

PERTEMUAN KE: 2

Kreativitas dan Inovasi

Tujuan Umum : Mahasiswa memahami hubungan kreativitas, inovasi dan kewirausahaan

Tujuan Khusus : Setelah menyelesaikan bab ini mahasiswa dapat memahami

- Memahami hubungan kreativitas, inovasi dan kewirausahaan
- Memahami kreativitas sebagai kebutuhan untuk bertahan
- Memahami cara berpikir kreatif
- Memahami hambatan kreativitas
- Memahami cara meningkatkan kreativitas
- Memahami cara dan proses meningkatkan kreativitas
- Memahami *intellectual property*.

Liputan Bisnis



Sumber gambar : www.forbes.com

Memproduksi inovasi

Oleh Eddy Gunawan - Senin, 23 Agustus 2010 | 12:01 WIB

Inovasi adalah alat bertahan paling efektif bagi perusahaan dalam menghadapi semua rintangan. Dalam kondisi apa pun, inovasi menjamin perusahaan bisa survive. Inovasi juga merupakan strategi efektif menjaga pasar.

Pendek kata, inovasi adalah modal utama memenangi persaingan. Industri furnitur mutlak memerlukan inovasi. Tanpa itu, kita akan dilibas produk luar, terutama furnitur dari China.

Tugas berinovasi bukan beban satu dua orang di divisi pengembangan atau research and development (R&D). R&D memang pabrik inovasi. Namun, tanpa dukungan bagian yang lain, hasil inovasi R&D menjadi percuma.

Teramat riskan menyerahkan tugas berinovasi itu pada kepala segelintir orang. Bagaimana kalau mereka berhenti dan tidak mau bekerja lagi dengan kita?

Kita ingat bagaimana Apple hampir kolaps karena ditinggalkan Steve Jobs. Dia adalah master mind dan inovator bagi Apple. Apple adalah Jobs dan Jobs adalah Apple. Barulah

sewaktu Jobs kembali, Apple bangkit dan berkembang dengan produk baru nan inovatif. Nah, bagaimana kalau Jobs tidak ada lagi?

Maka itu, pengembangan inovasi harus dibuka. Semua lini berhak berinovasi, mulai bidang produksi sampai pemasaran. Buat apa ada produk bagus, tapi tidak bisa dipasarkan karena pemasarnya tidak bisa berinovasi?

Kelahiran Olympic merupakan buah inovasi. Founder Olympic mengawali inovasi dengan melahirkan furnitur ringkas, fleksibel, praktis, dan harga terjangkau. Lalu, kami meneruskannya dan menjaga inovasi itu tetap ada.

Kami memiliki divisi pengembangan yang berfungsi melahirkan produk baru. Proses di sini tiada henti. Kami berdiskusi, mengamati kebutuhan pasar, melihat perkembangan pesaing, serta mencari referensi inovasi baru. Berbagai pameran, baik di dalam negeri maupun di luar negeri, kami datangi untuk melihat tren baru. Saya sendiri sering melihat-lihat ke

supermarket, mengamati kecenderungan pasar, lalu saya share hasil pengamatan saya kepada teman-teman. Dari proses-proses seperti ini banyak tercipta produk baru.

Saya menekankan inovasi sebagai modal pengembangan Olympic. Ada tiga strategi dalam pengembangan inovasi. Pertama, menyediakan seluas-seluasnya tempat bagi penemuan ide-ide brilian. Kedua, terus melahirkan inovator-inovator baru. Ketiga, selalu mendorong transfer pengetahuan.

Pengembangan inovasi itu tidak mahal. Tidak harus selalu mendirikan laboratorium megah atau harus mengangkat expert. Prinsipnya adalah menjaga bagaimana pikiran kita selalu berpikir what's next, produksi ide cemerlang tanpa henti agar menjadi yang terbaik.

