

**TEKNIK KREATIVITAS YANG DILAKUKAN OLEH KOMUNITAS BUDAYA WOKA
TEEP DALAM PROSES MENCIPTAKAN IDE***CREATIVITY TECHNIQUES DONE BY THE WOKA TEEP CULTURAL COMMUNITY IN THE
PROCESS OF CREATING IDEAS*

Oleh:

**Alfindo Mongko¹
Frederik Gerald Worang²
Rudi Steven Wenas³**¹²³Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Doktor Ilmu Manajemen
Universitas Sam Ratulangi Manado

E-mail:

[¹alfindomongko1061@student.unsrat.ac.id](mailto:alfindomongko1061@student.unsrat.ac.id)[²frederikworang@gmail.com](mailto:frederikworang@gmail.com)[³rudy.wenas@yahoo.com](mailto:rudy.wenas@yahoo.com)

Abstrak: Beragamnya teknik kreativitas yang tersedia seperti Brainstorming dan Six Thinking Hats dan penggunaannya yang luas dalam lokakarya pembuatan ide, menunjukkan betapa variatifnya penggunaan teknik kreativitas yang dilakukan. Kami melakukan lokakarya kepada komunitas budaya woka Teep yang kurang berpengalaman dalam pembuatan ide dimana enam orang kami wawancarai secara pribadi dan mendalam untuk mengenali pola mereka menciptakan ide serta bagaimana mereka mengembangkan dan mengaplikasikan ide ragam hias pada media tas. Hasilnya mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang sangat membantu dan membedakan dalam Teknik kreativitas yaitu mencakup sistem pemrosesan visual, kognitif dan emosional. Hasil penelitian ini memberikan stimulus untuk mendukung perspektif penggunaan teknik kreativitas, meningkatkan teknik yang ada dan mengembangkan versi yang lebih baik untuk hasil yang maksimal

.Kata Kunci: Teknik kreativitas, menciptakan ide, pengembangan produk ragam hias

Abstract : The variety of available creativity techniques such as Brainstorming and Six Thinking Hats and their wide use in idea generation workshops, shows how varied the use of creative techniques is. We conducted a workshop for the Woka Teep cultural community who lacked idea-making experience where we interviewed six people personally and in depth to identify their patterns of creating ideas and how they developed and applied decorative ideas to media bags. The results reveal that the most helpful and differentiating factors in the creativity technique include visual, cognitive and emotional processing systems. The results of this study provide a stimulus to support the perspective of using creativity techniques, improving existing techniques and developing better versions for maximum results

Keywords: Creativity techniques, creating ideas, developing decorative products

PENDAHULUAN**Latar Belakang**

Kumpulan anak muda yang tinggal di pedesaan minim pangalaman, Pendidikan terbatas tetapi mampu menciptakan kreativitas sesuai pengalaman berinteraksi dengan alam, masyarakat maupun pengalaman pribadi adalah sebuah fenomena yang menarik untuk diikuti. Secara teori dapat digambarkan bahwa menggunakan teknik kreativitas mengarah pada ide-ide yang lebih kreatif daripada ketika tidak ada teknik yang digunakan (Chulvi et al., 2012, 2013; Dumas & Kreativitas adalah prasyarat mendasar untuk inovasi (Anderson et al., 2014; Revilla & Rodríguez-Prado, 2018; Sarooghi et al., 2015) dan kreativitas organisasi mengacu pada generasi ide-ide baru dan berguna (Amabile, 1996). Ide-ide baru dan bermanfaat penting untuk dijadikan bisnis apapun, terutama dalam konteks pengembangan produk baru (Im et al., 2013). Oleh karena itu, agar dapat bertahan di pasar, para pemimpin perusahaan sering berusaha menumbuhkan kreativitas (Burroughs et al., 2011). Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan melaksanakan workshop pembuatan ide dengan menggunakan

teknik kreativitas (Herrmann & Felfe, 2014). Sehingga teknik kreativitas untuk menghasilkan ide seperti Brainstorming (Diehl & Stroebe, 1991), Brainwriting (Heslin, 2009) atau TRIZ (Chulvi et al., 2013) menarik perhatian pemimpin inovasi dan peneliti. Dalam praktiknya, teknologi semacam itu umumnya digunakan (Smith, 1998) dan para sarjana kreativitas setuju Schmidt, 2015). Namun, teknik kreativitas yang berbeda mengarah pada ide-ide dengan karakteristik yang berbeda (Chulvi et al., 2012, 2013; Vernon & Hocking, 2014).

Perbedaan Penelitian sebelumnya tentang teknik kreativitas, dapat digambarkan sebagai berikut. Pertama, teknik kreativitas adalah elemen sentral dalam proses pembuatan ide (Smith, 1998), tetapi dari perspektif pengguna, yaitu, perspektif individu yang menggunakan teknik kreativitas dengan tim atau sendiri untuk menghasilkan ide belum menjadi fokus studi teknik kreativitas. Bidang penelitian lain seperti pemasaran, pengembangan produk baru, dan penerimaan teknologi telah lama mengakui nilai mengumpulkan gagasan dari pelanggan dan pengguna, penelitian teknik kreativitas namun tidak berkonsentrasi pada perspektif pengguna. Literatur lain berfokus pada membandingkan hasil tetapi seringkali tidak dapat menjelaskan alasan di balik hasil yang berbeda ini (Herrmann & Felfe, 2014).

Penelitian dari perspektif pengalaman pengguna setelah melakukan teknik kreativitas dapat membantu menjelaskan dengan lebih baik aspek spesifik apa yang membuat teknik ini dapat membantu mengembangkan ide produk baru dalam sebuah komunitas atau tim. Penggunaan teknik kreativitas dapat memenuhi kebutuhan praktisi untuk menjelaskan bagaimana teknik kreativitas dilakukan dengan membentuk lokakarya pembuatan ide dan mengapa teknik kreativitas yang berbeda dapat menghasilkan hasil yang berbeda.

