

**KREATIVITI, INVENSYEN DAN INOVASI: SUATU CADANGAN
MATAPELAJARAN PADA PERINGKAT
SEKOLAH MENENGAH**

Mohd. Azhar Abd. Hamid

Sanitah Mohd. Yusuf

Esa Khalid

Othman A. Kassim

Fakulti Pengurusan dan Pembangunan Sumber Manusia
Universiti Teknologi Malaysia

Abstrak

*Kreativiti bukanlah suatu konsep yang bersifat konseptual dan teoritikal. Kreativiti boleh diterjemahkan secara konkrit menerusi produk konkrit. Ia juga boleh diterjemah secara konseptual seperti idea, konsep, metod, teori, hipotesis dan perkhidmatan. Aplikasi kreativiti untuk menghasilkan produk konkrit dan konseptual ini dikenali sebagai invensyen atau rekacipta. Invensyen akan mengalami proses modifikasi, adaptasi dan imitasi secara evolusi dan ia dinamakan inovasi. Inovasi menjadikan kreativiti dan invensyen bernilai dan boleh dipasarkan. Sasaran inovasi adalah kepada pengguna. Tarikan pasaran iaitu permintaan dan penawaran akan menjadikan inovasi suatu yang bersifat dinamik. Tidak hairanlah Guru dalam pengurusan dan pemasaran, Peter Drucker (1998) dalam bukunya *On The Profession of Management* menyatakan bahawa persaingan pada abad ini memerlukan kreativiti dan inovasi sebagai kemampuan sesebuah organisasi untuk berjaya dan berdaya saing dalam dunia globalisasi. Malah kreativiti, invensyen dan inovasi amat penting kepada mana-mana organisasi dan negara di dunia untuk terus survive dan berdaya maju pada peringkat dunia. Justeru itu, dalam kepesatan ekonomi kreatif, invensyen dan inovasi harus diberi penekanan menyeluruh sejak di bangku sekolah lagi agar, Malaysia khususnya dapat bersaing dalam pelbagai bidang yang berkaitan dengan ekonomi dan sains dan teknologi. Jika kita perhatikan negara-negara maju seperti Amerika Syarikat, Jerman, Perancis dan beberapa negara Asia seperti Korea Selatan dan Singapura memandang berat matapelajaran kreativiti, invensyen dan inovasi dalam sistem pendidikannya. Saban tahun, negara-negara yang dimaksudkan akan menganjurkan pelbagai pertandingan Oleh yang demikian, kertas kerja ini akan memperjelaskan mengapa pentingnya suatu kurikulum yang berkaitan dengan kreativiti dari sudut falsafah, matlamat dan objektif matapelajaran kreativiti, invensyen dan inovasi diberi penekanan dalam sistem pendidikan menengah di Malaysia.*

Kata kunci; *Kreativiti, Invensyen, Inovasi, ekonomi kreatif, kurikulum*

Pengenalan

Suatu masa dulu, stesyen televisyen swasta ASTRO ada menayangkan suatu siri kartun Malaysia iaitu “*The Kampung Boy*” karya katunis terkenal LAT. Menerusi siri ini LAT

telah menggondol suatu anugerah berprestij di Perancis. LAT telah berjaya menggambarkan suasana ‘kemalaysiaan’ dalam siri kartunnya itu. Bukan setakat itu, LAT malah mampu menunjukkan betapa orang Malaysia amat kreatif dan dapat menghasilkan invensi dan inovasi yang berkisar kepada permasalahan dalam lingkungan hidupnya. LAT telah memaparkan bagaimana keluarga Mamat begitu subur dengan budaya kreativiti, invensi dan inovasi. Secara tidak langsung siri kartun ini telah berjaya mendidik dan membangkitkan jatidiri Malaysia yang tinggi untuk membina sebuah masyarakat dan negara yang kreatif.

Dalam konteks realiti, kreativiti, invensi dan inovasi masih belum benar-benar dimasyarakatkan. Apatah lagi untuk membunikkannya dalam budaya masyarakat Malaysia. Namun ia tidak mustahil untuk melakukannya. Cara terbaik untuk melaksanakannya adalah bermula pada peringkat sekolah lagi iaitu dengan menyuburkan budaya kreativiti, invensi dan inovasi. Hal ini amat penting bagi pembangunan sumber daya manusia pada masa depan seperti mana yang dinyatakan oleh Zulkifly dan Rahmah (1997);

“...amat perlu juga diwujudkan tenaga buruh mahir yang berdaya usaha, berfikiran saintifik dan kreatif serta lengkap dengan kebolehan bagi menyelesaikan sebarang masalah. Kesemua ini harus dimulakan pada peringkat sekolah”.