Contoh sederhana, kami rutin menggelar kompetisi desain furnitur knock-down berbahan baku particle board. Ini kerja sama Olympic dengan Pusat Desain Nasional dan Asmindo. Kompetisi inovasi ini bukan saja berguna bagi kami karena lahir desain-desain baru, tapi juga menjadi modal bagi produk Indonesia bersaing di pasar internasional.

Kelihatannya sepele, tapi bermanfaat besar. Berkat inovasi, kami bisa melahirkan puluhan produk dan mengisi semua segmen pasar. Inovasi pula yang menempatkan Olympic sebagai market leader furnitur di Tanah Air.

Berkat inovasi pula, Olympic sanggup melalui krisis demi krisis tanpa gejolak berarti. Alasan utama AIG Group berniat membeli sebagian saham Olympic juga karena melihat prospek bisnis Olympic. Prospek itu dibangun dari inovasi. Sayang kalau kita ogah-ogahan memberi ruang pengembangan inovasi hanya karena takut karya kita ditiru atau takut membagi pengetahuan kepada orang lain.

Sumber : www.executive.kontan.co.id

Pendahuluan

Dalam sebuah perusahaan bisnis kecil faktor kreativitas dan inovasi memegang peranan penting agar perusahaan tersebut mampu bersaing dengan perusahaan lainnya. Di dalam dunia usaha yang berkembang secara pesat, meningkatnya kemajuan teknologi, dan kebutuhan pelanggan yang berubah seiring berkembangnya pola hidup membuat para wirausaha dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengelola perusahaannya.

Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan

Untuk lebih jelasnya berikut definisi dari kreativitas, inovasi dan kewirausahaan dan bagaimana ketiga hal tersebut berkaitan:

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk dapat memikirkan dan mengembangkan ide-ide baru, cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang, sehingga muncul solusi kreatif.

Inovasi adalah kemampuan untuk mengimplementasi ide-ide kreatif tersebut terhadap permasalahan dan peluang yang ada untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan orang. Dalam hal ini sebuah inovasi haruslah dapat diterima oleh pasar.

Kewirausahaan adalah sebuah proses disiplin dan sistematis dalam menerapkan kreativitas dan inovasi terhadap kebutuhan, problem dan peluang pasar. Bagaimana seorang wirausaha mengatasi permasalahan pelanggan, memenuhi kebutuhan pelanggan dan memanfaatkan peluang dengan cara melahirkan dan/atau memodifikasi bentuk produk maupun jasa.

Kreativitas Sebagai Kebutuhan untuk Bertahan

Sebuah perusahaan dapat bertahan jika perusahaan tersebut dapat mengikuti perkembangan jaman dan teknologi. Hal ini dikarenakan berkembangnya kebutuhan dan keinginan pelanggan. Untuk mengejar permasalahan tersebut dibutuhkan pemikiran kreatif dan tindakan inovatif untuk memenangkan persaingan bisnis, bahkan kedua hal tersebut dibutuhkan juga bagi perusahaan untuk bertahan. Bayangkan jika sebuah perusahaan yang tidak mampu dan mau untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman, maka perusahaan tersebut akan punah oleh persaingan bisnis. Maka dari itu kreativitas dan inovasi merupakan sebuah pemikiran dan tindakan yang wajib dimiliki oleh seorang wirausaha dan dilakukan secara berkesinambungan tanpa henti.

Berpikir Kreatif

Untuk dapat berpikir kreatif maka perlu terlebih dahulu mengetahui cara kerja otak manusia agar kita dapat mengerti cara untuk berpikir kreatif. Otak berkembang tidak simetris antara kiri dan kanan, otak kiri adalah cara berpikir linier, vertikal, logis. Sedangkan otak kanan bergantung pada pemikiran lateral, yakni mendalami masalah secara luas dan melihat dari sisi yang berbeda-beda. Otak kiri adalah logika, sistematis, bahasa, simbol, fokus. Otak kanan multitasking, spasial, warna, non konvensional, tak terstruktur, tak sistematis (acak). Dalam hal ini otak kananlah yang melakukan proses berpikir kreatif. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mensimulus otak kanan ini, antara lain dengan latihan-latihan otak. Dibawah ini salah satu contoh bagaimana mensinkronisasi otak kiri dan kanan:



