

**Pelatihan Kemampuan Berfikir Sebagai Keterampilan Melalui  
Konsep Knowledge Convergence Pada Komunitas Pengembang  
Aplikasi Di DiLo Depok**

**Ahmad Zakki Abdullah**  
**Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta**  
**Email: ahmadzakkiabdullah@upnvj.ac.id**

**Supratman**  
**Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta**  
**Email; Supratman@upnvj.ac.id**

**Fatkhuri**  
**Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta**  
**Email : fatkhuri@upnvj.ac.id**

**Abstrak**

*Pengembangan apps memerlukan sebuah pendekatan yang partisipatif melalui upaya kolaboratif untuk mencapai tujuannya. Upaya ini adalah menggabungkan beberapa aspek seperti Bisnis, seni dan teknis yang mana sebuah fenomena yang dikenal dengan knowledge convergence. Metode yang digunakan melalui kuliah umum, dan tugas berstruktur dengan. Hasil akhir adalah peserta mampu menjelaskan masalah para proyek mereka melalui konsep Knowledge Management dan kolaborasi melalui berfikir kreatif dan kritis pada proses bergagasan (ideation) hingga muncul inovasi. Melalui pengabdian masyarakat ini para peserta mampu mengaplikasikan kaedah keterampilan berfikir yakni secara kritis dan kreatif untuk menjadwalkan proyek, mampu melibatkan evaluator secara kolaboratif, melakukan chunking pada masalah yang rumit dan membangun personal Branding. Hasil Pengabdian masyarakat yang dilakukan di DiLO Depok untuk memenuhi kebutuhan tentang knowledge management pada komunitas pengembang aplikasi (apps) ini mampu memberikan pembekalan terhadap peserta dengan rekomendasi perlunya pengukuran secara berkala terhadap proyek mereka.*

**Kata kunci;** *Berfikir kreatif, Kolaborasi, Knowledge management, Knowledge, Convergence, Start-up*

**Abstract**

*Apps development requires an approach through a collaborative effort to reach out. This effort is to combine several aspects such as business, art and technical which is a phenomenon known as convergence of knowledge. The method used in this community service is done through lectures and structured assignments. The end result is that participants are able to explain the problems of their projects through the concept of Knowledge Management and collaboration through creative and critical thinking in the process of thinking up to innovation. Through this community service, participants are able to apply critical and creative thinking skills to schedule projects, engage evaluators collaboratively, perform chunking quarterly and develop personal branding. The results of the community service carried out at DiLO Depok to meet the needs of knowledge management in the application developer community that is able to provide provision to participants with recommendations on the need for measurement in a timely manner.*

**Keyword;** *Creative Thinking, Collaboration, Knowledge management, Knowledge Convergence, Start-up*

## 1. PENDAHULUAN

Pengembangan aplikasi atau perangkat lunak untuk gawai mulai ramai dibicarakan sebagai lahirnya kembali bisnis digital. Para pemula ini dimulai di kalangan anak - anak muda yang biasanya berkumpul di sebuah komunitas. Digital Lounge (DiLo) Depok, adalah tempat dimana berkumpulnya komunitas pengembang perangkat lunak untuk pesawat gawai (*smartphone*) yang lebih dikenal dengan nama *apps*. Perkumpulan komunitas ini juga bisa melahirkan para pengembang potensial, akan tetapi banyak dari mereka yang masih muda dan remaja sehingga memerlukan pembekalan dalam proyeknya khususnya dalam masalah pengelolaan ide. Dalam pengabdian masyarakat ini akan dilakukan sebuah pelatihan mengenai “*Creative dan Critical thinking*” dalam mengelola gagasan dan ide pada anggota komunitas start-up di DiLo Depok. Landasan pengabdian masyarakat ini adalah untuk menjadi bagian dari pengembangan industri ekonomi kreatif berbasis wirausaha dan juga dalam rangka memahami etika dalam berdaya saing secara global.