Dekad-dekad selepas 1950-an adalah abad Amerika dan barat. Amerika Syarikat, khususnya boleh dianggap sebagai ‘pemimpin’ dunia moden dalam pelbagai lapangan hidup. Agenda budaya, sains, teknologi malah apa saja yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Idea-idea zaman kontemporari ini banyak dimanifestasikan oleh kuasa barat khususnya Amerika Syarikat dan yang lebih penting adalah kemunculan teknologi komunikasi maklumat. Cabaran dan agenda abad ke-21 bukan hanya untuk mengembalikan *nature* yang telah diragut oleh kerakusan manusia, tetapi juga untuk membina *survival* yang semakin rumit dan kompleks. Cabaran pada abad IT lebih menjurus kepada persaingan global dalam situasi *win-lose*. Inilah perubahan yang harus ditempuh dan tidak dapat dielakkan seperti mana Masatoshi naito CEO matsushita Corp. *“everything is in a state of change; nothing endures. We do not seek permanence”.*

Beberapa premis yang dinyatakan oleh De Bono (2000); Levitt (2003); Amabile (1999); Matthew, (1997); Leong (2001); dan Ayan, (1997) di bawah menggambarkan bahawa kreativiti, invensi dan inovasi amat penting kepada mana-mana individu, masyarakat dan negara pada era ICT-globalisasi ini.

“Some people, including children, are extremely good at recognizing a piece of music from the first few notes. But recognizing music does not make you a composer. Recognition is powerful and useful but it is not design. In the past millennium the domination of our thinking habits by the recognition and judgement mode was possibly justified. That dominance is no longer justified. In the next millennium we may want to be able to use our knowledge and our technology to design better ways forward”. De Bono, 2000)

“What is often lacking is not creativity in the idea-creating sense but innovation in the action-producing sense, i.e., putting ideas to work”. (Levitt, 2003)

“In business, originality isn’t enough. To be creative, an idea must also be appropriate – useful and actionable. It must somehow influence the way business gets done – by improving a product, for instance, or by opening up a new way to approach process”.(Amabile, 1999)

“Increasingly, competitive advantage and profits will belong to innovators who transcend the existing parameters of competition altogether”. (Matthew, 1997)

“Creative sparks can only happen if the individuals are right and if the environment is conducive. Right in the sense that the individuals are molded with a particular mindset because mindsets are so critical. Conducive, in that the environmental will permit these individuals to survive and even to excel”. (Leong, 2001)

“As we approach the year 2000, I, along with many other experts, predict that creativity will become one of the most important personal and business strategies for survival and success”. (Ayan, 1997)

Sorotan Kurikulum Berfikir Di Malaysia

Gerakan literasi kreatif secara eksplisit bermula apabila pihak MARA memberi penekanan kemahiran berfikir kreatif kepada stafnya yang terlibat dalam pelbagai sektor khususnya pendidikan. Maka, pada pada awal 1990-an mata pelajaran kemahiran berfikir kreatif (lateral) telah dsyor dan sekali gus diperkenalkan di seluruh institusi pendidikan MARA. Nama besar dalam kreativiti mula menjadi sebutan di Malaysia seperti Edward de Bono, Swartz, Tony Buzan dan sebagainya. Selepas itu, kreativiti mula diberi perhatian oleh banyak pihak sama ada dalam sektor industri, awam dan lebih-lebih lagi dalam institusi pendidikan. Universiti Utara Malaysia adalah pelopor gerakan ini pada akhir tahun 1980-an, diikuti oleh Universiti Sains Malaysia, Universiti Teknologi Malaysia dan beberapa buah institusi pendidikan tinggi yang lain. Institusi pendidikan Tinggi ini telah memperkenalkan mata pelajaran yang berkaitan dengan kemahiran berfikir seperti mata pelajaran elektif yang ditawarkan di Universiti Teknologi Malaysia iaitu Pemikiran Kritis dan Kreatif (UHP 3122).

Malah Kementerian Pendidikan Malaysia telah memulakan gerakan besar-besaran dalam mengubah struktur kurikulum yang lebih inovatif dengan memberi penekanan terhadap kebolehan berfikir. Ramai guru-guru telah dihantar ke Boston, Amerika Syarikat untuk mempelajari kaedah dan pendekatan mengajar kemahiran berfikir kritis dan kreatif (KBKK) dalam sukatan mata pelajaran di sekolah. Kesan daripada gerakan yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia dibawah seliaan Pusat Perkembangan Kurikulum telah melaksanakan kaedah penyebatian dalam hampir semua mata pelajaran

yang diajarkan pada peringkat rendah hingga menengah (Buku Penerangan KBSM, 1992). Namun begitu, KBKK yang diperkenalkan itu lebih menumpukan kepada empat elemen iaitu pemikiran kreatif, pemikiran kritis, penyelesaian masalah dan membuat keputusan (Lee, 1993). Apa yang nyata, pendekatan penyebataian (infusion) ini lebih mementingkan pengalihan idea-idea konseptual berbanding idea-idea praktikal (Ainon dan Abdullah, 1997)

Manakala hal ini tidak pula ditekankan pada peringkat institusi pendidikan tinggi.

