



MODUL
Kewirausahaan

untuk Program Strata 1

PROF. RHENALD KASALI, PH.D.
Universitas Indonesia

IR. ARMAN HAKIM NASUTION, M.ENG.
Institut Teknologi Sepuluh November

BOYKE R. PURNOMO, S.E., M.M.
Universitas Gadjah Mada

AGUSTINA CIPTARAHAYU, S.T., M.B.A.

DWI LARSO, PH.D.

ISTI RAAFALDINI MIRZANTI, S.SI., M.M.

SONNY RUSTIADI, S.E., M.B.A.
CIEL-SBM Institut Teknologi Bandung

DR. IR. HENY KUSWANTI DARYANTO, M. EC.
Institut Pertanian Bogor

ASEP MULYANA, S.E., M.C.E.
Universitas Padjadjaran

Bab 3

Berpikir Kreatif

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari bab ini, calon wirausaha diharapkan:

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

Game 1: Planet Venus

Petunjuk untuk mahasiswa

Pada permainan ini, seluruh mahasiswa wajib berpartisipasi dan kelas akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang. Siapkanlah alat tulis dan dua lembar kertas polos ukuran folio atau A4.

Bergembiralah karena Saudara-Saudara semua telah terpilih untuk menjadi astronaut pertama yang akan menuju Planet Venus. Saudara adalah mahasiswa pilihan yang luar biasa. Maka, layaklah kita menerawang luar angkasa, melihat jagat raya, dan menyaksikan betapa agungnya ciptaan Tuhan.

Planet ini letaknya sangat jauh dan membutuhkan perjalanan kira-kira seminggu. Kita akan berangkat menggunakan pesawat ulang alik yang memiliki kecepatan yang pesawatnya belum pernah dilihat sebelumnya. Selanjutnya, instruktur Anda akan menjelaskan cara mengikuti permainan istimewa ini. Siapkan diri Anda, kertas polos dua lembar, alat tulis (sebaiknya pensil), dan berkonsentrasilah. Dengarkan baik-baik instruksi dari instruktur Anda.

SELAMAT BERTUGAS, KEMBANGKAN TERUS DAYA KREASIMU!

Pendahuluan

Apa yang dapat Saudara pelajari dari game 1 di atas?

Benar! Bagi seorang wirausaha, kreativitas adalah modal yang sangat penting. Sebagai wirausaha, sudah pasti Anda akan menghadapi medan persaingan yang ketat. Itu sebabnya Anda harus benar-benar kreatif dan tidak mudah mati akal. Tanpa kreativitas, Anda terpaksa oleh *constraint*. Dengan kreativitas, Anda mampu keluar, melihat, dan menangkap peluang. Tanpa kekuatan membongkar belenggu-belenggu itu, Anda tak akan bisa *survive*, tidak bisa beradaptasi mengarungi dunia yang selalu berubah.

Dalam situasi itu, Anda dituntut cerdas menghadapi berbagai tekanan dan serangan. Kreativitas menjadi sangat penting karena:

