

Creative Thinking

Devi Kausar

Azra Mashita

Mengapa Kreativitas Penting?

- Meningkatkan keunggulan kompetitif
- Menghadapi ketidakpastian dengan ide segar
- Membuka jalur karier baru



Creativity

- Kreativitas adalah pengembangan ide-ide baru yang lahir dari pengetahuan yang ada sehingga menghasilkan pemikiran yang orisinal.
- Creativity is the ability to produce original, valuable, and imaginative ideas, solutions, or creations by combining existing elements in new ways or generating something entirely novel.

WHAT IS CREATIVITY IN BUSINESS?



Generating New Ideas

Coming up with something fresh – a new product, a different marketing angle, a novel solution.



Connecting Unrelated Concepts

Seeing links between things others don't see. Like combining technology with everyday objects in a new way.



Problem-Solving

Facing a challenge and finding an effective, perhaps unconventional, way to overcome it.



Improving Existing Things

Taking something that already works and making it significantly better, easier, or more efficient.

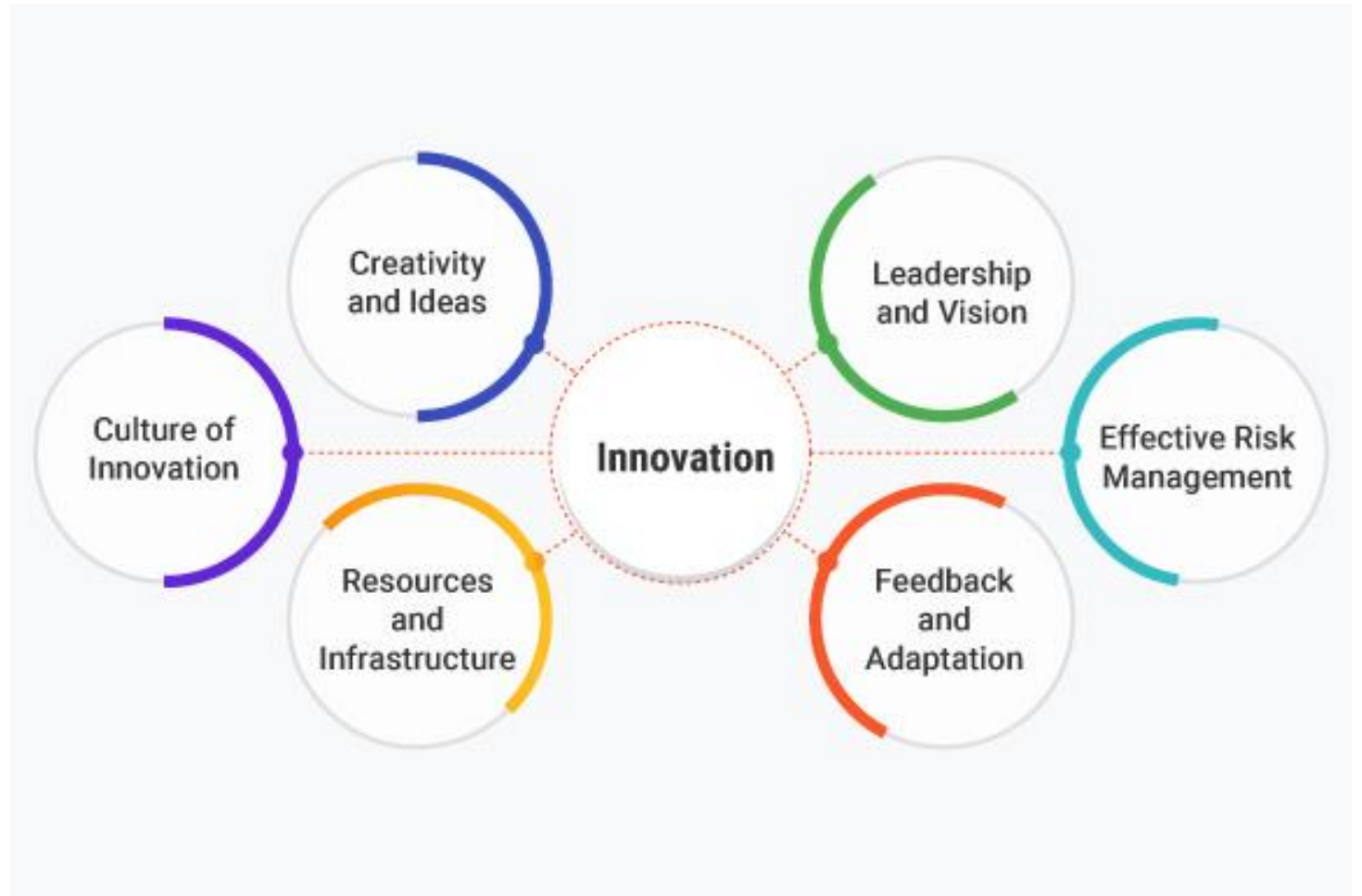


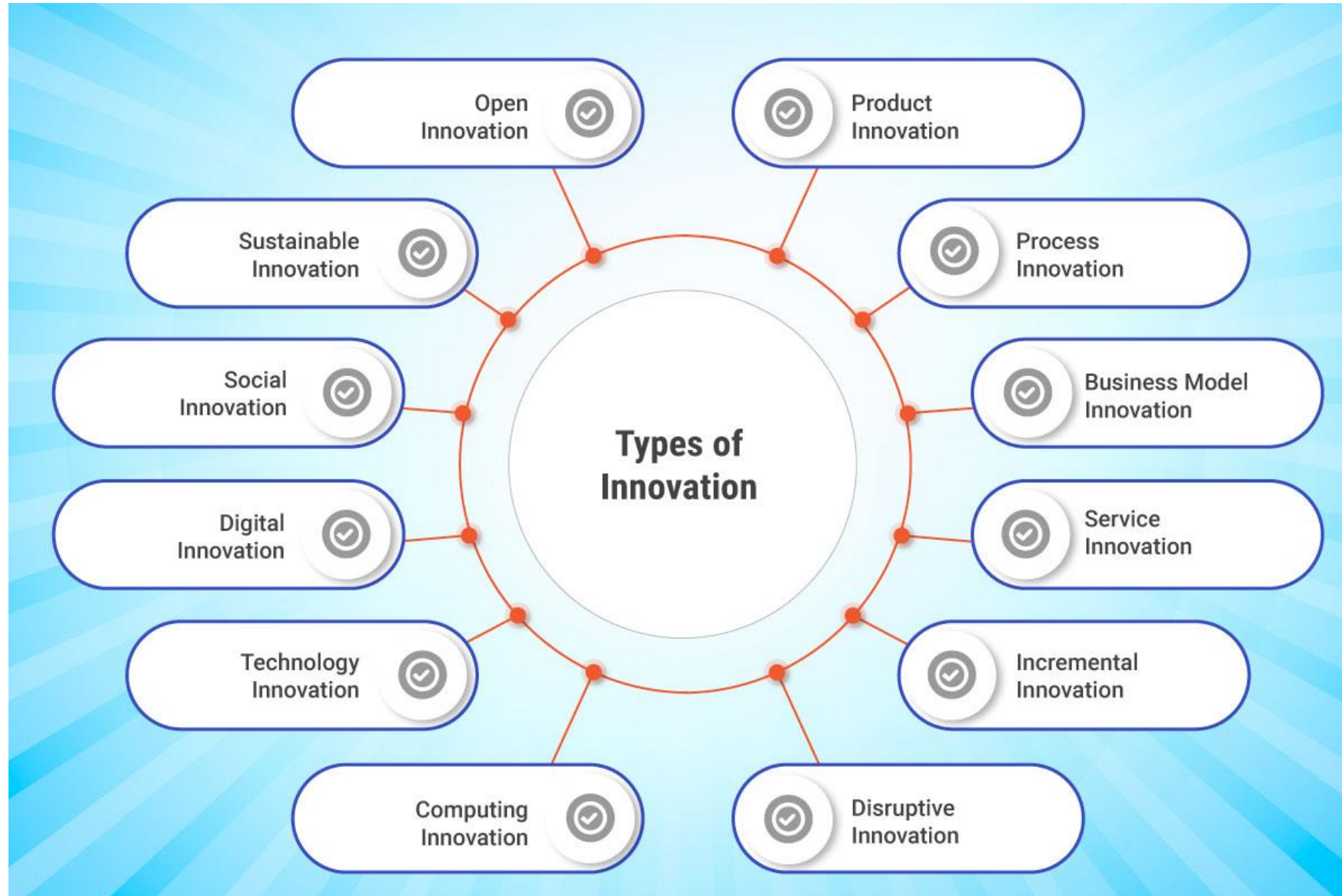
Adapting to Change

Responding to market shifts or unexpected events with flexible and innovative strategies.