Bagi mengukuhkan kesedaran literasi kreatif di Malaysia, institusi pendidikan yang berkaitan telah menganjurkan pelbagai seminar, persidangan dan kolokium seperti Konvensyen Antarabangsa Kecemerlangan Berfikir yang dianjurkan oleh Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Seminar Pemikiran yang dianjurkan oleh Universiti Utara Malaysia pada 1994, Seminar Berfikir Wilayah Selatan pada 1993 dan Seminar Berfikir Kebangsaan pada 1995 yang dianjurkan oleh Universiti Teknologi Malaysia bagi memperluas dimensi dan ufuk kreativiti dalam dunia pendidikan.

Rasional Mata pelajaran Kreativiti, Inovasi dan Inovasi

Sebelum 1960 sistem pendidikan didominasi oleh pendekatan yang telah diperkenalkan oleh Binet dan Terman iaitu kepintaran (intelligent). Sejak itu, sistem pendidikan lebih berorientasikan dinamika kepintaran dari peringkat prasekolah hinggalah ke institusi pengajian tinggi. Dominasi kepintaran telah memberi kesan yang amat besar terhadap pembangunan manusia secara menyeluruh. Inovasi pembangunan kurikulum yang berpusatkan kepada kepintaran berfikir secara integratif, inovatif dan menyeluruh berlaku secara besar-besaran selepas J. P Guilford dalam ucap utamanya sebagai Presiden Psikologi Amerika Syarikat mengkritik apa yang berlaku terhadap perkembangan budaya penyelidikan dalam sains kognitif yang lebih memberi tumpuan terhadap pemikiran *convergent* berbanding *divergent* (Ruggiero, 2001). Selepas itu, tumpuan banyak diberikan terhadap kebolehan berfikir kreatif dan sekaali gus menjadi suatu disiplin penting dalam dunia psikopendidikan. Edward de Bono misalnya telah berjaya meyakinkan sistem pendidikan dunia pada dekad 70-an lagi akan kepentingan kebolehan berfikir kreatif ini dibangunkan dalam sistem pendidikan. Akibatnya, banyak negara di dunia seperti Amerika Syarikat, Malta, Kanada, Israel, Britain, Jepun, Singapura dan Malaysia telah memberi perhatian terhadap kemahiran berfikir kreatif dalam sukatan pelajaran di negara masing-masing. Menurut de Bono (2000);

“The education system in every country is a disgrace. Where are the schools that teach constructive thinking – the most important of all human skills? Where are the schools that teach ‘peracy’ pr the skills of doing? Where are the school that teach how value is really created in society, by business, by government, etc.? Education is driven by ‘continuity’ and not by any regard for the needs of individuals or the needs of society”.

Sejak disiplin ini tumbuh dengan subur pada awal tahun 1950-an, terdapat ribuan sarjana di seluruh dunia yang banyak memberikan sumbangan terhadap kreativiti. Antara yang penting dalam disiplin ini ialah Teresa Amabile, Margaret Boden, John Bransford, David Campbell, Mihaly Csikszentmihalyi, Edward de Bono, R. Drazin, Peter Drucker,

H.J. Eysenck, Howard Gardner, M.A. Glynn, Stanley Grysiewiczzi, J.P. Guilford, Scott Isasen, R.K. Kazanjian, Tony Buzan, J.P. Guilford E. Paul Torrance dan lain-lain. Kebanyakan daripada mereka telah menjalankan pelbagai penyelidikan, pemerhatian, perbincangan intelektual, menghasilkan penerbitan yang berkaitan dengan kreativiti. Walaupun konsep kreativiti pada abad ke-21 ini menjadi semakin tipikal dan kompleks ia menjadi semakin menarik. Hasil kerja mereka selama lebih 50 tahun menjadi kiblat penting kepada pengkaji dan pengamat kreativiti. Paling menarik banyak teori dan pendekatan daripada sarjana dan ilmuwan ini telah menjadi rujukan bagi pembangunan kurikulum bersepadu yang melibatkan keupayaan dan kebolehan berfikir dalam kalangan pelajar dalam pelbagai peringkat pendidikan (Mohd. Azhar, 2003)

Tiga rasional penting mengapa mata pelajaran ini perlu dibangunkan adalah;

