



bakti  BCA

MODUL WORKSHOP 1 & 2 -UNISON Training-

YOUNG LEADERS

**IT STARTS WITH YOU AND
END WITH OTHERS**

**HALO
REKAN-REKAN
SEMUA**



COPYRIGHT STATEMENT

The Information, concepts, strategies and materials contained in here is the property of UNISON Training and must not be reproduced (wholly or in part) used or disclosed without the prior permission of UNISON Training and then on condition that this notice is included in any reproduction or disclosure. The copyright and the foregoing restriction on copying, use and disclosure extend to all media in which this information may be embodied including magnetic storage.

Berikut Den adi sampaikan Modul kegiatan workshop bersama UNISON Training,

mohon untuk dibaca, agar pengetahuan yang rekan-rekan peroleh, dapat menetap dalam ingatan



DAFTAR ISI

JIKA MENGGUNAKAN
PC/LAPTOP
KLIK JUDUL MATERI
ANDA AKAN SAMPAI KE
HALAMAN TERSEBUT



**MEMORY/
INGATAN**

**PERSPECTIVE
TAKING**

**DIALOG, DISKUSI,
DEBAT**

RESPONSIBILITY

SOFT SKILLS

PERSONALITY

**KOMUNIKASI
DALAM TIM**

TRUST

AWARENESS

**HARMONY IN
DIVERSITY 1**

**PERSONAL
BRANDING**

**MERANCANG
VISI MISI**

EGO & DIRI

KOMUNIKASI

TEAM

**HARMONY IN
DIVERSITY 2**

JEDA

**KOMUNIKASI
ASERTIF**

IDENTITY

LEADERSHIP

**LOCUS OF
CONTROL**

**MASUKAN
BURGER ANALOGY**

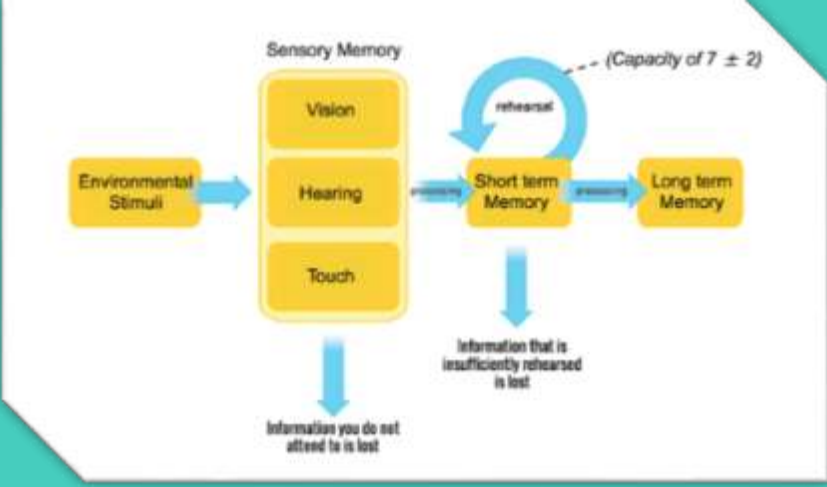
GOALS

MEMORY (Ingatan)

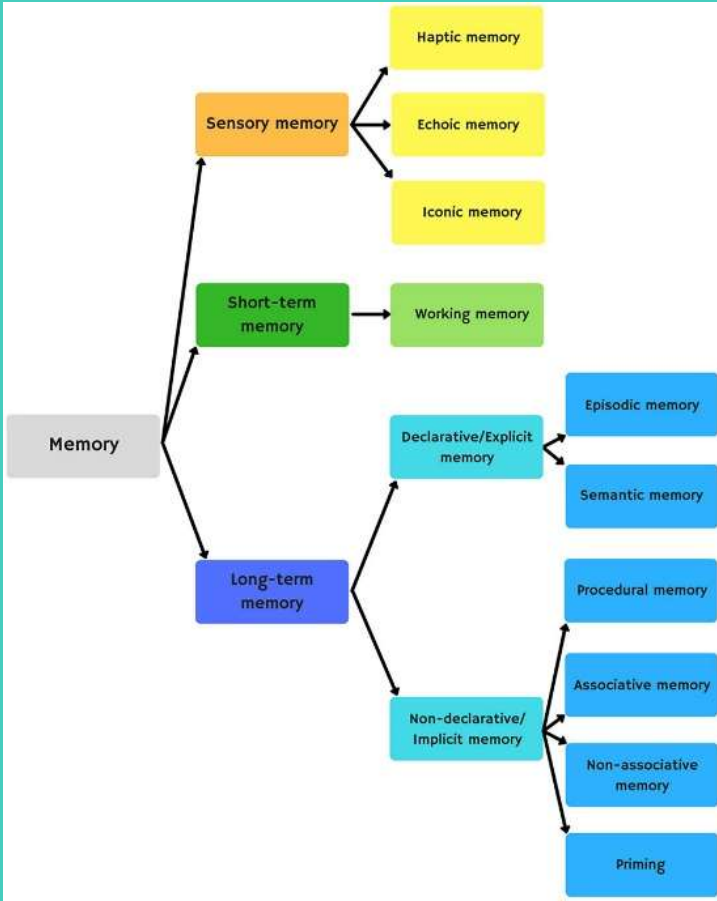
[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)

Sensory, Short & Long Term Memory

- **Bagaimana proses penyerapan Informasi agar menetap dalam ingatan?**
- **Ada berbagai macam teori dan masih dikembangkan sampai saat ini, salah satunya Teori Sensory, Short & Long Term Memory**
- **Teori ini pertama kali diungkapkan oleh Atkinson and Schiffrin's (1968)**
- **Terdapat 3 bagian dalam ingatan yaitu Sensory Memory, Short Term Memory & Long Term Memory**
- **Dari tahun ke tahun teori ini selalu diteliti dan dikembangkan**
- **Pada tahun 2017, Eduardo Camina & Fransisco Guell melakukan penelitian lebih lanjut dimana setiap bagian diproses oleh bagian otak yang berbeda-beda**



- **Short Term Memory :**
Ingatan yang ada menetap dalam hitungan detik-menit
- **Short Term Memory :**
Ingatan yang ada menetap dalam hitungan menit, jam, hari
- **Long Term memory :**
Ingatan yang ada menetap dalam hitungan hari, minggu, bulan, selamanya



PENERAPAN AGAR INFORMASI DAPAT TERSIMPAN LEBIH LAMA

Sensory Memory (menetap hanya dalam hitungan detik-menit)

- **Manusia tidak dirancang untuk dapat fokus lebih dari 1 hal dalam satu waktu**
- **Ketika seseorang melakukan 2 hal atau lebih dari satu waktu, yang terjadi salah satu informasi hanya tersimpan dalam Sensory memory, yang mana informasi tersebut dalam hitungan detik akan hilang**



**TIDAK
FOKUS**

Short-Term Memory **(menetap dalam hitungan menit, jam, hari)**

- **Ketika seseorang memfokuskan terhadap 1 hal dalam satu waktu, informasi yang didapat akan tersimpan dalam Short Term Memory**



+ FOKUS



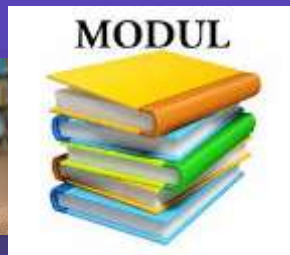
+ FOKUS



+ FOKUS

Long-Term Memory (menetap dalam hitungan hari, minggu, bulan-selamanya)

- **Agar tersimpan dalam Long Term Memory, orang tersebut harus melakukan pengulangan terhadap informasi yang didapat, memahami secara mendalam informasi tersebut, dan dapat mempraktekan informasi tersebut**



VARK & NEW Theory



- **Teori lain mengenai ingatan, menyampaikan bahwa manusia dibagi menjadi 4 tipe dalam penyerapan informasi, yaitu Visual, Auditory, Read/Write, Kinesthetic**
- **Namun teori ini sudah dibantah, dimana manusia tidak dibagi menjadi 4 tipe, namu setiap orang yang melakukan lebih dari 1 hal diatas secara bersamaan, ketika menyerap informasi, akan semakin mudah untuk menyerap dan mengingat informasi**

SOFT SKILLS

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)

Apa itu soft skills?

Untuk memahami apa itu soft skills, kita perlu memahami perbedaan antara :

- 1. Knowledge (pengetahuan)**
- 2. Genetics (genetik)**
- 3. Skill (keterampilan)**

1. KNOWLEDGE (pengetahuan)



Pemahaman teoritis dari suatu hal.

-Paham untuk melakukan sesuatu, belum tentu dapat melakukannya-

2. GENETICS



Kualitas yang sudah menetap di dalam diri secara fisiologis, berkembang seiring bertambahnya usia.

-kemampuan ini cenderung tidak dapat dipelajari & dikembangkan melalui pengalaman, pembelajaran, dan pelatihan-

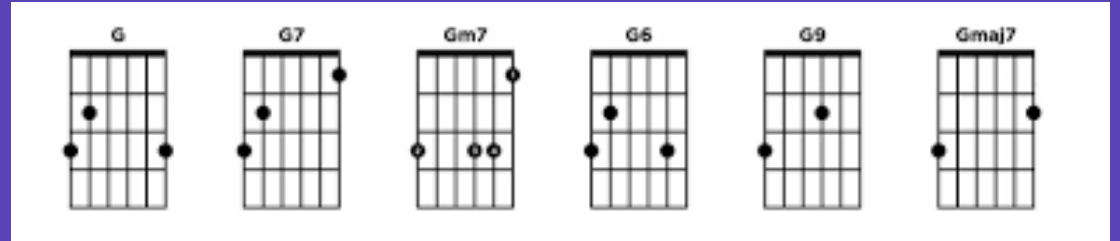
3.SKILLS (Keterampilan)



Kecakapan2 yang dapat dipelajari dan dikembangkan melalui pelatihan dan pengalaman.

-merupakan hasil dari pengetahuan, *genetics* dan pelatihan/pengalaman-

KNOWLEDGE



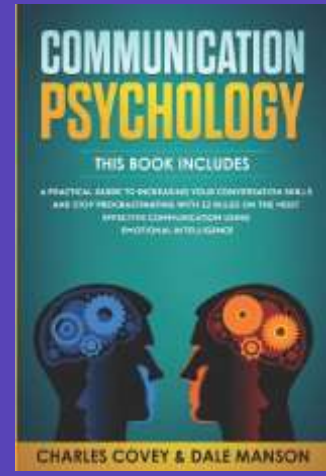
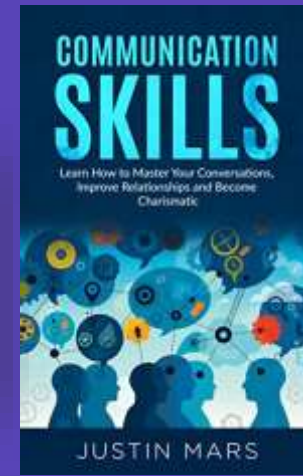
SKILLS



Genetics
(abilities, natural, inhabit)



KNOWLEDGE



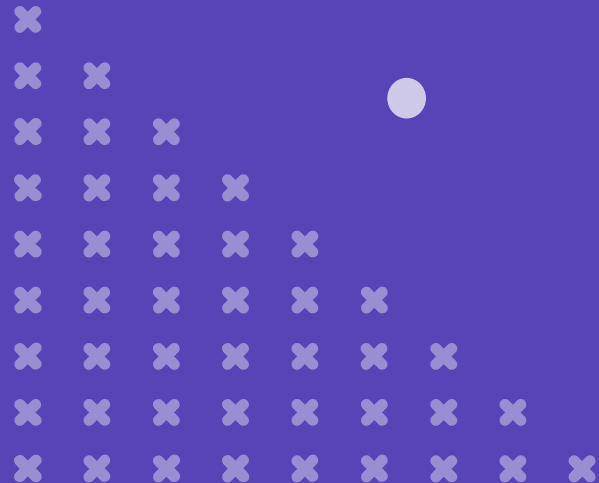
SKILLS



COMMUNICATION

**Genetics
(abilities, natural, inherit)**

Voice, Physical (only 10-20%)



Soft & Hard Skills

Keterampilan spesifik yang terukur dan dibutuhkan untuk suatu bidang pekerjaan tertentu, ketrampilan ini cenderung bersinggungan dengan alat.



