

PENINGKATAN KREATIVITAS SDM DI TENGAH PANDEMI BAGI GENERASI MILLENNIAL

Meiliza Noor Zhafirah^a, Alifia Lisna Bhilqisty^b dan Nadiarani Anindita, M.A.
^{abc}Politeknik STIA LAN Bandung

Email: a mnoorzhaafirah@gmail.com, b Alifialisna99@gmail.com, c nadiarani.anindita@poltek.stialanbandung.ac.id

Abstrak

Kreativitas merupakan hal yang penting dimiliki oleh semua orang terutama generasi millennial apalagi kreativitas merupakan skill penting yang dibutuhkan di tahun 2020 ini terutama di masa pandemi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan studi literatur mengenai kreativitas. Ini akan menggambarkan pentingnya kreativitas dan jiwa inovatif untuk generasi millennial apalagi ditengah masa pandemi. Ada banyak kreativitas yang bisa dilakukan di masa pandemi seperti sekarang ini dan juga bisa menjadi ajang menggali kompetensi diri. Serta langkah yang tepat untuk mewujudkan industri kreatif atau meningkatkan daya kreasi dan inovasi bukan hanya melalui ide-ide yang dimunculkan namun ada action dari berbagai pihak termasuk pemerintah untuk mewujudkan semua itu dan menunjukkan kontribusi nyata terhadap tingkat kreativitas masyarakat terutama generasi millennial. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa kreativitas penting dibutuhkan untuk dapat melakukan inovasi dan perubahan-perubahan yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang lebih unggul dan kompeten serta memiliki daya saing untuk menghadapi berbagai situasi kondisi seperti di masa pandemi saat ini. Teknologi dan informasi juga berpengaruh dalam pembentukan suatu kreativitas dimana dengan hal ini daya inovasi bisa disesuaikan dengan perkembangan zaman dan era digital saat ini, teknologi dan informasi sebagai pendukung dalam meningkatkan kreativitas masyarakat yang tentunya akan membuat pertumbuhan industri kreatif lebih pesat dan cepat. Karena pada era digital seperti sekarang ini masyarakat tidak lepas juga dari penggunaan gadget dan software yang semakin berkembang. Dalam meningkatkan kreativitas tentunya dibutuhkan Sumber Daya Manusia yang berbakat dan mempunyai ide-ide yang positif atau SDM yang mau belajar dan ingin meningkatkan kompetensinya serta lebih ingin tahu tentang hal-hal terkait yang bisa meningkatkan kemampuannya.

Kata Kunci: Kompetensi, Daya saing, Kreativitas unggulan, Ide inovatif.

IMPROVING HR CREATIVITY IN THE MIDDLE OF PANDEMI FOR MILLENNIAL GENERATIONS

Abstract

Creativity is an important thing for everyone, especially the millennial generation, especially since creativity is an important skill needed in 2020, especially during a pandemic. The data collection method used in this study is to use literature studies on creativity. This will illustrate the importance of creativity and an innovative spirit for the millennial generation, especially in the midst of a pandemic. There is a lot of creativity that can be done in a pandemic like now and it can also be a place to explore self-competence. As well as the right steps to realize the creative industry or increase creativity and innovation, not only through the ideas that are raised but there are actions from various parties including the government to make all of that happen and show a real contribution to the level of creativity of the community, especially the millennial generation. Based on the results of data analysis, it is concluded that creativity is important to be able to make innovations and better changes to improve the quality of human resources who are superior and competent and have competitiveness to face various situations such as during the current pandemic. Technology and information are also influential in the formation of creativity where in this way the power of innovation can be adjusted to the times and the current digital era, technology and information as a support in increasing people's creativity which of course will make the growth of the creative industry faster and faster. Because in this digital era, people cannot be separated from the growing use of gadgets and software. In increasing creativity, of course, it takes human resources who are talented and have positive ideas or human resources who are willing to learn and want to improve their competence and are more curious about related matters that can improve their abilities.