Rasional 1: Menyuburkan budaya kreativiti, invensyen dan inovasi

Kita sering dengar akan budaya membaca, budaya ilmu, budaya sains dan budaya sastera. Kita amat jarang mendengar budaya kreativiti, invensyen dan inovasi. Sebahagian besar daripada kita beranggapan kreativiti, invensyen dan inovasi adalah milik saintis dan individu yang memiliki ijazah tinggi dalam bidang sains dan teknikal. Menurut inventor terhebat di dunia, Dr. Yoshiro Yakamatsu, untuk menjadi sebuah negara kreatif, organisasi kreatif dan individu kreatif budaya kreativiti, invensyen dan inovasi haruslah dipupuk dan diberi penekanan pada pelbagai peringkat. Selama ini penekanan banyak diberikan terhadap penguasaan ilmu eksplisit seperti matematik, fizik, kimia dan biologi. Penguasaan dan kemahiran ilmu tasit yang berkaitan dengan kreativiti dan invensyen kurang diberi galakan. Oleh yang demikian budaya kreativiti, invensye dan inovasi ini haruslah dipupuk sejak di bangku sekolah lagi; selain penekanan yang menyeluruh diberikan pada peringkat universiti. Menurut Vamce dan deacon (1995); *Invention, innovation and originality are the lifeblood of any company, organization or government*".

Malaysia adalah sebuah negara yang memiliki sumber-sumber alam semulajadi yang begitu banyak dan belum diskeplotasi sepenuhnya. Sumber-sumber asli yang amat banyak ini akan lebih memberi manfaat dan bermakna kepada negara sekiranya ia dieksplotasi sepenuhnya oleh anak watan. Sejarah telah membuktikan kepada kita betapa sumber-sumber asli seperti bijih timah, emas, boksait, getah dan sebagainya telah dikuras sepenuhnya oleh penjajah – Inggeris. Tanah Melayu pada ketika itu tidak memiliki pengetahuan, budaya sains dan teknologi mahupun daya sumber manusia yang terdidik untuk mengkesplotasi sumber-sumber yang ada. Hanya selepas 1970-an barulah Malaysia mula bergerak sebagai sebuah negara bebas yang memiliki iltizam untuk membangun dan maju. Tegasnya, Malaysia begitu jauh tertinggal dalam banyak perkara khususnya yang berkait rapat dengan kreativiti, invensyen dan inovasi. Lihatlah Jepun! Bagaimana sebuah negara yang tidak memiliki sumber-sumber asli seperti kita tetapi mampu menjadi sebuah negara yang digeruni oleh Barat khususnya dalam bidang ekonomi, sains dan teknologi. Jepun telah berjaya melahirkan individu yang memiliki bakat kreatif yang tinggi seperti Sochiro Honda, Masaru Ibuka, Akio Morita dan Yoshiro Nakamatsu. Jepun yang terkenal dengan *miniature technology* dan *robotics* telah boleh mengatakan 'NO' kepada Barat kerana kemajuan ekonomi, sains dan teknologi yang dimilikinya. Walau pun menurut Drucker (1993); *“And the Japanese, so the common*

belief has held (in Japan as well as in the West, by the way), are not innovators but imitators. For the Japanese have not, by and large, produced outstanding technical or scientific innovations. Their success is based on social innovation”, tetapi ia telah membuktikan kepada dunia bahawa Jepun adalah antara pemacu utama ekonomi dunia.

Walau pun reformasi pendidikan negara kita menyarankan amat penting membangunkan pelajar yang boleh berfikir; namun setakat ini masih tidak terdapat tanda-tanda jelas wujudnya budaya kreativiti, invensi dan inovasi yang menyeluruh pada peringkat nasional.

Kesedaran yang agak lewat ini, berlaku akibat daripada penekanan sistem pendidikan yang lebih mementingkan ‘kebolehan berfikir’ per se. tetapi kurang penekanan diberikan terhadap kebolehan rekacipta dan eksperimantasi. Levitt (2003) menyatakan *“ideas are useless unless used. The proof of their value is their implementation. Until then they are in limbo”*. Oleh yang demikian, kebolehan berfikir ini hanya mampu menerbitkan individu atau masyarakat yang berfikiran kreatif secara konseptual, tetapi tidak mampu melahirkan individu dan masyarakat yang memiliki kebolehan inventif dan inovatif. Levitt (2002) menegaskan;

“...creativity as it’s commonly defined-the ability to come up with brilliantly novel ideas – can actually be destructive to businesses. By failing to take into account practical matters of implementation, big thinkers can inspire organizational cultures dedicated to abstract chatter rather than purposeful action. In such cultures, innovation never happens – because people are always talking about it but never doing it”.

