

Edhy Rustan



MODEL PEMBELAJARAN

Menulis Kreatif Berbasis
Neuro Linguistic Program



Dilengkapi Desain Instruksional Praktis
Berdasarkan Hasil *Research* Interdisipliner
Bahasa, Kedokteran, dan Neuro Sains Mutakhir

MODEL PEMBELAJARAN

Menulis Kreatif Berbasis
Neuro Linguistic Program

oleh:

Edhy Rustan

©2020

Cover: Ridha Kelana

Layout: Afandi

Diterbitkan oleh:

Bitread Publishing

PT. Lontar Digital Asia

www.bitread.co.id

ISBN: 978-623-224-381-1

ISBN (E): 978-623-224-382-8

Surel: info@bitread.co.id

Facebook: BitreadID

Twitter: BITREAD_ID

Android Digital Books: BitRead

Anggota IKAPI No. 556/DKI/2018

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau
seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.



PENGHARGAAN

*P*uji syukur kepada Tuhan Yang Mahakuasa karena hanya atas petunjuk dan hidayah-Nya, penyusunan buku ini dapat diselesaikan. Dalam keterbatasan waktu, dengan dukungan beberapa pihak, buku ini dapat diselesaikan dan menjadi bahan referensi bagi siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran menulis kreatif di sekolah.

Sebelum penulis lebih jauh memaparkan konsep dan penerapan model yang dimaksud, terlebih dahulu disampaikan kepada pembaca sumber ide tulisan ini berawal dari cerita berikut:



Tepatnya di suatu tempat perkuliahan penulis menimbah ilmu, sebagaimana biasanya di mana mahasiswa datang kekampus berdasarkan jadwal, berdiskusi dipandu dosen, dan pulang membawa tugas pelajaran esok harinya. Namun, hari itu sesuatu hal yang berbeda terjadi dari biasanya. Disaat siang, di mana separuh dari kami yang hadir tampak jenuh dan mengantuk. Mata kuliah yang penulis ikuti hari itu Psikologi Pendidikan, kami disuguhkan dengan pembelajaran mengolah pikiran, sepertinya dosen sangat memahami kondisi kami saat itu.

Sebelum memulai pelajaran, sang dosen memberikan pengantar sedikit dan melanjutkan dengan mengorientasikan kami memejamkan mata seraya membayangkan ilustrasi yang beliau sampaikan.

"Pejamkan mata Anda..!"

"Tarik napas dalam-dalam, tahan dan hembuskan perlahan-lahan..."

"Berenanglah seperti ikan..!"

(mengajak kami untuk memperagakan gaya renang)

"Meloncatlah seperti gajah..!"

(mengajak kami untuk meloncat ditempat)

"Bayangkan, rasakan, dan imajinasikan, Anda mengunjungi tempat yang indah, di sana ada danau dengan air yang jernih. Rumpun bambu yang rindang di mana angin berhembus sepoi-sepoi..."

Setelah kami mengikuti instruksi, terdengar arahan untuk membuka mata. Setelah itu beliau menginstruksikan agar apa yang telah di ilustrasikan dijabarkan dalam tulisan yang berbentuk karya prosa.

Pembelajaran itu ternyata tidak berhenti sampai di situ, setelah kembali dari kampus, penulis selalu berpikir tentang apa yang dilakukan dosen saya waktu itu. Tanpa menyadari beliau telah mengugah rasa ingin tahuku tentang pembelajaran berbasis kerja otak yang diterapkannya.

Terima kasih kepada
Prof. Dr. Hj. Sabarti Akhadiyah, M.Pd.

(Guru sumber inspirasi penulis)

Buku ini tentu tidak terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua unsur yang telah memberikan bantuan, mengarahkan, dan memberikan saran kepada penulis dalam penyelesaian buku ini sebagai produk dari penelitian pengembangan.

Bagaimana pun, buku ini tercipta bukan tanpa cela. Sebagai edisi pertama, buku ini sangat terbuka untuk terus dilakukan perbaikan dan penyempurnaan. Untuk itu, penulis mengundang para pembaca memberikan kritik, saran, dan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan pada edisi berikutnya. Mudah-mudahan kita dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan melalui menulis.





KATA PENGANTAR

Kenapa menulis tampak begitu mudah bagi beberapa orang dan tampak sulit bagi orang lain? Apakah ada orang yang telah ditakdirkan terampil menulis sejak lahir? Bagaimana konsep model pembelajaran yang membuat seseorang mampu menulis? Bagaimana cara mereka melakukannya? Buku ini akan menjawab semua pertanyaan itu dan menyajikan kepada Anda cara menulis kreatif.

Buku ini merupakan hasil dari penelitian pengembangan interdisipliner bahasa, kedokteran, psikologi, dan neuro sains mutakhir yang sangat perlu dibaca dan dimiliki. Isi sarat dengan teknik dan langkah-langkah menulis kreatif paling ampuh. Langkah praktis yang disajikan, dapat menuntun Anda mempraktikkan tahap apa yang seharusnya dilakukan guru dan siswa agar mampu menulis kreatif. Selain hal tersebut, materi diperkaya dengan perangkat pembelajaran yang relevan seperti petunjuk teknis, perangkat, peta konsep, serta materi penunjang

dalam penerapannya. Materi yang diuraikan menjadi bahan pengayaan bagi guru dalam melakukan pemrograman untuk mengaktifkan pikiran bawah sadar siswanya dalam menulis kreatif. Selain itu, buku ini merupakan karya *invention* untuk meningkatkan potensi diri praktisi pendidikan khususnya dalam bidang menulis kreatif.

“Bukan masa lalu yang membuat kita seperti sekarang, tetapi yang menentukan adalah respons Anda. Maka dari itu responslah buku ini sebagai pembaharu dalam pembelajaran menulis...”

BITREAD





DAFTAR ISI

PENGHARGAAN	iii
KATA PENGANTAR	vi
PENDAHULUAN	1
KONSEP DASAR MENULIS	10
A. Tujuan Menulis.....	12
B. Manfaat Menulis.....	14
C. Jenis Menulis	15
D. Menulis sebagai Proses.....	16
E. Hubungan Menulis dengan Keterampilan Berbahasa	17
PENALARAN DALAM MENULIS	20
A. Konsep Penalaran	21
B. Kegiatan Penalaran dalam Menulis.....	21
MENULIS KREATIF	28
A. Hakikat Menulis Kreatif.....	29
B. Proses menulis kreatif.....	30

KONSEP MENULIS BERBASIS OTAK	35
A. Sistem Syaraf Bahasa dalam Otak.....	36
B. <i>Input</i> dan <i>Output</i> Bahasa dalam Otak.....	43
C. Persepsi Informasi.....	48
D. Kesenambungan Fungsi Hemisper Otak dalam Menulis.....	53
E. Interaksi Neuron dalam Menulis	58
F. Neuron Pemicu Kreativitas Menulis	62
G. <i>Brain Stimulus Reward</i> (BSR).....	66
 MENGENAL GELOMBANG OTAK UNTUK MENULIS	76
 WILAYAH MOTOR FRONTAL MENULIS.....	80
 STIMULASI OTAK UNTUK MENULIS.....	85
 PENERAPAN MENULIS BERBASIS OTAK.....	91
A. Komponen Inti Linguistic Perogramming	92
B. Penerapan NLP dalam Menulis.....	98
C. Tahapan Menulis Kreatif Berdasarkan Kerja Otak	101
D. Mengantisipasi Kesulitan Menulis	106
E. Kiat-kiat untuk Memperlancar Proses Penulisan..	108
 MENULIS KREATIF RAMAH OTAK.....	112
A. Menunjukkan Bukan Memberitahukan (<i>Show Not Tell</i>)	112
B. Teknik-teknik Menulis Kreatif	117





PRAKTIK MENULIS MANDIRI	132
A. Meluangkan Waktu untuk Menulis.....	132
B. Menemukan Ide	135
C. Menulis Secara Visual	136
D. Menulis Pengalaman Sendiri	137
E. Ingat Kembali Masa Lalu	138
F. Membaca untuk Menulis	140
PROSES NEUROLOGIS DALAM MENULIS KREATIF	143
A. Bakat Berimajinasi yang Dimiliki Otak	144
B. Permainan Pikiran.....	145
C. Menggunakan Depresi	146
D. Cerita Anda.....	147
E. Memoir dan Memori.....	148
F. Pengakuan Kreatif	149
KOMPONEN MENULIS KREATIF	152
A. Lingkungan Menulis yang Kondusif	154
B. Umpan Mitra.....	155
C. <i>Freewriting</i>	157
D. Struktur pelatihan Menulis Kreatif.....	157
E. <i>Drafting</i> dan Mengedit	158
F. Revisi Tulisan.....	160
G. Ide dan Notebook.....	161
H. Ide dan Kebiasaan.....	163
I. Menyatukan Ide.....	163
J. Rangsangan untuk Menulis	165

K. Kamus dan Tesaurus	165
L. Menggunakan Pengolah Kata.....	166
M. Poin Pembicaraan	168
N. Darimana Ide Berasal?	169
O. Mengubah Fakta Menjadi Fiksi	170
P. Penting atau Tidaknya Perencanaan.....	171
PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF	173
A. Komponen Pembelajaran Menulis	173
B. Model-model Pembelajaran Menulis Kreatif	179
MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS OTAK.....	188
A. Rasional	189
B. Teori Pendukung.....	191
C. Komponen Model Pembelajaran	193
D. Penerapan Model.....	225
PERANGKAT MODEL PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF BERBASIS OTAK.....	234
PENUTUP.....	303
DAFTAR PUSTAKA.....	307
TENTANG PENULIS	321
TENTANG BITREAD	322



BITREAD





PENDAHULUAN

*M*enulis sebagai suatu bentuk peristiwa komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai mediana, untuk menuangkan gagasan, pendapat, perasaan, keinginan, dan kemauan, serta informasi ke dalam tulisan dan kemudian disampaikan kepada orang lain. Berdasarkan hal tersebut, dalam pelaksanaan menulis sangat dibutuhkan suatu langkah strategis untuk mewujudkannya. Melihat permasalahan yang terjadi dalam proses menulis, menjadi kebutuhan mendasar untuk melakukan perubahan dalam praktiknya.

Langkah-langkah menulis yang banyak diterapkan saat sekarang ini bersifat kaku. Tahapan-tahapan yang dimaksud sebagaimana dikemukakan David Nunan (1991), yakni tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap perbaikan. Sementara Tompkins (1990) merincikannya menjadi kegiatan pramenulis, membuat draf, memperbaiki, mengedit, dan memublikasikan. Lebih lanjut Sorenson (2000), mengemukakan proses menulis



dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yakni persiapan menulis, menulis, revisi, dan membaca ulang naskah tulisan. Tahap persiapan menulis meliputi pengumpulan ide dan informasi, mencari topik, mempersempit permasalahan atau topik, menentukan tujuan penulisan, menganalisis pembaca, menulis ide pokok, menganalisis materi atau mengelola informasi yang terkumpul. Tahap menulis meliputi kebiasaan menulis yang baik, yaitu mencari situasi atau waktu yang tepat dan melaksanakan rencana yang telah ditentukan, mengecek kembali apakah rencana tersebut sudah sesuai dengan persiapan menulis dan menggunakan metode lain bila metode yang digunakan kurang tepat, membiarkan ide itu mengalir, mengikuti teknik penulisan yang baik, tulisan sesuai dengan topik yang sudah ditentukan, menulis draf kasar. Tahap revisi meliputi pengecekan struktur paragraf, struktur kalimat, konsentrasi tulisan. Tahap membaca ulang tulisan meliputi kegiatan pengecekan tanda baca dan tata bahasa. Keseluruhan tahapan dalam menulis sebagaimana dikemukakan di atas harus dilaksanakan secara bertahap, agar diperoleh tulisan yang baik.

Hal yang menjadi keunggulan langkah menulis di atas adalah sistematis dan terpola. Pada dasarnya, langkah-langkah menulis yang dikemukakan David Nunan, Tompkins, dan Sorenson lebih tepat digunakan pada jenis menulis akademik. Kekurangan langkah-langkah tersebut tidak memperhatikan karakteristik menulis yang merupakan suatu proses kreatif dan banyak melibatkan cara berpikir divergen (menyebarkan) daripada konvergen (memusat).

Berbeda dengan hal tersebut, langkah yang dianggap dapat mengefektifkan penerimaan informasi (pemrograman linguistik)

yang berasal dari lingkungan siswa melalui pancaindra secara holistik. Menulis kreatif berdasarkan cara kerja otak, agar dapat mengubah paradigma dan cara pandang seseorang terhadap keterampilan menulis. Secara biologis otak manusia dapat dibagi menjadi dua bagian. Otak belahan kiri (kebahasaan, matematika, dll.) dan otak belahan kanan (kreativitas, inovasi, dll.). Kemampuan menyeimbangkan kerja otak sangat dibutuhkan dalam menulis, terutama menulis kreatif.

Menulis kreatif dilakukan sebagai usaha untuk menemukan sebagian besar “tumpukan” pikiran anak yang masih jarang digunakan. Lebih lanjut, Jhonson mengemukakan bahwa menulis kreatif adalah pengungkapan pikiran yang mengalir dari pikiran seseorang ke selembur kertas (Percy, 1981). Kedua pendapat di atas mengemukakan bahwa menulis kreatif perlu dilatihkan kepada anak untuk dapat mengembangkan bakat dan potensi dirinya. Bakat tidak ada artinya tanpa kreativitas dan latihan (Roekhan, 1991). Menurut Amabile, yang dikutip oleh (Gino dan Ariely, 2011) bahwa kreativitas dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melahirkan ide yang baru (original dan tidak disangka-sangka), tepat, berdayaguna dan adaptif.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat diasumsikan bahwa menulis kreatif merupakan kemampuan dalam menghasilkan produk dengan melibatkan pengorganisasian kembali gagasan-gagasan sedemikian rupa untuk mewujudkan sesuatu yang baru yang sebelumnya belum pernah ada. Adapun indikatornya adalah: (1) keterbukaan terhadap hal yang baru, (2) ulet dan tidak mudah bosan, (3) mampu menghasilkan produk atau karya yang original, (4) berorientasi kebaruan dan kekinian.





Senada dengan yang dikemukakan oleh Treffinger bahwa kreativitas adalah berkaitan dengan proses penemuan melalui pengalaman belajar dengan mendorong pembelajar untuk memanipulasi lingkungan dan menghasilkan ide-ide baru (Fasco, 2001). Lebih lanjut Treffinger mengemukakan bahwa proses kreatif senantiasa mengacu pada; kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas. Pada pengertian ini, penekanannya pada ciri atau karakteristik kemampuan untuk menemukan ide atau gagasan untuk dapat dielaborasi dan selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah karya tulis yang orisinal atau memiliki nilai kebaruan. Pada konteks menulis kreatif, kelancaran adalah kemampuan seorang penulis menuangkan ide atau gagasan berdasarkan topik yang ada. Keluwesan adalah kemampuan seorang penulis dalam mengarahkan tulisannya tanpa terbentur dengan topik yang ada. Elaborasi adalah kemampuan seorang penulis dalam menguraikan topik secara terperinci. Adapun orisinalitas merupakan keunikan seseorang untuk menuangkan idenya dalam bahasa tulis.

Menulis kreatif berbasis cara kerja otak yang diusung dalam buku ini didasarkan atas tahapan pengembangan kreativitas sebagaimana dikemukakan oleh Wallas dikembangkan dengan cara memaksimalkan lahirnya suatu ide dalam menulis, pada tahap persiapan dilakukan pemrograman bahasa. Langkah yang dilakukan pada tahap kedua, yaitu pengintegrasian prinsip NLP dalam proses inkubasi. Hal yang dimaksud seperti pemberian sugesti, *self hypnosis* dengan tujuan pemaksimalan potensi indra.

Seiring dengan pendapat Wallas, Jobrohim, Supriadi dan teori proses menulis Tomkins, maka langkah-langkah menulis kreatif yang diusung dalam buku ini, yaitu (1) tahap persiapan,

(2) tahap inkubasi, (3) tahap inspirasi, (4) tahap penulisan, (5) tahap revisi (Jabrohim, Anwar, dan Sayuti, 2001), dan (6) tahap publikasi. Aspek penting dalam kreativitas, yaitu (1) Aspek kemampuan kognitif, yaitu salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas siswa. Kemampuan berpikir secara divergen dapat mengembangkan kreativitas dalam memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah, (2) Aspek intuisi dan imajinasi bahwa kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan yang memacu kreativitas siswa, (3) Aspek penginderaan, yaitu kemampuan menggunakan pancaindra secara peka karena kepekaan dalam penginderaan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan oleh orang lain, (4) Aspek kecerdasan emosi, yaitu aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Berbicara tentang kreativitas, penginderaan menjadi sesuatu yang sangat penting di mana penginderaan adalah kondisi talenta dalam menciptakan produk baru dan menuntut pengembangan baik mental maupun fisik, keterampilan tinggi (misalnya keterampilan dalam menulis). Rasa adalah kondisi emosional yang dilepaskan dari penciptanya untuk diteruskan kepada konsumen dan menghasilkan respons emosional (Semiawan, 2008). Kondisi inilah yang kemudian memacu intuisi dalam melakukan aktivitas kreatif untuk menghasilkan dan mengembangkan bentuk-bentuk yang baru menjadi sebuah produk yang diimajinasikan.

Karakteristik utama pelaksanaan menulis berbasis otak, yaitu pemaksimalan penerimaan indra (neuron). Neuro dalam





mendasarkan teknik-tekniknya pada saraf seseorang dalam menyerap pengalaman. Maksud dari hal tersebut adalah pemaksimalan penerimaan pancaindra yang dikaitkan dengan proses menulis kreatif melalui *auditori, visual, kinestetik, gustatory, dan olfactory* secara holistik (Bandler dan Grinder, 1981).

