

# BERPIKIR KREATIF



# MASTER TRAINER TEJO NURSETO

Kuliah Kewirausahaan

FB:tejonurseto@yahoo.co.id 087839211444

# Bab 3

## Berpikir Kreatif



# Tujuan Pembelajaran

- Mengenalkan kreativitas sebagai modal penting seorang wirausahawan
- Menjelaskan hambatan berpikir kreatif yang dapat menghambat progress sebuah usaha
- Mengenalkan cara meningkatkan kreativitas dan membebaskan diri dari belenggu

# Apa itu Kreatif?





Opel, proud sponsor of the 8<sup>th</sup> exam night.





















# Game Bermain Abjad







Dunia  
Gambar  
.com



**Dunia  
Gambar**  
.com





Dunia  
Gambar  
.com

# MONKEY MAN



euronews

# Kesimpulan Yang Bisa Didapat

Tim SUKSES karena :

- 1.
- 2.
- 3.

Tim GAGAL karena :

- 1.
- 2.
- 3.

Traditional  
Thinking

$$4 + 4 = 8$$

Creative  
Thinking

$$8 = 4 + 4$$

$$2 + 6$$

$$12 - 4$$

$$4 \times 2$$

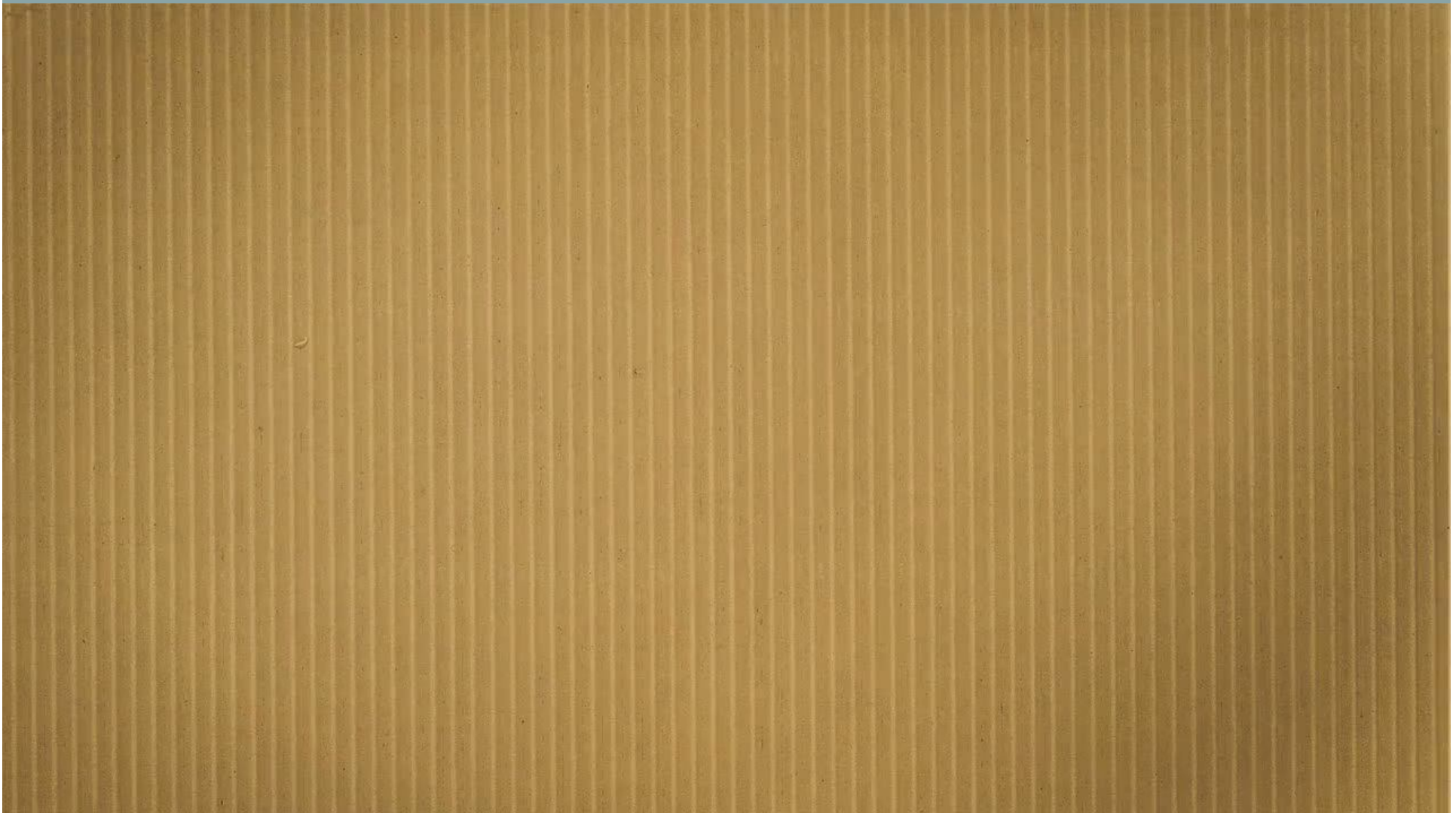
$$24 : 3$$

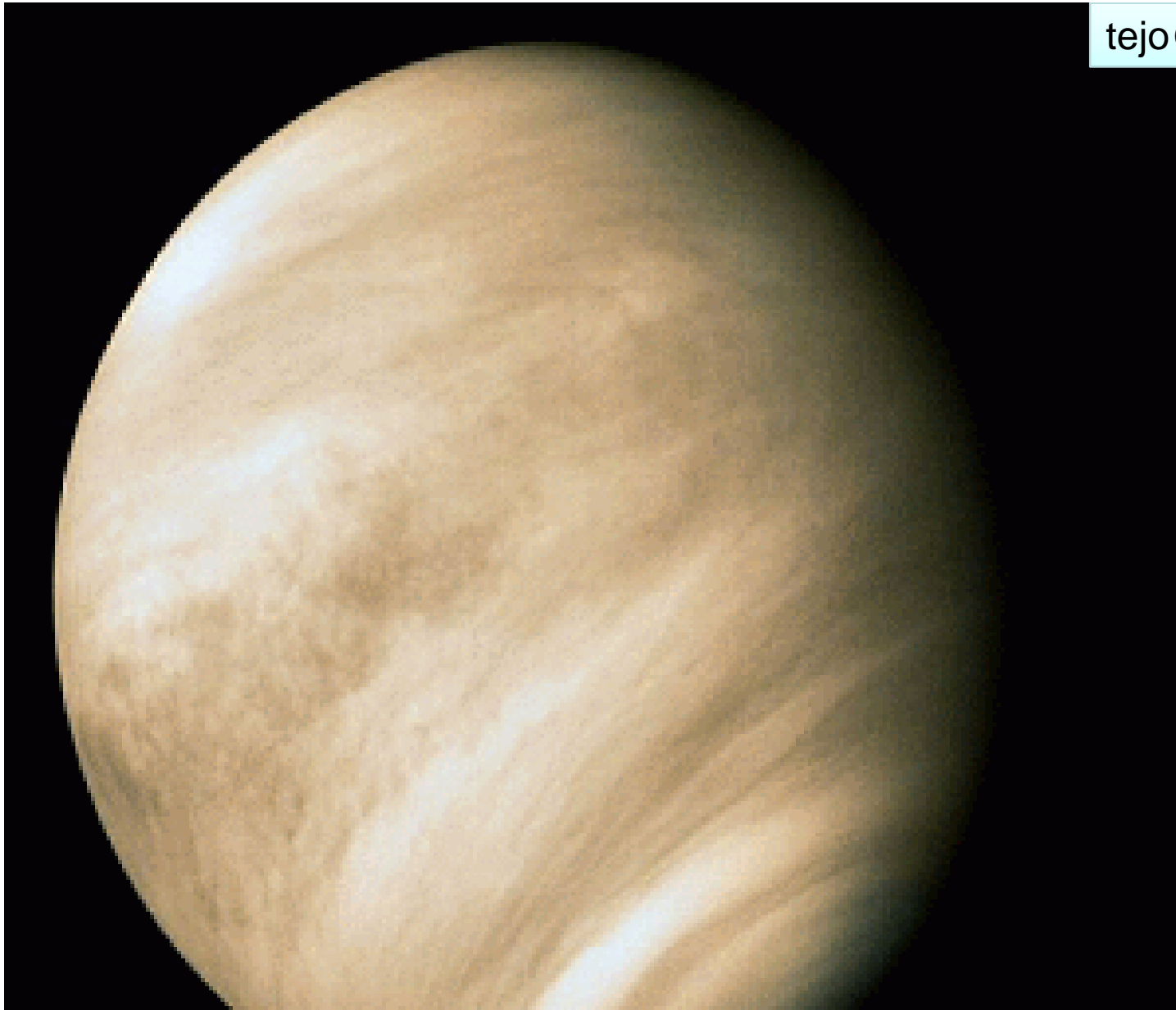
Discovery of what is "right":  
the so-called "correct" answer

Discovery of what "works":  
an infinity of "possible" answers

Conclusion : very often, a certitude  
is nothing but a lack of imagination

# WHAT IS CREATIVITY?





# Game Pergi ke Venus



# Rule of the Game 1

1. Anda adalah orang terpilih (terkreatif) yang akan pergi ke Venus
2. Gandeng teman Anda dalam 1 kelompok
3. Pejamkan mata Anda dan gunakan mata batin (imajinasi)
4. Untuk melihat planet venus  
Berimajinasilah sebebas mungkin, jangan terpaku oleh apa yang Anda lihat di bumi, karena venus adalah planet yang belum pernah dikunjungi manusia

