

LEMBAR KERJA 2

SELF-DISCOVERY

(Pertemuan Ke-2 sampai Ke-3)

1.1 Tujuan

Setelah mengikuti kegiatan ini mahasiswa mampu:

1. Memahami dan mengetahui *entrepreneur style* diri sendiri, serta tokoh-tokoh berpengaruh dalam setiap *style*
2. Memahami kekurangan dan kelebihan individu mengacu terhadap *Entrepreneur Style*
3. Memahami area ketertarikan masing-masing yang nanti dapat dikembangkan dalam bidang kewirausahaan
4. Membuat Entrepreneur CV masing-masing sebagai acuan untuk berwirausaha di masa yang akan datang
5. Membuat *action plan* untuk tindakan dan kegiatan yang akan dilakukan dimasa yang akan datang dalam hal kaitannya dengan kewirausahaan.
6. Mengerti cara mengubah *passion* menjadi nilai ekonomi

1.2 Ruang Lingkup dan Deskripsi Praktikum

Praktikum akan dilakukan di dalam kelas dengan mengerjakan borang latihan yang terdapat dalam Modul Kewirausahaan/platform pembelajaran daring, serta penugasan lapangan dengan membuat dan merancang **action plan** dalam rencana kewirausahaan.

1.2.1 Alat & Bahan

1. Slide Presentasi
2. Modul Video
3. Modul latihan

1.3 Modul Latihan

1.3.1 Latihan 1. Finding Your Flow (Menemukan Alur Anda)

"Jika Anda tertarik dengan sesuatu, Anda akan fokus padanya, dan jika Anda fokuskan perhatian pada sesuatu hal, sepertinya Anda akan menjadi tertarik terhadapnya."

Mihaly Csikszentmihalyi, Psikologis Hongaria

"The Only Way To do a great work is to love what you do. If you don't love something, You are not going to do the extra miles, working extra in the weekend or Challenge the status quo as much"

Steve Jobs, Pendiri Apple

"Passion Adalah Kombinasi antara kenikmatan, makna dan perasaan yang mendorong pencapaian hebatmu "

**Primiputri Soerjaatmadja, Pendiri Sukses Mulia Insani (SMI),
penulis Buku Sukses Luar Biasa Adalah Saya (SLAS)**

Latihan ini akan membantu Anda merefleksikan dan mendapatkan pengetahuan ke dalam kegemaran, ketertarikan, dan kesukaan Anda.

Instruksi untuk menyelesaikan aktivitas ini:

1. Pilih empat area yang menarik Anda, dan dimana Anda telah sering terlibat dengannya.
2. Isi kolom yang berdampingan dengan "ya" atau "tidak yakin" sebagaimana berlaku.
3. Setelah Anda selesai mengisi tabel, identifikasikan baris yang memiliki jumlah "Ya" maksimum.

MODUL KEWIRAUSAHAAN

Area Ketertarikan	Anda telah kehilangan jejak waktu saat mengerjakan ini.	Anda memiliki talenta/kemampuan yang dibutuhkan untuk mengerjakan ini.	Anda mengambil inisiatif; Anda tidak perlu dipaksa untuk melakukan hal ini.	Anda merebut setiap kesempatan di area ini untuk meningkatkan tingkat kemampuan Anda.	Bahkan jika aktivitasnya menantang, Anda senang untuk mengambil tantangan.
Bengong, lalu mempertanyakan apapun yang terlintas dikepala, catat, lalu cari sendiri jawabannya	Ya	Ya	Ya	Tidak yakin	(sejauh ini saya belum pernah merasakan emosi “menantang” selama melakukan kegiatan ini, tapi) Ya
Mencari cara baru untuk memanfaatkan teknologi dan AI dalam menyelesaikan masalah tertentu	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
Mencoba untuk memahami perilaku dan tindakan seseorang, serta membuat hipotesis dan ekstrapolasi mengenai penyebab Ia memilih tindakan tersebut	Tidak yakin	Ya	Ya	Tidak yakin	Ya
Mempelajari sesuatu yang saya belum mahir	Tidak yakin	Ya	Ya	Tidak yakin	Ya

Rekap:

- Area 1, Total ya.....4....., Total Tidak Yakin.....1.....
- Area 2, Total ya.....5....., Total Tidak Yakin.....0.....
- Area 3, Total ya.....3....., Total Tidak Yakin.....2.....
- Area 4, Total ya.....3....., Total Tidak Yakin.....2.....