Keterampilan yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang pekerjaan, dan melibatkan sedikit atau tidak ada interaksi dengan alat. Ketrampilan ini juga lebih sulit untuk diukur dibandingkan *hard skills*

Sebuah *Hard & Soft skill* tidak dapat berdiri sendiri

Ketika kita ingin mempelajari dan mengembangkan *skill coding*, ada hal lain yang harus dipelajari lebih dahulu, seperti yang paling dasar baca tulis, dll

Meskipun bisa tapi lebih sulit berkembang



Tidak disadari banyak orang, proses untuk mengembangkan *soft skills*, serupa dengan proses pengembangan *hard skills*

Seiring berkembang satu kemampuan, akan mempengaruhi perkembangan kemampuan lainnya.



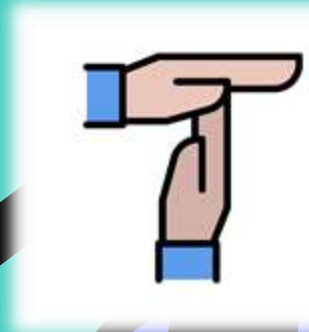
LISTENING



**PERSPECTIVE
TAKING**



**EMOTION
REGULATION**



**MEMBERI
JEDA**



SPEAKING



LEADERSHIP



AWARENESS



FOCUS



**CRITICAL
THINKING**



COMMUNICATION



**KRITIK VS
MASUKAN**

SKILL (keterampilan)

Akan menurun secara otomatis, ketika fisik maupun psikis mengalami kelelahan (hard & soft skill)

Berdasarkan penelitian psikologi, sebuah Keterampilan lunak (*soft skill*), akan menurun drastis ketika stamina tubuh menurun.

Contohnya, ketika seseorang merasa lapar, merasa capai, akan cenderung memilih tindakan untuk lebih mudah marah, karena keterampilan (*skill*) dalam meregulasi emosi/perasaan menjadi jauh menurun

Untuk itu sangat diperlukan untuk berlatih meningkatkan stamina tubuh, seperti berolahraga, dan menjaga kesehatan.

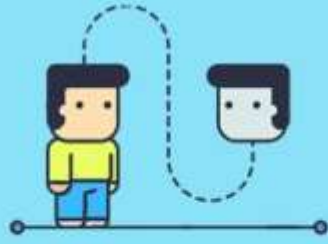




AWARENESS

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)

SELF AWARENESS

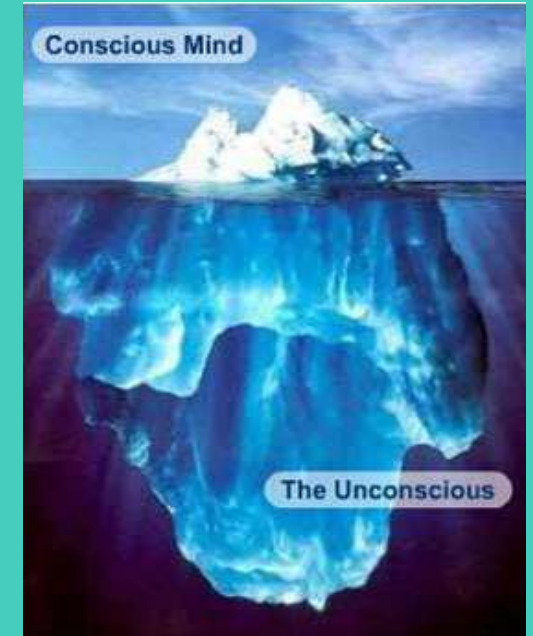


Dalam dunia psikologi, mengenali diri merupakan hal yang sangat penting. Kerena menjadi dasar dalam berhubungan/bersosialisasi dengan orang lain serta pembentukan TIM.

Mengenali diri bukan hal yang mudah, karena sebagian besar kesadaran terletak di alam bawah sadar.

Dengan mengenali Diri, kita dapat bernegosiasi dengan “EGO” diri sebelum bernegosiasi dengan “EGO” orang lain

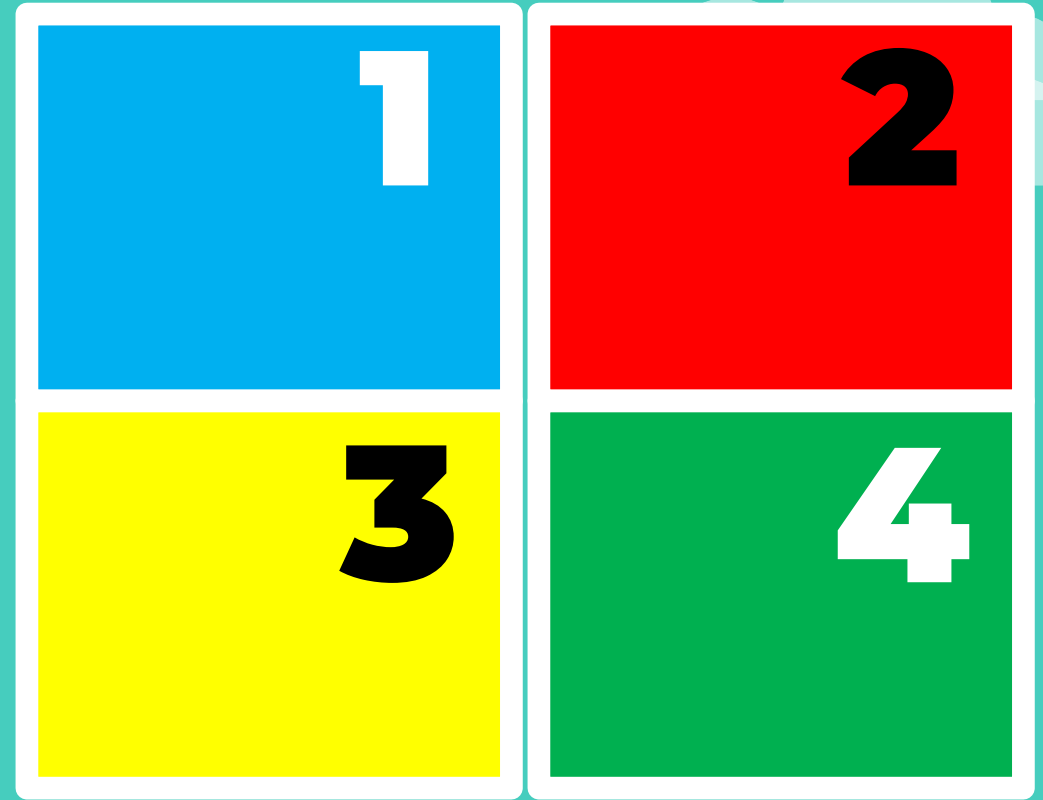
Mengenali diri juga membuat diri menjadi bisa melakukan Refleksi apa yang bisa diperbaiki atau ditingkatkan dari diri





**Salah satu cara yang dapat digunakan
untuk mengenali Diri yaitu
JOHARI WINDOW**

Johari Window diperkenalkan oleh Joseph Luft dan Harrison Ingham pada tahun 1955. Jendela Johari terdiri dari sebuah persegi yang terbagi menjadi empat kuadran, yaitu Open, Blind, Hidden, dan Unknown



Johari Window

**SAYA TAHU SAYA TIDAK
TAHU**

**ORANG
LAIN
TAHU**

1

**OPEN /
TERBUKA**

2

**BLIND /
BUTA**

**ORANG
LAIN
TIDAK
TAHU**

3

**HIDDEN /
TERSEMBUNYI**

4

MYSTERY

	Aku tahu	Aku tidak tahu
Teman tahu	<ul style="list-style-type: none"> • Berisi hal-hal tentang diriku yang aku ketahui dan temanku ketahui. • Misalnya orang lain mengetahui nama saya, tempat tinggal saya, warna kesukaan saya, makanan yang saya sukai, dan lainnya <p style="text-align: center;">I</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berisi hal-hal tentang diriku yang aku tidak ketahui tetapi temanku mengetahui. • Misalnya ketika orang lain menyatakan diri saya sebagai orang yang keras kepala dan saya tidak menyadarinya <p style="text-align: center;">II</p>
	Teman tidak tahu	<ul style="list-style-type: none"> • Berisi hal-hal tentang diriku yang aku ketahui tetapi temanku tidak mengetahuinya (biasanya bersifat rahasia). • Misalnya saya seorang yang suka disuapin kalau makan dan tidak bilang kepada orang lain bahwa saya adalah seorang yang suka disuapin kalau makan. <p style="text-align: center;">III</p>

DEPAN

1

- **Percaya diri** 
- **Banyak berkata-kata** 
- **Kreatif** 
- **Semangat** 

3

- **Banyak berkata-kata**
- **Kreatif**

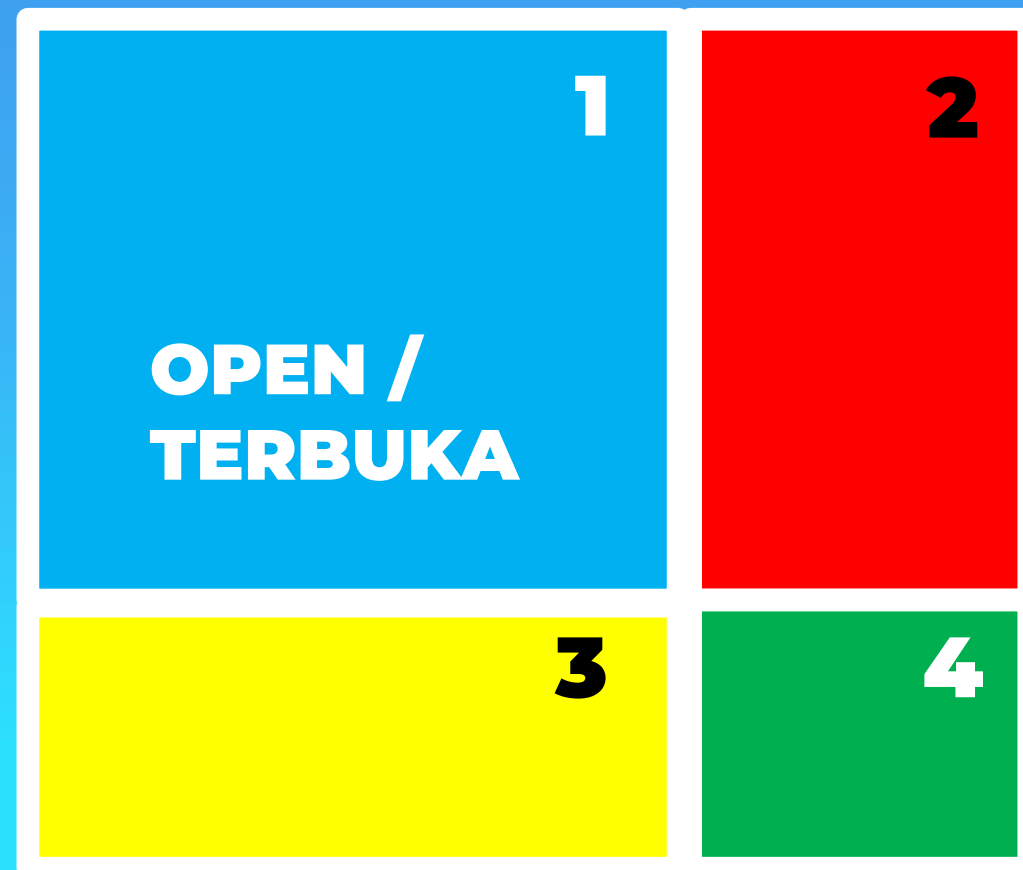
BELAKANG

2

- **Semangat** 
- **Percaya diri** 
- **Berani** 
- **Bersahabat** 
- **Pendiam** 

