



Kaedah dan Teknik Meningkatkan Kreativiti Sebagai Pemimpin Berkesan

APA ITU KREATIVITI?

Kreativiti ialah menzahirkan sesuatu yang tidak wujud sebelumnya baik dalam bentuk produk, proses atau pemikiran. Anda seorang yang kreatif jika:

- Mencipta atau mereka sesuatu yang tidak pernah wujud sebelumnya.
- Mencipta atau mereka sesuatu yang telah wujud di tempat lain sebelumnya tetapi anda sendiri tidak mengetahuinya.
- Mencipta atau mereka satu proses baru untuk melakukan apa jua perkara.
- Memberi nafas baru untuk proses atau kaedah yang sedia ada untuk pasaran baru.
- Melihat sesuatu perkara dari perspektif yang berbeza dari arus perdana.
- Mengubah tanggapan orang lain terhadap sesuatu perkara yang *cliche*.

PENDAPAT

Dr. David Tanner - Pengasas Pusat Kreativiti dan Inovasi DuPont dan bekas Presiden Persatuan Kreativiti Amerika;

"kreativiti ialah kemahiran yang boleh dipelajari. Ia boleh digunakan untuk menyelesaikan sebarang masalah yang sukar dan mengenal pasti peluang-peluang serta inovasi yang baru. Ia dianggap benih yang mampu membuahkan teknologi yang berkuasa tinggi"

Edward de Bono - Bapa Pemikiran Moden dan pengarang buku tersohor:

"kreativiti bukan sahaja berkaitan dengan menghasilkan idea-idea baru tetapi juga melarikan diri daripada idea-idea lama. Sebab mengapa kebanyakan idea dapat bertahan ialah kerana kesinambungannya, bukan kerana penilaian nilainya yang berulang-ulang. Kesenambungan tersebut boleh memerangkap seseorang itu menjadi terlalu tidak cekap. Bebas daripada belunggu idea usang ini, seseorang itu boleh bergerak ke hadapan"

Munir Shuib - Penyelaras utama dan tenaga pengajar kursus Teknik Berfikir, Pusat Pengajian Ilmu Kemanusiaan, Universiti Sains Malaysia (USM):

"kemahiran berfikir ialah satu aktiviti mengawal, menguasai dan menyesuaikan diri kepada persekitaran yang sukar"

Uwei Hj. Shaari - Pengarah Filem:

"kreatif itu ialah apabila kita melihat sesuatu yang orang lain tidak nampak. Ia bukan cliché. Kreatif boleh menjadi sesuatu yang dibanggakan tapi ada masanya ia menjadi kontroversi kerana mencabar budaya arus perdana"

MENJADI PEMIMPIN - APA SYARATNYA?

Kita bersetuju sesetengah orang memang dilahirkan untuk menjadi 'Amir' atau pemimpin dan kita juga tahu sesetengah orang berusaha bermati-matian untuk menjadi pemimpin namun gagal. Tapi kita harus percaya ramai orang sebenarnya boleh menjadi pemimpin jika mereka berusaha dan berada pada landasan yang betul. Jadi apa syaratnya untuk menjadi seorang pemimpin?

a) Jangan sekali-kali berfikir bahawa kejayaan boleh dikecapi dalam masa yang singkat. Seorang pemimpin yang baik ialah mereka yang tidak hanya memfokus kepada satu bidang sahaja. Dia harus mempunyai inisiatif untuk mempelajari kemahiran dan bidang yang baru serta berdisiplin.

b) Cuba menjadi orang yang bersikap pendamai. Sebagai contoh bila berada dalam sesuatu mesyuarat kebanyakan isu yang dibincangkan keluar dari topik asal. Bila ini berlaku anda harus bersuara dan mengingatkan mereka yang hadir agar kembali ke topik yang dibincangkan.

c) Harus mempunyai sikap sukarelawan. Sentiasa bersedia membantu unit atau jabatan lain jika terdapat sebarang masalah. Dengan cara ini anda akan lebih dikenali sebagai seorang pemimpin yang berkaliber dan berkarisma n Jack of all trades.

d) Sentiasa peka kepada persekitaran anda. Jika terdapat sebarang masalah walaupun ia diluar tugas kerja anda, cuba beri idea bagaimana cara untuk menyelesaikannya.