Berdasarkan konstruk-konstruk yang ditelah diurai, dapat dikemukakan bahwa kegiatan menulis merupakan sebuah kegiatan kreatif. Dikatakan kreatif karena pada hakikatnya, menulis merupakan sebuah proses untuk menghasilkan produk. Adapun bila dikaitkan dengan kreativitas, unsur kreativitas dalam menulis harus memasuki tiga dimensi kreativitas yang meliputi dimensi person, dimensi proses, dan dimensi produk. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kreativitas dalam menulis dapat dilihat sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan oleh person atau orang dengan kepribadian kreatif melalui dimensi proses kreatif guna menghasilkan sebuah produk kreatif berupa tulisan.

Berdasarkan konstruk kreativitas, dijabarkan pula bahwa seorang penulis, dalam hal ini *person*, adalah orang-orang yang memiliki kepribadian kreatif yang meliputi dimensi kognitif (bakat) yang meliputi empat karakteristik orang-orang kreatif, yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi dan dimensi person yang meliputi motivasi, sikap, dan kualitas temperamental yang baik. Selanjutnya, dalam prosesnya, kegiatan menulis ini harus dapat melewati empat tahap proses kreatif yang meliputi tahap pengumpulan data atau tahap persiapan, tahap inkubasi atau tahap pengeraman, tahap iluminasi atau tahap pemunculan gagasan-gagasan baru, dan tahap verifikasi/ evaluasi hingga akhirnya menghasilkan sebuah produk berupa tulisan.

Proses menulis kreatif berdasarkan cara kerja otak dalam buku ini diintegrasikan berdasarkan cara kerja metafora memori. Metafora adalah sebuah tulisan di mana tingkat kebenarannya berada di luar literal. Dengan penentuan objek tertentu sebagai simbolis, penulis dapat pergi lebih dalam dari kebenaran permukaan dan membuat esai yang bekerja pada berbagai tingkatan sekaligus. Cara tersebut, tidak hanya didasarkan pada kemampuan memori semata, tetapi dengan materi pengalaman dan realitas dunia. Melalui cara ini, seorang penulis dalam menuangkan ide tidak hanya berdasarkan realita. Tulisan dapat dihidupkan melalui rincian dengan mengoneksikan intuisi yang dimilikinya, untuk mengartikulasikan beberapa kebenaran yang tidak bisa dibicarakan secara langsung (Miller dan Paola, 2005).

Selanjutnya, setelah melewati proses kreatif maka hasil dari proses tersebut atau dikatakan produk kreatif haruslah berupa sebuah produk baru atau orisinal, bermanfaat, dan dapat memberikan penyelesaian masalah. Sementara dari segi kualitas tulisan, tetap harus memperhatikan aspek-aspek kebahasaan dalam menulis yang meliputi isi, penalaran/kelogisan dan ketajaman, ketepatan dan kesesuaian, teknik penyajian, gaya penyajian dan bahasa, keterbacaan/kejelasan, struktur, ejaan, tanda baca, pilihan kata, dan pemilihan judul.

Bila ditinjau dari pemrosesan menulis sebagai kegiatan kreatif maka proses tersebut juga sangat terkait dengan pemrosesannya pada otak. Menulis menuntut aktivitas seluruh otak yang menggunakan belahan otak kanan (emosional) dan otak kiri (logika). Pengalaman empiris membuktikan bahwa pemahaman terhadap objek tulisan berpengaruh terhadap hasil menulis. Tidaklah mungkin menulis tentang suatu objek yang





tidak dikuasai atau dipahami karena objek yang tidak dipahami menimbulkan berpikir yang tidak jernih; berpikir tidak jernih menimbulkan tulisan yang tidak jelas.

Menurut kaum konstruktivis, semua orang adalah penulis. Pada diri setiap orang ada dorongan untuk mengutarakan sesuatu. Dorongan itu dinyatakan dengan berbagai cara dan menggunakan beragam alat. Salah satu alat untuk mengutarakan sesuatu adalah bahasa. Proses menulis dipengaruhi beberapa faktor, antara lain, sikap, motivasi, suasana, dan kondisi fisik untuk menulis. Berdasarkan keempat faktor tersebut, faktor motivasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan kemampuan menulis.

Terkait dengan motivasi, menulis berkaitan dengan aktivitas psikologis yang mendorong dan terlibat selama aktivitas menulis berlangsung. Dengan kata lain, menulis adalah aktivitas fisik-psikis yang berkaitan dengan bahasa tulis. Proses berpikir ini merupakan awal dan modal untuk menulis. Hal ini dapat dipahami karena dalam proses penulisan diperlukan kemampuan untuk mengorganisasikan pemikiran.

Dilihat dari segi psikolinguistik, menulis sebagai aktivitas yang dilakukan oleh penulis, memiliki tahap-tahap tertentu. Nababan dan Utari (1992) menjelaskan bahwa bila terdapat rangsangan diterima *penulis* dari luar atau dari dalam dirinya, ini menimbulkan suatu *makna* atau *proposisi* dalam dirinya, yakni timbul reaksi yang dimasukkan dalam *pemproses pragmatik* yang dapat menghasilkan diam saja' atau bentuk bahasa. Kalau ada reaksi dalam bentuk bahasa, maka terjadilah suatu teks bahasa dalam pikiran, yang disebut sintesis *morfologi-sintaksis*.

Seorang penulis secara formal rasanya seperti berada dalam ketakutan di mana dia berhadapan dengan banyak jalan buntu. Akhirnya, dia diliputi frustrasi dan hanya duduk bersungut-sungut atau berpaling dari proses itu dan melakukan hal yang lain (Deporter dan Hernachi, 2002). Kesulitan menulis tersebut akibat dari teknik menulis formal yang membuat menulis menjadi proses otak kiri semata, alih-alih membiarkan curahan imajinasi dan ekspresi. Teknik-teknik mengajar tradisional mengabaikan kebenaran bahwa menulis merupakan aktivitas seluruh otak. Sebenarnya, walaupun proses lengkap melibatkan kedua belah otak dengan cara bervariasi, peran otak kanan harus didahulukan. Belahan otak kanan adalah tempat munculnya gagasan-gagasan baru, gairah, dan emosi.

Bila langkah untuk membangkitkan energi otak kanan dilewatkan, maka memulai menulis saja tidak bisa. Ketidakadaan dorongan ini dikenal sebagai hambatan dalam menulis. Berdasarkan hal tersebut, menulis kreatif berbasis otak perlu dilakukan dalam mengefektifkan proses serta hasil tulisan.





KONSEP DASAR MENULIS

*M*enulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan atau informasi (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan yang dimaksud adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat atau disepakati pemakaiannya. Dengan demikian, dalam komunikasi tulis paling tidak, ada empat unsur yang terlibat, yaitu penulis sebagai penyampai pesan, pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, dan pembaca atau penerima pesan. Pendapat tersebut dipertegas oleh The Liang Gie (Gie, 2002) yang mengatakan bahwa menulis adalah rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan buah pikirannya melalui bahasa tulis untuk dibaca atau dimengerti oleh orang lain. Buah pikiran itu dapat berupa pengalaman, pendapat,

pengetahuan, perasaan dampak gejala kalbu seseorang. Menulis dapat diartikan sebagai ungkapan atau ekspresi perasaan yang dituangkan dalam bentuk tulisan (Pranoto, 2004).

Sejalan dengan pendapat tersebut Bell dan Burnaby (Nunan, 1991) menyatakan bahwa menulis adalah aktivitas kognitif yang sangat kompleks yang membutuhkan sejumlah faktor untuk mengungkapkan suatu ide dalam bentuk tulisan (Nunan, 1991). Pada tingkatan kalimat, memasukkan penguasaan isi, format, struktur kalimat, kosakata, tanda baca, ejaan, dan bentuk kalimat. Selain kalimat, penulis harus dapat menyusun dan memadukan informasi untuk kohesi dan koherensi paragraf dan teks. Menulis juga bukan semata-mata menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, melainkan juga membutuhkan proses agar hasil tulisan menjadi berkualitas dan sesuai dengan yang diharapkan.

Selain definisi di atas, Tarigan (1982) menyatakan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan suatu lambang-lambang grafik atau huruf yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. Pembaca diharapkan dapat memahami bahasa dan gambaran grafik itu sebagai penerima pesan.

Sebagai aktivitas tulis, sekurang-kurangnya terdapat empat unsur yang terlibat dalam kegiatan menulis. Keempat unsur tersebut adalah penulis sebagai penyampai pesan, pesan atau isi tulisan, saluran tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Penulis sebagai penyampai pesan mengandung maksud bahwa sebelum menulis seorang penulis telah memikirkan maksud dan ide yang hendak disampaikan kepada pembaca. Ide yang ditulis kemungkinan mempunyai manfaat yang besar





bagi orang lain yang membutuhkan. Melalui tulisan, pesan atau isi tulisan (ide atau gagasan) penulis tersampaikan kepada pembaca. Dengan demikian, sebelum menulis seorang penulis sebaiknya memperhatikan apa yang hendak ditulis, saluran dan bentuk tulisan apa yang hendak digunakan, dan ditujukan kepada siapa tulisan itu. Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu aktivitas menyampaikan ide, gagasan, pengetahuan, dan pengalaman secara sistematis melalui rangkaian simbol-simbol berupa huruf dan berbagai aturan kebahasaan lainnya yang dapat dibaca dan dipahami secara lengkap maknanya.

A. Tujuan Menulis

Menulis merupakan penyampaian sesuatu melalui media tulis. Dalam penyampaian sesuatu itu mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang dimaksud, yaitu sebagai berikut.

1. Meningkatkan kecerdasan seseorang.
2. Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas seseorang
3. Menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri seseorang.
4. Menjadi motivasi bagi seseorang untuk mengumpulkan informasi melalui kegiatan membaca.

Selain hal tersebut tujuan menulis, berdasarkan maksud penulis dapat dijabarkan menjadi empat macam, yaitu (1) sebagai rekreasi atau hiburan, artinya untuk menghilangkan rasa jenuh, payah, atau yang lain; (2) sebagai praktisi atau ilmunan, artinya menulis untuk keperluan pengembangan disiplin ilmu atau sebagai nara sumber; (3) sebagai upaya untuk merekam isi perasaan dan observasi yang dilakukan, hal ini

akan berupa tulisan bentuk surat atau puisi; (4) sebagai upaya untuk mendeskripsikan sesuatu, bentuk tulisan berupa laporan rangkaian peristiwa, iklan, dan lain-lain.

Menurut Groves dalam Suparno dan Yunus (2002) bahwa seorang tidak mau menulis karena tidak tahu untuk apa dia menulis, merasa tidak berbakat untuk menulis, dan merasa tidak tahu bagaimana langkah yang harus ditempuh dalam menulis.

Ketidaksukaan seseorang dalam menulis tidak lepas dari pengaruh lingkungan, masyarakat, dan kurangnya pengalaman atau pengetahuan lain yang dimilikinya. Hal ini terjadi karena pembelajaran menulis atau mengarang di sekolah belum maksimal, masih kurang motivasi atau merangsang minat siswa, dan kurang latihan yang diberikan oleh guru. Hal ini merupakan salah satu faktor utama rendahnya kemampuan seorang siswa menulis di sekolah. Bagaimana pun perlu diakui bahwa menulis secara profesional harus diawali proses pembelajaran secara formal terlebih dahulu. Oleh karena itu, muncul berbagai *pendapat keliru* di tengah masyarakat tentang menulis, di antaranya sebagai berikut.

1. Menulis itu mudah atau gampang.
2. Kemampuan menggunakan kaidah bahasa dalam menulis tidak perlu.
3. Menulis itu harus sekali jadi atau langsung tuntas semuanya.
4. Orang yang tidak tahu menulis dapat juga mengajarkan menulis, seperti sebagian guru bahasa Indonesia.

Hal yang dikemukakan di atas, hanyalah semacam ungkapan yang tidak memiliki dasar kebenaran. Ungkapan itu hanya biasa dikemukakan oleh orang yang sama sekali tidak





ada kepeduliannya dengan aktivitas menulis. Jadi, selayaknya dibangun suatu kesadaran dalam diri agar dapat mengemukakan ide dan pengalaman lewat untaian kata-kata secara tertulis yang mudah dipahami oleh pembaca.

B. Manfaat Menulis

Aktivitas menulis atau kadang disebut mengarang, kurang diminati oleh banyak orang. Namun, ketika disadari ternyata begitu banyak manfaat yang dapat dipetik dari kehidupan manusia itu sendiri. Kegiatan menulis dalam kehidupan manusia perlu dibudayakan. Tulisan merupakan sarana transformasi ilmu pengetahuan dari generasi ke generasi yang dapat diandalkan. Selain itu, menulis memiliki manfaat dalam menyampaikan berbagai macam pesan. Artikel, esai, resensi, karya sastra, buku, komik, dan cerita adalah contoh bentuk dan produk bahasa tulis yang akrab dengan kehidupan manusia. Bentuk tulisan itu menyajikan secara runtut dan menarik pemaparan ide, gagasan, dan perasan penulisnya.

Menulis mempunyai manfaat, antara lain: (a) pesan yang dibuat dapat diperbaiki sebelum disampaikan kepada pembaca, (b) pesan yang disampaikan dapat dibaca berulang-ulang, (c) sekali membuat pesan, banyak pembaca yang dapat mengikuti pesan itu, dan (d) mengembangkan ciri utama peradaban modern. Peradaban modern itu ditandai dengan kegiatan menulis.

Selain manfaat menulis tersebut, dalam kehidupan sehari-hari, menulis dilakukan orang untuk: (a) sarana hiburan, yang dapat menyegarkan pikiran, (b) memberikan petunjuk kepada

orang lain agar tidak tersesat atau keliru dalam melakukan sesuatu, misalnya: memilih jalan, meminum obat, (c) menyusun jadwal kegiatan sehari-hari, misalnya: untuk sholat, belajar, bekerja, (d) membuat surat, baik surat pribadi, niaga atau resmi, dan (e) menginformasikan cara menyusun program untuk bekerja, menggunakan pesawat telepon, dsb.

Apabila ingin menulis dengan hasil baik, maka perlu belajar menulis, yaitu diawali dengan menuliskan sebuah gagasan, misalnya tentang kalimat majemuk. Sesudah itu, dibuatlah daftar kecil tentang apa yang diketahui tentang kalimat majemuk tersebut, misalnya terdiri atas dua pola, pola bawahan dan pola atasan, dua pola tersebut sederajat. Dari gagasan kalimat majemuk ditambah dengan ciri-ciri yang terdaftar itu disusunlah sebuah kalimat atau paragraf.

C. Jenis Menulis

Klasifikasi jenis menulis dapat didasarkan pada isi tulisan. Isi tulisan ini akan mempengaruhi jenis informasi, pengorganisasian, dan tata saji tulisan. Berdasarkan isinya menulis dapat dibedakan atas menulis yang bersifat formal dan bersifat kreatif. Menulis formal adalah menulis tulisan yang bersifat ilmiah dan objektif yang di antaranya berbentuk karya ilmiah, artikel, dan makalah sedangkan menulis kreatif adalah menulis tulisan yang berupa puisi dan prosa (cerpen dan drama) (Roekhan, 1991). Pembagian jenis tulisan yang lebih spesifik dapat dilihat berdasarkan genre yang diusung dari setiap karya.





D Menulis sebagai Proses

Aktivitas menulis tidak terlepas dari kegiatan berpikir. Tidak ada yang dapat ditulis oleh seseorang secara sistematis dan aktual tanpa melalui proses berpikir terlebih dahulu. Ide atau gagasan yang dituangkan dalam sebuah tulisan harus sesuai dengan aturan penulisan yang baku. Kesalahan dalam pemilihan kata, penggunaan diksi, tanda baca, serta struktur kalimat dapat menyebabkan kesalahan dalam penafsiran pembaca (Rustan, 2016). Oleh karena itu, tulisan yang dianggap selesai tentu tidak ada salahnya kalau dibaca dan diperiksa oleh banyak orang. Tanggapan dan kritikan tersebut adalah suatu hal yang dianggap berharga bagi seorang penulis itu sendiri. Dengan demikian, menjadi penulis yang baik harus mengikuti pembelajaran terlebih dahulu, baik menyangkut isi maupun penerapan penggunaan bahasa Indonesia baku.

Menurut (Proet dan Gill, 1986) ada beberapa pendekatan yang kerap muncul dalam pembelajaran menulis, di antaranya:

1. **Pendekatan frekuensi** menyatakan bahwa banyak latihan mengarang sekalipun tidak dikoreksi dan (seperti buku harian) akan membantu meningkatkan keterampilan seseorang dalam menulis.
2. **Pendekatan gramatikal** berpendapat bahwa pengetahuan orang mengenai struktur bahasa akan mempercepat kemahiran seseorang dalam menulis atau memaparkan gagasan.
3. **Pendekatan koreksi** menyatakan bahwa seorang menjadi penulis karena menerima banyak koreksi dan masukan dari pembaca.

4. Pendekatan formal mengungkapkan bahwa seorang menjadi penulis akan diperoleh bila pengetahuan bahasa, penataan ide, perencanaan desain serta konvensi atau aturan penulisan yang dikuasai dengan baik.

Selain yang dikemukakan Proett dan Gill, pendekatan proses juga merupakan alternative pilihan dalam menulis. Boris (1983) mengemukakan bahwa pendekatan proses dalam menulis bagi penulis pemula sangat muda untuk diikuti. Selain itu, melalui pendekatan ini, penulis lebih muda memahami dan melakukan berbagai hal yang harus dipersiapkan dan dilakukan dalam menuangkan idenya.

Pelaksanaan pendekatan proses telah banyak dikembangkan praktisi pendidikan. Salah satu di antaranya adalah pelaksanaan menulis berbasis otak yang dikembangkan Rustan (2017) dalam bukunya Model Pembelajaran Menulis Berbasis *Neuro Linguistic Programming*. Dalam praktiknya pendekatan proses disesuaikan dengan cara kerja otak alamiah. Sebagai praktisi pendidikan murni, pengembangan tersebut mengadopsi hasil penelitian mutakhir tentang cara kerja otak yang memiliki kecocokan dalam proses menulis. Disadari penulis dalam buku ini bahwa menulis merupakan keterampilan. Artinya, untuk menghasilkan tulisan yang baik umumnya orang melakukan berkali-kali latihan dan jangan takut salah.