4

GARIS YANG MEMBAGI AREA TERSEBUT DAPAT BERGESER, SEHINGGA MEMBUAT 1 AREA MEMBESAR & AREA LAIN MENGECIL



JENDELA YANG KURANG BAIK BAGI DIRI, DI DALAM TIM, MAUPUN dengan ORANG DI SEKITARKU



- **SULIT MEMAHAMI DIRI**
- **SULIT MEMAHAMI ORANG LAIN**
- **MERASA TIDAK PERNAH DIPAHAMI ORANG LAIN**

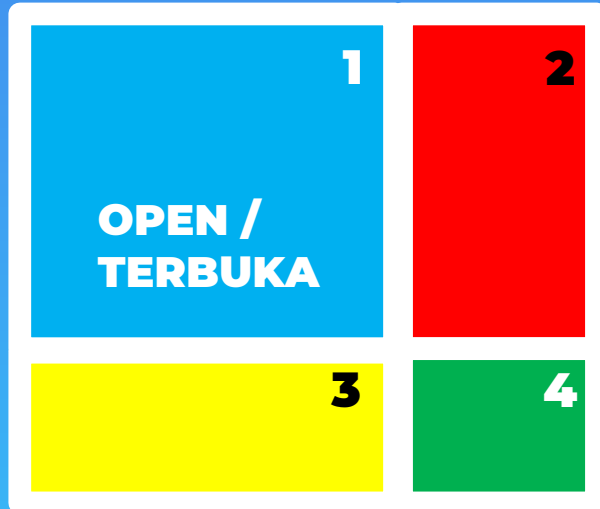
TERKAIT RELASI & TIM:

- **RELASI MENJADI RENGANG**
- **EFEKTIFITAS KINERJA TIM MENURUN**

“Banyak yang tidak aku ketahui mengenai diriku sendiri”

Biasa terjadi pada relasi yang baru, atau anggota baru dalam sebuah tim

JENDELA YANG BAIK BAGI DIRI SERTA BAGI TIM dan ORANG DISEKITARKU



TERKAIT RELASI & TIM:

- **Setiap orang merasa nyaman menjadi diri sendiri dan emnjadi yang terbaik bagi kelompok**
- **Memunculkan rasa nyaman dan aman**
- **Saling mengenal, memberi & menerima, pemahaman, tumbuh rasa percaya**

**“Aku semakin mengenal diriku
secara lebih mendalam”**

EGO & DIRI

[KEMBALI KE](#)
[DAFTAR ISI](#)



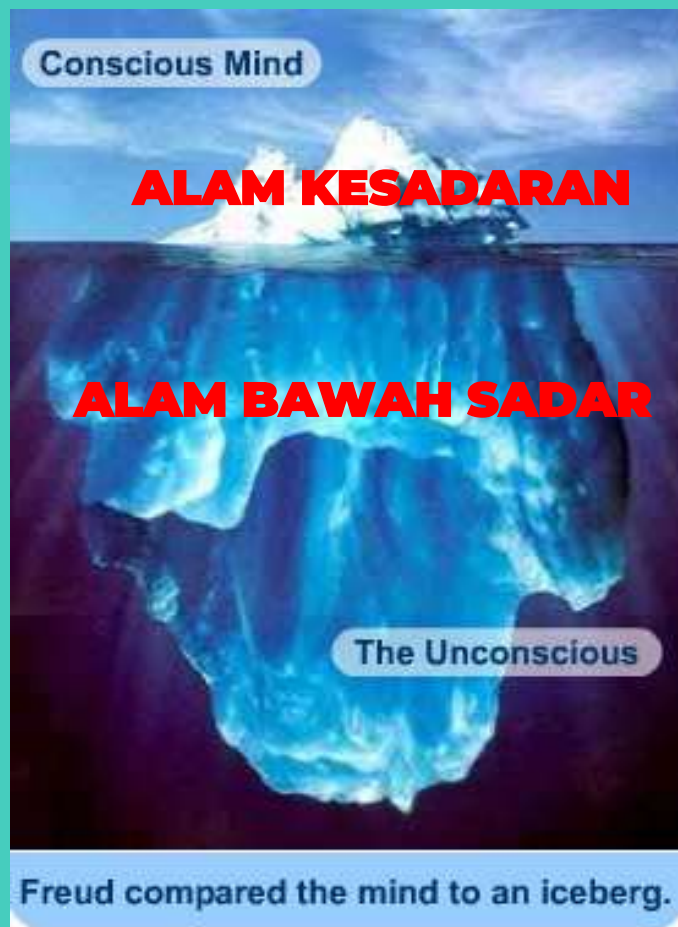
EGO

MERUPAKAN HAL YANG PENTING

Namun jangan lupa untuk bernegosiasi dengan EGO diri

**Pahami bahwa
semua orang Egois**

**"Siapa yang anda cari
ketika melihat foto bersama
dengan anda?"**



SELF-AWARENESS

Semakin anda memahami diri semakin memudahkan anda untuk bernegosiasi dengan ego diri

SERINGKALI KITA BERTINDAK ATAS KETIDAKSADARAN

Untuk memahami diri, di slide berikutnya terdapat sebuah gambaran skema sederhana, fungsi psikologis di dalam diri manusia

Dari skema tersebut terdapat 2 hal yang penting yaitu hal yang dapat dikontrol dan hal yang tidak dapat dikontrol oleh diri

Kotak berwarna ungu

Merupakan hal-hal yang sangat sulit bahkan tidak dapat dikontrol oleh diri

Kotak berwarna kuning

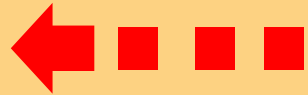
Merupakan hal-hal yang lebih dapat dikontrol dengan cara melakukan refleksi ke dalam diri

ALAM BAWAH SADAR

Tidak semua hal
Bisa diubah

KESADARAN

**Kebiasaan
(Habits)**



**Rutinitas
(Routine)**



**Perilaku
(Behaviour)**

Perilaku sama
yang berulang-ulang

Respon yang
berbeda-beda

**Reaksi
(Reaction)**

**TINDAKAN
(ACTION)**

**Respon
(Response)**

PIKIRAN

PERASAAN

**Dan
Lain-lain**

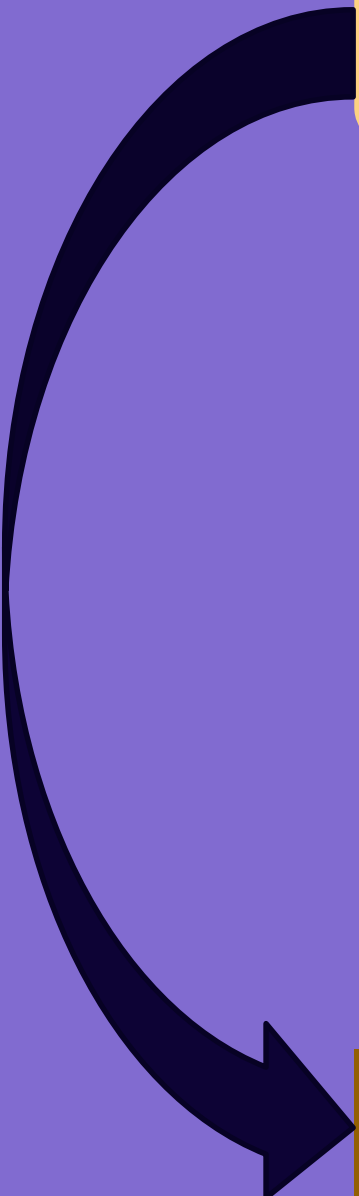
**Kebiasaan
Rutinitas
Perilaku**

**Pengetahuan
Ketrampilan
Pengalaman**

**Kecerdasan
Emosi
Mood**

**Genetik
Lingkungan
Masa Lalu**

STIMULUS



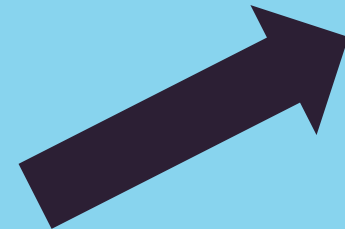
**Kecerdasan
Mood
EMosi**



**HAL YANG HAMPIR TIDAK BISA
DIKONTROL / DIKENDALIKAN
OLEH DIRI**

**Mebutuhkan bantuan ahli
untuk dapat melihatnya**

**Genetik
Lingkungan
Masa Lalu**



**Terkadang membutuhkan
bantuan obat-obatan untuk
mengontrolnya**

STIMULUS

- **Sesuatu yang menggerakkan atau mendorong seseorang untuk bertindak**
- **Kejadian dalam sebuah lingkungan yang memberikan pengaruh untuk bertindak**

Department of psychological & Brain Science, University of Iowa

Semua hal yang ditangkap panca Indera dan membuat individu untuk bertindak

Kecerdasan (intelligence)



Brain



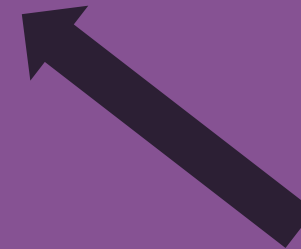
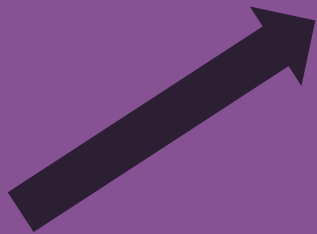
**Brain
system**



Neurotrasnmitter



Nerve

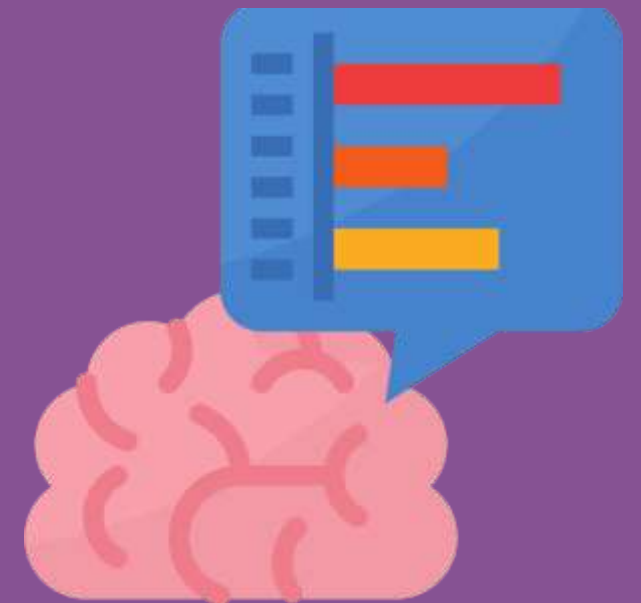


PAHAMI KECERDASANMU (IQ)

Tinggi, sedang, rendah di bagian apa?

