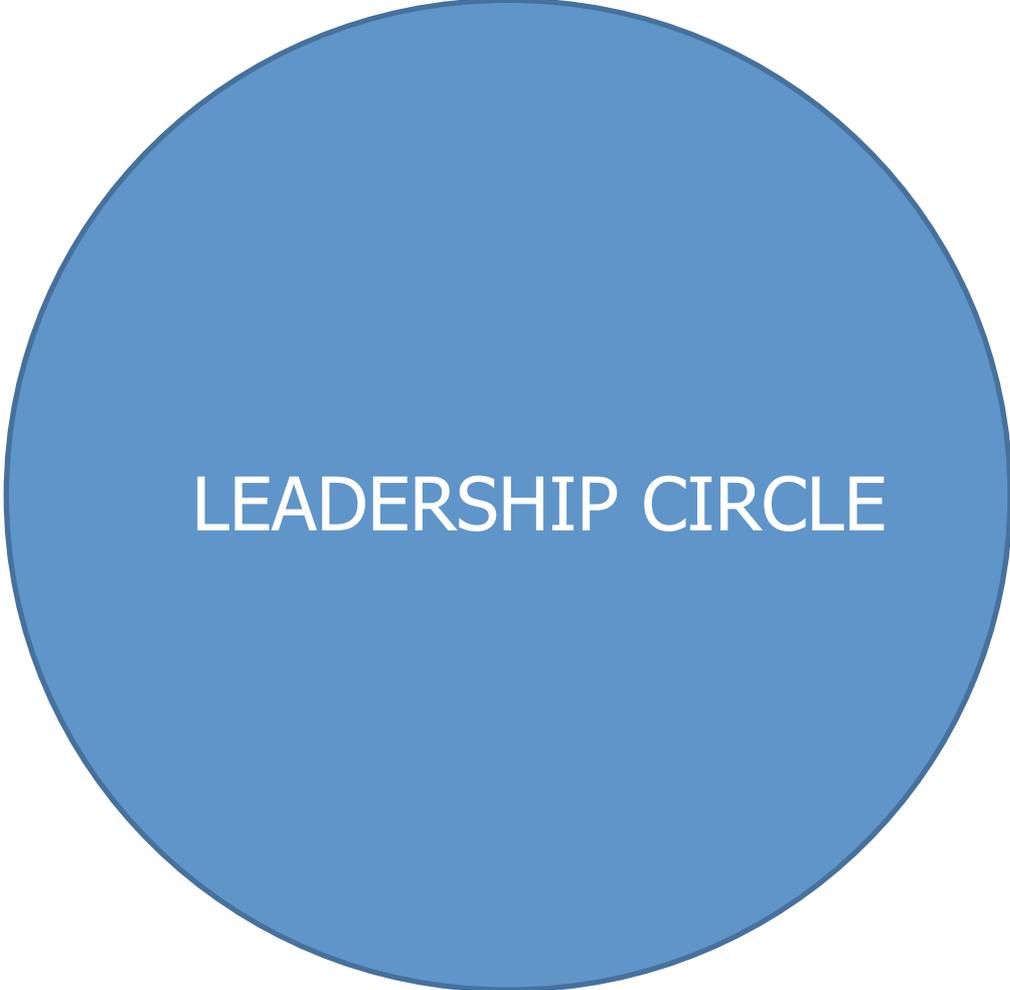


LEADERSHIP 21ST CENTURY

Sampoerna Academy, 11 Januari 2020

Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum.