Kedua, ada sekitar 50 teknik kreativitas berbeda yang tersedia (Geschka, 1983), sebagian besar studi yang ada berfokus pada satu atau dua teknik khusus (Meinel & Voigt, 2017) dan oleh karena itu tidak dapat menarik perbandingan di seluruh bidang heterogen teknik yang tepat untuk dilaksanakan. Akibatnya, kami tidak memiliki kerangka kerja yang komprehensif tentang aspek apa yang membuat teknik kreativitas bermanfaat serta perbandingan yang dirasakan dari berbagai teknik kreativitas. Oleh karena itu, kami menjawab pertanyaan penelitian berikut: Aspek teknik kreativitas apa yang dianggap berguna oleh pengguna yang tidak berpengalaman dalam proses pembuatan ide dan teknik mana yang paling memenuhi persepsi yang bermanfaat ini?

Dengan demikian, penelitian kami memberikan dua kontribusi yang berbeda: Pertama, ini mengungkapkan aspek-aspek bermanfaat dari teknik kreativitas, mengevaluasi pentingnya Teknik kreativitas dan akibatnya, memberikan jawaban dan kerangka kerja yang dibuktikan untuk pertanyaan tentang bagaimana pengguna yang tidak berpengalaman memandang kreativitas teknologi dalam proses pembuatan ide. Hasilnya, penelitian ini memberikan dasar yang berharga untuk penelitian di masa depan yang menyelidiki pengalaman pengguna dengan mengukur hasil yang objektif. Kedua, penelitian kami memberikan dasar untuk meningkatkan teknik kreativitas yang ada dan pada akhirnya mengembangkan teknik kreativitas yang lebih baik.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Teknik kreativitas yang dilakukan oleh komunitas budaya woka teep dalam proses menciptakan ide?

TINJAUAN PUSTAKA

Teknik Kreativitas

Kreativitas didefinisikan sebagai generasi ide-ide baru dan bermanfaat (Amabile, 1996). Teknik kreativitas umumnya diterapkan dalam berbagai tahap proses inovasi, tetapi khususnya pada tahap pembuatan ide dan biasanya sebagai metode untuk menghasilkan ide kolaboratif (Meinel & Voigt, 2017; Smith, 1998). Menurut Geschka (1983), teknik kreativitas bergantung pada prinsip-prinsip yang sangat berbeda untuk memfasilitasi kreativitas, yang dapat diklasifikasikan ke dalam matriks dua kali dua menggunakan dua perspektif yang berbeda. Dimensi pertama mengacu pada prinsip-prinsip operasi inti: ide dapat dihasilkan baik dengan merangsang intuisi atau dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah yang sistematis. Dimensi kedua mengacu pada mekanisme pemicu ide: ide dapat menjadi hasil dari variasi dan pengembangan ide-ide yang ada atau mereka dapat dipicu oleh konfrontasi dengan peristiwa, objek atau pemikiran yang independen dari masalah yang dihadapi. Berdasarkan prinsip-prinsip ini, Geschka (1983) memperkenalkan empat kategori teknik kreativitas berikut: asosiasi intuitif (IA), konfrontasi intuitif (IC), variasi tematik sys (SV) dan konfrontasi sistematis (SC). Namun, kerangka kerja ini didasarkan pada pertimbangan teoretis dan mungkin tidak terkait dengan perspektif pengguna tentang teknik kreativitas. Ada sejumlah besar dan berbagai macam teknik kreativitas; namun, para sarjana inovasi dan kreativitas biasanya berfokus pada beberapa teknik khusus seperti

Brainstorming (misalnya, Diehl & Stroebe, 1991) atau Brainwriting (misalnya, Heslin, 2009), Electronic Brainstorming (misalnya, Gallupe et al., 1991), TRIZ (misalnya, Chulvi et al., 2013) dan Six Thinking Hats (misalnya, Göçmen & Coskun, 2019).

Tinjauan literatur terbaru meinel dan Voigt (2017) menyelidiki 77 artikel tentang teknik kreativitas dan mengungkapkan dua masalah utama dengan literatur yang masih ada. Pertama, sebagian besar penelitian hanya meneliti satu atau dua teknik kreativitas per studi. Misalnya, Dumas dan Schmidt (2015) fokus pada satu metode dan menemukan bahwa instruksi dari metode TRIZ mengarah pada solusi masalah yang lebih baru daripada tugas masalah tanpa instruksi tentang metode kreativitas. Vernon dan Hocking (2014) membandingkan metode Six Thinking Hats dan Six Good Men dan menunjukkan bahwa yang pertama menghasilkan lebih banyak solusi masalah asli daripada yang terakhir sementara Six Good Men mengarah pada jumlah ide yang lebih tinggi daripada Six Thinking Hats (Vernon & Hocking, 2014). Temuan ini tentu berguna, tetapi mereka tidak memungkinkan menarik kesimpulan tentang bagaimana TRIZ, Six Thinking Hats atau Six Good Men berhubungan dengan metode lain yang tersedia seperti Brainwriting atau Brainstorming.

Pengguna yang bekerja dengan Teknik kreativitas

Sejauh pengetahuan kami, hanya sedikit penelitian yang menyelidiki proses pengguna yang bekerja dengan teknik kreativitas daripada mengukur hasil dari teknik tersebut. Selain itu, literatur yang tersedia di bidang ini saat ini didasarkan pada dasar empiris yang terbatas, berfokus pada teknik kreativitas tunggal atau memberikan hasil yang tidak konsisten pada pertanyaan-pertanyaan penting. Dalam konteks teknik kreativitas elektronik, penelitian menunjukkan bahwa pengguna berbagai teknik tidak sama-sama puas dengan proses kerja selama sesi kreativitas (Aiken et al., 2007). Wang (2014) mungkin memberikan penjelasan tentatif untuk persepsi yang berbeda ini saat ia mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi dan penggunaan teknik kreativitas yang efektif secara umum. Dia melakukan studi eksplorasi melalui wawancara telepon dengan empat peserta. Ia menemukan bahwa faktor-faktor mengenai penggunaan teknik kreativitas yang efektif terkait dengan teknologi informasi, orang yang bekerja dengan metode atau proses bekerja dengan teknik kreativitas, seperti kepatuhan aturan (Wang, 2014). Gagasan ini awalnya berpotensi menarik, tetapi dasar empiris penelitian yang terbatas tidak memungkinkan untuk menarik kesimpulan akhir apa pun.

