

# **Bab 2**

# **Berpikir Perubahan**

# Tujuan Pembelajaran

- Memberikan pemahaman pentingnya perubahan dan peranan mindset (pola pikir)
- Menjabarkan perubahan mindset
- Mengenalkan mindset entrepreneur
- Mengenalkan teori kecerdasan finansial

# Game Kebutuhan dan Keinginan

- Tujuan : Mengetahui apakah Anda memerlukan atau menginginkan suatu benda
- Peralatan : Tidak ada, hanya imajinasi
- Peraturan : Bayangkan Anda (mahasiswa) baru saja mendapat bonus Rp.100 juta, sementara pendapatan Anda setiap bulannya sudah mencukupi. Instruktur Anda akan menyebutkan “10” nama suatu barang, dan setiap peserta menentukan apakah mereka “membutuhkan atau menginginkan” beserta alasannya.

# Pola Pikir Entrepreneur

Perbedaan Pola Pikir Entrepreneur vs Non Entrepreneur:

- Produktif versus Konsumtif
- Resources Utilization Versus Resources Disposal.



# Hambatan Perpepsi Memulai Usaha

- Merasa Sudah Terlalu Tua atau Merasa Terlalu Muda
- Tidak Berbakat
- Tidak Punya Modal (uang)

Setiap hari seorang manusia melakukan self-talk sebanyak 55.000 s/d 60.000 kali.

Sayangnya 77% statement yang diucapkan bersifat negatif dan melemahkan diri kita (*Deepak Chopra*).

"Saya kurang sukses"

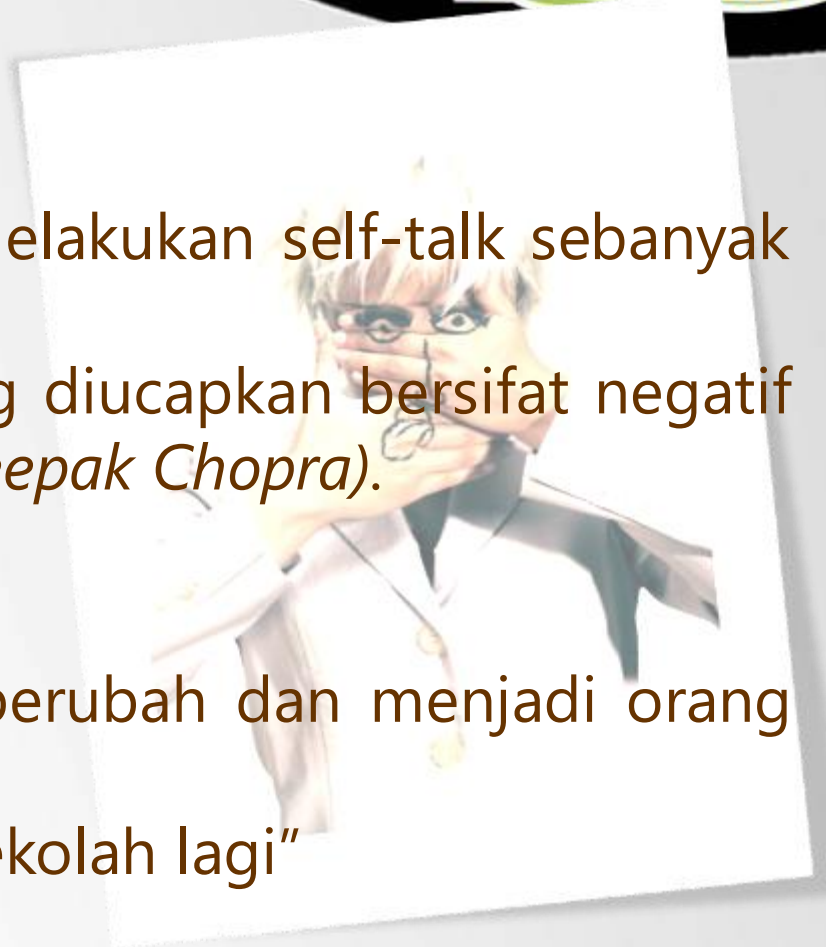
"Saya sudah terlambat untuk berubah dan menjadi orang sukses"

"Saya sudah terlalu tua untuk sekolah lagi"

"Saya bodoh"

"Saya tidak berbakat bisnis"

Kata siapa ??? ...