DALAM PSIKOLOGI ADA TES KOGNITIF (IQ):

- 1. IST**
- 2. TIKI**
- 3. SPM**
- 4. CPM**
- 5. WAIS**
- 6. dll**



ENDOKRIN & HORMON (endocrine & hormone)

Pembuat perantara kimiawi tubuh (HORMON)

Mensekresi hormon langsung ke darah

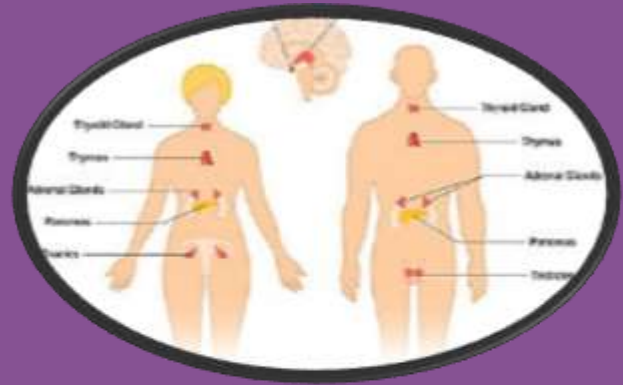
**Menetap di darah bisa dalam hitungan menit,
jam, hari, bulan, tahun**

EMOTION

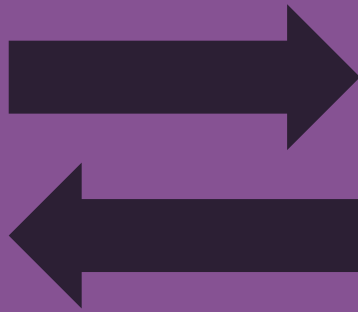
MOOD



Brain



Endocrine & Hormone



EMOSI

- **Durasi pendek (detik-menit)**
- **Cenderung terlihat dalam ekspresi non verbal**
- **Sangat sulit diregulasi oleh diri**
- **Memiliki banyak identifikasi**

MOOD

- **Durasi panjang (menit-jam-hari)**
- **Tidak terlihat dalam ekspresi**
- **Hampir tidak dapat di regulasi oleh diri**
- **Hanya ada 2 identifikasi:**
 - **Mood Baik**
 - **Mood Jelek**

Karena Emosi & Mood sangat terkait dengan hormon dan mempengaruhi perasaan

***Salah satu hal yang bisa dilakukan:**

Sesaat setelah bangun pagi dengarkan musik-musik yang menyenangkan, baca berita yang menyenangkan, tonton acara yang membuatmu tertawa

Karena hormon paling banyak dikeluarkan sesaat setelah bangun tidur di pagi hari



Lingkungan & Masa Lalu

Lingkungan:

Budaya, Norma sosial, Keluarga, Moralitas, lingkungan kerja sebelumnya, tongkrongan

Masa Lalu :

Pengalaman yang disadari ataupun tidak disadari

PENGALAMAN

Experience

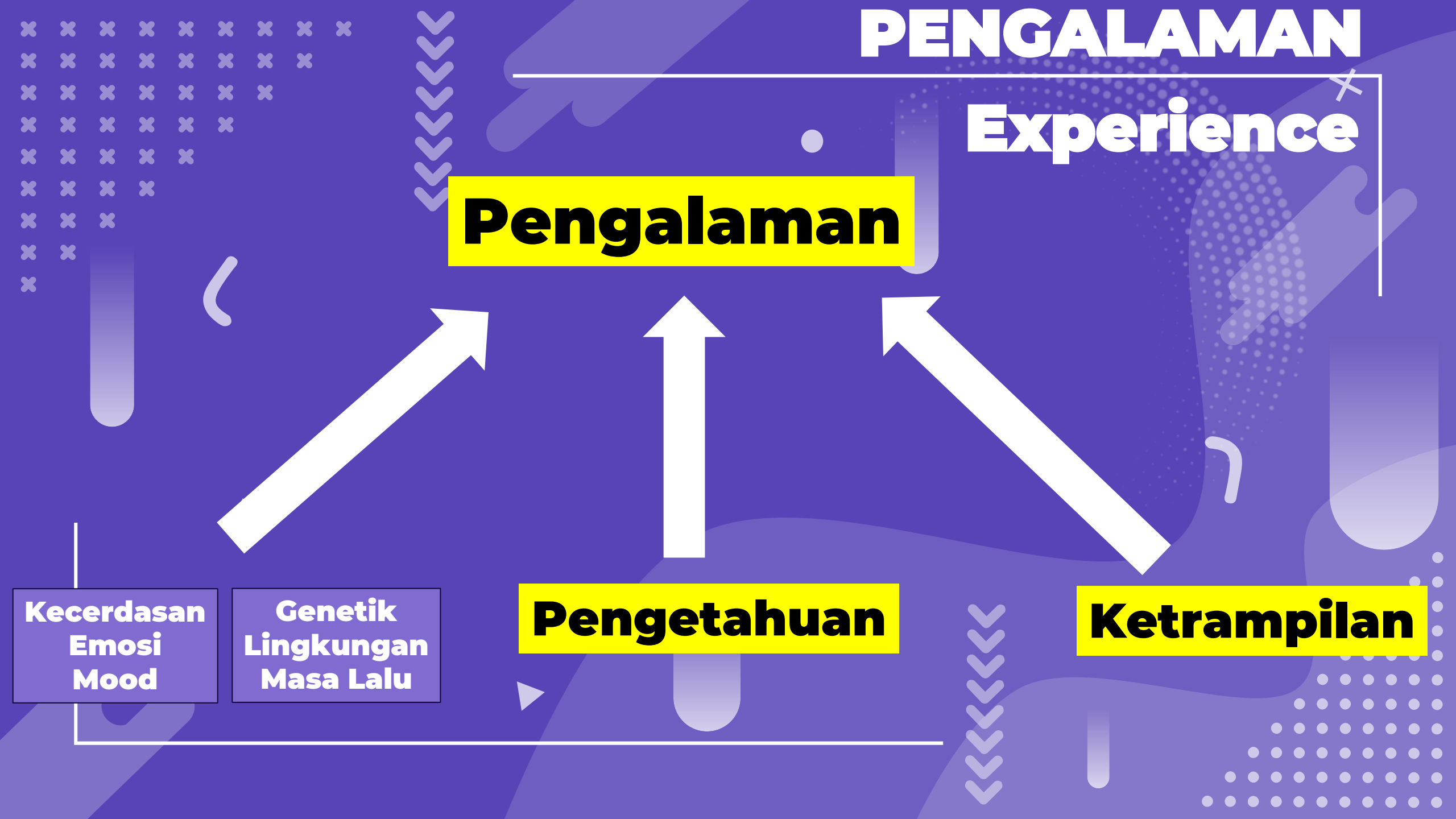
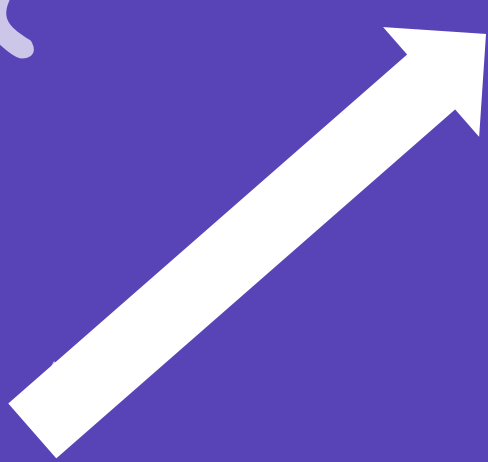
Pengalaman

Pengetahuan

Ketrampilan

**Kecerdasan
Emosi
Mood**

**Genetik
Lingkungan
Masa Lalu**



PERASAAN

Kondisi Mental yang muncul atas reaksi dari emosi , mood, genetik, kecerdasan, lingkungan, masa lalu dan dipengaruhi pikiran

EMOSI

- **Kondisi fisik yang muncul atas reaksi dari stimulus**
- **Lebih sulit untuk disadari, biasanya butuh bantuan psikolog untuk menemukannya**
- **Lebih sulit untuk dirasakan dan diungkapkan**
- **Sulit untuk diregulasi**

PERASAAN

- **Kondisi Mental yang muncul atas reaksi dari emosi dan hal lainnya**
- **Lebih mudah untuk disadari, namun banyak orang juga berusaha menyembunyikan perasaan, hingga dia sendiri tidak menyadari perasaannya**
- **Lebih mudah untuk dirasakan dan diungkapkan**
- **Lebih dapat diregulasi**

PIKIRAN (THOUGHT)

Kondisi Mental yang muncul atas reaksi dari Pengetahuan, ketrampilan, kecerdasan, emosi, pengalaman, lingkungan, masa lalu dan dipengaruhi emosi

TINDAKAN (ACTION)

**Hal yang dilakukan ataupun
tidak dilakukan akibat dari
munculnya pikiran &
perasaan**

DIAM



**Bentuk dari
tindakan**

REAKSI & RESPON

**Reaksi
(Reaction)**

Tindakan yang terjadi di alam bawah sadar (tidak kita sadari)

**Respon
(Response)**

Tindakan yang terjadi di alam kesadaran (kita sadari)

KEBIASAAN (Habits)

- **Kebanyakan dilakukan secara tidak sadar**
- **Merasa nyaman jika melakukannya**
- **Merasa tidak nyaman jika tidak melakukannya**
- **Bisa diubah namun LEBIH sulit daripada merubah Perilaku & Rutinitas**

RUTINITAS (ROUTINE)

Perilaku (Behaviour)

- **Dilakukan secara sadar**
- **Merasa tidak nyaman ketika akan melakukannya**
- **Bisa diubah namun cukup sulit**

***TIDAK SEMUA RUTINITAS BISA
DIUBAH MENJADI KEBIASAAN**

**Dengan mulai berusaha
menyadari kebiasaan dan
perilaku yang dimiliki
merupakan langkah awal
untuk menyadari diri dan
berubah ke arah yang
diharapkan**

**KEBIASAAN
(Habits)**

**RUTINITAS
(ROUTINE)**

**BERIKAN CONTOH
KEBIASAAN DAN
RUTINITAS DARI DIRI
ANDA**



JEDA

[KEMBALI KE](#)
[DAFTAR ISI](#)

Bagaimana jika perasaan kesal muncul?

Perasaan kesal muncul dari emosi yang berada di alam bawah sadar kita

Karena sebuah kebiasaan terkadang anda tidak bisa mengontrol perasaan yang muncul

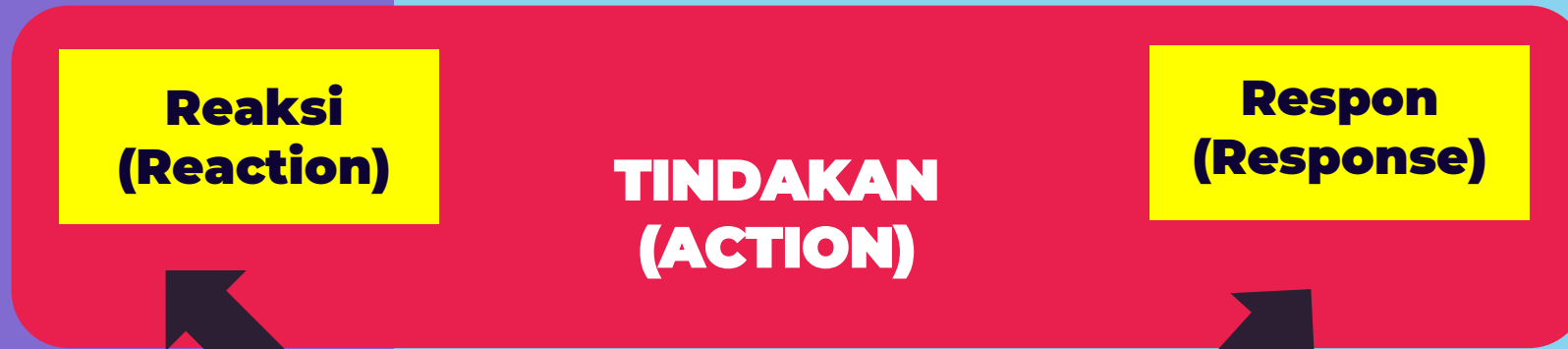
Sadari perasaan itu, kemudian:

BERIKAN JEDA



ALAM BAWAH SADAR

KESADARAN



JEDA

**PIKIRAN
PERASAAN**



STIMULUS

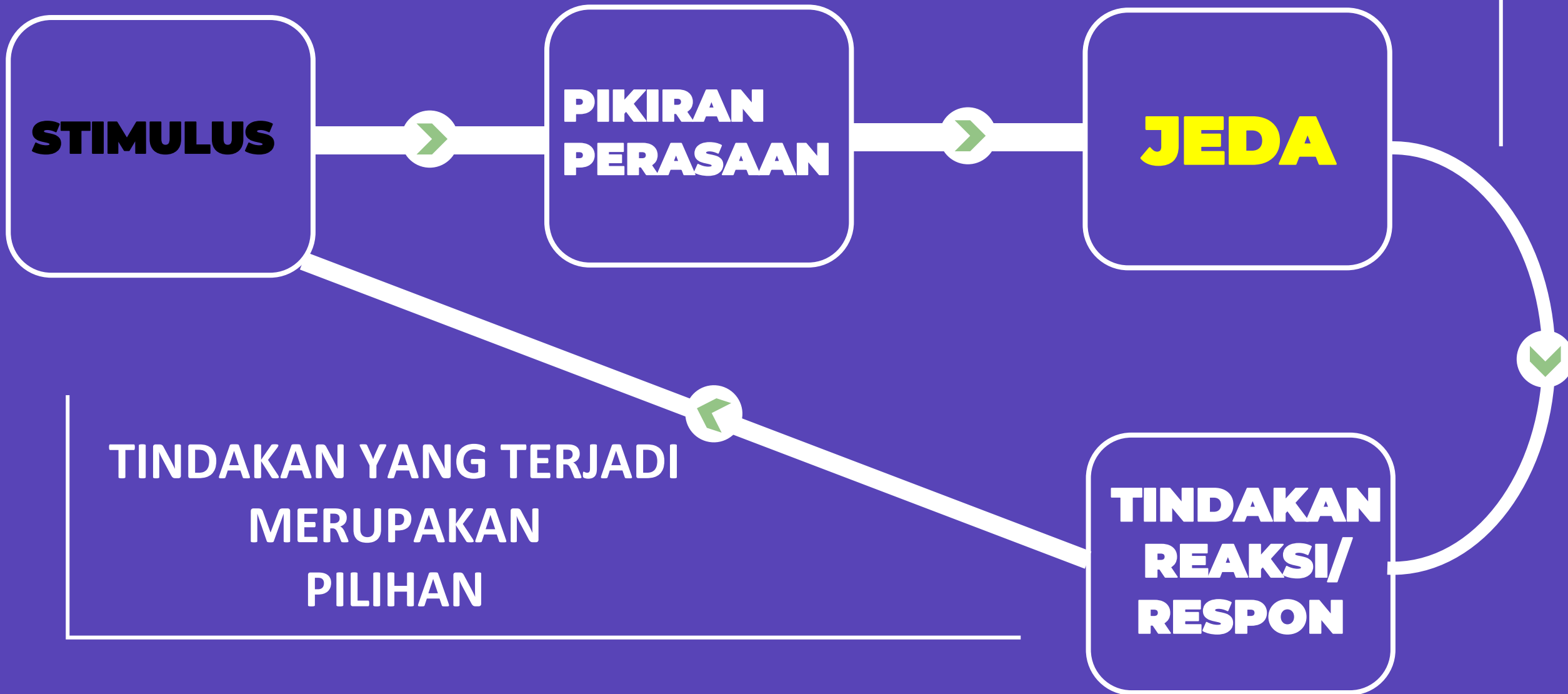


HEWAN



TINDAKAN YANG TERJADI TANPA PILIHAN

MANUSIA



APA YANG PERLU DILAKUKAN SAAT MEMBERI JEDA?

1. BERI WAKTU TENANG

2. LIHAT KONSEKUENSI DARI PILIHAN (pilihan yang timbul akibat pilihan sebelumnya)

3. PILIHLAH YANG MENURUTMU TIDAK MENYESAL AKAN KONSEKUENSINYA

4. APAPUN PILIHANMU JADIKAN PENGALAMAN

5. LAKUKAN KATARSIS

(melampiaskan emosi tidak pada subjek yang dituju, namun kepada hal lain yang tidak menyakiti makhluk hidup dan diri, serta tidak merugikan orang lain dan diri sendiri)

STIMULUS



**Pahami apapun perasaan yang muncul
(misal kesal)**



**JEDA (lakukan regulasi)
-merupakan skill-**



**Tidak menyesali konsekuensi
tindakan yang dipilih**

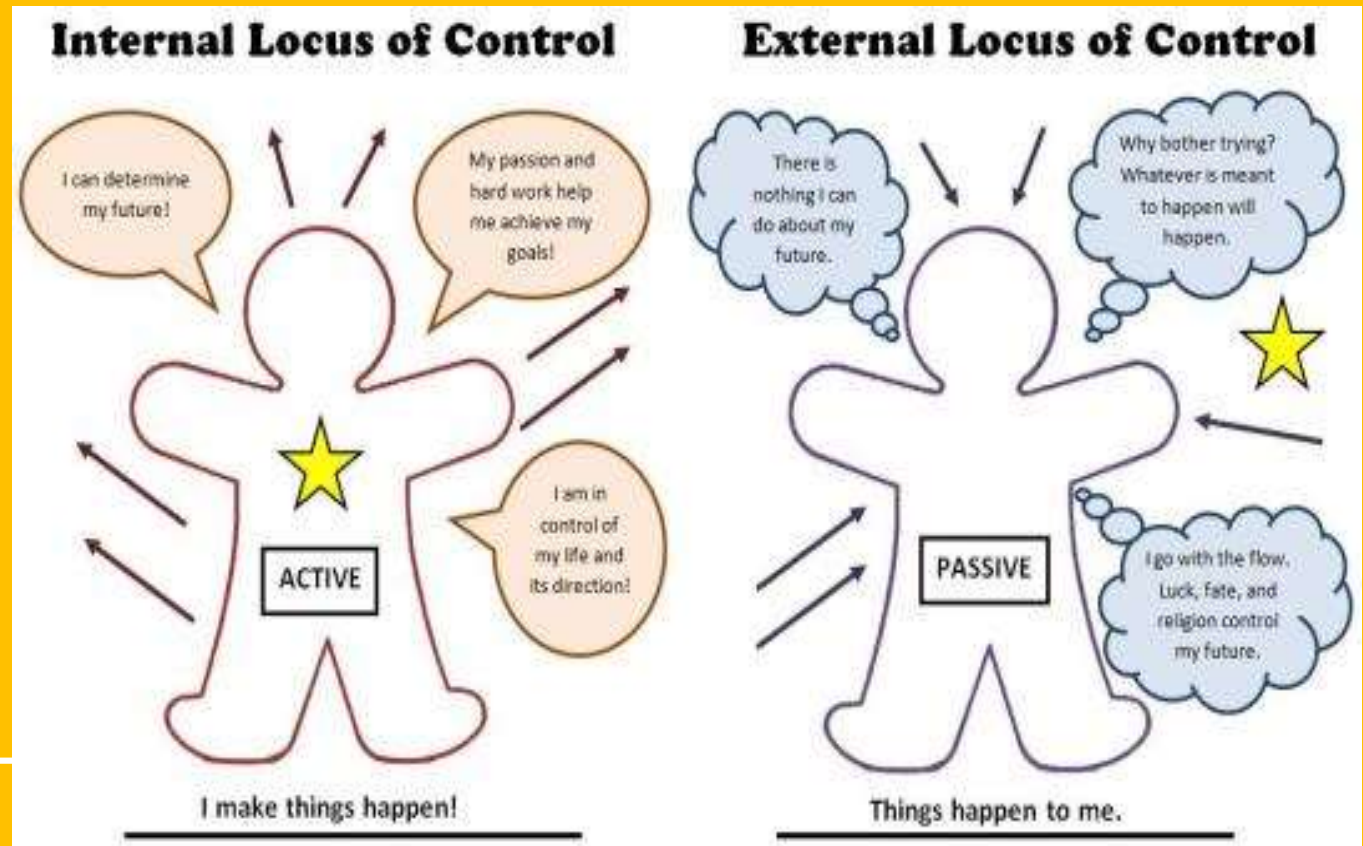
INTERNAL & EXTERNAL LOCUS OF CONTROL

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)

LOCUS OF CONTROL

Julian B. Rotter

Locus of Control merupakan salah satu variabel kepribadian yang didefinisikan sebagai keyakinan individu terhadap mampu tidaknya mengontrol nasib sendiri (Rotter, 1966)



Locus of Control dibagi menjadi 2 dimensi:

Intenal Locus Of Control

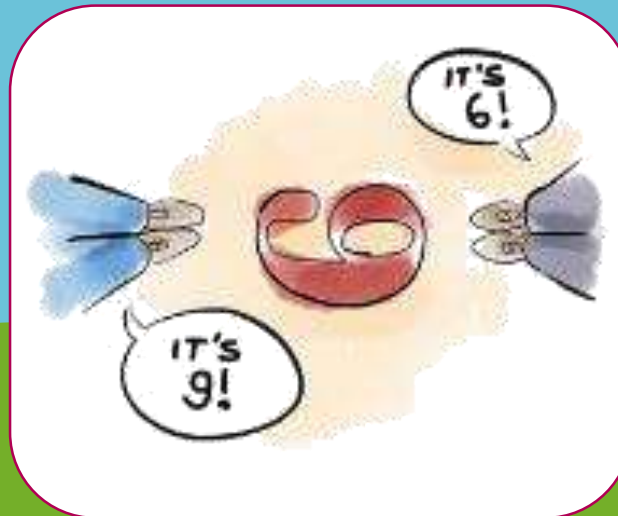
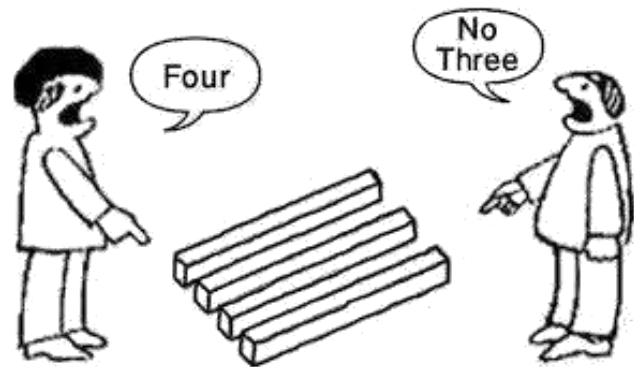
- **Individu yang memiliki keyakinan jika dirinya bekerja keras maka akan berhasil, sedangkan orang yang gagal merupakan hasil dari kurangnya kemampuan dan motivasi**
- **Individu berharap pada keahlian dirinya dibanding situasi yang menguntungkan, serta percaya bahwa perilaku diri berperan pada dunia di sekitarnya.**

External Locus Of Control

- **Individu yang memiliki keyakinan bahwa takdir, kesempatan, keberuntungan, perilaku orang lain dan kekuatan diluar kendali mereka menentukan yang terjadi terhadap dirinya.**
- **Individu berharap pada orang lain dan menggantungkan pada situasi yang menguntungkan. (Kreitner & Kinicki,2003)**

Dimana kita akan berfokus? kepada *Intenal Locus Of Control* atau *External Locus Of Control*?

