

# **KREATIFITAS-INOVASI-MOTIVASI MEMBENTUK KARAKTER WIRAUSAHA - 1**



**Dr. Ir. Musyawaroh, MT.  
Tim Dosen MKU-Kewirausahaan  
Universitas Sebelas Maret**

**KREATIFITAS**

# PENGERTIAN

1. **Kreativitas** merupakan usaha memikirkan sesuatu atau kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.
  2. **Kreatif** pada dasarnya adalah bagaimana menghadirkan sesuatu benda atau hal yang sebelumnya belum ada untuk dipergunakan.
  3. Dalam hal memanfaatkan peluang, seorang wiraswastawan dituntut untuk selalu memiliki sikap **kreatif** dan **inovatif**.
- Setiap orang pada dasarnya memiliki sikap **kreatif** dan **inovatif**, akan tetapi tidak semua orang bisa mengembangkan sikap kreatif dan inovatifnya tersebut secara maksimal.
  - Dalam mengembangkan sikap **kreatif** dan **inovatif** harus dibarengi dengan usaha mentoring dan triggering dari para praktisi dan pelaku bisnis yang lebih dulu sukses dengan pengalaman kegagalan demi kegagalan yang dialami sebelumnya.

# CARA BERFIKIR KREATIF DALAM BERWIRAUSAHA MENURUT **ZIMMERER**

## 1. PERSIAPAN

Persiapan **berfikir kreatif dalam berwirausaha** dapat dijalankan dalam bentuk training, magang dan pengalaman belajar lainnya.

## 2. SURVEY

Mempelajari masalah secara mendalam dan memahami konsep dasarnya..

## 3. TRANSFORMASI

Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan yang ada dari beberapa informasi yang terkumpul.

## 4. INKUBASI

Inkubasi merupakan penyiapan pikiran bawah sadar untuk merenungkan informasi yang terkumpul..

## 5. ILLUMINATION

Pemecahan spontan yang menyebabkan adanya titik terang.

## 6. VERIFIKASI

Validasi keakuratan manfaat dari ide-ide yang muncul untuk membuktikan ide-ide baru yang akan diimplementasikan..

## 7. PENERAPAN

Mengimplementasikan semua yang telah diperoleh agar menunjukkan hasil yang baik dan sempurna.

Zimmerer mengelompokkan tujuh langkah agar dapat berpikir kreatif yaitu :

1. Selalu belajar. Dalam hal ini setiap keadaan akan selalu ada peluang untuk dapat dipelajari.
2. Belajar sebanyak mungkin. Artinya jangan hanya mempelajari apa yang menjadi keahlian kita saja tetapi bidang bidang lain juga karena bidang lain pun tidak menutup kemungkinan untuk bisa dijadikan sebagai peluang inovasi.
3. Melakukan diskusi / bertukar pikiran dengan orang lain mengenai ide-ide yang kita dapat.
4. Kumpulkan artikel-artikel yang penting yang berhubungan dengan usaha kita.
5. Lakukan diskusi dengan para profesional atau asosiasi, pelajari cara mereka memecahkan persoalan yang dihadapi.
6. Pergunakan waktu untuk selalu belajar sesuatu dari orang lain.
7. Kembangkan keterampilan dengan menyimak gagasan orang lain.

Zimmerer memberikan beberapa **kaidah atau kebiasaan kewirausahaan** yaitu :

1. Kreasi, Inovasi dan aktivasi.

*Wirausaha* selalu memimpikan ide-ide baru dan bertanya “apa mungkin” atau “Kenapa tidak” dan menggunakan inovasinya dalam kegiatan praktis

2. Selalu melihat keluar untuk mencari peluang baru.

Wirausaha harus selalu usaha mencari dan menemukan cara baru untuk menciptakan peluang usaha.

3. Berpikir sederhana.

*Wirusahawan* harus selalu mengharapkan umpan balik dan berusaha dengan cara sesederhana mungkin.

4. Mencoba, memperbaiki dan melakukannya.

Wirausaha berorientasi pada tindakan. Bila ada ide, wirausaha akan segera mencobanya kemudian memperbaiki kemudian mengerjakannya.

5. Selalu menginginkan yang terbaik, terunggul, dan tepat sasaran.

Seorang wirausaha jangan pernah takut, mereka harus selalu memiliki impian besar. Meskipun tidak selalu benar, mimpi besar adalah sumber penting untuk berkreasi dan berinovasi.

6. Jangan gengsi untuk memulai dari hal-hal yang kecil.

Banyak contoh perusahaan – perusahaan besar yang berhasil karena dimulai dari usaha kecil.

7. Jangan takut gagal, belajarliah dari kegagalan.

Untuk menjadi sukses, *seorang wirausaha harus* tahu bahwa inovasi terbesar berasal dari kegagalan. Jangan pernah takut kepada kegagalan, karena didalam kegagalan tersebut ada pelajaran yang dapat di ambil. Sesungguhnya kegagalan adalah kesuksesan yang tertunda.