Dalam upaya persiapan untuk menyambut konsep pendidikan yang bersinergi dengan industri 4.0 maka diperlukan sebuah pendekatan untuk mampu melakukan transformasi pada pandangan organisasi serta paradigma dalam menjawab tantangan zaman. Industri 4.0 dengan berbagai kompleksitas dan juga kreativitas-nya, memerlukan sebuah cara pandang yang beragam mulai dari konvergen hingga divergen, terutama untuk mengelola gagasan sehingga bisa menciptakan inovasi. Ketika kita sudah mulai menjalankan kaedah berinformasi di

era komunikasi ini maka kita dipenuhi dengan berbagai informasi yang mana sebuah organisasi tidak hanya mengandalkan manajemen manusia namun juga manajemen gagasan, yang juga dikenal dengan nama *knowledge management*. Kaitan industri, organisasi dan pengelolaan gagasan ini merupakan sebuah implikasi dari kemajuan teknologi digital yang sudah menemani kita sejak 2007, ketika itu mulai gandrungnya menggunakan sosial media dalam kehidupan sehari-hari. *Knowledge Management* adalah pendekatan secara akuntabel untuk mencapai tujuan organisasi. Pendekatan ini melibatkan beberapa elemen seperti praktik sumber daya manusia, teknologi, budaya, dan struktur organisasi (Du Plessis, 2007). *Knowledge management* adalah upaya untuk menggunakan pengetahuan dalam pengambilan keputusan secara konsisten (Lee dan Choi, 2003). Selain mengelola gagasan untuk pengambilan keputusan, ada juga pemahaman dan pengalaman para pelaku yang juga termasuk sebagai gagasan karena menjadi bagian dalam berfikir. *Knowledge management* juga adalah sebuah cara mengelola gagasan dengan menggabungkan beberapa pemahaman yang multidisiplin dan juga interdisiplin.

Memasuki tahun 2013, tren sosial di kalangan muda sudah mulai dipenuhi dengan gagasan berbisnis apalagi pemerintah sudah mulai mendorong anak muda untuk turut dalam perekonomian dalam bentuk bisnis. Sangatlah relevan ketika peran anak muda membentuk pasar di masa depan dengan mengoptimalkan media digital. Berbisnis dengan media digital banyak bentuknya, namun salah satu yang paling besar dan terbuka bagi

siapapun adalah pengembangan aplikasi (*apps*). Pengembangan *apps* ini pun lebih mengkhususkan ke aplikasi gawai (*smartphone*) pada penyedia seperti Google Play, walaupun masih banyak domain atau platform lainnya seperti Apple Itunes, Xiami MiStore dan sekarang Huawei AppGallery. Mereka yang baru berumur 19 tahun pun sudah berani untuk bersaing mengembangkan *apps* untuk bisa dijadikan komoditas.

Tahun 2020 adalah puncak dari realisasi pengembangan dari industri digital gelombang kedua yang banyak dikenal dengan *technopreneur*. Adanya dukungan untuk memperbanyak usaha digital terus didukung oleh pemerintah dengan mencoba menerapkan hilirisasi dalam industri digital yakni adalah “gagasan inovatif”. Pemerintah Indonesia mengakui dalam upaya untuk melakukan industrilisasi baku (hilir) itu mengalami kendala yang besar karena tidak dipahami oleh dunia usaha (dikutip dari artikel “Pemerintah dukung Pengembangan *start-up* di Indoneisa” Media Indonesia, Oktober 2019)

Istilah “mendirikan perusahaan tanpa uang” menjadi ruh pengembangan *start-up* yang pada intinya bersumber pada kekuatan dan menciptakan ide untuk mendapatkan kesuksesan melainkan modal atau materi. Akan tetapi seiring berjalan para pelaku *start-up* mulai memahami bahwa ada aspek penting dalam penciptaan ide yakni “cara berfikir”. Melakukan cara berfikir ini adalah menggunakan kreativitas, dan menurut Shinta Bubu; pemilik *bubu.com* bahwa pengembang tidak hanya *just be out of the box, we need to be out of the box and beyond the wall* (Arjanti, 2012). Bahwa kotak itu hanyalah batasan

kecil, kita perlu menembus “tembok” dan langkah pertamanya adalah memahami kotak, dan mencari tembok untuk ditembus. Bicara tentang analogi, maka hal inilah yang perlu banyak dibahas dalam berfikir kreatif.

Usaha bisnis dalam pengembangan *apps* sebagai salah satu *start-up* tentu sangat dimungkinkan untuk dikerjakan sendiri, namun dengan beberapa contoh sukses yang dibahas tentu lebih baik mengandalkan kerjasama dan memerlukan pengorganisasian kerja yang lebih luas karena mencakup daya produksi yang lebih besar. Hal inilah yang kemudian memunculkan istilah “kolaborasi” atau *collaboration* di kalangan pengembang *apps* untuk bisa menggabungkan berbagai ide dan pada saat yang sama bisa menempatkan masing - masing keahlian untuk tujuan yang sama. Pengembangan teknologi digital tentu mengandung banyak ilmu yang mendukungnya, tidak hanya sistem informasi namun juga unsur sosial, budaya, ekonomi dan juga diatur penggunaannya dalam hukum dan etika yang berlaku.