PERSPECTIVE TAKING



[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)

- **Kemampuan untuk mencoba melihat dari sudut pandang orang lain & menerima perbedaan**
- **Kita sering memahami seseorang berdasarkan pola pikir & kepribadian kita, sehingga sering menimbulkan kesalah pahaman & konflik**
- **Yang perlu kita lakukan adalah memahami orang lain & juga diri sendiri.**
- **Penting untuk berusaha memahami kepribadian-kepribadian lain (tidak hanya miliknya), agar dapat menyesuaikan gaya komunikasi sesuai dengan tipe orang yang diajak berbicara**

PERSONALITY PLUS



[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)

SANGUINIS

THE FUN WAY

FOKUSNYA BICARA

MELANKOLIS

THE RIGHT WAY

**FOKUSNYA
KESEMPURNAAN**

KOLERIS

MY WAY

FOKUSNYA KERJA

PLEGMATIS

THE EASY WAY

**FOKUSNYA MENCARI CARA
TERMUDAH**

emosional
dan
demonstratif

suka bicara

hidup di
masa
sekarang

antusias dan
ekspresif

kelebihan sanguinis

senang
kumpul

pemaaf

menyenankan

tulus dan
kekanak-
kanakkan

ceria dan
penuh rasa
ingin tahu

inisiatif

spontan

mudah
berubah

senang dipuji,
ingin
diperhatikan

mudah
berteman



Penyesuaian Sanguinis



suara keras

membesarkan
kejadian

dikendalikan
keadaan

susah diam

suka menyela

mudah ikut-
ikutan

mengulangi
cerita yang
sama

egoistis

sering berdalih

susah tepat
waktu

sering minta
persetujuan

mudah
berubah

mendominasi
percakapan

susah
mendengarkan

dinamis dan aktif

senang memimpin

senang membuat keputusan

memerlukan perubahan

Punya visi kedepan

kelebihan korelis

harus mengoreksi kesalahan

tidak perlu teman



berkemauan keras

membuat dan menentukan tujuan

berani menghadapi tantangan

terdorong oleh tantangan

selalu ingin lebih baik

mendelegasikan pekerjaan

fokusnya produktivitas

cenderung
memperalat
orang lain

tergesa-gesa
dalam
membuat
keputusan

sulit mengaku
salah dan
meminta maaf

Penyesuaian Koleris

terlalu kaku

susah santai

suka
kontroversi

tidak suka
bertelete-tele

memanipulasi
dan
menuntut

tidak sabar
dan cepat
marah

senang
memerintah

workaholic



sudah mulai
pasti selesai

analitis
mendalam

memperhatikan
orang lain

idealis

sensitif

kelebihan melankolis

mencari solusi
kreatif dari
masalah

artistik, kreatif,
musikal

mau
mengorbankan
diri

perfeksionis

detil, tekun,
tertib dan
teratur

penuh pikiran

pendengar,
setia,
mengabdikan

menghindari
perhatian

berteman
dengan hati-
hati



Penyesuaian Melankolis



menginaat yang negatif

melihat masalah dari sisi negatif

memerlukan persetujuan

pendendam

sulit puas

menekankan pada proses

sensitif terhadap kritik

mudah tertekan

tukang kritik

terlalu banyak membuat plan

sulit bersosialisasi

standar terlalu tinggi

sulit mengungkapkan perasaan

hidup berdasarkan definisi

mudah bergaul dan santai

berusaha menemukan cara termudah

Rukun dan ramai

tenang dan teguh

kelebihan plegmatis

berbelaskasih dan peduli

sabar, seimbang

senang melihat dan mengawasi

pendengar yang baik

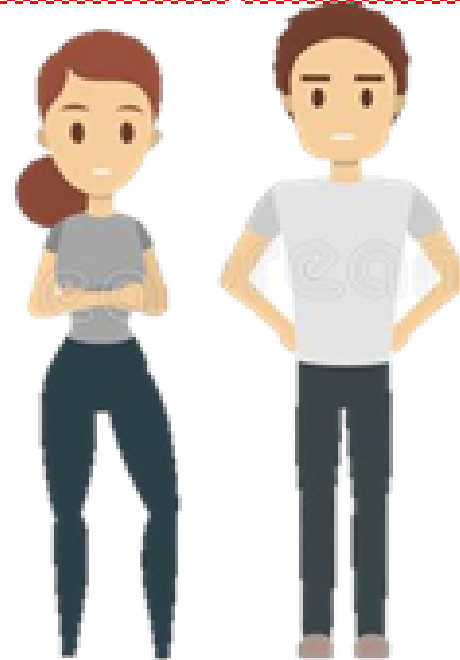
tidak suka menyinggung

simpatik dan baik hati

baik dibawah tekanan

penengah yang baik

menyenangkan



takut dan
khawatir

kurang
antusias

pemalu dan
pendiam

Penyesuaian Plegmatis

tidak senang
didesak

kurang
berorientasi
pada tujuan

suka
menunda-
nunda

sulit bergerak

humor kering

kurang
motivasi diri

tidak suka
terlibat



HARMONY IN DIVERSITY 1



[KEMBALI KE DAFTAR ISI](#)

Sejak Lahir tidak ada satupun makhluk hidup yang seragam, secara fisik, pikiran, kepribadian ataupun secara psikologis.



Keberagaman merupakan hal yang abadi, jika kita berfokus pada hal tersebut dan selalu berharap agar orang lain sama dengan diri kita, berarti saat itu kita melakukan *Extenal locus of Control*, hal tersebut tidak akan pernah tercapai.



KOMUNIKASI

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)

Secara sederhana proses komunikasi di bagi menjadi 2 hal utama yaitu Menerima informasi dan menyampaikan informasi

Proses menerima informasi termasuk didalamnya: mendengarkan, melihat, membaca

Proses menyampaikan informasi termasuk didalamnya: berbicara, tulisan & gambar



**MENDENGARKAN
(Menerima informasi)**



**BERBICARA
(Menyampaikan informasi)**

Kemampuan mendengar adalah hal yang biasanya terlupakan dalam berlatih kemampuan komunikasi, padahal mendengar adalah syarat utama dalam berkomunikasi.





Perspective Taking

(Menerima Informasi)



Parafrasekan



Kurangi Stigma



Catat "ingat"



Regulasi Emosi



Jangan Menyela



Pahami

MENERIMA INFORMASI

(Mendengar, membaca, menonton)

1. PERSPECTIVE TAKING

Kemampuan untuk melihat dari sudut pandang orang lain & menerima perbedaan

2. KURANGI STIGMA /JUDGMENT

Otak kita cenderung untuk memberikan penilaian terlebih dahulu terhadap lawan bicara ataupun terhadap suatu hal yang berbeda dengan pandangan kita, ketika penilaian negatif, diri cenderung tidak menyimak dan berkuat pada pikirannya sendiri, untuk itu perlu melatih diri untuk tidak memberikan stigma diawal, dengan bernegosiasi dengan ego dan perspective taking

3. REGULASI EMOSI/PERASAAN

- a. Memahami perasaan yang muncul dalam diri**
- b. Tahu cara menyalurkan yang tepat (Katarsis)**
- c. Ingat kita memiliki “Jeda”**

4. JANGAN MENYELA

Biarkan si pembicara menyelesaikan pembicaraan, ketika disela, pembicara cenderung tidak mendengarkan anda, namun mendengarkan suara di pikirannya sendiri (EGO)

5. PAHAMI

Tangkap inti permasalahan, perbanyak pengalaman, butuh pengetahuan dan pengalaman yang luas, perbanyak pengetahuan dan pengalaman anda

6. CATAT HAL PENTING

Catat hal penting, karena kita tidak bisa selalu mengingat detail-detail kecil

Seperti saat workshop, anda diminta untuk menggambar sebuah sepeda, diri mengira akan dengan mudah mengingat bentuk kerangka sepeda, namun saat dilakukan, banyak hal detail yang terlewat.

7. PARAFRASEKAN

Setelah pembicara menyelesaikan pembicaraan, coba sampaikan pendapat pembicara dari sudut pandang yang anda tangkap, namun ke pokok inti masalah, dan tanyakan apakah benar?

•Parafrase merupakan bentuk kemampuan untuk menangkap sebuah pesan. Parafrase yaitu menyatakan kembali kata-kata atau pikiran-pikiran pokok pembicara. Dalam parafrase pendengar menyatakan ide pokok pembicara dengan kata-kata sendiri, TIDAK sekedar menirukan kata-kata yang diucapkan pembicara.

•Pendengar sebaiknya menggunakan pilihan kata yang tepat sehingga membantu menenkankan kata atau kebutuhan penting yang diungkapkan pembicara.

BERBICARA (Menyampaikan Informasi)



**Perspective
Taking**



Berlatih



**Kurangi
Stigma**



Evaluasi



**Regulasi
Emosi**



**Meminta
memParafrasekan**



**Jelas &
Terstruktur**



**Gunakan
Berbagai Media**

MENYAMPAIKAN INFORMASI

(Berbicara, tulisan, gambar)

1. PERSPECTIVE TAKING

Kemampuan untuk melihat dari sudut pandang orang lain & menerima perbedaan

2. KURANGI STIGMA /JUDGMENT

Ketika penilaian negative kepada lawan bicara, diri cenderung mudah kesal ketika lawan bicara tidak menangkap pesan yang disampaikan

3. REGULASI EMOSI/PERASAAN

- a. Memahami perasaan yang muncul dalam diri**
- b. Tahu cara menyalurkan yang tepat (Katarsis)**
- c. Ingat kita memiliki “Jeda”**

4. MEMINTA MEMPARAFRASEKAN

**Selesai berbicara, tanyakan kepada lawan bicara, apa maksud infomu tadi?
Untuk mengecek apakah lawan bicara memahamimu?**

5. STRUKTURKAN KALIMAT DENGAN JELAS

**Pesan yang tidak tertangkap bisa saja disebabkan oleh struktur kalimat yang kurang jelas dari si pembicara
Oleh karena itu perlu berlatih menyampaikan pesan dengan jelas dan terstruktur**

6. GUNAKAN BERBAGAI MEDIA

Semakin banyak media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, semakin membuat kemungkinan pesan tersampaikan menjadi lebih besar, karena seperti teori baru dari *vark, seseorang akan lebih mudah menangkap dan menyimpan informasi melalui lebih dari 1 media (visual, auditori, read/write, kinesthetic)

7. EVALUASI DIRI

Jika pesan tidak tersampaikan, sebelum menyalahkan hal diluar diri (external locus of control), akan lebih baik jika melakukan evaluasi, apa penyebab pesan tidak tersampaikan? Apakah karena belum melihat tipe orang tersebut(perspective taking), kurang terstruktur, belum menggunakan berbagai media, dan lain hal

8. BERLATIH

Kemampuan menyampaikan pesan merupakan sebuah keterampilan (skill), oleh karena itu membutuhkan waktu dan pengalaman, serta latihan berkali-kali, agar dapat menyampaikan pesan dengan baik.



bakti  BCA

KOMUNIKASI ASERTIF

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)

KOMUNIKASI ASERTIF

1. SAMPAIKAN INFORMASI TERSEBUT

Komunikasi adalah peyampaian dan penerimaan pesan, oleh sebab itu sangat penting untuk menyampaikan informasi, jika informasi tidak disampaikan, fungsi komunikasi gagal.

2. Menyampaikan komunikasi asertif dengan Burger Analogy

Terdapat perbedaan besar antara memberi masukan (feedback), dengan memberikan kritikan (criticism)

Kritikan memungkinkan membuat lawan bicara untuk melakukan yang kita inginkan, namun akan menimbulkan luka

Dengan mengkritik, kita hanya akan membuat perubahan yang sementara dan seringkali malah menimbulkan rasa benci”

(Dale Carnegie)

MASUKAN VS KRITIKAN

BURGER ANALOGY

[KEMBALI KE](#)
[DAFTAR ISI](#)

Mengubah kritikan menjadi masukan

1. DITUJUKAN UNTUK SIAPA?

- Jika ditujukan untuk melampiaskan emosi, tunda masukan anda
- Masukan bertujuan untuk kebaikan orang tersebut, dan untuk kebaikan tim
- Tapi ingat perubahan dalam diri seseorang butuh waktu lama, sangat sulit merubah seseorang, yang bisa berubah adalah diri anda sendiri.