1. Wirausaha yang kreatif dapat meluncurkan produk yang belum pernah dibuat di pasar. Anda bisa memecahkan masalah yang dihadapi masyarakat dengan memperkenalkan produk atau jasa baru yang terus-menerus diperbarui. Anda tidak harus menjadi penemu (*inventor*), tetapi sebagai wirausaha, Anda menjembati penemu itu dengan pasar. Anda memberi arahan pada para penemu dan Anda mengemasnya sebagai produk komersial yang harganya terjangkau dan menjadikannya bisa digemari konsumen.
2. Dengan menjadi manusia yang kreatif, Anda bukanlah peniru, melainkan pemimpin. Pemimpin pasar adalah orang yang disegani dan selalu menjadi *benchmark*. *Brand* Anda akan menjadi sangat kuat dan menjadi *legend*. Anda bisa saja ditiru orang lain, tetapi peniru tidak bisa membuat sesuatu yang lebih bagus dari sang pelopor.
3. *First mover advantage*. Dengan menjadi manusia yang kreatif, Anda akan memiliki keunggulan sebagai *the first mover*. Mereka yang merintis akan menjadi *market leader* dan selalu siap dengan gagasan-gagasan baru.
4. Persaingan akan membuat jalan yang dilewati seorang wirausaha menjadi semakin sempit dan banyak jalan yang semula terbuka lebar, kelak akan ditutup oleh pesaing-pesaing baru. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas. Kreativitas juga berarti mencari cara atau jalan keluar baru, membuka terobosan-terobosan, dan menciptakan perbedaan-perbedaan yang menonjol dan disukai pasar.
5. Risiko adalah bagian dari kehidupan seorang wirausaha sehari-hari. Risiko itu berujung pada aspek finansial yang dapat mematikan usaha, yang tidak bisa diatasi, bahkan dapat merusak reputasi dan kepercayaan terhadap diri Anda. Hanya manusia kreatif yang dapat lolos dari bencana dan kerugian. Kreativitas membuat Anda mampu menembus pintu-pintu baja kesulitan.
6. Kreativitas menghubungkan titik-titik yang terpisah dan terisolasi. Orang yang kreatif mampu menyatukan "mozaik" yang menjadi sebuah kode rahasia yang mengandung arti untuk membuka pintu rahasia kesulitan.

Kreativitas itu selalu beranjak dari sebuah ide yang muncul dari pengamatan terhadap keadaan sehari-hari di sekeliling kita. Misalnya saja, pada awal 1980-an, ada seorang mantan pegawai PT Pertamina yang melihat banyak orang asing yang tidak berani minum dari air keran di hotel-hotel di Indonesia. Padahal di luar negeri, air keran bisa langsung diminum. Mereka merasa air kita tidak higienis dan mengandung banyak bakteri yang mematikan.

Setelah pensiun dari PT Pertamina, orang ini, yaitu Tirta Oetomo, segera membangun usaha air yang layak diminum dalam kemasan. Sasaran awalnya adalah orang-orang asing yang berkunjung ke Indonesia. Kelak, air mineral dalam kemasan buatannya dikenal sebagai air minum dalam kemasan terbesar di Indonesia, yaitu Aqua. Dengan kreativitasnya, Aqua berhasil menggantikan ceret-ceret yang biasa dipakai di rumah-rumah, dan konsumen dapat langsung mengonsumsi tanpa harus memasaknya terlebih dahulu. Aqua sekarang telah tumbuh menjadi perusahaan besar dan ratusan merek sejenis beredar di pasar. Semua itu dimulai dari manusia kreatif yang melihat celah di pasar dan mau mengomersialisasikannya dan menanam risiko.

Orang Dewasa yang Tidak Kreatif

Disadari atau tidak, sejak lahir, manusia sudah dibekali modal yang jauh lebih penting dari sekadar uang, yaitu otak. Dengan modal tersebut, kita dapat berpikir, bertindak, dan menyelesaikan masalah jauh lebih baik dari mesin atau makhluk hidup lainnya. Dengan otak yang sehat, kita dapat berpikir kreatif sehingga timbul gagasan-gagasan dan terobosan-terobosan usaha yang inovatif.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa pada masa kanak-kanak kita jauh lebih kreatif dibandingkan saat dewasa. Saat kita berusia 5 tahun, kebanyakan dari kita mempunyai tingkat kreativitas sebesar 96,5%. Pada saat itu, kita bertanya lebih banyak lima kali daripada orang dewasa. Pada usia 17 tahun, manusia mengalami penurunan tingkat kreativitas sehingga potensinya tinggal sekitar 86%. Dan pada saat berumur 30 tahun, secara rata-rata tingkat kreativitas kita tinggal 40%.

Penurunan tingkat kreativitas sejalan dengan makin lanjutnya usia seseorang disebabkan oleh hubungan antara intensitas eksperimen dengan keinginan mencari aman. Semakin tua, langkah-langkah dan keinginan bereksperimen seseorang menjadi semakin rendah. Ini berarti, semakin tua, manusia semakin cenderung menghindari risiko dan ingin menjalani hal-hal yang aman saja (*status quo*).

