



Profil kepemimpinan, kreativitas dan *brain color* kewirausahaan (studi deskriptif pada mahasiswa STIEB Perdana Mandiri Purwakarta)

Tresna Wulandari · Dewi Mulyani · Euis Nurmala

Accepted: 27 Mei 2023 / Published online: 15 Juni 2023

Abstrak

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran profil kepemimpinan, kreativitas, dan *brain color* yang akan menentukan pola pikir berorientasi tindakan para mahasiswa STIEB Perdana Mandiri selaku calon wirausahawan muda.

Metodologi/Pendekatan: Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang dilakukan terhadap 236 mahasiswa STIEB Perdana Mandiri Purwakarta

Hasil: Hasil penelitian ini adalah mahasiswa dominan masih kurang memiliki keinginan untuk memimpin serta kurang memiliki kekuatan dan karakter sebagai syarat dasar berwirausaha. Sebagian besar berkarakter mamalia atau dominan menggunakan perasaannya dalam berwirausaha. Serta dominan menjadi *followers* dalam berwirausaha

Implikasi Praktis: Penelitian ini memberi masukan untuk perguruan tinggi agar memberikan program pelatihan kepemimpinan kepada mahasiswa.

Kebaruan: Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang kepemimpinan, kreativitas dan *brain color* kewirausahaan

Keywords *Brain Color*; Kepemimpinan; Kewirausahaan; Kreativitas.

Komunikasi dilakukan oleh Tresna Wulandari

✉ Tresna Wulandari

tresna.wulandari@gmail.com

Dewi Mulyani

dewydewii@gmail.com

Euis Nurmala

ies.nurmalai@gmail.com

Program Studi Administrasi Bisnis, STIEB Perdana Mandiri, Purwakarta, Indonesia

Pendahuluan

Seiring dengan berjalannya Program Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia sebagai bagian dari Program Kewirausahaan Kampus Merdeka 2020, maka hampir setiap hari di Indonesia, nama-nama baru wirausaha junior bermunculan. Sebaliknya, hampir setiap hari, disaksikan pula para wirausaha yang sering terlibat perkara hukum, bisnisnya ditutup dan kehilangan reputasinya. Banyak bisnis keluarga yang pecah karena lemahnya kepemimpinan dari para ahli waris yang dituakan. Ada pula yang memiliki mimpi besar untuk tumbuh dan berkembang, namun belum dibangun dengan kepemimpinan yang kuat. Rendahnya kemampuan kepemimpinan mengakibatkan efektivitas usaha terbatas (Kasali dkk, 2010, p. 85). Bahkan sejak awal pandemi Covid-19, sesuai hasil survey BRI periode Maret-September 2021, tercatat 50 persen UMKM yang menyatakan usahanya pernah ditutup meskipun saat ini telah menyusut menjadi 20 persen (Santia, 2022).

Kepemimpinan adalah seni seseorang dalam memimpin, memotivasi, mempengaruhi perilaku, dan mengarahkan bawahan atau karyawan agar mau bekerjasama dan bekerja secara produktif untuk mencapai tujuan organisasi. Jiwa kepemimpinan harus dimiliki seorang wirausahawan agar berbagai tujuan individu dalam perusahaan/organisasi akan dapat diselaraskan (Rachmawati, 2020, p. 19). Kepemimpinan adalah kemampuan mempengaruhi kelompok (team, staf, karyawan, atau semua stakeholder) menuju tercapainya suatu tujuan. Kepemimpinan selalu menjadi isu yang sangat diperhatikan dari awal orang-orang bergabung ke dalam suatu usaha untuk mencapai sesuatu (Kasali dkk, 2010, p. 87).

Bagi seorang wirausaha, kepemimpinan adalah modal yang sama pentingnya dengan kepercayaan dan kreativitas. Kreativitas yang tinggi akan membuat inovatif dan adaptif. Namun tanpa kepercayaan, kreativitas yang tinggi tidak akan memiliki nilai pasar. Kepemimpinan menggabungkan kreativitas dan kepercayaan menjadi sebuah usaha yang efektif. Sebuah usaha yang dibangun tanpa kepemimpinan yang kuat, hanya akan menjadi usaha kecil yang tidak berkembang. Tanpa kepemimpinan, tidak akan ada orang hebat yang bekerja pada usaha tersebut. Tanpa kepemimpinan, tidak akan ada visi besar yang dapat dibangun menjadi sebuah usaha besar. Kepemimpinan akan membentuk usaha menjadi besar dan akan ada banyak orang yang mau bekerja didalamnya. Kepemimpinan dibentuk bertahap, sejalan dengan tumbuhnya usaha, berasal dari kombinasi pengetahuan, pengalaman, keterampilan, cara mengarahkan, dan penerimaan (Kasali dkk, 2010, p. 83).

Kepemimpinan seorang wirausaha memiliki gaya yang berbeda-beda. Kepemimpinan tidak hanya melibatkan kepala (pikiran), melainkan juga hati

(penciptaan suasana dan menjaga perasaan). Kepemimpinan mencakup kemampuan analisis dan kekuatan interpersonal sekaligus (Kasali dkk, 2010, p. 90). Maka, selain berdarah dingin, mampu berpikir rasional, dan berani mengambil keputusan dengan cepat, seorang pemimpin juga dapat berdarah hangat, menaburkan kasih sayang dan kepengasuhan kepada anak buahnya, serta memainkan karakter personalnya. Gaya kepemimpinan tersebut dikategorikan ke dalam tipe Reptilia dan Mamalia. Kasali dkk (2010, p. 95), memperkenalkan dua jenis kepemimpinan yang dikotomis dengan membandingkan dua tipe makhluk hidup, yaitu reptil dan mamalia. Secara rinci, perbedaan dari kedua gaya kepemimpinan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Karakteristik Kepemimpinan Tipe Reptilia dan Mamalia

Syarat Dasar	Mamalia	Reptilia
Kebiasaan berpikir	Beramai-ramai membentuk kelompok Emosional Kualitatif Interdependen Kooperatif Fokus pada kebebasan Percaya pada hal-hal lain Percaya pada pendelegasian Menghargai komunitas	Memisahkan diri Analitikal Kuantitatif Independen Adversarial/menyerang Fokus pada kontrol Percaya pada bukti-bukti Menggantungkan pada hasil audit Menghargai kontak resmi
Sifat-sifat kepemimpinan	Berdarah panas Nurturing/mengasuh Empowering orang lain Pendelegasian Developmental Perhatian pada konteks Intuitif <i>People sense</i> , kehangatan, kebersamaan Komunikasi, creative thinking Kepercayaan, tata nilai	Berdarah dingin Disiplin Follow up Kerjakan sendiri, panglima eksekutor Analitikal Perhatian pada detail Logis, rasional <i>Economic sense, cost benefit</i> , kuantitatif Financial management Verifikasi, audit, dan controll

Bagi seorang wirausaha, kreativitas adalah modal yang sangat penting karena dapat meluncurkan produk yang belum pernah dibuat di pasar, menjadi pemimpin pasar dan memperkuat brand, mencari solusi atau cara yang baru, serta menghindari kerugian. Kreativitas selalu beranjak dari sebuah ide yang muncul dari pengamatan terhadap keadaan sehari-hari (Kasali dkk, 2010, p. 36).

