

LECTURE NOTES

ENTR6081 – Entrepreneurship

Week ke - 1

Kreativitas dan Inovasi

LEARNING OUTCOMES

1. Peserta diharapkan mampu membuat mindset kreatif dalam mengembangkan bisnis baru

OUTLINE MATERI :

1. Pendahuluan
2. Mind Map
3. SCAMPER

KREATIVITAS DAN INOVASI

A. Pendahuluan

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan hal yang menjadi bagian penting dari proses pembuatan suatu bisnis. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kecenderungan untuk menciptakan atau mengenali ide-ide, alternatif-alternatif, atau kemungkinan-kemungkinan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah, berkomunikasi dengan orang lain, dan menghibur diri sendiri ataupun orang lain. Definisi ini menjelaskan bahwa kreativitas tidak harus berhubungan dengan seni, musik, ataupun desain, melainkan bisa digunakan untuk berbagai hal, termasuk bisnis.

Ada berbagai alasan mengapa orang termotivasi untuk menjadi kreatif, antara lain:

- Kebutuhan akan kebaruan, variasi, dan stimulasi kompleks
- Kebutuhan untuk mengkomunikasikan ide-ide dan nilai-nilai]
- Kebutuhan untuk menyelesaikan masalah

Supaya bisa menjadi lebih kreatif, kita harus bisa melihat hal dari sudut pandang yang berbeda atau dengan cara yang baru. Ketika memikirkan ide, jangan hanya terfokus pada ide yang sekarang sudah ada, namun bisa coba dipikirkan berbagai kemungkinan atau alternatif yang berbeda. Misalnya, apabila kita adalah seorang yang memiliki latar belakang di bidang teknologi, mungkin kita bisa memikirkan cara menyelesaikan suatu masalah dari sudut pandang seseorang yang memiliki latar belakang di bidang arsitektur sehingga ide yang akan muncul bisa lebih beragam.

2. Komponen Kreativitas

Ada tiga komponen dari kreativitas, yaitu:

1. Keahlian

Keahlian merupakan kemampuan teknis, prosedural, dan intelektual. Contohnya programmer akan memiliki kemampuan untuk membuat program, desainer akan memiliki kemampuan untuk mendesain, ahli keuangan akan memiliki kemampuan untuk menghitung berbagai rumus keuangan. Keahlian ini tidak bisa didapatkan apabila kita tidak mempelajari. Supaya menguasai suatu keahlian, akan dibutuhkan waktu dan usaha dalam mempelajarinya.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif menjelaskan bagaimana seseorang bisa menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih fleksibel dan imajinatif. Dalam hal ini, kita bisa memikirkan solusi lain disbanding dengan cara yang sudah biasa dilakukan. Mindset ketika kita ingin berpikir kreatif adalah dengan memikirkan segala kemungkinan yang bisa digunakan untuk melakukan suatu hal, bukan hanya memikirkan hal yang biasanya dilakukan untuk menyelesaikan. Kemampuan berpikir kreatif ini bisa dilatih dengan berbagai latihan kreativitas.

3. Motivasi

Motivasi merupakan komponen penting yang merupakan dasar seseorang menjadi kreatif. Motivasi yang kuat adalah motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri, yang disebut motivasi internal. Ini adalah motivasi yang jauh lebih kuat dibandingkan motivasi eksternal seperti adanya bonus ataupun hukuman.

B. Mind Map

1. Pengertian Mind Map

Mind Map adalah salah satu tool yang bisa digunakan untuk memudahkan otak untuk menangkap apa yang sedang kita pikirkan. Kegiatan Mind Map membantu kita dalam berpikir, mengumpulkan pengetahuan, mengingat, dan juga menciptakan ide. Pada umumnya, Mind Map akan membuat kita menjadi pemikir yang lebih baik.

2. Bagian-bagian Mind Map

- a. Tema Utama
- b. Asosiasi
- c. Garis Kurva
- d. Kata Kunci
- e. *Proximity* / Kedekatan
- f. 7 Asosiasi
- g. Warna dan Gambar

3. Cara Membuat Mind Map

Cara untuk membuat Mind Map dapat dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1. Mulai dengan konsep utama
- 2. Tambahkan cabang yang terhubung dengan konsep utama
- 3. Kembangkan topik dengan menambahkan lebih banyak cabang-cabang
- 4. Tambahkan gambar dan warna

C. SCAMPER

1. Pengertian SCAMPER

Ketika kita ingin mencari ide-ide baru, terkadang kita kesulitan dalam menemukannya. Dalam hal ini, teknik seperti SCAMPER akan bisa membantu kita dalam mencari inovasi baru. Tool ini membantu kita dalam menciptakan ide untuk produk atau jasa yang baru dengan memikirkan apa yang bisa dikembangkan dari produk atau jasa yang sudah ada.

2. Bagian-bagian SCAMPER

SCAMPER merupakan singkatan dari *Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, dan Reverse*.

1. *Substitute*

Substitute berarti mengganti/menukar bagian atau unsur tertentu dengan sesuatu yang berbeda. Contohnya kacamata yang biasa menggunakan frame berbahan plastik diganti dengan frame berbahan kayu. Ada beberapa pertanyaan untuk memudahkan kita dalam melakukan substitusi:

- Bahan atau sumber daya apa yang bisa diganti atau ditukar untuk menjadikan produk lebih baik?
- Apakah ada produk atau proses berbeda yang bisa digunakan?
- Apakah ada peraturan yang bisa diubah?
- Apakah produk ini bisa digunakan di tempat lain atau untuk menggantikan hal lain?
- Apa yang akan terjadi bila kita mengubah perasaan atau sikap terhadap produk ini?