Gambar ini dapat dijadikan alat untuk melatih keseimbangan otak kiri dan otak kanan. Saat anda membaca tulisan berwarna ini, otak kiri melihat warna, sementara otak kanan tetap membaca tulisan. Sumber gambar : www.thortbox.tumblr.com

Seorang wirausaha harus melatih cara berpikir mereka dengan cara yang berbeda, “think out of the box”, berikut pertanyaan yang dapat diajukan dalam menerapkan cara berpikir kreatif:

- Selalu bertanya: “Adalah cara lain yang lebih baik?”
- Menentang rutinitas dan kebiasaan bahkan tradisi
- Berimajinasi tinggi

- Menghasilkan banyak ide, latihlah menemukan berbagai solusi untuk sebuah permasalahan.
- Lihatlah permasalahan dalam perspektif yang berbeda
- Selalu sadar bahwa sebuah permasalahan tidak hanya memiliki satu macam solusi
- Melihat masalah merupakan suatu batu loncatan untuk sukses
- Mengaitkan ide yang tidak berhubungan masalah untuk menghasilkan solusi kreatif
- Melihat kesalahan yang terjadi sebagai pengalaman yang berharga.
- Membolehkan orang untuk “berbuat salah”
- Melihat permasalahan dari perspektif yang lebih luas, lalu fokus ke permasalahan untuk mencari solusinya.

Hambatan kreativitas

- Selalu mencari satu jawaban yang “tepat”. Pola jawaban atas sebuah masalah biasanya hanyalah terdapat satu jawaban yang tepat, namun demikian pada kenyataannya tidaklah demikian banyak masalah yang mempunyai makna ganda dan diperlukan kreativitas untuk menyelesaikannya
- Berfokus selalu “berpikir logis”, logika kadang menghambat seseorang untuk berpikir kreatif, biarkan pikiran anda bebas tanpa batas sehingga penciptaan pikiran yang bernama intuisi dapat terjadi, baru pada saat proses seleksi atas ide kreatif logika berperan.
- Mengikuti aturan secara membabibuta, aturan-aturan, tradisi dan segala bentuk yang sifatnya menghambat kreativitas harus dihilangkan, contohnya mewarnai yang tidak boleh diluar garis.
- Selalu berpikir praktis, kepraktisan adalah salah satu sifat yang secara alamiah akan mendorong orang berpikir kreatif dan menjadi malas berpikir.
- Memandang permainan adalah suatu hal yang tak berguna, permainan dapat menimbulkan suatu ide kreatif, ciptakan suasana permainan dalam memecahkan sebuah masalah maka jika orang tidak dibatasi cara berpikirnya, ia akan menjadi kreatif

- Selalu ingin menjadi spesialisasi, bagaimana menemukan sebuah solusi untuk sebuah masalah dengan cara atau masalah yang lainnya. Contohnya deodoran roll on meniru konsep ballpoint dalam mengeluarkan cairan nya.
- Selalu ingin menghindari abiguitas (makna ganda). Berpikir dengan sudut pandang yang berbeda akan menghasilkan solusi yang lebih dari satu, hal ini akan merangsang timbulnya ide lain
- Takut terlihat tolol, terkadang orang akan malu jika idenya terlihat konyol, hal ini merupakan faktor penghambat utama sebuah kreativitas, biarkan tim anda menciptakan ide-ide sekonyol mungkin dan bahkan berilah penghargaan bagi ide terkonyol.
- Memiliki kepercayaan bahwa “Saya tidak Kreatif” adalah tidakan yang membunuh kreativitas, seorang yang yakin bahwa ia tidak kreatif maka akan terjadi seperti yang ia pikirkan.