Kreativitas adalah berpikir sesuatu yang baru; sebagai kemampuan untuk

mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan persoalan dalam menghadapi peluang. Hal ini sangat relevan dengan dunia usaha khususnya usaha pemula/start up yang bertujuan mengusung produk dan jasa baru di tengah-tengah ketatnya persaingan. Kreativitas merupakan sumber penting dalam penciptaan daya saing untuk semua organisasi yang peduli terhadap pertumbuhan dan perubahan (Khatuddin & Muhammad, 2021, p. 13). Proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan atau usaha didefinisikan sebagai kewirausahaan (Thian, 2021, p. 7). Peran sentral kreativitas dalam kewirausahaan adalah mewujudkan adanya kemampuan yang kuat untuk menciptakan atau menginovasi sesuatu yang baru, misalnya sebuah organisasi baru, pandangan baru tentang pasar, nilai-nilai corporate baru, proses pemabrian yang baru, produk dan jasa baru, dan cara-cara baru dalam pengambilan keputusan (Khatuddin & Muhammad, 2021, p. 13)

Salah satu ciri lainnya dari seorang pengusaha adalah pikirannya yang lebih berorientasi pada tindakan/action daripada sekedar bermimpi, berkata-kata, berpikir-pikir, atau berwacana. Seorang pengusaha selalu menghadapi risiko, ketidakpastian, dan keterbatasan dalam setiap masalah yang dihadapi. Jika hanya berkata-kata dan tidak bertindak, segala kesempatan yang ada, berubah menjadi kerugian. Tindakan/action seperti apa yang akan diambil setiap kali berhadapan dengan masalah, ditentukan oleh cara berpikir seseorang. Setiap orang memiliki warna pikiran yang berbeda-beda. Melalui tes *brain color* akan diketahui cara berpikir dan bagaimana seseorang merespons persoalan/permasalahan. Selain itu, seseorang dapat mengenal kelebihan dan kekurangannya.

Tes *brain color* diciptakan Sheila N Glazov, didasarkan pada teori Jung mengenai empat fungsi kepribadian, yaitu Sumber Energi, Proses Informasi, Pengambilan Keputusan, dan Menjalankan Kehidupan. Tes ini dapat membantu memahami persamaan dan perbedaan antara diri sendiri dengan orang lain dalam berpikir dan cara bertindak. Setiap orang adalah campuran dari empat warna, yaitu kuning, biru, hijau, dan orange. Pemahaman yang lebih baik mengenai warna otak dapat membantu mengembangkan komunikasi yang lebih efektif, resolusi konflik yang lebih baik, dan kerja sama tim yang baik. Dengan memahami tipe warna otak, seorang wirausaha juga dapat merencanakan penempatan karyawannya pada posisi tertentu sesuai warna otaknya (Fachrurazi dkk, 2021).

Penting pula untuk mengenal warna otak para karyawan dan para mitra usaha. Penting untuk melakukan workshop guna mengadaptasi warna otak seluruh anggota tim sehingga setiap anggota tim tidak lagi menjadi pemilik warna tunggal yang dominan, melainkan menjadi multicolor. Semakin berwarna, maka

akan semakin baik untuk mengatasi krisis (Kasali dkk, 2010).

Studi ini bertujuan untuk memberikan gambaran profil kepemimpinan, kreativitas, dan *brain color* yang akan menentukan pola pikir berorientasi tindakan para mahasiswa STIEB Perdana Mandiri selaku calon wirausahawan muda.

Manajemen Sumber Daya Manusia

Definisi manajemen sumber daya manusia menurut Mangkunegara (2017, p. 2), yaitu: manajemen sumber daya manusia merupakan suatu perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, pelaksanaan dan pengawasan terhadap pengadaan, pengembangan, pemberian balas jasa, pengintegrasian, pemeliharaan, dan pemisahan tenaga kerja dalam rangka mencapai tujuan organisasi.

Metode Penelitian

Berdasarkan tingkat eksplanasinya (penjelasannya), jenis penelitian ini adalah deskriptif, sebagaimana dikemukakan Sugiyono (2018), "Penelitian deskriptif meliputi rumusan masalah yang berkenaan dengan pertanyaan terhadap nilai variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel mandiri adalah variabel yang berdiri sendiri, bukan variabel independen karena jika variabel independen, selalu dipasangkan dengan variabel dependen). Jadi dalam penelitian ini, peneliti tidak membuat perbandingan variabel itu pada sampel yang lain, dan tidak mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain".

Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun populasi penelitian ini adalah para mahasiswa STIEB Perdana Mandiri yang mengambil mata kuliah Kewirausahaan sejumlah 236 orang. Dari populasi tersebut, sejumlah 62 orang adalah mahasiswa berwirausaha yang telah memulai usahanya sebelum mengambil mata kuliah tersebut. Namun, dari jumlah populasi tersebut, yang mengisi kuesioner/angket/tes kepemimpinan, kreativitas, dan *brain color*, masing-masing sejumlah 146, 150, dan 196 orang.

Selanjutnya statistik deskriptif hanya menguraikan mengenai sesuatu keadaan atau masalah. Metode statistik deskriptif adalah suatu ilmu yang merupakan kumpulan dari aturan-aturan tentang pengumpulan, pengolahan, penaksiran, dan penarikan kesimpulan dari data statistik untuk menguraikan suatu masalah (Rasyad, 2003, p. 7). Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui

data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Pada statistik deskriptif ini, akan dikemukakan cara-cara penyajian data dengan tabel maupun distribusi frekuensi, grafik garis maupun batang, diagram lingkaran, pictogram, penjelasan kelompok melalui modus, median, mean, dan variasi kelompok melalui rentang dan simpangan baku (Sugiyono, 2016, p. 29). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuesioner/angket mengenai variabel Kepemimpinan, Kreativitas, dan *Brain Color*.

Kuesioner

Kasali dkk (2010, p. 91-93) menguraikan langkah-langkah personal test kepemimpinan Reptilia dan Mamalia sebagai berikut:

Pertama, berikan skor antara 1 hingga 10 pada setiap pernyataan personal test berikut ini. Skor 1 berarti sangat tidak setuju, 5 berarti netral, dan 10 berarti sangat setuju. Tujuannya adalah untuk melihat tipe/gaya kepemimpinan dan membuatnya efektif guna memajukan sebuah usaha dari awal, dari bentuk yang sangat kecil dan lemah. Selain itu, untuk mengetahui orang-orang seperti apa yang dibutuhkan untuk memajukan suatu usaha. Pernyataan dari kuesioner kepemimpinan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Personal Test Karakteristik Kepemimpinan Tipe Reptilia dan Mamalia

No.	Pernyataan
1.	Saya seringkali bertindak sebagai pemimpin dalam kelompok.
2.	Keteguhan hati merupakan salah satu kekuatan saya.
3.	Orang melihat saya sebagai pemimpin yang penuh perhitungan.
4.	Saya memiliki riwayat dalam memimpin perubahan yang ada hasilnya.
5.	Dalam memimpin, saya mempercayakan orang lain dalam mengambil keputusan penting.
6.	Saya adalah pemimpin yang banyak menuntut.
7.	Saya memiliki kemampuan yang kuat dalam keuangan.
8.	Dalam membuat keputusan yang sulit, saya menjauhi diri dari masalah.
9.	Saya merasa nyaman dalam mengajukan isu-isu etikal ke permukaan.
10.	Sebagai pemimpin, saya mampu memaksakan visi saya.
11.	Saya memimpin dengan hati.
12.	Saya secara alamiah mampu bersaing.
13.	Orang lain melihat saya sebagai sosok dengan kehadiran yang luar biasa.
14.	Sejumlah orang di tempat kerja/lingkungan sekitar, menganggap saya sebagai mentor mereka.
15.	Saya secara hati-hati memantau orang-orang yang saya pimpin.