Keterkaitan antara teknologi digital, aspek sosial dan prihal organisasi tidak luput dari konvergensi, yang upayanya mencoba menggabungkan atau menyatukan berbagai aspek untuk pencapaian tujuan. Konvergensi juga dikenal sebagai upaya pemusatan yang digambarkan dengan diagram Venn yang selaras dengan kaedah multidisiplin dan interdisiplin dalam mengaplikasikan atau menerapkan ilmu.

Pendekatan pendidikan dalam menunjang peralihan masa bagi generasi ini tentu harus mencakup beberapa hal dan masih menggunakan

konsep penggabungan, penyatuan dan pemusatan yang terkandung dalam konvergensi. Konsep pelatihan ini mengandalkan pendekatan yang tentu sangat erat kaitannya dengan konvergensi dengan memperhatikan kebutuhan pengaplikasiannya yang dibentuk dalam sebuah permasalahan;

- Bagaimana menerapkan konsep organisasi pada para peserta pelatihan (pengembang *apps*) melalui kolaborasi dengan menyesuaikan diri sesuai dengan tantangan zaman?

Dengan tujuan pelatihan yakni;

- Para peserta dapat memahami dan menerapkan kolaborasi sebagai *knowledge management* sebagai pengorganisasian dalam pengembangan *apps*.

## 1.2 Kemitraan

Sejak munculnya berbagai program aplikasi pada gawai, tumbuh sebuah keinginan oleh masyarakat untuk bisa ikut dalam pengembangan program ini karena menjanjikan keuntungan. Antusias ini muncul dari euforia tentang berita - berita keberhasilan perusahaan kecil yang diakuisisi oleh perusahaan raksasa seperti kaskus dan koprol, dan juga kesuksesan perusahaan digital yang memiliki aset besar (*unicorn*) seperti Bukalapa, tokopedia, Gojek, Traveloka dll.

Maka dalam mencari kemitraan ini tentu tim pengabdian mencari sebuah perkumpulan yang mana memwadahi kegiatan pengembangan program atau *apps*.

Mereka yang dimaksudkan dalam pengabdian masyarakat ini adalah para pengembang yang masih baru, masih muda dan tergabung dalam *community center*, *telecenters*,

komunitas atau sebuah perkumpulan. Komunikasi dan juga gaya penyampaian pun harus disesuaikan sesuai dengan keadaan mereka. Kami sebelumnya merencanakan kegiatan pengabdian ini dengan ketua pelaksana kegiatan (*programmer*) di Dilo (*digital lounge*). Dilo juga dikenal sebagai *co-working space* yang merupakan implementasi dari program Corporate Social Responsibility oleh Perusahaan P.T. Telkom. Terdapat 17 Dilo di seluruh Indonesia, dan kita akan melaksanakan pengabdian masyarakat ini di Dilo Depok. Abidmas ini dilakukan dengan pertemuan sebanyak 3 kali dengan output yakni menerapkan konsep - konsep kreatif pada proyek, pekerjaan mereka atau pengembangan yang mereka lakukan

Meningkatkannya penggunaan gawai juga diiringi dengan besarnya minat masyarakat untuk menggunakan aplikasi di dalamnya untuk kebutuhan kehidupan kita sehari-hari. Aplikasi yang lebih dikenal dengan *apps* adalah program yang sederhana namun sangat bermanfaat dan bisa dijual untuk digunakan oleh masyarakat luas. Sebuah aplikasi juga bisa menjadi unsur pendukung untuk kegiatan yang lebih luas atau terkait partisipasi masyarakat untuk sebuah organisasi atau pemerintah negara. Keuntungan dari *apps* adalah dari penjualan langsung kepada pengguna, penyisipan iklan atau transaksi yang terjadi dalam *apps* (*micro transaction*).

Pengembangan *apps* menyangkut tiga hal, yaitu bisnis, desain dan teknis. Ketiga aspek ini mendukung berbagai unsur dalam pengembangan sehingga terbentuknya *apps* secara utuh. Bisnis, desain dan teknis sebenarnya adalah sebuah konvergensi dalam kolaborasi (Jeong,

2007). Bisnis adalah aspek yang melihat nilai jual dan juga pengelolaan untuk menciptakan produk serta bagaimana bisa melakukan pemasaran. Sedangkan desain menyangkut seni tampak yang mengatur tampilan UX dan UI pada apps, dan teknis (*science*) lebih mengurus masalah kognisi dan kebutuhan lainnya seperti perilaku pembuat konten dan hal hal yang mencakup penelitian dalam pengembangan.