2. *Combine*

Combine berarti melakukan kombinasi atau menggabungkan satu produk ke produk lainnya. Contohnya kombinasi antara *cappuccino* dengan cincau yang menjadi *cappuccino* cincau. Ada beberapa pertanyaan untuk memudahkan kita dalam melakukan kombinasi:

- Apa yang akan terjadi bila kita menggabungkan produk ini dengan produk lainnya untuk menciptakan sesuatu yang baru?
- Apa yang akan terjadi bila kita mengkombinasikan tujuan?
- Apa yang bisa kita tambahkan untuk memaksimalkan penggunaan produk ini?
- Bagaimana kita bisa mengkombinasikan bakat dan sumber daya untuk menciptakan pendekatan baru terhadap produk ini?

3. *Adapt*

Adapt berarti mengadaptasikan produk ini pada konteks yang berbeda. Contohnya ada acara-acara yang sebelumnya di televisi namun diadaptasikan menjadi acara di media online seperti Youtube. Ada beberapa pertanyaan untuk memudahkan kita dalam melakukan adaptasi:

- Bagaimana cara kita bisa mengadaptasikan atau menyesuaikan kembali produk untuk kegunaan lain?
- Produk ini dapat mirip seperti apa?
- Siapa atau apa yang bisa ditiru untuk mengadaptasikan produk ini?
- Apa lagi yang mirip seperti produk ini?
- Dalam konteks lain apa bisa kita gunakan produk ini?
- Apa ide atau produk lain yang bisa digunakan sebagai inspirasi?

4. *Modify*

Modify berarti memodifikasi, memperbesar, atau memperkecil bagian dari produk. Contohnya minuman-minuman yang memperbesar porsi dengan menjual dalam bentuk botol 1-liter selain menjual dalam ukuran gelas. Ada beberapa pertanyaan untuk memudahkan kita dalam melakukan modifikasi:

- Bagaimana kita bisa mengubah bentuk, tampilan, atau *feel* dari produk?
- Apa yang bisa kita tambahkan untuk memodifikasi produk?
- Apa yang bisa kita perkuat atau perjelas untuk menciptakan lebih banyak nilai?
- Elemen apa dari produk ini yang bisa diperkuat untuk menciptakan sesuatu yang baru?

5. *Put to another use*

Put to another use berarti menggunakan produk kita untuk kegunaan lainnya. Contohnya petugas keamanan pada bank yang sekarang ini banyak menjadi penerima tamu. Ada beberapa pertanyaan untuk memudahkan kita dalam menambahkan kegunaan lain:

- Bisakah kita gunakan produk ini di tempat lain atau di industri lain?
- Siapa lagi yang bisa menggunakan produk ini?
- Bagaimana produk ini akan berlaku berbeda di pengaturan yang berbeda?
- Bagaimana kita mendaur ulang sampah dari produk ini untuk menciptakan sesuatu yang baru?

6. *Eliminate*

Eliminate berarti menghilangkan bagian tertentu pada produk. Contohnya telepon genggam menghilangkan kabel yang sebelumnya ada di telepon rumah. Ada beberapa pertanyaan untuk memudahkan kita dalam melakukan eliminasi:

- Bagaimana kita bisa membuat produk ini lebih sederhana?
- Fitur, bagian, atau aturan apa yang bisa dihilangkan?
- Apa yang bisa kita kecilkan atau redupkan?
- Bagaimana caranya supaya produk bisa lebih kecil, lebih cepat, lebih ringan, atau lebih menyenangkan?
- Apa yang akan terjadi jika kita mengambil bagian tertentu dari produk?

7. *Reverse*

Reverse berarti apa yang bisa dibalik atau diatur ulang dari produk. Contohnya restoran cepat saji yang mengubah proses pembayaran. Apabila restoran biasanya makan dulu baru membayar, maka pada restoran cepat saji, makanan dibayar dulu ketika memesan. Ada beberapa pertanyaan untuk memudahkan kita dalam membalik:

- Apa yang terjadi jika kita membalik proses atau mengubah urutan?
- Apa yang terjadi jika kita lakukan hal yang berbalikan dengan apa yang ingin kita lakukan sekarang?
- Komponen apa dari produk ini yang bisa kita ganti atau ubah urutannya?
- Peran apa yang bisa kita balik atau tukar?
- Bagaimana kita bisa mengatur ulang produk ini?

KESIMPULAN

Kreativitas merupakan bagian penting dari pembuatan bisnis. Kreativitas bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah, berkomunikasi dengan orang lain, dan menghibur diri sendiri ataupun orang lain. Ada 3 komponen dari kreativitas, yaitu keahlian, kemampuan berpikir kreatif, dan motivasi. Ada beberapa tools yang bisa membantu dalam kreativitas, seperti Mind Map dan SCAMPER.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amabile, T. M. (1998). How to kill creativity (Vol. 87). Boston, MA: Harvard Business School Publishing.
2. <http://www.csun.edu/~vcpsy00h/creativity/define.htm>
3. <https://www.lucidchart.com/pages/how-to-make-a-mind-map>
4. <https://simplemind.eu/how-to-mind-map/basics/>
5. https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_02.htm