LEADERSHIP CIRCLE

activity : group discussion

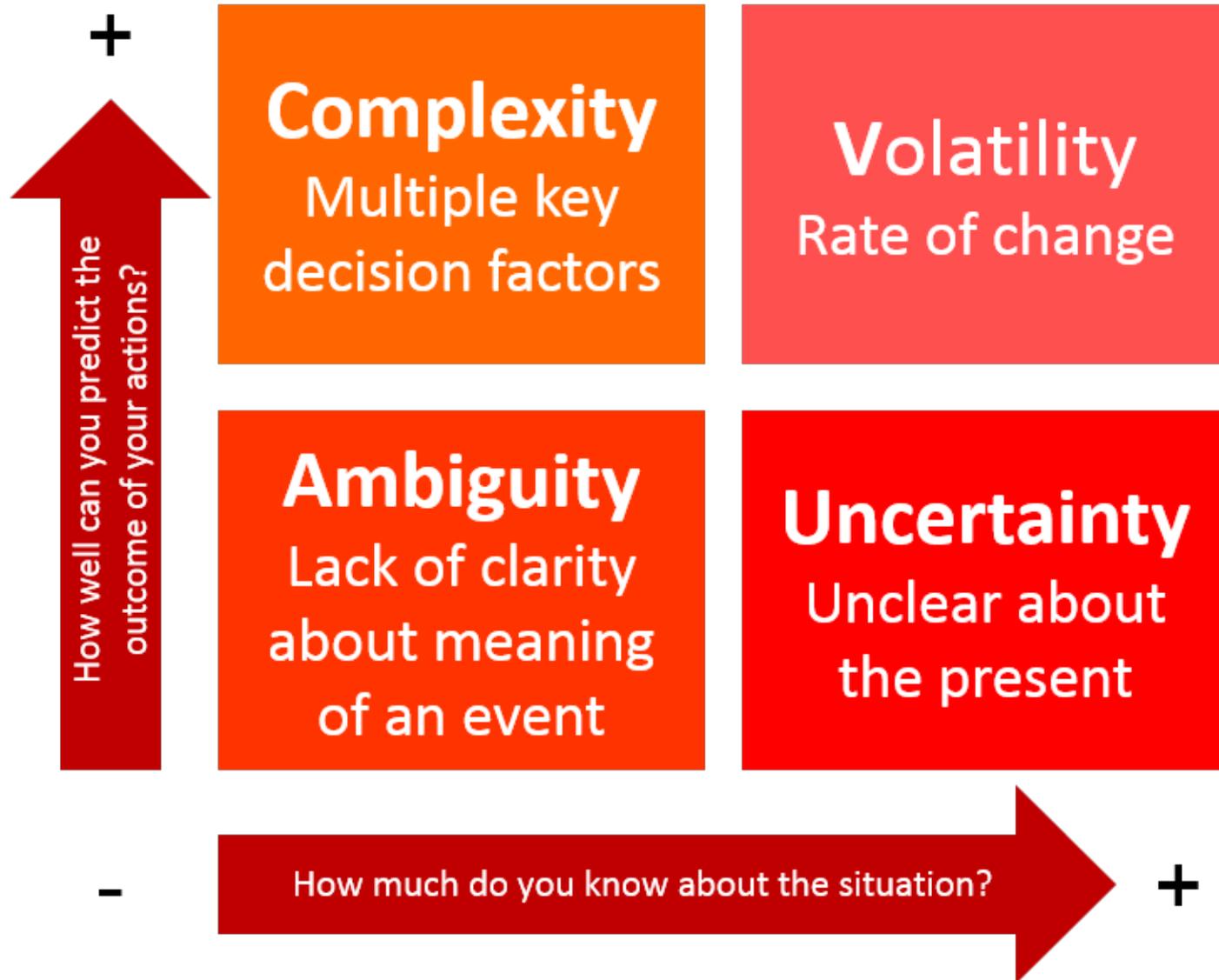
"Segala sesuatu berubah, yang tetap adalah perubahan itu sendiri".

Sejarah peradaban manusia telah berkembang begitu pesat, khususnya dalam 200 tahun terakhir menjelang abad 21. Sejak revolusi industri sampai dengan ditemukannya world wide web (www), wajah dunia tidak lagi sama. Struktur, tatanan dan pola hidup masyarakat berubah dengan pesat.

**Apakah kita memahami perubahan yang terjadi ?
Apakah kita siap menghadapi perubahan tersebut ?**

Jawabannya adalah bukan siap atau tidak siap, melainkan **bagaimana sikap kita dalam menghadapi perubahan tersebut**, karena perubahan akan terus terjadi terlepas dari kesiapan kita dalam menghadapinya.

VUCA

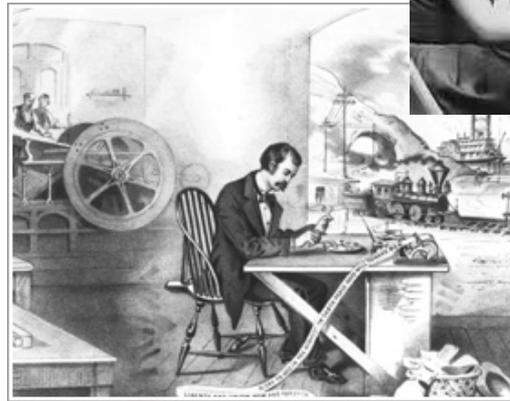




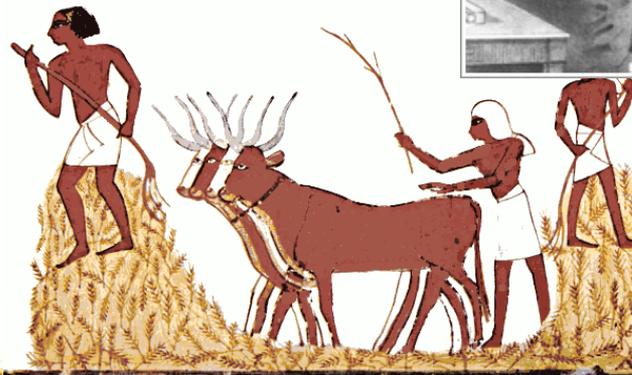
Pencipta



Pekerja intelektual



Pekerja pabrik



Petani



Pemburu

FUTUROLOG :