Rasional 2: Membina sebuah negara kreatif

Malaysia telah berusia 46 tahun. Dalam sejarah kemerdekaan hampir setengah abad ini, Malaysia begitu pesat membangun dan menjadi salah sebuah negara membangun yang terkehadapan dalam pelbagai bidang – ekonomi, politik, pendidikan, sains dan teknologi serta teknologi komunikasi maklumat. Setelah 46 tahun merdeka, Malaysia telah mampu menjadi sebuah negara industri yang amat kompetitif dalam dunia global. Kepesatan ekonomi, kestabilan politik dan keadilan sosial telah menjadikan Malaysia sebuah negara yang amat dicemburui oleh kawan dan lawan. Strategi dan dasar pembangunan yang digunakan untuk memajukan Malaysia telah menjadi *role model* kepada banyak negara lain di dunia seperti Maritius, Filipina, Indonesia, Algeria, Libya dan tidak terkecuali negara-negara Maju seperti Sweden dan Jerman.

Dasar Kebudayaan Kebangsaan(DKK) misalnya telah memberi suatu momentum baru dalam pembinaan sebuah bangsa Malaysia berasakan masyarakat heterogenus yang unik itu. Berdasarkan semangat DKK ini masyarakat Malaysia telah dikisar secara kreatif untuk membentuk sebuah negara bangsa yang bermaruah, berdaulat dan memiliki identity yang unik iaitu *“The Truly Asia”*.

Jika kita menyorot sejarah pembangunan Malaysia secara umum, dekad 60-an dan 70-an yang dipimpin oleh Perdana Menteri Malaysia yang pertama Tunku Abdul Rahman telah mengukuhkan dasar kestabilan dan keharmonian kaum. Bapa kemerdekaan ini telah berjaya menyatukan masyarakat yang heterogenus ini dalam satu kesatuan negara

berbilang kaum yang unik di dunia. Tun Abdul Razak sebagai Perdana Menteri kedua telah memperkukuhkan kesatuan dan persatuan ini dengan usaha pembangunan yang mapan. Beliau yang terkenal dengan gelaran bapa Pembangunan telah berjaya merealisasikan pembangunan ekonomi, politik dan sosial yang stabil dan harmoni khususnya menerusi projek Dasar Ekonomi Baru pada tahun 1970. Selain itu, Dasar Buku Hijau yang telah diperkenalkannya telah menjadi sumber inspirasi dan motivasi untuk negara pada waktu itu bergiat secara komersial dalam bidang pertanian. Selanjutnya Tun Hussein Onn, telah memperkukuhkan dasar-dasar yang dibawa oleh kedua-dua orang perdana menteri sebelumnya. Pada tahun 1981, Perdana Menteri Malaysia keempat iaitu Dato' seri Dr. Mahathir Mohamad telah dilantik dan sekali gus memacu pembangunan industri, sains, teknologi dan komunikasi maklumat (IT) (Ruslan, 2003).

Gagasan menjadi sebuah negara maju pada tahun 2020, merupakan projek terbesar yang bakal menobatkan Malaysia sebagai negara yang berkelas dunia dalam pelbagai bidang khususnya ekonomi. Cabaran yang diungkapkan menerusi sembilan cabaran itu amat besar beban dan tanggungjawabnya kepada seluruh warganegara Malaysia yang berjumlah sekitar 23.3 juta ini. Hal ini menurut Perdana Menteri (1991);

“...amatlah jelas bahawa sumber yang paling utama bagi sesebuah negara adalah bakat, kemahiran, daya cipta dan daya usaha rakyatnya. Tenaga otak kita adalah sumber yang jauh lebih berharga daripada sumber-sumber alam. Rakyat adalah sumber kita yang utama. Tanpa ragu-ragu lagi, pada tahun 1990-an dan seterusnya, Malaysia mestilah memberikan perhatian yang sepenuhnya terhadap pembangunan sumber yang amat penting ini”.

Hakikat yang harus kita terima adalah Malaysia masih jauh tertinggal dalam pelbagai bidang berbanding Amerika Syarikat, Britain, Jerman mahu pun Jepun. Malaysia tetap Malaysia ; bagaimana pun wawasan kita adalah untuk setanding dengan negara-negara yang maju ini. Oleh itu, usaha-usaha mestilah digembleng untuk melahirkan bakat dan organisasi kreatif seperti mana yang dimiliki oleh Amerika Syarikat sejak 1900 yang lalu. Sebut siapa dan organisasi apa di dunia ini; Amerika Syarikat akan mendahuluinya dalam pelbagai bidang. Oleh itu, Malaysia harus memiliki keberanian untuk berubah dan bekerja keras untuk menjadi sebuah negara kreatif seperti mana yang telah dilakukan oleh Jepun sejak zaman Meiji.

