yang ada di masyarakat.

2. Produk

Produk merupakan salah satu bentuk kreativitas. Hal ini karena untuk menciptakan suatu produk, diperlukan suatu proses kreatif sehingga produk tersebut dapat memenuhi harapan konsumen dan terlihat berbeda dari yang lain.

3. Gagasan

Kreativitas juga dapat dituangkan dalam sebuah gagasan. Gagasan yang dimaksud merupakan gagasan untuk mengatasi masalah. Gagasan dapat disampaikan secara langsung maupun tulisan seperti melalui buku, publikasi, dan lain-lain.

D. Definisi Manajemen Inovasi

Manajemen Inovasi adalah kombinasi dari proses inovasi dan manajemen perubahan. Hal ini mengacu pada pengembangan produk, proses bisnis, dan inovasi organisasi. Manajemen Inovasi berkaitan juga dengan pengelolaan inovasi dalam proses-proses, produk dan pelayanan, organisasi, sampai pelanggan dan pasar. Manajemen inovasi

merupakan proses mengelola inovasi agar dapat berguna bagi penciptaan keunggulan untuk bersaing. Manajemen inovasi diperlukan untuk mengakui bahwa ide-ide baru harus terus mengalir sebagai antisipasi perkembangan dunia yang semakin cepat, beragam, dan dinamis. Keberadaan ide tersebut harus diatur dan disusun secara sistematis agar tidak terjadi kesemrawutan.

Manajemen inovasi terdiri dari serangkaian metode yang memungkinkan manajer dan insinyur untuk bekerja sama dengan kesamaan pemahaman mengenai proses dan tujuan. Manajemen inovasi memungkinkan organisasi untuk menanggapi peluang eksternal atau internal dan menggunakan kreativitas untuk memperkenalkan ide-ide, proses, atau produk. Hal ini tidak diturunkan untuk R&D; melibatkan pekerja pada setiap tingkat dalam memberikan kontribusi kreatif untuk sebuah perusahaan pengembangan produk, manufaktur dan pemasaran.

Dengan memanfaatkan peralatan manajemen inovasi, manajemen dapat memicu dan menyebarkan kemampuan kreatif tenaga kerja untuk pengembangan yang berkesinambungan dari perusahaan. Alat Umum yang meliputi brainstorming, virtual prototyping, produk manajemen siklus hidup, ide manajemen, TRIZ, Fase-model gerbang, manajemen proyek, lini produk perencanaan dan manajemen portofolio. Proses ini dapat dilihat sebagai evolusi integrasi organisasi, teknologi, dan pasar oleh iterasi rangkaian kegiatan: mencari, memilih, menerapkan, dan menangkap.

Proses inovasi dapat didorong atau ditarik melalui pembangunan. Yang mendorong proses ini didasarkan pada teknologi baru atau teknologi yang telah ada, dimana organisasi memiliki akses, dan mencoba untuk menemukan aplikasi yang menguntungkan. Yang menarik proses ini didasarkan pada menemukan daerah di mana kebutuhan pelanggan yang tidak terpenuhi, dan kemudian menemukan solusi untuk kebutuhan tersebut. Untuk berhasil dengan metode lain yang baik, diperlukan pemahaman pasar dan masalah-masalah teknis. Dengan cara membuat pengembangan tim multi fungsional, yang berisi para insinyur dan pemasar, kedua dimensi ini dapat diselesaikan.

The product lifecycle semakin pendek karena kompetisi yang meningkat. hal ini memaksa perusahaan untuk mengurangi waktu penjualan. Manajer inovasi harus menurunkan waktu pengembangan, tanpa mengorbankan kualitas dan kebutuhan pasar.

E. Latar Belakang Lahirnya Inovasi

Sebelumnya, banyak organisasi / kelompok yang hanya memfokuskan pada penyediaan produk-produk berkualitas dan hanya memperbaiki mereka ke tingkat yang mempertahankan daya saing nya di dalam pasar. Namun, seiring berkembangnya zaman dan ada beberapa faktor-faktor yang mendorong proses peningkatan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas organisasi.

Dengan kata lain, inovasi penting untuk kemajuan masyarakat di seluruh dunia. Produk yang baru dan inovatif dapat meningkatkan taraf hidup dan memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk memperbaiki kehidupan mereka.

Manajemen inovasi memegang peran penting dalam pertumbuhan perusahaan dan menguasai persaingan. Beberapa contoh perusahaan yang mengelola inovasi dengan baik

adalah Apple dan Google. Sejak didirikan dari tahun 1970-an Apple yang terus mengembangkan inovasinya terus sehingga menghasilkan produk-produk gadget ipad, iphone, ipod yang diterima di pasar. Bahkan setelah meninggalnya sang pendiri Steve Jobs, Apple diperkirakan akan meluncurkan I-car. Selain itu, Google juga muncul dengan berbagai layanan search engine dan dilengkapi dengan berbagai layanan lain yang unik di internet.

Seorang wirausaha memerlukan manajemen inovasi untuk mengatur ide-ide hasil kreatifitas dan inovasi yang mungkin dapat menjadi sangat banyak, ide tersebut harus di atur dan disusun secara sistematis agar sesuai dengan pengembangan usaha dengan menggunakan terstruktur, sistematis, efisiensi, dan berkelanjutan.

Perlu disadari oleh wirausahawan bahwa dari 1000 ide yang di ciptakan maka hanya satu yang menjadi inovatif, banyak ide tersebut, akan menuntut manajemen inovasi yang baik untuk menghindari ide yang menumpuk dan terlambat untuk di pasar

F. Tujuan Manajemen Kreativitas dan Inovasi

Tujuan dari inovasi adalah untuk menciptakan ide-ide baru yang bertujuan untuk memperbaiki menjadi yang lebih baik, menghasilkan keuntungan, dan meningkatkan efisiensi.

Tujuan inovasi dalam organisasi adalah untuk menemukan ide-ide baru yang berguna untuk perubahan proses di dalam organisasi tersebut. Organisasi dan aktivitas bisnis sangat memerlukan orang-orang yang inovatif, kreatif dan cepat tanggap terhadap setiap perubahan.

Inovatif dan kreativitas adalah 2 hal penting yang menjadi penyeimbang dalam sebuah organisasi ataupun bisnis secara berkesinambungan dan akan diterima di masyarakat karena pembaharuan kreasi dan inovasi selalu dilakukan demi kepuasan konsumen.

Dari berbagai penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Tujuan Kreativitas :

1. Menciptakan ide atau hal baru.
2. Menerapkan solusi hasil dari pemikiran kreatif terhadap masalah dan peluang untuk meningkatkan atau untuk memperbaiki sesuatu
3. Menghasilkan sudut pandang baru oleh seseorang terhadap suatu masalah

Tujuan Inovasi :

1. Meningkatkan kualitas
2. Menciptakan pasar baru
3. Memperluas jangkauan produk

G. Pengembangan ide kreatif

Tahap penting dalam mengembangkan ide kreatif :

1. Belajar

Pembentukan ide desain dimulai dengan pembelajaran dan pemahaman yang mendalam tentang dasar-dasar desain yang ingin sribuddies ciptakan. Pemikiran kreatif Anda harus didukung oleh dasar pengetahuan dan kebijaksanaan yang baik mengenai tren dan perkembangan desain. Meskipun ini bukan kondisi yang mutlak diperlukan untuk mencapai kreativitas, tetapi dengan latar belakang yang kuat dari lapangan, Anda akan memiliki gambaran bagaimana mengaplikasikan ide-ide kreatif Anda ke dalam bentuk nyata.