Pengembangan sebuah apps dimuali dengan ide, lalu dikelola secara teknis dan selama pengembangan harus mampu memenuhi harapan para pengelola. Semakin besar fungsi apps semakin besar orang orang yang terlibat, dengan pembiayaan dan kerumitan teknis yang harus dikelola. Pengembangan aplikasi juga termasuk dalam ekonomi kreatif, di dalamnya juga termasuk unsur dalam ekonomi kreatif seperti desain, coding serta bidang penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Tentu selain biaya, tenaga dan pikiran menjadi sebuah pertimbangan dalam pengembangan aplikasi karena dianggap sebagai modal utama. Dalam perkembangannya, para pengembang apps membentuk sebuah komunitas tersendiri, didalamnya membahas berbagai macam upaya serta *insight* dalam dunia pengembangan apps. Komunitas ini biasanya berkumpul dan saling berbagi informasi dan memungkinkan adanya kerjasama atau bertukar informasi tentang kesempatan. Salah satu hal yang biasa luput dari pengaplikasian pembahasan dalam komunitas adalah *Thinking as Skill*, yakni berfikir pun membutuhkan keterampilan (dan juga adalah keterampilan) tidak hanya kemudian menjalankan saja. *Critical thinking as*

*skill* tentu menjadi bahasan yang hangat karena ada banyak dorongan dan permintaan untuk mengajarkan skill – skill (termasuk berfikir kreatif dan kritis) dalam menyambut era industri 4.0, selain itu juga menjadi butir penting dalam abad 21; yakni perlunya *softskill* dalam kurikulum. Kreatif ini juga penting sehingga bisa membentuk karakter yang kuat dalam mengambil keputusan (Maulidah, 2019). Menjadi kreatif dan kritis juga berkenaan dengan memunculkan dorongan pembelajaran dalam proses organisasi modern, karena dalam pengembangan apps membutuhkan banyak sekali *insight* yang biasanya harus dipelajari lebih lanjut untuk pembangunan yang baik.

Pengembangan apps menjadi gerbang pembuka untuk bisnis dan juga pengetahuan lainnya bagi anggota komunitas. Bisa dikatakan bahwa komunitas adalah sebuah pusat pengembangan ilmu dan juga pengembangan sumber daya manusia yang berlandaskan kemasyarakatan (komunal). Hal ini juga dimungkinkan di balai pengembangan masyarakat atau yang dikenal dengan *community center* atau *telecenters* yang menjadi bagian dalam konsep pembangunan dan pemberdayaan.

### **1.3 Kesiapan Dosen**

*Knowledge management* itu sangat sarat dengan kemajuan teknologi, sehingga untuk bisa mengelola gagasan diperlukan perlakuan khusus terutama kepada pengembangannya. Pengelolaan gagasan ini juga memerlukan berbagai macam inovasi dan penerapan konsep yang mutakhir mengenai memahami cara bekerja yang dalam proses pembangunannya selaras dengan

ekologi lingkungan maupun kemanusiaan.

Para pengembangan aplikasi tentu adalah inovator yang sangat memerlukan kreativitas, yang didalamnya terkandung *complex thinking and solution oriented* namun juga harus bisa melakukan kolaborasi karena perlunya menerapkan pendekatan multidisiplin dan interdisiplin. Dengan berbagai unsur dalam dan juga pentingnya mengaplikasikan seluruh kaedah pengembangan maka perlu ada perubahan pada sikap yang lama dengan menyesuaikan dengan zaman. Walaupun tuntutan ini sangatlah besar tim pengabdian masyarakat memahami bahwa yang perlu ditumbuhkan adalah kemauan untuk belajar, yakni terbukanya dengan informasi baru untuk bisa menyokong tujuan tujuan ini. Kebanyakan pengembang adalah orang - orang dengan harapan besar namun tidak mampu memahami unsur maupun kaedah kreatif karena melihatnya dari segi mikro, yakni usaha bisnis saja. Ketika seorang mempelajari hal baru belum tentu dia paham bahwa keterbaruan membawa konsweksensi untuk terbuka dan merubah sikap, membentuk sebuah jaringan dan hubungan - hubungan baru (jaringan).