Smith (1998) mencoba memahami bagaimana serangkaian metode pembuatan ide yang luas memengaruhi pengguna yang bekerja dengan mereka. Smith (1998) berpendapat bahwa bahan aktif teknik kreativitas ini memengaruhi pengguna yang berpikir dan mengeksplorasi kapasitas mental, yang pada akhirnya mempromosikan pembuatan ide. Selain itu, mengidentifikasi aspek bantuan dari teknik kreativitas memungkinkan pemahaman kebutuhan praktisi dan mengapa pengguna lebih memilih teknik tertentu. Oleh karena itu, peneliti kreativitas berpendapat bahwa praktisi hanya akan mengadopsi dan menggunakan teknik kreativitas yang mereka anggap mudah digunakan dan berguna (Dennis & Reinicke, 2004; Wang, 2014).

Meskipun literatur memberikan wawasan menarik tentang bagaimana pengguna bekerja dengan teknik kreativitas, masih ada defisit substansial dalam pemahaman komprehensif tentang teknik kreativitas dari perspektif pengguna. Akibatnya, kita tahu relatif sedikit tentang aspek apa yang membuat teknik kreativitas bermanfaat.

Penelitian Terdahulu

Memahami perspektif individu tentang lingkungan dan pengalamannya, Kelly (1955) mengembangkan Personal Construct Theory. Menurut teori ini, model subjektif setiap individu di dunia didasarkan pada konstruksi pribadi, membangun sistem konstruksi yang terus dimodifikasi. Konstruksi pribadi ini bersifat bipolar, dengan dua kutub terkait yang menggambarkan persamaan dan perbedaan Objek. Untuk mendapatkan konstruksi ini dari individu, Kelly (1955) memperkenalkan teknik grid repertory. Dalam wawancara terstruktur, peserta diminta untuk menjelaskan bagaimana dua dari tiga objek mirip satu sama lain dan bagaimana objek ketiga berbeda dari dua lainnya.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa teknik grid repertory memungkinkan pengumpulan pemahaman yang lebih dalam tentang pandangan responden tentang topik yang kompleks daripada pertanyaan langsung (Goffin et al., 2006; Lemke et al., 2003). Lebih lanjut, teknik ini meminimalkan penggunaan jargon dan menimbulkan wawasan yang tidak memihak ke dalam perspektif orang yang diwawancarai tentang dunianya sendiri tanpa seorang psikolog terlatih (Easterby-Smith et al., 1996). Oleh karena itu, prosedur grid repertory memungkinkan membangkitkan proses berpikir orang yang diwawancarai tentang pengalaman mereka menggunakan kata-kata mereka sendiri (Tan & Hunter, 2002; Wright et al., 2013). Dengan demikian, prosedur grid repertory memiliki kekuatan mengenai kejujuran dan kapasitas value-tapping-nya (Brown, 1992).

Akibatnya, metode wawancara ini memungkinkan kita untuk mengidentifikasi bagaimana teknik kreativitas membantu para praktisi dalam proses pembuatan ide dan aspek apa dari teknik kreativitas yang dianggap membantu. Selain itu, karena konstruk pribadi adalah bi-polar, kita dapat mengungkapkan mengapa beberapa teknik kreativitas tidak dianggap membantu. Akibatnya, kami dapat mengungkap alasan mengapa peserta menilai beberapa teknik kreativitas lebih bermanfaat daripada yang lain. Prosedur grid repertory telah berhasil diterapkan sepenuhnya dalam konteks terkait seperti mempelajari bagaimana alat bisnis strategis yang berguna dalam membantu pembuat keputusan (Wright et al., 2013) atau menyelidiki pelajaran yang dipelajari individu dalam proyek pengembangan produk baru (Goffin & Koners, 2011).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah, disebut juga sebagai metode etnografi. Metode penelitian kualitatif ini merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2019:15).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan direncanakan mulai bulan Mei 2022 sampai selesai dan dilaksanakan di Desa Teep Kecamatan Langowan Timur Kabupaten Minahasa.

Informan Penelitian

Kami mengumpulkan data dalam konteks lokakarya. Kami melakukan 2 workshop dengan 6 peserta. Setiap lokakarya berlangsung selama 1 hari dengan anggota tim peneliti menjadi penanggung jawab. Lokakarya ini disusun sebagai berikut. Pertama, peneliti memperkenalkan tujuan workshop kepada para peserta, bagaimana menghasilkan ide produk baru dengan menggunakan teknik kreativitas. Selanjutnya, dosen menjelaskan beberapa teknik kreativitas. Pertama, kami memilih berbagai macam teknik kreativitas populer yang berguna untuk tahap awal dan selanjutnya dari pembuatan ide. Kedua, kami memilih teknik dari keempat kategori yang diperkenalkan oleh Geschka (1983). Ketiga, kami hanya memilih metode yang kami kuasai berdasarkan pengalaman praktis yang cukup.

Tugas untuk masing-masing peserta akan membuat ide produk baru berupa ragam hias untuk media tas. Setelah tahap pembuatan ide, tahapan pemilihan ide, pembuatan prototipe dilakukan sendiri oleh peserta, dan dipresentasikan pada workshop kedua. Selama tahapan kami meminta setiap peserta untuk berpartisipasi dengan satu atau dua anggota kelompok agar tercipta sebuah ide yang matang sebelum dipublikasikan pada media tas.