Individu Kreatif dan inovatif di Malaysia Kontemporari

Bukti nyata Malaysia adalah sebuah negara kreatif adalah ia memiliki sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif. Individu-individu ini bukan sahaja telah mengharumkan nama Malaysia pada peringkat lokal malah global. Potensi dan bakat kreatif yang mereka miliki ini bukan sahaja memaparkan *Kemalaysiaan* malah, individu-individu yang berbakat ini telah menjadi role model kepada sekalian generasi masa kini. sumbangan, pemikiran dan idea yang telah mereka sumbangkan dalam bidang masing-masing tidak dapat dinilai dengan wang ringgit. Individu-individu inilah yang telah

memancarkan semangat *Malaysia Boleh* dan *Keranamu Malaysia*. Nama-nama besar ini akan terus harum dalam arkib sejarah Malaysia sampai bila-bila. Antaranya adalah;

- Tunku Abdul Rahman, Tun Razak, Tun Hussein Onn, Dato Seri Dr. Mahathir Mohamad, Zulkifli Ahmad, Tuan Guru Nik Aziz (Politikus)
- P. Ramlee, Sudirman (Seniman)
- Lat (Pelukis)
- Hijjaz Kasturi (Senibina)
- Ananda Krishnan (Usahawan/korporat)
- Prof. Awang Had Salleh, Prof. Naquib al-Attas, Prof. Ungku Aziz, Prof. Khoo Kay Kim (sarjana)
- Mokhtar Dahari, Shalin Zulkifli, Misbun Sidek (ahli sukan)
- Shahnnon Ahmad, A. Samad Ismail (sasterawan)
- Ustaz Haron Din (pendakwah)
- Fadillah Kamsah, Shukri Salleh (motivator)
- Zulkifli Haron (inventor)
- Chef Wan (tukang masak)
- Jimmy Khoo (pereka kasut)
- Lim Kit Siang (sukarelawan)
- Tan Sri Zeti Attar Aziz, Jomo KS Sundram (ekonomis)
- Prof. Mazlan Nordin (sains angkasa)
- Bill Keith (pereka fesyen)
- Ismail Hussein, Wan Hashim Wan The, Azah Aziz, Aziz Deraman (budayawan)

Organisasi Kreatif dan Inovatif di Malaysia

Dalam konteks yang lebih luas, Malaysia bukan sahaja memiliki bakat individu kreatif malah turut memiliki organisasi kreatif yang setaraf dengan organisasi lain di dunia. Sejak dasar penswastaan dan persyarikatan Malaysia serta diperkukuhkan lagi oleh pelan Industri Negara, Malaysia telah mampu melahirkan pelbagai bentuk organisasi yang beorientasikan perkhidmatan dan perdagangan. Kemajuan dan pembangunan yang Malaysia kecapai pada hari ini turut melibatkan organisasi kreatif ini. Malah, organisasi ini turut berperanan dalam menawarkan kepakaran dan perkhidmatan di seluruh dunia seperti India, Pakistan, Iran, Afrika Selatan dan sebagainya. Antara organisasi yang dimaksudkan adalah;

- Telekom Malaysia
- Tenaga Nasional
- MAS
- KHIND
- PORLA
- Petronas
- YTL corp.
- MRCB
- RHB

- Maybank
- Proton – DRB
- UTM, USM, UKM, UM, UUM, UMS, UNIMAS, UPM, UIAM
- ABIM
- INMIND
- ISTAC
- Bernama
- Kumpulan NAZA

Sebenarnya, Malaysia memiliki potensi dan kebolehan kreatif yang amat banyak. Namun jika diperhatikan, bakat individu dan organisasi yang Malaysia miliki ternyata masih belum mampu *‘berdiri sama tinggi dan duduk sama rendah’* dengan bakat dan organisasi kreatif yang terdapat di negara-negara seperti Amerika Syarikat, Jepun, Korea Selatan, Jerman, Sweden, Britain dan perancis. Sememangnya tidak adil untuk kita membuat perbandingan seperti ini, namun ia amat penting sebagai usaha retrospeksi diri untuk menjadikan bakat dan organisasi kreatif yang terdapat di negara lain itu sebagai *‘benchmark’* untuk Malaysia mencapai sebuah negara kreatif dan inovatif seperti itu.