Ketertarikan/Kegemaran/Alur saya muncul di area "Mencari cara baru untuk memanfaatkan teknologi dan AI dalam menyelesaikan masalah tertentu" .

1.3.2 Latihan 2

ENTREPRENEURIAL QUIZ

Bayangkan jika Anda hendak memulai suatu petualangan. Petualangan yang dimaksud adalah dalam konteks pekerjaan, atau proyek yang sedang Anda tangani. Kerjakan quiz ini sambil membayangkan hal tersebut.

Ada lima pernyataan dalam satu pertanyaan. Untuk setiap pernyataan, beri tanda ✓ pada pilihan yang menurut Anda paling sesuai dengan kepribadian dan keyakinan=Anda. **1= Tidak Menggambarkan diri saya, 2= Cukup Menggambarkan diri Saya, 3= menggambarkan diri saya , 4= sangat menggambarkan diri saya**

Kerjakan quiz ini dalam waktu 10 menit.

1. Langkah pertama yang akan Anda lakukan saat akan memulai suatu proyek adalah:

TINDAKAN	1	2	3	4
(A) Merencanakan semua detil serta membuat daftar Checklist				✓
(B) Mencari referensi berupa proyek lain yang dapat saya contoh			✓	
(C) Melakukan brainstorming yang kreatif (Out of The Box) untuk mendapatkan ide - ide				✓
(D) Mengumpulkan Orang yang tepat				✓
(E) Secepatnya mengumpulkan sumber daya dan pengetahuan yang diperlukan				✓

MODUL KEWIRAUSAHAAN

2. Dari hal-hal di bawah ini, menurut Anda manakah yang paling penting untuk dilakukan agar proyek Anda dapat berhasil?

TINDAKAN	1	2	3	4
(A) Mengikuti seluruh proses			√	
(B) Menemukan peluang yang tepat			√	
(C) Memiliki ide yang paling unik			√	
(D) Memiliki Orang Yang tepat dalam team				√
(E) Memiliki keahlian yang dibutuhkan				√

3. Dalam mengerjakan proyek kelompok, kekuatan terbesar saya adalah:

TINDAKAN	1	2	3	4
(A) Merencanakan dan melaksanakan.				√
(B) Menemukan peluang dan mengadaptasi ide			√	
(C) Berpikir secara bebas dan imajinatif.				√
(D) Berhubungan dengan orang-orang.	√			
(E) Mampu menguasai sesuatu lebih baik daripada orang lain				√

MODUL KEWIRAUSAHAAN

4. Apabila saya harus membuat suatu keputusan penting yang berhubungan dengan proyek ini, saya akan:

TINDAKAN	1	2	3	4
(A) Melihat apakah sesuai dengan rencana kerja saya.				√
(B) Secepatnya melakukan perbandingan untung rugi yang dapat terjadi			√	
(C) Mengikuti naluri dan melakukan apa yang terasa tepat.		√		
(D) Mengumpulkan anggota team dan mempertimbangkan pendapat semua orang sebelum mengambil keputusan.			√	
(E) Melakukan riset dan mengumpulkan seluruh data dan fakta yang diperlukan				√

5. Apa yang menjadi kekhawatiran terbesar Anda saat proyek tersebut berjalan?

TINDAKAN	1	2	3	4
(A) Semua berjalan di luar kendali atau terjadi kekacauan.		√		
(B) Proyek tersebut tidak menghasilkan uang	√			
(C) Kehabisan ide orisinil di tengah-tengah proyek yang sedang berjalan				√
(D) Anggota tim tidak dapat bekerjasama dengan baik				√

MODUL KEWIRAUSAHAAN

(E) Tidak memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek				√
---	--	--	--	---

6. Bayangkan terjadi kemelut saat proyek berlangsung. Reaksi Anda adalah:

TINDAKAN	1	2	3	4
(A) Menjalankan rencana atau rencana cadangan yang telah saya siapkan sebelumnya.				√
(B) Secepatnya beradaptasi dan melakukan yang terbaik dalam situasi genting				√
(C) Berpikir bagaimana caranya untuk mengubah tantangan menjadi peluang.				√
(D) Mengumpulkan anggota team dan melakukan brainstorming untuk menemukan solusi yang tepat		√		
(E) Menghadapi tantangan tersebut dengan keyakinan bahwa saya dapat melaluinya.			√	

7. Bayangkan bila Anda diminta untuk mengevaluasi proyek Anda dan proyek teman-teman Anda. Seperti apakah proyek yang berhasil menurut Anda?