**Pejamkan Mata Anda dan Gunakan  
Mata hati Anda**

Gambarkan Binatang yang Anda Lihat  
Dia bukan ular, kupu-kupu ikan atau  
binatang lain di bumi  
Waktunya 4 menit  
Beri nama binatang temuan Anda



# Penilaian Hewan di Venus

<b>Organ</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Nilai</b>
Kepala		
Leher		
Badan		
Kaki		
Tangan		
Mata		
Telinga		
Ekor		
Mulut		
Jumlah Skor Anda		

# Berapa Skor Anda? Mengapa?

1. Kita kurang kreatif karena membatasi diri dengan informasi **masa lalu**.
2. Kita beranggapan planet di luar bumi seperti yang digambarkan dalam komik atau film-film
3. Kita masih **memakai frame** binatang di bumi

Ingat Kreativitas tidak boleh dibatasi melainkan **diperluas** dengan gagasan-gagasan yang original

## Rule of the Game 2

1. Gambarlah Binatang yang Anda lihat di Venus tadi secara Tim
2. Walaupun yang menggambar 1 orang tapi berdasarkan masukan dan kesepakatan semua anggota tim
3. Waktunya 5 menit

# Penilaian Hewan di Venus

<b>Organ</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Nilai</b>
Kepala		
Leher		
Badan		
Kaki		
Tangan		
Mata		
Telinga		
Ekor		
Mulut		
Jumlah Skor Anda		

# Berapa Skor Tim Anda? Mengapa?

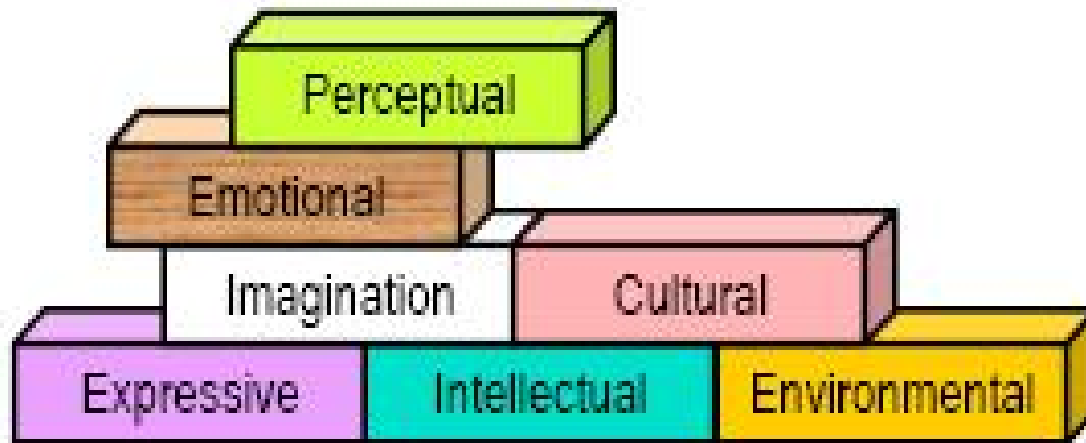
1. Cara penilaian sudah berubah
2. Tim Anda masih terbelenggu pada nilai lama



# Agar menjadi Kreatif:

1. Berpikirlah kreatif, jangan berorientasi **masa lalu**
2. Jangan **membatasi diri**, tapi perluaslah
3. Hindari **sekedar meniru**
4. **Keluarlah** dari kebiasaan
5. Jangan **batasi** karya Anda dengan **nilai** tapi pemikiran original Anda
6. Jadilah **manusia bebas** dari segala belenggu yang membatasi kreatifitas Anda