2. GUNAKAN BURGER ANALOGY



**HAL POSITIF
DARI LAWAN BICARA**

**MASUKAN
(dalam kalimat positif)**

**HAL POSITIF
DARI LAWAN BICARA
Dan TERIMA KASIH**

3. LAKUKAN KATARSIS

BURGER ANALOGY

1. HAL POSITIF DARI LAWAN BICARA

Senegatif-negatifnya seseorang, akan selalu memiliki sisi positif, sampaikan sisi positif tersebut

- meski terkadang berat -

Lakukan dengan ketulusan, orang akan tahu antara dibuat-buat atau benar-benar tulus

2. MASUKAN

- **Hindari kata kotor, permusuhan, yang membuat lawan bicara tersulut emosinya**
- **Cari kata pengganti untuk mengubah kata/kalimat negatif menjadi positif :**
 - **Sering terlambat → datang tepat waktu**
 - **Keringat bau → ketika menggunakan parfum**
 - **Lambat → melakukan persiapan agar bisa bekerja cepat**
- **Jangan menggunakan kata sambung negatif, seperti: TAPI, NAMUN, SEANDAINYA, Mungkin**
- **Gunakan kata sambung positif, seperti: KETIKA, SAAT**

APA YANG DILAKUKAN KETIKA KITA DIKRITIK (DIBERI MASUKAN DENGAN KALIMAT NEGATIF)?

Meskipun menyakitkan, bersabar dengan memberi jeda dalam diri karena ketika kita menentangnya, kita malah meyakinkan dirinya untuk tetap dengan pendapatnya

Ubah kritikan negatifnya menjadi positif di pikiran Anda. Hal ini akan membuat Anda berkembang, serta bisa lebih menerima dan memaafkan

DIALOG, DISKUSI, DEBAT

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)





DIALOG

- **Tidak merasa paling benar**
- **Benegosiasi dengan Ego, minim konflik**
- **Perspective taking**
- **Tidak ada kesimpulan atau kesepakatan**



DISKUSI

- **Tidak merasa paling benar**
- **Benegosiasi dengan Ego, minim konflik**
- **Perspective taking**
- **Ada kesimpulan atau kesepakatan**



DEBAT

- **Merasa paling benar**
- **Mempertahankan Ego, mengarah ke konflik**
- **Tidak ada Perspective taking**
- **Tidak ada kesimpulan atau kesepakatan**

SAAT BERKOMUNIKASI, TENTUKAN ANDA AKAN?



Dialog?



Diskusi?



Debat?

KOMUNIKASI DI DALAM TIM

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)

8 HAL PENTING KOMUNIKASI DI DALAM TIM DENGAN TUJUAN WIN-WIN

- 1. Pahami bahwa apa yang dilihat, dirasakan, dipikirkan orang lain berbeda, belum tentu sama dengan diri anda**
- 2. Bernegosiasi dengan ego dengan belajar mendengarkan**
- 3. Tetap sampaikan pendapat anda secara asertif, karena itu fungsi KOMUNIKASI**
- 4. Kita membuat kesepakatan meskipun terkadang diri tidak begitu menyetujui kesepakatan tersebut.**
- 5. Namun jika kesepakatan sudah terjadi, keputusan sudah dibuat, apapun yang terjadi, salah benar, kalah menang, sudah menjadi tanggung jawab setiap orang dalam kelompoknya, bukan lagi si pembuat keputusan ataupun pemberi ide.**
- 6. Tim yang efektif terjadi ketika Perbedaan pendapat hanya terjadi saat berdiskusi, saat menjalankan keputusan sudah merupakan keputusan bersama dan semua anggota. Untuk itu penting dipilih ketua/pemimpin untuk memutuskan**
- 7. Pemimpin juga perlu melakukan perspective taking, sehingga bisa menerima berbagai masukan, ide, sudut pandang.**



PERSONAL BRANDING

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)



PERAN VS TOPENG



PERAN

- Menampilkan diri dalam rangka menghargai orang lain, karena berusaha melakukan “perspective taking”, belum tentu apa yang dilihat orang lain sama dengan yang kita lihat
- Menampilkan diri sesuai situasi dan kondisi tergantung kebutuhan orang lain

TOPENG

- Menampilkan diri agar dihargai, dipandang, dihormati, dilihat berbeda oleh orang lain.
- Menampilkan diri sesuai keinginan diri, kurang peduli situasi dan kondisi orang lain
- Lebih ke arah pemenuhan Ego diri, dan biasanya ada ketidaknyamanan di alam bawah sadar

**Bangunlah “Personal Branding” mu menggunakan
PERAN**

jangan menggunakan TOPENG

10 HAL PENTING DALAM MEMBANGUN PERSONAL BRANDING

- 1. Kenali diri (berefleksi dan melalui orang lain)**
- 2. Be Your Self & Mainkan peranmu, dengan tujuan menghargai dan berusaha memahami orang lain**
- 3. Apa visi, misi mu? (merancang visi misi akan dibahas esok hari)**
- 4. Perbanyak pengalamanmu**
- 5. Tonjolkan skill mu**
- 6. Lakukan dengan cara kreatif & Unik (akan dibahas esok hari)**
- 7. Perbanyak Relasimu**
- 8. Gunakan berbagai media yang ada**
- 9. Cari Informasi dan persiapkan konsekuensi atas pilihanmu**
- 10. Konsisten**



TEAM

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)

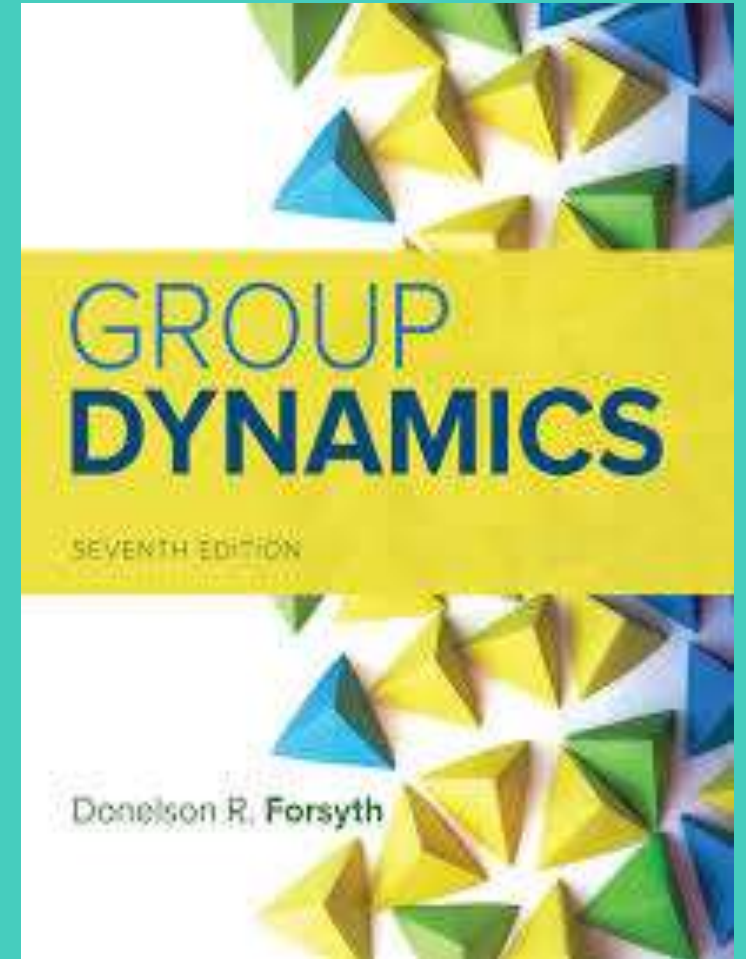
TEAM

Tim bukan sekedar orang yang berkumpul

TIM merupakan:

**Sekumpulan orang yang dapat berkerja sama
secara efektif**

4 KUNCI TIM yg EFEKTIF : IGoR TRUST



- 1. IDENTITY**
- 2. GOALS**
- 3. RESPONSIBILITY**
- 4. TRUST**

KEEMPAT BAGIAN ini saling mempengaruhi dan membentuk sebuah siklus

KEEMPAT BAGIAN ini harus dijaga kekuatannya, karena jika salah satunya mengalami gangguan akan mempengaruhi 3 bagian lainnya.

Tanpa Identity takkan terbentuk Goals

Tanpa Goals takkan terbentuk Responsibility

Tanpa Responsibility takkan terbentuk Trust



IDENTITY

KESAMAAN IDENTITAS SEBAGAI SATU TIM

- **Identitas ini harus selalu dijaga kekuatannya, karena jika mengalami gangguan akan mempengaruhi 3 bagian lainnya.**
- **Akan percuma jika meningkatkan 3 bagian lainnya tanpa disertai dengan meningkatkan bagian Identitas**
- **Secara sederhana Identitas dibagi menjadi 2 bagian: FORMAL & INFORMAL**

**Kedua hal ini saling berpengaruh:
Tanpa informal, kekuatan formal akan menurun
Tanpa formal, kekuatan informal akan menurun**

[**KEMBALI KE
DAFTAR ISI**](#)



INFORMAL



FORMAL



IDENTITY INFORMAL DALAM PEMBENTUKAN TIM



Hubungan tidak resmi yang muncul dengan sendirinya karena memiliki kesamaan

Contoh:

- 1. Memiliki selera musik yang sama**
- 2. Memiliki Hobi yang sama**
- 3. Sama-sama mengalami kesulitan**
- 4. Memiliki kesukaan yang sama**
- 5. Merasa satu pemikiran**
- 6. Perasaan senasib**





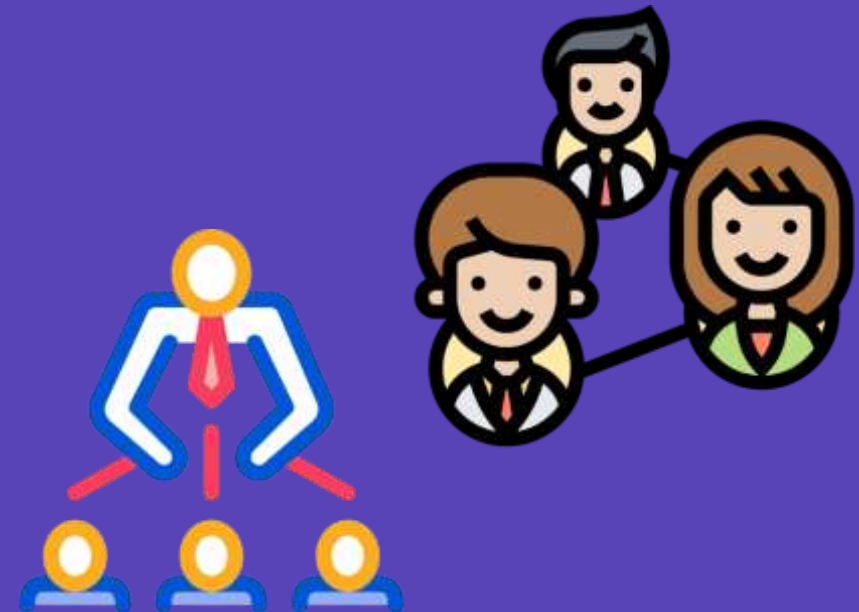
IDENTITY INFORMAL DALAM PENGELOLAAN TIM



Hubungan tidak resmi yang diberikan secara tulus dan positif sehingga dapat membuat anggota kelompok selalu merasa satu bagian

Contoh:

- 1. Relasi yang baik antara pemimpin dan anggota**
- 2. Relasi baik antara anggota sendiri (Di dalam maupun diluar tim)**



BEBERAPA CARA MENJAGA RELASI UNTUK MENGELOLA TIM



1. Menjalinkan empati dan hubungan interpersonal yang baik

- **Ada perhatian di sana yang bisa dilakukan setiap waktu, seperti bertegur sapa, menanyakan kabar**
- **Hal-hal kecil yang bisa dilakukan untuk menunjukkan perhatian dengan tulus (ucapan terima kasih, maaf, permisi dll)**
- **Belajar menyukai hal yang disukai orang yang akan dijalin relasinya (hal positif, tidak melanggar norma)**