Game 2: Merangkai Kata-kata

Sekarang, mari kita berlatih sekali lagi. Anda sudah belajar dari *game* pertama (Planet Venus) bahwa DNA kreatif Anda telah terbelenggu. *Game* itu memberikan pelajaran bahwa dalam proses pendewasaan, Anda telah berubah menjadi tidak kreatif, dan sekarang Anda sudah mulai

membebasikan belenggu-belenggu itu. Marilah kita kukuhkan terus, perbaiki DNA kreativitas Anda dengan permainan berikut ini.

Instruktur Anda akan membagi-bagikan kartu abjad. Siapkan selembar kertas, dan alat tulis. Bagikan diri Anda ke dalam kelompok-kelompok antara 6-8 orang per kelompok.

Kembangkanlah daya kreativitas Anda. Jangan cepat berhenti. Terus berpikir karena *creative thinking* tidak lain adalah *thinking*. Maka aktifkanlah simpul-simpul berpikir Anda.

SELAMAT BERAKTIVITAS DAN NIKMATI PERMAINAN INI!

Pembuka Pintu Kesulitan

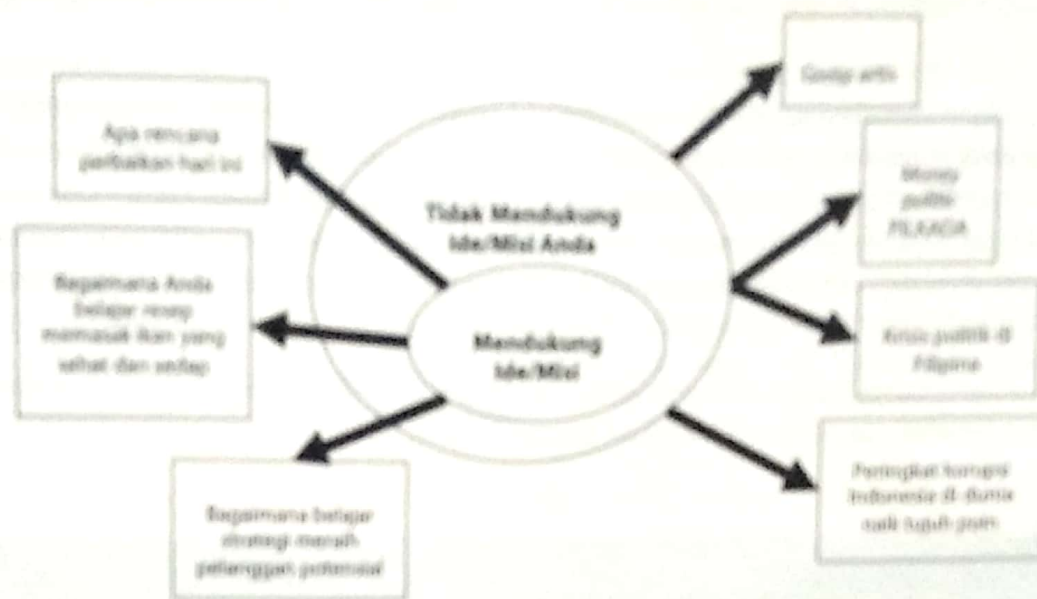
Dalam bukunya yang berjudul *Toward a Theory of Instruction*, Bruner mendefinisikan kreativitas sebagai "kejutan yang efektif." Bisa diduga hasil dari proses kreativitas adalah sesuatu (bisa produk atau gagasan) yang mengejutkan. Misalnya karena baru, belum pernah ada, belum pernah terpikirkan, unik, dan sebagainya. Karena terkejut itulah, pasar bisa sangat menaruh perhatian, berpikir, atau menolak (karena belum terbiasa).

Newel, Shaw, dan Simon dalam penelitian ilmiah yang berjudul *The Process of Creative Thinking* membagi suatu kreativitas ke dalam tiga unsur, yaitu melihat dengan sudut pandang (perspektif) yang baru, menemukan hubungan baru, atau membentuk kombinasi baru dari objek, konsep, atau fenomena.