Cara meningkatkan kreativitas

Kreativitas harus menjadi budaya bagi seorang wirausaha. Bahkan didalam perusahaan harus diciptakan suasana tersebut. Berikut cara-cara untuk meningkatkan kreativitas.

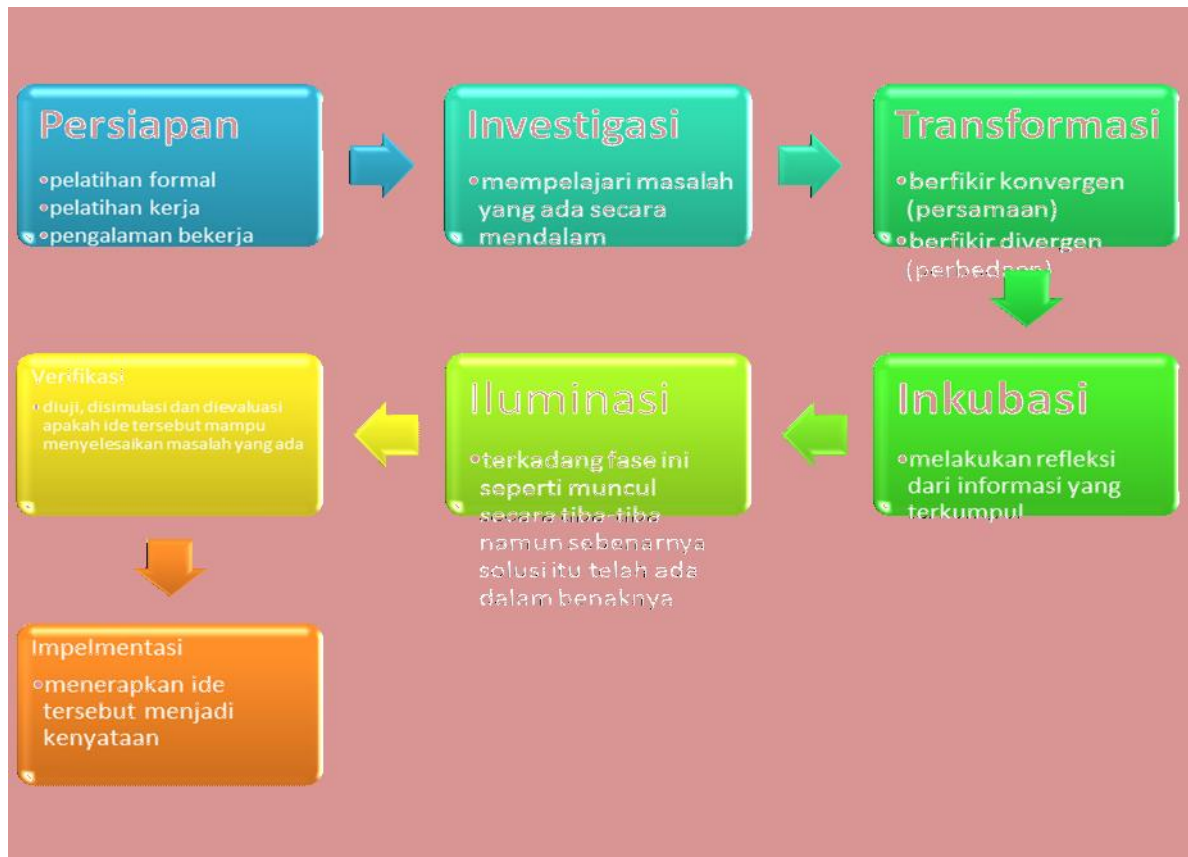
- Masukkan kreativitas sebagai nilai inti perusahaan
- Merangkul keagamaan
- Mengharapkan kreativitas
- Mengharapkan dan memberi ruang pada kegagalan
- Mendorong rasa ingin tahu
- Melakukan perubahan tata ruang secara periodik
- Memandang masalah sebagai tantangan
- Memberikan pelatihan kreativitas
- Memberikan dukungan
- Mengembangkan prosedur untuk menangkap ide-ide
- Berbicara dengan pelanggan
- Mencari tahu kegunaan produk atau jasa di pasar yang lain
- Memberi penghargaan atas kreativitas
- Memberi contoh perilaku kreatif

