

**Universitas Sebelas Maret (UNS) Solo**  
**Fakultas Teknik, Prodi PWK**

# *Membentuk Karakter Wirasaha*

**Sessi 2 : Kreatif & Inovatif**

***Dr.Bambang S.Pujantiyo***

*Prinsip Dasar Usaha  
Sebagai Karakter  
Wirausaha*

*Referensi : Bambang S. Pujantiyo, Kiat Menjadi Pengusaha Inovatif, Tirta Media, 2014*

## Prinsip Dasar Wirausaha

# Yakin Kreatif & Inovatif Terencana

*Referensi : Bambang S. Pujantiyo, Kiat Menjadi Pengusaha Inovatif, Tirta Media, 2014*



## Keyakinan dalam Kewirausahaan

- Yakin akan ide atau gagasannya, percaya diri akan dapat **mewujudkan impiannya**
- Yakin menjadi pengusaha **tidak tergantung usia**
- Yakin **berani mencoba, berani sukses dan berani untuk gagal**
- Yakin **tidak mengeluh, tidak putus asa dan tidak menyalahkan**
- Yakin **tidak menunda waktu**
- Yakin dapat **bekerja lebih berat**
- Yakin dapat **menjaga hati tetap bersih**

### *Referensi :*

1. *Materi Kuliah ke1*
2. *Bambang S.Pujantiyo, Kiat Menjadi Pengusaha Inovatif, Tritamedia Publishing, 2014*



## Prinsip Dasar Wirausaha

# Yakin Kreatif & Inovatif Terencana

*Referensi : Bambang S. Pujantiyo, Kiat Menjadi Pengusaha Inovatif, Tirta Media, 2014*





*Kreatif*

**M.Prawiro, 2018 :**

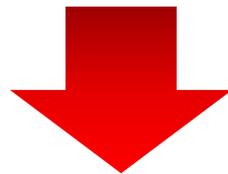
Kreatif adalah suatu **kemampuan yang ada pada individu atau kelompok** yang memungkinkan mereka untuk melakukan terobosan atau pendekatan-pendekatan tertentu dalam **memecahkan masalah** dengan cara yang berbeda.

**Supriadi :**

Kreatif adalah **kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu** yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada

**Conny R. Semiawan :**

Kreatif adalah **kemampuan dalam membuat suatu gagasan** baru dalam upaya memecahkan masalah



**Kemampuan individu atau kelompok menciptakan suatu gagasan baru yang berbeda**



## 5 Tehnik Berpikir Kreatif

1. **Teknik Skamperr** atau Subtitusi, Kombinasi, Adaptasi, Memperbesar, Penggunaan Lain, Eliminasi, Re-arrange dan Reverse.
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 mengeluarkan asumsi yang sudah terbangun didalam pikiran
5. **Teknik Intuisi** yaitu intuisi yg terbangun sejalan dengan semakin banyaknya pengalaman dalam menjalankan usaha



# Industri Kreatif

## Umum :

- Industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu (Industri yang berbasis aset kekayaan intelektual / *intellectual property*)
- Istilah “industri kreatif” pertama kali digunakan oleh Partai Buruh Inggris (1997), menyumbangkan 7,9 % penerimaan nasionalnya atau £ 76,6 milyar (2000)

## Indonesia :

- Kontribusi industri kreatif Indonesia 6,3 % (2002-2006) dari total PDB Nasional atau IDR 104.6 triliun (peringkat 7 dari 10 lapangan usaha), didominasi kelompok **fesyen, kerajinan, periklanan dan desain**
- Penyerapan tenaga kerja 5,4 juta orang



# Industri Kreatif

- 1 Aplikasi & Pengembangan Permainan** 1 kreasi produksi game & video yang edukatif,
- 2 Arsitektur & Disain Interior** 2 tatakota, arsitektur taman, kota
- 3 Disain Komunikasi Visual** 3 disain grafis dll
- 4 Disain Produk** 4 desain grafis, interior, desain produk, logo,, kemasan
- 5 Fesyen** 5 desain pakaian, alas kaki, aksesoris, produksi pakaian
- 6 Film** 6 produksi film
- 7 Animasi Video** 7 animasi video
- 8 Fotografi** 8 jasa fotografi
- 9 Kriya (kerajinan tangan)** 9 aksesoris, emas, kayu, kaca, porselen, marmer, kain, besi,
- 10 Kuliner** 10 Makanan & minuman
- 11 Musik** 11 Musik
- 12 Penerbitan** 12 penulisan atau penerbitan buku, majalah, koran
- 13 Periklanan** 13 produksi iklan,
- 14 Seni Pertunjukan** 14 pertunjukan tari, drama, balet, opera
- 15 Seni Rupa** 15 Seni rupa
- 16 Televisi dan Radio** 16 televisi

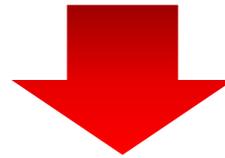




*Inovatif*

# Definisi Inovasi

- **UU Nomor 11 Tahun 2011 tentang Sistem Nasional Iptek** : Inovasi adalah hasil pemikiran, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan/atau Penerapan, yang mengandung unsur kebaruan dan **telah diterapkan serta memberikan kemanfaatan ekonomi dan/atau sosial.**
- **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.