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Abdimas ini akan dilakukan dengan pertemuan sebanyak 3 kali melalui Google meet (aplikasi pertemuan, *video conference* berbasis internet). Hal ini dilakukan pada bulan Juli dan Juni ditengah pandemi covid19 yang terjadi di Seluruh dunia. Selain pertemuan, metode ini juga menggunakan beberapa perangkat

seperti quizis (untuk membuat quiz) dan juga google classroom (untuk penyerahan tugas). Pada pertemuan terakhir peserta diminta untuk melakukan presentasi dengan mencoba menerapkan aspek - aspek kritis dan juga kreatif yang bisa mengarahkan mereka pada kolaborasi dan juga menerapkan *Knowledge Convergence*.

## **3. HASIL YANG DICAPAI**

Abdimas ini akan dilakukan dengan pertemuan sebanyak 3 kali melalui Google meet (aplikasi pertemuan, *video conference* berbasis internet). Hal ini dilakukan pada bulan Juli dan Juni ditengah pandemi covid19 yang terjadi di Seluruh dunia. Selain pertemuan, metode ini juga menggunakan beberapa perangkat seperti quizis (untuk membuat quiz) dan juga google classroom (untuk penyerahan tugas). Pada pertemuan terakhir peserta diminta untuk melakukan presentasi dengan mencoba menerapkan aspek - aspek kritis dan juga kreatif yang bisa mengarahkan mereka pada kolaborasi dan juga menerapkan *Knowledge Convergence*.

### **3.1 Kegiatan Survey Awal**

Pada pelaksanaan abdimas ini juga dilakukan FGD mengenai permasalahan di dunia *start-up* atau apa yang menjadi kendala bagi para pemula. Masalah - masalah ini dirangkum sebagai berikut

1. Perlunya *softskill* seperti presentasi, bicara di depan umum, menulis laporan berkala dan “cara menjual”.
2. Kebanyakan ide tentang “perusahaan tanpa uang” dalam *technoprenuer* sebenarnya

- mendorong para pelaku start-up untuk terus belajar namun kurangnya bacaan dalam bahasa Indonesia. Adapun sekarang bahan atau materi tentang pembelajaran ini masih tersebar dalam forum – forum, melalui mulut ke mulut dan terkesan tidak “serius” dan sangat panjang dan melelahkan, seharusnya ada *shortcut* untuk memahami materi materi ini.
3. Tidak memahami konsep bisnis secara umum, bagaimana kita bisa mengelola uang dan mencari orang atau pihak yang mau memberika uang untuk usaha mereka.
  4. Munculnya berbagai teori dan konsep tentang bagaimana melakukan bisnis tanpa kemudian melihat langsung hasilnya (empiris). Sama halnya juga melihat pasar atau mencari kesempatan. Sehingga pada kebanyakan waktu para pengembang merasa “hilang arah” dan biasanya *exhausted* dan kehabisan semangat sehingga kembali menengok opsi untuk menjadi karyawan saja.
  5. Mampu memulai pembicaraan itu penting dalam prihal bergaul, dan juga mencari pergaulan itu juga penting sebagai inspirasi menemukan ide ide baru dan juga menyelaraskan diri dengan waktu yang tersedian untuk mengerjakan berbagai proyek dan juga belajar.
  6. Bagaimana bisa menghindari *overthinking*? yaitu berfikir terlalu panjang dan sudah kehilangan semangat di awal awal belajar karena melihat beban kerja yang sangat berat.
  7. Kebanyakan dari pengembang masih muda dan susah fokus

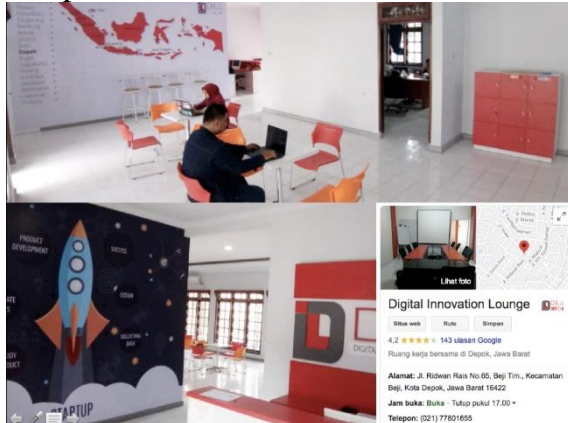
- karena selalu mudah teralihkan perhatiannya.
8. Di era pandemi seperti ini mudah sekali hilang semangat dan juga sulit menjadwalkan pekerjaan karena webinar semakin menambah dan pada keadaan yang sama terlalu banyak yang harus dilakukan jadi sulit menentukan mada yang lebih penting.
  9. Sebagian besar dari ide itu tidak bisa diukur dan tidak ada parameternya sehingga banyak berimajinasi namun ketika diaplikasikan itu ternyata sulit dan butuh biaya serta banyak sekali yang harus dipahami.
  10. Masih muda itu masih harus banyak mengendalikan emosi dan juga mengatur keadaan psikologis agar tetap sehat karena banyak sekali kekecewaan dari kegagalan yang dialami.