TINDAKAN	1	2	3	4
(A) Jika Proyek dilaksanakan sesuai rencana dan tepat waktu			√	

MODUL KEWIRAUSAHAAN

(B) Jika proyek membuat keuntungan secara finansial		√		
(C) Jika proyek mempunyai solusi yang paling inovatif			√	
(D) Jika anggota tim saling melengkapi kekuatan satu sama lain				√
(E) Jika memberikan hasil akhir dan kualitas terbaik sampai ke detilnya			√	

8. Bayangkan Anda mempertimbangkan untuk membangun sebuah bisnis. Anda ingin membangun sesuatu yang merupakan milik Anda sendiri karena:

TINDAKAN	1	2	3	4
(A) Saya melihat solusi yang jauh lebih efisien atas masalah.				√
(B) Saya cepat melihat peluang bisnis yang menguntungkan		√		
(C) Saya memiliki ide yang dapat mengubah dunia			√	
(D) Saya ingin mengatasi masalah yang ada di masyarakat melalui bisnis saya			√	
(E) Saya memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menghasilkan produk atau Jasa yang bagus.				√

9. Mana pengusaha di bawah ini yang paling mirip dengan kepribadian Anda?

TINDAKAN	1	2	3	4
(A) Henry Ford , pendiri Ford Motor Company, yang pertama kali menciptakan auto-mobile yang dapat dibeli oleh kebanyakan orang level middle-class di Amerika.		√		
(B) Richard Branson , pendiri Virgin Group, yang dengan cepat melihat peluang dan kebutuhan pasar. Virgin group terdiri dari lebih dari 400 perusahaan—dari telepon selular hingga jasa travel ke luar angkasa			√	
(C) Steve Jobs , Pendiri Apple dan Pixar. Ia bermimpi untuk selalu menjadi yang terdepan, berusaha untuk selalu memberi kejutan dan menyenangkan pelanggan, serta selalu menjelajahi area baru.				√
(D) Mohammad Yunus , pendiri Grameen Bank, merupakan pelopor pembiayaan micro dan social entrepreneurship (pemberdayaan masyarakat). Dia adalah seorang katalisator yang baik, yang membawa perubahan fundamental dan mengatasi masalah sosial skala besar dengan cara menyatukan orang-orang yang tepat.			√	

MODUL KEWIRAUSAHAAN

(E) Bill Gates, pendiri Microsoft adalah seseorang yang sangat ahli dan bersemangat serta memiliki standar kualitas yang tinggi. Dia adalah panutan dalam industri software IT dan telah membangun bisnis yang sukses dari bidang itu.				√
--	--	--	--	---

10. **Pertanyaan ini adalah tentang pandangan Anda terhadap kehidupan secara umum. Anda percaya bahwa:**

TINDAKAN	1	2	3	4
(A) Hidup adalah petualangan yang terencana				√
(B) Hidup adalah tentang bagaimana kita memaksimalkan apa yang ada di setiap waktu.			√	
(C) Hidup adalah menjalankan impian kita.				√
(D) Hidup adalah membantu orang lain yang membutuhkan.	√			
(E) Hidup adalah tentang mencari tahu apa kelebihan kita dan menjalankannya.				√

Keterangan:

1. (A)= Maker (B)= Merchant (C) Magician (D) Mobilizer (E) Master
2. Pada setiap *section* pertanyaan, perhatikan dengan baik kotak yang anda centang. Data pada setiap *section* berapa skor yang anda berikan pada setiap pernyataan, apakah 1, 2, 3, 4. Mulai dari section 1 s.d. 10. Setelah anda mendata skor yang anda berikan pada setiap pernyataan di setiap section, di tahap akhir totalkan skor anda. Berapa total skor anda untuk (A)= Maker (B)= Merchant (C) Magician (D) Mobilizer (E) Master. Jumlah skor tertinggi adalah kecenderungan gaya wirausaha anda