2. Pelatihan

Pelatihan sangat penting untuk mempelajari bagaimana melakukan sesuatu dengan benar. Terlepas dari fakta bahwa sribuddies merancang dengan tangannya sendiri atau dengan menggunakan beberapa perangkat lunak desain, Anda harus sepenuhnya terlatih dalam mengoperasikan alat-alat, sehingga tidak mengalami hambatan dalam proses kreatif untuk menghasilkan desain logo. Sebagai seorang desainer grafis, pelatihan sangat penting dalam efektif untuk menyelesaikan proyek desain Anda secara efektif.

3. Investigasi

Bahkan sebelum sribuddies mulai membayangkan sebuah ide, sribuddies harus memperoleh informasi yang cukup mengenai client, termasuk bidang usahanya, jasa yang ditawarkannya, karakter perusahaannya, dan lainnya. Kesalahan seorang desainer grafis yang terburuk adalah, langsung melompat ke tahap merancang, karena sebenarnya tahap investigasi ini sangat penting untuk menghasilkan ide-ide yang faktual dan relevan. Dalam sebagian besar kasus, Anda akan mendapatkan informasi ini dari client saat ia menjelaskan desainer yang ia inginkan. Tetapi, jika client tidak memberikan informasi yang cukup, maka beban jatuh ke pundak sang desainer sendiri untuk melakukan penyelidikan penuh mengenai hal-hal yang relevan yang dibutuhkan dalam merancang sebuah desain.

4. Pencerahan

Setelah pikiran Anda terpenuhi dengan data dan informasi yang cukup dan yang berkaitan dengan subjek, sekarang saatnya Anda akan menghadapi fase pencerahan di mana sebuah gagasan kreatif muncul muncul di kepala Anda, yang dapat Anda manfaatkan untuk melengkapi rancangan desain. Pada tahap ini, ide itu tidak sepenuhnya menetas dan perlu “dierami” agar lebih matang. Sebaiknya, Anda mulai mencatat hal-hal kecil dan potongan-potongan pikiran yang mulai bermunculan, agar kemudian dapat disatukan menjadi sebuah rancangan yang utuh.

5. Ideasi

Setelah melalui serangkaian fase yang berat, desainer grafis akhirnya sampai juga di tahap awal penghasilan ide kreatif. Sebut saja tahap ini ideasi (Ide kreatif+ Generasi). Di sini, Anda dapat mulai menyaring potongan-potongan kecil kreativitas yang telah sribuddies peroleh pada tahap sebelumnya, dan mengubahnya menjadi sebuah ide desain grafis yang tepat. Proses ini melibatkan kemampuan menganalisa rancangan-rancangan yang

mungkin menarik untuk dikerjakan, dan menghilangkannya satu per satu, sampai didapat sebuah ide kreatif yang terbaik.

6. Eksekusi

Tentu saja, proses kreatif tidak selesai sampai di situ. Masih ada satu tahapan lagi yang sangat krusial dan menentukan hasil akhir dari seluruh fase yang telah Anda lewati. Apalagi kalau bukan eksekusi. Salah satu kesalahpahaman umum dalam dunia desain grafis adalah bahwa proses kreatif berakhir saat sebuah ide brilian tercetus. Padahal, tanpa pelaksanaan yang tepat, ide sejenius apapun akan gagal dan kerja keras sribuddies akan sia-sia. Makanya, fase eksekusi ini harus dijalankan dengan sangat seksama. Fase ini melibatkan proses mengubah sketsa ke dalam format digital, menambahkan warna dan efek, serta menguji hasil akhir apabila diaplikasikan ke dalam beberapa media. Dan, setelah mendapat persetujuan akhir dari klien, maka barulah proses desain kreatif dianggap selesai

BAB III

MENGELOLA KREATIFITAS

A. Mengelola Kreativitas Individu

Wirausahawan memiliki jiwa kreatif. Hal ini didukung oleh cara-cara berpikirnya yang kreatif. Pemikiran kreatif didukung oleh dua hal, yaitu penerapan daya imajinasi dan proses berpikir ilmiah. Dengan pemikiran yang kreatif, berbagai macam permasalahan dapat diatasi dengan baik. Kreativitas dapat dikembangkan dan ditingkatkan, serta dapat dipengaruhi bakat, kemampuan, dan ilmu pengetahuan.

Begitu juga pengalaman seorang wirausaha merupakan guru yang berharga untuk memicu kreativitasnya. Seorang wirausaha dikatakan kreatif apabila mempunyai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas merupakan proses yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan. Akan tetapi, kemampuan ini berbeda antara satu orang dan orang lainnya. Kemampuan dan bakat merupakan dasarnya, tetapi pengetahuan dari lingkungannya dapat juga mempengaruhi kreativitas seseorang. Karena kreativitas merupakan cara pandang yang sering dilakukan secara tidak logis, proses ini melibatkan hubungan antar banyak hal yang kadang-kadang tidak terpikirkan oleh orang lain. Bagi kalangan wirausaha, tingkat kreativitas sangat menunjang dalam kemajuan bisnis.

Dalam lingkungan bisnis global, saat perubahan begitu cepat, perusahaan membutuhkan orang-orang kreatif yang dapat mengantisipasi dan tanggap terhadap perubahan.

B. Pengertian Kreativitas

Secara sederhana, yang dimaksud dengan kreativitas adalah menghadirkan gagasan baru. Kreativitas merupakan sumber yang penting dari kekuatan persaingan karena adanya perubahan lingkungan.

Zimmer, dkk. (2009) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang.

1. Pendapat lain menyebutkan kreativitas sebagai berikut:
2. Kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru
3. Kemampuan untuk membuat kombinasi atau melihat hubungan baru antara unsur, data, dan variabel yang sudah ada sebelumnya

Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya (Conny Semiawan, 1984). Kreatif dan kreativitas menunjukkan cara berpikir seseorang dalam memecahkan masalah. Kreatif dimulai dari berpikir untuk menemukan ide. Ide tersebut bisa jadi merupakan ide yang sederhana, akan tetapi efektif untuk memecahkan suatu masalah.

Menurut Juan Huarte, seorang ahli filsafat dari Spanyol, tingkat kecerdasan paling tinggi yang dimiliki manusia adalah True creativity. Dengan kreativitas, manusia mampu menciptakan karya yang tidak pernah dilihat, didengar, diraba, dan dicium sebelumnya.

Kendati demikian, demi kebutuhan kita memahami pengantar atau makna-makna dasar dari kreativitas, kita dapat melihat, membaca, memerhatikan, atau merujuk pada pemahaman yang sudah ada pada saat ini. Tanpa harus terpaku dengan definisi yang ada, kita dapat memahami definisi-definisi dari para ahli bidang apapun, untuk dijadikan landasan dalam merumuskan pemaknaan dari kreativitas itu sendiri. Berdasarkan pertimbangan itu, kita dapat melihat kreativitas ke dalam empat aspek:

1. Kreativitas itu dimaknai sebagai sebuah kekuatan atau energi yang ada dalam diri individu. Energi ini menjadi daya dorong bagi seseorang untuk melakukan sesuatu dengan cara atau untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Menurut Robert Franken, ada tiga dorongan yang menyebabkan orang bisa kreatif, yaitu:
 - 1) kebutuhan untuk memiliki sesuatu yang baru, bervariasi dan lebih baik
 - 2) dorongan untuk mengomunikasi nilai dan ide
 - 3) keinginan untuk memecahkan masalah.Ketiga dorongan itulah yang kemudian membuat seseorang untuk berkreasi. Dengan kata lain, masalah kreativitas ini dapat dimaknai sebagai sebuah energi atau dorongan dalam diri yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu.
2. Kreativitas dimaknai sebagai sebuah proses, yaitu proses mengelola informasi, melakukan sesuatu, membuat sesuatu, atau proses yang tercermin dalam kelancaran, dan kelenturan dalam berpikir.
3. Kreativitas adalah sebuah produk. Penilaian orang lain terhadap kreativitas seseorang akan dikaitkan dengan produknya. Maksud dari produk ini bisa dalam pengertian produk pikiran (ide), karya tulis, atau produk dalam pengertian barang.
4. Kreativitas dimaknai sebagai person. Kreatif ini tidak dialamatkan pada produknya atau pada prosesnya. Tetapi kreativitas disini ditujukan pada individunya. Menurut Sternberg (dalam Sfifa 2007) seseorang yang kreatif adalah seseorang yang dapat berpikir secara sintesis, artinya dapat melihat hubungan-hubungan di mana orang lain tidak dapat melihatnya, dan mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai ataupun kualitas karya pribadinya, mampu menerjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis sehingga mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya.