Tabel 2 Personal Test Karakteristik Kepemimpinan Tipe Reptilia dan Mamalia (lanjutan)

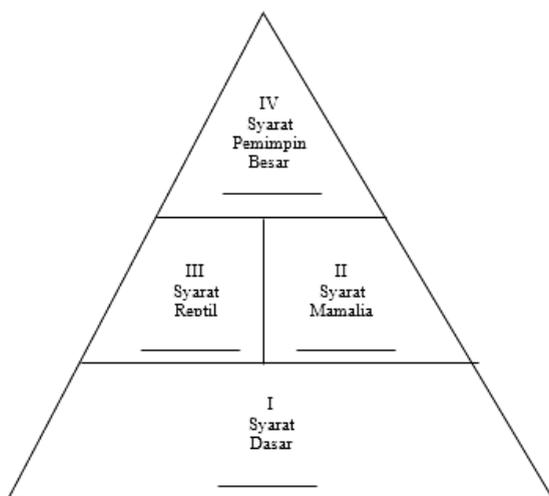
No.	Pernyataan
16.	Saya dengan sukses pernah memimpin suatu perubahan inovatif dalam pekerjaan.
17.	Orang melihat saya sebagai pemimpin yang menggerakkan.
18.	Saya selalu memberdayakan prinsip-prinsip ekonomi dalam memimpin.
19.	Saya adalah seorang <i>public speaker</i> yang handal.
20.	Saya seringkali mengambil posisi pemimpin.
21.	Sebagai pemimpin, saya pernah mengambil tindakan beresiko tinggi dan berhasil.
22.	Lebih baik saya membiarkan lowongan terbuka sampai saya menemukan orang yang tepat untuk mengisinya.
23.	Orang lain mudah berbaur dengan saya.
24.	Saya pernah berpengalaman mengajukan isu etikal.
25.	Saya memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang handal.
26.	Saya selalu mencapai sasaran-sasaran tinggi yang saya tetapkan.
27.	Saya telah melewati cobaan berat sebagai pemimpin.
28.	Orang lain melihat saya sebagai pemikir yang orisinal.
29.	Saya selalu mengayomi perkembangan personal orang-orang yang saya pimpin.
30.	Saya memiliki hasrat yang tinggi untuk memimpin.
31.	Saya secara kompeten dapat menganalisis laporan keuangan.
32.	Kedisiplinan merupakan salah satu kekuatan terbesar saya dalam memimpin.
33.	Saya seringkali melibatkan orang lain dalam membuat keputusan.
34.	Orang lain melihat saya sebagai sosok yang “dingin” dan “berjarak”.
35.	Saya memastikan setiap orang dapat berbaur dalam pekerjaan.
36.	Saya memerintahkan orang-orang untuk menghargai satu sama lain.
37.	Dalam menghadapi pilihan yang sulit, saya selalu membuat keputusan yang rasional.
38.	Orang lain melihat saya sebagai sosok yang tekun.
39.	Saya mengomunikasikan perspektif/pandangan yang luas (<i>big picture</i>) kepada para pengikut/ bawahan saya.
40.	Sebagai pemimpin, saya selalu mencapai hasil.

Kedua, pindahkan skor atau angka-angka yang tertulis pada opsi jawaban personal test di atas ke dalam lembar skoring terpisah (Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 5).

Tabel 3 Lembar Skoring Personal Test Karakteristik Kepemimpinan Tipe Reptilia Dan Mamalia

Nomor Pernyataan	Isi dengan Jawaban Anda	Subdimensi	Tambahkan Seluruh Subdimensi
1		Keinginan untuk memimpin	Total keinginan untuk memimpin
20		Keinginan untuk memimpin	
30		Keinginan untuk memimpin	
2		Kekuatan	Total kekuatan
17		Kekuatan	
27		Kekuatan	
36		Kekuatan	
9		Karakter	Total karakter
24		Karakter	
38		Karakter	
Total:			

Ketiga, Pindahkan total skor yang tertulis pada tiga lembar skoring di atas ke dalam diagram piramida kepemimpinan berikut ini (Gambar 1):



Gambar 1 Piramida Kepemimpinan

Gambar 3 dapat diartikan sebagai berikut. Syarat dasar: (1) Keinginan memimpin (sebaiknya total skor di atas 22); (2) Kekuatan (sebaiknya total skor di atas 34); (3) Karakter (sebaiknya total skor di atas 25); dan (4) Pondasi yang

kuat untuk menjadi pemimpin sebaiknya total skor di atas 81. Total skor 70-81 berarti memiliki potensi menjadi pemimpin. Total skor kurang dari 70 cenderung menjadi *follower*.

Tabel 4 Lembar Skoring Personal Test Karakteristik Kepemimpinan Tipe Reptilia Dan Mamalia

Nomor Pernyataan	Isi dengan Jawaban Anda
3	
5	
11	
14	
19	
23	
25	
29	
33	
35	
Total Skor	

Kedua, bandingkan total skor II Mamalia dan total skor III Reptilia. Jika II > III cenderung berkarakter mamalia. Jika III > II cenderung berkarakter reptilia.

Pemimpin Besar (*Great Leader*): karena berada di puncak piramida, berarti mempunyai kemampuan melakukan perubahan, baik karena wewenang yang diberikan, insting, ataupun berdasarkan pengalaman selama bertahun-tahun yang sehingga lebih mudah untuk mengetahui segala situasi. Inovatif (ketika inovasi terhambat, maka perusahaan tidak mungkin mampu bersaing dengan kompetitornya) dan siap menanggung risiko, mempunyai selera untuk mendapatkan *very talented people*, bukan sekedar pegawai biasa saja (*ordinary people*). Mempunyai *helicopter view*, memiliki pandangan luas dari seluruh arah, menyukai tantangan, berkomitmen. Mengedepankan aspek keadilan, baik dalam hal karir, pemberian reward, ataupun dalam hal pengembangan SDM. Syarat the great leader (pemimpin besar) adalah skornya harus melebihi 80. Perpaduan karakter mamalia dan reptilia, akan mendukung terbentuknya karakter the great leader. Kombinasi reptilian dan mamalian leadership, biasanya menjadi pilihan menarik. Kedua tipe kepemimpinan ekstrim ini, sudah menjadi kebutuhan dimana keduanya perlu diadopsi secara bersamaan. Jadi, pilihan untuk menjadi pemimpin yang lebih bersifat mamalian atau lebih berkarakter reptilian, dominan tergantung pada situasi SDM dan sistem yang berkembang dalam suatu organisasi.