8. Jangan pernah menyerah.

Seorang wirausahawan bukan orang yang mudah menyerah. Tanamkan selalu motivasi didalam diri untuk menjaga semangat agar selalu menyala.

9. Berusaha untuk terus mengejar apa yang diinginkan.

Wirausahawan adalah orang yang tidak mudah menyerah dalam mengejar apa yang belum dicapainya.

# 5 TEKNIK BERPIKIR KREATIF

1. **Teknik SKAMPERR** atau Substitusi, Kombinasi, Adaptasi, Memperbesar, Penggunaan Lain, Eliminasi, Re-arrange dan Reverse. Pilih salah satu teknik ini untuk ide atau satu hal yang ingin Anda lakukan, untuk menghadirkan ide dan inovasi yang baru.
2. **Teknik Asosiasi**, yaitu langkah untuk menggabungkan berbagai ide menjadi hal yang baru.
3. **Teknik Meminjam Pikiran Orang Lain**, jangan ragu untuk melihat sesuatu melalui perspektif orang lain untuk memunculkan ide yang baru dan berbeda.
4. **Teknik Asumsi** merupakan teknik dimana Anda mengeluarkan diri Anda dari asumsi yang sudah terbangun didalam pikiran Anda
5. **Teknik Intuisi** yaitu mengandalkan intuisi atau insting **bisnis** Anda. Intuisi akan terbangun sejalan dengan semakin banyaknya pengalaman Anda dalam menjalankan usaha.

## **SYARAT-SYARAT ORANG KREATIF (MENURUT ROE DALAM FRINCES (2004))**

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman (openness to experience).
- b. Pengamatan melihat dengan cara yang biasa dilakukan (observance seeing things in unusual ways).
- c. Keinginan (curiosity) Toleransi terhadap ambiguitas ( tolerance of apporites )
- d. Kemandirian dalam penilaian, pikiran dan tindakan (independence in judgement, thought and action)
- e. Memerlukan dan menerima otonomi (needing and assuming autonomy)
- f. Kepercayaan terhadap diri sendiri (self - reliance)
- g. Tidak sedang tunduk pada pengawasan kelompok (not being subject to group standart and control).
- h. Ketersediaan untuk mengambil resiko yang diperhitungkan (willing to take calculated risks).

## **KEGUNAAN POLA PIKIR KREATIF**

1. Menemukan gagasan, ide, peluang, dan inspirasi baru
2. Mengubah masalah atau kesulitan dan kegagalan menjadi sebuah pemikiran yang cemerlang untuk langkah selanjutnya
3. Menemukan solusi yang Inovatif
4. Menemukan sesuatu kejadian yang belum pernah dialami atau yang pernah ada hingga menjadi sebuah penemuan baru
5. Mengubah keterbatasan yang ada sebelumnya menjadi sebuah kekuatan atau keunggulan

**Inovasi**

# PENGERTIAN

- **Inovasi** adalah pemasukan atau pengenalan hal-hal baru, pembaharuan, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya.
- Everett M. Rogers (1983), Mendefinisikan bahwa **inovasi** adalah suatu ide, gagasan, praktek atau objek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi.
- Stephen Robbins (1994), Mendefinisikan, **inovasi** sebagai suatu gagasan baru yang diterapkan untuk memprakarsai atau memperbaiki suatu produk atau proses dan jasa.

Berdasarkan pengertian tersebut, Robbins lebih memfokuskan pada tiga hal utama yaitu :

- 1. Gagasan** baru yaitu suatu olah pikir dalam mengamati suatu fenomena yang sedang terjadi, gagasan baru ini dapat berupa penemuan dari suatu gagasan pemikiran, Ide, sistem sampai pada kemungkinan gagasan yang mengkristal.
- 2. Produk dan jasa** yaitu **hasil langkah lanjutan** dari adanya gagasan baru yang ditindak lanjuti dengan berbagai aktivitas, kajian, penelitian dan percobaan sehingga melahirkan konsep yang lebih konkret dalam bentuk produk dan jasa yang siap dikembangkan dan dimplementasikan.
- 3. Upaya perbaikan** yaitu usaha sistematis untuk melakukan penyempurnaan dan melakukan perbaikan (improvement) yang terus menerus sehingga buah **inovasi** itu dapat dirasakan manfaatnya.

Inovasi mempunyai 4 (empat) ciri yaitu :

1. Memiliki **kekhasan / khusus** artinya suatu inovasi memiliki ciri yang khas dalam arti ide, program, tatanan, sistem, termasuk kemungkinan hasil yang diharapkan.
2. Memiliki ciri atau **unsur kebaruan**, dalam arti suatu inovasi harus memiliki karakteristik sebagai sebuah karya dan buah pemikiran yang memiliki kadar Orsinalitas dan kebaruan.
3. Program inovasi dilaksanakan melalui program yang terencana, tidak tergesa-gesa, dipersiapkan secara matang dengan program yang jelas dan **direncanakan terlebih dahulu**.
4. Inovasi yang digulirkan memiliki tujuan, program inovasi yang dilakukan harus **memiliki arah yang ingin dicapai**, termasuk arah dan strategi untuk mencapai tujuan tersebut.