Bentuk-bentuk Kreativitas

Dalam kehidupan manusia, bentuk-bentuk kreativitas dapat dituangkan dalam beberapa hal. Berikut ini adalah bentuk-bentuk kreativitas.

1. Ide
Pemikiran yang kreatif dapat mengantarkan seseorang untuk menghasilkan suatu ide. Ide di sini haruslah unik dan belum pernah terpikirkan sebelumnya. Ide adalah suatu pemikiran yang menciptakan solusi untuk mengatasi masalah yang ada di masyarakat.

2. Produk
Produk merupakan salah satu bentuk kreativitas pula. Hal ini karena untuk menciptakan suatu produk, diperlukan suatu proses kreatif sehingga produk tersebut dapat memenuhi harapan konsumen. Produk di sini dapat berupa barang maupun jasa.
3. Gagasan Kreativitas juga dapat dituangkan dalam wujud gagasan. Gagasan yang dimaksud merupakan gagasan untuk mengatasi masalah. Gagasan dapat disampaikan secara langsung maupun tulisan seperti melalui buku, publikasi, dan lain-lain.

Ciri-ciri Kreativitas

Berikutnya kami akan uraikan bagaimana ciri-ciri orang yang kreatif itu. Menurut David Cambell ciri-ciri kreativitas ada tiga kategori:

1. Ciri-ciri pokok:
kunci untuk melahirkan ide, gagasan, ilham, pemecahan, cara baru, penemuan.
2. Ciri-ciri yang memungkinkan:
yang membuat mampu mempertahankan ide-ide kreatif, sekali sudah ditemukan tetap hidup.
3. Ciri-ciri sampingan:
tidak langsung berhubungan dengan penciptaan atau menjaga agar ide-ide yang sudah ditemukan tetap hidup, tetapi kerap mempegaruhi perilaku orang-orang kreatif.

Reni Akbar Hawadi dalam bukunya Keberbakatan Intelektual menyebutkan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang mendalam
2. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
3. Memberikan banyak gagasan, usul-usul terhadap suatu masalah
4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu
5. Mempunyai/ menghargai rasa keindahan
6. Menonjol dalam satu atau lebih bidang studi
7. Dapat mencari pemecahan masalah dari berbagai segi
8. Mempunyai rasa humor
9. Mempunyai daya imajinasi (misalnya memikirkan hal-hal yang baru dan tidak biasa)
10. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain (orisinil)
11. Kelancaran dalam menghasilkan bermacam-macam gagasan
12. Mampu menghadapi masalah dari berbagai sudut pandangan.

Kreatif merupakan sifat yang dimiliki oleh manusia. Ada beberapa ciri-ciri yang menunjukkan bahwa seseorang itu kreatif. Berikut adalah daftarnya:

1. Suka Berimajinasi

Kadang kala, beberapa orang tidak menyadari bahwa orang melamun bukan benar-benar melamun, melainkan berimajinasi. Banyak orang yang meremehkan kegiatan ini karena dinilai menghabiskan banyak waktu. Akan tetapi, berimajinasi dapat menjadi salah satu ciri orang kreatif. Orang yang suka berimajinasi cenderung lebih menekankan berpikir menggunakan otak kanan dibandingkan dengan otak kirinya. Orang-orang yang suka berimajinasi dikenal sebagai pemimpi yang realistis, yang mana ia akan dapat merealisasikan mimpinya. Namun, yang perlu digaris bawahi. Imajinasinya dalam bentuk positif ya

2. Menyukai Tantangan

Bagi orang yang kreatif, tantangan bukanlah hal yang membuat mereka berhenti. Justru tantangan akan memacu semangat mereka. Orang-orang kreatif akan memandang sebuah tantangan sebagai suatu hal yang harus dihadapi dengan rasa optimis. Maka, tidak heran bila banyak orang kreatif yang suka mengambil risiko. Banyak pula orang kreatif yang mengalami kegagalan demi kegagalan. Di saat demikian, orang kreatif akan menganggap kegagalan sebagai suatu pelajaran. Saat mereka pada akhirnya berhasil menghadapi tantangan itu, akan muncul rasa bangga dalam dada mereka.

3. Mudah Untuk Beradaptasi

Orang-orang kreatif dinilai sebagai individu yang mempunyai pemikiran cepat untuk menemukan ide atau gagasan dalam rangka mengatasi masalah. Kemampuan ini membuat mereka cepat beradaptasi di lingkungan baru. Selain itu, kemampuannya beradaptasi akan membantu banyak pihak untuk menyelesaikan kasus secara berkelompok. Oleh karena itu, dengan berada di dekat orang kreatif, Anda mungkin saja akan banyak ditolong.

4. Mudah Merasa Bosan

Orang yang kreatif sangat sering berimajinasi dan memiliki sifat terbuka pada hal yang baru. Sifat ini membuat orang-orang kreatif menjadi cepat bosan pada suatu hal dan terdorong untuk mencoba hal atau tantangan baru di sekitarnya.

5. Kadang Menjadi Seseorang yang Misterius

Pribadi yang kreatif adalah pribadi yang sulit ditebak. Oleh karena itu, kadang orang lain akan mengecapnya sebagai pribadi misterius. Selain itu, sebenarnya orang yang kreatif akan mempunyai daya sensitivitas yang tinggi. Artinya, mereka adalah orang-orang yang peka dan peduli terhadap sekitar. Selain itu, rasa empati mereka juga dapat dikatakan sangat baik. Hanya saja, pribadi yang sulit ditebak dari orang kreatif kadang-kadang akan membuat orang lain bingung. Pada umumnya kegagalan menjadi orang kreatif dan inovatif disebabkan oleh ketidakseriusan kita untuk menjadi yang lebih baik, kekuatan seseorang yang kreatif dan inovatif datangnya dari diri sendiri, serta ide yang realitis itu bukan dari orang lain.

C. Proses Kreativitas

Kreativitas dalam perkembangannya sangat terkait dengan empat aspek, yaitu:

Aspek Pribadi

Ditinjau dari aspek pribadi, kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya.

Aspek Pendorong

Ditinjau dari aspek pendorong kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun eksternal dari lingkungan.

Aspek Proses

Ditinjau sebagai proses, menurut Torrance (1988) kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai, dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyaipakan hasil-hasilnya.

Aspek Produk

Definisi produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna. Kreativitas tidak timbul serta-merta, tetapi melalui proses.

