Membangun Tradisi Prestasi PT dengan Berpikir Kreatif

LENTERA

Dr Gatot Sugiharto SH MH
Dosen Fakultas Hukum dan
Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan
dan Alumni UAD

KAMPUS yang baik adalah kampus yang memiliki tradisi berprestasi. Secara bahasa, tradisi merupakan kebiasaan yang dilakukan berulang-ulang, sehingga ketika ia dikaitkan dengan istilah "prestasi", maka definisi yang dimunculkan ialah situasi ketika sebuah kampus memiliki kebiasaan berulang dalam meraih prestasi.

Kita harus meyakini bahwa prestasi secara berulang takkan bisa dicapai tanpa perjuangan dan kreativitas. Tradisi berprestasi perlu dipupuk terus-menerus, sehingga memunculkan jiwa-jiwa kreatif yang sesuai perkembangan zaman. Perlu dipahami juga, memupuk kreativitas bukanlah sesuatu yang mudah, namun bisa dilakukan.

Mengasah Kreativitas mahasiswa bisa dilakukan dengan berbagai cara, misalnya. Pertama, mahasiswa harus terbiasa dalam memperbanyak referensi dan data, full dengan informasi, sebelum membuat asumsi-asumsi. Terlalu cepat berasumsi apa lagi asumsi yang keliru maka berpotensi akan merugikan diri sendiri. Oleh karena itu sabar menerima dan mengolah informasi yang sampai kepadanya menjadi sangat penting.

Kedua, mahasiswa harus bisa dan terbiasa melihat persoalan dari sudut pandang orang lain. Ia harus memiliki banyak perspektif. Kita boleh merasa memiliki segudang pengetahuan, namun yang perlu disadari dan diyakini adalah, orang lain bisa saja mempunyai pengetahuan yang belum ada pada kita. Pengetahuan tersebut penting untuk digali kembali.

Ketiga, sangat penting untuk menghindari kebiasaan malas berpikir. Mahasiswa yang kreatif adalah orang-orang yang menolak terjebak dalam kemalasan. Otak harus digunakan, dilatih, dan digunakan secara terus menerus agar menjadi tajam dan cemerlang. Sebagai contoh, mahasiswa bisa saja mengerjakan tugas dalam waktu yang mepet, lantas memperoleh hasil yang baik. Akan tetapi, bagaimana seandainya otak didayakan dengan runtut dan maksimal? Tentunya, akan menghasilkan kreativitas luar biasa.

Keempat, kita bisa meniru cara belajar dan daya juang luar biasa yang dimiliki anak-anak. Contohnya, ketika belajar bersepeda, terjatuh pada percobaan pertama takkan menghentikan usahanya. Akan ada percobaan kedua, ketiga, dan seterusnya hingga mereka berhasil. Mahasiswa juga harus demikian, sebab keberhasilan adalah sekumpulan pengalaman pahit yang berujung pada keberhasilan. Keberhasilan tersebut kita namai "prestasi".

Kelima, berpikir fokus adalah aspek penting yang harus dimiliki mahasiswa. Selain fokus, mereka juga harus mampu berpikir general. Selaras dengan istilah zoom in dan zoom out dalam konteks desain. Zoom in untuk melihat detail persoalan, dan zoom out untuk melihat secara globalnya.

Terakhir, supaya bisa memunculkan kreativitas yang baik, mahasiswa harus mampu berpikir untuk dirinya sendiri. Artinya, tidak boleh terlalu cepat dipengaruhi pandangan-pandangan luar. Ketika dua pandangan dihadirkan, ia harus meyakini bahwa sintesis antara dua pandangan tersebut dengan gagasan yang ada dalam pikirannya akan memunculkan satu ide baru. Itulah kreativitas! Memang, orang-orang akan kesulitan memunculkan pikiran serius tanpa memperoleh data dari dari orang lain.

Singkatnya, mahasiswa juga membutuhkan inspirasi. Dari inspirasi tersebut akan muncul motivasi, dan selanjutnya motivasi akan mendorong lahirnya kreativitas.

(*)