Selain itu terdapat pertanyaan – pertanyaan yang dapat membantu untuk berpikir kreatif antara lain:

1. Adakah cara baru untuk melakukannya?
2. Bisakah kamu meminjam atau mengadaptasinya?
3. Bisakah diberi corak baru?
4. Apakah semata-mata membutuhkan hal yang sama?
5. Atau kurang dari yang sama?
6. Adakah penggantinya?
7. Bisakah disusun ulang?
8. Bagaimana jika sebaliknya?
9. Bagaimana jika dikombinasikan?
10. Bisakah digunakan untuk orang lain?
11. Apa lagi yang bisa dibuat dari ini?
12. Adakah pasar lain untuk ini?
13. Ide yang kelihatannya mustahil dapatkah diterapkan sehingga terjadi perubahan besar?

Proses Kreatif

Langkah –langkah yang dapat ditempuh untuk melahirkan kreativitas



Sumber Tabel : Diolah dari Thomas W. Zimmerer dan Norman M. Scarborough (2008)

Teknik untuk meningkatkan proses kreativitas

Beberapa cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan proses kreatif adalah :

- Brainstorming (Curah gagasan) sekelompok kecil biasanya terdiri dari 4-5 orang distimulasi untuk mengeluarkan ide-ide nya tanpa mengkritik ide yang dimunculkan oleh individu tersebut.
- Pemetaan pikiran merupakan pengembangan brainstorming yakni dengan cara mengeluarkan ide-ide tidak secara sistematis dan linier. Metode ini menstimulasi ide agar muncul dengan teknik grafis, sehingga dapat memunculkan secara visual hubungan antar ide-ide tersebut.
- *Rapid prototyping* adalah metode untuk menguji dan menerapkan ide kreatif dan melakukan evaluasi secara cepat. Dalam teorinya bahwa objek yang dibuat adalah

bagian dari objek yang sesungguhnya namun dapat merepresentasikan keadaan atau objek yang sesungguhnya.

Hak Kekayaan Intelektual (HAKI)

setelah seorang wirausaha menghasilkan ide kreatifnya dan menerapkan ide tersebut sehingga menjadi inovasi yang memiliki potensi pasar, maka perlu dipikirkan bagaimana cara melindungi ide inovatif tersebut. Salah satunya adalah dari sisi hukum.

HKI atau hak atas kekayaan intelektual adalah hak yang timbul bagi hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia dan hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual.

Secara garis besar HKI dibagi menjadi 2 bagian yakni:

1. Hak Cipta (*copyright*)
2. Hak kekayaan industri yang mencakup:
 - a. Paten
 - b. Desain industri
 - c. Merek
 - d. Penanggulangan praktek persaingan curang
 - e. Desain tata letak sirkuit terpadu
 - f. Rahasia dagang.

Pojok Inspirasi

Melihat Batik dari Perspektif Sains dan Teknologi

By [Iskandar](#) on July 31, 2012 in [Bisnis](#)



Sumber gambar : www.inspirasi.com

“...The initial hypothesis of this research is that batik has fractional fractal dimension, which means that batik is fractal. The hypothesis' background is the making of “isen” in batik motifs. Isen itself is the process of filling the space left by main motifs with ornamentations...”

Demikian yang tertulis pada bagian introduction dalam paper berjudul [“Batik Fractal: Traditional Art to Modern Complexity”](#). Paper ini ditulis berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh tiga orang Indonesia termasuk Yun Hariadi dan Muhammad Lukman dari Institut Teknologi Bandung. Riset kemudian mengungkap bahwa motif batik yang cantik dan geometris ternyata bisa dihasilkan dengan pola rumus matematis. “Hasil riset ini yang kemudian melahirkan penemuan software jBatik,” kata Nancy Margried—rekan Yun dan Lukman, kepada Inspirasi.