Ide yang ideal dan bermanfaat adalah pikiran yang terarah pada **invensi** (pengembangan gagasan), **inovasi** (mengubah gagasan menjadi produk), dan **paten** (proteksi produk). Dengan paten, seorang wirausaha dapat mencegah masuknya pendatang-pendatang baru secara ilegal dalam kurun waktu tertentu.

Pada tahapan penumbuhan ide, otak kanan kitalah yang paling berperan. Ingatkah bahwa kadang-kadang kita mendapatkan "ide" pada saat sedang melamun atau saat sedang melakukan ritual pribadi tertentu. Secara teoretis, timbulnya ide pada saat bersantai dikarenakan Anda telah melepaskan pengendalian otak kiri Anda dan mengalihkannya pada otak kanan sebagaimana kasus penemuan berat jenis oleh Archimedes saat dia berendam di bak mandinya seorang diri.

Pemunculan ide sebagai jiwa dari kreativitas membutuhkan suatu fokus pemikiran konsentrasi. Dengan fokus dan konsentrasi, Anda dengan cepat **memilah** dan **memilih** mana informasi dan aktivitas yang mendukung "ide Anda" dan mana yang tidak. Misalnya, Anda sedang merintis bisnis rumah makan ikan bakar, maka hal-hal yang mendukung dan yang tidak mendukung misi Anda dapat digambarkan sebagai berikut



Pentingnya memfokuskan pikiran pada ide tertentu dapat disimpulkan dari pandangan orang paling kreatif, Leonardo da Vinci, filsuf dan pelukis terkenal, "Ruang yang kecil mengontrol pikiran kita, sedangkan ruang yang luas hanya akan membingungkan kita." Jelaslah, gagasan yang terlalu luas perlu dikurcikan, dan usaha yang terlalu luas membuat Anda tidak fokus perlu dikecilkan agar Anda bisa fokus dan berkonsentrasi.

Dengan memfokuskan diri pada hal-hal yang mendukung serta mengabaikan semua yang tidak mendukung, ide yang Anda gagas tersebut akan dapat berkembang dan mampu menghasilkan "nilai ekonomis."

Hambatan Kreativitas

Sebagai manusia, Anda adalah ciptaan Tuhan yang unik. Perhatikanlah tidak ada dua orang manusia yang 100% sama, sekalipun mereka kembar. Dalam ilmu ekonomi, segala keunikan mempunyai nilai ekonomis yang dapat dibentuk menjadi sesuatu yang berharga sesuai fitrah keunikan Anda masing-masing, atau menghasilkan kesejahteraan. Dengan kata lain, bila Anda punya bakat seni lukis yang tinggi, maka bertukarlah diri Anda menjadi pelukis yang andal, bukan menjadi dokter yang biasa-biasa saja. Bila Anda berbakat menjadi dokter, maka jadilah dokter yang terkenal, dan janganlah menjadi pelukis yang biasa-biasa saja karena bakat Anda di bidang melukis kurang.

Kesalahan terbesar yang dilakukan banyak para sarjana dalam berkarier adalah ketidaktahuan dan keengganan dalam menggali dan memahami keunikan diri sendiri, serta ketidakmampuan dalam mengatasi hambatan berkreasi. Akibatnya, mereka memilih hidup yang biasa-biasa saja dan datar.

Mereka terbelenggu oleh apa yang mereka dapatkan dengan sulit daripada mengenali potensinya sendiri.

Banyak orang merasa tidak kreatif dan menyalahkan pekerjaannya tidak sesuai dengan bakatnya. Ada juga yang mengacaukan keadaan yang tidak mendukung untuk melakukan kreativitas. Atau selalu menyalahkan "Si Bos" yang tidak memberikan ruang gerak bagi dirinya. Apa pun alasannya, manusia yang tidak kreatif selalu melakukan hal yang sama berulang-ulang, cenderung menghindari risiko. Ingatlah, alasan hanya dibuat manusia untuk orang lain, bukan untuk memperbaiki dirinya sendiri.