Proses kreatif menurut Bobbi De Porter & Mike Hernacki (2001:301) dalam bukunya Quantum Learning mengalir melalui lima tahap, tahap-tahap tersebut sebagai berikut :

- a. Persiapan mendefinisikan masalah, tujuan, atau tantangan.
- b. Inkubasi mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran.
- c. Iluminasi mendesak ke permukaan, gagasan-gagasan bermunculan.
- d. Verifikasi memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah.
- e. Aplikasi mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut

Proses Kreatif menurut David Cambell urutannya sebagai berikut

1. Persiapan (preparation): meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, seluk beluk dan problematikanya. Meskipun tidak semua ahli kreatif, namun kebanyakan pencipta adalah ahli. Terobosan gemilang dalam suatu bidang hampir selalu dihasilkan oleh orang-orang yang sudah lama berkecimpung dan lama berpikir dalam bidang itu. Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar "minat". Kesuksesan orang-orang besar tercapai dan bertahan, bukan oleh loncatan yang tiba-tiba, tetapi dengan usaha keras.
2. Konsentrasi (concentration): sepenuhnya memikirkan, masuk luluh, terserap dalam perkara yang dihadapi. Orang-orang kreatif biasanya serius, perhatiannya tercurah dan pikirannya terpusat pada hal yang mereka kerjakan. Tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal untuk mencoba dan mengalami gagal, trial dan error .
3. Inkubasi (incubation): mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Sebuah busur tak dapat direntang terus-menerus untuk jangka panjang tanpa bahaya patah. Maka kita perlu melarika diri dari perkara yang sedang kita selesaikan, masalah yang hendak kita pecahkan. Inkubasi merupakan saat di mana sedikit demi sedikit kita bebaskan dari kerutinan berpikir, kebiasaan bekerja, kelaziman pemakai cara.
4. Iluminasi: mendapatkan ide gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru Bagian paling nikmat dalam penciptaan, tahap AHA! Ketika segalanya jelas, hubungan

kaitan perkara gambling, dan penerangan untuk pemecahan masalah, jawaban baru tiba-tiba tampak laksana kilat. Reaksi keberhasilan itu biasanya tidak hanya teras di batin, tetapi juga diungkapkan keluar secara fisik.

5. Verifikasi/ Produksi: memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah. Tahap AHA!, betapa pun memuaskan, barulah merupakan akhir dari suatu awal. Masih ada pekerjaan berat yang harus dikerjakan. Kalau sudah menemukan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja baru, kita harus turun tangan mewujudkannya. Kecakapan kerja merupakan bagian penting dalam karya kreatif. Betapapun banyak ide, gagasan, ilham, impian bagus-bagus yang ditemukan, jika tidak dapat diwujudkan, semuanya akan lenyap bagai embun diterjang sinar matahari. Maka orang kreatif harus memiliki kecakapan kerja baik secara pribadi maupun kelompok.

Salah satu teori tradisional yang sampai sekarang banyak dikutip ialah teori Wallas yang dikemukakan tahun 1926 dalam bukunya *The art of Thought* (Piirto,1992), yang mengatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap yaitu: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang, dan sebagainya.

Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data/ informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi ialah tahap di mana individu seakan-akan melepaskan diri sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi "mengeramnya" dalam alam pra sadar. Tahap iluminasi ialah tahap timbulnya "insght" atau "ahaErlebnis", saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta prosesproses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Tahap verifikasi atau tahap evaluasi ialah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan i konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergen (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

D. Kiat-kiat menjadi Kreatif

Kreativitas bisa dilakukan oleh siapa saja yang mau. Menurut Colin Rose & Malcolm J. Nichol (2002: 275) dalam bukunya *Accelerated Learning*, " Menjadi kreatif tidak hanya berpangku tangan menunggu kilatan ilham. Kreativitas menuntut banyak usaha keras dan mensyaratkan persiapan matang." Terlebih sekarang banyak sekali orang yang menulis cara-cara untuk menjadi kreatif, baik dalam bentuk literature, permainan, peta pemikiran, dll. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dilakukan sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya serta caracara yang dapat memupuk, merangsang, dan mengembangkannya menjadi sangat penting.

Beberapa alasan mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini:

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengkatualisasikan) dirinya, dan perwujudan/ aktualitas diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam

hidup manusia (Maslow,1967). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

2. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini kurang mendapat perhatian dalam pendidikan (Guilford,1967).
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
4. Kreativitas memungkinan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Kiat-kiat untuk Memperoleh Teknik-teknik Kreativitas menurut Bobbi De Porter & Mike Hernacki (2001: 321) dalam bukunya Quantum Learning adalah sebagai berikut:

- Ingatlah sukses-sukses Anda di masa lalu. Jika Anda pernah berhasil (dan setiap manusia pasti pernah mengalami suatu waktu dalam hidupnya), Anda tahu bahwa akan mampu melakukannya lagi. berhasil melakukan sesuatu dalam hidupnya
- Yakinlah ini dapat menjadi hari terobosan. Jalani hari Anda dengan keyakinan bahwa sesuatu dapat terjadi untuk mengubah segalanya. Dengan cara itu, jika sesuatu benar-benar muncul, maka Anda akan siap menerimanya.
- Latihlah kreativitas Anda dengan permainan mental. Otak Anda, seperti bagian tubuh lain Anda, berfungsi lebih lancar jika selalu dijaga dalam keadaan prima. Inilah beberapa saran untuk melakukannya:
 - Pikirkanlah penggunaan kembali barang-barang lama.
 - Lihatlah kejadian sehari-hari, dan susunan uraian kisah tentang peristiwa-peristiwa yang memunculkannya.
 - Isilah teka-teki silang dan permainan-permainan kata lainnya.
 - Temukan peribahasa-peribahasa yang dapat Anda gunakan untuk menjelaskan sesuatu kepada seseorang.
 - Pikirkanlah berbagai cara untuk mengatakan hal yang sama.
 - Tontonlah acara televisi dengan mematikan suaranya, dan cobalah memperkirakan apa yang dikatakan orang dalam acara itu.

Anda juga dapat mencoba salah satu dari banyak permainan mental yang ada di toko-toko buku.

- Ingat bahwa kegagalan membawa keberhasilan. Banyak ilmuwan termasyur dunia bergelut dalam solusi=solusi gagal yang tak terhitung jumlahnya sebelum menemukan satu yang berhasil. Beranilah untuk mengam,bil risiko salah agar mencapai keberhasilan. Raihlah impian dan fantasi Anda. Sering kali mimpi dan fantasi merupakan hasil dari pikiran bawah sadar Anda yang bekerja untuk mendapatkan solusi suatu masalah. Berikan nilai untuk hal-hal tersebut, walaupun semua itu tampak tidak berhubungan karena gagasan-gagasan aneh dapat memunculkan solusi inovatif dan revolusioner.
- Biarkan kesenangan memasuki kehidupan Anda. Bermainlah! Ini membuat sifat anak-anak dalam diri Anda muncul dan memberikan wawasan segar. Anda pun akan menjadi lebih kreatif jika kehidupan Anda seimbang antara bekerja dan bermain.
- Kumpulkan pengetahuan dari tempat lain. Ketika bekerja dengan situasi yang menantang, lihatlah tempat-tempat lain dalam kehidupan Anda dan cobalah untuk melihat kesamaan-

kesamaannya. Mungkin sesuatu yang berhasil untuk suatu jenis masalah dapat digunakan untuk masalah yang sedang Anda hadapi saat ini. Pandanglah situasi dari semua sisi. Bayangkan diri Anda secara fisik berada di bawah sedang menatap ke atas, dari atas melihat ke bawah, dari belakang melihat ke depan, dari dalam melihat ke luar, dan dari sudut pandang semua pihak yang terlibat. Hal ini membuat Anda mampu melihat situasi tersebut dari jendela-jendela baru dan dapat memberikan wawasan yang Anda butuhkan untuk pemecahan masalah secara kreatif.