Rasional 3: Kreativiti amat penting bagi kemajuan dan daya saing ekonomi

Dunia sudah berada pada fasa ketiga iaitu era ICT dan globalisasi. Pelbagai nama jolokan yang diberikan terhadap era ini seperti *Digital edge* (Don Tapscott), *The Creation Edge* atau *The Age of Creativity* (The Nomura Institute of Japan), *The Creative Economy Era* (John Howkins, 2002), *The Century of Brain* (Dilip Mukrejea, 2002) dan sebagainya. Pada abad ke-21, senario ekonomi, politik dan sosial dunia akan berubah berdasarkan beberapa trend yang akan berlaku antaranya;

- i. Ekonomi tanpa sempadan
- ii. Industri kreatif
- iii. Perubahan dari besar ke kecil
- iv. Perubahan terhadap struktur kerja
- v. Era lakukan sendiri (Do it Yourself)
- vi. Kemunculan budaya nasionalisme
- vii. Hiburan dan bersantai bentuk baru
- viii. Komunikasi segera (instant communications)
- ix. Kepentingan terhadap pengurusan pengetahuan (knowledge management)

The Age of Creativity telah meletakkan idea sebagai *‘mata wang’* baru khususnya dalam industri. Industri kreatif merupakan salah satu trend yang berlaku pada akhir abad ke-20 dan abad ke-21. Industri kreatif adalah manifestasi daripada apa yang dinamakan sebagai *The Creative Economy*. Menurut Anne (98);

“For success in this new era creativity is the key. With more and more of the routine tasks taken over by machines, human contributions to the new age will need focus on finding new directions, new ideas, ways of being that had not been thought of before”.

Laporan Bank Dunia pada tahun 1999 industri kreatif mencatat pertumbuhan yang memberangsangkan iaitu sebanyak US\$30 2000 billion iaitu mewakili 7.3 peratus daripada ekonomi dunia. Ia Terdapat 15 sektor yang tergolong dalam industri kreatif iaitu (Howkins, 2002);

- i. Periklanan (advertising)
- ii. Senibina (architecture)
- iii. Seni (art)
- iv. Kraf
- v. Reka bentuk (design)
- vi. Fesyen
- vii. Filem
- viii. Muzik
- ix. Seni Persembahan (performing Arts)
- x. Penerbitan (Publishing)
- xi. Penyelidikan dan Pembangunan (R & D)
- xii. Perisian (software)
- xiii. Papatung dan Permaianan
- xiv. Televisyen dan radio
- xv. Permainan Video (Video games)

Malaysia telah begitu jauh membangun dari segi fizikal, emosional dan patriotisme. Banyak dasar-dasar yang dijalankan dikatakan terkehadapan dan melewati jangkauan masa. Tapi inilah suatu visi dan misi yang amat diperlukan oleh sebuah negara kerdil seperti Malaysia. Dan, kini banyak yang boleh kita banggakan tentang kepimpinann empat Perdana Menteri dalam membawa Malaysia ke sebuah negara yang disegani dan lantang dalam menangani isu-isu global.

Umumnya, di bawah kepimpinan Dato' Seri Dr. Mahathir Mohamad, Malaysia cuba dipacu agar menjadi sebuah negara kreatif yang mampu bersaing dengan mana-mana negara di dunia. Buktinya berdasarkan Laporan Daya Saing Global 2002/03 neunjukkan Malaysia berada di tangga ke-27 berbanding tempat ke-30 pada tahun 2001. Indeks Daya saing Mikroekonomi juga menunjukkan kedudukan Malaysia berubah dari kedudukan ke-37 untuk menduduki tempat ke-26 dalam tempoh yang sama. Perlu diingat bahawa prospek ekonomi pada zaman globalisasi ini amat sukar diramal dan memerlukan suatu strategi yang kreatif untuk menghadapinya. Pelbagai zon perdagangan seperti NAFTA dan AFTA serta WTO yang lebih bias kepada Barat akan memberi kesan besar terhadap kestabilan ekonomi khususnya kepada negara-negara yang membangun seperti Malaysia. Justeru itu, benarlah apa yang ditegaskan oleh Matthew (1997), *“get innovative or get dead”*. Sloan (2003) menegaskan;

“The competition is fierce. In the wild market economy of today it is increasingly difficult to differentiate yourself. Most of what your business does could be bought from someone else. There is only one way out. Do something that the world has not seen before. Innovate so that you are, for a moment, unique and uniquely competitive”.

Kumpulan sasaran

Kumpulan sasaran bagi mata pelajaran ini adalah kepada para pelajar tingkatan 4, 5 & 6.