Keywords: competence, competitiveness, superior creativity, innovative ideas.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dalam masa pandemi ini masyarakat dari berbagai kalangan banyak yang merasa kesulitan baik secara mental maupun finansial. Ada banyak cara yang bisa dilakukan selama pandemi ini yaitu mengisinya dengan hal yang positif dan kreatif selain berguna untuk orang lain namun juga untuk menumbuhkan rasa aktif dan kreatif dalam menghadapi pandemi dan era persaingan yang semakin ketat. Terutama bagi kalangan millennial dimana mereka memasuki masa usia produktif dan ide-ide cemerlangnya untuk bisa menciptakan sesuatu yang memiliki keistimewaan yang membutuhkan kreativitas tinggi.

Emerging skills

Skills identified as being in high demand within their organization, ordered by frequency

1.	Creativity, originality and initiative
2.	Complex problem-solving
3.	Active learning and learning strategies
4.	Emotional intelligence
5.	Analytical thinking and innovation
6.	Troubleshooting and user experience
7.	Leadership and social influence
8.	Critical thinking and analysis
9.	Resilience, stress tolerance and flexibility
10.	Reasoning, problem-solving and ideation
11.	Service orientation
12.	Technology design and programming
13.	Technology use, monitoring and control
14.	Systems analysis and evaluation
15.	Instruction, mentoring and teaching

Berdasarkan "The Future of Jobs Report 2020" World Economic Forum, kreativitas diidentifikasi sebagai keterampilan dengan kebutuhan tertinggi di Indonesia.

Makalah ini akan membahas mengenai pentingnya mengelola sisi kreatif dan inspiratif terutama bagi generasi milenial untuk meningkatkan SDM yang dimiliki contohnya melakukan hal kecil untuk kesenangan diri karena di masa pandemi ini adalah waktu yang sulit tapi jika kita mengelola diri kita dengan baik dan mengembangkan sesuatu yang berbeda dari manusia lainnya maka akan tercipta kreativitas dalam kompetensi yang dimiliki. Peran organisasi juga penting dalam proses pengembangan potensi kreatif untuk menciptakan Indonesia Emas di tahun 2045 meskipun sekarang sedang dilanda pandemi. Karena sejatinya semua orang bisa memiliki

keistimewaan tergantung pada pemikiran dan inovasi yang dikembangkan melalui kreativitas.

2. Rumusan Masalah

1. Apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kreativitas di masa pandemi?
2. Seperti apa langkah konkrit dalam mengembangkan industri kreatif?
3. Teknologi seperti apa untuk mendukung langkah tersebut?
4. Seperti apa SDM yang paling dibutuhkan saat ini untuk mendukung kreativitas?
5. Bagaimana peran Organisasi dalam pemberdayaan kreativitas SDM terutama di era pandemi?

3. Tujuan

Dibuatnya makalah karya ilmiah ini bertujuan untuk mengedukasi generasi millennial agar mengetahui seperti apa SDM untuk mengolah kreativitas yang paling dibutuhkan baik disaat pandemi maupun untuk era berkelanjutan, lalu agar kita bisa menyadari pentingnya mengembangkan potensi dan skill yang dimiliki untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan inovatif apalagi dimasa sulit seperti sekarang ini dan juga melihat seberapa penting organisasi mengelola SDM yang ada agar memiliki hal yang lebih spesifik atau hal yang memiliki daya saing baik dari segi soft skill maupun hard skill, tentunya dalam mengembangkan ide-ide kreatif tersebut perlunya ada dukungan dan edukasi dari mulai teknologi dan organisasi berpengalaman, dukungan pemerintah juga dapat menjadi acuan untuk mengembangkan kreativitas yang dapat dilakukan oleh SDM kita saat ini agar meningkatkan kesejahteraan dalam kehidupan.