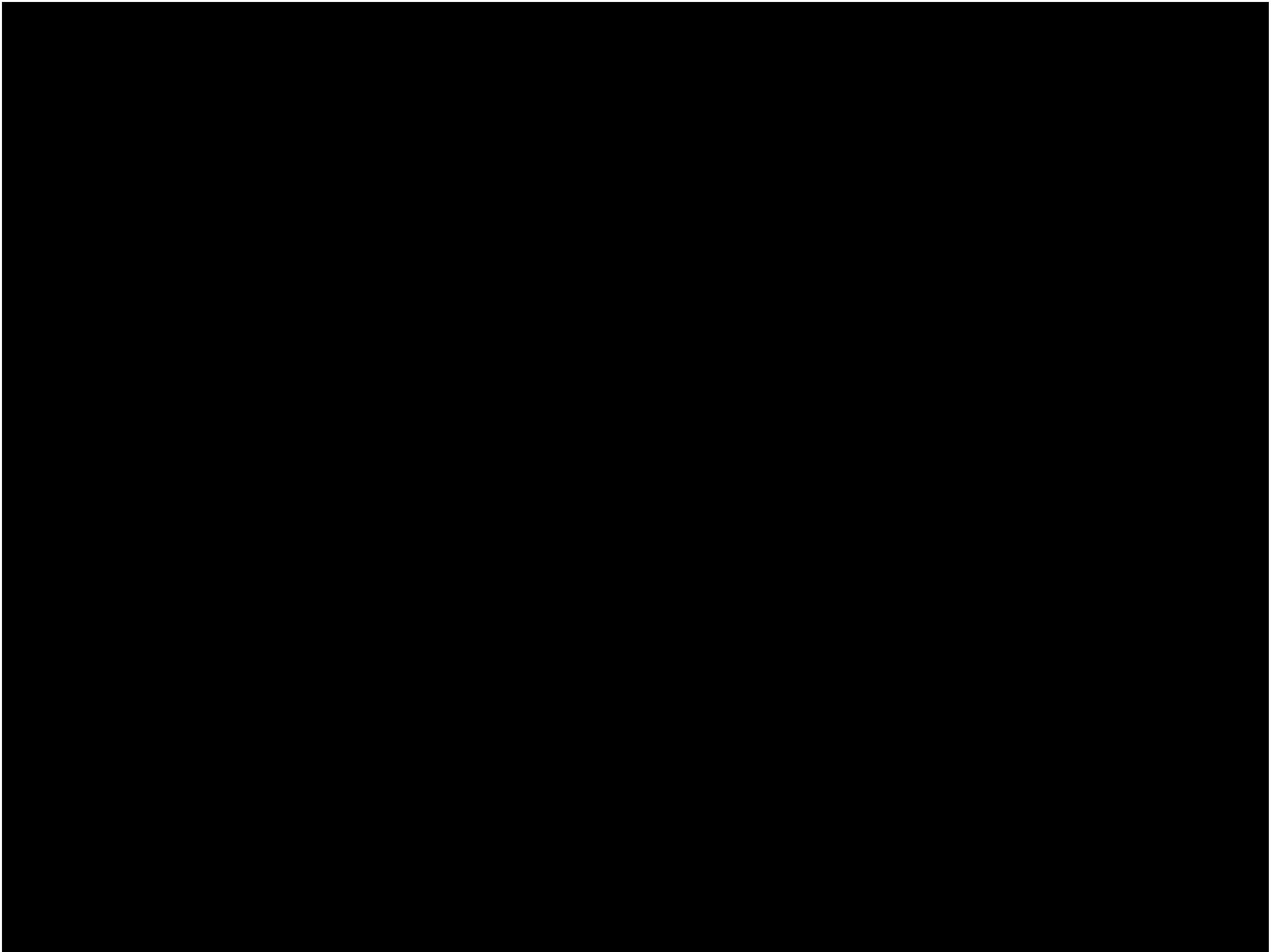
# Hambatan Kreativitas



Adam, Conceptual Blockbusting

# Hambatan Persepsi Pada Game

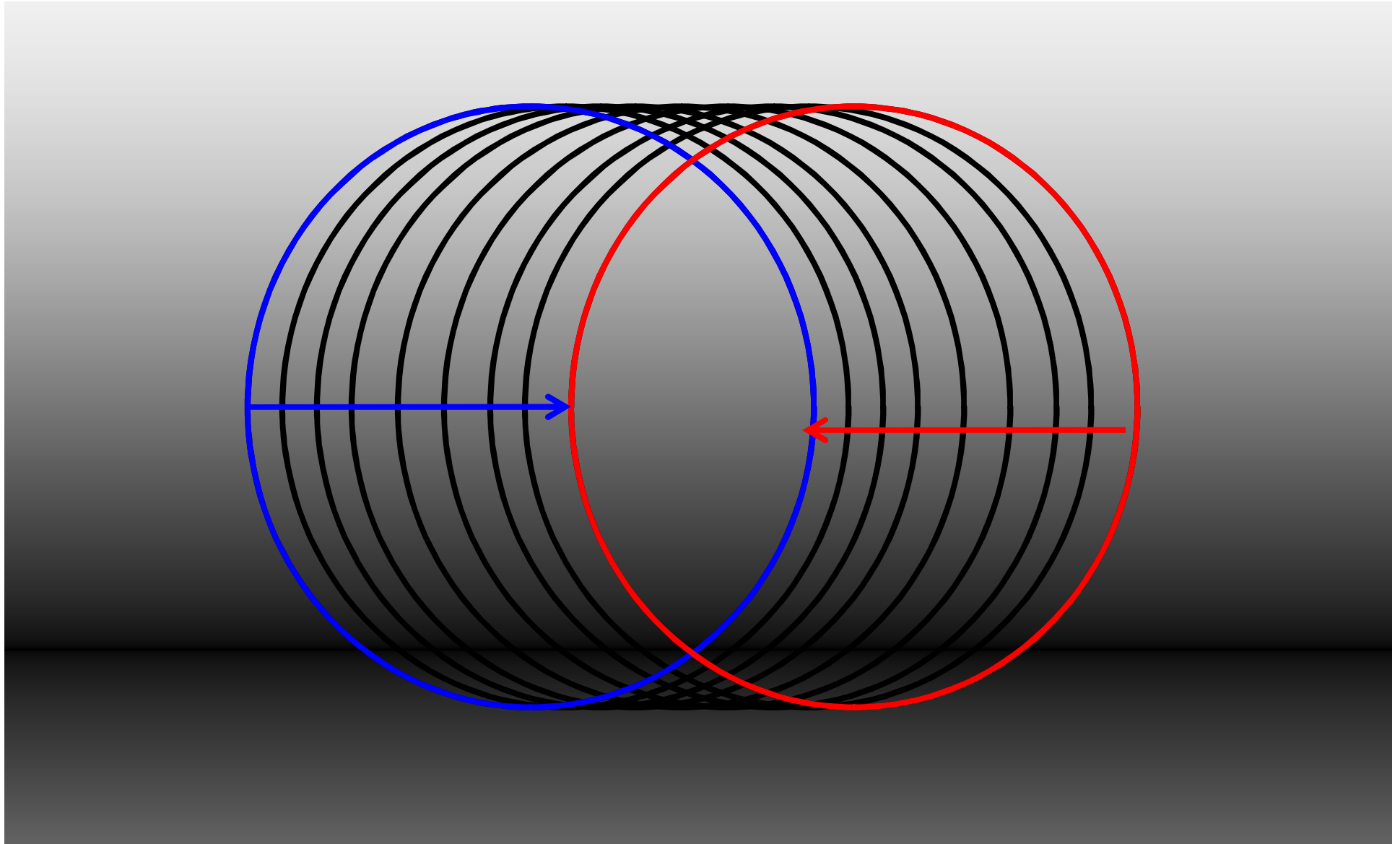
1. Membatasi penyelesaian problem dengan asumsi yang tidak perlu
2. Stereotyping: Berpikir konvensional
3. Terlalu banyak informasi



Perspektif

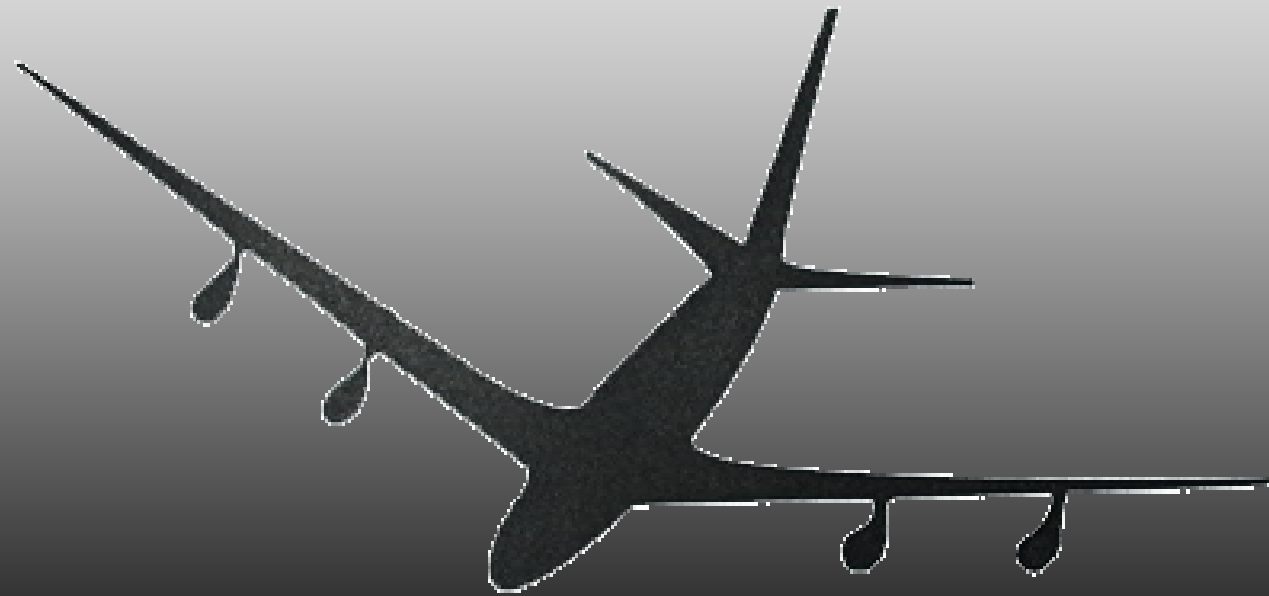


# Perspektif



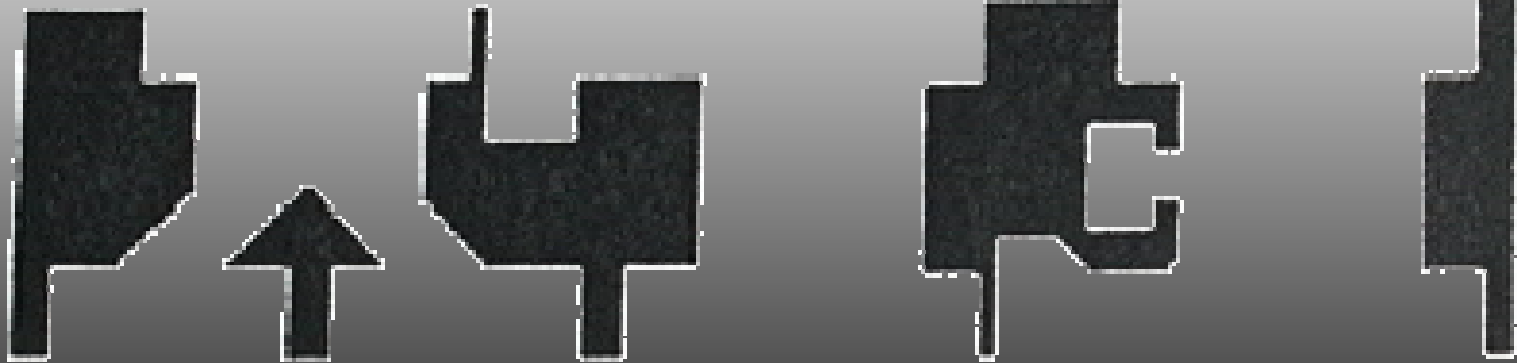
A F C D E F U K P Q C C  
L O V E T L U I P K B O  
X U Q S P M I D J Q C U  
A F O D A G U S P M D R  
E F C G E N I H T Q C A  
M Z P R T F A M I L Y G  
A F C D E X U H P Q C E  
K N O W L E D G E F Y I  
A F G D E F U H P Q C Z

# Perspektif





# Perspektif





# APAKAH YANG ANDA LIHAT?



Apakah Anda melihat "gelas setengah **kosong**?"

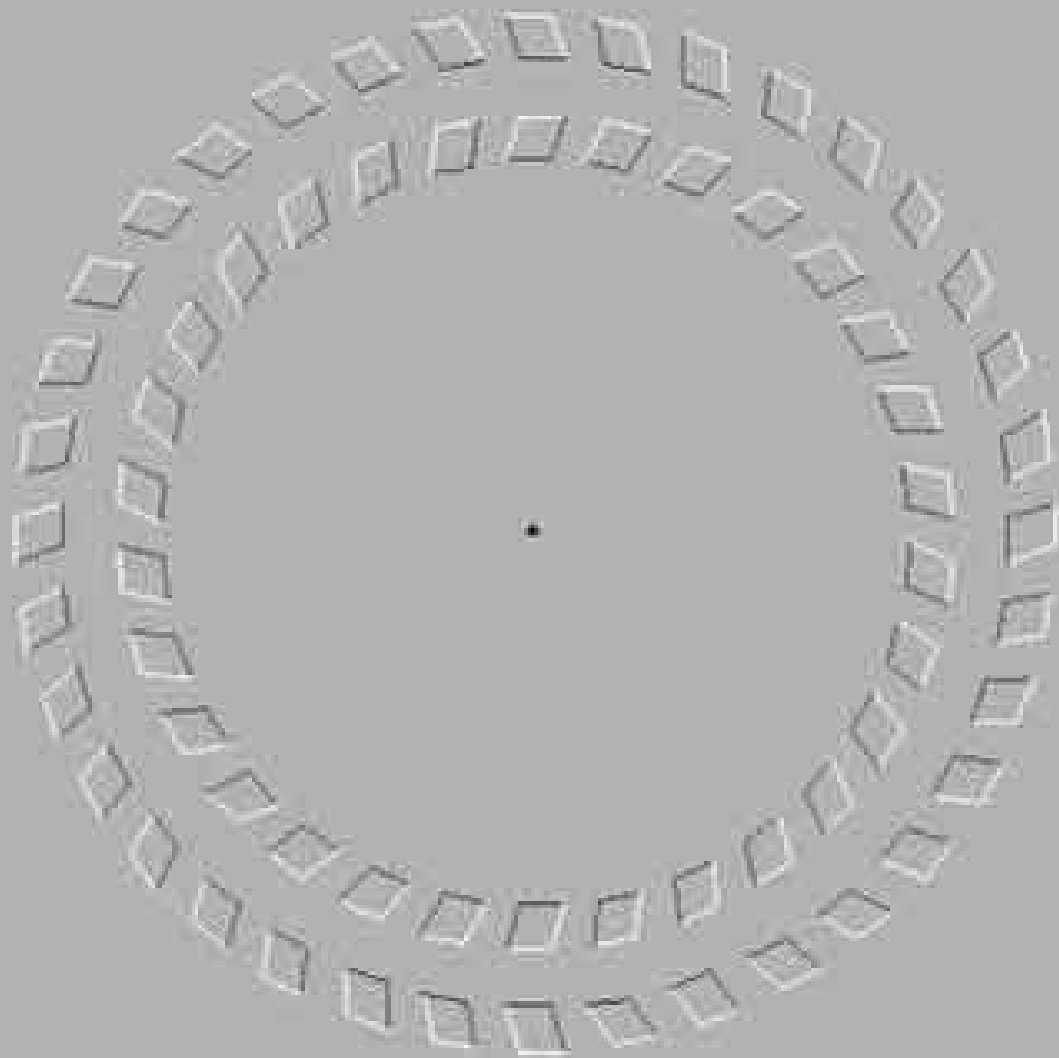
Atau Anda melihat "gelas setengah **penuh**?"