Innovation

- Innovation is the process of turning creative ideas into practical products, services, or solutions that add value.
- Innovation is the blend of creative thinking and practical logic, which, when applied together, generates new solutions or directions and opens up better possibilities to explore and realize.
- Key components that make innovation possible in an organization: (see picture)







Type of Innovation	Definition	Tourism & Hospitality Example
Product Innovation	Creating new products or improving existing ones in function, design, performance, or user experience.	A resort launching eco-friendly villas made from recycled materials and smart home features.
Process Innovation	Improving workflows, systems, or technologies to boost efficiency, cut costs, and increase agility.	Airlines adopting biometric check-in and self-service kiosks to speed up passenger boarding.
Business Model Innovation	Redefining how value is created, delivered, and captured through new revenue streams or partnerships.	Airbnb transforming lodging with a peer-to-peer accommodation platform.
Service Innovation	Enhancing customer experiences with new delivery methods, personalization, or better accessibility.	Hotels introducing mobile check-in, digital room keys, and 24/7 chatbot concierge.
Incremental Innovation	Making continuous small improvements to products, services, or processes for lasting relevance.	Cruise lines adding themed restaurants, new shows, or upgraded Wi-Fi packages each season.



Disruptive Innovation	Introducing breakthrough solutions that transform markets and displace established players.	Online travel agencies (OTAs) like Booking.com and Expedia disrupting traditional brick-and-mortar agencies.
Open Innovation	Collaborating with external partners to co-create solutions and speed up innovation.	A tourism board partnering with tech startups to develop an integrated smart-destination app.
Sustainable Innovation	Designing eco-friendly, socially responsible products and models to support sustainability.	Hotels adopting solar energy, zero-waste kitchens, and eliminating single-use plastics.
Social Innovation	Developing solutions that address social challenges, improve communities, and promote inclusivity.	Community-based tourism initiatives where locals host cultural workshops or homestays.
Digital Innovation	Using technologies like AI, IoT, or blockchain to transform products, services, and operations.	Travel agencies offering VR destination previews and AI-driven personalized itineraries.
Technology Innovation	Advancing science and technology to solve global issues and improve life quality.	Resorts using water recycling systems and smart sensors to reduce energy and water use.
Computing Innovation	Creating breakthroughs in computing and IT that enable new capabilities and digital growth.	Hotels adopting cloud-based property management systems for real-time bookings across platforms.



**CREATIVITY = GENERATING
IDEAS**



**INNOVATION = APPLYING
IDEAS IN USEFUL WAYS**

Let's play a game!

- Sebutkan nama bulan dalam satu tahun
- Sebutkan nama bulan dalam satu tahun sesuai abjad!
- Jelaskan cara terbaik kamu mengurutkan sesuai abjad

Let's play another
game!

Apa yang akan
terjadi kalau batu
bata yang
dipegang dilepas
dari tangan?



Jawabannya adalah tergantung posisi orang tersebut dan seperti apa lingkungan tempat mereka berada

Jika orang tersebut ada di bumi, balok akan jatuh ke lantai karena gaya gravitasi



Jika orang tersebut di dalam air, balok akan mengapung ke atas



Jika orang tersebut di luar angkasa, balok tidak akan bergerak karena tidak ada pengaruh dari arah manapun

Sesat Berpikir yang Menghambat Kreativitas

- Pemikiran selektif: kecenderungan memvalidasi ide tertentu dan mengabaikan yang lain (misalnya lebih memihak ide-ide yang kita sukai)
- Pemikiran reaktif: kecenderungan bereaksi terhadap pengaruh, kejadian, atau ide yang ada, seringkali dengan terlalu terburu-buru
- Pemikiran asumptif: kecenderungan menerima suatu kepercayaan atau ide sebagai kebenaran, seringkali tanpa bukti (biasanya berdasarkan pengalaman sebelumnya atau pengetahuan umum)



Pemikiran Selektif

- Perhatian selektif: kita melihat apa yang kita harapkan untuk kita lihat.
- Ingatan selektif: mengingat apa yang ingin diingat saja.
- Observasi selektif: menerima sebagian informasi yang mendukung pikiran kita dan mengabaikan argumentasi yang bertentangan.
- Mengabaikan fakta.
- Terikat pada satu ide favorit.