- Inovasi : penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada, dan terbukti **bermanfaat** bagi konsumen
- Inovatif : **kemampuan** individu / kelompok dalam mencipta produk yang berbeda dan terbukti bermanfaat bagi konsumen



# Jenis (strategi) Inovasi



Referensi : Bambang S. Pujantiyo, Kiat Menjadi Pengusaha Inovatif, Tirta Media, 2014



# Inovatif

- Mengedepankan **Inovasi** (bernilai tambah)
- Memanfaatkan keahlian / pengalaman
- Sesuai dengan **keinginan konsumen**  
**(kebiasaan, budaya, kekinian, popularitas, dll)**
- ....



## Prinsip Dasar Wirausaha

# Yakin Kreatif & Inovatif Terencana

*Referensi : Bambang S. Pujantiyo, Kiat Menjadi Pengusaha Inovatif, Tirta Media, 2014*



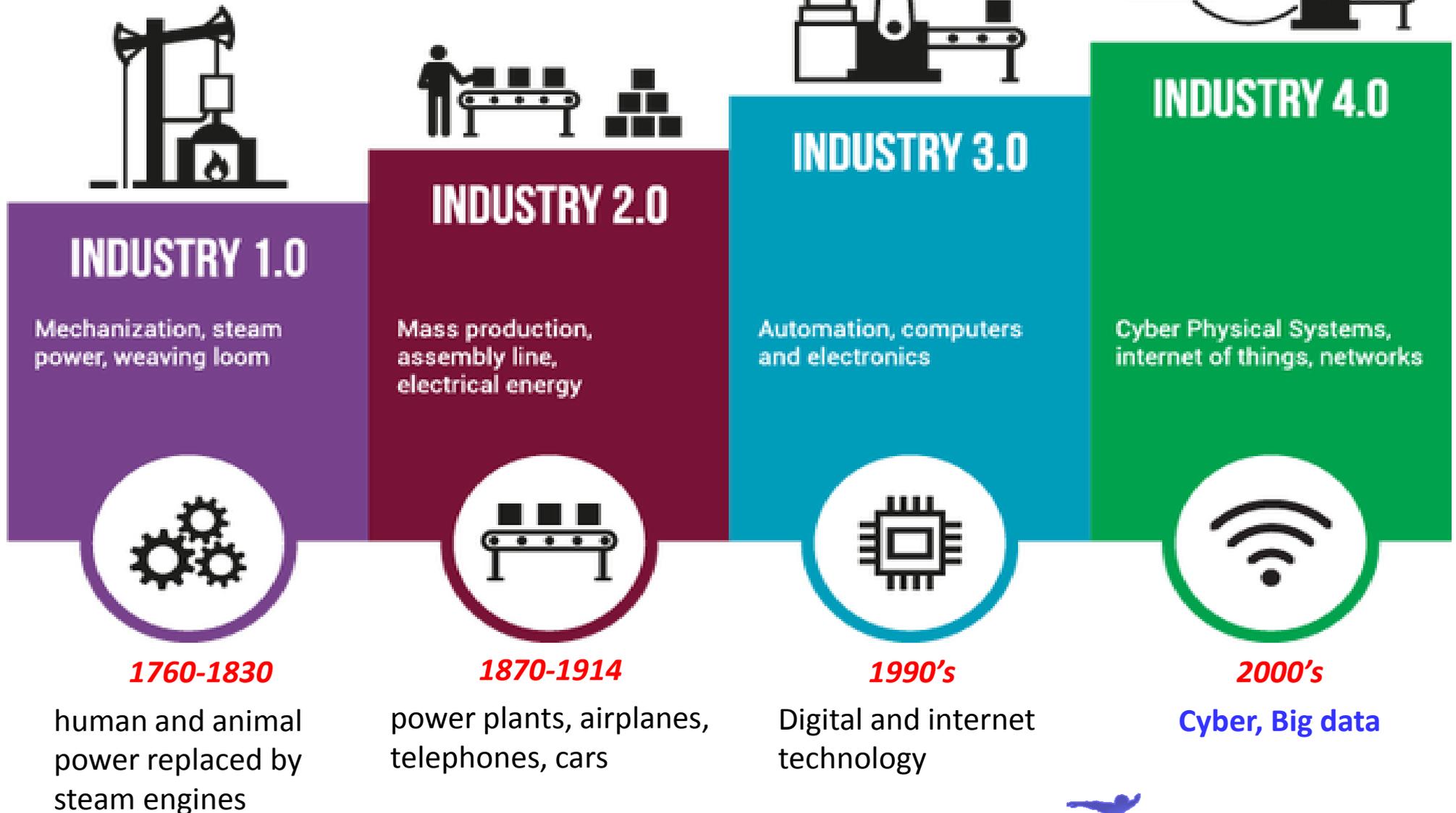
- **Model Bisnis (Canvas Model dll, Business Plan)**
- **Team Work**
- **Network**
- .....
- .....