# Melihat Dengan Sudut Pandang Baru

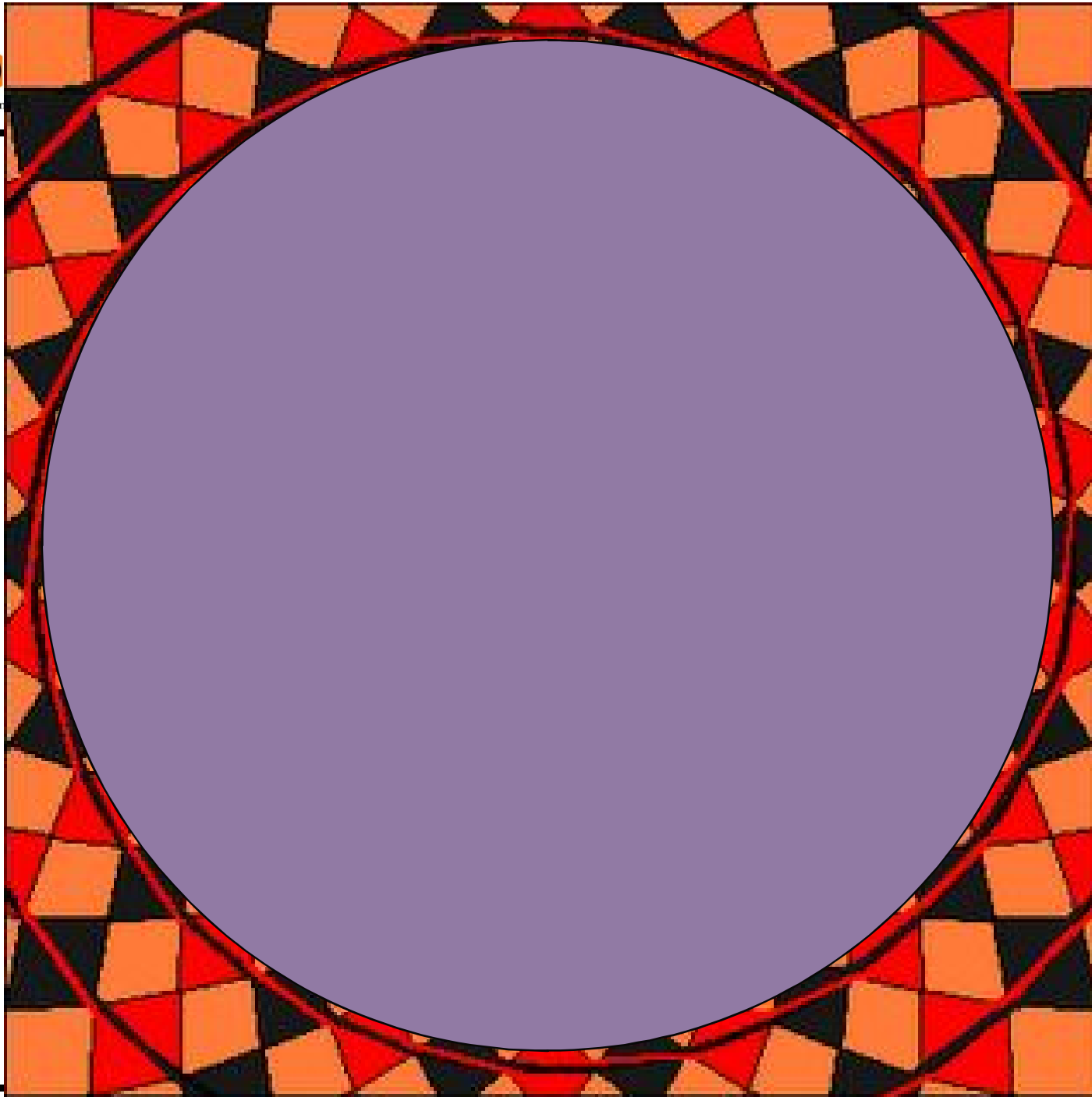
Sebenarnya masalah yang kita hadapi tidak berubah, tetapi yang kita ubah adalah cara kita dalam memandang masalah tersebut melalui pola pikir positif.

Misal : memandang kegagalan sebagai sukses yang tertunda, bukan kegagalan sebagai alasan untuk frustrasi berat.