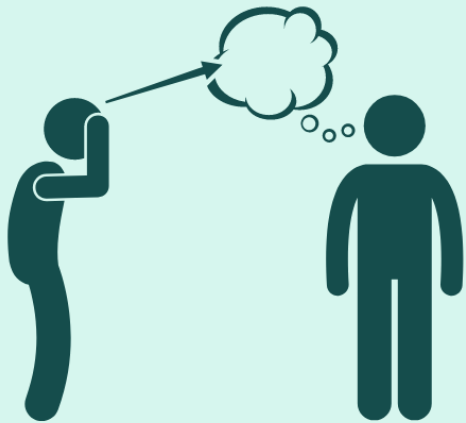
Pemikiran Reaktif



Reactive Thinking

- Pemikiran reaktif bertentangan dengan pemikiran proaktif
 - **Reaktif** = merespons setelah ada masalah.
 - **Proaktif** = bertindak lebih dulu agar masalah tidak muncul.
- Terlalu bergantung pada pemikiran reaktif menyebabkan kita:
 - Mewujudkan ide tanpa berpikir panjang karena ingin menjadi pioneer atau yang pertama. Sejarah menunjukkan bahwa menjadi pihak pertama yang meluncurkan produk baru tidak menjamin sukses, contoh Tesla versus BYD
 - Meniru tanpa banyak berpikir atau ikut-ikutan.
 - Terlalu “mendengarkan customer” sehingga kita membuat perubahan reaktif yang akhirnya tidak menghasilkan terobosan baru. Contoh: jika Mark Zuckerberg terlalu mendengarkan customer, Meta tidak akan seperti saat ini.
 - Bereaksi secara instan terhadap informasi yang menghasilkan keputusan yang tidak tepat.

Jumping to Conclusions



Mind Reading

Assuming that you know what someone else is thinking



Fortune-telling

Making predictions about the future based on insufficient evidence

www.lesleychoicounselling.com

Pemikiran Asumtif

- Pemikiran asumtif adalah kecenderungan menerima suatu kepercayaan, kebiasaan, atau ide sebagai kebenaran tanpa bukti pendukung.
- Asumsi membuat kita mengira tahu semua fakta. Misalnya asumsi harus merilis produk baru setiap tahun agar tidak tertinggal oleh kompetitor.
- Asumsi menyebabkan kita terjebak dalam batasan-batasan dan spesialisasi yang kita buat sendiri.



Aktivitas Kelas: Menantang Asumsi

- Apakah sebuah restoran harus memiliki tiga hal berikut?
 - Menu
 - Makanan
 - Pegawai



OMAKASE

+

•



- Omakase: (in a Japanese restaurant) a meal consisting of dishes selected by the chef.
- The use of robots.
- Café for pets

○



The art of creative thinking



1. **Make the strange familiar and the familiar strange (Jadikan yang asing terasa familiar, dan yang familiar terasa baru)**
2. **Widen your span of relevance (Perluas jangkauan relevansi berpikir kita)**
3. **Practice serendipity (Latih diri untuk menemukan hal-hal secara kebetulan)**
4. **Prepared mind (Kesempatan hanya berpihak pada pikiran yang siap)**
5. **Curiosity (Pelihara rasa ingin tahu)**
6. **Keep your eyes open (Selalu buka mata terhadap kemungkinan baru)**
7. **Listen for ideas (Tajamkan telinga untuk menangkap ide)**
8. **Reading to generate ideas (Membaca sebagai sumber lahirnya ide-ide)**

1. Make the strange familiar and the familiar strange

“Discovery consists of seeing what everyone has seen and thinking what nobody has thought”

- The process of understanding anything or anyone unfamiliar is best begun by relating it to what we know already (membuat analogi).
Contoh: Kecerdasan artifisial (AI) bisa terasa rumit. Tapi kalau dibayangkan seperti asisten pribadi yang belajar dari kebiasaan kita, maka menjadi lebih mudah dipahami.
- The reverse process of making the familiar strange is equally important for creative thinking. We do not think about what we know.
Contoh: Sepatu kita anggap normal. Tapi, bagaimana kalau sepatu bukan hanya alas kaki, tapi juga jadi “charger” HP dari energi langkah kita?