Apakah itu sudah cukup syaratnya menjadi pemimpin yang baik? Jawapannya - TIDAK. Jika mahu menjadi pemimpin yang baik ada beberapa perkara yang anda harus tahu dan sedar walaupun kadang-kadang realiti itu sesuatu yang sukar untuk diterima.

Antaranya:

a) Jangan sekali-kali berfikir orang bawahan harus sentiasa mematuhi

arahan hanya kerana jawatan anda sebagai 'Boss'. Apa yang perlu dilakukan ialah meraih rasa hormat dan percaya mereka. Untuk itu anda harus ikhlas, berfikir terbuka dan bersedia berkongsi masalah dan idea baru dengan mereka. Selain dari itu anda harus menepati janji dan bersedia mengakui kesilapan diri sendiri.

b) Komunikasi dua hala. Cuba tanya pendapat orang bawahan anda. Mereka mungkin punya idea yang anda sendiri kadang-kadang tidak terfikirkan dan seterusnya berbincang. Sentiasa dapatkan komentar dari mereka.

c) Tanya diri sendiri dengan jujur apakah anda hanya sentiasa memerintah atau turun padang ,berusaha dengan mereka. Anda harus ingat kejayaan sesebuah organisasi ialah usaha berkumpulan bukan individu.

d) Bersikap adil. Elakkan budaya éfavouritisme. Cara begini anda akan sentiasa dihormati oleh semua pekerja bawahan. Anda berjaya membunuh virus 'pengampu' dan 'penyebarkan - fitnah' dari terus membiak dalam organisasi anda bekerja.

KELEBIHAN KREATIVITI

- Kreativiti berlaku secara tidak disengajakan. Tidak ada siapa boleh meramal atau mengawal mana-mana manusia menjadi kreatif, apa bentuk kreativiti di masa akan datang atau bila ia akan berlaku. Cara yang terbaik ialah bersedia apabila timbul idea kreatif itu supaya ia dapat diterjemahkan.
- Anda tidak perlu mengupah orang luar. Pekerja-pekerja yang sedia ada berpotensi menjadi kreatif.
- Anda tidak perlu mengupah penasihat luar untuk mengajar pekerja anda menjadi kreatif.
- Kreativiti tidak bergantung kepada umur, tempoh perkhidmatan seseorang pekerja atau jenis pekerjaannya.
- Kreativiti boleh menjelma dalam pelbagai bentuk. Ia boleh jadi sesuatu yang mudah atau sukar.
- Anda tidak perlu membayar upah yang lebih tinggi kepada pekerja untuk menjadi kreatif. Tindakan itu sebaliknya akan hanya menjadikan mereka kurang kreatif.

Namun ada ketikanya kreativiti bersifat kontra apabila:

- Idea-idea kreatif kadang-kadang tidak selari dengan struktur dan polisi syarikat.

2. Idea seseorang mungkin baik dan dianggap kreatif tetapi tidak bagi orang lain.

3. Organisasi anda bekerja tidak menghargai idea kreatif tersebut.

KAEDAH DAN TEKNIK MENINGKATKAN KREATIVITI

1. Wujudkan satu sistem cadangan. Caranya ialah dengan membuat kotak cadangan di organisasi tempat anda bekerja. Dengan cara ini organisasi anda akan dapat mengetahui sebarang idea baru. Ia mungkin idea baru yang kreatif dan mungkin juga kritikan yang dapat membantu organisasi anda mengatasi sebarang kelemahan yang ada. Bentuk satu kumpulan di setiap jabatan untuk meneliti idea-idea ini dengan mengadakan mesyuarat sebulan sekali. Setiap idea tersebut harus diambil kira agar ia mampu menjadi pemangkin kelincinan organisasi anda. Mereka yang melontarkan idea yang kreatif dan mampu memberikan impak yang positif harus diberi ganjaran.