- Bersihkan pikiran Anda dari asumsi-asumsi. Asumsi dapat menyembunyikan solusi. Pikiran yang dibiarkan mengikuti aliran alamiahnya dapat menciptakan hal-hal baru yang menakjubkan
- Ubahlah posisi Anda sesering mungkin. Jika anda duduk di belakang meja Anda, pergilah ke luar dan berbaringlah di atas rumput. Atau, jika Anda berada dalam ruang konferensi di kantor, bertukar tempatlah dengan orang lain atau berdirilah. Mungubah posisi Anda berarti mengubah pandangan Anda terhadap berbagai hal, dan perubahan posisi mungkin akan menghasilkan perubahan sikap mental.

E. Strategi Pengembangan dan Mengelola Kreativitas Individu

Berikut ini adalah hal-hal yang dapat membantu mengembangkan kemampuan pribadi dalam program peningkatan kreativitas sebagaimana dikemukakan oleh James L. Adams (1989).

- Mengenali Hubungan Banyak penemuan dan inovasi lahir sebagai cara pandang terhadap suatu hubungan yang baru dan berbeda antara objek, proses, bahan, teknologi, dan orang. Orang kreatif akan memiliki intuisi tertentu untuk mengembangkan dan mengenali hubungan yang baru dan berbeda dari fenomena tersebut. Hubungan ini dapat memperlihatkan ide-ide, produk, dan jasa yang baru.
- Kembangkan Perspektif Fungsional Kita dapat melihat adanya perspektif fungsional dari benda dan orang. Seseorang yang kreatif dapat melihat orang lain sebagai alat untuk memnuhi keinginannya dan membantu menyelesaikan pekerjaan.
- Gunakan Akal Fungsi otak pada bagian yang terpisah antara kiri dan kanan telah dilakukan sejak tahun 1950-an serta tahun 1960-an. Otak bagian kanan digunakan untuk hal-hal seperti analogi, imajinasi, dan lain-lain, sedangkan otak bagian kiri digunakan untuk kerja, seperti analisis, melakukan pendekatan yang rasional terhadap pemecahan masalah, dan lain-lain. Proses kreativitas meliputi pemikiran logis dan analisis terhadap pengetahuan, evaluasi, dan tahap-tahap implementasi. Jadi apabila ingin lebih kreatif, harus melatih dan mengembangkan kemampuan kedua belah otak kita.

Hapus Perasaan Ragu-ragu Kebiasaan mental yang membatasi dan menghambat pemikiran kreatif, di antaranya adalah sebagai berikut.

- Pemikiran lain
- Mencari selamat
- Stereotype (yakin sudah ada ketentuan)
- Pemikiran kemungkinan/probabilitas.

F. Pola Pemikiran dan Ciri-ciri Kreatif

De Bono (1970) berpendapat bahwa pola pemikiran yang kreatif merupakan motivator yang sangat kuat karena orang sangat tertarik dengan pekerjaannya. Pemikiran kreatif juga memberikan kemungkinan bagi setiap orang untuk mencapai suatu tujuan. Seorang wirausaha yang tertarik akan membuat hidup lebih menyenangkan, lebih menarik serta akan menyediakan kerangka kerja dan dapat bekerja sama dengan orang lain.

Rendsepp (1999) menyatakan ciri-ciri tentang pemikiran kreatif sebagai berikut:

- Sensitif terhadap masalah
- Mampu menghasilkan sejumlah ide besar
- Fleksibel
- Keaslian
- Mau mendengarkan perasaan
- Keterbukaan pada gejala bawah sadar
- Mempunyai motivasi
- Bebas dari rasa takut gagal
- Mampu berkonsentrasi
- Mempunyai kemampuan memilih.

G. Hambatan dalam Mengelola Kreatifitas

Setiap wirausaha harus memiliki jiwa entrepreneurship, yang didukung oleh cara-cara berpikirnya yang kreatif. Pemikiran kreatif didukung oleh dua hal, yaitu pengerahan daya imajinasi dan proses berpikir ilmiah.

Kreativitas akan terhalang muncul oleh sebab :

- a. Mencari jawaban soal hanya satu yang benar. Seorang mahasiswa yang menyelesaikan studinya selama 4 tahun, telah dicekoki dengan soal ujian dengan pilihan satu jawaban benar. Mungkin dia sudah menjawab ribuan soal selama kuliah sampai ia tamat, maka ia akan terlatih tidak kreatif, karena ia harus mengikuti aturan baku, tradisi satu jawaban yang benar, selain dari itu salah
- b. Fokus pada harus logis tidak boleh aneh – aneh, tidak boleh think something different, seseorang takut berbeda pendapat apalagi dengan atasan, padahal ide seseorang bisa menjadi sumber yang sangat positif untuk kemajuan bisnis, yang sering muncul dalam bentuk “intuisi” Harus taat pada aturan, ini akan mengurangi kreativitas, sebab kadang – kadang kreativitas akan muncul sebagai kemampuan untuk mendobrak aturan yang ada, sehingga dapat ditemukan jalan baru, sesuatu yang lebih efisien, lebih produktif dsb
- c. Tetap konstan pada praktek yang dilakukan selama ini, tidak ada peluang mengadakan kreasi, selalu terikat pada hal rutin yang sudah biasa
- d. Menganggap “permainan” satu hal membuang waktu dan percuma, padahal permainan merupakan hal yang mendasar untuk creative thinking. Dari sebuah penemuan percobaan atau hasil penelitian memperhatikan anak – anak bermain, mereka menyusun, membongkar, dan menemukan cara baru. Demikian pula halnya entrepreneur, mereka bermain dan menemukan cara baru dalam bekerja, dalam strategi dalam pendekatan apa yang harus menjadi fokus dan apa yang harus diabaikan

- e. Terlalu menekankan pada spesialisasi. Ini akan menyempitkan kreativitas. Orang kreatif adalah orang yang senang mengeksplorasi, mencari ide baru di luar bidangnya, yang seringkali membantu menemukan sesuatu hal baru untuk bidang yang ia geluti
- f. Menghindar dari sifat ambiguiti dan sifat mendua. Sifat ambiguiti dapat menjadi sifat pendorong utama bangkitnya kreativitas dengan cara diperbolehkan berpikir dengan beda (think something different). Walaupun sifat mendua dan ragu ini tidak dibenarkan dalam memutuskan dan melaksanakan sesuatu, tapi sifat ini merupakan alat berharga bila digunakan untuk mengevaluasi, mencari ide kreatif, dan untuk pemecahan masalah. Seringkali enterpreneur banyak mengajukan pertanyaan, tapi akhirnya ia kembali lagi pada pemikiran semula, jadi cara ini sangat berguna untuk membulatkan pendapat menunjang ketegasan dalam pengambilan keputusan
- g. Takut terlihat bodoh. Orang kadang – kadang tidak mau melakukan hal baru atau berpikir beda, karena khawatir dianggap bodoh. Takut terlihat bodoh merupakan salah satu penghalang dalam kreativitas. Seorang usahawan sedang melakukan pekerjaan rutin yang sudah lama prosedurnya demikian, tidak ada perubahan dari dulu, lalu ia mempertanyakan apa tak ada cara lain yang lebih baik?. Akhirnya dengan merombak cara kerja lama, ia menciptakan sesuatu yang baru (by destroying the old, they create the new).
- h. Takut salah dan takut gagal. Orang kreatif selalu ingin mencoba sesuatu yang baru, hasilnya gagal. Walaupun demikian mereka tidak melihat kegagalan itu sebagai akhir usahanya, tidak menyebabkan ia berhenti. Ia menganggap ini sebagai pengalaman berharga menuju sukses. Peristiwa semacam ini bisa terjadi berkali – kali untuk mencapai keberhasilan
- i. Terpaku pada stigma “Saya tidak kreatif”. Ada orang berpandangan bahwa orang yang kreatif adalah orang – orang hebat, bukan seperti saya. Pandangan seperti ini menunjukkan bahwa dia itu malas, tidak punya motivasi, sebenarnya semua orang memiliki potensi kreatif.