Tabel 5 Lembar Skoring Personal Test Karakteristik Kepemimpinan Tipe Reptilia Dan Mamalia

Nomor Pernyataan	Isi dengan Jawaban Anda
6	
7	
8	
12	
15	
18	
31	
32	
34	
37	
Total Skor	

Kuesioner Kreativitas

Berikan skor antara 1 s.d. 5 pada setiap pernyataan berikut ini. Skor 1 berarti sangat tidak setuju; skor 2 berarti tidak setuju; skor 3 berarti ragu-ragu; skor 4 berarti setuju; dan skor 5 berarti sangat setuju.

Tabel 6 Kuesioner Kreativitas

No	Pertanyaan
1.	Hanyalah membuang waktu saja bagi saya bila menanyakan sesuatu yang saya tahu tidak ada harapan untuk memperoleh jawaban.
2.	Saya mencurahkan lebih banyak perhatian terhadap sesuatu yang menarik minat saya daripada yang biasa dilakukan orang lain.
3.	Sebelum menangani persoalan yang penting, saya membekali diri saya dengan mempelajari segala sesuatu tentang hal tersebut.
4.	Banyak waktu yang saya gunakan untuk memikirkan apa yang dipikirkan oleh orang lain tentang saya.
5.	Saya merasa bahwa saya mempunyai andil khusus dalam dunia ini.
6.	Saya sangat terganggu bila seseorang menghalangi saya.
7.	Untuk menjadi efisien, seseorang harus mempertahankan jam kerja yang teratur dan memelihara pola kerja yang teratur.
8.	Lebih penting bagi saya untuk mengerjakan sesuatu yang menurut pendapat saya benar daripada mencoba mendapat pengakuan orang lain.
9.	Saya curiga terhadap orang yang mengerjakan hal-hal yang menyenangkan saya.
10.	Saya sering merasa sulit untuk sepakat melakukan suatu tindakan yang telah ditetapkan.

Tabel 6 Kuesioner Kreativitas (lanjutan)

No	Pertanyaan
11.	Saya berpendapat bahwa saya mempunyai lebih banyak masalah daripada yang dapat saya atasi dan lebih banyak pekerjaan daripada waktu yang tersedia untuk itu.
12.	Pada saat-saat tertentu, saya selalu tertarik pada sesuatu.
13.	Gagasan-gagasan yang aneh hanya merupakan pemborosan waktu.
14.	Saya sering mendapat gagasan-gagasan yang terbaik bila saya sedang tidak mengerjakan sesuatu yang khusus.
15.	Saya mengandalkan intuisi dan perasaan saya tentang sesuatu yang benar dan salah dalam mengatasi suatu persoalan.
16.	Saya merasa bahwa saya sangat berbeda dari orang lain.
17.	Dalam keadaan stres, saya menjadi bingung dan kacau.
18.	Saya kadang-kadang disingkirkan karena melanggar peraturan dan mengerjakan sesuatu yang tidak seharusnya saya kerjakan.
19.	Saya menyukai hobi yang berkaitan dengan pengumpulan sesuatu.
20.	Saya lebih suka mempelajari sesuatu dengan cara saya sendiri daripada bergantung pada buku.
21.	Saya merasa bahwa saya bersemangat dan menarik daripada orang lain yang saya kenal.
22.	Saya dapat bergaul dengan orang lain, lebih baik bila mereka berasal dari kelas sosial seperti saya.
23.	Saya cenderung gugup bila sesuatu tidak berjalan sebagaimana direncanakan.
24.	Saya lebih bersemangat dengan gagasan-gagasan saya sendiri daripada gagasan orang lain.
25.	Saya sering merasa bahwa saya dikhianati dan menjadi korban kehidupan.
26.	Saya terdorong untuk meraih status dan kekuasaan yang tinggi dalam kehidupan ini.
27.	Bila menghadapi suatu persoalan, saya sering mencoba dan mencari berbagai pendekatan.
28.	Saya ingin mengungkapkan ketidaksetujuan saya kepada salah seorang atau kedua orang tua saya.
29.	Saya lebih tertarik bila memperoleh gagasan-gagasan baru daripada harus meyakinkannya kepada orang lain.
30.	Saya cenderung menghindari situasi dimana saya akan merasa rendah diri.
31.	Saya rasanya tidak mempunyai tenaga sebanyak yang dimiliki orang lain.
32.	Kadang-kadang saya tidak dapat menghindarkan diri dari melakukan sesuatu yang saya tahu tidak benar.
33.	Menghargai diri sendiri lebih berarti daripada penghargaan orang lain.
34.	Gagasan-gagasan sering timbul di benak saya dan menghalangi saya untuk tidur.

Tabel 6 Kuesioner Kreativitas (lanjutan)

No	Pertanyaan
35.	Bila saya sedang mengerjakan pekerjaan rutin, saya sering memikirkan masalah-masalah yang belum terpecahkan.
36.	Saya sering menemui kesulitan untuk mengingat nama orang-orang yang pernah saya temui.
37.	Saya lebih banyak belajar sendiri daripada mengikuti kursus-kursus.
38.	Saya dapat memelihara motivasi dan antusiasme saya dalam suatu proyek walaupun sedang menghadapi kekecewaan, hambatan, atau perlawanan.
39.	Saya merasa perjuangan hidup merupakan warisan yang berguna.
40.	Saya lebih terkesan dengan sesuatu yang tidak saya ketahui daripada sesuatu yang sudah saya ketahui.
41.	Pada kebanyakan pertanyaan, hanya terdapat satu jawaban yang benar.
42.	Walaupun sudah diputuskan, saya masih sering mengubahnya.
43.	Saya lebih suka bermain-main dengan gagasan baru walaupun tidak ada imbalannya.
44.	Saya tidak suka bertanya sesuatu yang tampaknya lugu.
45.	Sekali saya memahami suatu pekerjaan, saya menetapkan untuk menyelesaikannya walaupun dalam kondisi frustasi sekalipun.
46.	Saya tidak pernah merasa sangat bersemangat.
47.	Kegaduhan kota besar mengganggu saya.
48.	Saya kagum pada tokoh yang berpengaruh lebih daripada artis yang kreatif.
49.	Saya merasa bahwa pada umumnya orang-orang dapat dipercaya.
50.	Paling tidak seorang dari keluarga dekat saya adalah seorang yang kreatif.
51.	Salah seorang atau kedua orang tua saya mempunyai gagasan-gagasan yang tidak kolot dan tradisional.
52.	Orang yang berorientasi pada teori kurang berarti daripada orang yang praktis.
53.	Saya menganggap diri saya lebih generalis daripada spesialis.
54.	Kebijaksanaan lebih berharga daripada pengetahuan.
55.	Saya yakin bahwa melamun dan berkhayal hanya membuang-buang waktu.
56.	Saya berhasrat untuk meraih sebanyak mungkin dalam hidup ini.
57.	Saya lebih suka menjadi bankir daripada pemahat.
58.	Saya mempunyai banyak hobi.
59.	Gagasan-gagasan yang tidak umum dan pandangan yang berani menarik minat dan menggelitik saya.
60.	Saya tidak peduli akan pendapat orang lain tentang saya.
61.	Orang yang sering merencanakan dan mempertimbangkan segala sesuatu adalah orang-orang yang ragu-ragu dalam melakukan tindakan.