James L. Adams dalam bukunya *Conceptual Blockbusting* (1986) telah mengidentifikasi hambatan kreativitas tersebut dalam bentuk klasifikasi sebagai berikut.

| Jenis Hambatan | Contoh |
|----------------------|---|
| Hambatan Persepsi | <ul style="list-style-type: none"> • Pola pikir stereotip • Membatasi masalah secara berlebihan • Terlalu banyak atau terlalu sedikit informasi |
| Hambatan Emosi | <ul style="list-style-type: none"> • Takut mengambil risiko • Tidak menyukai ketidakpastian • Lebih suka menilai daripada menghasilkan gagasan • Menganggap remeh suatu masalah • Tergesa-gesa menyelesaikan masalah |
| Hambatan Kultural | <ul style="list-style-type: none"> • Kultur menghambat pengakumulasian gagasan |
| Hambatan Lingkungan | <ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya dukungan sarana, prasarana kerja |
| Hambatan Intelektual | <ul style="list-style-type: none"> • Terlalu mengandalkan logika • Enggan menggunakan intuisi • Menggunakan pengalaman atau cara lama yang terbukti efektif hasilnya |

a) **Hambatan Persepsi** merupakan hambatan yang membuat manusia sulit mempersepsikan masalah atau menangkap informasi yang relevan. Beberapa jenis hambatan kreativitas ini adalah:

Pola Pikir Stereotip

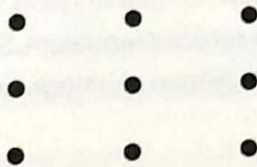
Misalnya, Anda sedang menumpang sebuah pesawat terbang yang terpaksa mendarat darurat di sebuah gurun pasir. Sebagai satu-satunya penumpang yang selamat, Anda harus menggunakan apa saja yang ada untuk mempertahankan hidup sampai tim SAR datang. Di dekat Anda ada sebuah senter. Secara stereotip, senter adalah alat untuk menerangi, menemukan sesuatu dalam gelap, atau memberi sinyal. Sebenarnya, senter juga dapat dimanfaatkan lebih dari yang distereotipkan. Baterai dipakai untuk membuat api, selongsongnya dapat dimanfaatkan untuk menampung air minum, reflektornya dapat dipakai untuk membuat sinyal SOS (pertolongan) di siang hari, dan seterusnya. Stereotip mengabaikan pandangan Anda, membuat Anda tidak kreatif.

Game 3: Hambatan Kreativitas

Marilah kita cek hambatan-hambatan yang membuat Anda tidak kreatif.

Pada gambar di bawah ini, Anda diminta menghubungkan 9 (sembilan) titik, di mana titik-titik tersebut membentuk sebuah kotak. Gunakan imajinasi dan kreativitas Anda agar titik-titik ini dapat menjadi sebuah kotak yang luar biasa.

Sering kali kita kesulitan dengan hambatan (batasan) yang kita ciptakan sendiri, sehingga kita selalu berpikir hanya dalam satu kotak saja, tidak *out of box*. Apakah kita si "manusia kotak" itu? Mari kita coba bersama-sama.



Terlalu Banyak atau Terlalu Sedikit Informasi

Terlalu banyak informasi dapat mendatangkan kesulitan. Hal yang sama juga terjadi bila informasi terlalu sedikit. Informasi yang berlimpah, terlalu rinci, dapat membuat kita kesulitan menangkap gambaran utamanya (*big picture*). Terlalu banyak informasi juga dapat memperlebar masalah (tidak fokus). Akibatnya, Anda kesulitan memilah-milahnya. Kedua masalah dalam kuantitas informasi ini akan selalu ditemui oleh seorang *entrepreneur* saat dia mengambil keputusan.

- b) **Hambatan Emosi** dapat mengganggu kemampuan seseorang memecahkan masalah melalui berbagai cara. Beberapa jenis hambatan kreativitas yang tergolong dalam hambatan emosi dan contoh-contohnya adalah sebagai berikut.