H. Manfaat Mengelola Kreativitas Bagi Karyawan Perusahaan

- Kinerja Optimal Melalui adanya tingkat kreativitas yang cukup tinggi dan baik, maka tentu saja hal ini membuat pekerjaan karyawan akan jauh lebih optimal. Terutama dalam menyelesaikan beban pekerjaan yang ada. Langkah-langkah dan terobosan baru yang lebih baik umumnya membawa penyelesaian yang lebih cepat, sehingga pekerjaan secara tidak langsung juga bisa lebih cepat diselesaikan.
- Menghindari Stress Kreativitas karyawan dan ide yang baru memberikan pencerahan dan pemikiran yang segar tersendiri. Sehingga di satu sisi hal ini juga menjadi langkah untuk menghindari kebosanan dan rasa stress dari pekerjaan yang menumpuk. Oleh sebab itu berpikir untuk mencari ide-ide baru ini cukup penting. Karena dari situ muncul langkah baru yang tidak monoton dan dapat memberikan beragam solusi pada masalah yang dihadapi.
- Menemukan Inovasi Terbaru Berkat adanya kreativitas, maka ide dan inovasi yang baru juga akan dapat bermunculan dengan mudah. Oleh sebab itu mengasah kreativitas ini

adalah langkah yang cukup baik. Karyawan bisa mencoba hal-hal baru yang sebelumnya tidak digunakan untuk memastikan apakah hal tersebut berhasil atau tidak.

- Membenahi Sistem Yang Ada Kreativitas bisa jadi salah satu jalan untuk memperbaiki sistem yang ada saat itu. Bahkan ada kalanya melalui ide-ide cemerlang karyawan timbul pembenahan yang lebih baik dari yang sebelumnya. Hal ini membuat perusahaan juga bisa makin optimal hasilnya.

I. Bentuk-bentuk Kreativitas Karyawan Perusahaan

1. Inovasi untuk proses kerja yang optimal Kreativitas karyawan bisa saja disalurkan melalui inovasi-inovasi baru dalam melakukan proses kerja yang ada. Sehingga hal ini nantinya akan mendorong pekerjaan yang dilakukan bisa selesai secara lebih efektif dan efisien.
2. Terobosan baru dalam lingkungan kerja yang sehat Tidak hanya dalam pekerjaan yang dihadapi, kreativitas terhadap suasana kerja yang ada di seputar kantor juga bisa menjadi salah satu wujud nyata. Sehingga pada akhirnya bisa menciptakan lingkungan kerja yang lebih nyaman pada karyawan.
3. Mencari solusi terbaik untuk persoalan yang dihadapi Ada kalanya dalam melakukan bentuk pekerjaan terhadap kendala dan masalah. Disini peran kreativitas karyawan diuji secara tidak langsung. Karyawan bisa saja mengajukan idenya untuk memberikan solusi terhadap kendala yang sedang dihadapi. Sehingga pekerjaan tidak terhambat dan bisa selesai tepat waktu.
4. Melakukan kolaborasi satu dan yang lain Menggabungkan pemikiran satu dengan yang lain umumnya akan menghasilkan bentuk ide yang jauh lebih efektif dan lebih baik. Sehingga dengan demikian bila mendiskusikan ide yang ingin dimunculkan, maka hal ini bisa jadi merupakan cara yang tepat. Dengan kolaborasi bersama, maka tercipta solusi terbaik yang lebih optimal.
5. Memberi masukan Beragam ide bisa saja dituangkan dalam bentuk masukan kepada perusahaan. Hal ini umum dilakukan saat karyawan melihat ada hal-hal di dalam perusahaan itu sendiri yang masih bisa dioptimalkan. Sehingga nantinya dapat memberikan hasil yang maksimal.

J. Dukungan Untuk Meningkatkan Kreativitas Karyawan Yang Optimum

1. Memberi ruang gerak Sebaiknya perusahaan memberikan kesempatan pada tiap karyawannya tanpa kecuali untuk bisa bergerak lebih leluasa dalam menyampaikan ide-idenya. Sehingga tidak ada rasa tertekan dan ketakutan saat ingin menunjukkan kreativitas yang dimiliki.
2. Menyediakan fasilitas Ada baiknya juga jika sebuah perusahaan berusaha mendukung langkah kreativitas yang dimiliki oleh karyawannya dengan jalan menyediakan fasilitas yang sesuai. Sehingga bukan hanya terjadi di dalam bayangan saja, tetapi ide yang muncul bisa diterapkan dengan baik dan bisa berhasil bila memungkinkan.
3. Mengumpulkan ide Supaya muncul kreativitas karyawan yang diinginkan, bisa saja perusahaan mengambil langkah lebih dulu untuk mencari ide-ide baru dari para karyawannya. Misalnya melalui email atau kuisioner yang meminta karyawan dalam

menuangkan ide-ide terbaiknya untuk kemajuan perusahaan. Bisa juga mencari tahu ide terbaik yang bisa diaplikasikan untuk mengatasi masalah yang muncul dalam pekerjaan.

4. Memberikan apresiasi Salah satu wujud dukungan perusahaan terhadap karyawan bisa melalui apresiasi terhadap usaha yang telah dilakukan oleh para karyawan tersebut. Sehingga dengan demikian secara tidak langsung hal ini memicu semangat para karyawan untuk terus berkarya dan berinovasi.

K. Pentingnya Kreativitas Dalam Kehidupan

Adanya kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa kreatif. Dengan kreatifnya seseorang dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Dari potensi kreatifnya, seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja/karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas.

- a. Tingkat kualitas dari kinerja, karya, gagasan, dan perbuatan manusia dapat diantisipasi dari sejauh mana seseorang memiliki tingkat kreativitas tertentu.
- b. Suatu karya kreatif sebagai hasil kreativitas seseorang dapat menimbulkan kepuasan pribadi yang tak terhingga nilainya. Kreativitas penting untuk mengembangkan semua bakat dan kemampuan individu dalam pengembangan prestasi hidupnya.
- c. Dengan kreativitas tinggi yang dimiliki seseorang maka seseorang tersebut akan mempunyai pengembangan diri secara optimal. Mereka dapat mempergunakan ide-idenya untuk menciptakan kreasi baru demi kelangsungan hidup.
- d. Kreativitas penting untuk dipahami untuk dipahami bagi para pendidik (guru) terutama dalam kaitannya dalam tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik dan pengajar dalam membimbing dan “mengantarkan” anak didik kepada pertumbuhan dan perkembangan prestasinya secara optimal.
- e. Peningkatan Sumber Daya Manusia dalam era globalisasi dan era reformasi menunjukkan betapa pentingnya segi kreativitas diprioritaskan untuk dikelola dan dikembangkan secara optimal. Dan hal ini merupakan tantangan kepedulian serius dari pihak terkait dalam pengembangan Sumber Daya Manusia, terutama dikalangan pendidikan.
- f. Akan lebih bermakna dalam tugas perkembangannya bagi para pelajar apabila pengelolaan, pengembangan dan peningkatan kreativitas mencakup potensi akademik dan non akademik. Dengan itu, potensi- potensi kreatif siswa akan dapat tersalur dan teraktualisasi secara optimal.
- g. Kreativitas penting dalam proses belajar mengajar, terutama bagi guru. Guru diperlukan kemampuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif agar siswa terangsang untuk ingin mengetahui materi, senang menanyakan, dan berani mengajukan pendapat, serta melakukan percobaan yang menuntut pengalaman baru. Hal ini penting bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan harapan agar siswa mendapat kesempatan untuk mengukir prestasi secara optimal.
- h. Kreatif sebagai operasionalisasi dari konsep kreativitas yang mempunyai nilai penting dalam kehidupan individu.