Alfin Tofler, *the Third Wave, Future Shock, ...*

John Nasbit, *Megatrend Asia, ...*

Thomas Freidman, *The World is Flat, ...*

Daniel Pink, the Whole New Mind

DUNIA YANG BERUBAH

- 1. Perkembangan teknologi** (informasi). Produk – jasa serba digital dan membentuk *marketplace* baru, platform baru dengan masyarakat yang sama sekali berbeda
- 5. Generasi milenials sebagai kekuatan baru***
- 3. Kecepatan luar biasa**, lahir dari *microprocessor* (teknologi bergerak lebih cepat) menuntut manusia berpikir dan bergerak lebih cepat.
- 4. Model bisnis baru** yang sangat disruptive, barang dan jasa lebih terjangkau (*affordable*) dan mudah terakses (*accessible*), lebih sederhana dan merakyat. Memperkenalkan *sharing economy, on demand economy* dan segala hal yang lebih *real time*.
- 5. Memasuki gelombang ketiga teknologi** (*third wave*). *Internet of things*. Dunia memasuki gelombang *smart device* yang mendorong kita semua hidup dalam karya – karya yang kolaboratif. Muncul *smart home, smart city*.

***Generasi Milenials**

- (1) Merasa jauh lebih merdeka, baik secara batiniah maupun lahiriah. Merdeka dalam berpendapat, memilih karir, bepergian, konsumsi dan menjalin kehidupan.
- (2) Ekstrover, kurang hati – hati bertindak, terlalu emosional, mudah berpindah, ingin cepat “naik kelas”, dan lebih materialistis.
- (3) Lebih berpendidikan dan memiliki akses yang lebih besar terhadap segala sumber daya dan informasi sehingga memudahkan mereka berkolaborasi.
- (4) Masa mukim mereka (terhadap segala sesuatu) menjadi lebih pendek.
- (5) Mengutamakan kebebasan dan kebahagiaan, ketimbang aturan – aturan yg membelenggu

Felix Arvid Ulf Kjellberg, better known by his online alias PewDiePie, is a Swedish web-based comedian and video producer, best known for his Let's Play commentaries and vlogs on YouTube. Wikipedia

Born: October 24, 1989 (age 26),
Gothenburg,

PewDiePie appeared at the top of Forbes' October 2015 list of the richest YouTube stars with a reported \$12 million earned in 2015

DISRUPSI

Disrupsi (KBBI): hal yang tercerabut dari akarnya.

Perubahan yang mendasar atau fundamental.

Terjadi pergeseran aktivitas masyarakat dari dunia nyata ke dunia maya.

Era disrupsi = era digitalisasi

Disrupsi (merriam-webster) adalah tindakan atau gangguan sesuatu (kegiatan/proses, dll).

Disrupsi adalah perubahan berbagai sektor karena digitalisasi dan internet (IoT)

DISRUPTION

Adalah sebuah inovasi yang akan menggantikan sistem lama dengan cara – cara baru. Berpotensi menggantikan pemain – pemain lama dengan yang baru. Mengantikan teknologi lama yang serbafisik dengan teknologi digital. Ciri - ciri era disruptive : *Speed – Surprise – Sudden Shift*.

“Disruption menggantikan ‘pasar lama’, industri, dan teknologi, menghasilkan suatu kebaruan yang lebih efisien dan menyeluruh. Ia bersifat destruktif dan kreatif !” (Clayton Christensen)* .

Disruption = Inovasi = Ancaman bagi incumbent*

*Kecuali jika cerdik berinovasi, me-*reshape* model bisnis dgn cara – cara baru.

ITERATION	INNOVATION	DISRUPTION
Membuat hal yang sama lebih baik (<i>doing the same thing</i>)	Membuat hal – hal baru (<i>doing the new thing</i>)	Membuat banyak hal baru, sehingga yang lama menjadi ketinggalan zaman, kuno, dan tak terpakai (<i>doing things differently; so others will be obsolete</i>)

Dunia Lama

1. *Time series* dan *linier*
(time series statistic – prediction for future)
2. *Owning Economy* (ekonomi menguasai, memiliki, integrasi)
3. *On the Lane Economy* (menunggu pada antrean)
4. Supply-Demand tunggal (*single*)
5. Lawannya jelas (*visible*)

Dunia Baru

1. *Real time* dan eksponensial
(current indicator - now)
2. *Sharing Economy* (ekonomi berbagi, akses)
3. *On Demand Economy* (langsung tersedia begitu diinginkan)
(apps)
4. *Supply-Demand* jejaring
(*networking*)
5. Lawan- lawannya tak terlihat
(*invincible*)

Hal yang berbahaya menurut Peter Drucker adalah “***Yesterday logic***”, logika masa lalu; respon dari para pihak yang tidak mengetahui keadaan perubahan yang terjadi saat ini (*global economy, digital-sharing economy, big data analysis, and new business model*) dalam mengambil kebijakan ke depan.