# Pelajaran Apa Yang Kita Dapat

1. Balita berlatih berjalan karena “motivasi kuat” setelah bosan merangkak
2. Balita berlatih berjalan karena “tidak banyak berpikir risiko”
3. TAMBAHKAN list ini:

---

---

---

---

# Siapa Bilang ....

- Terlalu Tua

Ingat lah, Kolonel Sander pendiri KFC memulai bisnis pada umur 70 tahun

- Tidak Berbakat

Ingat lah, Brian si kaki satu memulai bisnis karena “kepepet” dan tidak bisa mencari kerja

- Tidak Punya Modal

Ingat lah, Onasis memulai bisnis kapal angkut dengan OPM (*Other People Money*)



# Lalu Apa Yang Diperlukan

- Untuk Memulai Bisnis, Hanya Perlu 3M :

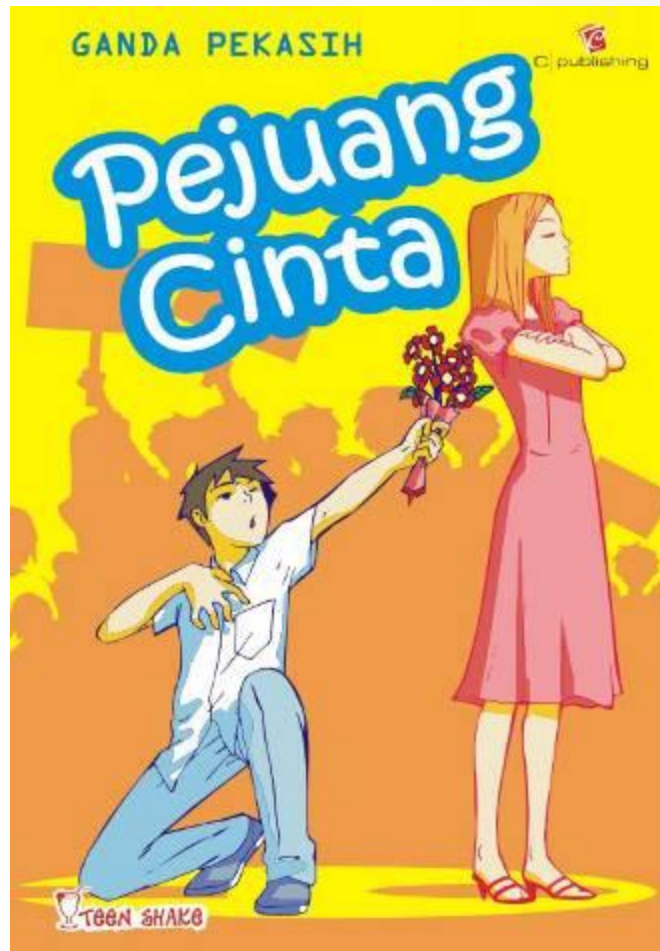
Motivasi,

Mindset

dan

Make it (Just Do IT)

# Imagine ....



Saat Anda Jatuh Cinta, Apa yang Anda Lakukan?  
Isilah daftar berikut ini:

---

---

---

---

# **Sekali Lagi, Ingatlah:**

Tingkatkan Hasrat Berwirausaha Anda  
sebagaimana Hasrat Anda Saat Jatuh  
Cinta Pertama