Video beer

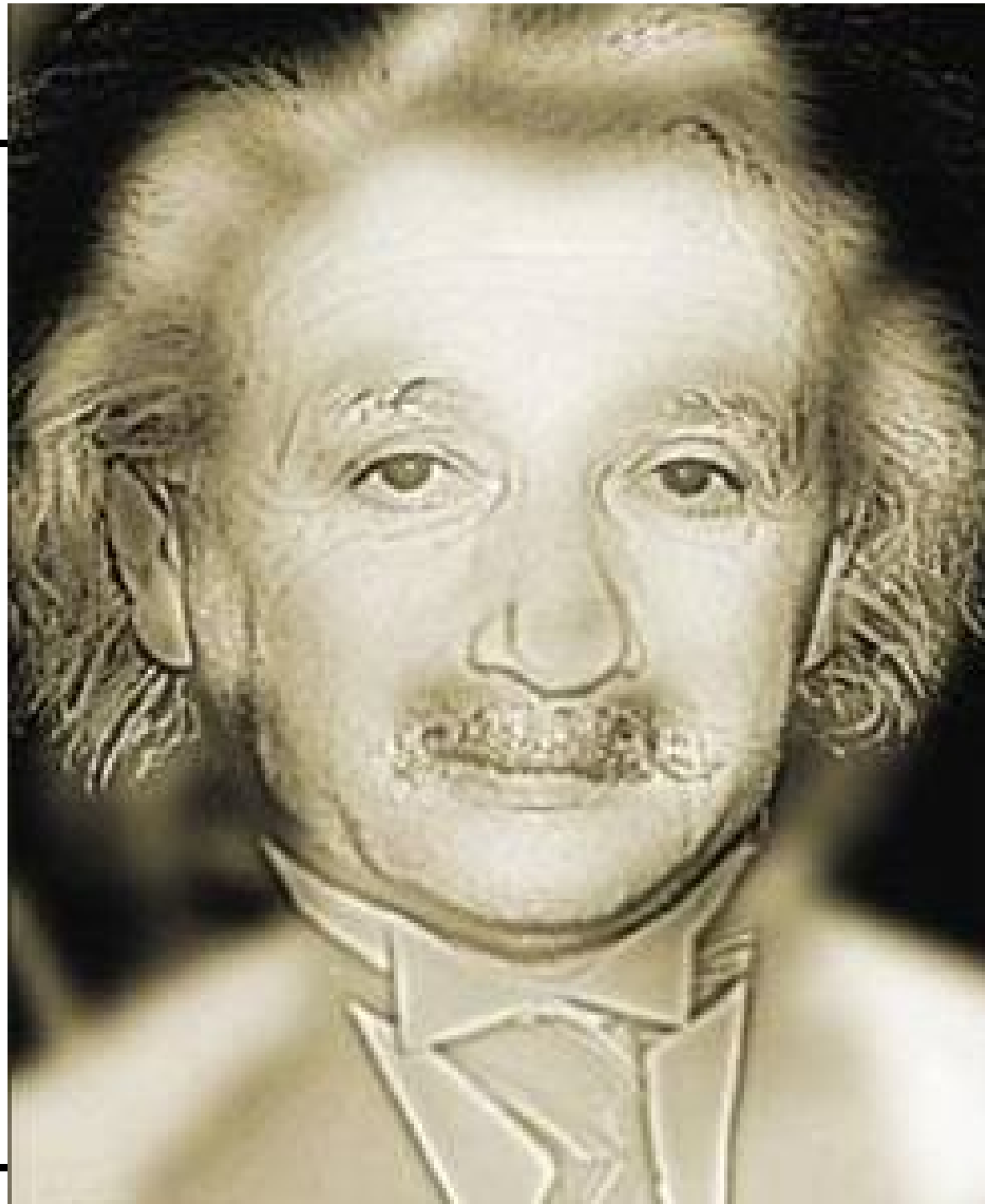


FOCUS ON THE DOT IN THE CENTRE AND MOVE YOU HEAD BACKWARDS AND FORWARDS  
WEIRD HEY





PT Little Bee Edutainment





PT Little Bee Eduainment

---

---



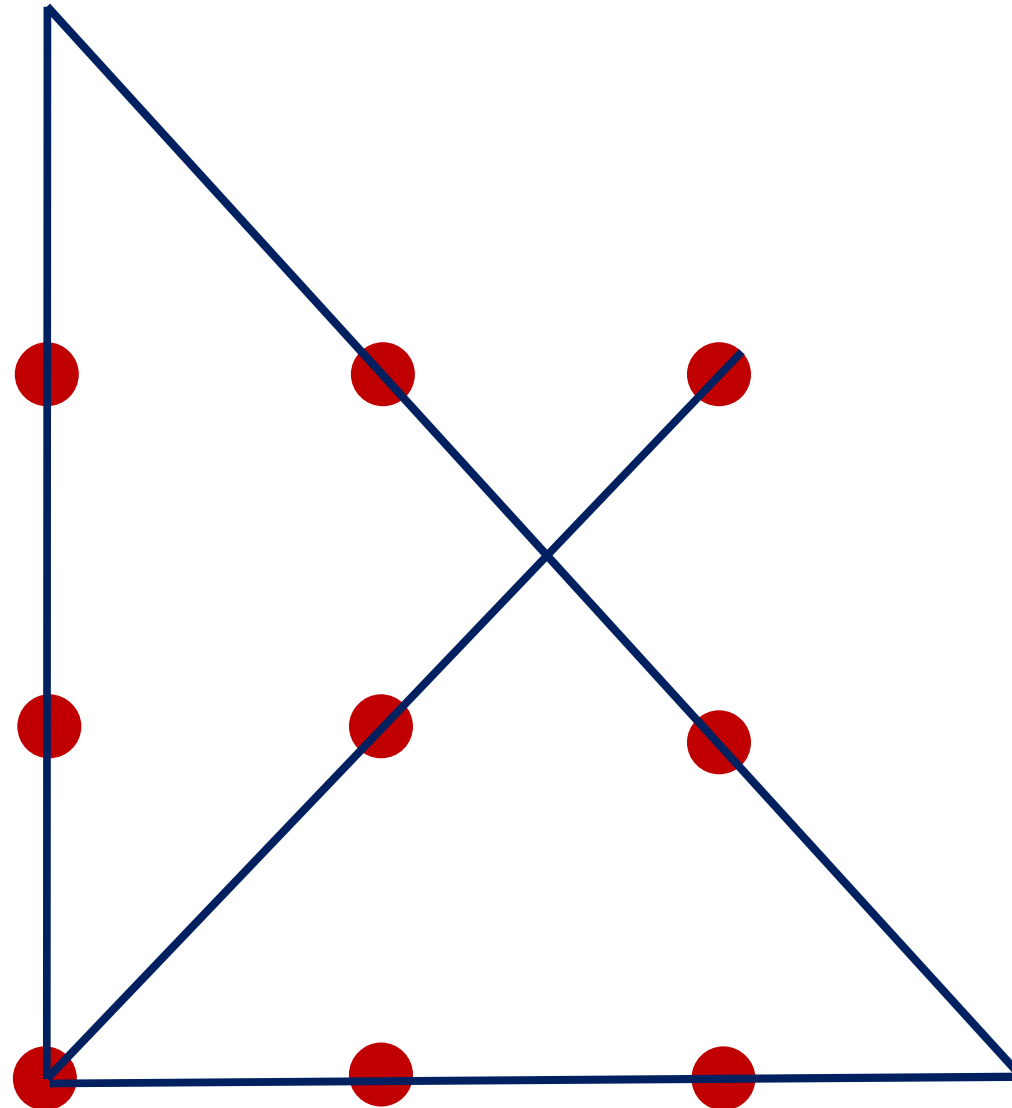




Think Outside the box...



Hubungkan 9 titik dibawah ini dengan 4 garis tanpa mengangkat pena Anda dari titik ketitik!



# Berpikir Kreatif

- Melihat dengan sudut pandang baru
- Menemukan hubungan baru
- Membentuk kombinasi baru

Pemikir Kreatif Selalu Bertanya:

SCUMPS

**Shape**

**Color**

**Use**

**Material**

**Part**

**Size**

# "SCUMPS"

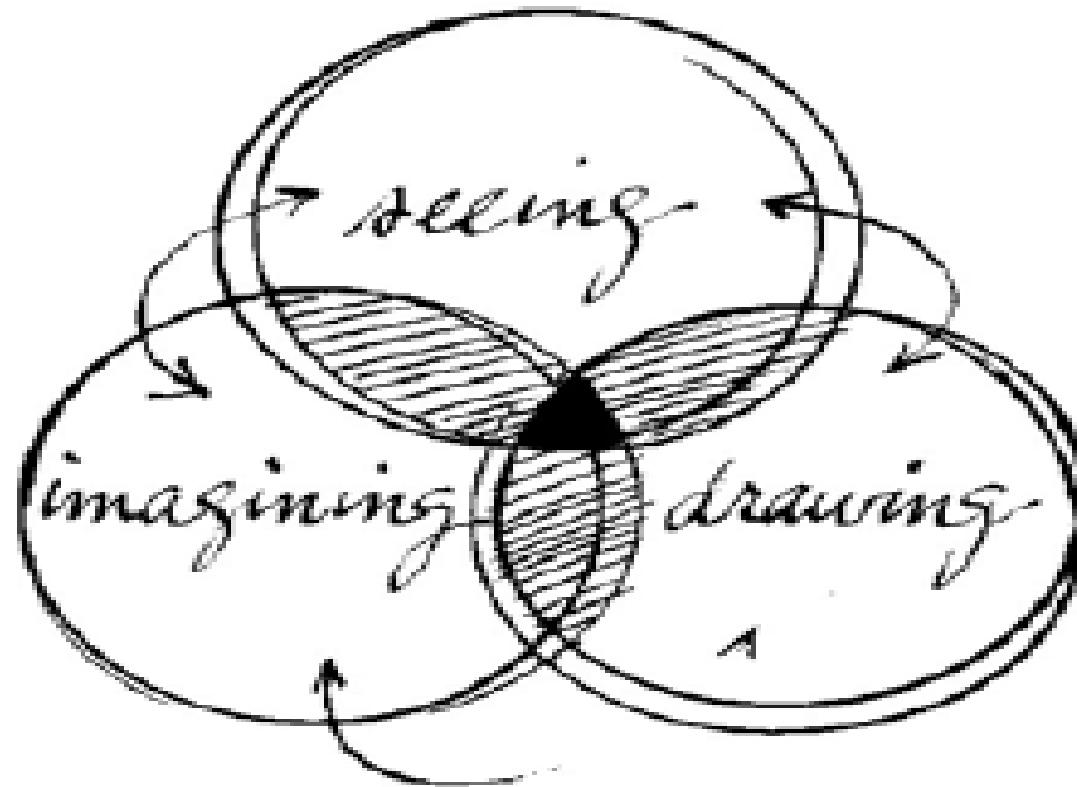


- **Tomat dan Kentang Langsung Di Satu Pohon!**

# Teknik "CREATE"

1. Membuat **COMBINASI** baru
2. Menggunakan Input yang **RANDOM**
3. Membuat **ELIMINASI**
4. Menggunakan **ALTERNATIF**
5. Mencoba Cara Pikir **Terbalik**
6. Kasus **Ekstrim**

# Teknik Visual Thinking



[www.howstuffworks.com](http://www.howstuffworks.com)

**ATM = Amati, Tiru, Modifikasi**

Seberapa  
Kreatifkah Anda ???

**KUESIONER**



# Tips Meningkatkan Kreativitas

1. Tingkatkan penggunaan otak kanan
2. Visualisasi tujuan Anda,
3. Mendengarkan musik,
4. Berolahraga
5. Biasakan berpikir **berbeda**

# Quotation

“Kreatifitas terdiri dari 1 persen inspirasi dan 99 persen kerja keras.”