Sampel terdiri dari 6 peserta semua laki-laki dengan rata-rata usia 20-40 tahun. Desain penelitian ini memberikan beberapa keunggulan. Pertama, sebagian besar pengguna (89%) tidak memiliki atau sangat sedikit pengalaman dengan teknik kreativitas dan dengan demikian memberikan pandangan yang segar dan tidak memihak. Menurut Seidel dan Fixson (2013), ini sangat berharga karena sebagian besar literatur empiris tentang Brainstorming mengumpulkan data dari karyawan di industri kreatif, yang kemungkinan berpengalaman dan terampil dengan teknik kreativitas. Studi semacam itu mungkin menghadirkan bias karena mereka mendasarkan temuan mereka pada tipe kepribadian tertentu (Seidel & Fixson, 2013). Pengguna yang lebih berpengalaman dengan lebih banyak pengetahuan tentang pasar dan teknologi mungkin menganggap teknik kreativitas secara berbeda. Hasil lokakarya pembuatan ide dinilai berbeda karena ada tingkat motivasi yang sama sekali berbeda tergantung pada faktor pribadi, interpersonal dan skop perusahaan yang luas. Dengan demikian, beberapa faktor latar belakang mungkin berbeda dibandingkan dengan lokakarya kata nyata dan dapat mempengaruhi hasilnya.

Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan wawancara grid repertory menggunakan panduan wawancara. Pada awalnya, kami menyajikan contoh singkat kepada setiap informan untuk meningkatkan pemahaman tentang metode pertanyaan khusus dari teknik grid repertory. Oleh karena itu, kami menjelaskan tentang kemungkinan untuk menempelkan benda ke dinding dan bertanya kepada mereka "Apa kesamaan paku dan sekrup dan bagaimana mereka berbeda dengan pita sebagai bahan lain untuk menempelkan benda ke dinding?". Kami mulai dengan pertanyaan tentang teknik kreativitas. Pertama, responden ditanya mana teknik kreativitas yang dia gunakan selama lokakarya; ini

adalah komponen dari grid repertory. Kemudian pewawancara memilih satu set teknik kreativitas ini dan bertanya "Komponen apa yang dimiliki oleh dua teknik ini dalam hal apakah mereka membantu Anda untuk mengembangkan ide-ide baru?" diikuti dengan "Apa yang membedakan teknik ketiga dari dua lainnya dalam hal kegunaannya untuk mengembangkan ide-ide produk baru?" Kedua jawaban mengarah pada konstruksi bi-polar pribadi, di mana kedua kutub tidak perlu menjadi kebalikan dari satu sama lain (misalnya, sangat terstruktur vs. membingungkan). Kami meminta responden untuk memilih sisi yang disukai dari konstruksi bi-polar pribadi, yang disebut kutub konstruk dari konstruksi bi-polar. Informan yang diwawancarai tidak diizinkan untuk mengulangi konstruksi bi-polar pribadi yang sama untuk mendapatkan konstruksi baru dengan setiap triad dan untuk merangsang responden untuk berpikir lebih dalam tentang pekerjaan dengan teknik kreativitas (Goffin et al., 2006).

Teknik Analisis Data

Langkah pertama dari analisis ini mengeksplorasi bagaimana teknik kreativitas secara umum membantu penggunaannya dalam proses pembuatan ide. 6 responden menyebutkan bahwa kreativitas teknologi sangat membantu ketika mereka mengungkapkan ide-ide terselubung tetapi kurang membantu ketika mereka menghasilkan ide-ide tambahan. Lebih lanjut, Intuisi Semantik dianggap mengungkapkan ide-ide yang lebih menarik, sedangkan Morfologis tampaknya mengungkapkan lebih banyak ide inkremental. Dengan demikian, hasil wawancara ini menunjukkan bahwa jumlahnya paling rendah untuk Brainwriting; oleh karena itu, di semua konstruksi, teknik ini paling baik memenuhi preferensi pengguna.

Untuk membangun kerangka kerja tentang bagaimana teknik kreativitas membantu pengguna dalam proses pembuatan ide, kami mengikuti pendekatan yang terkait dengan Metodologi Gioia tentang agregasi data (Gioia et al., 2013) dan mengelompokkan hasilnya ke dalam dimensi menyeluruh dari bantuan teknik kreativitas. Proses ini menghasilkan tiga dimensi menyeluruh tentang bagaimana pengguna memandang kegunaan teknik kreativitas: (1) kerangka metodologis, (2) tampilan proses, dan (3) karakteristik ide yang diantisipasi.

Meskipun pengguna lebih suka pendekatan terstruktur, mereka juga menganggapnya kurang membantu ketika kerangka metodologis dianggap rumit karena mereka minim pengalaman dan Pendidikan terbatas. Konstruksi dimensi kedua yaitu tampilan proses saat bekerja dengan teknik kreativitas. Mengenai prosesnya, kami mengidentifikasi tiga tema tingkat tinggi yang muncul. Pertama, beberapa konstruksi berfokus pada karakteristik proses kerja, misalnya, apakah itu membuka perspektif baru atau pola berpikir lama tetap ada. Selain itu, pengguna lebih suka jika proses kerja ditandai dengan kesenangan, pemikiran bebas dan asosiasi dan menyisakan ruang untuk evaluasi dan visualisasi ide. Selanjutnya terungkap bahwa pengguna lebih memilih kerja kelompok yang menghilangkan hambatan melalui diskusi kelompok tetapi tanpa penilaian subjektif dan kritis. Dimensi ketiga, "karakteristik ide yang diantisipasi", dimana setelah dievaluasi oleh peserta kreativitas teknologi tidak hanya membantu dari perspektif metode dan proses tetapi juga dari jenis ide yang dikaitkan dengan teknik kreativitas. Kuantitas tema ide mencerminkan bahwa pengguna lebih suka ketika banyak ide muncul sedangkan kualitas tema ide mengacu pada apakah sebuah ide berorientasi pada tujuan, spesifik, dan ide-ide berkualitas tinggi atau sebaliknya abstrak dengan kualitas rendah. Akhirnya, pengguna lebih suka ketika ide yang dihasilkan radikal daripada inkremental.