Disruption itu bukan sekedar fenomena hari ini (*today*), melainkan fenomena "hari esok" (*the future*) yang dibawa oleh para pembaharu ke saat ini, hari ini (*the present*).

Bahayanya adalah semakin "berpengalaman" dan "merasa pintar" seseorang, dia akan semakin sulit untuk "membaca" fenomena ini. Ia akan amat mungkin mengalami "*the past trap*" atau "*success trap*".

Mengapa? Karena pikiran seperti itu amat kental logika masa lalu. Jadi alih-alih menjelaskan, orang "berpengalaman" (masa lalu) malah bisa menyesatkan kita. Kata orang bijak, belajar itu sejatinya menjelajahi tiga fase: ***learn, unlearn, relearn***. Sebab dunia itu terus berubah.

Model Bisnis Baru abad 21

Business Model Canvas yang baru (dapat menggratiskan layanan).

the strong WHY (dapat sumber dana luar negeri, *venture capitalist*)

Subscription model (co. netflix)

Free model (co. google, fb, instgram, snapchat)

Fremium model (berkualitas premium tetapi diberikan gratis, co.skype)

Marketplace model (co. bukalapak, kaskus, ebay, alibaba)

Access over ownership model (transportasi, kantor, barang)

On demand model (grab, uber, go jek)

Experience model (co. pariwisata/kuliner;

see, hear, smell, touch, feel, act, and do)

Ecosystem (co. google)

5 hal penting dalam *disruption*

1. Penghematan melalui proses bisnis yang menjadi lebih simpel.
2. Membuat kualitas apapun yang dihasilkannya lebih baik ketimbang yang sebelumnya.
3. Berpotensi menciptakan pasar baru, atau membuat mereka yang selama ini ter-eksklusi menjadi ter-inklusi. Membuat pasar yang selama ini tertutup menjadi terbuka.
4. Produk/jasa hasil disruption ini harus lebih mudah diakses atau dijangkau oleh para penggunanya. (layanan ojek atau taksi online/ perbankan/ *financial technology*, semua tersedia di dalam genggam/ smartphone)
5. Membuat segala sesuatu kini menjadi serba smart. Lebih pintar, lebih menghemat waktu dan lebih akurat.

Diskusi

Setiap kelompok diskusi tentang “disrupsi” yang terjadi (mapping situasi dan kondisi saat ini)

Kelompok menuliskan pada karton manila yang disediakan dan kemudian melakukan presentasi.

Setiap kelompok presentasi
Pemetaan perubahan ada saja yang terjadi,
ada peluang dan ancaman.

VUCA,
Disruption.
Millenials



21 st Leadership

Self agility :

self discipline

risk-taker

play to win

power of simplicity

growth mindset

assertive communication

broad perspective and wise

critical thinking

creative thinking

***Self Distrupted* bagi Organisasi**

Memetakan SDM (*passanger and driver, good and bad*)

Menyiapkan program karir kedua bagi *bad driver*

Melakukan **transformasi** dari penumpang yang buruk menjadi penumpang yang baik dalam jumlah yang besar

Menambah jumlah pengemudi yang baik

Menerapkan **program perubahan** kepemimpinan dan *self – disruption*

Meremajakan organisasi, **perbanyak kaum muda** produktif untuk memimpin

Membuat program yang **menjembatani** generasi tua dengan generasi milenials

Membentuk *blue thunder team* yang berisi anak muda untuk meneruskan perusahaan sampai tahap perencanaan (*action plan*)

Mindset

Respond cepat, tidak terhambat

Real – time

Follow up

Mencari jalan – bukan mati langkah

Mengendus informasi dan kebenaran, bukan menerima tanpa menguji

Penyelesaian paralel, bukan serial

Dukungan teknologi informasi, bukan manual

24/7, bukan 8 to 5

Connected, bukan terisolasi

Disruptive Mindset VS Steady Mindset (Internal battle)

Summary :

open mind - growth **mindset**

1. Kreatif, **inovatif**, adaptif
2. Manfaatkan teknologi
3. Ciptakan hubungan (relasi dengan manusia)