4. Kajian Literatur

Menurut Guilford (dalam Ari & Asrori,2006 : 41) menyatakan bahwa kreativitas menandai pada kemampuan dengan ciri-ciri seorang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan dua cara berpikir yaitu cara konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar, sedangkan divergen adalah kemampuan individu yang mencari berbagai

alternatif jawaban terhadap persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford menegaskan orang-orang kreatif cenderung menggunakan cara berpikir divergen daripada konvergen karena mereka cenderung mencari cara-cara baru dari suatu keadaan atau masalah untuk diselesaikan.

Solso, Maclin & Maclin (2007:44) memberi definisi kreativitas sebagai suatu aktifitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi hasil pragmatis (selalu dipandang menurut penggunaannya).

Menurut Drevdahl (Hurlock; 1978 : 3)

Kreativitas adalah kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola bar dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.

Menurut David Campbell, Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat.

B. PEMBAHASAN

1. Kreativitas yang bisa dilakukan di Masa Pandemi

Di masa pandemi covid-19 ini tentu banyak merubah pola hidup pada berbagai elemen masyarakat, dimana salah satunya yaitu unsur keseharian yang mungkin mulai berubah secara signifikan lalu dengan adanya pandemi ini membuat sebagian besar masyarakat kehilangan mata pencahariannya. Bagaimana masyarakat bisa bertahan yaitu dengan cara menggali potensi diri salah satunya melalui peningkatan kreativitas. Kreativitas merupakan hal yang bisa dikembangkan secara positif melalui berbagai hal, entah itu bisa menjadi lapangan pekerjaan baru atau untuk kesenangan diri sendiri yang pasti kreativitas merupakan Top 10 Skill 2020 yang bisa di asah untuk mengetahui sejauh mana kita memanfaatkan SDM dalam diri sendiri. Banyak cara untuk meningkatkan kreativitas di masa pandemi Covid-19 diantaranya:

- a. Bereksperimen, yaitu dimana kita berusaha menciptakan atau berinovasi dengan hal baru entah itu berdasarkan hobi atau murni ingin

mencoba hal yang belum pernah dilakukan atau bisa juga berdasarkan usaha yang digeluti, banyak masyarakat yang menjadi contoh dalam eksperimen contohnya mereka yang hobi memasak berusaha menciptakan inovasi baru dalam resep makanan kemudian bisa dijual atau bisa menjadi inspirasi orang lain.

- b. Penelitian, dalam kegiatan ini kita bisa meningkatkan daya kreativitas melalui metode penelitian sederhana atau research dimana dengan hal tersebut memungkinkan kita untuk mendapatkan sebuah inspirasi baru, dan metode penelitian paling sederhana adalah membaca dengan membaca atau meningkatkan literasi baik digital maupun non digital kita bisa meningkatkan wawasan dan menambah ide-ide yang bisa kita praktikkan dalam kehidupan salah satunya juga meningkatkan inovasi dan kreativitas diri.
- c. Kontribusi dalam kegiatan, ini merupakan salah satu aksi nyata untuk menambah pengalaman dan menyalurkan ide-ide atau gagasan yang kita miliki, dan di masa pandemi ini sebagian kegiatan dilakukan secara online misalnya sebagai mahasiswa menjadi panitia webinar yang di adakan di dalam organisasi yang diikuti atau ikut memberi sumbangsih dalam penentuan tema acara tersebut.
- d. Melatih keterampilan, dengan berkontribusi dalam suatu kegiatan positif atau mencoba hal-hal yang baru meskipun hanya dilakukan di rumah, dengan melatih keterampilan otomatis kita bisa mengetahui passion yang kita punya dan berkontribusi dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkompeten di kemudian hari.