MODUL KEWIRAUSAHAAN

SECTION	MAKER (A)	MERCHANT (B)	MAGICIAN (C)	MOBILIZER (D)	MASTER (E)
1	4	3	4	4	4
2	3	3	3	4	4
3	4	3	4	1	4
4	4	3	2	3	4
5	2	1	4	4	4
6	4	4	4	2	3
7	3	2	3	4	3
8	4	2	3	3	4
9	2	3	4	3	4
10	4	3	4	1	4
TOTAL SKOR	34	27	35	29	38

Catatan: Isi Hanya Contoh, sesuaikan dengan kuisioner anda

Kelebihan dan Kekurangan Setiap *Style*

M.1. MAKER

Seorang maker akan mewujudkan idenya melalui rencana kerja yang nyata. Maker melihat gambaran besarnya sekaligus detil terkecil, menyederhanakan masalah-masalah rumit—kekuatan mereka adalah pada eksekusi/pelaksanaan. Singkatnya mereka sangat handal dalam melaksanakan segalanya hingga tuntas. Mereka lebih mengutamakan proses dan sistem daripada orang-orangnya dan mengaplikasikan kemampuan berorganisasinya di segala bidang.

Keinginan Terbesar → menyelesaikan masalah dengan efisien

Ketakutan Terbesar → kehilangan kendali

Prioritas Utama → Proses **Kekuatan**

- Sangat disiplin dan terorganisir
- Orientasi pada hasil
- Pandai membuat perencanaan

Anda sangat handal dalam pekerjaan perencanaan serta pelaksanaan; menciptakan struktur, proses serta sistem agar semua bisa terlaksana seefisien mungkin. **Kelemahan**

- Tidak suka kehilangan kendali
- Bisa mendominasi serta agresif
- Emotional Quotient (EQ) rendah

Maker Terkenal **HENRRY FORD**, Pendiri Ford

Henry Ford melakukan revolusi dalam proses produksi dan manufaktur, sehingga pembuatan automobil (yang dulu termasuk suatu kemewahan) bisa terjangkau orang kebanyakan.

M.2 MERCHANT

Merchant adalah orang yang selalu mencari ‘The Next Big Thing’ – mereka cepat melihat peluang pasar, kebutuhan yang belum terpenuhi, dan cepat mengidentifikasi bagaimana caranya untuk menyesuaikan antara permintaan dan pasokan. Mereka sering merekayasa atau melakukan improvisasi suatu ide serta mengaplikasikan secara inovatif konsep-konsep dari industri lain.

Keinginan Terbesar → memanfaatkan suatu peluang

Ketakutan Terbesar → kehilangan uang

Prioritas Utama → Profit

Kekuatan

- Cepat menentukan
- Meyakinkan
- Pandai berimprovisasi

Anda sangat baik dalam melihat peluang. Rasional, banyak akal serta bijaksana, Anda cepat bertindak dan memutuskan serta meyakinkan orang lain untuk ikut terlibat. **Kelemahan**

- Berfokus pada tujuan jangka pendek
- Cenderung untuk mengambil jalan pintas
- Kurang sabar

Anda memiliki ketajaman bisnis yang tinggi serta dapat cepat menghasilkan solusi-solusi yang menguntungkan, namun Anda harus memperhatikan kode etik dan gambaran besar – bukan hanya profit jangka pendek.

Merchant Terkenal adalah **Richard Branson**, pendiri **Virgin Group**

Richard Branson adalah salah seorang pengusaha yang sangat terkenal, yang telah mencetak sukses di berbagai area, dari musik hingga space tourism.

M.3 MAGICIAN

Tidak terlalu suka ‘status quo’, si **Magician** bermimpi mengenai apa yang bisa diwujudkan. Magician akan mengambil resiko yang belum tentu diperkirakan sebelumnya, memasuki area baru, dan selalu menjadi yang terdepan. Si magician adalah orang yang ‘menciptakan’ masa depan, memberi kejutan kepada pelanggan sekaligus pesaingnya. Mereka adalah visioner yang tidak ragu melanggar aturan dan suka berkata, ‘mengapa tidak?’