E. Hubungan Menulis dengan Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa mencakup empat komponen, antara lain adalah menulis itu sendiri. Menulis mempunyai hubungan dengan keterampilan berbahasa lainnya, yaitu sebagai berikut.





1. Hubungan Menulis dengan Membaca

Menulis dan membaca adalah kegiatan berbahasa tulis, pesan yang disampaikan penulis dan diterima oleh pembaca melalui lambing atau simbol bahasa yang dituliskan. Menurut Goodmen, dkk. (1987) dan Tierney (1983) dalam (Tompkins dan Hoskisson, 1995), baca tulis merupakan suatu kegiatan yang menjadikan penulis sebagai pembaca dan pembaca sebagai penulis. Si penulis sebagai pembaca yang artinya, ketika aktivitas berlangsung, si penulis membaca karangannya. Ia membayangkan dirinya sebagai pembaca untuk melihat dan menilai apakah tulisan telah menyajikan sesuatu yang berarti, apakah ada yang tidak layak saji, serta apakah tulisan menarik dan enak dibaca. Pembaca sebagai penulis artinya, kegiatan berlangsung pada kegiatan membaca, pembaca melakukan aktivitas yang dilakukan penulis. Pembaca menemukan topik dan tujuan tulisan, gagasan dan kaitan antargagasan, dan kejelasan uraian, serta mengorganisasikan bacaan, memecahkan masalah, dan memperbaiki simpulan bacaannya.

2. Hubungan Menulis dengan Menyimak

Sewaktu menulis, seseorang butuh inspirasi, ide atau informasi untuk tulisannya. Hal ini dapat diperoleh dari berbagai sumber: sumber tercetak seperti buku, majalah, surat kabar atau laporan dan sumber tak tercetak seperti radio, televisi, ceramah, pidato, wawancara, diskusi dan obrolan. Melalui menyimak penulis tidak hanya memperoleh ide atau informasi untuk tulisannya, tetapi juga menginspirasi tata saji dan struktur penyampaian lisan yang menarik hatinya, yang akan berguna untuk aktivitas menulisnya.

3. Hubungan Menulis dengan Berbicara

Menulis dan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat aktif produktif artinya penulis dan pembaca berperan sebagai penyampai atau pengirim pesan kepada pihak lain. Keduanya harus mengambil sejumlah keputusan berkaitan dengan topik, tujuan, informasi yang akan disampaikan serta cara penyampaian sesuai dengan kondisi sasaran (pembaca dan pendengar) dan corak teksnya (deskripsi, narasi, dan argumentasi serta persuasi)

BITREAD





PENALARAN DALAM MENULIS

*M*enulis merupakan keterampilan serta sesuatu yang sangat dibutuhkan dalam kondisi era globalisasi seperti ini. Di mana-mana manusia menemukan dan membuat suatu tulisan, baik yang bersifat resmi atau formal maupun tidak resmi atau nonformal, seperti surat cinta, surat kepada orang tua dan teman sejawat. Terlebih lagi bagi kalangan siswa dan mahasiswa dituntut menulis secara ilmiah. Bahkan bagi mahasiswa merupakan suatu persyaratan utama untuk dapat menyelesaikan studinya di perguruan tinggi. Menurut Graves (1978), seseorang yang tidak dapat menulis karena tidak tahu untuk apa dia menulis, merasa dirinya tidak memiliki bakat dalam menulis. Menurut Smith (1981) mengatakan bahwa pengalaman belajar menulis yang dialami siswa di sekolah tidak terlepas dari kondisi gurunya sendiri. Begitu pula adanya

dorongan dari orang tuanya di rumah sebagai dasar pembinaan pendidikan informal. Dorongan atau motivasi merupakan salah satu penggerak utama dalam diri seseorang untuk beraktivitas, termasuk menulis.

A. Konsep Penalaran

Kegiatan menulis tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa diawali dengan aktivitas bernalar secara cermat. Penalaran merupakan dasar utama untuk mengemukakan ide atau gagasan seseorang. Suatu kesalahan yang terjadi di tengah masyarakat kalau hanya belajar mata pelajaran eksakta baru dikategorikan bernalar atau berpikir. Kegiatan berbahasa pun sangat memerlukan nalar. Tanpa nalar, seorang pembicara atau penulis tidak mengetahui apa yang akan dipaparkan. Walaupun ada yang dipaparkan, itu hanya terkadang tidak dapat diterima secara akal sehat dan pengorganisasian ide tidak secara sistematis sehingga orang tidak akan memahami dan mempercayai informasi yang disampaikan lewat tulisan tersebut.

B. Kegiatan Penalaran

Penalaran adalah proses berpikir yang sistematis dan logis untuk memperoleh sebuah kesimpulan (pengetahuan atau keyakinan) terhadap fakta atau masalah yang telah ditemukan. Bahan pengambilan kesimpulan dalam kegiatan bernalar dapat berupa fakta, informasi, pengetahuan, dan pengalaman yang bersifat empiris.





Secara umum, penalaran atau pengambilan kesimpulan itu dapat dilakukan secara induktif dan deduktif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada pembahasan berikut ini.

1. Penalaran Induktif

Penalaran induktif adalah suatu proses berpikir yang bertolak dari hal-hal yang khusus menuju hal-hal yang bersifat umum.

Contoh penalaran induktif:

Anzar Abdullah adalah seorang dosen yang suka sekali membaca buku-buku sejarah yang berkenaan dengan kisah-kisah para pejuang dan orang sukses. Ia telah membaca buku tentang Thomas A. Edison, Winston Chuehill, Matatma Gandhi, M. Ali Jinah, Al-Gazali, Shakespeare, M. Iqbal, K.H. Dahlan, H.O.S. Cokroaminoto, K.H. Hasyim Asy'ari, Martin Luther, R.A. Kartini, Soekarno, Suharto, dan B.J. Habibie. Semua buku menceritakan bahwa kebesaran yang mereka raih tidak tiba-tiba, tetapi melalui ketekunan belajar, kerja keras, aktif bermasyarakat, dan berbagai ujian hidup yang berat yang mereka hadapi dengan penuh ketabahan.

Anzar Abdullah menyimpulkan bahwa untuk menjadi orang yang sukses, maka seseorang harus rajin belajar, bekerja keras, dan bermasyarakat. Hal ini dilakukan agar kita bisa memperoleh suatu kesuksesan dan kita harus berjuang dengan gigih serta tabah dalam menjalani segala tantangan yang dihadapi.

Penalaran yang bersifat induktif dapat dilakukan melalui tiga cara, yaitu:

a. Generalisasi

Generalisasi adalah proses penalaran yang bertolak dari sejumlah gejala atau peristiwa yang serupa untuk menarik kesimpulan mengenai semua atau sebagian dari gejala atau peristiwa itu. Generalisasi diturunkan dari gejala-gejala khusus yang diperoleh melalui pengalaman, observasi, wawancara atau studi dokumentasi.

Contoh generalisasi:

Para remaja pelaku kriminal kebanyakan dari keluarga yang orang tuanya miskin atau sangat kaya.

b. Analogi

Analogi yang dimaksud di sini adalah analogi induktif atau analogi logis. Analogi induktif adalah suatu proses penalaran yang bertolak dari dua peristiwa atau gejala khusus yang satu sama lain memiliki kesamaan untuk menarik sebuah kesimpulan. Karena titik tolak penalaran ini adalah kesamaan karakteristik di antara dua hal, kesimpulannya akan menyiratkan "apa yang berlaku pada satu hal akan berlaku pula untuk hal lainnya". Dengan demikian, dasar kesimpulan yang digunakan merupakan ciri pokok atau esensial yang berhubungan erat dari dua hal yang dianalogikan.

Contoh analogi

Ibu dr. Nafiatul Muasyarah, M.Kes. tertarik untuk meneliti pengaruh pil kontrasepsi terhadap pertumbuhan cerebral cortex wanita, sebuah bagian otak yang mengatur kecerdasan. Dia menginjeksi sejumlah tikus betina dengan sebuah hormon yang isinya serupa dengan pil. Hasilnya, tikus-





tikus itu memperlihatkan pertumbuhan cerebral cortex yang sangat rendah dibandingkan dengan tikus-tikus yang tidak diberi hormon itu. Seorang Profesor anatomi dari Universitas of California menyimpulkan bahwa pil kontrasepsi dapat menghambat perkembangan otak.

c. Hubungan Kausal (Sebab-Akibat)

Hubungan kausal (sebab-akibat) adalah suatu gejala atau kejadian yang muncul tanpa penyebab).

Contoh hubungan sebab-akibat

*Pak Saleh Abunawas bermusuhan dengan Ibu Darmawati di dalam rumah tangganya. Pak Saleh Abunawas merasa kurang dipedulikan dan dilayani dengan baik sebagai suami. Dia tidak diberikan pelayanan yang memuaskan, termasuk menghidangkan makanan kesukaanya. **(akibat)**. Pak Saleh Abunawas berpikir biang keladi ini semua adalah Bu Darmawati yang pasti telah mengadukan dan menjelek-jelekkan dirinya di hadapan keluarganya. Akhirnya dia berprasangka negatif dengan orang lain. Dia tidak menyadari kalau hal semua itu adalah dosa, padahal mengaku dirinya sebagai seorang agamawan yang sering memberi ceramah. **(Sebab)**.*

2. Penalaran Deduktif

Penalaran deduktif adalah suatu proses berpikir yang bertolak dari sesuatu yang umum menuju hal-hal yang khusus atau pemaparan sesuatu yang sifatnya umum menuju kepada pemaparan peristiwa yang sifatnya khusus untuk mencapai suatu kesimpulan.

Contoh penalaran deduktif.

Bu Mia penasaran dengan sebuah pernyataan yang tertulis pada sebuah buku mata kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia. Di dalam buku ini dinyatakan bahwa keterampilan menyimak diperoleh dari anak lebih dulu dari pada keterampilan berbicara. Untuk membuktikan kebenaran pernyataan itu ia mengamati perilaku berbahasa anaknya. Ia pun melakukan wawancara dengan beberapa ibu yang mempunyai anak kecil. Keterampilan anak dalam menyimak ternyata dikuasai lebih dulu daripada keterampilan berbicara.

Penalaran yang bersifat deduktif terbagi atas beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:

a. Silogisme

Silogisme adalah suatu proses penalaran yang menghubungkan dua proposisi (pernyataan) yang berlainan untuk menurunkan sebuah kesimpulan yang merupakan proposisi yang ketiga. Proposisi merupakan pernyataan yang dapat dibuktikan kebenarannya atau dapat ditolak karena kesalahan yang terkandung di dalamnya (Keraf, 1989). Dari pengertian di atas, silogisme terdiri atas tiga bagian: *premis mayor*, *premis minor*, dan *kesimpulan*. Yang disebut dengan premis adalah proposisi yang menjadi dasar bagi argumentasi. Premis mayor mengandung *term mayor* dari silogisme, merupakan generalisasi atau proposisi yang dianggap benar bagi semua unsur atau anggota kelas tertentu. Premis minor mengandung *term minor* atau tengah dari silogisme, berisi proposisi yang mengidentifikasi atau menunjuk sebuah kasus atau peristiwa khusus sebagai anggota dari kelas itu. Kesimpulan adalah proposisi yang menyatakan





bahwa apa yang berlaku bagi seluruh kelas, akan berlaku pula bagi anggota-anggotanya.

Contoh silogisme

- Premis mayor : Kebanyakan buruh adalah pekerja keras
- Premis minor : Suhadi adalah buruh
- Kesimpulan : Suhari pekerja keras

b. Entimen

Entimen adalah bagian silogisme yang dianggap telah dipahami dan dihilangkan.

Contoh entimen:

- Premis mayor : Semua rentenir adalah pengisap darah orang sedang kesusahan.
- Premis minor : Pak Olem adalah rentenir
- Kesimpulan : Jadi, Pak Olem adalah pengisap darah orang sedang kesusahan.

c. Salah Nalar

Salah nalar adalah kekeliruan dalam proses berpikir karena keliru menafsirkan atau menarik kesimpulan. Kekeliruan ini dapat terjadi karena faktor emosional, kecerobohan atau ketidaktahuan.

d. Macam-macam unsur nalar

Salah nalar dapat terjadi karena kekeliruan induktif, deduktif, penafsiran relevansi, dan penggunaan otoritas yang berlebihan, yaitu:

- 1) Generalisasi yang terlalu luas
- 2) Kerancuan analogi
- 3) Kekeliruan kausalitas (sebab-akibat)
- 4) Kesalahan relevansi

BITTREAD





MENULIS KREATIF

Menulis merupakan proses kreatif. Proses itu ditandai dengan munculnya ide dalam benak penulis, menangkap dan merenungkannya, sampai dengan mematangkan dan menatanya, dan diakhiri dengan menuliskan ide tersebut dalam bentuk tulisan. Gerrard (1996) mengatakan bahwa kegiatan menulis dapat dibagi menjadi dua jenis secara garis besar, yaitu menulis akademis (*academic writing*) dan menulis kreatif (*creative writing*) yang diartikan sebagai kegiatan menulis untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan dalam bentuk imajinatif, spontan, dan asli. Lebih lanjut dikatakan bahwa menulis kreatif adalah proses menuangkan gagasan ekspresif yang mengalir dari pikiran seseorang ke dalam suatu tulisan (Percy, 1981).

Penulis yang mampu menghasilkan tulisan sebenarnya hanyalah kebiasaan saja. Karena terlalu seringnya proses tersebut dilakukan, setiap kali melakukan proses kreatif, seolah-olah

proses tersebut berlangsung begitu cepat dan singkat. Namun, pada dasarnya, tahapan proses tersebut tetap dilakukannya, hanya saja tahap yang satu dengan tahap yang berikutnya begitu berhimpitan (Hendry Guntur Tarigan, 1993).

Cepat lambatnya proses kreatif berlangsung sangat bergantung pada tingkat keterampilan seorang penulis. Semakin rendah tingkat keterampilan seorang penulis, semakin lama proses tersebut berlangsung. Sebaliknya, semakin tinggi tingkat keterampilan seorang penulis semakin cepat proses tersebut berlangsung.

A. Hakikat Menulis Kreatif

Menulis kreatif memiliki perbedaan arti dengan menulis ilmiah. Menulis kreatif terdiri dari serangkaian kata menulis dan kreatif. Rangkaian dari kedua kata tersebut tentunya menimbulkan makna baru dari makna leksikalnya. Menurut Bell dan Burnaby dalam Nunan (1991), menulis adalah aktivitas kognitif yang sangat kompleks yang membutuhkan sejumlah faktor untuk mengungkapkan suatu ide dalam bentuk tulisan. Pendapat tersebut, mendefinisikan menulis sebagai suatu proses menuangkan ide ke dalam bahasa tulis sebagai suatu produk dari aktivitas berpikir seseorang. Lain halnya dengan konsep kreativitas, menurut Amabile yang dikutip oleh Francesca (2011) mengatakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melahirkan ide baru (original dan tidak disangka-sangka), tepat, berdaya guna dan adaptif. Pendapat tersebut lebih menekankan pada kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu ide. Adapun dimensi kreatif yang menjadi fokus ide adalah kebaruan, tepat, berdaya guna, dan adaptif.





Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat dikemukakan bahwa menulis kreatif adalah suatu proses menuangkan ide yang baru, tepat, berdaya guna dan adaptif ke dalam bahasa tulis sebagai suatu produk dari aktivitas berpikir seseorang. Ide yang baru dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh person atau orang dengan kepribadian kreatif melalui proses kreatif guna menghasilkan sebuah produk tulisan yang kreatif.

Lebih lanjut Maybury dalam Percy (1981) berpendapat bahwa menulis kreatif adalah kegiatan yang dapat mendorong siswa untuk menggunakan apa yang telah dimiliki seperti: gagasan, kesan, perasaan, harapan, gambaran, dan bahasa yang telah dikuasai. Menulis kreatif dilakukan sebagai usaha untuk menemukan sebagian besar "tumpukan" pikiran anak yang masih jarang digunakan. Lebih lanjut, Jhonson dalam Percy (1981) mengemukakan bahwa menulis kreatif adalah pengungkapan pikiran yang mengalir dari pikiran seseorang ke selembar kertas.

Pendapat tersebut menyiratkan informasi bahwa proses menulis kreatif, dalam pelaksanaannya perlu memberikan kebebasan seseorang dalam menuangkan produk pikirannya menjadi tulisan. Jadi, menulis kreatif adalah menuangkan ide atau gagasan dalam tulisan yang menarik dengan ide yang unik dan inovatif. Menulis kreatif membutuhkan daya imajinasi dan kreativitas sehingga tulisannya memunyai arti yang jelas dan memberikan kesan tersendiri bagi pembaca.

B. Proses Menulis Kreatif

Menurut Print (1993), proses menulis tidak bersifat linear, tetapi penulis harus melewati proses menulis sekali atau beberapa kali

dengan menekankan tahap yang berbeda. Proses menulis yang dikemukakan oleh (Tompkins, 1990) memiliki lima tahap aktivitas yang harus dilakukan, yaitu kegiatan pramenulis, membuat draf, memperbaiki, mengedit, dan memublikasikan. Selain hal tersebut, proses menulis yang dikembangkan oleh Nunan (1991) sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab terdahulu meliputi tiga tahapan aktivitas, yaitu kegiatan pramenulis, menulis, dan perbaikan. Apabila melihat karakter dari kedua pendapat tersebut memiliki kesamaan yang signifikan. Uraian yang mengenai tahapan-tahapan menulis yang lebih lengkap sebagai berikut.