Kami menyelidiki lebih lanjut bagaimana konstruksi terkait satu sama lain. Pertama, aspek substansial untuk generasi ide awal adalah metode cepat dan intuitif, pemikiran yang tidak dibatasi dan asosiatif, serta kemungkinan untuk secara bebas menciptakan ide-ide baru. Fakta kedua dalam adalah korelasi dari konstruksi (pendekatan sistematis vs. pendekatan kacau dan tidak terstruktur) dan (evaluasi ide vs. tidak ada evaluasi ide). Kedua konstruk berkorelasi negatif dengan konstruksi generasi ide awal dan ide radikal). Ini menyiratkan bahwa: pengguna lebih suka pendekatan evaluasi ide yang terstruktur, yang mengarah pada ide-ide inkremental yang tidak diinginkan. Sebaliknya, prosedur tidak terstruktur tanpa evaluasi ide dikaitkan dengan ide-ide radikal, merupakan hasil yang lebih disukai bagi pengguna.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah Komunitas Budaya Woka yang didirikan pada tahun 2020 oleh para generasi muda yang berkeinginan untuk merajut tradisi dan merawat peninggalan leluhur budaya Minahasa yang

dimana Komunitas Budaya Woka ini terletak di Desa Teep Kecamatan Langowan Timur Kabupaten Minahasa, dengan anggota sebanyak 19 orang.

Pembahasan

Aspek Yang Paling Membantu Teknik Kreativitas

Kami berusaha mengidentifikasi aspek yang paling membantu dari kreativitas teknologi. Kami menggunakan keuntungan dari metode grid repertory: perspektif kuantitatif pada data kualitatif (Brown, 1992; Curtis et al., 2008). Meskipun kita dapat dengan mudah menghitung konstruksi yang paling sering disebutkan, frekuensi ini mencerminkan konstruksi yang paling jelas daripada yang paling penting (Goffin et al., 2012). Berdasarkan hal ini, kami mengidentifikasi aspek yang paling bermanfaat dengan secara langsung meminta pendapat tentang aspek apa yang paling penting untuk membuat teknik kreativitas. Konstruksi yang paling sering dilakukan manusia belum tentu merupakan konstruksi yang paling menentukan. Misalnya, metode mudah dan intuitif disebutkan oleh 6 responden sebagai aspek yang membantu dari teknik kreativitas untuk menghasilkan ide produk baru. Sebaliknya, cara menghilangkan hambatan dalam memunculkan ide dengan melakukan meditasi dianggap sebagai salah satu aspek yang paling membantu selama proses pembuatan ide.

Secara umum, dari perspektif peserta, lebih penting bagaimana metode kreativitas mempengaruhi proses bekerja dalam sesi kreativitas daripada metode kerangka logis. Sebagian besar konstruksi membangun ide, terkait dengan proses kerja dalam teknik kreativitas, seperti mengembangkan lebih lanjut ide utama, membuka perspektif baru dan visualisasi ide. Semua aspek membangun ide hampir semua konstruksi terkait proses. Selain prosesnya, karakteristik ide yang diantisipasi penting bagi pengguna. Bersama dengan jumlah ide yang tinggi, sangat penting bagi banyak peserta bahwa ide-ide yang muncul berorientasi pada tujuan spesifik dan berkualitas tinggi. Dari aspek tingkat kebaruan ide-ide yang muncul tampaknya kurang penting bagi pengguna.

Bagaimana Teknik Kreativitas berbeda

Untuk menyelidiki lebih lanjut mengapa pengguna berpikir bahwa kreativitas muncul dengan beberapa teknologi lebih dari ide yang lain. Pendekatan yang direkomendasikan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang membedakan antara unsur-unsur grid repertory adalah identifikasi konstruksi kunci (Goffin et al., 2006; Lemke et al., 2003, 2011; Micheli et al., 2012). Konstruksi utama ini menekankan aspek-aspek yang membedakan teknik kreativitas daripada menilai apakah para peserta percaya bahwa konstruksi ini adalah proses pembuatan ide, yang tercermin oleh konstruk pembuat ide. Konstruksi utama didasarkan pada kombinasi frekuensi dan variabilitas. Variabilitas mengungkapkan penyebaran peringkat dan oleh karena itu menunjukkan apakah tingkat pengguna membangun secara berbeda atau serupa pada konstruksi bi-polar pada teknik kreativitas (Goffin et al., 2012). Konstruksi dengan nilai rendah menunjukkan peringkat responden yang sangat mirip teknik kreativitas sementara konstruksi dengan nilai tinggi menunjukkan peringkat yang sangat berbeda. Pertama, faktor-faktor yang sangat membantu dan sekaligus membedakan teknik kreativitas adalah visualisasi ide, evaluasi ide, kesenangan dan jumlah ide yang berbeda. Kedua, konstruksi yang diidentifikasi sebagai ide utama, bukanlah konstruksi utama yang penting bagi pengguna, meskipun sebagian besar teknik kreativitas dinilai sama. Lebih tepatnya, peringkat rata-rata konstruksi ide lebih rendah dari rata-rata, yang berarti bahwa sebagian besar teknik sudah memfasilitasi diskusi kelompok.

Ketiga, konstruksi yang diidentifikasi sebagai konstruksi kunci tetapi bukan utama adalah faktor yang tidak menyenangkan tetapi tidak dianggap penting. Akibatnya, faktor-faktor ini mengarah pada perspektif yang lebih teoretis tentang perbedaan teknik. Faktanya, teknik kreativitas sangat berbeda mengenai intuisi mereka apakah mereka terstruktur dan apakah mereka menumbuhkan generasi atau kombinasi ide.