- Thomas Alfa Edison

# Tes Kreatifitas

Jawablah pertanyaan ini dengan tingkat kesetujuan Anda:

SS: Sangat Setuju

S: Setuju

R: Ragu-ragu

TS: Tidak Setuju

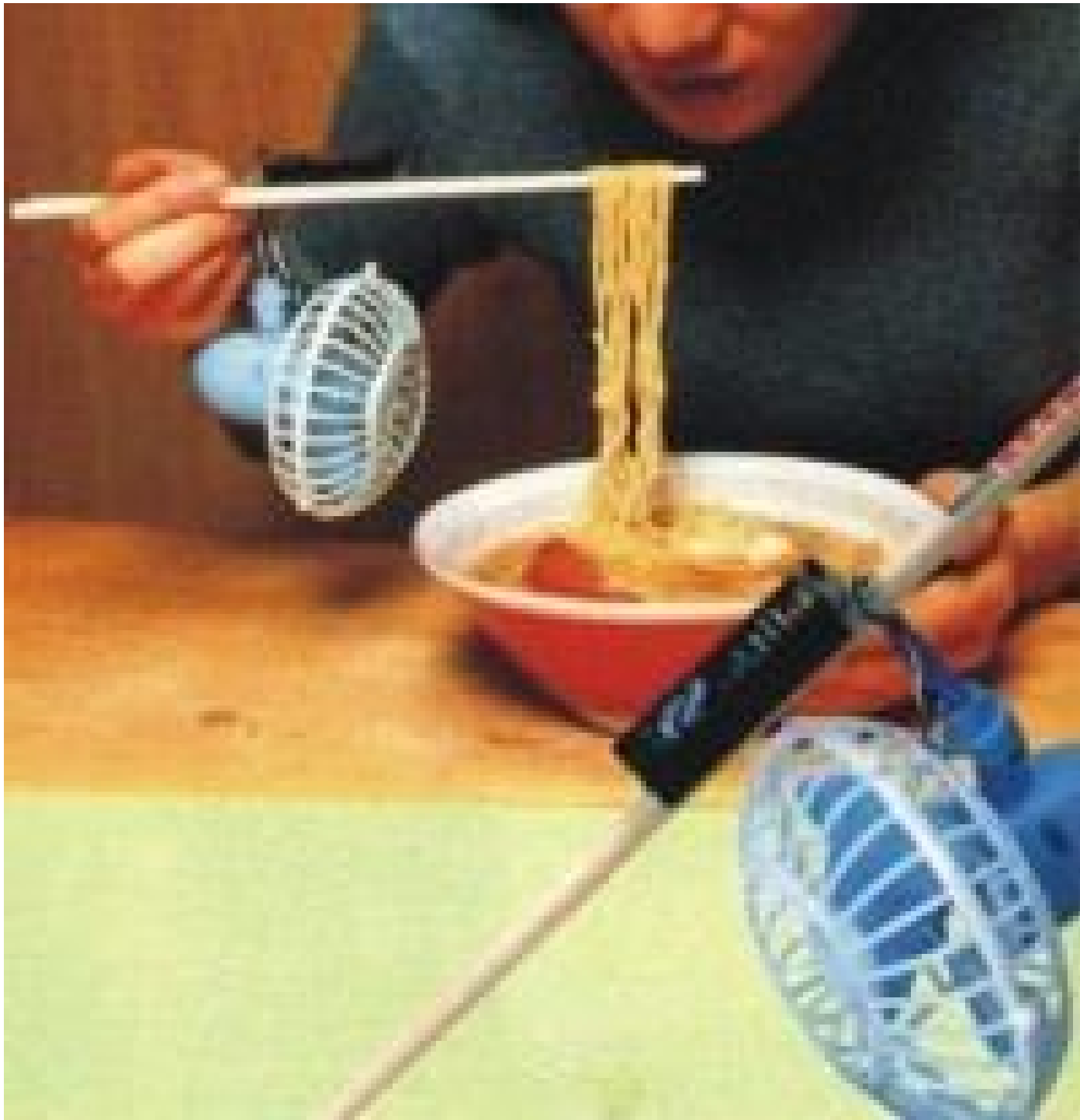
STS: Sangat Tidak Setuju

# Pernyataan

Hanyalah membuang waktu bila menanyakan sesuatu yang saya tahu tidak ada harapan untuk memperoleh jawaban

**SS, S, R, TS, STS**







88 —  
89 —  
90 —  
91 —  
92 —

95

98 —  
99 —  
100 —  
101 —  
102 —  
103 —  
104

107  
108  
109  
110  
111
















Neng.... abang seneng kita bisa berduaan disini. Tapi... dari tadi kita cuma rangkulan doang...! Ehmm... kapan nich kita bisa...( #\*!&\$^\$ )\_(@~) Aye ude kagak tahan...!!!

Sama bang, aye juga udah kagak tahan nich ! Aye sebel banget, tuh MONYET di belakang kita ngeliatin kita mulu sich..!



**Garansi Kececewaan**

**Bila** anda ga' puas dengan sajian menu kami  
**Maka** mintalah ditukar/diganti  
**misalnya** sambel keasinan, kurang pedas, gak enak, minum kurang manis, gelas bau sabun, lauk gosong, dll.

salam pedas abis! Mr. Huch-huch (0811661600)