1. Sebelum Menulis

Tahap sebelum menulis perlu diterapkan pencatatan baik dalam bentuk catatan tulisan susun maupun peta pikiran. Selain hal tersebut, pengembangan konsep *clustering*, pemetaan semantik sebagai pondasi dalam memulai menuangkan gagasan yang terstruktur berdasarkan pengetahuan, gagasan, dan pengalaman pribadi masing-masing.

2. Pengedrafan

Tahap pengedrafan atau draf kasar merupakan awal dari penelusuran dan pengembangan gagasan. Pengembangan konsep dengan menggunakan imajinasi “menunjukkan bukan memberitahukan (*show not tell*) dan menulis secara cepat (*fastwriting*) dapat membantu penulis menuangkan gagasan. Pada tahap pengedrafan lebih memusatkan pada isi daripada tanda baca, tata bahasa, atau ejaan.





3. Berbagi

Salah satu hal yang sering tidak dilaksanakan dalam proses menulis, yaitu berbagi dengan orang lain. Komponen ini sangat penting dalam menentukan kualitas sebuah tulisan. Hal tersebut diasumsikan karena seorang penulis merasa sangat dekat dengan tulisannya sehingga kesalahan yang terjadi sangat sulit diidentifikasi dan tidak objektif.

Berikut ini adalah petunjuk untuk berbagi.

a. Untuk Penulis:

- 1) Seorang penulis perlu mengutarakan kepada pembaca apa yang ingin dicapai dengan tulisannya.
- 2) Dalam proses berbagi tidak ada yang salah dan yang benar, terimalah semua umpan balik tanpa melibatkan emosi. Semua masukan yang telah didapatkan dipilih yang layak dan yang tidak.
- 3) Menjadi pendengar, jangan mencoba untuk menjelaskan kepada pembaca.
- 4) Setelah pembaca memberikan umpan balik kepada penulis, tidak ada salahnya bertanya untuk mendapatkan kejelasan.

b. Untuk Pembaca:

- 1) Bacalah isinya. Abaikan tata bahasa dan ejaan hingga saatnya nanti.
- 2) Tunjukkan kepada penulis kata-kata, frasa, dan bagian utama yang paling baik bagi pembaca.
- 3) Menanyakan kepada penulis hal yang terlintas di dalam pikirannya saat membaca tulisan tersebut.

- 4) Mengatakan kepada penulis apabila tulisan tersebut berhasil mencapai tujuan yang direncanakan atau tidak.
- 5) Jelaskan beberapa hal yang dapat mengarahkan penyempurnaan atau perbaikan tulisan selanjutnya.

4. Perbaikan (Revisi)

Tahap perbaikan dilaksanakan setelah proses berbagi dengan orang lain. Seorang penulis merupakan penentu kebijakan terakhir untuk mengambil atau mengabaikan umpan balik dari pembaca. Umpan balik yang dianggap membantu segera ditindak lanjuti, demikian pula sebaliknya.

5. Penyuntingan (*Editing*)

Pada tahap ini, semua kesalahan ejaan, tata bahasa, tanda baca, penggunaan kata kerja, diksi, dan kelogisan dalam tulisan diperbaiki.

6. Penulisan Kembali

Tahap penulisan kembali berdasarkan perubahan-perubahan penyuntingan serta tambahan terhadap isi yang dianggap penting.

7. Evaluasi

Tahap ini bertujuan untuk memastikan penulis telah menyelesaikan apa yang direncanakan dan apa yang ingin disampaikan.





8. **Pemublikasian**

Menurut beberapa pakar bahwa tahap evaluasi adalah tahap akhir dari proses menulis namun, tahap pemublikasian merupakan hal yang sangat penting. Urgensi pemublikasian ini terletak pada apa yang dihasilkan bagi penulis itu sendiri dan bagi pembaca. Bagi penulis hal ini adalah motivasi intrinsik untuk berkarya yang lebih baik dan bagi pembaca, mendapatkan tambahan informasi yang akan membuka cakrawala berpikirnya.

Ketika dijelaskan dengan cara di atas, proses penulisan ini tampak logis dan linear. Dalam praktiknya, proses ini merupakan siklus. Maksudnya, seorang penulis secara berulang-ulang melalui proses tersebut pada tulisan yang lebih kompleks dan sempurna.



KONSEP MENULIS BERBASIS OTAK

*M*abang Ilmu yang mempelajari kaitan bahasa dengan otak, yaitu neurolinguistik. Neurolinguistik adalah salah satu bidang kajian interdisipliner dalam ilmu linguistik dan ilmu kedokteran yang mengkaji hubungan antara otak manusia dengan bahasa. Kajian dalam neurolinguistik menunjukkan bahwa manusia ditakdirkan memiliki otak yang berbeda dengan primata lain, baik dalam struktur maupun fungsinya, sedangkan Kridalaksana (1993) mengatakan bahwa neurolinguistik adalah cabang linguistik yang mempelajari prakondisi (urat saraf) untuk perkembangan bahasa.

Lebih lanjut menurut, Heryati dan Faizah (2008) mengatakan bahwa neuron adalah sel saraf yang merupakan unit dasar sistem saraf dan berfungsi untuk menghantarkan impuls yang membawa informasi dari lingkungan. Neuron juga dapat



mengontrol kontraksi/gerakan otot dan berkomunikasi satu sama lain. *Linguistic*, kemampuan alami berkomunikasi secara verbal dan non verbal. Verbal mengacu pada pilihan-pilihan kata dan frasa yang mencerminkan dunia mentalitas seseorang. Non verbal berkaitan dengan “bahasa sunyi” seperti postur, gerak-gerik dan tingkah laku. “Bahasa sunyi” melahirkan gaya berpikir dan kepercayaan.

Senada dengan yang dikemukakan Ibrahim Elfiky bahwa secara semantik, *neuro* dapat diartikan sebagai mekanisme yang dilakukan individu dalam menginterpretasikan informasi yang didapat melalui pancaindra dan berbagai mekanisme pemrosesan selanjutnya di pikiran. *Linguistic* ditujukan untuk menjelaskan pengaruh bahasa yang digunakan pada diri maupun pada individu lain yang kemudian membentuk pengalaman individu akan lingkungan (Muhibbuddin, 2010).

A. Sistem Syaraf Bahasa dalam Otak

Otak merupakan organ terpenting dalam sistem syaraf manusia. Otak merupakan salah satu sistem syaraf pusat sebagai organ pusat berpikir yang tersusun atas kurang lebih 100 miliar sel saraf (neuron) dan jaringan-jaringan yang terkoordinasi dan terhubung dengan semua organ tubuh (Connel, 2005). Neuron, merupakan tempat segala aktivitas mental guna mendapatkan informasi, memanipulasi informasi, merekam informasi, mengingat, dan memanggil kembali informasi yang ada.

Berdasarkan konsep *Triune Theory* yang mengacu pada proses evolusi tiga bagian otak manusia. Dalam hipotesisnya, McClean menyatakan bahwa otak manusia terdiri dari tiga bagian

penting, yaitu otak besar (*neokorteks*), otak tengah (*sistem limbik*), dan otak kecil (*otak reptil*) dengan fungsi masing-masing yang khas dan unik. Menurut Beatty (2001) dalam perkembangan ilmu terkini, otak kemudian dapat dibagi menjadi lima bagian utama, yaitu otak besar (*serebrum*), otak tengah (*mesensefalon*), otak kecil (*serebelum*), sumsum sambung (*medulla oblongata*), dan jembatan varol.

Otak tengah (*sistem limbik*) berfungsi untuk interaksi sosial, emosional, dan ingatan jangka panjang. Otak tengah meliputi *hipokampus*, *talamus*, *hipotalamus*, dan *amigdala*. Bagian ini adalah bagian yang menyumbang sekitar dua puluh persen dari seluruh volume otak, bertanggung jawab atas tidur, emosi, atensi, pengaturan bagian tubuh, hormon, seksualitas, penciuman, dan produksi kimiawi otak (Jensen, 2011).

Otak kecil atau otak reptil (*cerebelum*) menurut Janse bagian otak ini berfungsi untuk mengatur keseimbangan, postur, dan control gerakan. Sejalan dengan hal tersebut Robert J. Sternberg (2008) mengatakan bahwa *cerebelum* esensial bagi keseimbangan. Koordinasi dan keharmonisan gerak otot. Lebih lanjut Jensen mengatakan bahwa bagian ini merupakan link dengan bagaimana seseorang bergerak dan berpikir. Dikatakan demikian karena, semua aktivitas gerakan tidak semata-mata mekanik, melainkan didahului oleh pemikiran cepat yang menetapkan tujuan menganalisis variabel, meramalkan hasil, dan mengeksekusi gerakan. Komponen ini merupakan kunci yang sangat penting dan merupakan bagian paling kompleks dari otak (Jensen, 2011).

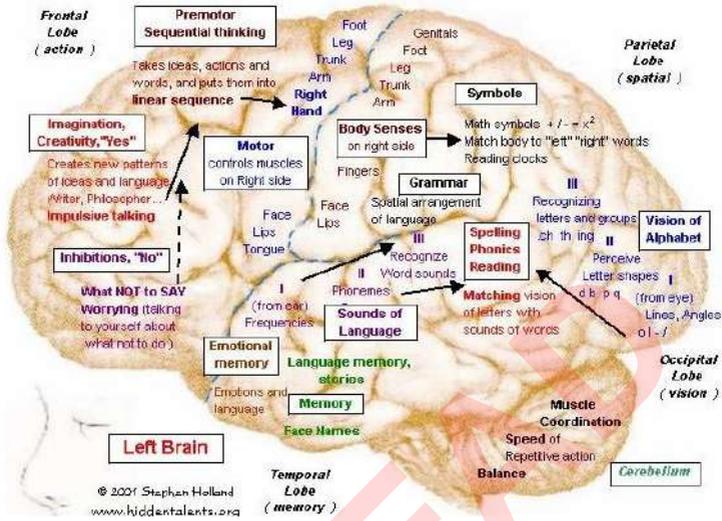




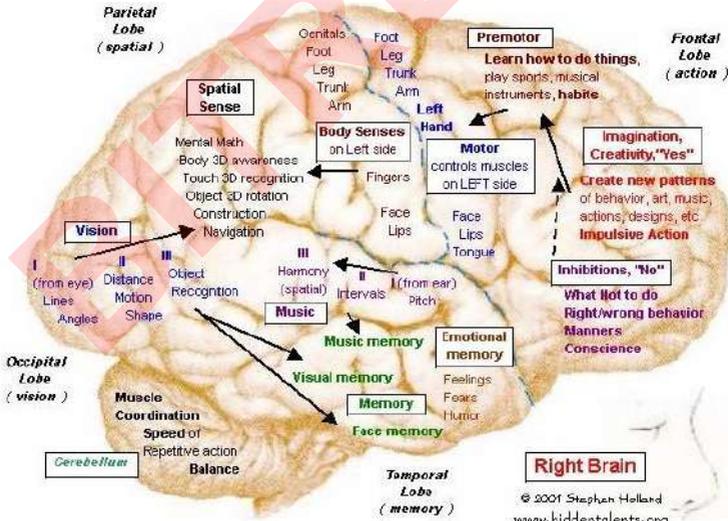
Otak besar (*serebrum*) juga lazim disebut *neokorteks* karena memiliki fungsi utama untuk berpikir tingkat tinggi seperti berbahasa, berpikir, belajar, memecahkan masalah, merencanakan, dan mencipta. Otak besar manusia terbagi menjadi empat bagian utama yang disebut lobus (*lobe*), yaitu lobus depan (*frontal*), lobus tengah (*parietal*), lobus penglihatan (*occipital*), dan lobus pendengaran (*temporalis*). Lobus depan (*frontal*) terletak di wilayah sekitar kening, berperan aktif terhadap tindakan-tindakan yang disengaja, seperti memberi penilaian, kreativitas, menyelesaikan masalah, dan merencanakan. Lobus tengah (*parietal*) terletak pada bagian atas dari otak dan bertugas untuk memproses sesuatu yang berhubungan dengan sensori yang lebih tinggi dan fungsi-fungsi bahasa. Lobus penglihatan (*occipital*) yang terletak sedikit di belakang bagian otak dan terutama bertanggung jawab pada penglihatan. Lobus pendengaran (*temporal*) terletak di bagian kiri dan kanan berada di bagian atas dan sekitar telinga. Lobus tersebut terutama bertanggung jawab terhadap pendengaran, memori, pemaknaan, dan bahasa. Meskipun telah duraikan memiliki fungsi berbeda, tetapi masing-masing lobus tersebut memiliki fungsi yang saling tumpang tindih (Jensen, 2011).

Otak besar, dibagi menjadi dua bagian (*hemisfer*), yaitu hemisfer kiri dan kanan yang dihubungkan dengan korpus kolosum (Sastra, 2011; Hollad, 2001).

Sisi kiri



Sisi kanan



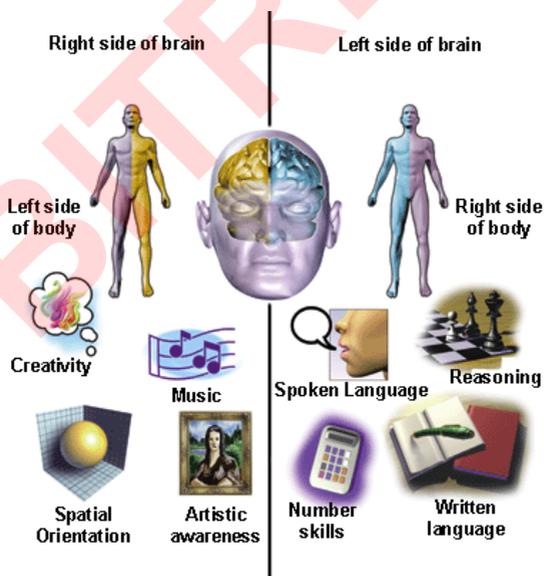
Gambar 1. Struktur Otak Manusia





Walaupun kelihatannya otak besar tersebut simetris secara struktur, tetapi kedua hemisfer tersebut mempunyai fungsi yang berbeda. Fungsi hemisfer kiri bertanggung jawab terhadap proses berpikir logis, berdasar realitas, mampu melakukan penafsiran secara abstrak, dan simbolis, serta melakukan tugas-tugas verbal, menulis, membaca, menempatkan detail, fakta. Berbeda dengan hemisfer kanan lebih bersifat acak, tidak teratus, intuitif, holistik, bersifat non verbal, kearah perasaan dan emosi, kesadaran yang berkenaan dengan perasaan (merasakan kehadiran suatu benda atau orang), pengenalan bentuk, pola, musik, kepekaan warna, kreativitas, dan visualisasi (Deporter dan Hernachi, 1999).

Gambar perbedaan fungsi hemisfer kiri dan kanan dapat dilihat sebagai berikut (Tim Pusat Riset Terapi Musik dan Gelombang Otak).



Gambar 2. Pembagian Fungsi Hemisfer Kiri dan Kanan

Fungsi hemisfer sebagaimana dikemukakan di atas, merupakan pembagian pada manusia normal. Sebagian besar manusia area bahasa terletak pada hemisfer serebri kiri, meskipun dikatakan demikian terdapat manusia yang memiliki pola yang berbeda. Terdapat empat area bahasa secara konvensional, yaitu dua area bahasa reseptif dan dua lainnya adalah eksekutif yang menghasilkan bahasa. Area bahasa yang dimaksud berada pada sistem saraf pusat. Area reseptif berfungsi mengatur persepsi bahasa yang diucapkan, yaitu area 22 posterior yang disebut area *Wernicke* dan area 41 dan 42 yang disebut *girus heschls*. Area 39 berfungsi mengatur persepsi bahasa tulisan menempati girus angulus pada lobus parietal inferior anterior terhadap area reseptif visual. *Girus supra marginal* terletak di antara pusat bahasa auditori dan visual, dan area *temporal inferior* yang terletak di anterior korteks asosiasi visual juga merupakan bagian dari zona bahasa sentral. Area-area tersebut terletak pada pusat integrasi untuk fungsi bahasa visual dan auditori (GrowUP Clinic, 2012).

Area Brodmann 44 dan 45 disebut area Broca dan merupakan bagian utama yang bertanggung jawab terhadap aspek motorik bicara. Secara visual kata-kata yang diterima diekspresikan dalam bentuk tulisan melalui area tulisan *Exner*. Area sensori dan motori terhubung satu dengan yang lain melalui *fasikulus arkuatum* yang melewati *ismus lobus temporal*, kemudian memutar ujung *posterior fisura silvii*, sambungan lainnya melalui kapsula eksterna nukleus lentikular.

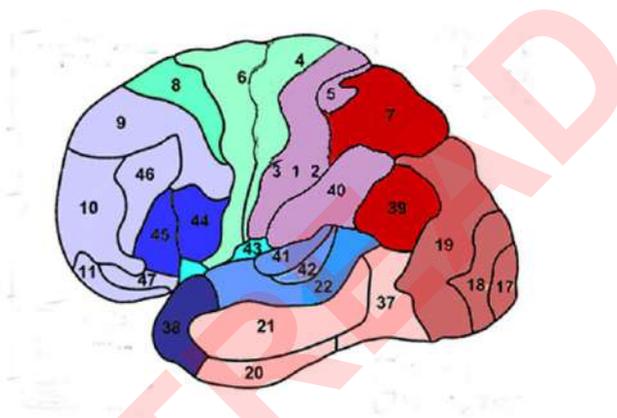
Area penerimaan visual dan somatosensori terintegrasi pada lobus parietal, sedangkan penerimaan auditori terletak di lobus temporal. Serat pendek, menghubungkan area *Broca* dengan *korteks rolandi* bawah yang menginervasi organ bicara,





otot bibir, lidah, farings dan larings. Area menulis *Exner* juga terintegrasi dengan organ motor untuk otot tangan. Area bahasa perisylvian juga terhubung dengan striata dan thalamus dan area korespondensi pada hemisfer non dominan melalui korpus kalosum dan komisura anterior (GrowUP Clinic, 2012).