Sifat Perubahan Dalam **Inovasi** Ada 6 Kelompok Yaitu

**1. Penggantian (substitution)**

Misalnya : Inovasi dalam penggantian jenis material, penggantian bentuk, proses produksi yang lama diganti dengan yang baru.

**2. Perubahan (alternation)**

Misalnya : Mengubah fungsi barang, ditambah dengan fungsi baru yang praktis dan efektif dalam penggunaannya.

**3. Penambahan (addition)**

Misalnya menambah variasi bentuk, ditambah dengan bentuk baru agar lebih bermanfaat dan mudah dalam penggunaannya.

#### **4. Penyusunan kembali (restructturing)**

Misalnya : Upaya menyusun kembali susunan peralatan, menyusun kembali komposisi serta ukuran dan daya tampung, menyusun kembali urutan keseluruhan sistem dalam upaya perkembangan.

#### **5. Penghapusan (elimination)**

Contohnya : Upaya menghapus komponen barang tertentu agar lebih efektif dan praktis dalam penggunaan.

#### **6. Penguatan (reinforcement)**

Misalnya : Upaya peningkatan atau pemantapan kemampuan operasional alat/barang sehingga berfungsi secara optimal dalam permudahan tercapainya tujuan produksi secara efektif dan efisien.

Rothwell (1994) menjelaskan bahwa **evolusi inovasi terbagi dalam lima generasi** perilaku inovasi, yaitu:

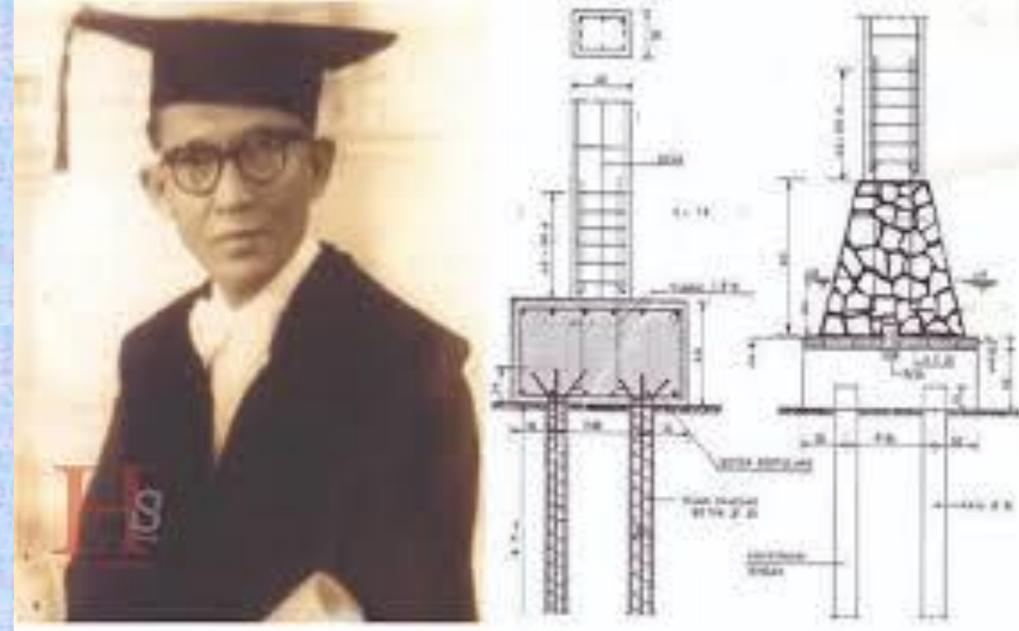
1. Generasi pertama inovasi (1G) – *technology push*. Area inovasi lebih menekankan sebagai pondasi dari revolusi industri. Inovasi hadir bersama teknologi baru untuk mengembangkan produk dan produksi.
2. Generasi kedua inovasi (2G) – *need pull*. Area inovasi berbasis pada fokus pasar dan konsumen, dimana konsumen menekan kebutuhan dan respon teknologi produksi. Pemasaran menentukan peran dari pemunculan ide-ide baru.
3. Generasi ketiga inovasi. (3G) – *coupling model*. Area inovasi berkembang menjadi model pengelompokkan. Pemasaran mungkin membutuhkan ide-ide baru, namun teknologi produksi memberikan solusi. Alternatifnya, R&D (Research & Development) mengembangkan ide-ide baru bagi pemasaran dengan feedback dari pasar, R&D dan pemasaran menyatu dalam hubungan yang kuat.