2. Widen Your Span of Relevance

“It is the function of creative people to perceive the relations between thoughts, or things or forms of expression and to combine them into some new forms – the power to connect the seemingly unconnected” (William Plomer)

- Don't limit your thinking only to your own field.
- Look at other industries, cultures, or experiences, and bring those ideas back to your work.
- Creativity often comes from connecting things that seem unrelated.

Example: Cooking + Science: Chefs used lab techniques from chemistry to make molecular gastronomy.

3. Serendipity

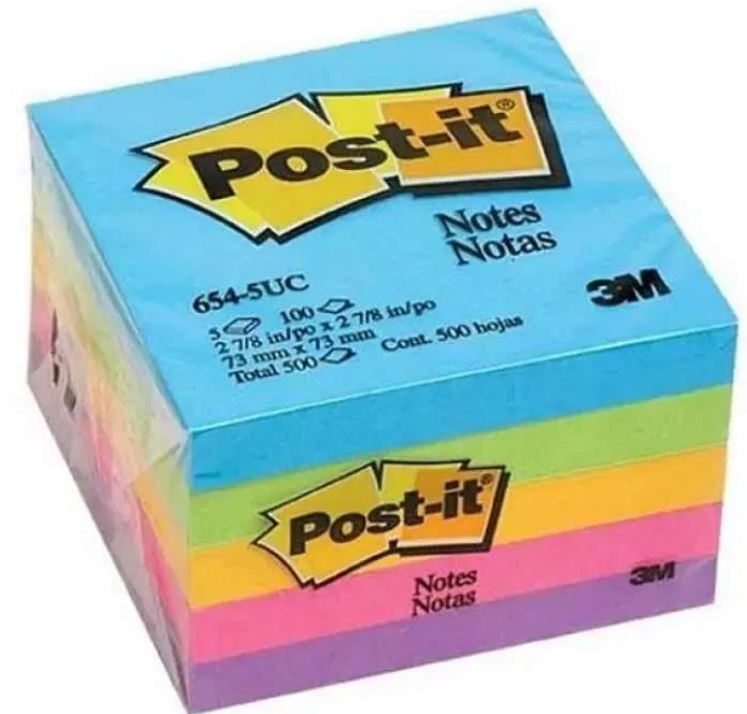
“The real magic of discovery lies not in seeking new landscapes but in having new eyes.” (Marcel Proust)

- Serendipity is when you discover something valuable by accident, while not actively searching for it.
- It happens more often when you stay curious, open-minded, and not too rigidly planned.
- Creativity loves a little bit of chaos — unexpected connections can lead to surprising results.

Contoh:

Alexander Fleming tidak bermaksud untuk membuat antibiotik ketika dia mendapati bahwa jamur dapat membunuh bakteri.

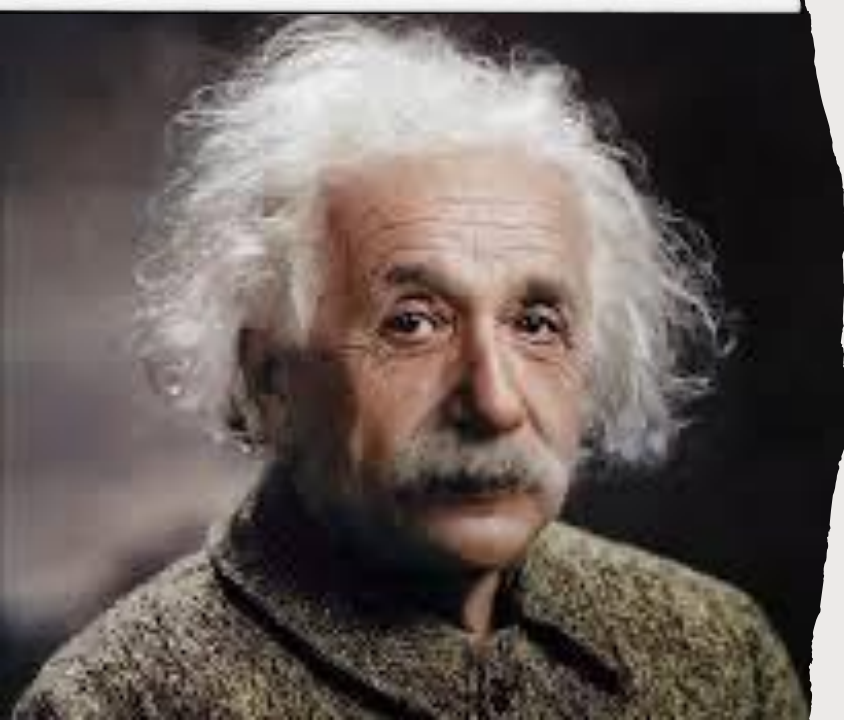
Post-it Notes dari 3M lahir dari kegagalan membuat perekat yang kuat.