Objektif

Objektif mata pelajaran ini adalah;

- i. untuk memupuk semangat inkuiri dan dsikoveri dalam kalangan pelajar
- ii. untuk melahirkan pelajar yang memiliki bakat kreatif, inventif dan inovatif yang tinggi
- iii. untuk mewujudkan budaya kreativiti, inventif dan inovasi dalam kalangan pelajar
- iv. untuk menerbit idea dan melaksanakan idea kreatif, inventif dan inovatif dalam kalangan pelajar

Kandungan

Kandungan mata pelajaran yang dicadangkan bagi mata pelajaran ini adalah seperti berikut;

- **Konsep-konsep asas**
 - Kreativiti
 - Kreativiti ringan (harian)
 - Kreativiti berat
 - Invensyen
 - Abstrak
 - Konkrit
 - Inovasi
 - Abstrak
 - Konkrit
 - Idea kreatif
 - Penyelesaian masalah secara kreatif
- **Kreativiti dalam Penyelesaian Masalah**
 - Konsep penyelesaian masalah
 - Penyelesaian masalah kreatif
 - Teknik-teknik Berfikir Kreatif, Inventif dan Inovatif
- **Mencari, Merangsang dan Menerbit Idea**
 - Sumber idea
 - Idea konkrit
 - Idea abstrak
- **Invensyen**
 - Teknikal

- Bukan Teknikal
- Inventor dunia
- Inventor Malaysia

- **Inovasi**
 - Teknologi
 - Bukan Teknologi
 - Inovator Dunia
 - Inovator Malaysia

- **Amali**
 - Produk abstrak
 - Produk Konkrit

Kesimpulan

Mata pelajaran kreativiti, invensyen dan inovasi ini dicadangkan kepada Kementerian Pendidikan Malaysia untuk dijadikan sebagai mata pelajaran elektif kepada pelajar tingkatan 4, 5 dan 6 di seluruh negara. Mata pelajaran ini amat penting bagi membina sebuah masyarakat yang kreatif dan sekali gus menjadi sebuah negara kreatif di dunia.

Rujukan

Ainon Mohamad & Abdullah Hassan. 1997. **Berfikir Dalam Darjah**. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.

Ayan, Jordan. 1997. **Aha! 10 ways to free Your Creative Spirit and Find Tour Great Ideas**. New York: Three Rivers Press.

De Bono, Edward. 2000. **New Thinking For The New Millineum**. London: Penguin Books.

_____. 1996. **Serious Creativity**. London: Harpers Collins Business.

_____. 1991. **Letters To Thinkers**. London: Penguin Books.

Drucker, P.F. 1993. **Innovation and Entrepreneurship**. London: Harper Business.

_____. 1998. **On The Profession of management**. Boston: HBSP.

Harvard. 2003. **Harvad Business Review on The Innovative Entreprise**. Boston: HBS PC.

Harvard. 2003. **Harvad Business Review on Breakthrough Thinking**. Boston: HBS PC.

Kementerian Pendidikan Malaysia. 1982. **Buku Penerangan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah**. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Leong, Peter. 2001. **I Can Cre8!**. Singapore: Prentice Hall.

Lee Gwo Juih. 1993. “Kemahiran Berfikir dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM)”. dalam **Prosiding** Konvensyen Antarabangsa Kecemerlangan Berfikir, di UKM , pada 19 dan 20 Oktober 1993.

Matthew J. Kiernan. 1997. **Get Innovative or Get Dead!**. Kuala Lumpur: Synergy Books International.

Mohd. Azhar Abd. Hamid. 2001. **Pengenalan Pemikiran Kritis dan Kreatif**. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia

_____. 2003. **Meningkatkan Daya Fikir**. Kuala Lumpur: PTS Publication & Distributors.

_____. 2003. **Kreativiti: Teori, Konsep & Praktis**. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.

Mohd. Azhar Abd. Hamid & Zainudin Hassan. 2003. “Pemantapan Literasi Kreatif Sebagai Katalis Pada Abad Inovasi” dalam **Prosiding LitCon**, pada 15-17 Ogos 2003 di Hotel Park Royal, Pulau Pinang.

Mohd. Azhar Abd. Hamid, Paimah Atoma dan Muhamed Fauzi Othman. 2003. “Kreativiti Dalam Organisasi: Implikasi Terhadap Pembangunan Sumber Manusia” dalam Prosiding SKPPSM, pada 22 & 23 Oktober 2002 di Hotel Puteri Pan Pacific, Johor Bahru.

Ruggiero, V. R. 2001. **The Art of Thinking: A Guide to Critical and Creative Thought**. New York: Longman.

Ruslan Zainuddin. 2003. **Sejarah Malaysia**. Kuala Lumpur: Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.

Sloan, Paul. 2003. **Lateral Thinking Skills: Powerful Problem-Solving Techniques to Ignite Your Team’s Potential**. London: Kogan page.

Supian Ali, Rahmah Ismail dan Muhammad Anuar Adnan. 1997. **Pembangunan Sumber Manusia di Malaysia**. Bangi: Penerbit UKM.