4. Generasi keempat inovasi (4G) – *integrated model*. Model inovasi yang terintegrasi menunjukkan R&D dan pemasaran memiliki aktivitas yang terintegrasi, bersama dengan supplier dan menghilangkan peran yang dikelompokkan untuk memimpin konsumen.
5. Generasi kelima inovasi (5G) – *system integration and networking model*. Model inovasi yang dikembangkan mengintegrasikan strategi mitra dengan supplier dan konsumen melalui sistem yang tangguh dan memiliki kolaborasi antara pemasaran dan penelitian yang kuat. Penekanan pada fleksibilitas dan kecepatan pengembangan dengan fokus pada kualitas dan faktor lainnya

Beberapa contoh inovasi karya anak bangsa yang mendunia sebagai berikut:

### 1. Pondasi Cakar Ayam (1961)

- Ditemukan oleh Prof. Dr. Ir. Sedijatmo ketika ia sebagai pejabat PLN
- Mampu mengurangi hingga 75% tekanan pada permukaan tanah dibandingkan dengan pondasi biasa.
- Digunakan di Bandara Juanda, Surabaya yang mampu menahan beban hingga 2.000 ton/pesawat super jumbo jet.
- Sudah dipatenkan, juga digunakan di Jerman, Inggris, Perancis, Italia, Belgia, Kanada, AS, Belanda.



### 2. Teori *Crack Progression* (1968)

- Ditemukan oleh Dr. Ing. Bacharuddin Jusuf Habibie. B
- Beliau menemukan bagaimana rambatan titik *crack* itu bekerja, perhitungannya sangat detail sampai kepada hitungan atomnya.
- Habibie mendapat julukan sebagai Mr. Crack.
- Dengan menerapkan teori ini menghindari risiko pesawat jatuh dan membuat pemeliharannya lebih mudah dan murah



### 3. *Two Man Cockpit* (1969)

- Wiweko Soepono yang dikenal sebagai penemu pesawat komersil *two-man cockpit* yang diterapkan pabrik Airbus Industrie.
- Pesawat pertama kokpit dua awak adalah Airbus A300-B4 FFCC (*Forward Facing Crew Cockpit*), cikal bakal pesawat *glass cockpit* berawak dua yang digunakan hingga sekarang.
- Dengan mengeliminir *flight engineer* dan mengubah *setting layout cockpit* pesawat, maka diperoleh konsep FFCC (*Forward Facing Crew Cockpit*) yang memungkinkan pesawat kelas jumbo hanya diterbangkan oleh dua awak pesawat.



# Motivasi

# Definisi motivasi

- Motivasi merupakan satu penggerak dari dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai sesuatu tujuan.
- Motivasi juga bisa dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup.
- Dengan kata lain motivasi adalah sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan

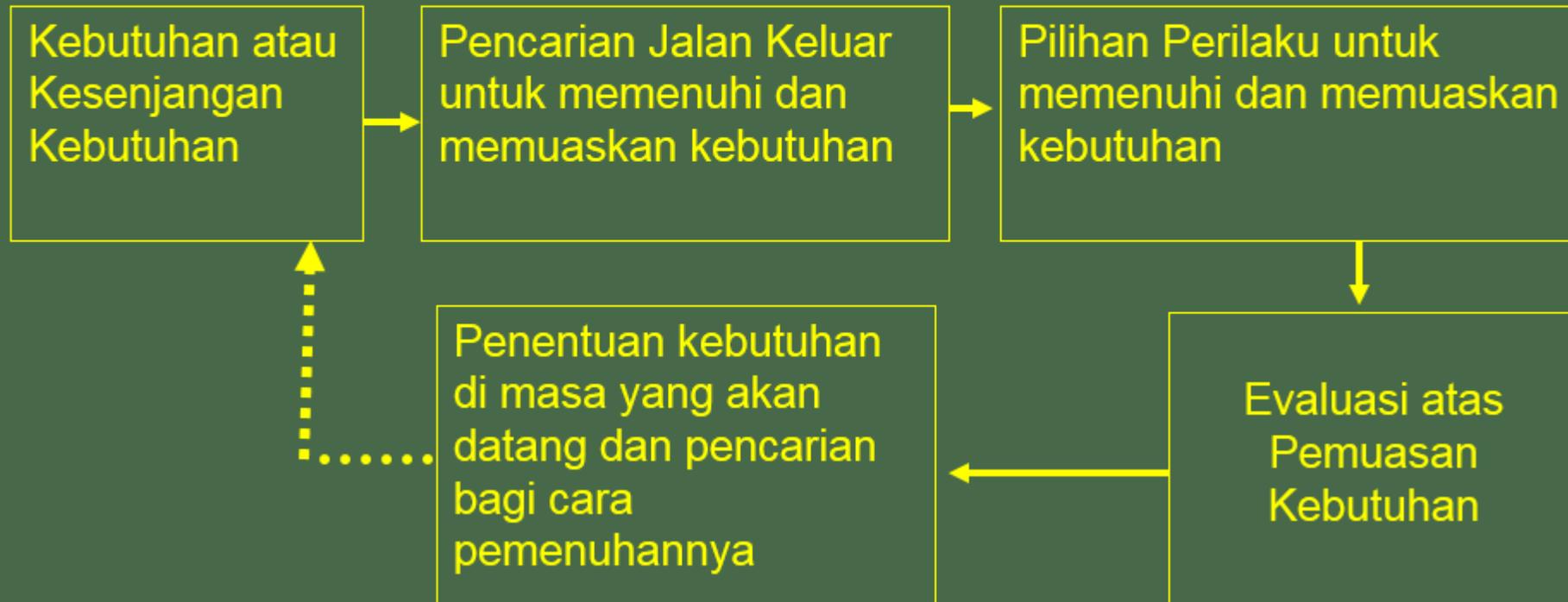
# Pengertian Motivasi Kewirausahaan

*“MOTIVASI” berasal dari perkataan Bahasa Inggris yaitu “MOTIVATION”. Kata motivasi berasal dari akar kata "motive" atau "motiwum" yang berarti 'a moving cause' yang berhubungan dengan 'inner drive, impulse, intension'. Kata "motive" atau "motif" ini bila berkembang menjadi motivasi, artinya menjadi 'sedang digerakkan atau telah digerakkan oleh sesuatu, dan apa yang menggerakkan itu terwujud dalam tindakan'.*

- Wexley & Yukl motivasi adalah pemberian atau penimbulan motif, dapat pula diartikan hal atau keadaan menjadi motif.
- Gray (dalam Winardi, 2002) motivasi merupakan sejumlah proses, yang bersifat internal, atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu.

**Motivasi adalah pikiran untuk menghasilkan dan melatar belakangi sesuatu yang akan diraih didalam berwirausaha yang merupakan dorongan dari dalam diri seseorang untuk berbuat.**

# MOTIVASI BERWIRAUSAHA



# Jenis Motivasi Kewirausahaan

## 1. Fear Motivation

Motivasi yang didasarkan atas ketakutan. Dia melakukan sesuatu karena takut jika tidak maka sesuatu yang buruk akan terjadi,

Contoh :

- patuh pada bos karena takut dipecat,
- membeli polis asuransi karena takut jika terjadi apa-apa dengannya, anak-istrinya akan menderita.

## 2. Achievement Motivation

Motivasi yang didasarkan karena ingin mencapai sesuatu.

Contoh :

- Seseorang mau melakukan sesuatu karena dia ingin mencapai suatu sasaran atau prestasi tertentu.

## 3. Inner Motivation

Motivasi yang didorong oleh kekuatan dari dalam, yaitu karena didasarkan oleh misi atau tujuan hidupnya.

Orang yang memiliki motivasi seperti ini biasanya memiliki visi yang jauh ke depan, bukan sekadar untuk memperoleh uang, harga diri, kebanggaan, prestasi tetapi adalah proses belajar dan proses yang harus dilaluinya untuk mencapai misi hidupnya.