Dari FGD, tim pengabdian masyarakat melihat bahwa hal - hal yang menjadi penting dalam pelatihan ini yakni konsep yang praktis untuk pengorganisasian diri, berkomunikasi interpersonal dan cara berfikir dengan sehat.

### **3.2 Kegiatan Persiapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.**

Kegiatan ini dilaksanakan sesudah jam 19.00 setiap hari rabu selama 3 minggu. Hari pelaksanaan itu jatuh pada tanggal 29 juli, 5 dan 12 Agustus. Sebelumnya kami dan juga pihak DiLo Depok juga telah melakukan sosialisasi terkait dengan acara ini untuk mendapatkan peserta. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan koneksi di DiLo untuk sebagain peserta karena memang disediakan tempat oleh Mitra. Kegiatan

ini juga menjadi bagian dari kegiatan eksternal mereka dengan menggabungkan beberapa komunitas internal seperti komunitas UMKM yang membahas Branding dan juga pemasaran.



Gambar1. Lokasi DiLo Depok

DiLo Depok beralamatkan di jln. Ridwan Rais no 65 di Beji Timur. Kegiatan mereka tentu ditengah pandemi covid19 ini dilakukan dengan protokol kesehatan dan juga diawasi ketat oleh DiLo.

### 3.3 Kegiatan Pelaksanaan

Sebelum pertemuan pertama, para peserta mendengarkan kuliah umum tentang kreatif dan kritis yang bersumber pada gagasan mengenai konvergensi yakni meliputi

1. Industri digital adalah bagian dari ekonomi kreatif yang bertumpu pada gabungan keilmiahan (science) melalui penelitian, seni (art) melalui visualisasi, niaga (business) melalui pengorganisasian. (Kim, 2015)
2. Bahwa konsep konvergensi yang sama adalah pengembangan dari konvergensi teknologi yakni organizational, technical dan cultural aspect (Pacey, 1983)

3. *Knowledge convergence* adalah konsep menggabungkan beberapa pengetahuan melalui komunikasi dengan orang - orang yang pernah mengalami atau melewati suatu proses tertentu melalui dialog dialog yang kolabroatif (Jeong dan Chi, 2007)

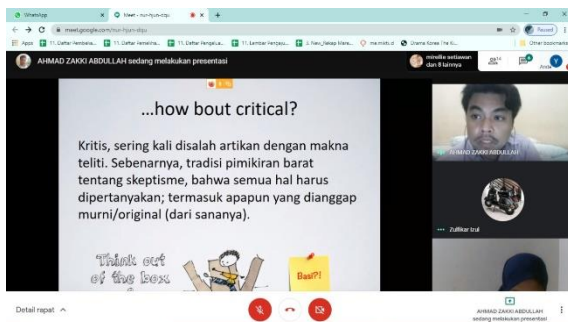
Pada tahap selanjutnya para peserta diberikan sebuah materi tentang berfikir secara kritis atau paham kritisisme yang menjelaskan antara lain;

1. Konsep dialektis dari tradisi kritis adalah sebenarnya mencari sintesa dalam dialog tanpa konfrontatif fisik tapi menantang ide - ide itu dengan mencari cara untuk mewujudkannya, walaupun secara imajinatif.
2. Melihat masalah, atau apa yang disebut dengan kontradiksi dalam ide atau dialog.
3. Pemahaman sejarah, atau kronologi dari tradisi kritis adalah dengan mencatat semua perkembangan. Memahami proses perkembangan dengan membaca atau melakukan dialog secara rasional.
4. Membuka diri dengan *self-critic* dengan merefleksikan melalui berbagai dialog dengan menerapkan banyak konsep. Terbuka dengan konsep – konsep baru sebagai parameter *self-critic*.