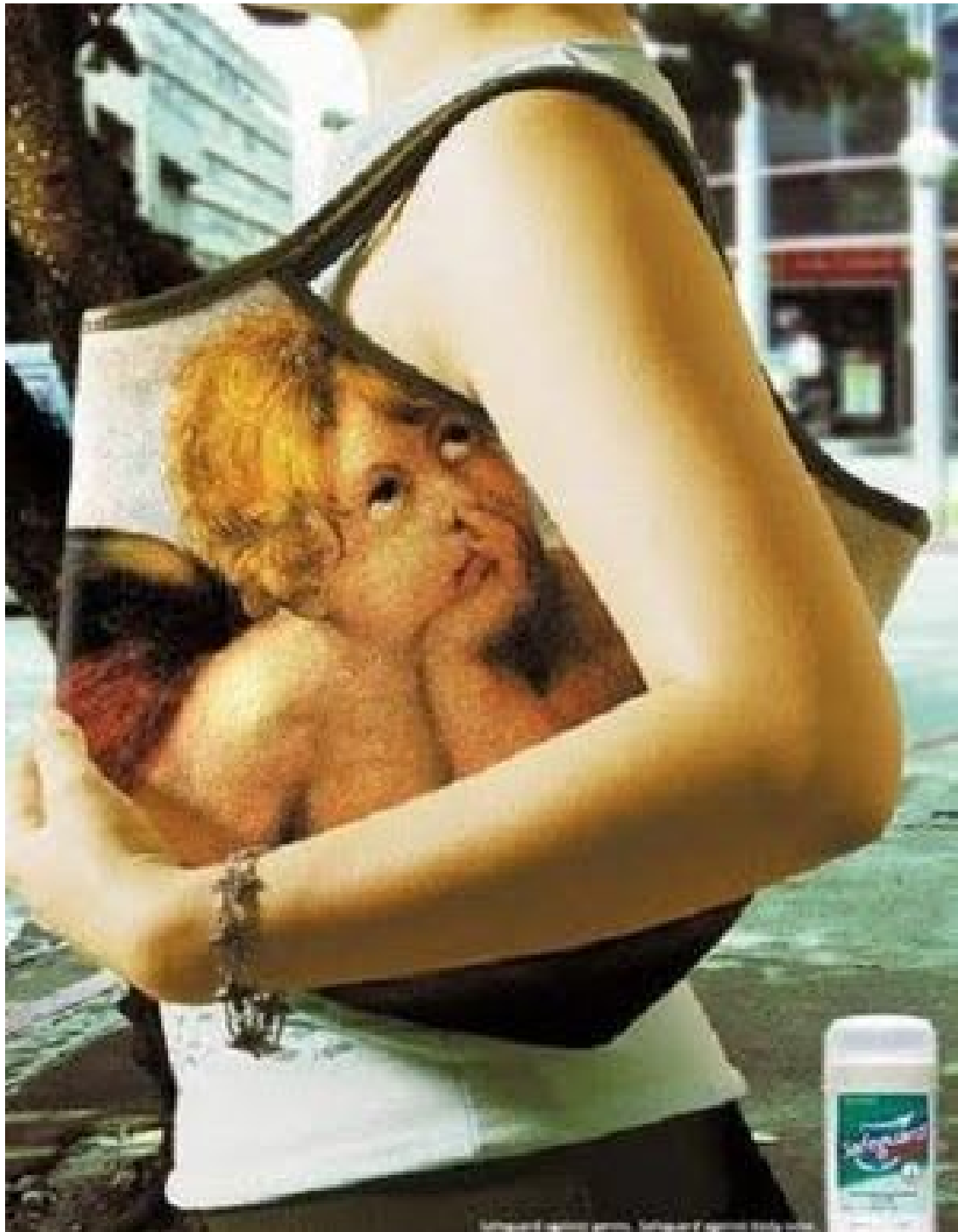




**NOSE HAIR TRIMMER**  
SAFETY CUTTING SYSTEM

FOTOLUTU, FLOGSPOT.COM

WWW.WEBBANKING.COM







FotoLutu.blogspot.com

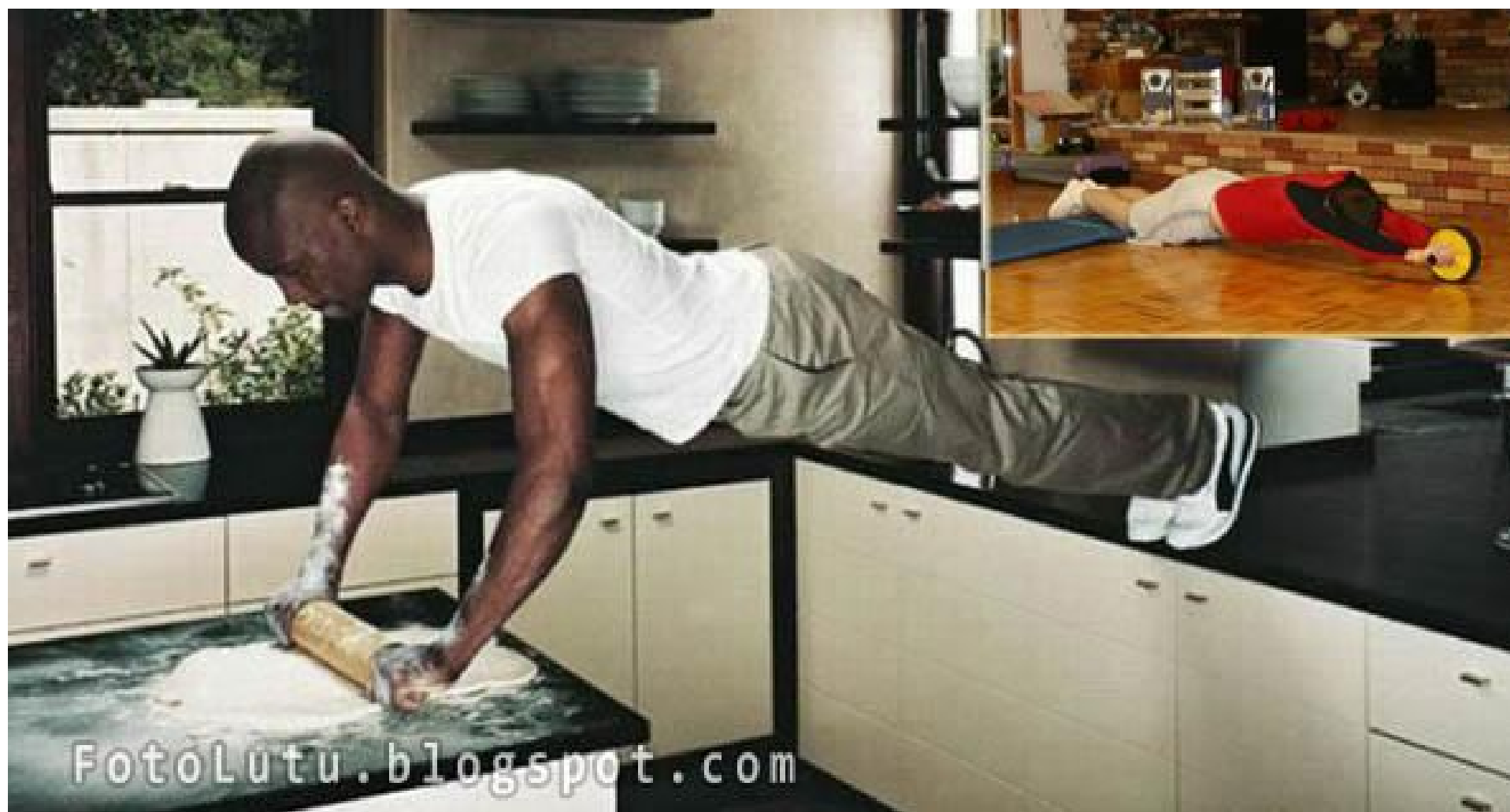


*Jika Mencintaimu adalah  
suatu kesalahan*



*Maka, aku tidak ingin  
menjadi benar*

yang so sweet hanya ada di [FotoLutu.blogspot.com](http://FotoLutu.blogspot.com)



FotoLutu.blogspot.com


MASA LALU

MASALAh LU

MA s , SALAh LU

[FotoLutu.blogspot.com](http://FotoLutu.blogspot.com)





Bunda, kenapa  
sih kita ini  
ditakdirkan jadi  
mahluk yang  
lebih jelek dari  
manusia?

Ngga juga, Nak,  
tuh manusia yang  
lagi ngeliatin foto  
kita ternyata ngga  
lebih cakep dari  
kita