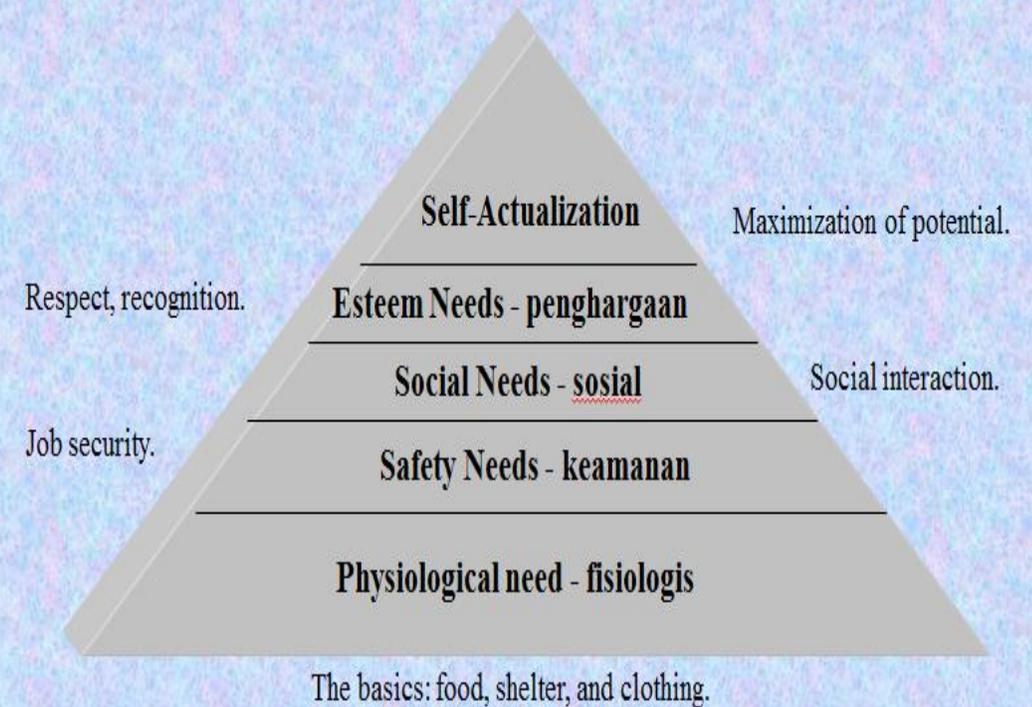
# Teori motivasi meliputi

- kebutuhan
- penguatan
- keadilan
- harapan
- penetapan sasaran

# Teori Motivasi Abraham Maslow (1943-1970)

## Hirarki Kebutuhan Maslow

1. Kebutuhan fisiologis (rasa lapar, rasa haus, dan sebagainya)
2. Kebutuhan rasa aman (merasa aman dan terlindung, jauh dari bahaya)
3. Kebutuhan akan rasa cinta dan rasa memiliki (berafiliasi dengan orang lain, diterima, memiliki)
4. Kebutuhan akan penghargaan (berprestasi, berkompetensi, dan mendapatkan dukungan serta pengakuan)
5. Kebutuhan aktualisasi diri (kebutuhan kognitif: mengetahui, memahami, dan menjelajahi; kebutuhan estetik: keserasian, keteraturan, dan keindahan; kebutuhan aktualisasi diri: mendapatkan kepuasan diri dan menyadari potensinya)



# Teori Motivasi Herzberg (1966)

Mencapai kepuasan dan menjauhkan diri dari ketidakpuasan

- Faktor higiene memotivasi seseorang untuk keluar dari ketidakpuasan, termasuk didalamnya adalah hubungan antar manusia, imbalan, kondisi lingkungan, dan sebagainya (faktor ekstrinsik)
- faktor motivator memotivasi seseorang untuk berusaha mencapai kepuasan, yang termasuk didalamnya adalah achievement, pengakuan, kemajuan tingkat kehidupan, dsb (faktor intrinsik)

# Teori Motivasi Douglas McGregor

Pandangan manusia

1. Teori X (negative), yg dipegang manajer

- karyawan secara inheren tertanam dalam dirinya tidak menyukai kerja
- karyawan harus diawasi atau diancam dengan hukuman untuk mencapai tujuan.
- Karyawan akan menghindari tanggung jawab.
- Kebanyakan karyawan menaruh keamanan diatas semua factor yang dikaitkan dengan kerja

2. Teori Y (positif) :

- karyawan dapat memandang kerjasama dengan sewajarnya seperti istirahat dan bermain.
- Orang akan menjalankan pengarahan diri dan pengawasan diri jika mereka komit pada sasaran.
- Rata-rata orang akan menerima tanggung jawab.
- Kemampuan untuk mengambil keputusan inovatif.

# Teori Motivasi Vroom (1964)

Cognitive theory, motivasi tinggi jika usaha menghasilkan sesuatu yang melebihi harapan. Motivasi rendah jika usahanya menghasilkan kurang dari yang diharapkan.

- Ekspektasi (harapan), keberhasilan pada suatu tugas
- Instrumentalis, yaitu penilaian tentang apa yang akan terjadi jika berhasil dalam melakukan suatu tugas (keberhasilan tugas untuk mendapatkan outcome tertentu)
- Valensi, yaitu respon terhadap outcome seperti perasaan positif, netral, atau negatif

# Achievement Theory / Teori achievement Mc Clelland (1961)

Kebutuhan manusia

- Need for achievement (kebutuhan akan prestasi)
- Need for affiliation (kebutuhan akan hubungan sosial/hampir sama dengan socialneed-nya Maslow)
- Need for Power (dorongan untuk mengatur)

# Teori Clayton Alderfer ERG

Jika kebutuhan yang lebih tinggi tidak atau belum dapat dipenuhi maka manusia akan kembali pada gerak yang fleksibel dari pemenuhan kebutuhan

- keberadaan (existence),
- hubungan (relatedness), dan
- pertumbuhan (growth)

# MOTIF PSIKOLOGIS MANUSIA DALAM HIDUP

## 1. **Motif Berprestasi (the need for achievement)**

Suatu kondisi dimana seseorang memiliki dorongan untuk terus berprestasi dengan patokan, yang berasal dari dirinya sendiri maupun orang lain. Motif ini sangat perlu dikembangkan pada setiap individu yang ingin berwirausaha.

## 2. **Motif Berafiliasi (the need for affiliation)**

Mendorong individu untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain yang di dalamnya mengandung sebuah rasa percaya, afeksi (kasih sayang dan empati).

## 3. **Motif Berkuasa (the need for power)**

Mendorong individu untuk menguasai dan memanipulasi orang lain.

**PRESTASI**, selalu ingin berprestasi/ meraih yang terbaik, umumnya memiliki ciri-ciri :

- Ingin mengatasi sendiri kesulitan-kesulitan dan persoalan-persoalan yang timbul pada dirinya.
- Selalu memerlukan umpan balik yang segera untuk dapat mengukur keberhasilan atau kegagalan
- Memiliki tanggung jawab personal yang tinggi
- Berani menghadapi resiko dengan penuh tantangan
- Menyukai tantangan dan melihat tantangan secara seimbang.