**gambar2** Kuliah dengan Google meet



**Gambar3.** Diskusi

Selanjutnya para peserta diberikan materi tentang kreatif dan pengorganisasian yang menjelaskan antara lain;

1. Proses kreatif atau ideation dari Graham Wallas (The art of thought), Ramsey Naseer (Transcedning the lone creator) dan Kirby Fergusson (Everything is a Remix).



**Gambar4.** Materi Ideation

2. Memahami ide sebagai gagasan yang orisinal, yaitu yang merujuk pada pengetahuan sebelumnya dan

berkenaan dengan kronologi dari tradisi kritis. Memahami silsilah ide adalah kunci mengarahkan kita ke ide selanjutnya. Ide itu tidak muncul begitu saja namun meneruskan apa yang kita tahu, dan semakin kita banyak tahu dengan demikian banyak pilihan.

3. Akuntabilitas itu adalah parameter dan bisa dilakukan dengan visualisasi ide dengan menggunakan visual thinking yang diperkenalkan oleh Dan Roam (blah blah blah), Sunni Brown (Doodle Revolution) dan Austin Kleon (steal like an artist)
4. Akuntabilitas yang paling sederhana adalah proses *chunking* (Miller, 1956), yakni memecah pekerjaan besar menjadi bagian - bagian kecil dan disebar dalam keseharian (Neisser, 2014). Hal ini bisa dilakukan melalui aplikasi penjadwalan seperti iCalender atau Google Calender.

Adapun softskill yang bisa dikembangkan dari semua materi adalah kemampuan berkomunikasi untuk berkolaborasi dengan landasan landasan sebagai berikut;

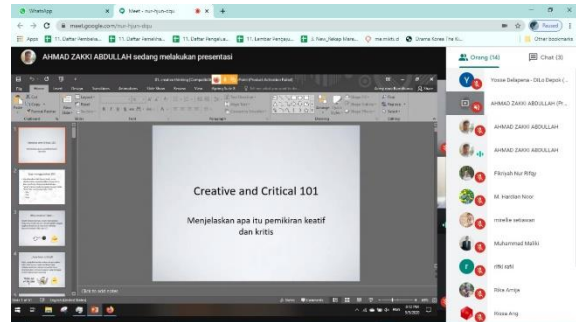
1. Bahwa modal utama dalam berkomunikasi atau bergaul adalah membagikan apa yang kita kerjakan dan mengajak orang lain juga membagi apa yang mereka kerjakan (*interest sharing*) dan hal ini akan lebih mudah dengan materi visual seperti powerpoint sehingga memungkinkan adanya kerja sama atau kolaborasi.
2. Konsep seperti *community knowledge* atau *collective intelligence* adalah sebenarnya banyak bergaul dengan

mendengarkan orang - orang, dan sebisa mungkin banyak bertanya.

3. Membiasakan diri dengan mencatat secara visual sehingga lebih fokus pada menyampaikan bukan lagi pada substansi yang melarut - larut.
4. Menunjukkan apa yang kita kerjakan secara sistematis dari blog atau sosial media (memilih satu social media saja, dalam pelatihan ini menggunakan Instagram) sebagai nilai yang bisa dipasarkan (*marketing value*). Bisa dilakukan dengan menjadwalkan post, *content calender*.
5. Melakukan *chunking* pada kegiatan yang mereka lakukan sekarang, dan membagi satu project dalam 3 bulan (triwulan) pengerjaan sehingga secara realistis paham bahwa dalam setahun mereka hanya memuat 4 (*quarterly*) project, menghindari penumpukan project.
6. Melalui *chunking* dan pemasaran melalui Instagram, peserta bisa tahu ukuran diri, bisa paham prioritas dan juga mendekati diri dengan perkembangan secara berkala. Foto - foto adalah batasan imajinasi, dan juga parameter.
7. Melakukan interaksi dengan follower sebagai *engagemnet* dan juga bagian dari dialog yang bisa menambah wawasan dan juga kesempatan untuk mengetahui informasi yang terbaru dengan hanya menjadi fasilitator melalui IG live. Secara berkala kegiatan ini menjadi *marketing value* yang lebih solid dan pada akhirnya memiliki *personal branding* yang baik, sehingga bisa digunakan sebagai unsur kolaborasi.

Peserta di akhir pertemuan

diminta untuk melakukan perencanaan sampai tahun 2021 dengan memfokuskan diri secara *quarterly*. Mempresentasikan masing masing perencanaan dengan *powerpoint* dan dilakukan tanya jawab terhadap para peserta.