Keinginan Terbesar → Berinovasi

Ketakutan Terbesar → Kehabisan ide kreatif

Prioritas Utama → Ide-ide

Kekuatan

- Berfikir dengan bebas dan imajinatif
- Punya pola pikir yang bersifat inovatif
- Tidak takut untuk mengubah ‘Status Quo’

Anda sangat baik dalam beride serta menciptakan gagasan yang berbeda. Anda mengikuti insting dan mengambil resiko untuk sesuatu yang Anda sangat yakini. **Kelemahan**

- Kadang tidak praktis
- Sangat melibatkan emosi dalam ide-idenya/defensif

Anda sangat baik dalam membuat gagasan, namun perlu diperhatikan juga dalam pelaksanaannya agar impian Anda bisa dilengkapi dengan rencana. Ingat bahwa ide tanpa pelaksanaan akan kurang berguna.

Magician Terkenal adalah **Steve Jobs**, pendiri **Apple dan Pixar**

Steve Jobs adalah seorang visioner dan pengusaha yang radikal, terkenal dengan sifatnya yang menyukai kesempurnaan serta rancangan-rancangannya yang hebat. Dia melakukan revolusi terhadap komputer personal, film-film animasi, musik, telepon, komputer tablet, serta digital publishing.

M.4 MOBILIZER

Mobilizer adalah si penghubung—mereka menghubungkan ide-ide, orang-orang dan berbagai sumber daya serta sangat baik dalam membangun relasi maupun kelompok-kelompok aktif. Mereka sering terlibat di level akar rumput, serta cenderung untuk berfokus kepada masalah sosial skala besar lalu berperan sebagai katalis yang membawa suatu perubahan sistemik.

Keinginan Terbesar → Membantu sesama

Ketakutan Terbesar → Konflik

Prioritas Utama → Manusia

Kekuatan

- Menghubungkan ide-ide serta orang-orang
- Berempati serta pengasih
- Katalis untuk perubahan sosial

Anda sangat baik dalam membangun relasi dengan orang lain, serta menyatukan orang-orang yang tepat untuk bekerja sebagai team. Anda sangat peduli terhadap masalah sosial serta ingin memberikan pengaruh terhadapnya. **Kekurangan**

- Tingginya ketergantungan terhadap orang lain
- Mungkin kurang mendalam atau kurang ahli

Anda sangat baik menghubungkan orang-orang untuk membawa perubahan sistemik, sebaiknya Anda juga memiliki suatu keahlian di bidang tertentu serta mengurangi ketergantungan terhadap orang lain.

Mobilizer Terkenal adalah **Muhammad Yunus**, pendiri **Grameen Bank**

Muhammad Yunus adalah seorang pengusaha sosial Bangladesh, bankir, ahli ekonomi, serta pemuka masyarakat sipil yang mendirikan Grameen Bank serta perintis konsep microfinance dan microcredit.

M.5 MASTER

Menjadi ahli berkat usahanya sendiri, **Master** adalah orang yang sangat pandai dan berpengetahuan serta memiliki antusiasme yang besar terhadap bidang yang dipilihnya. Master patuh terhadap standar kualitas yang sangat tinggi serta mengharapkan hal yang sama dari orang lain. Seorang master biasanya menjadi tokoh panutan, thought leader, atau seseorang yang berpengaruh di industrinya.

Keinginan Terbesar → Menjadi seorang ahli

Ketakutan Terbesar → Menjadi biasa saja/rata-rata (average)

Prioritas Utama → Pengetahuan

Kekuatan

MODUL KEWIRAUSAHAAN

- Sangat pandai serta berpengetahuan
- Percaya diri
- Memiliki standar yang tinggi

Anda sangat baik dalam menimba ilmu serta menguasai sesuatu lebih daripada orang lain. Pengalaman Anda membuat Anda sangat berharga. Anda adalah seorang perfeksionis.

Kelemahan

- Bisa kurang fleksibel
- Bisa kurang jeli melihat gambaran besar

Anda sangat baik dalam membangun keahlian di bidang Anda sendiri, namun Anda beresiko untuk tidak melihat gambaran besarnya. Terbukalah terhadap pendapat orang lain dan hal-hal yang di luar bidang Anda.

Master Terkenal adalah **Bill Gates**, pendiri **Microsoft & Gates Foundation**

Bill Gates, tidak diragukan lagi adalah ahli dalam computer programming, melakukan revolusi dalam industri software dengan memperkenalkan Windows OS. Dia juga seorang pemimpin yang hebat serta philanthropist yang berpengaruh.