

KEBENARAN

36

**Kreativitas merupakan
tindakan penyeimbang**



Beberapa departemen tampak memiliki semua hal yang menyenangkan. Dinding mereka dilapisi warna-warna cerah, dengan gambar-gambar cantik atau lucu tertempel di mana-mana. Mainan-mainan kecil ada di atas meja kerja dan dekorasi gantung diikatkan pada ubin akustik di atas kepala, yang dipenuhi dengan pensil yang digantungkan di atas sana (pensil warna). Di sini, seakan-akan orang-orang tidak menjaga wibawanya. Anda tidak menyangka itu adalah sebuah kantor, begitu mirip dengan taman kanak-kanak. Seperti ruang kerja mainan. Tetapi tahukah, ini adalah departemen akuntansi.

Bila Anda melihat semacam keributan itu di dalam perusahaan, mudah untuk mengasumsikan bahwa orang-orang itu menghabiskan banyak waktu bermain-main. Dan mungkin saja benar. Tetapi bermain-main itu baik. Suka melucu telah diakui sebagai komponen penting untuk melahirkan kreativitas. Kreativitas adalah mesin ekonomi yang mendorong masa kini ke masa depan. Menurut majalah *Fast Company*, "Ledakan berpikir kreatif sekitar setengah abad terakhir merupakan penyebab utama meningkatnya standar hidup delapan kali lipat, ekonomi telah mengguguli pasar sosialis, perusahaan telah menjadi laboratorium inovasi, dan pekerjaan menjadi lebih menarik."

Sedikit sekali perusahaan, yang dapat tumbuh tanpa kreativitas atau inovasi. Produk atau proses internal perusahaan, membutuhkan suntikan yang oleh Mihaly Csikszentmihalyi, Profesor Psikologi Universitas Chicago, sebagai perilaku kanak-kanak yang dapat diterima. Manajerlah yang dapat menciptakan departemen yang ramah-permainan, meskipun hanya sedikit saja. Anda tidak pernah tahu kapan dan dari mana ide-ide besar berikutnya akan muncul.

Kreativitas adalah misteri. Agar efektif dalam mengelola kreativitas tim, Anda harus bersedia melepaskan kontrol dan menyerahkannya kepada misteri itu. Memang ini merupakan

paradoks. Biasakan diri Anda. Paradoks yang mengelilingi kreativitas hanyalah permulaan. Dalam penelitiannya tentang kreativitas, orang-orang kreatif dan konsep alur (dia paling terkenal akan hal ini), Csikszentmihalyi menemukan 10 paradoks tersebut.

Belajarlah untuk mengendalikannya tidak terlalu ketat, maka Anda menciptakan suasana yang memungkinkan orang Anda bisa melakukan yang terbaik, pekerjaan yang paling orisinal. Itu bisa menjadi kontribusi kreatif Anda yang paling kuat. Tentunya apabila Anda dapat mengendalikan dorongan untuk mengendalikan.

- Orang-orang kreatif cenderung enerjik secara fisik namun memerlukan waktu istirahat.
- Orang-orang kreatif cenderung memiliki IQ tinggi, tetapi mereka juga pelabuhan rasa naif.
- Orang-orang kreatif cenderung untuk mengekspresikan disiplin mereka melalui suka melucu.
- Orang-orang kreatif cenderung menikmati fantasi liar dengan tetap mengakar kuat pada realita.
- Orang-orang kreatif cenderung sangat tertutup sangat terbuka.
- Orang-orang kreatif cenderung rendah hati tetapi juga sombong.
- Orang-orang kreatif cenderung tidak dibatasi oleh stereotip peran jender, menampilkan baik karakteristik maupun perilaku maskulin dan feminin.
- Orang-orang kreatif cenderung tradisional dan pemberontak.
- Orang-orang kreatif cenderung penuh gairah tentang pekerjaan mereka, tapi juga profesional yang tenang dan objektif tentang pekerjaannya.

- Pekerjaan yang dilakukan orang-orang kreatif menimbulkan rasa sakit, menderita dan ditolak, tetapi juga memberi rasa suka cita yang besar.

Jika, sebagai seorang manajer, Anda dapat melihat daftar ini dan berpikir, "Yah, semua ciri itu ada di tim saya", anggaplah Anda diberkati dan juga dikutuk. Anda diberkati karena memiliki orang-orang yang sangat mengetahui apa yang harus dilakukannya, apa yang ingin dilakukannya, dan mengetahui pentingnya menciptakan produk atau proses yang belum pernah ada. Mengidentifikasi apa yang mereka lakukan. Anda dikutuk karena mengendalikan orang-orang yang kreatif sangat menguras energi.