# BCA

## BAKSO CAK AGUS

- Tongseny
- Gule
- Sop Kambing

- Bakso Sapi
- Soto Sapi
- Soto Bakso

- Nasi Goreng
- Aneka Minuman
- Aneka Juice

No. 021-88888888

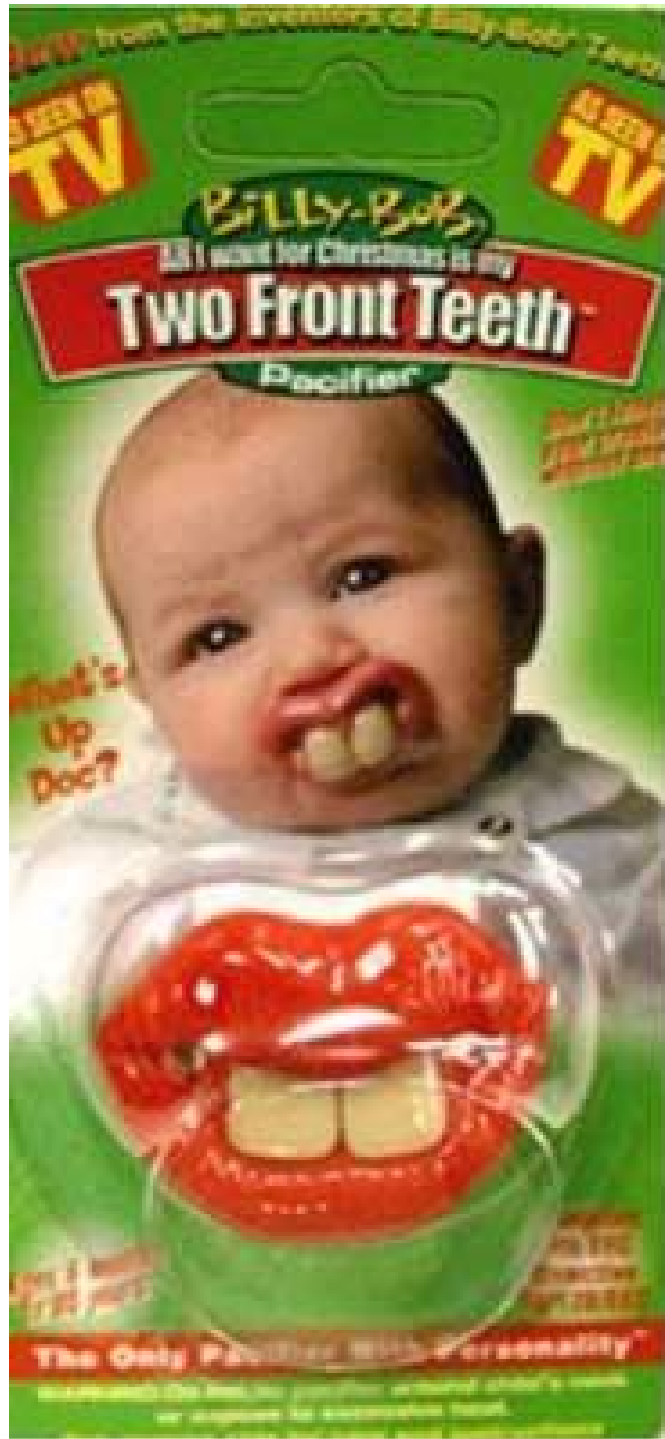


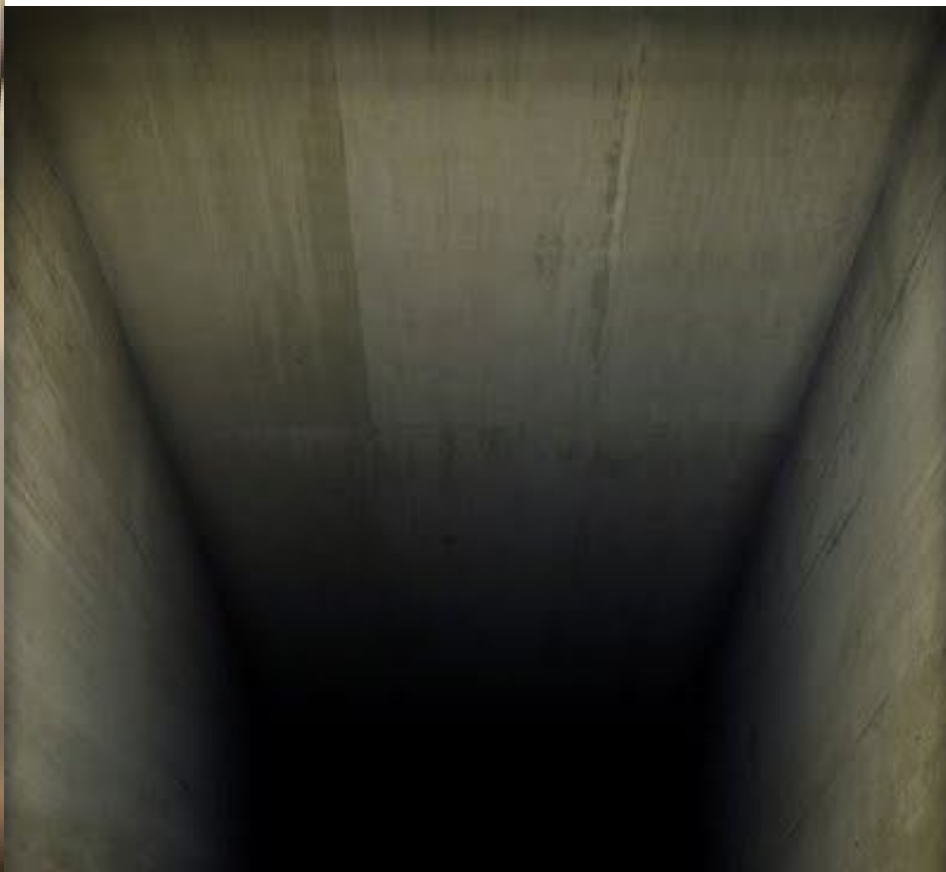




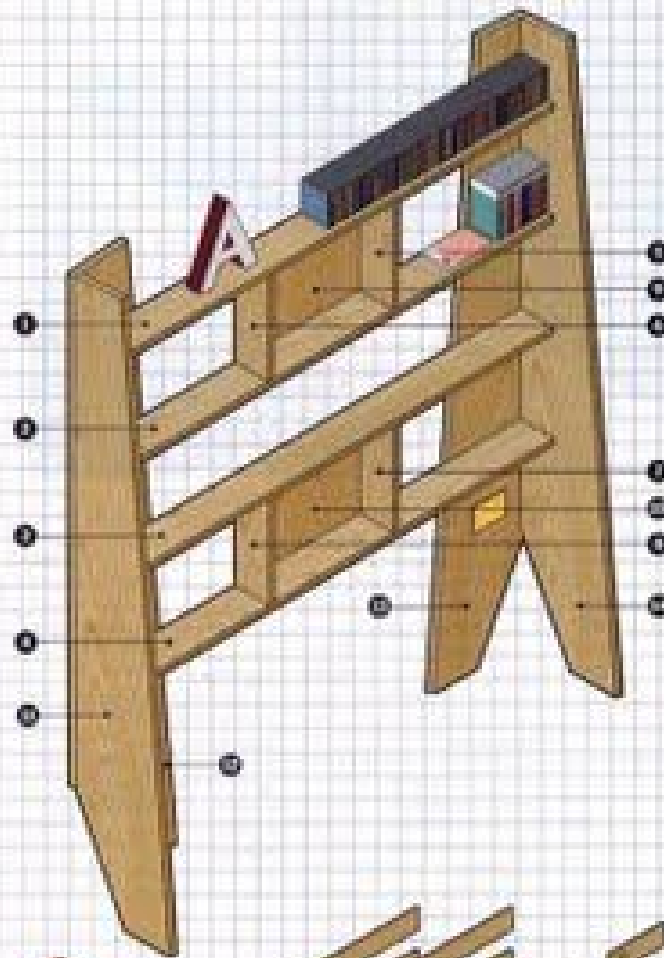












### Designer

William Warren, UK

### Object

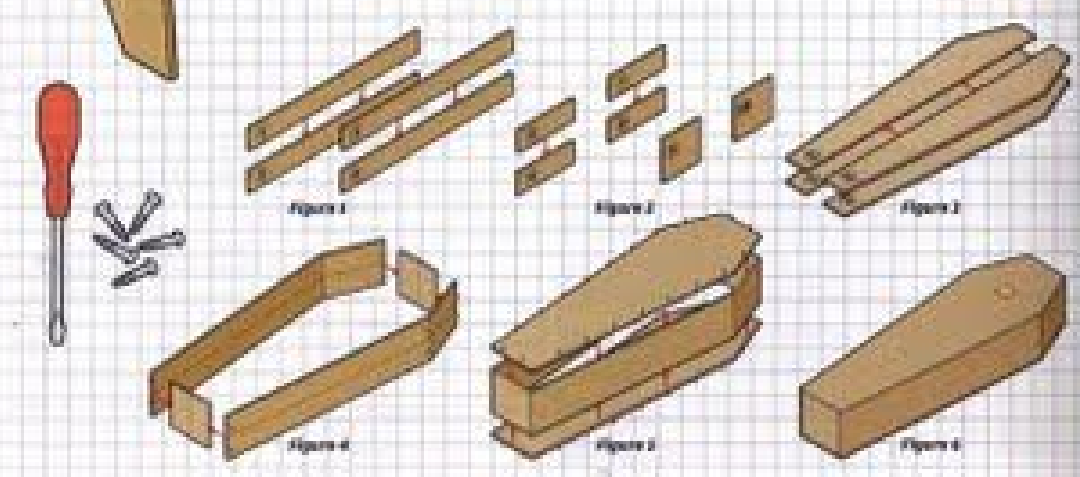
It may be a little morbid, but for our last ever flat-packed feature, Steve 'Shelves For Life' Warren showcases a product that, when your time arrives, the shelves can be taken apart and reassembled as a coffin. The brass plate that tells the story about this transformation can even be flipped over and your name inscribed. As Warren explains, "The shelves simply have the potential to be a coffin in the future. We're all going to die and we will all need a coffin, so why not make your coffin from something you've owned and loved for years and save your beloved family having to choose one that you've used at an already difficult time?"

### Background

Warren runs a furniture and product design studio in London. He produces and sells "Shelves for Life" himself, since, and also works for manufacturers like Habitat, Purves & Purves and Ikea in Japan.

### Contact

[www.williamwarren.co.uk](http://www.williamwarren.co.uk)









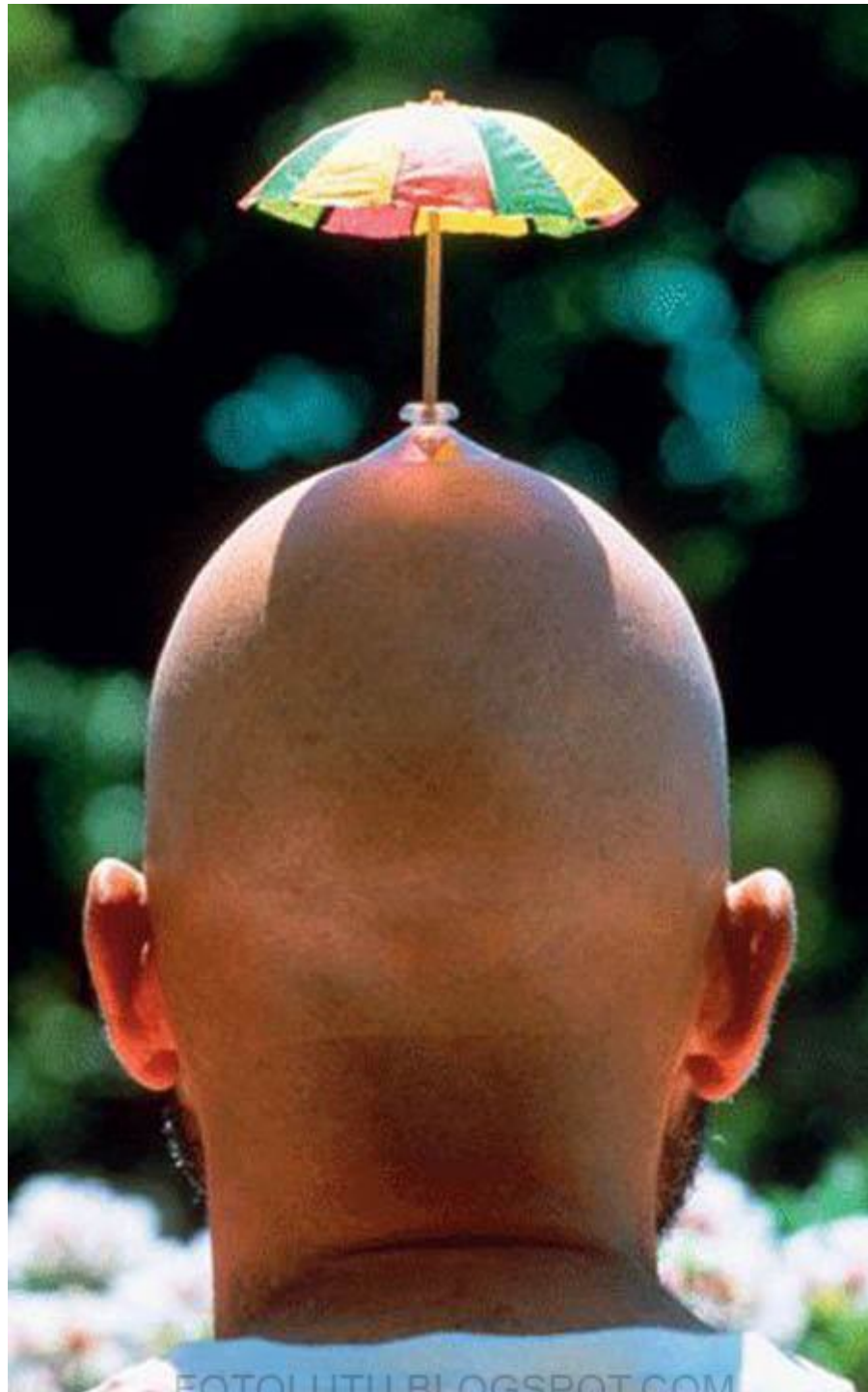














kayaknya  
kita salah  
tempat

nasib

FOTOLUTU.BLOGSPOT.COM



Tempat makan yg lucu dan seru di  
Makasar..namanya Rumah Makan Muda..





- Demi iPhone 4S, Rela Antre Berhari-hari
- **iPhone 4S laris manis diserbu peminatnya di seluruh dunia.**

Ide Kreatif + Penerimaan Pasar = Inovasi



*The Future of Screen Technology*

an open innovation concept video

