

Wirausaha Kreatif dan Inovatif di Masa Pandemi

Pandemi telah mengubah banyak hal, tidak terkecuali dalam siklus kegiatan ekonomi. Dalam kegiatan ekonomi kita mengenal produsen, distributor, dan konsumen. Produsen/pelaku industri mengubah cara produksinya dengan cara yang lebih efektif dan efisien, para pelaku usaha/distributor mengadaptasi cara-cara baru.

Revolusi industri 4.0 adalah istilah lain dari tren otomatis dan pertukaran data terkini. Secara sederhana disebut sebagai era digitalisasi. Di dalamnya terdapat penggunaan perangkat yang saling terhubung, *artificial intelligence*, penyimpanan data didalam cloud, dan *Internet of Things (IoT)*.

Perlahan dunia industri kita berubah dan beralih me-

new normal tanpa was-was atas infeksi virus korona bisa kita jalani? Lantas, bagaimana nasib para pelaku industri/usaha di negara kita yang tertatih-tatih? Beragam insentif dan subsidi ekonomi digelontorkan pemerintah guna mengatasi persoalan ekonomi. Namun, melampaui itu semua (upaya pemerintah). Penulis akan memotret dari sisi *behaviour*/perilaku pelaku

Oleh:
Rijal Assidiq Mulyana*

Schumpeter (1934) menyebut wirausaha adalah seorang inovator yang mengimplementasikan perubahan-perubahan di dalam pasar melalui kombinasi-kombinasi baru. Artinya ada penekanan pada kebaruan dalam definisi yang dikemukakan Schumpeter. Mulyana

dalam *weforum.org*. Maka nilai-nilai kreatif dan inovatif bisa masuk kedalam kemampuan yang dimaksud. Kreatif dan inovatif mencakup kedalam kemampuan *kognitif*, *softskill*, dan kemampuan dalam bidang teknologi.

NILAI KREATIF DAN INOVATIF

Nilai-nilai kreatif dan inovatif akan senantiasa berkait berkelindan dengan

potensi terbaiknya.

Banyak alasan yang menuntut kita agar menjadi individu kreatif, Semiawan (1997) misalnya, menguraikan bahwa ada empat alasan penting mengapa seseorang perlu belajar menjadi lebih kreatif, yaitu: 1) belajar kreatif membantu seseorang menjadi lebih berhasil guna dalam melakukan pekerjaan; 2) belajar kreatif

bukan ide, cara dan hasil yang baru, unik dan bermanfaat.

Sisi kreatif telah penulis bahas sebagai bagian internal dalam kewirausahaan, lantas bagaimana dengan inovasi sebagai bagian lain yang juga tak luput dalam potret atau sosok wirausaha, Rogers (1983) mengemukakan inovasi sebagai sebuah gagasan, tindakan ataupun objek yang dianggap baru oleh seseorang atau pengguna lain.

Selama berkenaan dengan perilaku manusia, tidak terlalu dipersoalkan apakah suatu ide itu tersebut secara obyektif baru (seandainya diukur sejak pertama kali digunakan atau ditemukan) atau tidak. Pandangan seseorang tentang kebaruan suatu ide menentukan reaksinya terhadap ide tersebut. Apabila ide tersebut dipandang baru oleh seseorang maka itu inovasi.

Artinya bahwa setiap gagasan, tindakan maupun objek yang ditemukan/dibuat/diciptakan oleh individu dan dipersepsi "baru" oleh publik/masyarakat, maka, hal tersebut adalah inovasi. Dalam skala usaha/bisnis, para pelaku usaha dapat melakukan inovasi dalam dua bentuk: 1) Inovasi produk (barang, jasa, ide dan tempat); 2) Inovasi manajemen (proses kerja, proses produksi, keuangan, pemasaran, dll).