Tabel 6 Kuesioner Kreativitas (lanjutan)

No	Pertanyaan
62.	Hanya membuang-buang waktu saja untuk memikirkan kegagalan orang lain.
63.	Saya tidak berkompromi dengan sesuatu yang berkaitan dengan nilai-nilai mendasar yang saya anut.
64.	Saya menyukai pekerjaan yang tetap waktu kerjanya.
65.	Saya sering merasakan bahwa pendapat saya lebih penting daripada pendapat umum.
66.	Saya tidak menyukai kemalasan, baik pada diri saya maupun pada orang lain.
67.	Saya percaya pada perasaan saya untuk menuntut menimba pengalaman.
68.	Saya berusaha lebih mendapatkan kepuasan dari pekerjaan saya dibandingkan orang lain.
69.	Pada masa remaja, saya lebih menghargai setinggi-tingginya kehidupan rumah tangga dan hubungan saya dengan orang tua.
70.	Sampai usia 18 tahun, saya menghargai setinggi-tingginya kehidupan rumah tangga dan hubungan saya dengan orang tua.
71.	Dalam pekerjaan, saya tidak melaksanakannya, kecuali bila instruksinya jelas.
72.	Saya terganggu dengan perubahan-perubahan yang ada di sekitar saya.
73.	Dihargai sebagai anggota kelompok yang baik merupakan hal yang sangat penting untuk saya.
74.	Masa kanak-kanak saya amat bahagia.

Kuesioner *Brain Color*

Kuesioner brain color disajikan dalam Tabel 7. Adapun tata cara pengisiannya adalah sebagai berikut: (1) Isilah baris demi baris secara mendatar/horizontal (jangan mengisi secara vertikal). Ingatlah, setelah satu baris selesai, Anda baru boleh pindah ke baris berikutnya; dan (2) Dalam setiap baris, tidak boleh ada skor yang sama, jadi harus ada skor 1,2,3, dan 4, tergantung pada penilaian Anda masing-masing tentang diri Anda. Berilah jawaban sejelas-jelasnya dan sejujurnya. Berikan penilaian tentang diri Anda: 4 = Saya sekali (Sangat setuju); 3 = Mendekati; 2 = Agak kurang; dan 1 = Jarang/bukan saya sama sekali (Sangat tidak setuju). Hitung total skornya. Skor terbanyak di A berarti termasuk manusia tipe A. Bila skor terbanyak di B, maka termasuk manusia tipe B, dan seterusnya.

Tabel 7 Kuesioner *Brain Color*

A	B	C	D
Terorganisasi	Kreatif	Mandiri	Antusias
Tepat waktu	Komunikatif	Rasa ingin tahu	Kesenangan
Detail	Fleksibel	Sabar	Kompetitif
Bertanggung jawab	Perhatian	Analitis	Panjang akal
Berkomitmen	Sensitif	Tafakur	Berani
Berhati-hati	Kooperatif	Teknikal	Energetic
Dapat dipertanggungjawabkan	Hangat	Otonom	Petualang
Respek	Original	Kompetensi	Pemurah
Dapat diduga	Mengasuh	Investigatif	Spontan
Ketika membuat Keputusan, saya cenderung:			
Mempunyai rencana	Berbicara dengan yang lain	Menyimpulkan fakta-fakta	Percaya naluri
Ketika bekerjasama dengan orang lain, saya melihat diri saya sebagai:			
Coach (menggunakan teknik bertanya)	Pemain team (senang bekerjasama)	Problem solver (senang menyelesaikan masalah/memberi Solusi)	Trouble shooter
Saya merasa nyaman dengan lingkungan kerja yang:			
Stabil	Harmonis	Privasi	Bebas
A Total	B Total	C Total	D Total

Hasil dan Pembahasan

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi dan Bisnis (STIEB) Perdana Mandiri berdiri di bawah penyelenggaraan Yayasan Swakarsa Karyamandiri, didirikan dengan SK Pendirian Institusi No. 24/D/O/2009, tanggal 06 Maret 2009. Beralamat di Jalan Veteran No. 74 Purwakarta, institusi ini menyelenggarakan jenjang pendidikan Diploma III Program Studi Akuntansi, Strata 1 Program Studi Akuntansi, dan Strata 1 Program Studi Manajemen Bisnis. Adapun visi, misi, dan tujuan institusi dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8 Visi, Misi dan Tujuan Institusi

Keterangan	
Visi	Menjadikan STIEB Perdana Mandiri sebagai perguruan tinggi yang bertaraf nasional melalui keterpaduan pengetahuan, keterampilan, sikap, penguasaan teknologi informasi, komunikasi untuk memasuki dunia kerja dan berjiwa wirausaha.
Misi	(1) Menyelenggarakan pendidikan ilmu ekonomi manajemen dan akuntansi sesuai dengan perkembangan teknologi dan industri nasional; (2) Menghasilkan lulusan profesional di bidang ekonomi yang dibutuhkan oleh industri nasional; (3) Menghasilkan lulusan yang mampu berwirausaha; (4) Menghasilkan penelitian terapan bidang akuntansi dan manajemen sesuai kebutuhan industri dan layak diimplementasikan; (5) Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat untuk pemberdayaan ekonomi rakyat dan potensi daerah; dan (6) Mengembangkan manajemen pendidikan yang berstandar nasional berdasarkan pada prinsip-prinsip penataan, otonomi, akuntabilitas, evaluatif dan akreditasi.
Tujuan	(1) Menghasilkan sumber daya manusia berwawasan nasional yang berkompetensi di bidang akuntansi dan manajemen; (2) Menghasilkan penelitian terapan untuk menambah kompetensi dosen dan mahasiswa pada bidang ekonomi; (3) Menambah kompetensi masyarakat, industri, dan instansi lain pada bidang ekonomi khususnya akuntansi dan manajemen; dan (4) Meningkatkan kompetensi masyarakat di bidang akuntansi dan manajemen melalui penyelenggaraan pelatihan.

Berdasarkan pengolahan data, diperoleh hasil gambaran Kepemimpinan dalam berwirausaha mahasiswa STIEB Perdana Mandiri selaku responden penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 9 Rekapitulasi Frekuensi Syarat Dasar

Syarat Dasar	Kategori	Frekuensi
Keinginan untuk memimpin	Baik	40
	Kurang	106
	Jumlah	146
Kekuatan	Baik	36
	Kurang	110
	Jumlah	146
Karakter	Baik	10
	Kurang	136
	Jumlah	146

Berdasarkan Tabel 9, terlihat bahwa mahasiswa STIEB Perdana Mandiri dominan masih kurang memiliki keinginan untuk memimpin, kurang memiliki kekuatan dan karakter sebagai syarat dasar berwirausaha.

Tabel 10 Rekapitulasi Frekuensi Karakter Dominan

Karakter Dominan	Frekuensi
Mamalia atau dominan perasaan	84
Reptil atau dominan rasional	62
Jumlah	146

Berdasarkan Tabel 10, terlihat bahwa mahasiswa STIEB Perdana Mandiri sebagian besar memiliki karakter dominan mamalia atau dominan menggunakan perasaannya dalam berwirausaha..