Sistem syaraf bahasa sebagaimana yang telah diuraikan dapat dilihat gambar area *Brodmann* sebagai berikut (Joseph, 2011).



Gambar 3. Brodmann Area Gambar 11. Brodmann Area

Berdasarkan uraian dan gambar 3 dapat diperoleh informasi bahwa otak manusia terdapat beberapa bagian dan setiap bagian memiliki fungsi masing-masing. Meskipun demikian otak manusia memiliki fungsi dasar. Tiga fungsi dasar otak adalah fungsi pengaturan, proses dan formulasi. Fungsi pengaturan bertanggung jawab untuk tingkat energi dan tonus korteks secara keseluruhan. Fungsi proses berlokasi pada belakang korteks, mengontrol analisis informasi, pengkodean dan penyimpanan. Korteks yang lebih tinggi bertanggung jawab untuk memproses rangsangan sensori seperti rangsangan visual, akustik, dan olfaktori. Data dari tiap sumber digabungkan dengan sumber

sensori lainnya untuk dianalisis dan pembentukan. Proses formulasi berlokasi pada lobus frontal, bertanggung jawab untuk formasi intensi dan perilaku. Fungsi utamanya adalah untuk mengaktifkan otak untuk pengaturan atensi dan konsentrasi.

Meskipun hemisfer kiri dan kanan simetris untuk proses motorik dan sensoris, terdapat asimetris juga untuk fungsi khusus tertentu seperti bahasa. Namun, demikian, meskipun fungsinya berbeda, kedua hemisfer saling berintegrasi dan informasi yang melalui keduanya melalui korpus kalosum dan subkortikal lainnya. Dua fungsi yang menonjol dari hemisfer serebri kiri merupakan fungsi dasar untuk bahasa. Teori yang paling umum adalah traktus kortikospinal berasal dari hemisfer kiri yang berisi lebih banyak serat dan menyilang lebih tinggi dibanding hemifer kanan. Belajar juga merupakan suatu faktor, terjadi banyak pergeseran dari kiri ke kanan (*shifted sinistral*). Pada sebagian anak terjadi pergeseran ke hemisfer kanan di usia muda, dan menjadi bertangan kidal.

B. *Input dan Output* Bahasa dalam Otak

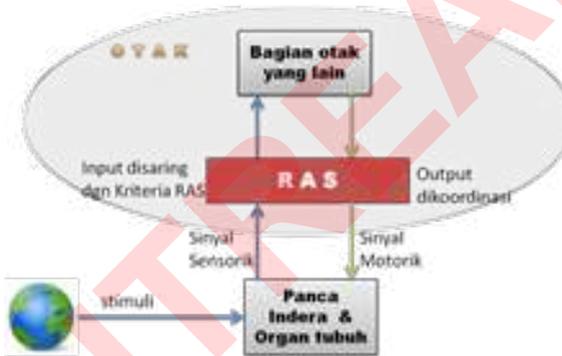
Otak manusia mempunyai peran yang sangat penting dalam bahasa. Terkait dengan fungsi pemrosesan bahasa pada otak, titik tolak yang umum dipakai adalah setelah penemuan-penemuan yang dilakukan oleh Broca dan Wernike pada tahun 1860-an (Soenjono, 2005). Demikian pula dalam kajian mengenai *input* bahasa. Secara umum *input* bahasa telah diuraikan pada sistem saraf bahasa, tetapi dalam subbab ini penguraian dilakukan lebih spesifik.

Secara sekematik *input* bahasa baik lisan maupun tulisan terlebih dahulu akan diterima oleh pancaindra manusia. Hasil





dari pemrosesan dari pancaindra manusia kemudian kan diteruskan dan disaring dalam RAS *reticular activating system*. RAS akan mengkoordinasikan pada bagian otak yang terkait dengan area bahasa yang dibutuhkan, serta system pemrosesan informasi yang ada dalam otak. Apabila informasi dianggap perlu untuk ditanggapi maka selanjutnya sistem saraf akan terkordinasi dengan yang lainnya. Hasil dari kordinasi tersebut akan menghasilkan sinyal motorik yang diteruskan melalui RAS kepada pancaindra sebagai *output*. Gambaran mengenai prosedur sistem *input* dan *output* kebahasaan dalam otak dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Sistem *Input* dan *Output* dalam Otak

Meskipun pancaindra manusia terdiri dari lima, tetapi terkait dengan kebahasaan dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu lisan melalui telinga dan tulisan melalui pandangan mata. Apabila *input* yang masuk adalah bentuk lisan, maka bunyi itu ditanggapi di lobe temporal, khususnya oleh korteks primer pendengaran. Korteks pendengaran primer sebagian besar tersembunyi di balik korteks pendengaran sekunder terletak

dalam fisura lateral. Neuron dalam korteks pendengaran primer yang sangat khusus untuk merespons pada frekuensi tertentu suara (normal 1000 dan 4000 Hz). Korteks auditori, seperti koklea, diselenggarakan dengan cara *topik ton*. Lebih lanjut dikatakan bahwa neuron dalam korteks pendengaran tersebut diatur dalam kolom, bila frekuensi suara lebih tinggi akan direspons maksimal di daerah anterior, bila frekuensi suara lebih rendah lebih direspons di daerah posterior (Wessinger, Buonocore, Kussmaul, and Mangun, 1997).

Pada korteks pendengaran primer, *input* dikelola secara rinci. Setelah diterima, dicerna, dan diolah maka bunyi-bunyi bahasa dikirim ke daerah wernicke untuk diinterpretasikan. Di daerah ini bunyi-bunyi itu dipisah-pisah menjadi suku kata, kata, frasa, klausa, dan akhirnya kalimat. Maka, ada dua kemungkinan. Bila masukan tadi hanya sekedar informasi yang tidak perlu ditanggapi, maka masukan tadi cukup disimpan saja dalam memori. Suatu saat nanti mungkin informasi itu diperlukan. Jika masukan tadi perlu ditanggapi secara verbal, maka interpretasi itu dikirim ke daerah Broca melalui *fasikular arkuat* (Sastra, 2011).

Saat mendengar pembicaraan maka getaran bunyi yang ditimbulkan masuk melalui lubang telinga luar kemudian menimbulkan getaran pada membrane timpani. Dari sini rangsangan diteruskan oleh ketiga tulang kecil dalam telinga tengah ke telinga bagian dalam. Di telinga bagian dalam terdapat reseptor sensoris untuk pendengaran yang disebut Coclea. Saat gelombang suara mencapai coclea maka impuls ini diteruskan oleh saraf ke 7 (area pendengaran primer di otak) kemudian diteruskan ke area wernick. Kemudian jawaban diformulasikan dan disalurkan dalam bentuk artikulasi, diteruskan ke area



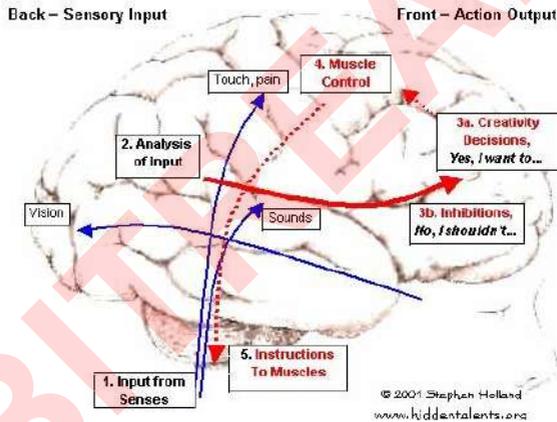


motorik di otak yang mengontrol gerakan bicara. Selanjutnya proses bicara dihasilkan oleh getaran vibrasi dari pita suara yang dibantu oleh aliran udara dari paru-paru, sedangkan bunyi dibentuk oleh gerakan bibir, lidah dan palatum (langit-langit). Jadi untuk proses bicara diperlukan koordinasi sistem saraf motoris dan sensoris di mana organ pendengaran sangat penting (Judarwanto, 2012).

Proses reseptif sampai menjadi proses dekode terjadi pada saat rangsang auditori masuk, formasi retikulum pada batang otak akan menyusun tonus untuk otak dan menentukan modalitas dan rangsang mana yang akan diterima otak. Rangsang tersebut diterima oleh talamus dan kemudian diteruskan ke area masing-masing korteks auditori pada girus *Heschel*. Sebagian besar signal saraf yang diterima oleh girus ini berasal dari telinga pada sisi berlawanan. Girus dan area asosiasi auditori memisahkan dan membedakan informasi bermakna yang masuk. Selanjutnya masukan linguistik yang sudah dikode akan dikirim ke lobus temporal kiri untuk diproses, sedangkan masukan paralinguistik (intonasi, tekanan, irama dan kecepatan) masuk ke lobus temporal kanan. Analisis linguistik dilakukan pada area Wernicke di lobus temporal kiri. Girus angular dan supramarginal akan membantu proses integrasi informasi visual, auditori, dan raba, serta perwakilan linguistik. Proses dekode dimulai dengan dekode fonologi berupa penerimaan unit suara melalui telinga. Dilanjutkan dengan dekode gramatika. Proses berakhir pada dekode semantik dengan pemahaman konsep atau ide yang disampaikan lewat pengkodean tersebut.

Struktur pesan yang masuk tersebut diatur pada area Wernicke, pesan diteruskan melalui fasikulus arkuatum ke

area Broca untuk penguraian dan koordinasi verbalisasi pesan tersebut. Signal kemudian melewati korteks motorik yang mengaktifkan otot-otot respirasi, fonasi, resonansi dan artikulasi. Hal tersebut merupakan proses aktif pemilihan lambang dan formulasi pesan. Proses encode dimulai dengan enekode semantik yang dilanjutkan dengan encode gramatika dan berakhir pada encode fonologi. Keseluruhan proses encode ini terjadi di otak pembicara. Terdapat proses transmisi antara decode dan encode, yaitu pemindahan atau penyampaian kode atau disebut kode bahasa. Transmisi ini terjadi antara mulut pembicara dan telinga pendengar (Judarwanto, 2012).



Gambar 5. Proses Sistem Saraf *Input* dan *Output* Kebahasaan

Pada daerah Broca penanggapan dimulai. Setelah diputuskan tanggapan verbal itu bunyinya seperti apa maka daerah Broca “memerintah” motor korteks untuk melaksanakannya (lisan atau tulis). Proses pelaksanaan di daerah motor korteks juga tidak sederhana. Untuk suatu ujaran ada minimal 100 otot dan 140.000 rentetan *neuromuskuler* yang terlibat. Selain urutan bunyi, motor korteks juga berfungsi mempertimbangkan





urutan dari fitur-fitur pada tiap bunyi yang diujarkan sampai urutan kata (Sastra, 2011).

Bila *input* yang masuk bukan dalam bentuk lisan (tulisan) maka jalur pemrosesannya berbeda. Masukan tidak ditanggapi oleh korteks primer pendengaran, tetapi oleh korteks visual di *lobe osipital*. Masukan ini tidak langsung dikirim ke daerah Wernicke, tetapi harus melewati *gilus angular* yang mengorganisasikan daerah pemahaman dengan daerah oksipital. Setelah tahap ini, prosesnya sama, yakni *input* tadi di pahami oleh daerah Wernicke, kemudian di kirim ke darah Broca bila perlu tanggapan verbal. Bila tanggapannya visual, maka informasi tersebut dikirim ke daerah varietal untuk diproses visualisasinya (Sastra, 2011).

Interaksi system saraf yang terjadi dalam proses *input* dan *output* kebahasaan dalam otak manusia, digambarkan sebagai berikut (Hollad, 2001).

C. Persepsi Informasi

Setiap individu memahami berbagai pengalaman melalui pancaindra. Para filosof empirisme berpendapat bahwa pengetahuan tentang kebenaran yang sempurna tidak diperoleh melalui akal, melainkan diperoleh atau bersumber dari pancaindra manusia, yaitu mata, lidah, telinga, kulit dan hidung. Lebih lanjut dalam pandangan empirisme dikatakan bahwa (1) semua ide atau gagasan merupakan abstraksi yang dibentuk dengan menggabungkan apa yang dialami. (2) Pengalaman indrawi adalah satu-satunya sumber pengetahuan, dan bukan akal atau rasio. (3) Semua yang kita ketahui pada akhirnya bergantung pada data indrawi. (4) Semua pengetahuan turun

secara langsung, atau di simpulkan secara tidak langsung dari data indrawi (kecuali beberapa kebenaran definisional logika dan matematika). (5) Akal budi sendiri tidak dapat memberikan pengetahuan tentang realitas tanpa acuan pada pengalaman indrawi dan penggunaan pancaindra kita. Akal budi mendapat tugas untuk mengolah bahan-bahan yang diperoleh dari pengalaman. (6) Empirisme sebagai filsafat pengalaman, mengakui bahwa pengalaman sebagai satu-satunya sumber pengetahuan (Khun, 1997).

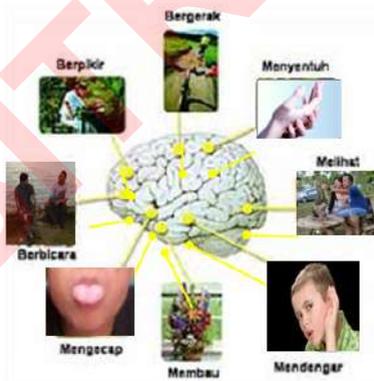
Sejalan dengan apa yang dikatakan dalam teori empirisme di atas, dalam terminologi NLP yang dikembangkan oleh Richard Bandler, John Grinder, dan Michael Grinder, mengidentifikasi tiga gaya belajar dan komunikasi, yaitu visual, auditori, dan kinestetik yang paling dominan digunakan (Rose dan Nicholl, 1997). Ketiga gaya belajar tersebut merupakan pilihan seseorang pada umumnya setelah berusia 12 tahun dari kelima gaya belajar yang ada. Kelima gaya belajar yang ada dikenal dengan istilah *vakog* (*visual, auditory, kinesthetic, olfactory* dan *gustatory*). Pemilihan gaya belajar sebagaimana yang dimaksud, juga tergantung pada material yang dipelajari individu.

Otak manusia juga menggunakan metode kerja dari kelima jalur informasi tersebut dalam memproses dan mengambil kembali berbagai informasi yang telah dipelajari. Sejalan dengan itu, Eric Jensen berpendapat bahwa saat proses pembelajaran melibatkan seluruh bagian tubuh, otak bertindak sebagai pos perjalanan untuk stimuli berikutnya. Semua *input* sensori disortir, diprioritaskan, diproses, disimpan atau dibuang ke dalam ruang bawah sadar sembari diproses oleh otak (Jensen, 2008).





Cara kerja otak dalam mempersepsi informasi dari kelima pancaindra banyak dijelaskan oleh beberapa pakar. Menurut Dennis Coon proses sensasi terjadi bila alat-alat indra mengubah informasi menjadi impuls-impuls saraf dengan bahasa yang dipahami otak. Sedangkan menurut Benyamin D. Wolman sensasi adalah pengalaman elementer yang segera, yang tidak memerlukan penguraian verbal, simbolis dan konseptual. Kita mengenal lima indra atau pancaindra. Indra penerima dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok sesuai dengan asal sumber informasi, yaitu informasi yang ditangkap oleh ekstroseptor (dari luar, mata, telinga), interoseptor (dari dalam, sistem peredaran darah) dan proprioseptor (gerakan dari tubuh manusia itu sendiri). Apa saja yang menyentuh alat indra dari dalam atau dari luar disebut stimuli. Sistem sensorik pada manusia berhubungan dengan kemampuan mempersepsi suatu rangsang (Heryati dan Faizah, 2008).



Gambar 6. Korteks Serebri Berdasarkan Bagian dan Fungsinya

Proses sebagaimana yang dikemukakan di atas diproses dalam *korteks serebri* dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut.

Persepsi merupakan penafsiran dari sensasi. Persepsi memberikan makna pada stimuli indrawi, dengan demikian sensasi adalah bagian dari persepsi. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi juga dapat diartikan sebagai proses aktif di mana persepsi diciptakan yang sering melampaui informasi minimal yang diberikan pancaindra. Banyak cara yang dilakukan seseorang dalam menata dan menafsirkan sensasi-sensasi yang dibawa lahir dan umum pada semua manusia. Prinsip-prinsip Gestalt tentang penataan perseptual, kementetapan perseptual, persepsi kedalaman dan ilusi visual memberikan contoh sifat aktif dan kreatif dari persepsi (Prabowo dan Dewi, 2006).

Terkait dengan keunggulan individu, manusia umumnya mampu memvisualisasikan, berbicara dengan dirinya sendiri, merasakan (secara fisik atau emosional), membedakan berbagai rasa, membedakan berbagai aroma dan masih banyak lagi. Setiap individu memiliki preferensi yang berbeda saat memproses informasi dan menindaklanjuti hasil pemikirannya dalam bentuk tindakan atau eksperisi. Perbedaan ini dapat dengan jelas diperhatikan salah satunya melalui bahasa sensorik (*sensory language*) yang digunakan, seperti; "Masalah itu terasa seperti beban yang sangat berat di pundak saya." (*kinesthetic*) "Dapatkah Anda membayangkan apa yang sedang saya bicarakan?" (*visual*) "Hal tersebut terdengar tidak asing bagi saya." (*auditory*)

Ada dua jenis proses dalam persepsi, yaitu *bottom-up processing* dan *top-down processing*. *Bottom-up processing* dikenal sebagai pengolahan data-driven karena persepsi dimulai dengan stimulus itu sendiri. Pengolahan dilakukan dalam satu





arah dari retina ke korteks visual, dengan setiap tahap berturut-turut di jalur visual melakukan analisis yang lebih kompleks dari *input*. *Top-down processing* mengacu pada penggunaan informasi kontekstual dalam pengenalan pola. Sebagai contoh, pemahaman tulisan tangan sulit adalah lebih mudah ketika membaca kalimat lengkap dari saat membaca kata-kata tunggal dan terisolasi. Hal ini karena makna dari kata-kata sekitarnya memberikan konteks untuk membantu pemahaman (Santrock, 2002).