2. Wujudkan suasana yang menyokong kreativiti di organisasi anda bekerja. Sebagai mana komputer dianggap aset syarikat, idea pekerja juga harus dianggap sebagai aset. Ia dapat dilakukan dengan cara anda memberikan keizinan kepada setiap pekerja untuk meneliti idea-idea tersebut. Keputusan bukan hanya terletak ditangan anda sebagai pemimpin sahaja.

3. Wujudkan satu suasana yang kondusif agar pekerja bebas bergerak. Dengan cara ini mereka boleh memerhatikan pekerja lain bekerja dan memberikan idea baru kepada mereka. Komunikasi dan interaksi amat penting dalam mewujudkan kreativiti kerana kreativiti tidak akan berkembang dalam suasana yang pasif dan vakum. Kreativiti akan lebih mantap dalam satu kumpulan. *Two heads are better than one.*

4. Ganjaran kepada idea yang kreatif tersebut harus dalam bentuk hadiah tetapi 'AWAS' bukan dalam bentuk kewangan.

5. Pastikan pekerja bekerja dalam suasana yang terbuka bukan vakum. Menjadi kreatif memerlukan rangsangan yang pelbagai serta interaksi dengan orang lain. Pastikan anda tahu apa yang dilakukan oleh jabatan lain. Ini kerana ia mungkin ada kaitan dengan idea kreatif anda.

6. Selarikan matlamat dan tujuan organisasi anda. Sebagai contoh syarikat anda mungkin

mengeluarkan perisian komputer pendidikan tetapi idea anda berkisar kepada permainan video. Anda boleh yakinkan mereka bagaimana perisian pendidikan tersebut akan lebih menarik jika disampaikan dalam bentuk permainan video. *Learning is fun and interesting.*

7. Jangan memandang rendah kepada idea-idea yang dirasakan tidak matang atau tidak berguna. Cuba analisa sebarang kemungkinan idea tersebut. Kebanyakan kejayaan sesuatu kempen pengiklanan adalah dari idea yang tidak disengajakan.

8. Berikan keizinan kepada pekerja bawahan anda jika mereka mahu bekerja lebih masa atau mungkin dihujung minggu. Idea kreatif boleh datang pada bila-bila masa.

9. Menghantar pekerja ke seminar atau taklimat adalah salah satu langkah yang baik. Ini secara tidak langsung membolehkan mereka mempelajari perkara-perkara baru. Ia juga mampu merangsangkan pemikiran serta interaksi mereka dengan dunia di luar dari pejabat mereka bekerja setiap hari.

10. Cuba elakkan diri anda menjadi majikan yang bersikap autoratik. Apa yang anda kata semua betul dan harus dipatuhi. Cuba timbang-timbangkan idea orang bawahan.

Edward de Bono telah memperkenalkan satu program pemikiran yang mudah tetapi efektif, berupaya membantu kita menanganai masalah-masalah tersebut. Malah program ini berupaya membantu menanganai sebarang masalah dalam sebarang situasi, baik dari sudut akademik, pekerjaan, keagamaan mahupun sosial. Program yang dinamakan Alat-alat Berfikir, boleh diringkaskan seperti berikut:

- **AGO (Aims, Goals, Objectives):** Tujuan, Matlamat, Objektif
- **CAF (Consider All Factors):** Pertimbangkan Semua Faktor
- **PMI (Plus, Minus, Interesting):** Apa yang baik, Apa yang buruk, Apa yang menarik
- **C&S (Consequence and Sequel):** Kesan dan Akibat daripada Kesan
- **FIP (First Important Priorities):** Perkara-perkara penting yang menjadi keutamaan
- **APC (Alternatives, Possibilities, Choices):** Alternatif, Kemungkinan, Pilihan
- **OPV (Other People's Views):** Pandangan orang lain
- **Planning:** Perancangan
- **Rules:** Peraturan
- **Decisions:** Keputusan

Secara amnya, alat-alat berfikir ini boleh digunakan apabila membuat sebarang keputusan atau apabila cuba menyelesaikan sebarang masalah. Ia membantu memperluaskan serta menajamkan persepsi. Ia juga boleh membantu menyelesaikan sesuatu masalah

dengan kreatif. Justeru itu kesimpulannya:

- Alat berfikir AGO digunakan untuk menentukan tujuan pemikiran dan membuat fokus yang betul semasa berfikir.
- Alat berfikir CAF pula melatih kita mempertimbangkan semua faktor-faktor penting sebelum membuat sebarang keputusan.
- Alat berfikir PMI melatih kita menilai sesuatu maklumat, keputusan atau tindakan.
- C&S digunakan untuk meramalkan apa yang berlaku pada masa depan.
- FIP mengingatkan kita akan prioriti atau keutamaan. Contohnya apakah prioriti kita semasa melayari internet?
- Alat berfikir APC pula melatih kita melihat kepada alternatif-alternatif yang kita ada serta kemungkinan-kemungkinan yang boleh dipilih sebelum membuat sebarang keputusan.
- Alat berfikir OPV melatih kita mengambil kira pendapat orang lain untuk memastikan keputusan yang dibuat lebih efektif.

Antara teknik lain yang telah diperkenalkan oleh Abdullah dan Aionn (1996) ialah teknik analogi, teknik idea dominan, teknik analisis sifat, teknik menukar pintu masuk, teknik songsang dan teknik herot-perot.

Teknik Analogi - bagi teknik ini seseorang itu dikehendaki mengkiaskan masalah yang ada dengan benda-benda lain. Cara ini boleh menerbitkan banyak idea yang kreatif iaitu idea yang baru sama sekali. Bagi teknik ini, ada tiga jenis analogi yang boleh digunakan iaitu analogi alam, analogi peribadi dan analogi fantasi. Analogi alam membabitkan benda hidup seperti haiwan dan tumbuhan. Ambil mana-mana benda hidup, lihat ciri-cirinya dan kaji bagaimana ia melakukan sesuatu. Kemudian fikirkan bagaimana kaedah yang sama dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah kita. Analogi peribadi pula mengkehendaki individu membayangkan itu adalah diri kita sendiri dan analogi fantasi pula membolehkan individu berfikir secara gila-gila. Teknik ini amat berguna apabila individu mengkehendaki penyelesaian masalah yang berlainan sama sekali dengan cara penyelesaian yang ada.

Teknik Idea Dominan - ia membabitkan usaha mengenal pasti idea dominan yang mendominasi otak individu. Idea dominan memengaruhi pendekatan berfikir yang digunakan untuk menyorot sesuatu keadaan atau masalah tanpa kita sedari. Apabila otak didominasi oleh idea dominan, maka individu menjadi kaku dan tidak berkeupayaan melakukan perkara yang lain. Idea dominan tidak merujuk kepada situasi masalah tetapi kepada cara bagaimana individu menyorot masalah berkenaan.

Teknik Analisis Sifat - ia adalah teknik yang baik untuk menghentikan kecenderungan berfikir pada peringkat umum. Pada peringkat umum, individu hanya melihat sesuatu secara am iaitu tidak kepada peringkat lebih khusus. Sebagai contoh, sebatang pen hanya dilihat sebagai alat menulis dan digunakan untuk menulis buku, surat, melukis dan seumpamanya. Cara lain untuk menerbitkan idea baru ialah dengan melihat sifat pen iaitu tajam, panjang, berwarna, bertudung dan seterusnya. Senarai ini boleh dipanjangkan jika dilihat pada bahan untuk membuat pen, cat warna dan sifat pen yang lain. Ambil salah satu sifatnya dan gabungkan dengan perkara lain seperti bahannya daripada plastik dan plastik boleh dibentuk. Plastik yang boleh dibentuk juga boleh dibuat kerusi beroda, umpamanya. Oleh itu pen boleh dijadikan kerusi beroda.

Teknik Menukar Pintu - teknik ini dilakukan dengan menyenaraikan semua titik masuk yang ada dan mencuba titik sebagai permulaan berfikir. Ini bermaksud, cara berfikir tidak memerlukan turutan. Individu boleh menukar titik masuk yang biasa dengan yang baru. Semasa mencari titik masuk baru, jangan menilai kepentingan atau kebergunaannya. Teknik ini juga membolehkan individu melompat terus kepada penghujung sesuatu masalah dan selepas itu menoleh semula ke belakang.