Conny R. Semiawan (dalam Reni Akbar Hawadi, dkk, 2001:15) menyatakan ada empat alasan penting mengapa seseorang perlu belajar kreatif, antara lain:

- a. Belajar kreatif membantu anak menjadi lebih berhasil guna jika kita (orang tua/guru) tidak bersama mereka.
- b. Belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah yang tidak mampu kita duga yang akan timbul di masa depan.
- c. Belajar kreatif menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan seseorang yang dapat mempengaruhi, bahkan dapat mengubah karir pribadi serta dapat menunjang kesehatan jiwa dan badan seseorang.
- d. Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar

Soal Quiz Manajemen Kreatif dan Inovatif

Pilihlah jawaban yang paling tepat.

1. Kemampuan seseorang dalam mencipta, berkreasi, dan menghasilkan ide baru merupakan pengertian dari
 - a. inovasi
 - b. kreativitas
 - c. kewirausahaan
 - d. kemandirian

2. Kreativitas sebagai daya cipta adalah kemampuan untuk ... ide atau gagasan baru.
 - a. merekayasa
 - b. menilai
 - c. menciptakan
 - d. membuat

3. Kreativitas dapat dilatih sejak
 - a. masih kecil
 - b. setelah remaja
 - c. setelah dewasa
 - d. setelah menikah

4. Inovasi merupakan hasil dari
 - a. kewirausahaan
 - b. kemandirian
 - c. wirausaha
 - d. kreativitas

5. Faktor lingkungan yang berpengaruh dalam pembentukan kemandirian seseorang, yaitu faktor dari....
 - a. ayah
 - b. ibu
 - c. bapak guru dan ibu guru
 - d. teman bermain

6. Dalam menciptakan gagasan-gagasan kreatif kita harus
 - a. rajin belajar, tetapi tidak membantu orang tua
 - b. menuntut ilmu sampai mendapat gelar doktor
 - c. memiliki kenalan yang dapat memberikan ide baru
 - d. memiliki pikiran terbuka dan dapat menerima hal-hal yang baru

7. Hakikat dari konsep kemandirian adalah
 - a. tidak bergantung kepada orang lain
 - b. bekerja semaunya sendiri
 - c. selalu ingin bekerja sama dengan orang lain
 - d. mengerjakan segala sesuatunya sendiri

8. Syarat seseorang agar dapat menemukan gagasan-gagasan baru, orang tersebut harus....
 - a. fleksibel dalam menghadapi masalah
 - b. pandai berpikir

- c. memiliki jiwa entrepreneurship
- d. berpikir kreatif

9. Salah satu faktor penghambat untuk menjadi lebih kreatif, yaitu

- a. kebiasaan hidup
- b. belajar
- c. berpikir
- d. bermain

10. Jika kamu memiliki warung usaha sendiri, sikap kamu terhadap konsumen, yaitu

- a. bersikap biasa saja
- b. melayaninya dengan baik
- c. mengacuhkannya
- d. memilih-milih konsumen yang berpenampilan menarik

11. Sukses yang paling mendasar dalam berusaha, yaitu

- a. mendapat gelar doktor
- b. memiliki uang banyak
- c. pendidikan tinggi
- d. kreativitas tinggi dalam berusaha

12. Berikut bukan merupakan pendapat Jeffrey A Timmons tentang karakteristik menjadi pengusaha sukses, yaitu

- a. memiliki semangat dan daya saing sangat tinggi
- b. keyakinan diri mampu memperhitungkan dan menanggung risiko
- c. memiliki sasaran tujuan yang tinggi, tetapi realistis dan dapat dicapai
- d. tidak yakin bahwa ia mampu mengendalikan nasib baiknya sendiri

13. Seorang wirausaha harus memiliki

- a. teman
- b. uang
- c. harta
- d. minat dan semangat

14. Salah satu dari kunci sukses dalam dunia bisnis, yaitu

- a. memiliki modal yang besar
- b. kreatif dan inovatif dalam berusaha
- c. dukungan dari berbagai pihak
- d. pendidikan yang tinggi

15. Berikut merupakan contoh tindakan inovasi, yaitu

- a. Ucoq membeli beras di pasar
- b. Amelia menemukan dompet di jalan
- c. Susi membuat kue donut dengan model terbaru
- d. Yogi menemukan harta karun di depan rumahnya

16. Seorang wirausaha adalah mereka yang mampu menciptakan

- a. pekerjaan bagi orang lain dengan berswadaya
- b. hal-hal yang baru
- c. kekayaannya sendiri

d. pekerjaan untuk dirinya sendiri

17. Istilah kewirausahaan merupakan terjemahan dari bahasa Inggris, yaitu

- a. entrepreneur
- b. entrepreneurship
- c. inovasion
- d. cooperation

18. Berikut bukan merupakan ciri-ciri seseorang yang memiliki sikap kemandirian, yaitu

- a. tindakan yang dilakukan atas kehendaknya sendiri, bukan karena orang lain dan tidak bergantung kepada orang lain
- b. memiliki kemampuan untuk berpikir dan bertindak secara kreatif dan inovatif
- c. memiliki usaha untuk mengejar prestasi, penuh ketekunan, merencanakan, serta mewujudkan harapan-harapannya
- d. memiliki perasaan yang tidak mampu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, tidak mampu mengendalikan tindakan, serta tidak mampu memengaruhi lingkungan atas usahanya sendiri

19. Sukses hanya dapat diraih melalui kerja, untuk memotivasi hal tersebut diperlukan

- a. upaya untuk selalu pesimis
- b. berpikir negatif agar membantu menemukan hal yang menguntungkan
- c. semangat mengalahkan
- d. selalu bekerja dengan penuh semangat, gairah, dan kepercayaan diri

20. Salah satu keuntungan yang diperoleh jika seseorang tidak bekerja kepada orang lain adalah

- a. mendapat gaji atau upah yang teratur tiap bulannya
- b. mengerjakan pekerjaan sesuai dengan perintah atasan
- c. bisa mengembangkan ide atau gagasan sepenuhnya
- d. tidak dapat masuk dan pulang kerja semaunya

21. Daya cipta yang unik atau berbeda dengan yang sudah umum disebut

- a. kreativitas
- b. kewirausahaan
- c. inovatif
- d. adaptif

22. Berikut ini yang bukan ciri-ciri dari seorang wirausaha adalah

- a. berani menanggung risiko
- b. berorientasi pada hasil dan proses
- c. memiliki kepemimpinan
- d. memiliki sikap pesimis yang tinggi

23. Sikap mental yang selalu percaya diri dalam memecahkan segala persoalan tanpa bergantung pada bantuan orang lain disebut