*Deluang*

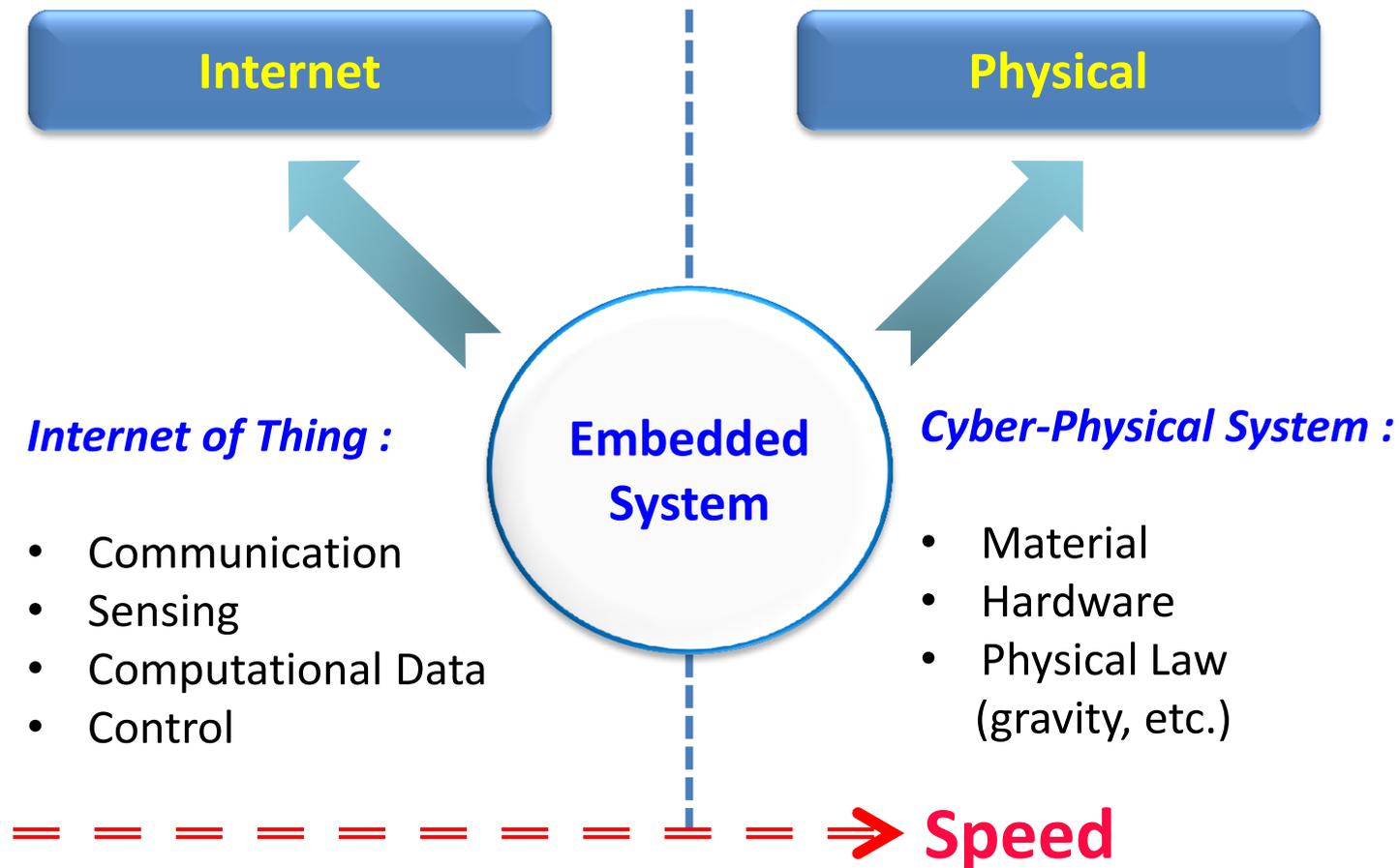
Kreatif & Inovatif

# Industrial Revolution



# Industrial Revolution 4.0

**Cyber-physical system (CPS)** is a system that combines aspects of Cyber (computation) and the physical world



## Catatan :

- **Kreatif** : Kemampuan individu atau kelompok menciptakan suatu gagasan baru yang berbeda
- **Inovatif** : penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada, dan terbukti bermanfaat bagi konsumen
- **Peluang Kreatif & Inovatif**

## Tugas :

- **Baca & berikan tambahan komentar : buku Kiat Menjadi Pengusaha Inovatif, Bab 1 + Bab 2**
- **Maksimal 3 lembar A4 (pdf), kirim email s/d Rabu tgl 15 September 2021 jam 00:00**