Ketika individu menyelaraskan bahasa sensorik yang digunakan dengan lawan bicaranya, individu tersebut segera mendapatkan komunikasi yang dipersepsikan lebih efektif daripada komunikasi normal. Hal ini bisa terjadi secara otomatis pada individu yang telah terbiasa bergaya persuasif ataupun vokal dalam mempengaruhi lawan bicara. Selain dari keselarasan konteks sebagaimana dikemukakan di atas, dalam proses interpretasi agar komunikasi dapat tercapai, terdapat hal yang perlu diperhatikan seperti atensi, ekspektasi, motivasi, dan memori (Saputro, 2011). Bila dilihat lebih jauh, keadaan motivasi yang dihasilkan oleh emosi dan *mood* (suasana hati), jenis kelamin, inteligensi (IQ), dan budaya dapat mempengaruhi cara kerja memori yang berujung pada tingkat kemampuan persepsi seseorang. Budaya dalam hal ini pemahaman seseorang akan persamaan dalam keberagaman mampu meningkatkan semangat berkompetensi sehingga menjadi lebih termotivasi (Rustan, 2010). Sejumlah studi menyatakan bahwa *motivasi mempengaruhi* persepsi. Sebagai contoh pada orang lapar lebih sensitif terhadap rasa manis dan asin daripada saat mereka kenyang (Lahey, 2004). Hal tersebut, memberikan bukti yang

lebih besar bahwa tidak ada hubungan satu-satu antara stimulus fisik dan apa yang kita persepsikan, melainkan saling terkait satu dengan yang lainnya. Demikian halnya dengan persepsi sensori pada metafora konseptual, yang memungkinkan manusia untuk memetakan struktur pengalaman dari alam "*imagistic*" sensori-motorik pengalaman untuk *non-imagistic* "*abstract*". Artinya, keterlibatan konseptual mencakup seluruh sistem (Hampe, 1968).

D. Kesenambungan Fungsi Hemisfer Otak dalam Menulis

Kesenambungan kerja otak kiri dan kanan dalam proses komunikasi, mutlak dilakukan. Demikian halnya dalam proses menulis. Saat seseorang ingin menuangkan karyanya dalam bentuk tulisan, maka sebenarnya fungsi otak kanan dan otak kirinya sedang bekerja sama. Meskipun dikatakan bahwa otak kiri merupakan area bahasa, tetapi kerja otak kiri hanya bersifat reseptif. Adapun bentuk ujaran (lisan atau tulisan) atau prodak bahasa (produktif) yang dihasilkan oleh seseorang, harus tetap melewati kerja otak kanan. Dengan kesinambungan fungsi dari kedua hemisfer otak tersebut akan tercipta proses komunikasi baik lisan maupun tulis. Apabila proses ini berjalan dengan baik (tanpa ada hambatan), maka seseorang dapat memahami dan menggunakan isyarat komunikasi yang disebut dengan bahasa melalui proses produktif dan reseptif (Sastra, 2011).

Adaptasi pendapat Gusdi Sastra (2011) dalam proses komunikasi yang dapat diadopsi dalam proses menulis melalui kedua hemisfer tersebut dapat di gambarkan sebagai berikut.





Hemisfer kiri

Reseptif

Tahap Rekognisi:

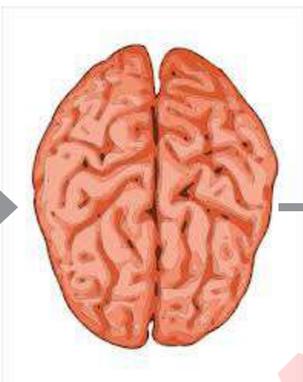
Pengenalan

Tahap Identifikasi:

Proses mental yang membedakan bunyi

Tahap pemahaman:

Akhir dari proses berbahasa



Hemisfer kanan

Produktif

Tahap Idealisme:

Pemunculan ide, gagasan dan perasaan

Tahap perancangan:

Pemilihan bentuk-bentuk bahasa untuk mewadahi gagasan, idea atau perasaan yang akan disampaikan

Tahap pelaksanaan:

Melahirkan ide-ide verbal

Gambar 7. Kesenambungan Kerja Otak dalam Memproses Informasi Kebahasaan

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas dapat dikatakan bahwa proses menulis tidak terlepas dari kerja kedua hemisfer otak yang ada. Sejalan dengan apa yang telah dikemukakan tersebut, penjelasan yang spesipik terkait dengan interaksi hemisper kiri dan kanan dalam menulis diuraikan oleh Roberta Jean Bryant. Interaksi yang dimaksud dijabarkan dalam skenario dalam menulis (Bryant, 2002). Adaptasi skenario kerja sama hemisfer kiri dan kanan dalam pelaksanaan menulis menurut Roberta Jean Bryant diuraian dalam tabel berskenario berdasarkan tahapan menulis berikut.

Tabel 1. Skenario Kerja sama Hemisfer Kiri dan Kanan dalam Proses Menulis

Tahapan menulis	Interaksi Otak dalam Menulis	
	Hemisfer Kanan	Hemisfer Kiri
Pramenulis	Penemuan ide (koneksi intuitif) →	Menganalisis (menyetujui/ menolak) ↓
Peta konsep	Melukiskan kata-kata dengan data yang lebih detail ↓	Menyusun ide dan membuat catatan-catatan detail ←
Pengedrafan	Menjelajahi indra, emosi, dan imajinasi sehingga menciptakan kreativitas yang tinggi, serta memberikan kejutan-kejutan ide pada bahan yang masih mentah. →	Mengevaluasi draf awal yang masih kacau. ↓
Revisi	Mengevaluasi serta mencari ilham untuk memperbaiki draf. ↔	Menyunting, menyarankan perubahan-perubahan struktural, mengarahkan proses penyuntingan dan menyusun bahan dengan logis.
Editing	Mengevaluasi serta mencari ilham untuk memperbaiki draf. ↔	Mengedit dan memangkas bagian-bagian yang menyimpang dan kata-kata yang using dan berulang, serta memotong frasa-frasa yang tidak sesuai dengan cerita.
Finalisasi	Mengevaluasi serta mencari ilham untuk memperbaiki tulisan sebelum publikasi. ↔	Memoles tata bahasa, menggunakan kamus untuk memeriksa ejaan dan makna kata yang digunakan. ↓
Pemublikasian	Membantu menciptakan pemasaran yang kreatif. ←	Mencari penerbit dan memikirkan strategi penerbitannya.





Berdasarkan ulasan tersebut, dapat dikemukakan bahwa karakteristik otak kanan memunyai kekuatan emosi dan imajinasi sehingga menciptakan kreativitas yang tinggi, memberikan kejutan-kejutan ide, intuitif, imajinatif, dan spontan. Sedangkan otak kiri memunyai kekuatan intelektual yang disiplin, fokus, logis, kritis, cerdas dan cermat berbahasa. Terkait dengan pencapaian keterampilan menulis kreatif, seseorang harus memanfaatkan keunggulan kedua belahan otak tersebut untuk mengoptimalkan tulisannya. Emosi dalam otak kanan berfungsi untuk memberikan sentuhan agar tulisan yang dihasilkan tidak terasa hambar. Dalam proses pengedrafan, kerja otak kiri dihambat untuk mengkritisi draf awal tulisan. Kemampuan otak kiri dapat digunakan pada tahap revisi dan editing. Berdasarkan hal tersebut, harmonisasi penggunaan otak perlu dilakukan dalam menulis.

Cara mengharmonisasikan kerja otak dalam menulis tentu tidaklah mudah. Kendala yang sangat dominan, yaitu banyaknya pertimbangan-pertimbangan otak kiri saat menulis draf awal. Menurut Jonru, cara mengatasi kendala tersebut dengan mengaktifkan otak kanan. Cara yang dapat dilakukan, yaitu menulis secara spontan, intuitif, dan bebas (menuliskan apa pun yang terlintas di kepala). Pelaksanaan menulis bebas, berarti tidak menghiraukan segala penilaian kritis yang bisa menghambat proses kreatif dalam merampungkan draf awal. Setelah tahapan tersebut selesai, kecermatan otak kiri digunakan dalam memperbaiki draf tulisan. Perbaikan tulisan yang dilakukan seperti salah penulisan ketik, pilihan kata-katanya kurang padu, kurangnya kesesuaian topik, susunan antar paragraf yang kurang runtut (Jonru, 2019).

Bila dikaitkan dalam proses pembelajaran menulis, guru perlu mengidentifikasikan gaya berpikir siswa lebih awal. Menurut Roberta Jean Bryant, siswa-siswa dalam kelas menulis biasanya terbagi dalam dua kategori: (1) Siswa yang biasanya mampu menulis singkat, padat dan jelas. Tulisan mereka biasanya pendek, logis, dan sistematis, tetapi rasanya hambar. Para siswa yang otak kirinya dominan ini sangat hebat menyampaikan fakta-fakta, tetapi kesulitan menulis fiksi. (2) Siswa yang biasanya berjumlah lebih sedikit senang menulis berlembar-lembar halaman yang masih acak. Individu-individu ini mencintai proses menulis, tetapi mereka mengalami kesulitan saat menyusun tulisan mereka yang berlembar-lembar itu menjadi satu kesatuan. Mereka bermain cepat, tetapi tersesat dalam fakta-fakta (Bryant, 2002).

Bedasar dari konstruk teori yang telah dikemukakan di atas, dapat diuraikan bahwa penulis yang cenderung menggunakan otak kanannya akan menghasilkan karya yang penuh dengan visualisasi. Jika penulis lebih dominan menggunakan otak kiri, dapat dipuaskan dalam proses penyuntingan tulisan. Penulis dengan otak kiri yang dominan perlu lebih santai, mereka perlu menyingkirkan sejenak penilaian-penilaian kritis mereka saat menulis draf awal. Sedangkan, penulis yang otak kanannya lebih dominan perlu belajar menata dan memperhatikan detail-detail tulisan mereka supaya karya mereka mengalir lancar. Tujuan dari perlakuan yang berbeda berdasarkan karakteristik seseorang tersebut, dapat menjadikan seseorang menjadi penulis yang baik dengan mengharmonisasikan kinerja otak kiri dan kanan sekaligus.



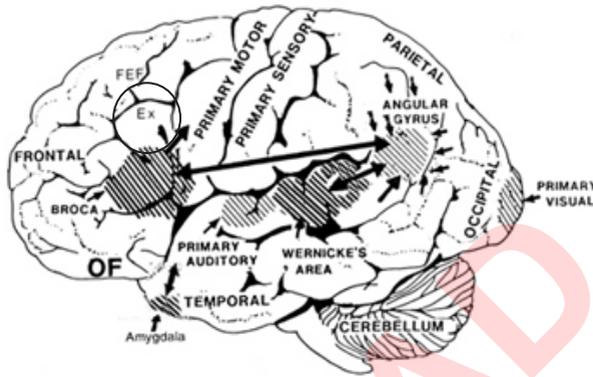


E. Interaksi Neuron dalam Menulis

Area menulis dalam otak dinamakan *Exner*, terletak dalam suatu wilayah kecil sepanjang konveksitas lateral, dekat kaki konvolusi frontal kedua dari otak kiri, menempati daerah perbatasan wilayah, Brodmans 46, 8, 6 (Joseph, 2011). Daerah tersebut pertama ditemukan dari hasil penelitian Sigmund Exner yang mengatakan bahwa kerusakan khusus pada kaki F2 (frontal kedua dari otak kiri), bisa menghasilkan gangguan menulis dan daerah ini merupakan pusat peran penulisan (Lubrano, Roux, and Démonet, 2004). Berdasarkan temuan Exner, beberapa zona kortikal lainnya, seperti lobus parietal dominan rendah, juga telah dihipotesiskan terlibat dalam menulis (Lubrano, Roux, and Démonet, 2004).

Keberadaan spesifik pusat menulis seperti yang didefinisikan oleh Exner menuai banyak perdebatan dan masih dipertentangkan. Meskipun beberapa penulis telah menyangkal eksistensi kawasan *Exner*, menurut Rhawn Joseph daerah *Exner* merupakan jalur akhir yang umum di mana impuls linguistik menerima perintah akhir motorik seseorang untuk tujuan penulisan, yaitu pembentukan grafem dan ekspresi temporal yang berurutan. Dengan demikian, area penulisan *Exner* ini merupakan area motorik tangan yang merupakan bagaian dari daerah motor utama (Lubrano, Roux, and Démonet, 2004). Proses yang terjadi dalam area *Exner* berawal dari impuls lingusitic yang diterima melalui Area Broca, kemudian diintegrasikan ke dalam gerakan tangan sehingga kata-kata dapat ditulis. Area Broca bertindak untuk mengatur dan menerima impuls dari zona bahasa posterior ke daerah *Exner* dalam kasus di mana ekspresi tertulis yang diinginkan. Daerah *Exner*, mentransfer informasi ke

daerah motor sekunder dan primer untuk ekspresi akhir (Joseph, 2011).



Gambar 8. Ex=Exner's Writing Area dan FEF=Frontal Eye Fields Area

Interaksi neuron dalam menghasilkan tulisan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang dimaksud, yaitu kerusakan otak pada area bahasa, terjadinya gangguan penglihatan, dan masalah motorik. Faktor terjadinya gangguan atau luka pada daerah motorik dasar penulisan disebut *agraphia* (Penfield dan Roberts, 1959; Ritaccio *et.al.*, 1992; Tohgi *et.al.*, 1995 dalam Joseph, 2011). Kerusakan terjadi pada sudut gyrus yang mengarah ke *agraphia* leksikal dan kerusakan gyrus fonologi supramarginal menyebabkan *agraphia* (Lubrano, Roux, and Démonet, 2004). Akibat yang ditimbulkan dari kerusakan tersebut, yaitu pembentukan grafem menjadi berat, *incoordinated*, dan tulisan menjadi kacau atau terganggu (Lesser *et.al.*, 1984; Goodglass dan Kaplan, 2000; Levine dan Sweet, 1982 dalam Joseph, 2011). Dalam kasus *agraphia* murni (frontal), tidak akan berpengaruh pada ejaan, sedangkan terjadinya luka parietal, menyebabkan ejaan serta penulisan sering tidak normal. Sebaliknya, dengan luka frontal kiri menyebabkan seringnya terjadi gangguan seleksi grafem sehingga seseorang



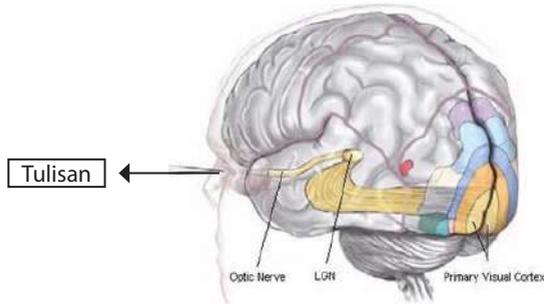


“lupa” cara bagaimana membentuk huruf tertentu dan salah atau bahkan menambahkan kata-kata yang tidak perlu ketika menulis (Hecaen dan Albert, 1978; Tohgi *et.al.*, 1995, dalam Joseph, 2011).

Selain agraphia, bidang frontal mata juga dapat berpengaruh dalam pelaksanaan menulis. *Frontal Eye Fields* selanjutnya disingkat FEF terletak di sepanjang konveksitas lateral dan merupakan bagian dari wilayah premotor, serta mencakup semua area 8 dan bagian area 9. Seperti namanya, FEF berkaitan dengan gerakan mata, dan berfungsi untuk membimbing pergeseran pandangan mengikuti objek (Braun et al, 1996;.. MacAvoy *et.al.*, 1991 dalam Joseph, 2011).

FEF menerima proyeksi dari korteks visual primer dan asosiasi di lobus oksipital (17, 18, 19), asosiasi pendengaran (22) dan daerah (20) visual multimodal asosiasi di lobus temporal (Barbas dan Mesulam, 1981; Jones et al, 1978; Jones dan Powell, 1970 dalam Joseph, 2011), dan daerah asosiasi somatosensory (Crowne, 1983 dalam Joseph, 2011). Ia juga berbagi interkoneksi dengan caudate, colliculus superior, dan inti oculomotor (Astruc, 1971; Knuzle dan Akert, 1977; Segraves dan Goldberg, 1987 dalam Joseph, 2011). Oleh karena itu, FEF menerima informasi mengenai pendengaran, sentuhan, dan lingkungan visual dan multimodally responsif.

Saraf FEF terkait dengan pemokusian perhatian pada wilayah bidang visual khususnya fovea (Wurtz *et.al.*, 1980; Segraves dan Goldberg, 1987 dalam Joseph, 2011), serta dalam membuat gerakan mengikuti dengan pelan (Gottlieb *et.al.*, 1994 dalam Joseph, 2011). Mata membimbing gerakan saat membaca dan saat menulis (Ritaccio *et al.*, 1992 dalam Joseph, 2011).



Gambar 9. Proses Visulitas Tulisan dalam Otak (Joseph, 2011)

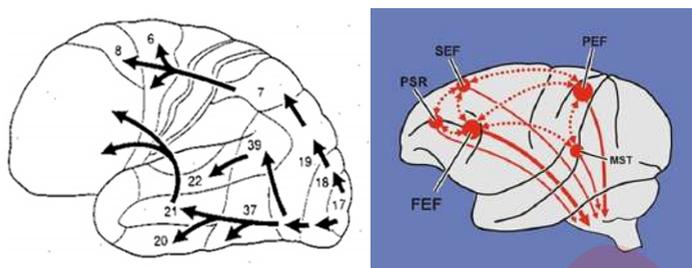
Selain pelacakan visual dan mendukung fokus perhatian visual, neuron di FEF juga menunjukkan aktivitas antisipatif (Gottlieb *et.al.*, 1994;. Pragay *et.al.* 1987 dalam Joseph, 2011). Hal yang dimaksud, yaitu menembakkan (informasi) sebelum tanggapan dibuat. Bahkan, neuron ini akan terus aktif pada tingkat tinggi sampai perilaku dimulai. Dalam hal ini, neuron di FEF itu memberikan pengaruh sehingga perhatian tidak melayang dan posisi mata tetap stabil dan terfokus pada target retina primer.