**BERAFILIASI**, hasrat untuk dapat diterima dan disukai oleh orang lain. Ciri umumnya adalah :

- menyukai persahabatan,
- Lebih menyukai bekerjasama daripada persaingan dan saling pengertian

**BERKUASA**, yaitu hasrat untuk mempengaruhi, mengendalikan dan menguasai oranglain  
Ciri-cirinya :

- senang bersaing,
- berorientasi pada status dan menguasai orang lain

# CARA MEMBERIKAN MOTIVASI

- **Motifasi melalui sentuhan tubuh**

Dilakukan dengan senyuman, berjabat tangan, menepuk bahu, dll. Bertujuan untuk memberikan sebuah dorongan kuat untuk menjadi individu yang lebih baik, sehingga individu tersebut akan tergarak untuk lebih aktif dan maju.

- **Motifasi melalui sentuhan rohani**

Berkaitan dengan pengembangan “integritas serta komitmen”. Dilakukan dengan cara memberikan nasihat, masukan, agar terbentuk kesetabilan moral, yang akan berpengaruh terhadap integritas diri, rohani, sosial, ekonomi, dan integritas kerja yang stabil.

- **Motivasi melalui sentuhan psikologi:**

Berupa pujian atau teguran, dilakukan dengan cara penyampaian yang baik agar menciptakan lingkungan kerja yang baik, nyaman dan efektif.

- **Motivasi sukses**

Dapat di capai dengan kenaikan prestasi sosial atau imbalan ekonomi.

- **Motivasi diri**

Memberikan sugesti positif pada diri sendiri, tujuannya adalah menjaga kestabilan sikap serta tekad untuk terus maju dan berprestasi.

## Nilai yang Terkandung dalam Motivasi

1. Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya suatu kegiatan.
2. Kegiatan yang bermotivasi pada hakikatnya adalah kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat dari si pelaku.
3. Kegiatan yang bermotivasi menuntut kreatifitas dan imajinitas untuk berupaya secara sungguh- sungguh mencari cara yang relevan.
4. Berhasil atau gagalnya dalam membangkitkan dan mendayagunakan motivasi dalam kegiatan berkaitan dengan upaya pembinaan disiplin.

# KETERKAITAN MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN WIRAUSAHA

Motivasi merupakan faktor pendorong bagi seseorang dalam mewujudkan tujuannya, hal ini berkaitan erat saat dengan seseorang yang akan melakukan kegiatan kewirausahaan.

1. Motivasi menimbulkan keinginan kuat untuk berbuat (berwirausaha).  
Individu yang memiliki motivasi berani menghadapi resiko.
2. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, muncul motivasi berprestasi yang memunculkan kreatifitas untuk membuat langkah-langkah atau strategi menuju kesuksesan wirausaha.

Dengan adanya strategi, persoalan yang timbul selama proses mewujudkan kesuksesan dapat ditangani secara lebih siap.

3. Motivasi berprestasi menggerakkan individu untuk berjuang menuju tujuannya.
  - Meskipun terdapat permasalahan, individu dengan motivasi berprestasi memiliki tanggung jawab tinggi atas komitmen yang telah dibuat.
  - Permasalahan tersebut diperlukan sebagai umpan balik dalam memantau performa kerja dalam kewirausahaan.

# FAKTOR YANG MEMENGARUHI MOTIVASI DALAM BERWIRAUSAHA

## INTELEGENSI

- Intelegensi bersifat bawaan dan terdapat dalam diri masing-masing individu, yg berupa intelegensi ilmiah dan intelegensi social (factor internal).
- Intelegensi merupakan kemampuan individu dalam memahami ide kompleks, secara efektif mengadaptasi diri pada lingkungan, belajar dari pengalaman, berpikir melalui berbagai sudut pandang dan pemikiran, serta mengambil keputusan dalam kondisi berbeda-beda (*Board of Scientific Affairs of American Psychological Association, 995*).
- Intelegensi memengaruhi cara individu memberikan dan menentukan reaksi terhadap keadaan dan tantangan yg dihadapi.

## PENDIDIKAN

- Pendidikan merupakan faktor luar yang dapat meningkatkan potensi intelegensi.
- Dalam pendidikan akan diajarkan pengalaman-pengalaman baru untuk menyelesaikan masalah.
- Pendidikan memperluas pengetahuan teoritis maupun praktis → sudut pandang dan pertimbangan dalam menyelesaikan masalah akan bertambah.
- Pendidikan juga memberikan pengalaman dari orang lain sehingga dapat menjadi preseden dalam bertindak bila menempuh masalah sama.