# Mana Yang Anda Pilih?

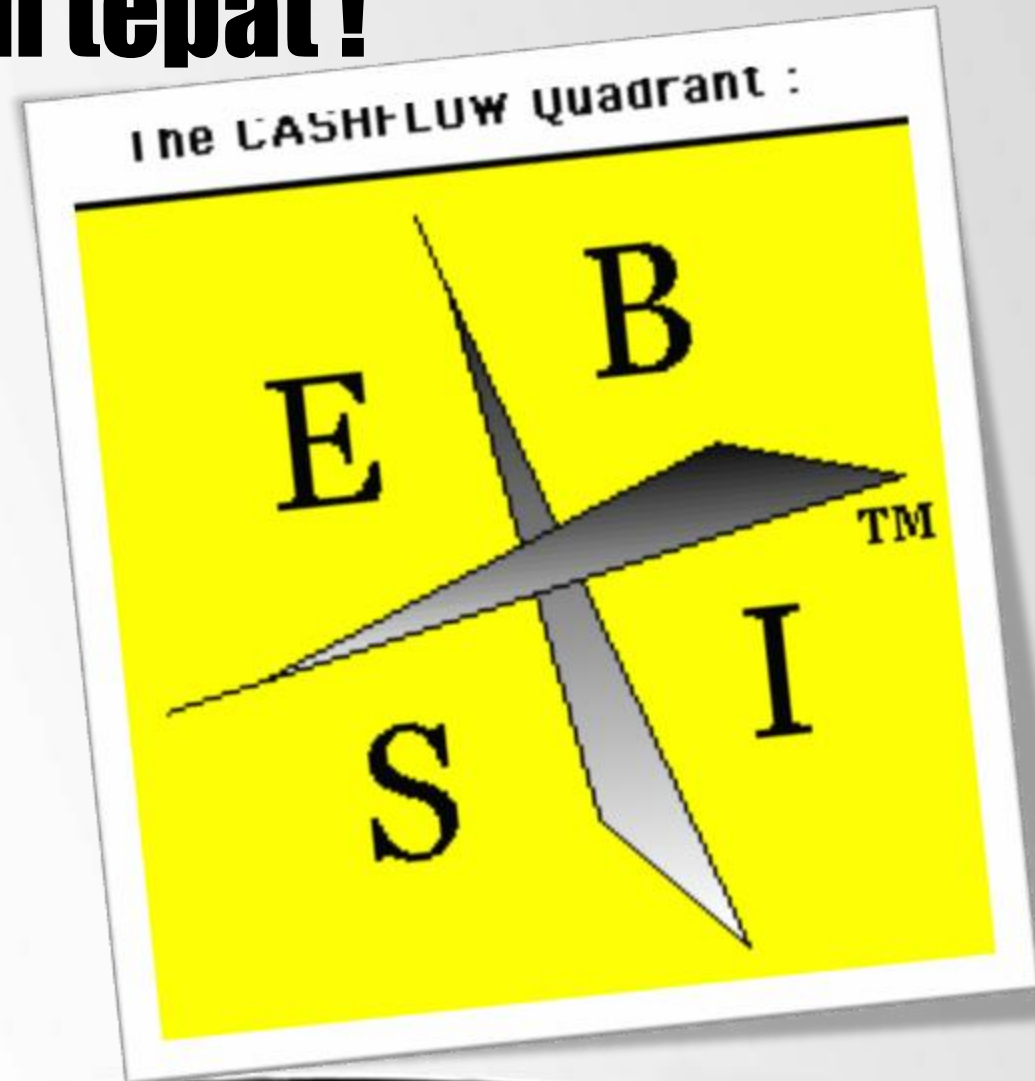
UANG	WAKTU
Minus	Minus
Minus	Surplus
Surplus	Minus
Surplus	Surplus

## WHY? ,,,,

# SO,... Bertransformasilah dengan cepat dan tepat !



≈ Model Kiyosaki  
≈ Model Stephen R  
Covey



# Game Neraca Kehidupan

1. Peserta diminta menuliskan sumber-sumber pendapatannya
2. Peserta diminta menuliskan jenis-jenis pengeluarannya dan menilai apakah termasuk “bad cost” atau “good cost”
3. Menghitung *Wealth Ratio* masing-masing

# Game Asset Produktif Vs. Konsumtif



Buatlah daftar asset di rumah Anda milik Anda sebanyak-banyaknya, kemudian nilai sendiri apakah asset tersebut, produktif atau konsumtif.

## Harta Produktif

## Harta Konsumtif




# Tips Praktis

- Gunakan visualisasi harian sesuai dengan tujuan, misalkan: imajinasikan nikmatnya mempunyai usaha yang waktunya tidak diatur oleh orang lain.
- Gunakan teknik afirmasi harian dengan pemilihan kata yang menggugah kesadaran pikiran, dengan mengucapkan kalimat “saya semakin sukses” saat kondisi tubuh relaks bangun pagi.

***"Kalau Anda menginginkan perubahan kecil dalam hidup, ubahlah perilaku Anda. Tetapi bila Anda menginginkan perubahan yang besar dan mendasar, ubahlah pola pikir Anda."***

**- Stephen Covey**