2. Langkah Konkrit Dalam Mengembangkan Industri Kreatif

Dalam proses membuat suatu kreativitas tentu tidak hanya ide-ide yang tertanam tapi juga ada aksi nyata dalam melakukannya, dan bagaimana kita membuat aksi nyata dalam mengembangkan kreativitas tentu tidak dengan cara asal melainkan kita harus banyak riset dan mempelajari banyak hal yang berkaitan dengan rencana kita dan menyesuaikan dengan kapasitas yang ada dalam diri kita. Pemerintah pun turut

andil dalam mendukung daya kreativitas masyarakat contohnya banyak pelatihan yang diberikan untuk UMKM baik untuk pemilik usaha maupun pegawai, pelatihan yang dikembangkan oleh pemerintah untuk para pelaku usaha contohnya mengadakan seminar tentang Entrepreneurship yang belakangan ini sering sekali di adakan sebagai penunjang pengembangan SDM untuk memenuhi top 10 skill yang salah satunya adalah kreativitas dimana generasi millennial yang diharapkan mengikuti pelatihan ini agar termotivasi dan mendapat inspirasi serta melatih jiwa entrepreneur untuk mengasah kemampuan berinovasi serta menemukan passion yang memungkinkan bisa digunakan untuk berwirausaha dan membuka lapangan pekerjaan baru dalam industri kreatif. Sebelum masa pandemi seperti ini pemerintah pun sudah gencar memberikan penyuluhan tentang pentingnya mengasah ide-ide kreatif agar masyarakat millennial Indonesia mempunyai daya saing dan tidak mudah bermalas-malasan.

Melalui banyak contoh yang sudah terbukti sumbangsih generasi millennial atau generasi muda Indonesia dalam industri kreatif sangat banyak bahkan dari berbagai sektor contohnya adalah perusahaan start up yang sebagian besar di prakarsai oleh generasi millennial dan juga sektor fashion design yang banyak diikuti oleh pemuda pemudi Indonesia hingga mencapai taraf internasional. Hal ini merupakan bukti nyata pengembangan kreativitas yang dapat dicontoh melalui kerja keras dan semangatnya lalu hasil dari ide tersebut yang bermanfaat untuk masyarakat luas dan juga menciptakan suatu gebrakan baru untuk meningkatkan perekonomian secara stabil.

3. Teknologi Informasi untuk mendukung langkah kreatif

Pada era globalisasi saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah banyak dimanfaatkan di kehidupan masyarakat di dunia. Pemanfaatan Teknologi Informasi ini digunakan untuk mendukung berbagai kegiatan, salah satunya wacana industri kreatif. Peranan TI ini sangat besar dalam kehidupan manusia, TI menjadikan segala aktivitas menjadi lebih mudah, cepat dan akurat.

Menurut Information Technology Association of America (ITAA), teknologi informasi (TI) didefinisikan sebagai studi, perancangan, pengembangan, implementasi, dukungan atau pengelolaan sistem informasi berbasis komputer, khususnya aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras komputer. TI berhubungan dengan penggunaan komputer dan perangkat lunak untuk mengubah, menyimpan, memproteksi, memproses, menyampaikan, mengambil informasi secara aman.

Menurut Sutarman (2009: 17), tujuan dari teknologi informasi adalah : " 1. Untuk memecahkan masalah, 2. Untuk membuka kreativitas, dan 3. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan pekerjaan".

Definisi Industri Kreatif yang saat ini banyak digunakan oleh pihak yang berkecimpung dalam industry kreatif, adalah definisi berdasarkan UK DCMS Task force 1998 :

"Creative industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill & talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content".

Studi pemetaan industri kreatif yang telah dilakukan oleh Departemen Perdagangan Republik

Indonesia tahun 2007-pun menggunakan acuan definisi industri kreatif yang sama, sehingga industry kreatif di Indonesia dapat didefinisikan sebagai berikut :

"Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk penciptaan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut".