Takut Mengambil Risiko

Hambatan ini berasal dari pengalaman kultural di mana anak-anak selalu diberi hadiah jika mampu memecahkan masalah dengan benar, tetapi sebaliknya dihukum bila melakukan kesalahan. Karena tidak diberi peluang melakukan kesalahan, banyak orang takut salah dan akhirnya takut mengambil risiko. Ingatlah di dunia ini ada dua jenis kesalahan, yaitu kesalahan yang bodoh dan kesalahan yang pintar. Columbus pun pernah melakukan kesalahan, saat dia salah mendarat di India yang ternyata dia hanya mendarat di selatan Benua Amerika. Namun, kalau dia tidak pernah tersasar (melakukan kesalahan), manusia tidak akan pernah mengarungi bola dunia.

Berani Menghadapi Ketidakpastian

Untuk menjadi kreatif, seseorang perlu belajar menghadapi ketidakpastian atau kekacauan (chaos). Ini berarti kita harus berani berpindah dari zona nyaman ke zona baru. Ingatlah selalu bahwa seorang *entrepreneur* ada karena ada orang-orang yang mau mengarungi samudra ketidakpastian.

Lebih Suka Menilai Daripada Menghasilkan Gagasan Baru

Hambatan ini muncul ketika seseorang bersikap negatif. Ada banyak orang yang selalu negatif terhadap apa saja sehingga dia lebih piawai menjadi kritikus daripada pelaku usaha atau inovator. Sikap ini sangat merugikan. Karena bila penilaian dilakukan terlalu dini, maka akan banyak sekali gagasan hebat yang ditolak.

Kurang Tantangan

Kadang kala, kita malas memulai usaha karena memandang sepele. Permasalahan yang ada dianggap terlalu remeh untuk dipikirkan secara mendalam. Segala sesuatu yang dipandang sepele membuat kita kurang memiliki tantangan sehingga tidak bergerak.

Terburu-buru

Sikap terburu-buru untuk menyelesaikan masalah dapat menciptakan hambatan. Untuk menjadi kreatif, sering kali kita butuh tahapan inkubasi untuk memikirkan kembali permasalahan secara lebih mendalam dalam suasana yang lebih tenang.

- c) **Hambatan Kultural** dapat menjangkiti seseorang bila dia dihadapkan pada seperangkat pola kultural di lingkungannya. Salah satu jenis hambatan kultural yang paling umum adalah takut untuk tampil berbeda dari yang lain, atau takut mengambil tindakan/mengemukakan gagasan yang kemungkinan bakal dianggap kontroversial.

Perhatikan pengalaman berikut ini.

Dalam sebuah lokakarya mengenai kreativitas, setiap peserta diberi satu buah melon utuh. Pada putaran pertama, setiap peserta diminta mengajukan gagasan sebanyak-banyaknya tentang apa yang akan dilakukannya secara bebas pada buah melon tersebut.

Pada putaran kedua, setiap peserta diminta mengajukan gagasan yang sama bila dirinya adalah seekor burung. Suasana lokakarya menjadi meriah penuh dengan gelak tawa.

Pada putaran ketiga, peserta diminta mengajukan gagasan yang sama bila dirinya adalah bakteri. Benar-benar tugas yang sulit. Peserta berpikir keras, tetapi suasana tetap meriah.

Pada putaran keempat, diberikan tugas yang sama, tetapi kini peserta diminta untuk membayangkan bahwa dirinya adalah seekor anjing. Suasana menjadi tidak meriah lagi. Kebanyakan peserta menyatakan mereka tidak punya gagasan, bahkan ada yang menyatakan keberatan untuk membayangkan dirinya seekor anjing.

Kejadian di atas menunjukkan betapa kuatnya pengaruh kultural pada masyarakat dari mana peserta berasal. Anjing di Indonesia dianggap sebagai binatang yang tak layak sehingga membayangkan dirinya seekor anjing merupakan tindakan yang amat sulit.