## LINGKUNGAN

- *Foreign refugee*. Keadaan ini terjadi ketika keadaan negara lain berpotensi secara ekonomi untuk melakukan wirausaha tetapi negara asal individu dalam keadaan tidak stabil.
- *Corporate refugee*. Keadaan ini terjadi ketika individu yang bekerja dalam lingkungan perusahaan terstruktur berusaha memulai dan menjalankan usaha sendiri untuk kondisi hidup yang lebih baik.
- *Feminist refugee*. Pada kondisi ini, wanita-wanita merasa terdiskriminasi dan diperlakukan berbeda dari laki-laki dalam sistem mereka berada seperti pendidikan, perusahaan, maupun masyarakat.
- *Parental refugee*.
- *Housewife refugee*
- *Educational refugee*

# Cara Menumbuhkan Motivasi dalam Berwirausaha

**1. Dengan paksaan (*by force*)** atau melalui perintah atau instruksi bersifat memaksa.

Subyek akan melakukan tugas didasarkan pada rasa takut apabila menolak tugas tersebut. Metode ini sangat tepat dilaksanakan oleh mentor/*coach* kepada orang yang tidak menyadari potensi di dalam dirinya.

**2. Dengan persuasif (*persuasion*)** yaitu melalui cerita-cerita yang menarik, sehingga subyek terpicat dan atas kemauan sendiri meniru gambaran tentang keberhasilan orang lain.

Metode persuasif tepat untuk menumbuhkan motivasi wirausahawan yang belum banyak memiliki pengetahuan dan pengalaman tentang kewirausahaan.

**3. Dengan stimulasi (*stimulation*)**

yaitu melalui gambaran dan petunjuk, sehingga subyek tertarik dan timbul inisiatif sendiri untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Metode stimulasi ini akan lebih baik, bila diterapkan pada subyek yang sudah memahami permasalahan kewirausahaan.

**4. Belajar dari konsep 3M**

- Mulai dari yang kecil
- Mulai dari diri sendiri
- Mulai saat ini juga

Motivasi dalam berwirausaha juga bisa didapat dari alasan orang itu melakukan usaha atau berwirausaha. Ada beberapa alasan mengapa seseorang berwirausaha antara lain :

### **1. Untuk Merdeka Financial**

Gaji pegawai ada batasnya / standar + kenaikan gajinya tidak akan setimpal dengan kenaikan laba perusahaan dan juga biasanya tidak bisa mengimbangi kenaikan harga barang.

Dengan berwirausaha, seseorang dapat mengatur besarnya penghasilan.

### **2. Untuk Merdeka Waktu**

Dengan mempunyai usaha sendiri, seorang wirausaha akan mempunyai jam kerja yang bebas, tidak terikat jam kantor, serta bebas dari sikap suka dan tidak suka dari atasan.

### **3. Untuk Mewujudkan Impiannya**

Dari hasil berwirausaha, seseorang dapat mewujudkan impian hidupnya :

- a. Ingin menjadi apa?
- b. Ingin berbuat apa? (untuk diri sendiri dan untuk orang lain)
- c. Ingin memiliki/memberi apa?
- d. Ingin dikenang sebagai apa?

Semua hal diatas **dapat terwujud jika seseorang mempunyai motivasi** yang kuat di dalam dirinya. Tanpa adanya motivasi semua hal tersebut hanya akan menjadi angan-angan semata yang tidak akan terwujud. Karena motivasi merupakan penggerak sekaligus pendorong seseorang untuk berbuat dan melakukan sesuatu.

# Daftar pustaka

- ❑ Clayton M. Christensen. (1997). *The Innovator's Dilema: When New Technologies cause Great Firms to Fail*. Boston, Massachusetts: Harvard Business School Press.
- ❑ Drucker P.F. (1985). *Innovation and Entrepreneurship*. London: Pan Books Ltd.
- ❑ Tips cara berfikir kreatif, 2014. <http://www.tabloidwirausaha.com/2014>
- ❑ Innovation Journey, *Evolusi Inovasi Part 1*, 29 Juli 2009 diakses dari innovationjourney.blogspot.com
- ❑ *Motivasi Berwirausaha & Proses Terbentuknya Wirausaha*, diakses dari ierckhampcreativity101.files.wordpress.com
- ❑ Supiani, *Teori-teori Motivasi*, diakses dari supiani.gunadarma.ac.id tanggal 26 Pebruari 2015
- ❑ Kementerian Koperasi dan UMKM Republik Indonesia. 2014. *Modul Seri Kewirausahaan: Menumbuhkan Motivasi Berwirausaha*. (Modul Daring)
- ❑ Dosen FIP UM. 2009. *Motivasi Belajar dan Analisis Kebutuhan untuk Peningkatan Motivasi Berprestasi Mahasiswa Universitas Negeri Malang*.  
(<http://dosen.fip.um.ac.id/sadun/2009/08/motivasi-belajar-dan-analisis-kebutuhan-untuk-peningkatan-motivasi-berprestasi-mahasiswa-universitas-negeri-malang/> diakses tanggal 25 Februari 2015)