Memetakan Teknik kreativitas sesuai kegunaannya

Langkah terakhir dari analisis kami mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari teknik kreativitas berdasarkan kombinasi ide utama dengan konstruksi utama. Hasil analisis komponen utama mengungkapkan komponen penjelasan yang ada di bawah kebohongan tentang kegunaan teknik kreativitas. Kami melabeli komponen utama pertama sebagai: "pendekatan tidak terstruktur dengan kesenangan dan diskusi vs. pendekatan sistematis tanpa kesenangan dan kurangnya pertukaran" dan yang kedua sebagai: "banyak, ide berorientasi tujuan vs. beberapa ide baru yang menjauh dari tujuan awal." Misalnya, metode Brainstorming dan Speed-Dating dianggap bermanfaat karena menghilangkan hambatan dan menghasilkan ide-ide awal, sedangkan TRIZ dianggap kurang membantu oleh peserta karena dapat menyebabkan mengecualikan anggota tim dan hanya mengembangkan dan mengevaluasi ide-ide yang ada alih-alih menghasilkan ide-ide awal. Akibatnya, metode

yang muncul tiba-tiba di akhir dianggap lebih membantu karena mengarah pada banyak ide yang berbeda dan berorientasi pada tujuan..

Diskusi

Penelitian kami memberikan empat temuan utama bagi peserta yang tidak berpengalaman dan non profesional dalam lokakarya pengembangan produk. Pertama, para pengguna teknik kreativitas tersebut menilai kegunaan teknik berdasarkan berbagai aspek berbeda yang termasuk dalam salah satu dari tiga dimensi menyeluruh: kerangka metodologis, tampilan proses, dan karakteristik ide yang diantisipasi. Kedua, mereka menganggap pandangan proses lebih penting daripada kerangka metodologis. Ketiga, faktor-faktor yang dianggap pengguna sangat membantu dan benar-benar berbeda tidak terkait dengan domain tertentu. Sebaliknya, faktor-faktor ini terkait dengan banyak sistem pemrosesan manusia yang berbeda: pemrosesan visual (visualisasi ide), pemrosesan kognitif (evaluasi ide; jumlah ide yang berbeda) dan pemrosesan emosional (menyenangkan). Para peserta terutama membedakan teknik kreativitas apakah mereka (a) tidak terstruktur, menyenangkan dan merangsang diskusi dan apakah mereka menghasilkan (b) berbagai ide yang berorientasi pada tujuan. Di antara teknik dalam penelitian ini, Speed-Dating dan Brainstorming paling baik memenuhi persyaratan ini.

PENUTUP

Kontribusi Teoritis

Literatur kreativitas yang ada memberikan asumsi tentatif tentang apa yang mungkin dianggap membantu pengguna teknik kreativitas. Penelitian sebelumnya belum menyelidiki asumsi-asumsi ini dari persepsi dan pengalaman pengguna dan mereka belum secara umum terbebas dari serangkaian teknik yang luas. Sebaliknya, kami memperoleh temuan tentang bantuan yang dirasakan dari konstruksi pribadi dan kata-kata sendiri dari pengguna yang baru-baru ini bekerja dengan teknik kreativitas. Kerangka kerja kami menegaskan bahwa pengguna mengevaluasi kegunaan teknik kreativitas yang diterapkan dalam lokakarya pembuatan ide berdasarkan kuantitas dan kualitas ide yang muncul (Dennis & Reinicke, 2004). Selain itu, ini menunjukkan bahwa pengguna yang tidak berpengalaman dan non-profesional menerapkan tampilan proses dan mempertimbangkan karakteristik proses kerja, kerja kelompok yang produktif, dan kemajuan ide untuk mengevaluasi apakah suatu alat bermanfaat atau tidak. Proses ini tertanam dalam dan dipengaruhi oleh karakteristik metodologis dari teknik kreativitas. Pandangan proses mempengaruhi hasil dalam dua cara. Pertama, kami berasumsi bahwa proses kerja dan kerja kelompok yang produktif dapat berdampak pada kemajuan ide, yang dapat mengarah pada karakterisasi ide tertentu yang diantisipasi yang pada akhirnya dianggap membantu. Kedua, pandangan proses secara langsung berdampak pada persepsi membantu teknik kreativitas, terlepas dari kuantitas dan kualitas ide-ide yang diantisipasi.

Selanjutnya, hasil kami memberikan wawasan tentang kerja kelompok yang produktif dalam sesi kreativitas. Sementara literatur menunjukkan bahwa kelompok nominal tanpa komunikasi menghasilkan lebih banyak ide daripada kelompok yang berkomunikasi (Diehl & Stroebe, 1991; Ritter & Rietzschel, 2017), penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna lebih memilih komunikasi dan diskusi dalam kelompok, seperti yang diasumsikan sebelumnya (Rickards, 1994). Dari perspektif pengguna yang tidak berpengalaman, kerja kelompok yang ideal termasuk dalam aspek yang paling membantu dari lokakarya pembuatan ide dan terdiri dari diskusi kelompok terbuka dan penghapusan hambatan alih-alih penilaian kritis sub jektif atau pengecualian anggota tim. Oleh karena itu, hasil kami memperluas dan menentukan temuan Ilevbare et al. (2013), yang mengidentifikasi kerja tim dan diskusi sebagai manfaat yang terkait dengan teknik kreativitas, dan temuan Smith (1998), yang mengidentifikasi interaksi kelompok dan dialektika sebagai bahan aktif metode kreativitas.

Faktor-faktor yang dianggap pengguna yang sangat membantu dan berbeda terkait dengan sistem pemrosesan kognitif, visual dan emosional. Ini menyiratkan bahwa pengguna secara tidak langsung mengakui bahwa kreativitas membutuhkan interaksi dari banyak sistem pemrosesan manusia yang berbeda dan bahwa mereka harus merangsang semua bidang ini. Temuan ini memberikan perspektif baru karena penelitian yang ada menunjukkan bahwa teknologi kreativitas sebagian besar berfokus pada stimulasi proses kognitif (Smith, 1998) sementara pemrosesan visual menerima perhatian terbatas (misalnya, Linsey et al., 2011). Selain itu, aspek emosional dari teknik kreativitas telah dipelajari jarang sejauh ini (misalnya, Hatcher et al., 2018; Yang & Hung, 2015) dan akibatnya harus menarik lebih banyak perhatian dalam penelitian di masa depan.