Tabel 11 Rekapitulasi Frekuensi Syarat Pemimpin Besar

Syarat Pemimpin Besar	Frekuensi
<i>Followers</i>	81
Memiliki pondasi kuat untuk menjadi pemimpin	22
Memiliki potensi menjadi pemimpin	43
Jumlah	146

Berdasarkan Tabel 11, terlihat bahwa mahasiswa STIEB Perdana Mandiri dominan menjadi followers dalam berwirausaha. Selanjutnya untuk mengetahui gambaran Kreativitas dalam Berwirausaha, dilakukan melalui perhitungan skor aktual dan prosentase tanggapan dari mahasiswa STIEB Perdana Mandiri selaku responden. Untuk menetapkan peringkat dalam setiap variabel penelitian, dapat dilihat dari perbandingan antara skor aktual dan ideal (Tabel 12). Skor aktual diperoleh melalui hasil perhitungan seluruh pendapat responden atau jawaban seluruh responden atas kuesioner yang telah diajukan. Sedangkan skor ideal adalah skor atau bobot tertinggi atau semua responden diasumsikan memilih jawaban dengan skor tertinggi. Apabila digambarkan dengan rumus, maka akan tampak seperti di bawah ini:

$$\% \text{ skor aktual} = (\text{Skor aktual}) \div (\text{Skor ideal})$$

Sumber: Narimawati (2007, p. 85)

Tabel 12 Kriteria Prosentase Tanggapan Responden

No.	Jumlah Skor	Kriteria
1	20.00% - 36.00%	Tidak Baik
2	36.01% - 52.00%	Kurang Baik
3	52.01% - 68.00%	Cukup
4	68.01% - 84.00%	Baik
5	84.01% - 100%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 13, terlihat bahwa skor tertinggi dari kreativitas dalam berwirausaha mahasiswa STIEB Perdana Mandiri, terletak pada item-7 (Untuk menjadi efisien, seseorang harus mempertahankan jam kerja yang teratur dan memelihara pola kerja yang teratur). Sedangkan skor terendahnya ada pada item-46 (Saya tidak pernah merasa sangat bersemangat). Besarnya kreativitas dalam berwirausaha mahasiswa STIEB Perdana Mandiri adalah (skor aktual : skor ideal) x 100% = $(40229 : 55500) \times 100 = 72,5\%$. Jadi kreativitas mahasiswa 72,5% dari nilai yang diharapkan (100%). Jika dikonfirmasi dengan tabel Kriteria Prosentase Tanggapan Responden, nilai 72,5% berada pada kategori baik.

Tabel 13 Tanggapan Responden Mengenai Kreativitas Mahasiswa STIEB Perdana Mandiri

No	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1.	523	750	70,9	Baik
2.	647	750	86,3	Sangat Baik
3.	669	750	55,6	Sangat Baik
4.	417	750	55,6	Cukup
5.	547	750	72,9	Baik
6.	596	750	79,5	Baik
7.	680	750	90,7	Sangat Baik
8.	595	750	79,3	Baik
9.	412	750	54,9	Cukup
10.	412	750	54,9	Cukup
11.	472	750	62,9	Cukup
12.	633	750	84,4	Sangat Baik
13.	498	750	66,4	Cukup
14.	579	750	77,2	Baik
15.	569	750	75,9	Baik
16.	580	750	77,3	Baik
17.	608	750	81,1	Baik
18.	402	750	53,6	Cukup
19.	515	750	68,7	Baik
20.	562	750	74,9	Baik
21.	517	750	68,9	Baik
22.	439	750	58,5	Cukup
23.	621	750	82,8	Baik

Tabel 13 Tanggapan Responden Mengenai Kreativitas Mahasiswa STIEB Perdana Mandiri (lanjutan)

No	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kriteria
24.	512	750	68,3	Baik
25.	434	750	57,9	Cukup
26.	537	750	71,6	Baik
27.	614	750	81,9	Baik
28.	592	750	78,9	Baik
29.	545	750	72,7	Baik
30.	567	750	74,3	Baik
31.	463	750	61,7	Cukup
32.	492	750	65,6	Cukup
33.	633	750	84,4	Sangat Baik
34.	551	750	73,5	Baik
35.	564	750	75,2	Baik
36.	491	750	65,5	Cukup
37.	579	750	77,2	Baik
38.	577	750	76,9	Baik
39.	643	750	85,7	Sangat Baik
40.	598	750	79,7	Baik
41.	495	750	66,0	Cukup
42.	494	750	65,9	Cukup
43.	506	750	67,5	Cukup
44.	523	750	69,7	Baik
45.	581	750	77,5	Baik
46.	364	750	48,5	Kurang
47.	483	750	64,4	Cukup
48.	575	750	76,7	Baik
49.	476	750	63,5	Cukup
50.	597	750	79,6	Baik
51.	535	750	71,3	Baik
52.	486	750	64,8	Cukup
53.	527	750	70,3	Baik
54.	523	750	69,7	Baik
55.	470	750	62,7	Cukup
56.	601	750	80,1	Baik
57.	519	750	69,2	Baik
58.	558	750	74,4	Baik
59.	533	750	71,1	Baik
60.	583	750	77,7	Baik
61.	450	750	60,0	Cukup
62.	589	750	78,5	Baik
63.	485	750	64,7	Cukup
64.	619	750	82,5	Baik
65.	414	750	55,2	Cukup

Tabel 13 Tanggapan Responden Mengenai Kreativitas Mahasiswa STIEB Perdana Mandiri (lanjutan)

No	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kriteria
66.	586	750	78,1	Baik
67.	623	750	83,1	Baik
68.	605	750	80,7	Baik
69.	652	750	86,9	Sangat Baik
70.	627	750	83,6	Baik
71.	523	750	69,7	Baik
72.	480	750	64,0	Cukup
73.	654	750	87,2	Sangat Baik
74.	609	750	81,2	Baik
Total	40229	55500	72,5	Baik

Berdasarkan Tabel 14, terlihat bahwa skor tertinggi dari *Brain Color* Tipe-B mahasiswa STIEB Perdana Mandiri, terletak pada item-12 (merasa nyaman dengan lingkungan kerja yang harmonis). Sedangkan skor terendahnya ada pada item-5 (sensitif). Besarnya *Brand Color* Tipe-B dari mahasiswa STIEB Perdana Mandiri adalah $(\text{skor aktual} : \text{skor ideal}) \times 100\% = (6275 : 9408) \times 100 = 66,7\%$. Jadi *Brand Color* Tipe-B mahasiswa STIEB Perdana Mandiri adalah 66,7% dari nilai yang diharapkan (100%). Jidikonfirmasi dengan tabel Kriteria Prosentase Tanggapan Responden, nilai 66,7% berada pada kategori cukup.