4. Prepared Mind

- Sometimes unexpected events or accidents lead to new ideas.
- Creativity means being alert enough to notice these surprises, and curious enough to ask, "What does this mean?"
- It takes sensitivity, imagination, and an open mind to turn accidents into opportunities.
- Contoh: Goodyear menemukan proses vulkanisasi karet secara tidak sengaja ketika campuran karet dan sulfur jatuh ke atas kompor panas. Karena ia peka dan penasaran, 'kecelakaan' ini justru melahirkan industri ban modern.



"I have no exceptional talents, other than a passionate curiosity" (Albert Einstein).

5. Curiosity

- Curiosity = rasa ingin tahu. Seperti anak kecil yang selalu bertanya “kenapa?” adalah bahan bakar alami untuk belajar.
- Orang kreatif menjaga rasa ingin tahu seumur hidup, bukan hanya saat kecil.
- Curiosity mendorong kita untuk tidak sekadar menerima apa kata orang, tetapi mengeksplorasi sendiri. Caranya dengan banyak bertanya, baik kepada orang lain maupun kepada diri sendiri.
- Apa pertanyaan aneh mu?

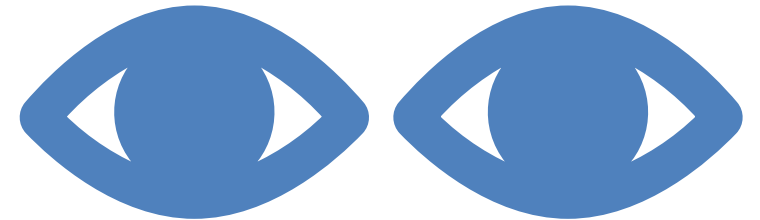


6. Observation

- Observation = the ability to pay careful and honest attention.
- Careful observation helps us notice small details that others may miss.
- Writing down what you observe reinforces memory and sparks inspiration.
- Watching is passive but observing is active.

Contoh:

- Banyak orang melihat pasar tradisional, tapi pengamat yang jeli bisa mencatat pola interaksi, jenis barang, bahkan nilai budaya yang tersirat.
- Fotografer bisa memotret hal biasa (misalnya hujan di jendela) tapi menjadikannya karya karena observasi detail.



7. Listening



- Listening is more than just hearing words, it's about understanding meaning.
- Good listening combines curiosity, openness, analysis, and sensitivity.
- Ask questions to clarify; understanding comes before judgment.
- Sometimes the best contribution is to stay silent and attentive.

8. Reading

Membaca bukan kegiatan pasif, ia membutuhkan pikiran yang waspada, terbuka, dan bersemangat untuk belajar.

Buku adalah gudang ide; dari sana kita bisa menghubungkan pengetahuan masa lalu dengan kepentingan sekarang maupun masa depan.

Bacaan yang baik, baik fakta maupun fiksi, melatih imajinasi, kreativitas, sekaligus kemampuan bertanya.

Contoh:
“Laskar Pelangi” – Andrea Hirata → Membuat Belitung jadi destinasi wisata literasi dan budaya.

“The Da Vinci Code” – Dan Brown → Menghidupkan wisata sejarah dan religi di Paris, Roma, dan Edinburgh.



Kesimpulan

- Kreativitas = menghubungkan ide lama jadi baru
- Inovasi = mengaplikasikan ide menjadi produk/jasa/solusi yang bermanfaat dan menambah nilai
- Depth Mind, curiosity, dan observasi = kunci