Selain itu, sel-sel di FEF *slectively* dalam menanggapi rangsangan stasioner dan bergerak, benda-benda yang berada dalam jangkauan lengan, serta rangsangan taktual diterapkan pada tangan dan/atau mulut (Rizzolatti, Scandolaro, Matelli, dan Gentilucci, 1981 dalam Joseph, 2011). Oleh karena itu, sel-sel di dalam FEF yang sangat terlibat dalam mediasi perhatian terus-menerus dan bereaksi dari kepala dan mata, menjaga fiksasi visual dan pemindaian visual yang modulasi, serta koordinasi mata-tangan dan tangan ke mulut serta gerakan mata mengikuti objek secara perlahan (Joseph, 2011).





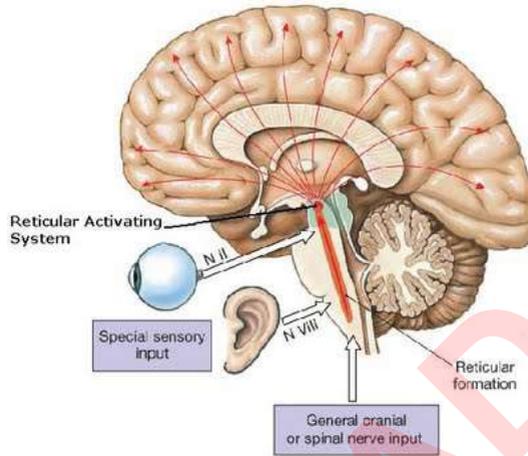
Keseluruhan proses dan interaksi FEF sebagaimana yang dikemukakan di atas digambarkan sebagai berikut.



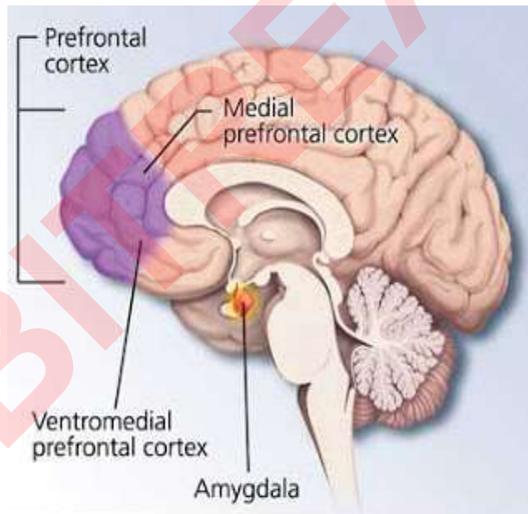
Gambar 10. Proses dan Interaksi *Frontal Eye Fields*

F. Neuron Pemicu Kreativitas Menulis

Terkait dengan kreativitas dalam menulis dapat dikatakan berasal dari otak kanan, meskipun demikian berdasarkan hasil penelitian Liza Aziz Zadeh dkk. (2012), dari *University of Southern California* menemukan bahwa selama melakukan tugas kreatif, otak sebelah kiri menyala lebih banyak daripada otak bagian kanan. Hal ini menunjukkan bahwa otak kiri juga bekerja untuk mendukung kreativitas otak kanan. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa "Kita perlu kedua belahan otak dalam memproses pola pikir kreatif." Sejalan dengan hal tersebut, dengan memanfaatkan kedua hemisfer otak yang ada, proses belajar mudah dilalui. Seseorang memiliki pilihan untuk menggunakan bagian otak yang diperlukan dalam setiap pekerjaan yang mereka hadapi (Deporter dan Hernachi, 2002).



Gambar 11. RAS (*Reticular Activating System*)



Gambar 12. Amygdala pemicu emosi kreatif

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam mengefektifkan cara kerja otak. Cara yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan stimulus





berupa informasi yang dapat memicu keterampilan siswa, membangkitkan memori dalam ingatan siswa. Salah satu manfaat NLP adalah seseorang dapat berkomunikasi dengan menggunakan stimulus atau sugesti alam bawah sadar manusia. Caranya adalah dengan menggiring orang tersebut agar mampu masuk ke gelombang *alpha* sehingga dia merasa tenang dan nyaman. Kemudian menuju ke gelombang *theta* dan pada akhirnya disugesti positif. Saat itu, RAS (*Rectingular Acivating System*) terbuka dan mampu menyerap sugesti. Saat seseorang dalam kondisi tersadar, sebetulnya ia ada dalam gelombang *betha*. Saat itu, kelemahan utamanya adalah memiliki resistensi yang tinggi sehingga sulit untuk menerima nasihat, apalagi sugesti (Pratomo, 2012). Gambar RAS sebagaimana yang dimaksud dapat dilihat pada gambar 11 (Flexsqueeze, 2013).

Stimulus atau sugesti yang masuk melalui RAS melewati *amigdala*. *Amigdala* adalah bagian otak berupa sekelompok saraf yang berbentuk seperti kacang almond. Bagian ini berperan melakukan pengolahan dan ingatan terhadap reaksi emosi.

Amigdala berfungsi mengevaluasi informasi sensorik yang diterima, dan kemudian dengan cepat menentukan kepentingan emosionalnya, dan membuat keputusan untuk melakukan sesuatu. Hasil informasi yang diolah dalam *amigdala* kemudian diambil alih atau diteruskan ke *cortex cerebri* untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih akurat (<http://mybrainnotes.com/memory-brain-stress.html>)

Terkait dengan cara kerja *cortex cerebri* dalam menganalisis dan mengorientasikan tindakan, sangat terkait dengan pengalaman atau informasi yang telah dimiliki seseorang. Pengalaman atau informasi yang telah dimiliki seseorang

berada dalam memori. Memori adalah *recall* dari kejadian yang pernah dialami di masa yang lalu, di mana seseorang memiliki wawasan atau intuisi. Dalam *recall*, seseorang merasakan kembali perasaan yang sama dan suasana hati yang hadir dalam suasana aslinya. Lebih lanjut dikatakan bahwa cara termudah untuk menghadirkan suatu peristiwa tertentu dalam ingatan seseorang adalah merancang pemicu pribadi yang dapat mendorong perasaan yang sama. Teknik tersebut membutuhkan latihan, tetapi bilah seseorang telah mendapatkan, maka ia dapat menggunakannya kapanpun.

Teknik tersebut merupakan kombinasi dari *biofeedback* dan memori dari pengalaman “aha”. Dalam ilmu kedokteran *biofeedback* telah digunakannya selama lebih dari satu dekade untuk membantu meringankan rasa sakit, menurunkan tekanan darah, mengubah gelombang otak, dll. *Biofeedback* adalah kesadaran lengkap dari fungsi tubuh secara sadar. Teknik ini menjadikan seseorang akrab dengan keadaan pikirannya yang terkordinasi dengan wawasan kreatif.

Cara yang perlu dilakukan, yaitu mengidentifikasi pemicu pribadi yang dimiliki. Terdapat beberapa pemicu pribadi seperti menyentuh bagian fisik untuk menginisialisasi memori. Pemicunya difokuskan dengan memori tertentu. Langkah selanjutnya, yaitu menutup mata, bersantai dan mengingat sesuatu yang akan dibangkitkan. Salah satu elemen penting dari pemicu adalah bahwa Anda segera ditempatkan pada saat sekarang dan dikondisikan pikir itu sementara dihentikan. Dalam saat ini jelas dan hadir memicu Anda ke perasaan intuisi dan wawasan. Ini akan membawa Anda keluar dari memori yang terkait dan pola pikir melingkar yang terjadi pada waktu





tersebut. Ini adalah kondisi mental yang ideal untuk kreativitas.

Menggabungkan teknik *biofeedback* dengan memori ampuh untuk memicu pengalaman aha, bisa menempatkan seseorang ke dalam keadaan pikiran yang sempurna untuk berpikir kreatif. Jumlah waktu untuk setiap orang dalam memperkuat memicu pribadinya akan bervariasi, dan niat adalah bahan terbesar untuk sukses.

G. Brain Stimulus Reward (BSR)

Terkait dengan teknik kombinasi dari *biofeedback* dan memori, sistem *brain stimulus reward* (BSR) juga penting diperhatikan dalam mestimulus ide kreativitas seseorang dalam menulis. *Brain Stimulus Reward* (BSR) adalah sebuah fenomena di mana stimulasi dapat mengaktifkan sistem reward dan menetapkan kebiasaan respons serupa dengan yang ditetapkan oleh reward alami seperti makanan dan air. Terkait dengan hal ini, stimulasi yang dilakukan melalui informasi berdasarkan pemrograman linguistik pada jalur pemrosesan yang telah dikemukakan sebelumnya. Tujuan pemberian stimulasi untuk memicu daya kreativitas dalam keterampilan menulis.

Hasil uji coba Olds dan Milner menemukan mekanisme reward di otak yang terlibat dalam penguatan positif, sebagai penguat operant (Milner, 1991; Olds dan Milner, 1954). Penemuan tersebut ditopang oleh pendapat BF Skinner, yang mengatakan bahwa penguatan operant terjadi ketika perilaku diikuti oleh penyajian stimulus, dan dianggap penting untuk belajar dari respons kebiasaan. Penemuan motivasi seseorang diaktifkan dan penguatan dipahami dari segi fisiologi yang mendasari

mereka, dan itu menyebabkan eksperimen lebih lanjut untuk menentukan dasar saraf reward dan penguatan (Milner, 1991). Fenomena BSR telah dibuktikan dalam semua spesies yang diuji, dan Robert Heath memperkuat dengan menunjukkan bahwa BSR dapat diterapkan pada manusia (Wikipedia, 2019a).

Berdasarkan pengamatan terhadap rangkaian reward otak terungkap bahwa hal itu terdiri dari rangkaian, didistribusikan multisynaptic yang menentukan BSR dan fungsi reward alami (Wise, 1996). Dorongan alami yang memotivasi dan membentuk perilaku mencapai rangkaian penghargaan trans-synaptically melalui indra penglihatan, suara, rasa, bau, atau sentuhan.

Studi laboratorium yang melibatkan kedua bentuk reward, menunjukkan stimulasi berbagai struktur limbik dan *diencephalic* mengandung neuron dopamine dari sistem dopamin mesolimbic yang berfungsi untuk memotivasi (Wise, 1996). Pendapat tersebut sesuai dengan hasil percobaan secara konsisten yang menunjukkan bahwa BSR merangsang penguatan jalur yang biasanya diaktifkan oleh reward alami, dan stimulasi diri dapat mengarahkan aktivasi lebih kuat pada mekanisme reward pusat karena mereka mengaktifkan rangkaian motivasi langsung melalui saraf perifer (Wise, 2002).

Terjadinya BSR, neuron yang terintegrasi melewati jalur mesolimbic berisi VTA, nucleus accumbens, amygdalae, dan korteks prefrontal medial. Nucleus accumbens adalah bagian dari striatum yang mengintegrasikan informasi dari struktur otak kortikal dan limbik untuk menengahi perilaku yang memperkuat motivasi (Wise, 2002). *The nucleus accumbens* adalah target utama untuk proyeksi dopaminergik dari batang otak yang berhubungan dengan BSR. VTA adalah sekelompok neuron yang





terletak dekat dengan garis tengah di lantai otak tengah, dan VTA adalah asal dari badan sel dopaminergik yang terdiri dari sistem dopamin mesocorticolimbic (Wise, 2002).

Jalur mesolimbic adalah salah satu dopaminergik jalur di otak yang memodulasi respons perilaku terhadap rangsangan bermanfaat. Ini berasal di VTA dan menghubungkan ke sistem limbik melalui nucleus accumbens, amigdala, dan korteks prefrontal medial. Akson dari sistem dopamin mesolimbic memiliki ambang tinggi untuk stimulasi (Wise, 2002).

Neuron Dopamin memainkan peranan penting dalam motivasi dan penguatan insentif terkait dengan stimulasi listrik untuk MFB tersebut. Awalnya, stimulasi MFB itu diperkirakan mengaktifkan serat dopamin secara langsung, sekarang diyakini rangsangan di MFB selektif mengaktifkan *input* aferen ke dalam sistem dopamine (Wise, 2009).

Meskipun dopamin memainkan peranan penting dalam efek menguntungkan dari stimulasi otak, dopamin bukanlah pemancar motivasi satunya (Wise, 1996). Berdasarkan pendapat tersebut, hasil penelitian juga menemukan oserotonin yang berpengaruh kuat dalam kecemerlangan fungsi otak. Serotonin merupakan monoamine neurotransmitter. Secara biokimia serotonin merupakan derivat dari tryptophan. Serotonin dikenal sebagai kontributor untuk perasaan sejahtera (bahagia) sehingga dikenal juga sebagai "hormon kebahagiaan" meskipun serotonin bukanlah hormon. Serotonin banyak ditemukan di saluran gastrointestinal (GI), trombosit, dan dalam sistem saraf pusat. Besarnya serotonin yang disintesis dalam neuron serotonergik pada sistem saraf pusat sebesar dua puluh persen dan 80 persen pada sel enterochromaffin di usus, meskipun demikian

serotonin memiliki banyak fungsi pada otak. Fungsi tersebut di antaranya mengatur mood, nafsu makan, tidur, serta kontraksi otot. Serotonin juga memiliki beberapa fungsi kognitif, termasuk dalam memori (daya ingat) dan belajar.

Serotonin dengan kadar normal akan memunculkan perasaan bahagia, tetapi pada waktu tubuh mengalami stres yang berlebihan, tubuh akan mulai menggunakan serotonin lebih banyak untuk mengkompensasi kondisi tersebut. Akibat kondisi stres yang meningkat, tubuh tidak mampu menghasilkan serotonin lebih banyak untuk mengganti jumlah serotonin yang terpakai. Tubuh akan mengalami resesi yang dapat mengakibatkan depresi ringan hingga sedang. Semakin rendah kadar serotonin pada otak, maka depresi akan semakin parah (Carlson, 2001).

Serotonin disekresikan dari sel enterochromaffin yang kemudian menuju ke darah. Secara aktif serotonin diambil oleh trombosit darah untuk kemudian di simpan. Ketika menggumpal, trombosit akan mengeluarkan simpanan serotonin yang berfungsi sebagai vasokonstriktor dan membantu mengatur hemostasis dan pembekuan darah. Di antara beberapa fungsinya, fungsi utama serotonin adalah sebagai neurotransmitter pada susunan saraf pusat di otak. Bila tingkat serotonin di otak berubah, perilaku seseorang juga akan berubah.

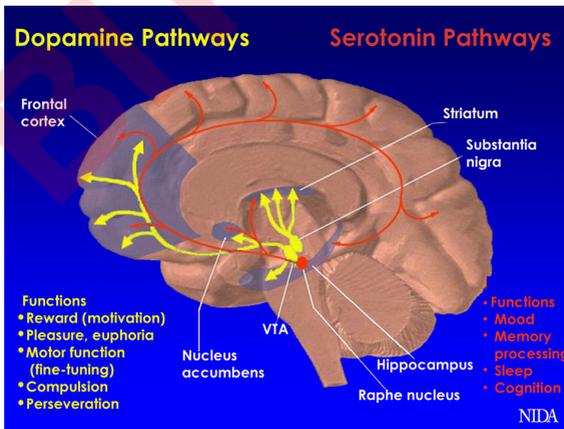
Jaringan serotonin berasal dari inti raphe yang berada di bagian dari batang otak yang dikenal sebagai medula. Serotonin telah lama dikenal untuk menengahi sistem perilaku penghambatan dalam sistem saraf, menunjukkan bahwa disfungsi dalam rilis yang dapat menyebabkan rasa malu seperti anti-sosial perilaku sebagai agresi (Carlson, 2001).





Neurotransmitter serotonin diproduksi terutama dalam batang otak, dan kemudian dilepaskan di sepanjang jalur merah pada gambar. Neurotransmitter dopamine diproduksi terutama dalam *ventral tegmental area (VTA)*, dan kemudian dilepaskan di sepanjang jalur kuning pada gambar 13 (National Institute on Drug Abuse, 2008).

Selain dari neuron dopamin dan serotonin sebagaimana yang telah dikemukakan, noradrenalin juga termasuk dalam kelompok serotonergik. Norepinefrin (INN) (disingkat norepi atau NE), atau noradrenalin (BAN) (disingkat NA, NAD, atau NORAD), adalah katekolamin dengan peran ganda termasuk sebagai hormon dan neurotransmitter (Dictionary Reference, 2008). Area tubuh yang memproduksi atau dipengaruhi oleh norepinefrin digambarkan sebagai noradrenergik. The noradrenalin istilah (dari bahasa Latin) dan norepinefrin (berasal dari bahasa Yunani) yang dipertukarkan, dengan noradrenalin menjadi nama umum di sebagian besar dunia untuk menghindari kebingungan dan mencapai konsistensi, otoritas medis.

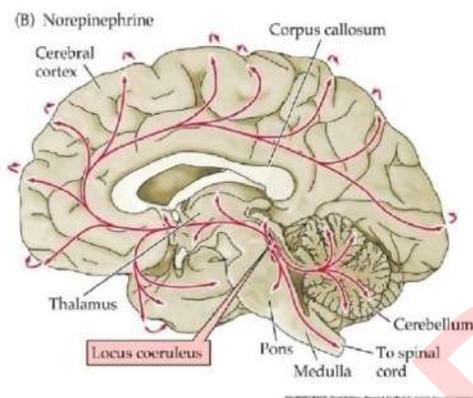


Gambar 13. Peta Interaksi Neuron Dopamin dan Serotonin dalam Otak

Norepinefrin merupakan hormon stres, norepinefrin mempengaruhi bagian otak, seperti amigdala, di mana perhatian (deteksi perubahan) dan tanggapan dikendalikan (Tanaka M, 2000). Sejalan dengan hal tersebut, norepinefrin juga berfungsi untuk mempengaruhi pengambilan keputusan, motivasi, dan perilaku (Johnson, 1993). Seiring dengan epinefrin, norepinefrin juga mendasari respons untuk bersemangat, langsung meningkatkan denyut jantung, memicu rilis glukosa dari menyimpan energi, dan meningkatkan aliran darah ke otot rangka sehingga meningkatkan suplai oksigen otak (Wikipedia, 2019b).