Tabel 15 Tanggapan Responden Mengenai *Brain Color* C (Kuning) Mahasiswa STIEB Perdana Mandiri

No	Pertanyaan	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1.	Mandiri	609	784	77,7	Baik
2.	Rasa Ingin Tahu	525	784	67,0	Cukup
3.	Sabar	571	784	72,8	Baik
4.	Analitis	390	784	49,7	Kurang baik
5.	Tafakur	462	784	58,9	Cukup
6.	Teknikal	334	784	43,9	Kurang baik
7.	Otonom	333	784	42,5	Kurang baik
8.	Kompetensi	396	784	50,5	Kurang baik
9.	Investigatif	511	784	65,2	Cukup
10.	Ketika membuat Keputusan, saya cenderung menyimpulkan fakta-fakta	510	784	65,1	Baik

Tabel 15 Tanggapan Responden Mengenai *Brain Color C* (Kuning) Mahasiswa STIEB Perdana Mandiri (lanjutan)

No	Pertanyaan	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kriteria
11.	Ketika bekerjasama dengan orang lain, saya melihat diri saya sebagai problem solver (senang menyelesaikan masalah atau memberi solusi)	542	784	69,1	Baik
12.	Saya merasa nyaman dengan lingkungan kerja yang privasi	418	784	53,3	Cukup
Grand Total Brain Color C		5611	9408	66,7	Cukup

Berdasarkan Tabel 15, terlihat bahwa skor tertinggi dari Brand Color Tipe-C mahasiswa STIEB Perdana Mandiri, terletak pada item-1 (mandiri). Sedangkan skor terendahnya ada pada item-7 (otonom). Besarnya *Brand Color* Tipe-C dari mahasiswa STIEB Perdana Mandiri adalah (skor aktual : skor ideal) x 100% = (5611 : 9408) x 100 = 59,6%. Jadi *Brand Color* Tipe-C mahasiswa STIEB Perdana Mandiri adalah 59,6% dari nilai yang diharapkan (100%). Jika dikonfirmasi dengan tabel Kriteria Prosentase Tanggapan Responden, nilai 59,6% berada pada kategori cukup.

Berdasarkan Tabel 16, terlihat bahwa skor tertinggi dari *Brain Color* Tipe-D mahasiswa STIEB Perdana Mandiri, terletak pada item-8 (spontan). Sedangkan skor terendahnya ada pada item-9 (percaya naluri ketika membuat keputusan). Besarnya *Brain Color* Tipe-D dari mahasiswa STIEB Perdana Mandiri adalah (skor aktual : skor ideal) x 100% = (5116 : 9408) x 100 = 54,4%. Jadi *Brain Color* Tipe-D mahasiswa STIEB Perdana Mandiri adalah 54,4% dari nilai yang diharapkan (100%). Jika dikonfirmasi dengan tabel Kriteria Prosentase Tanggapan Responden, nilai 54,4% berada pada kategori cukup.

Tabel 16 Tanggapan Responden Mengenai *Brain Color D* (Orange) Mahasiswa STIEB Perdana Mandiri

No	Pertanyaan	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kriteria
1.	Antusias	403	784	51,3	Kurang baik
2.	Kesenangan	425	784	54,3	Cukup
3.	Kompetitif	371	784	47,3	Kurang baik

Tabel 16 Tanggapan Responden Mengenai *Brain Color D (Orange)* Mahasiswa STIEB Perdana Mandiri (lanjutan)

No	Pertanyaan	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kriteria
4.	Panjang akal	363	784	46,3	Kurang baik
5.	Berani	461	784	58,8	Cukup
6.	Energetik	449	784	57,3	Cukup
7.	Petualang	460	784	58,7	Cukup
8.	Pemurah	502	784	64,0	Cukup
9.	Spontan	547	784	69,8	Baik
10.	Ketika membuat Keputusan, saya cenderung percaya naluri	359	784	45,8	Kurang baik
11.	Ketika bekerjasama dengan orang lain, saya melihat diri saya sebagai <i>trouble shooter</i> (mampu menemukan penyebab suatu masalah)	383	784	48,9	Kurang baik
12.	Saya merasa nyaman dengan lingkungan kerja yang bebas	393	784	50,1	Kurang baik
Grand Total <i>Brain Color D</i>		5116	9408	54,4	Cukup

Berdasarkan Tabel 18, terlihat bahwa skor aktual tertinggi dari variabel *Brain Color* Mahasiswa STIEB Perdana Mandiri adalah *brain color* tipe A. Sedangkan skor aktual terendah dari *brain color* Mahasiswa STIEB Perdana Mandiri adalah *brain color* tipe D. Secara rinci (Lihat Tabel 17), dari 196 mahasiswa STIEB Perdana Mandiri selaku responden, dominan memiliki *brain color* tipe A yakni sejumlah 130 orang, dimana tipe ini memiliki karakter terorganisasi, tepat waktu, detail, bertanggung jawab, berkomitmen, berhati-hati, dapat dipertanggungjawabkan, respek, dapat diduga, mempunyai rencana ketika membuat keputusan, menggunakan pendekatan coach ketika bekerjasama, dan merasa nyaman dengan lingkungan kerja yang stabil. Selanjutnya sejumlah 28 orang memiliki *brain color* B dengan karakter kreatif, komunikatif, fleksibel, perhatian, sensitif, kooperatif, hangat, original, mengasuh, berbicara dengan yang lain ketika membuat keputusan, senang bekerjasama, dan merasa nyaman dengan lingkungan kerja yang harmonis. Sejumlah 8 orang memiliki *brain color* C dimana karakternya mandiri, rasa ingin tahu, sabar, analitis, tafakur, teknikal,

otonom, kompetensi, investigatif, menyimpulkan fakta-fakta ketika membuat keputusan, problem solver ketika bekerjasama, dan merasa nyaman dengan lingkungan kerja yang privacy. Sejumlah 7 orang memiliki *brain color* D dimana karakternya antusias, kesenangan, kompetitif, panjang akal, berani, energetik, petualang, pemurah, spontan, percaya naluri ketika membuat keputusan, trouble shooter ketika bekerjasama, dan merasa nyaman dengan lingkungan kerja yang bebas. Sejumlah 13 orang memiliki brain multicolor A/B, 3 orang A/C, 2 orang A/C/D, 2 orang A/D, dan 3 orang C/D.

Tabel 17 Rekapitulasi Skor Tertinggi dan Terendah dari Tanggapan Responden Mengenai *Brain Color*

<i>Brain Color</i>	Skor Tertinggi	Skor Terendah	% Skor Aktual dan Kriteria
A (Hijau)	Bertanggung jawab	Dapat diduga	74,4% (Baik)
B (Biru)	Merasa nyaman dengan lingkungan kerja yang harmonis	Sensitif	66,7% (Cukup)
C (Kuning)	Mandiri	Otonom	59,6% (Cukup)
D (<i>Orange</i>)	Spontan	Percaya naluri ketika membuat keputusan	54,4% (Cukup)

Tabel 18 Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai *Brain Color*

No.	<i>Brain Color</i>	Skor Aktual	Total Item	Skor Rata-rata
1.	A (Hijau)	7002	12	583,5
2.	B (Biru)	6275	12	522,9
3.	C (Kuning)	5611	12	467,6
4.	D (<i>Orange</i>)	5116	12	426,3
Total		6098	48	

Simpulan

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis menarik kesimpulan penelitian ini sebagai berikut: *Pertama*, terkait gambaran kepemimpinan dalam berwirausaha, mahasiswa STIEB Perdana Mandiri, dominan masih kurang memiliki keinginan untuk memimpin serta kurang memiliki kekuatan dan karakter sebagai syarat dasar berwirausaha. Sebagian besar berkarakter mamalia atau dominan menggunakan perasaannya dalam berwirausaha. Serta dominan menjadi followers dalam berwirausaha.