- d) **Hambatan Lingkungan** merupakan hambatan kultural yang lebih luas. Iklim organisasi atau budaya perusahaan dapat menjadi penghambat atau perangsang kreativitas organisasi/perusahaan di mana dapat mengupayakan lingkungan yang kondusif terhadap kreativitas. Elemen organisasi dari nilai-nilai yang dianut manajer, bawahan, anggota kelompok, pelanggan, dan pesaing juga dapat menghambat atau merangsang kreativitas.

Beberapa elemen penghambat misalnya:

- Tidak ada kerja sama dan rasa saling percaya antara tim kerja.
- Atasan bersikap otoriter, tidak menghargai pendapat orang lain.
- Gangguan rutin, misalnya telepon, tamu yang tak putus-putus, dan ruang kerja yang riuh rendah.
- Kurangnya dukungan untuk mematangkan gagasan.
- Budaya kebersamaan (solidaritas) atau anti persaingan.

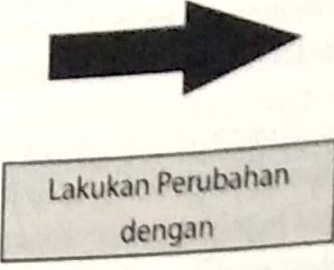
- e) **Hambatan Intelektual** biasanya disebabkan oleh sikap mental yang tidak efisien atau keengganan untuk menggunakan pendekatan baru, misalnya:

- Kecenderungan yang sangat kuat untuk mempertahankan tradisi, menggunakan metode atau cara yang dulu pernah terbukti efektif,
- Terlalu mengandalkan logika,
- Enggan menggunakan intuisi,
- Terlalu mengandalkan statistik dan pengalaman masa lalu sehingga gagasan-gagasan baru terlalu cepat diuji secara mental.

Fogler dan LeBlanc (2000) menambahkan satu faktor hambatan lagi berupa **Hambatan Ekspresif**, yaitu ketidakmampuan seseorang untuk mengomunikasikan gagasan, baik secara lisan maupun tertulis. Sebenarnya, mutu gagasan tidak harus selalu dikemukakan secara lisan. Bila kita kurang lancar berbicara, kekurangan tersebut bisa diatasi dengan membuat gambar, ilustrasi, bagan, atau

memanfaatkan "bahasa tubuh" untuk lebih ekspresif. Kita tidak perlu ragu menghabiskan waktu untuk menyampaikan gagasan.

Carol Kinsey Goman, Ph.D. dalam bukunya yang berjudul *Creativity in Business* (2001) mengidentifikasi hambatan kreativitas beserta pendorong untuk keluar dari hambatan tersebut adalah sebagai berikut.

| Penghambat Kreativitas |  | Pendorong Kreativitas |
|---|--|-----------------------|
| Sikap Negatif | | Sikap Positif |
| Taat pada Aturan | Melanggar Aturan | |
| Membuat Asumsi | Memeriksa Asumsi | |
| Stres yang Berlebihan | Mampu Menyalurkan Stres | |
| Takut Gagal | Teknik Mengambil Risiko | |
| Berkeyakinan Bahwa Diri Sendiri Tidak Kreatif | Yakinlah Bahwa Anda Kreatif | |
| Terlalu Mengandalkan Logika | Menggunakan Imajinasi dan Intuisi | |

Bila Anda mampu mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan menggantinya dengan pendorong-pendorong kreativitas, maka potensi kreativitas Anda menuju sukses dapat ditingkatkan.

Mengukur Potensi Kreatif Anda

Akhirnya, agar dapat memanfaatkannya untuk menjadi wirausaha yang andal, kita perlu mengukur potensi kreatif. Gunakan dan isilah kuesioner berikut ini. Skoring tersebut akan mengidentifikasi hambatan-hambatan apa saja yang berpengaruh dalam hidup Anda. Dengan demikian, Anda dapat mengenal alternatif-alternatif pendorong kreativitas seperti yang dijelaskan pada bagian sebelumnya untuk meningkatkan kreativitas masing-masing.