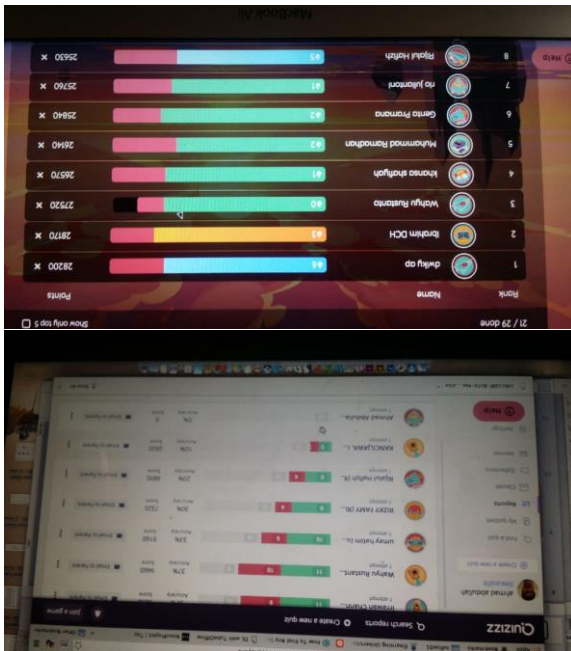
Gambar 5. Presentasi

### 3. Hasil & pembahasan

Pada akhir pertemuan banyak sekali pertanyaan mengenai tingkat keberhasilan dari apa yang mereka rencanakan dan ini menjadi bahasan yang sangat menarik untuk dibahas secara berkelanjutan. Konsep keberhasilan dan ukuran ini adalah *sustainability* yang memang menjadi bahasan yang sangat hangat dan harus terus dilakukan secara bertahap. Para peserta mempertanyakan “kesatuan” unit materi ini sebagai sesuatu yang perlu ditelaah lebih dalam sebagai pemberdayaan sehingga bisa dinyatakan secara resmi sebagai ilmu. Tim mengatakan bahwa hal ini sebenarnya adalah hal yang praktis yang diadaptasi dari ilmu produksi video yang biasa dilakukan dalam komunikasi pemasaran atau periklanan.

Para peserta dengan mudah bisa menumbuhkan kepercayaan diri dan

juga bisa memberanikan diri untuk melakukan kolaborasi, dengan hasil kerja yang sudah dikerjakan sebelumnya. Memperlihatkan apa yang



Gambar5 quiz dan test

dikerjakan itu penting sehingga ada daya tarik yang bisa dilihat dan disaksikan oleh khalayak umum yang diantaranya bisa menjadi rekanan di masa yang akan datang.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Dalam pelatihan memang banyak sekali yang harus disempurnakan khususnya masalah justifikasi keilmuan mengenai bergagasan atau *ideation* yang memang sangat sulit dicarikan sumber literaturnya. Adapun rujukan yang bisa kita sampaikan dalam pelatihan ini adalah kemampuan kognitif dalam memahami proses kerja. Para peserta sangat antusias untuk mengikuti perkembangan mereka dan bagaimana hasil dari perencanaan mereka. Seluruh

peserta merasa bahwa kegiatan pelatihan ini bermanfaat, menambah wawasan dan berhubungan dengan kegiatan mereka sebagai pengembang apps. Peserta berharap bahwa pelatihan ini bisa dilakukan dengan sebuah parameter atau pengukuran keberhasilan terhadap kreatif dan kritis.

#### Daftar Pustaka

- Jeong, H., & Chi, M. T. (2007). Knowledge convergence and collaborative learning. *Instructional Science*, 35(4), 287-315.
- Maulidah, E. (2019, April). CHARACTER BUILDING DAN KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST (Vol. 1)*.
- Pacey, A. (1983). *The culture of technology*. MIT press.
- DuPlessis, M. (2007). The role of knowledge management in innovation. *Journal of Knowledge Management*, 11(4), 20-29.
- Kim, H. S. (2015). A study on the convergence entrepreneurship curriculum development. *Journal of digital Convergence*, 13(5), 79-88.
- Lee, H., & Choi, B. (2003). Knowledge management enablers, processes, and organizational performance: An integrative view and empirical examination. *Journal of Management Information Systems*, 20 (1), 179-228.
- Miller, G. A. (1956). The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing

information. *Psychological review*,  
63(2), 81.

Neisser, U. (2014). *Cognitive psychology:*

Classic edition. Psychology Press.

Arhanti, R. Ajeng dan Mosal, R. Lendy.

2012 startup Indonesia. Kompas.