Software jBatik diciptakan sejak tahun 2007 lalu, tidak lama setelah hasil riset Lukman dan kawan-kawan lolos seleksi untuk dipresentasikan dalam ajang Committee of 10th Generative Art International Conference in Politecnico, di Milan, Italia. Terdorong untuk merealisasikan penemuan ini, Nancy bersama Yun dan Lukman mendirikan Pikel Indonesia, dimana Nancy menjadi CEO, Lukman menjadi Chief Design Officer dan Yun sebagai Chief Research Officer.

Perlahan, software ini mulai dikenal masyarakat, terutama yang berdomisili di Bandung, tempat Pikel Indonesia bermarkas. Ridwan Kamil, arsitek asal Bandung menyebut bahwa ibu-ibu di daerah Dago Pojok sudah bisa membuat pola batik memakai software jBatik. Pengakuan internasional juga berhasil diraih ketika Muhammad Lukman terpilih sebagai pemenang [International Young Creative Entrepreneur Award 2010](#) yang diadakan oleh British Council.

Menurut Nancy, semua motif batik pasti mengandung unsur fractal, suatu cabang ilmu matematika yang berfokus pada pengulangan, dimensi, literasi dan pecahan. Bahkan untuk meyakinkan dugaan ini, Yun sempat meriset 300 motif batik Indonesia. “Pada saat kami menciptakannya tahun 2007, kami tidak berpikir jBatik ini dapat dipakai oleh banyak orang karena memang proses pengoperasiannya cukup rumit,” kata Nancy. Namun Nancy melihat bahwa jBatik dapat membantu banyak orang, sehingga ia makin bersemangat untuk menyederhanakan jBatik. “Proses penyederhanaan ini masih berlangsung hingga sekarang.”

Selain terkesan rumit, penemuan *jBatik* ini sendiri kemudian sempat memancing kontroversi, bahkan Nancy mengakui ada pihak yang menuduhnya telah merusak nilai luhur batik Indonesia. “Ada yang khawatir kalau keterlibatan komputer akan menghapus filosofi budaya batik yang tinggi,” kata Nancy. Namun Nancy ternyata sudah memperkirakan akan adanya pihak-pihak yang tidak setuju terhadap idenya dan kemudian selama setahun penuh mempersiapkan diri untuk menghadapi isu tersebut.

Nancy lalu berusaha meyakinkan semua pihak bahwa batik tidak hanya bisa dilihat sebagai icon budaya yang mengandung nilai sejarah dan filosofi saja. “Batik memiliki nilai ekonomi yang selalu harus ditingkatkan,” tegasnya. Batik, kata Nancy juga perlu dikembangkan dalam berbagai bidang untuk mendukung para pelakunya secara ekonomi. “Perkembangan batik dari segi teknologi memang belum pernah dilakukan, namun sudah saatnya dilakukan karena itu dapat dilakukan,” kata Nancy.

Kini, siapapun bisa mendesain motif batiknya sendiri dengan menggunakan *jBatik*. “Inilah yang membedakan proses membuat batik dengan *jBatik* atau secara tradisional,” kata Nancy. Secara tradisional, jelas Nancy, biasanya pembatik langsung mendesain motif dan ornamen dengan menggunakan pensil atau langsung dengan canting di kain. “Setelah itu, proses membatik tetap dapat diteruskan dengan mencanting atau mencap,” kata Nancy.