Seperti penuturan Sutarman di atas, salah satu tujuan dari TI ini adalah untuk membuka kreativitas, di mana TI ini akan membantu pertumbuhan industry kreatif dengan cepat. Diantara 13 kelompok industry kreatif, setidaknya ada 10 industri kreatif yang terkait erat dengan teknologi informasi, seperti industry periklanan, arsitektur, design, video, film dan fotografi, permainan interaktif (game), music, penerbitan dan percetakan, layanan computer dan piranti lunak, televise dan radio, joga riset

dan pengembangan. Dari mulai iklan di media cetak maupun elektronik, kegiatan produksi kreatif dengan alat alat canggih, kegiatan perencanaan design, penulisan, video, visual, sampai pembangunan ekosistem startup yang digital. Semakin informasi mudah didapatkan, pengetahuan dan inspirasi pun akan muncul sehingga menimbulkan inovasi secara terus menerus seiring perkembangan jaman.

4. SDM yang paling dibutuhkan saat ini untuk mendukung kreativitas

Kreativitas merupakan sesuatu yang bisa diasah dan dilatih, meskipun banyak yang mengatakan bahwa kreatif merupakan bawaan atau bakat. Kreativitas akan muncul ketika orang tersebut mau belajar dan mempunyai wawasan yang luas lalu termotivasi karena orang yang kreatif itu adalah orang yang senantiasa memiliki daya cipta terhadap sesuatu.

Jane Henry (2006:13) menyebutkan beberapa kualitas individu yang tampaknya mempengaruhi timbulnya kreativitas yaitu:

- In certain domains (e.g. music, mathematics) genetic inheritance may play an important role in directing interest to the domain and in helping to master it*
- A great deal of intrinsic motivation is needed to energize the person to absorb the relevant memes and to persevere in the risky process of innovation*
- Cognitive ability such as fluency, flexibility, and discovery orientation seem necessary to engage successfully in the process of generating novelty*
- To be able to innovate successfully, a person needs to have appropriate traits - which may vary depending on the field and the historical period. In general, one must persevere and be open to experience, as well as adopt apparently contradictory behaviors*

Bakat atau kemampuan bawaan, mengacu pada fakta bahwa seseorang lebih mudah menjadi kreatif jika ia terlahir diwariskan minat tertentu yang tentunya akan lebih mudah menguasainya. Karakteristik yang paling menonjol dari individu yang kreatif adalah rasa ingin tahu yang tinggi, selalu tertarik pada hal baru, haus akan tantangan, dan pantang menyerah. Tentunya itu dilakukan karena adanya motivasi dari dalam diri sendiri, mereka yang menemukan minat itu sendiri, melakukan aktivitas itu sendiri, tanpa menunggu perintah

maupun ingin mendapatkan pengakuan dari orang lain.

Dilansir dari situs katadata.co.id Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim memaparkan enam profil lulusan sarjana ataupun pelajar ideal untuk menghadapi tantangan dan perubahan dunia kerja yang begitu cepat, salah satunya yaitu kemampuan kreativitas yang baik. Misalnya kemampuan beradaptasi, bereaksi terhadap masalah atau berinovasi untuk membuka jalan baru dalam bidang pekerjaannya serta kemampuan improvisasi dalam memecahkan masalah yang tengah dihadapi.

5. Peran Organisasi Dalam Pemberdayaan Kreativitas SDM di Era Pandemi

Di masa pandemi ini agar dapat mengembangkan kreativitas, organisasi dapat membuat perencanaan target kreativitas yang akan dicapai, yang nantinya dilaksanakan melalui seminar atau sharing session secara daring dan akan tetap meningkatkan motivasi karyawan untuk tetap berfikir secara kreatif. Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif, hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapat kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapat kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif, (Rachmawati, 2010).