Implikasi untuk praktik

Studi kami memberikan beberapa implikasi untuk praktik manajerial meskipun penelitian kami didasarkan pada pengaturan non-ahli. Pertama, memungkinkan praktisi untuk memilih teknologi yang tepat dalam situasi yang berbeda. Kedua, menunjukkan kesamaan dengan klasifikasi teknik kreativitas Geschka (1983), (geschka) praktisi dapat menerjemahkan saran-saran ini pada teknik lain sesuai dengan posisi mereka dalam matriks Geschka : Sedangkan metode konfrontasi intuitif mungkin umumnya membantu untuk menghilangkan hambatan yang ada dan menghasilkan ide-ide awal, metode konfrontasi sistematis harus diterapkan oleh pengguna yang berpengalaman untuk lebih mengembangkan dan mengevaluasi ide-ide yang ada. Ketiga, temuan kami membantu untuk menggunakan secara tepat berbagai teknik kreativitas yang ada dan memungkinkan praktisi untuk dengan hati-hati menggabungkan teknik dalam satu sesi kreativitas untuk menyeimbangkan kekuatan dan kelemahan dari teknik yang berbeda. Keempat, memberikan dasar yang kuat untuk meningkatkan teknik kreativitas yang ada dan akhirnya mengembangkan teknik kreativitas terbaik, yang dianggap bermanfaat dan, dengan demikian, cenderung diadopsi dan digunakan oleh praktisi terutama ketika mereka adalah pengguna yang tidak berpengalaman dalam situasi tekanan rendah.

Keterbatasan dan penelitian lebih lanjut

Kelemahan dari penelitian kami adalah bahwa lokakarya anggota komunitas tidak mencerminkan dinamika tempat kerja yang ada di banyak perusahaan dan bahwa fokus bisnis tidak mencerminkan tim lintas fungsi yang biasanya diandalkan untuk sesi pembuatan ide. Selain itu, komposisi dan kompetensi kelompok secara sadar diadakan stimulan dan sebagian besar peserta tidak memiliki atau sedikit pengalaman dengan teknik kreativitas. Karena prosedur grid repertory mengungkapkan wawasan terkait konteks dan individu, tidak jelas apakah hasilnya dapat ditransfer ke pengguna berpengalaman dan pakar domain. Oleh karena itu, kami mendorong penelitian lebih lanjut untuk menguji alat-alat khusus ini dalam praktiknya untuk melihat bagaimana tim pengembangan produk yang sebenarnya dan berpikir tentang kegunaan teknologi kreativitas dan memvalidasi hasil kami dalam pengaturan pengembangan produk yang sebenarnya dan melalui komposisi tim yang berbeda, tingkat pengalaman yang berbeda dan di berbagai industri.

Orang mungkin juga menantang studi kami dalam hal teknik kreativitas yang dipilih karena ini masih merupakan pilihan kecil dari sejumlah besar teknik kreativitas yang ada. Meskipun ini adalah kekhawatiran yang valid, kami lebih tertarik untuk memilih berbagai macam kreativitas populer yang setidaknya satu dari dosen memiliki pengalaman yang cukup. Namun demikian, kami mendorong penelitian lebih lanjut untuk memperluas temuan kami melalui penyelidikan teknik kreativitas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. (1996). *Kreativitas dalam konteks*. Pers Westview.
- Anderson, N., Potocnik, K., & Zhou, J. (2014). Inovasi dan kreativitas dalam organisasi: Tinjauan state-of-the-science, komentar prospektif, dan kerangka kerja panduan. *Jurnal Manajemen*, 40(5), 1297–1333. <https://doi.org/10.1177/0149206314527128>
- Bissola, R., Imperatori, B., & Kolonel, R. T. (2014). Meningkatkan performa kreatif tim produk baru: Pendekatan konfigurasi organisasi: Performa kreatif tim produk baru. *Jurnal Manajemen Inovasi Produk*, 31(2), 375–391. <https://doi.org/10.1111/jpim.12101> 41. <https://doi.org/10.1007/s00163-012-0134-0>
- Chulvi, V., Mulet, E., Chakrabarti, A., López-Mesa, B., & González-Cruz, C. (2012). Perbandingan tingkat kreativitas dalam hasil desain menggunakan metode desain yang berbeda. *Jurnal Desain Teknik*, 23(4), 241–269. <https://doi.org/10.1080/09544828.2011.624501>
- Curtis, A.M., Wells, T.M., Lowry, P.B., & Higbee, T. (2008). Gambaran umum dan tutorial teknik grid repertory dalam sistem informasi
- riset. *Komunikasi Asosiasi Sistem Informasi*, 23. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.02303>
- Dennis, A. R., & Reinicke, B. A. (2004). Beta versus VHS dan acceptance teknologi brainstorming elektronik. *MIS Triwulanan*, 28(1), 1. <https://doi.org/10.2307/25148622>