2. Mencurahkan waktu

Secara tidak sadar waktu lebih berharga dari uang, karena waktu hal yang tak tergantikan

3. JOHARI WINDOW & BURGER ANALOGY



IDENTITY INFORMAL BERGABUNG MENJADI ANGGOTA BARU



Hubungan tidak resmi yang dijalin oleh anggota baru kepada rekan-rekan dalam kelompok barunya

Contoh:

- 1. Berkenalan secara personal**
- 2. Membuka diri**
- 3. Bertegur sapa diluar kegiatan atau jam kerja**
- 4. Mengobrol di luar kegiatan atau jam kerja**





IDENTITY FORMAL DALAM PEMBENTUKAN TIM



Kontrak atau perjanjian tertulis yang disepakati secara jelas dan mengikat serta sah di mata hukum

Juga harus Tercakup dalam "Goals & Responsibility"

Contoh:

- **Pembuatan perjanjian kerjasama**
- **Tanda pengenal**
- **Aturan yang mengikat**
- **Seragam**





IDENTITY FORMAL DALAM PENGELOLAAN TIM



- **Pelaksanaan aturan dan perjanjian yang telah disepakati saat pembentukan tim**
- **Pembuatan tambahan perjanjian atau aturan untuk menguatkan identitas**

Contoh:

- **Mengingatkan perjanjian**
- **Mengenakan tanda pengenal**
- **Melaksanakan peraturan**
- **Mengenakan seragam**
- **Berdiskusi menambah atau mengurangi aturan**





IDENTITY FORMAL BERGABUNG MENJADI ANGGOTA BARU



- **Mempelajari perjanjian dan aturan yang sudah ada sebelumnya**
- **Mengikuti aturan dan perjanjian yang sudah dibuat, konsekuen**

Contoh:

- 1. Mempelajari aturan**
- 2. Mengenakan atribut sesuai aturan**
- 3. Melaksanakan perjanjian dan aturan**
- 4. Menjaga nama baik kelompok**





GOALS

KESEPAHAMAMAN MENGENAI TUJUAN TIM

- **Tujuan individu harus selaras dengan tujuan kelompok**
- **Tujuan individu dan kelompok tak terpisahkan**
- **Bentuk tujuan bisa berbeda antara tujuan kelompok dengan setiap anggota, atau berbeda antar anggota**
- **Namun tujuan kelompok harus bisa memfasilitasi tujuan tiap individu didalamnya,**
- **Tujuan individu juga dapat mendukung tujuan kelompok**

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)



**Tujuan
Individu**



**Tujuan
Kelompok**



GOALS

DALAM PEMBENTUKAN TIM



Membuat sebuah tujuan dari setiap anggota, atau yang mewakilinya di mana tujuan individu akan terfasilitasi di dalamnya

**Contoh:
Perancangan Visi-Misi**





GOALS

DALAM PENGELOLAAN TIM



- **Melihat dan apakah tujuan individu dari anggotanya masih selaras dan mendukung tujuan kelompok**
- **Melihat apakah tujuan kelompok masih dapat memfasilitasi tujuan anggota-anggotanya**
- **Mengingatnkan & menguatkan tujuan individu dr anggota agar selalu selaras dengan tujuan kelompok**

Contoh:

- Konseling
- Motivasi
- Coaching
- Dialog
- Diskusi





GOALS

BERGABUNG MENJADI ANGGOTA BARU



Melihat tujuan diri apakah sejalan dengan tujuan kelompok yang akan dimasukinya (melihat visi misi dari kelompok/perusahaan)

Contoh:

Job interview

- Mencari pekerjaan atau tempat kerja yang selaras dengan visi-misi pribadi



GOALS

MENCARI ANGGOTA BARU

Melihat apakah tujuan orang yang akan bergabung sejalan dengan visi misi yang sudah dimiliki oleh kelompok

Contoh:

Job interview

- Menyeleksi anggota baru dengan melihat visi misi yang dimiliki dan rencana kedepannya





RESPONSIBILITY

Pembagian Tugas yang detail dan jelas, serta semua anggota dapat bertanggung jawab melaksanakan tugasnya dengan baik

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)



RESPONSIBILITY DALAM PEMBENTUKAN TIM



- **PEMBAGIAN TUGAS YANG JELAS**
- **MENJALANKAN PERAN DENGAN SESUAI**
- **PEMBUATAN SISTEM YANG MENDUKUNG**
- **MENGETAHUI & MENEMPATKAN ANGGOTA SESUAI
PENGETAHUAN & KETRAMPILAN**



RESPONSIBILITY DALAM PENGELOLAAN TIM



- **SISTEM PENGAWASAN**
- **EVALUASI SISTEM**
- **EVALUASI ANGGOTA**
- **EVALUASI PENEMPATAN ANGGOTA**
- **PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KETRAMPILAN ANGGOTA**



RESPONSIBILITY

MENCARI ANGGOTA BARU



- **MEMPELAJARI PERAN DAN TANGGUNG JAWAB**
- **MENJALANKAN PERAN DAN TANGGUNG JAWAB DENGAN SESUAI**
- **MEMBERIKAN MASUKAN SESUAI KAPASITAS**
- **MENINGKATKAN PENGETAHUAN & KETRAMPILAN**

CONTOH : MEMBUAT TAHAPAN (TIME LINE)

TAHAP	TEMA	JANGKA WAKTU (max tanggal)	(PIC) & TIM
1	Diskusi semua tim	Semua
2	Pembuatan proposal	(si A), si B, si F
3	Pengajuan proposal	(si C), si D, si E
4	Persiapan A	
5	Persiapan B	
6		
7		
8	Pelaksanaan	Semua
9	Monitoring (2 minggu setelah pelaksanaan untuk melihat dampak & keberlanjutan)	Semua
10	Evaluasi	Semua
11	Laporan	



TRUST

Kepercayaan hanya bisa di capai jika ke 3 bagian yang lain terpenuhi dengan baik, sehingga rasa Percaya tidak hanya di alam kesadaran namun berada di alam bawah sadar

**KEMBALI KE
DAFTAR ISI**

Merancang VISI MISI

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)

MERANCANG VISI

- 1. Apa yang menjadi “concern” mu**
Kesukaan, Hobi, Kepedulian, Keresahan, Pengetahuan, Skill dll
- 2. Buat target yang jelas dan dapat terus dikembangkan, bukan yang bisa berhenti ketika berada dititik yg diharapkan**
- 3. Apa dampak yang diharapkan tidak hanya pada diri tapi pada masyarakat yang lebih luas.**

MERANCANG MISI

- 1. Langkah-langkah dalam mencapai visi**
- 2. Target jangka pendek agar visi terfasilitasi**

HARMONY IN DIVERSITY 2



[KEMBALI KE DAFTAR ISI](#)

INDONESIA

Indonesia merupakan sebuah Tim dengan anggota yang sangat besar

Serta merupakan satu-satunya negara yang paling beragam di Dunia ini

Konsep IGoR Trus pun berlaku di Indonesia



INDONESIA

Menjadi tugas kita untuk menjalankan identitas, tujuan, tanggung jawab, peran dan juga kepercayaan yang ada.

Kita perlu bersyukur karena keberagaman yang ada di Indonesia.

Seharusnya kita lebih mudah belajar memahami diri dan orang lain, serta menghargai perbedaan



INDONESIA

KEMAMPUAN UNTUK MENGHARGAI & TOLERANSI

**DIBANGUN DARI KEMAMPUAN MELAKUKAN
“PERSPECTIVE TAKING”**



LEADERSHIP

[KEMBALI KE
DAFTAR ISI](#)



EMPATHETIC LEADERSHIP

Bagaimana menjadi pemimpin yang baik bagi tim

1. MENJADI PEMIMPIN BAGI DIRI SEBELUM MENJADI PEMIMPIN BAGI TIM

- A. Berkompromi dan bernegosiasilah dengan ego anda, konflik terjadi ketika ego saling berbenturan, carilah solusi terbaik atas masalah, jangan berfokus kepada hal eksternal namun internal. Internal diri maupun internal tim (seperti saat bermain Find The Uniform)**
- B. Kenali dan pahami diri anda secara fisik maupun psikologis, karena kunci untuk memahami orang lain adalah anda bisa memahami diri anda sendiri.**
- C. Pahami bahwa sudut pandang orang lain belum tentu sama dengan diri kita**
 - perlu kesepakatan untuk membuat pemahaman menjadi sama**
 - Perlu komunikasi yang efektif untuk menyatukan sudut pandang**
- D. Mulai mencoba memahami sudut pandang orang lain (perspective taking)**

2. MENJALIN EMPATI DAN HUBUNGAN INTERPERSONAL YANG BAIK

- **Ada perhatian di sana yang bisa dilakukan setiap waktu, seperti bertegur sapa, menanyakan kabar dan mendengarkan dengan sungguh-sungguh, mengucapkan ulang tahun, hal-hal kecil yang bisa dilakukan untuk menunjukkan perhatian dengan tulus**
- **Jika berkaitan dengan banyak orang , seperti sebuah perusahaan dengan karyawan ratusan atau bahkan ribuan orang, anda tidak bisa melakukan ke semua orang, karena menurut penelitian Prof Robin Dunbar dari Cambridge Univeristy ada batasan jumlah orang untuk melakukan hubungan personal yang baik yaitu sekitar 100 orang, itu saja hanya segelintir orang yang bisa, lalu bagaimana?**
- **Anda bisa membentuk lingkungan dari pemimpin2 yang ada, Misal dari CEO kepada Manager, Manager kepada supervisor, supervisor kepada koordinator sehingga bisa memfasilitasi semuanya**

3. MENCIPTAKAN RASA AMAN, BANGGA, DAN PERCAYA

**Menjadi Leader ada harganya, leader harus membuat kelompok aman, ketika terjadi sesuatu leader berada di paling depan
ketika menjadi Leader, pekerjaan anda bukan menjadi sedikit tapi menjadi lebih banyak, leader harus melihat keamanan kelompoknya dari ancaman luar**

4. SIAP BERKORBAN

Ketika semuanya berjalan dengan baik Leader harus memberikan semua pujian ke timnya, dan ketika semua berjalan salah, Leader yang harus mengambil semua tanggung jawab

Bukan mengorbankan Tim untuk keuntungan Leader

Leader bukan bertanggung jawab atas pekerjaannya, tapi bertanggung jawab terhadap orang-orang yang bertanggung jawab melaksanakan pekerjaannya, dan mereka tidak bertanggung jawab atas hasilnya, namun Leader yang bertanggung jawab atas Hasilnya

5. MELIHAT SUDUT PANDANG ORANG LAIN DAN MEMAHAMI KELEBIHAN DAN KELEMAHAN ANGGOTA TIM

Pahami bahwa kemampuan setiap orang berbeda

Anda tidak bisa memaksakan orang dengan kecerdasan spasial yang rendah untuk menghafalkan jalan

6. MEMBUAT SISTEM YANG BAIK UNTUK ANGGOTA TIM

LEADER bertanggung jawab untuk membuat sistem yang baik untuk anggota timnya

Bagaimana jalur komunikasi yang efektif?

Menjalankan SOP dengan membuat checklist?

7. MENCURAHKAN WAKTU

Seberapa banyak waktu yang bisa leader curahkan kepada anggota timnya

Anggota tim akan memiliki perasaan yang berbeda ketika leader mencurahkan waktu disbanding uang kepada anggota tim

Karena waktu hal yang tak tergantikan

**SEKIAN MODUL PERTAMA
DARI UNISON TRAINING**

**MODUL KEDUA AKAN DIBERIKAN SETELAH
WORKSHOP 3**

**SEMOGA REKAN-REKAN DAPAT MENINGAT DAN
MEMPELAJARI MATERI KEMBALI MELALUI MODUL INI**

**KEMBALI KE
DAFTAR ISI**