Penulis menyadari dan memahami betul, bahwa pelaku industri/usaha/bisnis adalah mereka yang terdampak secara signifikan akibat pandemi. Tidak sedikit industri atau usaha yang gulung tikar, namun tidak sedikit pula yang bertahan dengan melakukan langkah-langkah kreatif dan inovatif. Akhirnya, penulis berkeyakinan bahwa melalui pemikiran juga tindakan kreatif dan inovatif akan mampu menciptakan peluang, ruang dan uang. (*)

*Penulis adalah Dosen IAIN Syekh Nurjati Cirebon

DI mana proses pemasaran berubah dari tradisional menjadi berbasis digital, dari tatap muka menjadi tanpa tatap muka. Begitu juga konsumen/masyarakat/ rumah tangga, dalam melakukan aktivitas konsumsinya melakukan transaksi secara elektronik untuk memenuhi kebutuhan ekonominya.

Dari sisi transformasi, pandemi memaksa para pelaku ekonomi untuk mengadaptasi perubahan secara radikal. Sebaliknya pandemi, kita mengenal revolusi industri 4.0, adalah istilah yang tidak ajeg istilah yang terus bergerak dan berkembang, memungkinkan ke depan muncul revolusi industri dengan angka yang terus bertambah.

Menunjukkan revolusi industri senantiasa bergerak dinamis dan berkembang, menyesuaikan diri dengan zamannya, atau bahkan revolusi industri memberikan warna dan kontribusi atas setiap zaman. Bahkan Negara Jepang telah memulai dengan memperkenalkan *society 5.0*.

Pada awalnya revolusi industri digunakan untuk menggambarkan teknologi yang



nuju era digital, era digital memudahkan pengguna jasa/konsumen menggunakan jasa/ konsumsinya, dimana segala kebutuhan masyarakat sudah ada dalam genggamannya, cukup dalam gawai. Masih dalam proses adopsi digital, perjalanan peralihan kita dihantam pandemi, banyak pelaku industri dan usaha yang gulung tikar, pertumbuhan ekonomi kita menukik tajam, terengah-engah.

Kita tidak tahu kapan pan-

usaha/ bisnis/industri.

MASA DEPAN WIRAUSAHA

Dalam konteks akademik istilah pelaku usaha/ pelaku industri melekat pada sosok wirausaha, sekalipun secara teori dan konsep, istilah pelaku usaha/ pelaku industri tidak disebut sebagai wirausaha. Namun dalam perjalanannya, wirausaha (*entrepreneur*) digunakan untuk menyebut profil pekerjaan pelaku usaha/

(2013) menyebutnya, sebagai awal permulaan wujud dari wirausaha, ketika Schumpeter mengemukakan definisi wirausaha tersebut. Wujud tersebut ada pada penekanan kebaruan yang dipahami sebagai nilai-nilai kreatif dan inovatif.

Dalam forum *weforum.org*, menjelaskan tiga kemampuan yang dibutuhkan di masa depan: 1) kemampuan kognitif, 2) *softskill*, 3) teknologi. Jika kita lakukan analisa silang antara definisi yang dikemukakan

kewirausahaan. Kreatif dan inovatif adalah nilai-nilai yang terinternalisasi dalam figur wirausaha. Banyak para ahli mengemukakan pendapatnya mengenai kreatif dan inovatif. Timpe (2000) menjelaskan bahwa setiap individu kreatif dengan cara-cara dan derajat yang berbeda. Dengan demikian, setiap orang memiliki dasar kreativitas dan inovasi pada dirinya. Dasar kreativitas dan inovasi dapat diarahkan dan dikembangkan sampai pada

menciptakan kemungkinan untuk memecahkan masalah yang tidak mampu diramalkan yang timbul di masa kini dan di masa depan; 3) belajar kreatif menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan seseorang, dapat mempengaruhi, bahkan dapat mengubah karir pribadi serta menunjang kesehatan jiwa dan badan seseorang; 4) belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar. Secara lebih luas, belajar kreatif dapat memin-