Pemimpin Organisasi dapat mendukung kreativitas dengan memerintahkan karyawannya untuk saling berbagi informasi dan berkolaborasi, karena semakin sering bertukar ide dan data dengan bekerja sama, semakin banyak pula pengetahuan yang akan mereka miliki. Menurut Jane Henry (2006:23-24) "salah satu cara untuk meningkatkan pemikiran kreatif karyawan adalah dengan memaparkan mereka pada berbagai pendekatan pemecahan masalah". "Motivasi instrinsik akan meningkat ketika orang-orang sadar bahwa orang-orang di sekitar mereka bersemangat dengan pekerjaan mereka. Ketika masalah politik melimpah, orang merasa pekerjaannya terancam oleh agenda orang lain. Terakhir, politik juga merusak keahlian. Alasannya, politik menghalangi komunikasi

terbuka, menghalangi arus informasi dari titik A ke titik B."

C. PENUTUP DAN REKOMENDASI

1. Kesimpulan

Kreativitas merupakan satu dari Skill yang paling dibutuhkan di 2020 yang bisa di asah untuk mengetahui sejauh mana kita memanfaatkan SDM dalam diri sendiri, tentunya didukung oleh teknologi yang telah berkembang saat ini. Atribut orang yang kreatif adalah terbuka terhadap pengalaman, suka memperhatikan atau melihat sesuatu dengan cara yang tidak biasa, kesungguhan, menerima dan merekonsiliasi sesuatu yang bertentangan, toleransi terhadap sesuatu yang tidak jelas, independen dalam mengambil keputusan, berpikir dan bertindak, memerlukan dan mengansumsikan otonomi, percaya diri, tidak menjadi subjek dari standard dan kendali kelompok, rela mengambil resiko yang diperhitungkan, gigih, sensitif terhadap permasalahan, lancar- kemampuan untuk mengenerik ide- ide yang banyak, fleksibel keaslian, responsif terhadap perasaan, terbuka terhadap fenomena yang belum jelas, motivasi, bebas dari rasa takut gagal, berpikir dalam imajinasi, selektif.

2. SARAN

Di masa pandemi ini generasi milenial perlu meningkatkan motivasi untuk menjadi lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Organisasi perlu mengembangkan metode yang sesuai dengan kondisi pandemic seperti saat ini untuk meningkatkan kreativitas anggotanya.

REFERENSI

- Anonim. 2019. Dapat diakses di : <http://etheses.uin-malang.ac.id/743/6/10410056%20Bab%202.pdf>
- Henry, Jane. 2006. *Creative Management and Development Third Edition*. SAGE Publications Inc.
- Irawan, Herry. 2012. *Peran Teknologi Informasi Dalam Industri Kreatif*. <http://www.scribd.com/doc/111544607/Peran-Teknologi-Informasi-Dalam-Industri-Kreatif>. [2 November 2020]
- Jojo Media Coach. 2020. *Kreatif Di Masa Pandemi*. <https://matranews.id/kreatif-di-masa-pandemi/>
- Mardawia. 2017. Peran Pemerintah Terhadap Pengembangan Kreativitas Pemuda Dalam Meningkatkan Potensi Produk Usaha Lokal di Kabupaten Kolaka Timur. *Tesis*. Makassar: Universitas Hasanuddin. Dapat diakses di : http://digilib.unhas.ac.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/MzFmMzAwYWM0ZDQ4ZWVhMDA2NmRjYWZINGJmZDE5MDQ2MTAwOWJjYg==.pdf
- Muhammad Shaukat, Muhammad Zafarullah, Impact of Information Technology on Organizational Performance: An Analysis of Qualitative Performance Indicators of Pakistan's Banking and Manufacturing Companies, *European Journal of Economics, Finance and Administrative Sciences*, 2009
- Rachmawati, Y. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas*. Jakarta: Kencana.
- Rahmadhani, S. 2015. *Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis*. <http://repository.unpas.ac.id/5127/3/BAB%20II.pdf>. [2 November 2020]
- S,Dewi Adhitya,Koesno.2015. *9 Hal yang Bisa di Lakukan untuk Tetap Kreatif di Masa Pandemi Corona* <https://tirto.id/9-hal-yang-bisa-dilakukan-untuk-tetap-kreatif-selama-pandemi-corona-fz> [30 Oktober 2020]