Teknik Songsang - ia membabitkan penyongsangan idea. Cara yang mudah untuk memulakan proses menerbitkan idea ialah dengan menyongsangkan idea yang ada sekarang. Lihat masalah. Jangan ikut cara sekarang kerana jika itu yang dilakukan fikiran akan terdorong untuk mengulangi apa-apa yang pernah difikirkan sebelumnya. Ambil sudut pandangan yang sekarang digunakan dan songsangkan dengan cara gila-gila; yang dahulu dikemudiankan, yang kiri dikanankan, yang tidak penting dipentingkan dan yang mahal, dimurahkan. Tujuan teknik ini bukanlah untuk mencari idea yang betul atau pun menghindari yang salah tetapi untuk menerbitkan perubahan pada situasi yang ada. Teknik ini bukan mencari jawapan tetapi adalah alat untuk memulakan proses berfikir dalam usaha menerbitkan idea baru.

Teknik Herot-Perot - ia digunakan bagi mencetus idea baru. Ada dua proses di dalam teknik ini iaitu situasi yang diherot-perotkan dan situasi yang ada dibesarkan-besarkan. Untuk mengherot-perotkan idea, ambil satu bahagian daripada situasi itu dan dilakukan sesuatu supaya berbeza daripada yang asal. Situasi yang diherot-perotkan akan membolehkan kita melihat situasi berkenaan dengan pandangan yang baru. Setelah otak kita berjaya melihat situasi berkenaan dari sudut yang baru,

maka proses berfikir selanjutnya akan berkembang dengan lebih lanjut. Buat satu-persatu dan jangan terlalu gila-gila bagi mengelakkan otak bercelaru.

Selain dari teknik-teknik diatas, individu juga boleh menjana idea menerusi kaedah pemetaan minda dan 'brainstorming' (pemerahan otak). Pemetaan minda adalah satu teknik yang memperkembangkan dan menghubungkan satu idea dengan idea yang lain secara visual. Ia boleh membantu menjana idea-idea baru dengan lebih cepat dan produktif menerusi penunasan idea baru dan idea sedia ada. Sehubungan itu, pemetaan minda ialah satu usaha untuk menjelajahi ataupun menerokai sesuatu idea dan bukannya membuktikan sesuatu idea itu salah atau betul. Selepas pemetaan minda dihasilkan, barulah individu menilai peta berkenaan dan membuat keputusan.

'Brainstorming' adalah satu kaedah di mana individu boleh menjalankan usaha menjana idea sama ada secara perseorangan atau pun berkumpulan. 'Brainstorming' adalah mengenai mendapatkan idea sebanyak mungkin dalam masa yang singkat. Dalam sesi brainstorming, individu perlu menggunakan lebih banyak otak kanan iaitu pemikiran kreatif berbanding otak kiri iaitu pemikiran logical. Sesi 'brainstorming' yang baik adalah apabila terhasilnya lebih banyak idea gila-gila berbanding idea logik. Pada kebiasaannya, idea yang gila-gila itu mungkin tidak boleh digunakan secara langsung tetapi ia boleh digunakan untuk mencetuskan idea inovatif yang kerapkalinya lebih praktikal.

KESIMPULAN

Pada dasarnya untuk menjadi individu berdaya kreatif, mereka perlu mempunyai sifat-sifat berikut iaitu sanggup mengambil risiko, mempunyai keinginan untuk mengetahui yang tinggi, sensitif kepada keindahan dan emosi, tidak akur (*non-conforming*) dan mempunyai daya humor yang baik. Dengan memiliki sifat-sifat di atas, maka akan lebih mudah bagi individu untuk menerokai tahap kreativiti dan menghasilkan sesuatu yang kreatif.

"There is really nothing elusive or mysterious about creativity. Anyone who can talk is able to write. Anyone who can see is able to visualise and anyone who can think is able to have ideas"

Sumber :
Lt. Kol. Prof. Dato' Dr. Kamarudin Hussin/ Diskusi Page 23
Disediakan oleh :
Norsyahiza Hamzah/ Azizi Mohd. Yusof