Oleh karena batik termasuk produk fashion, maka *Piksel* tidak hanya memproduksi software *jBatik*, melainkan juga menciptakan kreasi batik yang diciptakan software itu sendiri, yang diberi label, *Batik Fractal*. Beragam kreasi batik ini terdiri atas koleksi pakaian pria, pakaian wanita, aksesoris, dan lain-lain dimana teknik batik bisa diaplikasikan. Peminat bisa mendapatkannya secara online, bahkan bisa memesan desain yang customized. “Sampai saat ini, para peminat berasal dari seluruh Indonesia, Eropa, Amerika dan Australia,” kata Nancy.

Rupanya, produk *Batik Fractal* ini cukup mendapat tempat di hati peminatnya, bahkan menurut Nancy, *Batik Fractal* tumbuh 20 persen pertahun sejak pertama kali diperkenalkan sejak 2009 lalu. “Kami hanya menjual secara online, namun kami memiliki satu galeri di Bali,” kata Nancy. Ia menambahkan omset produknya bisa mencapai Rp 50-60 juta perbulan.

Selain mengandalkan social media, *Batik Fractal* tidak banyak melakukan strategi promosi yang berarti. “Kami juga mengandalkan publikasi melalui media-media atau ketika kami diundang datang ke seminar-seminar,” tambah Nancy.

Kini, memasarkan *Batik Fractal* sedikit lebih mudah bagi Nancy dibandingkan memasarkan *jBatik*. “Memasarkan software di Indonesia hampir mustahil dilakukan karena 90% software yang beredar di pasaran adalah bajakan,” katanya. Namun setidaknya, kata Nancy, ia berusaha menginspirasi masyarakat untuk melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda. “Bahwa setiap hal, bahkan sesuatu yang sangat tradisional seperti batik memiliki dimensi yang luas dan banyak facet,” katanya.

Sumber : <http://www.inspirasi.com/melihat-batik-dari-perspektif-sains-dan-teknologi/>

INTISARI

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk dapat memikirkan dan mengembangkan ide-ide baru, cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang, sehingga muncul solusi kreatif.

- Inovasi adalah kemampuan untuk mengimplementasi ide-ide kreatif tersebut terhadap permasalahan dan peluang yang ada untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan orang. Dalam hal ini sebuah inovasi haruslah dapat diterima oleh pasar.
- Kewirausahaan adalah sebuah proses disiplin dan sistematis dalam menerapkan kreativitas dan inovasi terhadap kebutuhan, problem dan peluang pasar. Bagaimana seorang wirausaha mengatasi permasalahan pelanggan, memenuhi kebutuhan pelanggan dan memanfaatkan peluang dengan cara melahirkan dan/atau memodifikasi bentuk produk maupun jasa.
- Beberapa cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan proses kreatif adalah :
 - o *Brainstorming* (Curah gagasan) sekelompok kecil biasanya terdiri dari 4-5 orang distimulasi untuk mengeluarkan ide-ide nya tanpa mengkritik ide yang dimunculkan oleh individu tersebut.
 - o Pemetaan pikiran merupakan pengembangan brainstorming yakni dengan cara mengeluarkan ide-ide tidak secara sistematis dan linier. Metode ini menstimulasi ide agar muncul dengan teknik grafis, sehingga dapat memunculkan secara visual hubungan antar ide-ide tersebut.
 - o *Rapid prototyping* adalah metode untuk menguji dan menerapkan ide kreatif dan melakukan evaluasi secara cepat. Dalam teorinya bahwa objek yang dibuat adalah bagian dari objek yang sesungguhnya namun dapat merepresentasikan keadaan atau objek yang sesungguhnya.

TUGAS

Dengan menggunakan sumber yang ada dibawah ini, gambarkan ide kreatif sebanyak mungkin!

Tersedia seutas tali panjang, 2 buah papan, dan sebuah pohon besar, gunakan dari sumber yang ada tersebut untuk membuat ayunan! Gambarkan ide anda! Dalam hal ini tidak dinilai

baik buruknya gambar anda, namun yang dilihat adalah berapa banyak solusi kreatif yang mampu anda buat dalam memecahkan masalah diatas.