- a. kemandirian
- b. kreativitas
- c. inovatif
- d. entrepreneurship

24. Berikut yang bukan merupakan syarat bagi seorang wirausaha adalah

- a. mempunyai visi dan tujuan yang tidak jelas

- b. bersedia untuk mengambil risiko uang dan waktu
- c. memiliki perencanaan yang baik dan terorganisasi
- d. mempunyai semangat dan bekerja keras

25. Wirausaha berasal dari kata wira dan usaha, wira artinya

- a. utama, teladan, dan mandiri
- b. optimis dan berani
- c. inovatif
- d. kreatif

26. Penerapan kreativitas dan keinovasian untuk memecahkan permasalahan dan upaya untuk memanfaatkan peluang yang dihadapi setiap hari. Adalah kewirausahaan menurut pendapat

- a. Thomas W Zimmer
- b. Henry Fayol
- c. G.R. Tery
- d. Adam Smith

27. Bertindak melakukan sesuatu yang baru atau penerapan dari kreativitas disebut

- a. kemandirian
- b. kreatifitas
- c. inovatif
- d. entrepreneurship

28. Berorientasi pada tugas dan hasil sebagai ciri seorang wirausaha maksudnya adalah

- a. keinginan untuk berprestasi dan bekerja keras sehingga mencapai tujuan secara optimal
- b. kemampuan untuk mengambil risiko yang wajar dan suka tantangan
- c. perilaku sebagai pemimpin, berteman dengan orang lain, dan mau menerima saran dari orang lain yang dianggap bermanfaat
- d. memiliki rasa tanggung jawab atas usaha-usaha yang dilakukannya

29. Sikap mental yang selalu percaya diri dalam memecahkan segala persoalan tanpa bergantung pada bantuan orang lain disebut

- a. kemandirian
- b. kreativitas
- c. inovatif
- d. entrepreneurship

30. Berikut yang bukan media pengembangan jiwa kewirausahaan bagi siswa adalah

- a. Osis
- b. Kopsis
- c. Pramuka
- d. KPRI

31. Kamu ingin menjadi orang yang kreatif. Kamu harus memupuk sifat

- a. suka mengkritik orang lain
- b. rendah diri
- c. percaya diri
- d. tidak menghargai karya orang lain

32. Orang kreatif memiliki kebebasan diri, artinya. . . .

- a. tidak suka diatur
 - b. tidak terpaku pada ide yang sudah ada
 - c. bersikap semaunya
 - d. suka menentang perintah
33. Cara untuk membuktikan mental kreatif kita adalah dengan
- a. menyombongkan prestasi
 - b. meniru ide orang lain
 - c. mempertahankan pendapat
 - d. menciptakan karya yang orisinal
34. Hasil inovasi harus memiliki nilai sosial, artinya. . . .
- a. tidak merugikan orang lain
 - b. harus mendapat pengakuan orang lain
 - c. merupakan ide orang lain yang dikombinasikan
 - d. diberikan kepada orang lain
35. Orang menjadi kreatif karena
- a. mempunyai bakat dari lahir
 - b. menunggu datangnya ilham
 - c. ditakdirkan menjadi genius
 - d. belajar dan terus mengembangkan diri
36. Segi mental optimis dalam berkreativitas tercermin pada sikap
- a. sabar dalam menghadapi kesulitan
 - b. selalu antusias ketika mengerjakan sesuatu
 - c. menghindari kegagalan
 - d. percaya diri
37. Agar pikiran kita tidak terpaku pada ide-ide yang sudah ada, kita dapat
- a. menjiplak ide orang lain
 - b. belajar memecahkan masalah
 - c. bermain-main dengan gagasan
 - d. merumuskan tujuan pokok
38. Dari segi ekonomi, kemandirian seseorang terlihat pada kemampuan
- a. mengontrol emosi
 - b. mengatur keuangan
 - c. berinteraksi dengan orang lain
 - d. mengatasi berbagai masalah
39. Kemandirian ditunjukkan dengan
- a. hasil karya jiplakan orang lain
 - b. sikap tidak tergantung kepada orang lain
 - c. memberikan sesuatu yang dimiliki kepada orang lain
 - d. bergaya hidup mewah karena mempunyai uang banyak
40. Kemandirian merupakan sebuah sikap kumulatif individu, artinya
- a. dimiliki selama proses perkembangan
 - b. ditentukan oleh sifat seseorang

- c. tergantung pada lingkungan
- d. bisa dipelajari di sekolah

41. Berikut contoh sikap manusia kreatif, yaitu :

- a. Didi menerima nasib mendapat nilai yang jelek.
- b. Agus murung karena ada masalah di sekolahnya
- c. Ali berusaha keras untuk memperbaiki nilai ulangan yang jelek
- d. Agung murid pandai tetapi jarang masuk sekolah

42. Di bawah ini yang bukan merupakan ciri manusia kreatif adalah....

- a. Mandiri
- b. Percaya diri
- c. Tekun
- d. Pesimis

43. Kegiatan – kegiatan yang dapat mendorong kreasi seseorang adalah....

- a. olah raga
- b. membaca
- c. berdiskusi
- d. merantau

44. Sikap yang tidak sesuai dengan karakteristik seorang yang kreatif adalah....

- a. percaya
- b. tekun
- c. objektif
- d. subjektif

45. Kemampuan untuk mencipta sesuatu yang baru disebut....

- a. Ketrampilan
- b. Kreativitas
- c. Imajinasi
- d. Inisiatif

46. Manfaat yang dapat diperoleh jika seseorang memiliki jiwa wirausaha, yaitu dapat....

- a. mengandalkan orang lain
- b. memimpin diri sendiri
- c. mengandalkan orangtua
- d. memimpin semua orang

47. Salah satu contoh tindakan yang mencerminkan sikap percaya diri, yaitu....

- a. suka menyontek
- b. bersikap boros
- c. mengerjakan tugas sendiri
- d. suka mengejek teman

48. Maksud dari inovatif adalah....

- a. kemampuan berpikir inovatif
- b. memiliki kemampuan menciptakan
- c. bersifat memperkenalkan hal-hal baru
- d. kemampuan untuk menciptakan

49. Memiliki daya kreatif berarti....

- a. mempunyai kebiasaan belajar sendiri
- b. selalu waspada terhadap pesaing
- c. hemat dalam menggunakan modal
- d. kemampuan untuk menciptakan

50. Sikap mental positif dalam wirausaha dapat dilihat dari tindakan....

- a. suka menjelek-jelekan pesaing
- b. tidak terpengaruh oleh pesaing
- c. suka bersikap sombong
- d. tidak bersemangat dalam berusaha

DAFTAR PUSTAKA

<http://repository.ubharajaya.ac.id/2949/1/BUKU%20KREATIFITAS%20DAN%20INOVASI%20%282%29.pdf>

<https://umntalud.wordpress.com/2013/11/17/inovasi-dan-KREATIFitas/>

<https://docplayer.info/47210833-KREATIFitas-dan-inovasi.html>

<https://www.leaderonomics.com/articles/business/creativity-innovation-successful-organisation>

<http://mm.fe.unpad.ac.id/en/kreativitas-menuju-sukses/>

<https://www.semanticscholar.org/paper/Eight-Dimensional-Methodology-For-Innovative-Raviv/be4bb506000ef7bd620448faa8cfd7c42e3104fe>

http://cholichul-fpsi.web.unair.ac.id/artikel_detail-40908-modul%20kinerja%20kewirausahaan-MODUL%208%20%20KREATIFITAS%20DAN%20INOVASI.html

<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-open-innovation/15004/2>

<http://voice-teacher.blogspot.com/2019/10/3-cara-komersialisasi-teknologi-dan.html>