- Easterby-Smith, M., Thorpe, R., & Holman, D. (1996). Menggunakan grid repertory dalam manajemen. *Jurnal Pelatihan Industri Eropa*, 20(3), 3–30. <https://doi.org/10.1108/03090599610114138>
- Gioia, D. A., Corley, K. G., & Hamilton, A. L. (2013). Mencari ketelitian kualitatif dalam penelitian induktif: Catatan tentang metodologi Gioia. *Metode Penelitian Organizational*, 16(1), 15–31. <https://doi.org/10.1177/1094428112452151>
- Göçmen, Ö., & Coskun, H. (2019). Efek dari enam topik berpikir dan kecepatan pada kreativitas dalam brainstorming. *Keterampilan Berpikir dan Kreativitas*, 31, 284–295. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.02.006>
- Goffin, K. (2002). Teknik grid repertory. Dalam D. Partington (Ed.), *Keterampilan esensial untuk penelitian manajemen* (hlm. 199–225). SAGE.
- Goldenberg, J. (1999). Esai tentang sains dan masyarakat: Percikan Kreatif. *Science*, 285(5433), 1495–1496. <https://doi.org/10.1126/science.285.5433.1495>
- Groth, J., & Peters, J. (1999). Apa yang menghalangi kreativitas? Seorang manajerial perpektif. *Manajemen Kreativitas dan Inovasi*, 8(3), 179–187. <https://doi.org/10.1111/1467-8691.00135>
- Hatcher, G., Ion, W., Maclachlan, R., Marlow, M., Simpson, B., & Wodehouse, A. (2018). Ide improvisasi yang berkembang dari konstruksi humor: Metode baru untuk divergensi kolaboratif. *Manajemen Kreativitas dan Inovasi*, 27(1), 91–101. <https://doi.org/10.1111/caim.12256>
- Heslin, P. A. (2009). Lebih baik daripada brainstorming? Potensi kondisi batas kontekstual hingga brainwriting untuk pembuatan ide dalam organisasi. *Jurnal Psikologi Okupasi dan Organisasi*, 82(1), 129–145. <https://doi.org/10.1348/096317908X285642>
- Ilevbare, I.M., Probert, D., & Phaal, R. (2013). Tinjauan TRIZ, dan manfaat serta tantangannya dalam praktiknya. *Technovation*, 33(2–3), 30–37. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2012.11.003>
- Kawaf, F., & Tagg, S. (2017). Pembangunan pengalaman belanja online: Pendekatan jaringan repertory. *Komputer dalam Perilaku Manusia*, 72, 222–232. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.055>
- Kelly, G. (1955). *Psikologi konstruksi pribadi*. Norton. Kim, S. L. (2019). Efek interaksi dari kepribadian proaktif dan memberdayakan kepemimpinan dan memantau perilaku yang cermat pada kreativitas. *Manajemen Kreativitas dan Inovasi*, 28(2), 230–239. <https://doi.org/10.1111/caim.12304>
- Lemke, F., Goffin, K., & Szejcowski, M. (2003). Menyelidiki rata-rata kemitraan pemasok-producen: Sebuah studi eksplorasi. *International Journal of Physical Distribution & Logistics Management*, 33(1), 12–35. <https://doi.org/10.1108/09600030310460981>
- Linsey, J. S., Clauss, E. F., Kurtoglu, T., Murphy, J. T., Wood, K. L., & Markman, A.B. (2011). Sebuah studi eksperimental tentang teknik generasi ide kelompok: Memahami peran representasi ide dan metode tampilan. *Jurnal Desain Mekanik*, 133(3), 031008. <https://doi.org/10.1115/1.4003498>
- Meinel, M., & Voigt, K.-I. (2017). Apa yang sebenarnya kita ketahui tentang teknik kreativitas? Tinjauan literatur empiris. Dalam A. Brem, R. Puente-Diaz, & M. Agogué, *Seri tentang manajemen teknologi* (Bd. 27, S. 181–203). DUNIA ILMIAH (EROPA). https://doi.org/10.1142/9781786342010_0010
- Micheli, P., Jaina, J., Goffin, K., Lemke, F., & Verganti, R. (2012). Perceptions dari desain industri: "Sarana" dan "ujung": Persepsi desain industri. *Jurnal Manajemen Inovasi Produk*, 29(5), 687–704. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5885.2012.00937.x>
- Moreno, D. P., Hernández, A. A., Yang, M.C., Otto, K. N., Hölttä-Otto, K., Linsey, J. S., ... Linden, A. (2014). Studi dasar dalam analogi desain-demi- : Fokus pada pakar pengetahuan domain dan aplikasi untuk masalah desain transaksional. *Studi Desain*, 35(3), 232–272. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2013.11.002>

- Ritter, S.M., & Mostert, N.M. (2018). Cara memfasilitasi sesi brainstorming: Efek teknik pembuatan ide dan badai otak kelompok setelah brainstorming individu. *Jurnal Industri Kreatif*, 11(3), 263–277. <https://doi.org/10.1080/17510694.2018.1523662>
- Ritter, S.M., & Rietzschel, E. F. (2017). Meletakkan teori kreativitas. Dalam C.M. Zedelius, B.C. N. Müller, & J. W. Schooler (Eds.), *Ilmu tentang lay the ories* (S. 95–126). Penerbitan Internasional Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-57306-9_5
- Saroghi, H., Libaers, D., & Burkemper, A. (2015). Mengkaji hubungan antara kreativitas dan inovasi: Sebuah meta-analisis faktor organisa tional, budaya, dan lingkungan. *Jurnal Venturing Bisnis*, 30(5), 714–731. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2014.12.003>
- Smith, G. F. (1998). Teknik pembuatan ide: Formularium bahan aktif. *Jurnal Perilaku Kreatif*, 32(2), 107–134. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1998.tb00810.x>
- 29–37. <https://doi.org/10.1080/10429247.2014.11432026>
- Woodman, R. W., Sawyer, J. E., & Griffin, R. W. (1993). Menuju teori kreativitas organisasi. *Akademi Tinjauan Manajemen*, 18(2), 293–321. <https://doi.org/10.5465/amr.1993.3997517>
- Wright, R. P., Paroutis, S. E., & Blettner, D. P. (2013). Seberapa bergunakah alat strategis yang kami ajarkan di sekolah bisnis?: Alat strategis yang berguna. *Jurnal Studi Manajemen*, 50(1), 92–125. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6486.2012.01082.x>
- Yang, J.-S., & Hung, H. V. (2015). Emosi sebagai faktor pembatas dan fasilitasi kreativitas:
- Zimmerling, E., Höllig, C. E., Sandner, P. G., & Welp, I.M. (2019). Menjelajahi pengaruh elemen permainan umum pada output ide dan moti vation. *Jurnal Penelitian Bisnis*, 94, 302–312. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.02.030>