Kedua, terkait gambaran kreativitas dalam berwirausaha mahasiswa STIEB Perdana Mandiri, skor tertingginya terletak pada item “Untuk menjadi efisien, seseorang harus mempertahankan jam kerja yang teratur dan memelihara pola kerja yang teratur”. Sedangkan skor terendahnya ada pada item “Saya tidak pernah merasa sangat bersemangat”. Besarnya kreativitas mahasiswa STIEB Perdana Mandiri dalam berwirausaha berada pada kategori baik sebesar 72,5%.

Ketiga, mahasiswa STIEB Perdana Mandiri dominan memiliki brain color tipe A, dimana skor tertingginya ada pada karakter bertanggung jawab, sedangkan skor terendahnya ada pada karakter dapat diduga. Secara umum, gambaran brain color tipe A tersebut adalah baik, sebesar 74,4%. Selanjutnya gambaran brain color tipe B adalah cukup (66,7%), dimana skor tertingginya ada pada karakter merasa nyaman dengan lingkungan kerja yang harmonis, sedangkan skor terendahnya ada pada karakter sensitif. Gambaran brain color tipe C adalah cukup (59,6%), dimana skor tertingginya ada pada karakter mandiri, sedangkan skor terendahnya ada pada karakter otonom. Gambaran brain color tipe D adalah cukup (54,4%), dimana 3.skor tertingginya ada pada karakter spontan, sedangkan skor terendahnya ada pada karakter percaya naluri ketika membuat keputusan.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas, sebagai saran untuk meningkatkan jiwa kepemimpinan, kreativitas, serta brain color yang dapat menentukan tindakan seseorang dalam berwirausaha, maka diperlukan upaya sebagai berikut:

Pertama, memfasilitasi mahasiswa untuk disiplin, visioner, serta belajar public speaking dan melatih kemampuan berkomunikasi, berpendapat, dan meningkatkan kepercayaan diri, mengikuti organisasi atau komunitas, menerima peluang yang ada, berpikir kritis, berani mengambil keputusan, menjadi pendengar yang baik, menganalisa masalah, aktif memberikan masukan terkait tugas kelompok, terlibat dalam kepanitiaan event, bekerja dengan prioritas, membangun kepercayaan dan sikap menghargai, menjaga kestabilan emosi, menggunakan manajemen, menambah wawasan dan belajar menulis, belajar tidak menunda-nunda pekerjaan dan mendelegasikan tugas tertentu, mempertahankan selera humor pada tempatnya, belajar menjadi contoh yang baik bagi orang lain, serta memperkuat karakter sebagai syarat dasar berwirausaha.

Kedua, mengaplikasikan strategi untuk meningkatkan semangat kreativitas di kelas dengan cara menunjukkan kepada mahasiswa bahwa kreativitas itu dihargai, menstimulus mahasiswa untuk bersikap proaktif dan terbuka terhadap masukan, memotivasi mahasiswa untuk mengubah kebiasaan dan citra diri, mendorong dan mendukung mahasiswa untuk menambah wawasan dan menguasai mata kuliah tertentu, melakukan brainstorming, memberikan

pertanyaan-pertanyaan yang mengasah keterampilan berpikir, belajar mengatasi hambatan kreativitas (berupa hambatan persepsi, emosi, kultural, lingkungan, serta hambatan intelektual), menciptakan kepekaan terhadap lingkungan sekitar, melakukan eksperimen baru dengan pendekatan ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) tanpa takut melakukan/menerima kegagalan, memberikan kebebasan dan rasa aman yang dibutuhkan untuk mengambil resiko (teknik mengambil resiko), mempertajam keterampilan dan hobi mahasiswa, membina hubungan yang luas dengan beragam lingkungan dan komunitas berbeda, serta menyediakan waktu yang memadai untuk mendorong tumbuh kembangnya kreativitas mahasiswa. Menumbuhkan budaya akademik, inovasi, kompetisi, dan kreativitas mahasiswa. Menyediakan dan membina wadah bagi para mahasiswa untuk berkreasi serta berinovasi, diantaranya melalui Organisasi-organisasi Kemahasiswaan, Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), Program Wirausaha Mahasiswa, Kompetisi Bisnis Mahasiswa Indonesia (KBMI), Pergelaran Inovasi dan Kreativitas Mahasiswa Indonesia (PIKMI), dan Kompetisi Inovasi lainnya.

Ketiga, mendukung mahasiswa untuk memiliki warna otak yang multicolor agar mampu mengatasi situasi krisis. Mendorong mahasiswa untuk mengenali kelebihan-kelebihan dan kekurangan dirinya, tim kerja, serta mitra usahanya. Mengembangkan cara berpikir yang unik, berbeda, tidak mudah diduga. Meningkatkan kepekaan mahasiswa terhadap lingkungan sekitar, mampu memberdayakan potensi dan mengembangkan kemandirian mahasiswa yang diikuti dengan peningkatan kemampuan mengatasi suatu masalah. Mempertajam intuisi dalam pengambilan keputusan dengan cara memiliki niat yang kuat untuk meningkatkan kemampuan menggunakan intuisi, ketika tiba-tiba muncul ide, cobalah untuk memiliki pola pikir positif terhadapnya dan tidak menolak ide tersebut. Untuk mengasah intuisi, perlu pula untuk memiliki catatan kemunculan intuisi berupa mimpi, sensasi, atau pikiran yang muncul secara instan; memperhatikan sekitar dan belajar dari alam agar lebih fokus dan tenang dalam mengambil keputusan; banyak membaca dan berdiskusi dengan orang lain.

Keempat, penulis dalam penelitian ini belum secara mendalam menganalisa variabel maupun indikator-indikator lain terkait kewirausahaan, seperti pengambilan resiko, komitmen, pendidikan dan pengalaman, usia, etika, hambatan kreativitas, dan proses kewirausahaan.

Daftar Pustaka

Fachrurazi, Nurcholifah, I., Christianingrum, I., & Harto, B. (2021). *Pedoman Dasar dan Konsep Kewirausahaan*. Yayasan Cendekia Mulia Mandiri.

- Kasali, R., Nasution. A. H., Purnomo, B.R. (2010). *Modul Kewirausahaan untuk Program Strata 1*. Hikmah.
- Khiatuddin, M., & Muhammad (2021). *Pemikiran Rancangan dan Kanvas Model Usaha untuk Sukses Berwirausaha*. UPPM Universitas Malahayati.
- Mangkunegara, A. A. P. (2017). *Manajemen sumber daya manusia perusahaan*. Remaja Rosdakarya.
- Narimawati, U. (2007). *Structural Equation Model (SEM) Menggunakan LISREL*. Gava Media.
- Rachmawati, R. (2020). *Kewirausahaan*. Deepublish.
- Rasyad, R. (2003). *Metode Stumiatistik Deskripif untuk Umum*. Grasindo.
- Santia, T. 20 Persen UMKM Bangkrut di 2021, Sebagian Mampu Bangkit. *Liputan6*. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4895832/20-persen-umkm-bangkrut-di-2021-sebagian-mampu-bangkit>
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.
- Thian, A. (2021). *Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum*. ANDI.