Neuron noradrenergik berasal dari coeruleus lokus dan bidang tegmentallateral. Akson dari neuron dalam lokus coeruleus bertindak pada reseptor adrenergic pada *Amigdala*, *Cingulate gyrus*, *Cingulum Unduk-unduk*, *Hipotalamus*, *Neokorteks*, Saraf tulang belakang, *Striatum*, *Thalamus*, beberapa Inti batang otak, dan Otak kecil. Peta interaksi Norepinefrin sebagaimana neuron Dopamin dan Serotonin dalam otak yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dilihat pada gambar (National Institute on Drug Abuse, 2008).





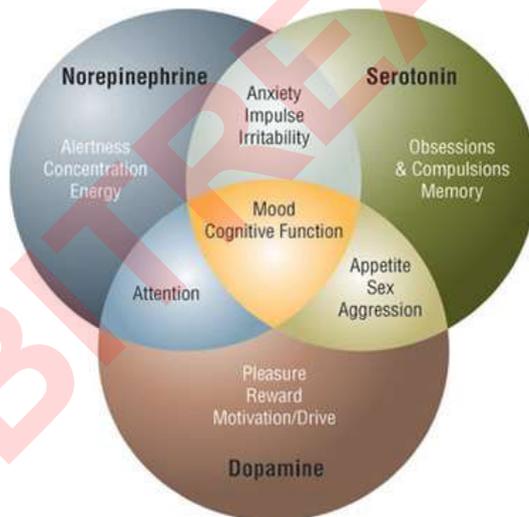
Gambar 14. Peta Interaksi Norepinefrin dalam Otak

Penciptaan sel-sel otak baru terjadi di daerah penting dari sistem limbik yang disebut hippocampus. System saraf hippocampus dari daerah lain dalam sistem limbik seperti amigdala menunjukkan peran besar dalam mengatur suasana hati dan respons stres. Ketika bahan kimia ini tidak seimbang, akan mengakibatkan depresi berat dan masalah-masalah mental lainnya. Atrofi dalam neuron di hippocampus akan menyebabkan perubahan besar dalam neurotransmisi dari sistem limbik, hubungan antara semua bagian utama dari sistem akan terganggu mengakibatkan depresi.

Menipisnya norepinefrin dalam beberapa penelitian dapat mengurangi neurogenesis di hippocampus hingga 65%. Pengaktifan neurotransmitter dapat meningkatkan neurogenesis. Beberapa hal yang mengurangi neurogenesis adalah kurang tidur dan stres. Meskipun demikian neurogenesis dapat ditingkatkan melalui tiga cara, yaitu latihan berjalan atau

aerobik, pengelolaan lingkungan yang menyenangkan, dan antidepresan.

Perpaduan interaksi dari ketiga neuron sebagaimana yang dikemukakan di atas dapat menghasilkan mood. Mood menurut Philip G. Zimbardo (1979) adalah keadaan emosi tertentu yang tidak masuk dalam kategori *state* (emosi yang dipicu oleh faktor eksternal tertentu) atau *trait* (bentuk emosi yang menjadi bawaan seseorang). Perubahan *mood* bisa berlangsung dalam ukuran jam atau hari (Philip G. Zimbardo, 1979). Bagi sebagian orang, perubahan *mood* kerap mempengaruhi gairahnya untuk melakukan sesuatu atau bahkan bisa mempengaruhi keputusan dan tindakannya termasuk dalam menulis.



Gambar 15. Hasil Interaksi Neurontransmitter dalam Otak

Berdasarkan hal tersebut, mood perlu selalu dijaga dalam pelaksanaan pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Gambar ilustrasi





perpaduan ketiga neuron dalam menghasilkan mood terlihat pada gambar 15 (Thomas dan Francescotti, 2010). Selain zat kimia neurotransmitter sebagaimana yang digambarkan di atas, juga terdapat zat Endorphin. Endorphin adalah zat kimia yang diproduksi tubuh dan menghasilkan perasaan tenang sebagai hasil dari stimuli eksternal seperti rasa sakit, gembira, dan penggunaan tenaga secara fisik. Hasil penelitian di North Western University membuktikan bahwa ketika seseorang sedang mempelajari sesuatu, otak “menghadihkan” dirinya dengan menghasilkan Endorphin. Hal ini diyakini sebagai penyebab mengapa hal-hal baru lebih gampang untuk diingat dan diulang kembali. Para ilmuwan percaya bahwa bagian otak yang menghasilkan Endorphin berada pada area yang sama yang terlibat dalam proses belajar dan mengingat. Selain hal tersebut, Endorphin juga dapat dihasilkan ketika kondisi gelombang otak berada pada gelombang Alpha/Theta, dan dapat meningkatkan kemampuan belajar dan daya ingat seseorang (Ammon, 2008).

Sejalan dengan hal tersebut di atas Collin Martindale mengatakan bahwa “Kreativitas hanyalah persoalan berada pada gelombang otak yang tepat. Ketika orang kreatif mengerjakan sesuatu hal yang perlu imajinasi, gelombang alpha-nya meningkat...” (Martindale, 1975). Hasil dari riset Siyuan Liu, dkk., dalam melihat kreativitas rappers menyimpulkan bahwa saat para rapper melakukan *freestyle* rap, ada bagian di otak mereka yang diaktifkan sementara bagian lain ‘dimatikan’. Terdapat aktivitas jaringan saraf unik yang menunjukkan adanya jalur khusus terkait kreativitas improvisasi. Perubahan aktivitas terjadi di bagian korteks prefrontal, bagian otak yang berkaitan dengan kemampuan bahasa dan pengambilan keputusan. Improvisasi

meningkatkan aktivitas area yang bertanggung jawab untuk berpikir, tetapi menonaktifkan bagian yang berfungsi mengontrol. Ketika melakukan *freestyle rap*, beberapa bagian lain dari otak tersebut juga ada yang mengalami peningkatan, yaitu pada sistem perisylvian (berhubungan dengan bahasa), sistem amygdala (berhubungan dengan emosi), dan sistem cingulate motor area (berhubungan dengan gerak). Seluruh perubahan ini menunjukkan bahwa aktivitas *freestyle rap* melibatkan spontanitas, kreativitas, bahasa, mood, gerakan, dan motivasi (Liu, 2012).

BITREAD





MENGENAL GELOMBANG OTAK UNTUK MENULIS

Jaringan otak manusia menghasilkan gelombang-gelombang listrik yang berbeda-beda. Untuk mencatat dan menilai aktivitas gelombang listrik di otak dapat digunakan alat *Electroencephalograph* (EEG) (Casson, Smith, Duncan, dan Rodriguez-Villegas, 2008; Cohen, 2017; Shevelev et al., 2000) Cara pakai alat tersebut adalah dengan menempelkan sepasang elektroda di kulit kepala sehingga dapat diketahui perbedaan tegangan arus listrik di kepala. Seseorang dikatakan telah meninggal secara medis apabila di layar monitor EEG tidak menghasilkan gelombang listrik meskipun di bagian tubuh lain masih ada gerakan.

Secara umum, gelombang yang dihasilkan otak terbagi atas gelombang alpha, gelombang beta, gelombang tetha, gelombang delta dan gelombang gamma (Zainuddin, Hussain, Isa, dan Background, 2014). Pada saat tertidur, otak menghasilkan gelombang delta dengan frekuensinya antara 1-4 Hz (Sejnowski dan Destexhe, 2000; Zainuddin et al., 2014). Sedangkan orang koma gelombang otaknya hanya 0,5 Hz. Kondisi Delta terjadi ketika gelombang otak semakin melambat yang munculnya diketahui muncul pada lapisan korteks II hingga III dan V (Sejnowski dan Destexhe, 2000). Kondisi ini seringkali dikaitkan dengan tidur yang sangat dalam (*depth sleep*). Beberapa frekuensi dalam jangkauan Delta ini diiringi dengan pelepasan hormon pertumbuhan manusia (*Human Growth Hormone*), yang bermanfaat dalam penyembuhan (Ali, Wan, Hanif, dan Hamzah, 2016). Kondisi Delta, jika dihasilkan dalam kondisi terjaga, akan menyediakan peluang untuk mengakses aktivitas bawah sadar, mendorong alirannya ke pikiran sadar. Kondisi Delta juga sering dihubungkan dengan manusia-manusia yang memiliki perasaan kuat terhadap empati dan intuisi (Ali et al., 2016).

Sementara itu, ketika seseorang tidur disertai mimpi, maka otak akan menghasilkan gelombang Theta dengan putaran 4-7 Hz, di mana kondisi ini sering digunakan oleh psikolog dan dokter (Zainuddin et al., 2014). Frekuensi Theta ini dihubungkan dengan pelepasan stress dan mengingat kembali memori yang telah lama. Kondisi "senjakala" (*twilight*) dapat digunakan untuk menuju meditasi yang lebih dalam, menghasilkan peningkatan kesehatan secara keseluruhan, kebutuhan kurang tidur, meningkatkan kreativitas dan pembelajaran (Ali et al., 2016).





Gelombang Alpha antara 7-13 Hz (Zainuddin et al., 2014). Terjadi pada kondisi normal orang dewasa, tanpa dibebani pikiran macam-macam, tanpa target yang berat. Gelombang ini juga dikenal dengan gelombang ketenangan yang mampu menghasilkan inspirasi (Ali et al., 2016). Agar otak dapat bekerja pada gelombang ini, seseorang harus dalam keadaan rileks tidak boleh berpikiran negative sehingga mendorong aliran energi kreativitas dan perasaan segar. Peningkatan gelombang oak pada saat rileks berpengaruh terhadap penerimaan informasi yang mudah dan tersimpan dalam memori jangka panjang (Rustan dan Bahru, 2018). Bagi umat muslim, salah satu aktivitas yang dapat dilakukan untuk menghasilkan gelombang alpha adalah melakukan sholat 5 waktu dengan khusyuk. Kondisi gelombang Alpha ideal untuk perenungan, memecahkan masalah, dan visualisasi, bertindak sebagai gerbang kreativitas kita (Ali et al., 2016).

Berbeda dengan gelombang alpha, gelombang Beta antara 13-28 Hz (Zainuddin et al., 2014), menjaga pikiran tetap tajam dan fokus. Gelombang ini terjadi pada saat seseorang terjaga penuh. Gelombang ini terjadi ketika orang bekerja berat membutuhkan pikiran yang banyak sekali sehingga gelombang otak juga meningkat hitungannya. Dalam kondisi Beta, otak akan mudah melakukan analisis dan penyusunan informasi, membuat koneksi, menghasilkan solusi-solusi serta ide-ide baru (Ali et al., 2016). Beta sangat bermanfaat untuk produktivitas kerja, belajar untuk ujian, persiapan presentasi, tentara yang sedang bertempur, supir atau aktivitas lain yang membutuhkan konsentrasi dan kewaspadaan tinggi (Ali et al., 2016).

Selanjutnya gelombang yang sangat tinggi, yakni gelombang gamma yang berada pada frekuensi > 28 Hz (Ali et al., 2016). Gelombang ini muncul ketika seseorang sedang dalam kondisi mental yang sangat tinggi dengan kesadaran penuh. Misalnya sedang ketakutan, panic, depresi, menghadapi kompetisi, sedang dikejar deadline ataupun kondisi lain yang sangat menegangkan bagi seseorang tersebut. Gelombang ini sangat bermanfaat dalam menambah motivasi dan gairah. Ketika seseorang secara dominan bekerja dengan gelombang otak Gamma akan membuat kerja menjadi lebih optimal, pemecahan masalah yang lebih baik, kebahagiaan internal dan kepedulian terhadap orang lain menjadi semakin jelas.

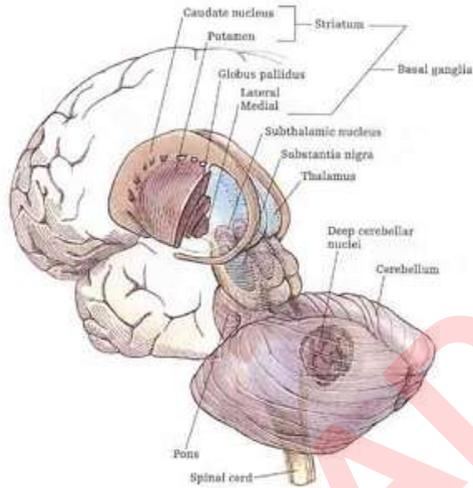
BITREAP





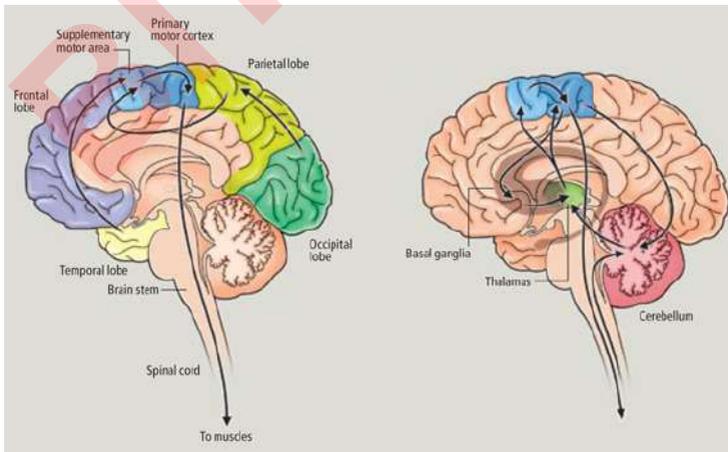
WILAYAH MOTOR FRONTAL MENULIS

Gerakan dan fungsi motor tergantung pada integritas fungsional dari ganglia basalis, batang otak, otak kecil, inti saraf kranial, thalamus motor, sumsum tulang belakang, serta area motorik primer, sekunder dan tambahan dari lobus frontal (Jueptner, Frith, Brooks, Frackowiak, dan Passingham, 1997; Muttaqien, 2008; Sherwood, 2014). Dalam menghasilkan sebuah gerakan, semua daerah ini saling terkait dan berfungsi menjadi sebuah system terintegrasi (Guyton dan Hall, 2012; Jueptner et al., 1997; Mink dan Thach, 1991; Sherwood, 2014)



Gambar 16.

Namun berbeda dengan gerakan menulis, motoric halus yang terlibat di dalamnya bergantung pada fungsi daerah motor utama yang berada di area 4, yakni sepanjang percental dan yang mewakili otot untuk mengkoordinasikan jari, tangan dan otot laring oral.

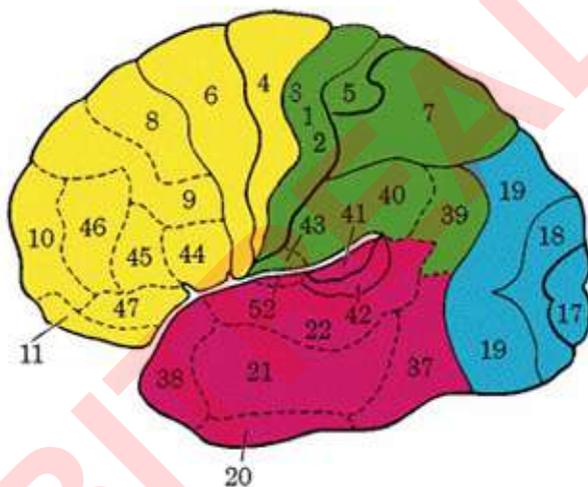


Gambar 17.





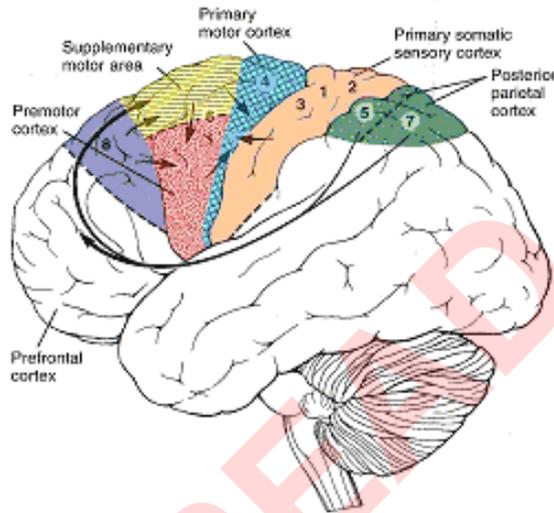
Daerah motor utama pada gilirannya tergantung pada impuls motorik yang dilakukan di premotor dan korteks motor tambahan yang terakhir yang berada di sepanjang dinding medial belahan. Dipandang dari perspektif yang sangat luas dan sederhana, dapat dikatakan bahwa daerah primer diprogram dan di bawah kendali daerah motor sekunder dan tambahan serta daerah "prefrontal" dan lain dari otak besar, meskipun neuron di daerah utama juga menjadi aktif sebelum dan saat terjadi gerakan (Passingham, 1997).



Gambar 18.

Sebagai contoh, sebelum dan selama terjadi gerakan tangan untuk menulis, area Exner di wilayah 6 terprogram, sedangkan bidang mata frontal (di dalam wilayah 6,8,9) menjadi aktif sebelum untuk gerakan mata (serta selama) dan tampaknya gerakan mata program. Adapun daerah utama yang mewakili otot-otot oral-laring, diprogram oleh (Foerster, 1936; Fox, 1995; Jueptner et al., 1997; Raichle et al., 1994). Area Broca juga menjadi

aktif sebelum vokalisasi dan selama subvocalization seperti yang ditunjukkan oleh pencitraan fungsional.



Gambar 19.

Oleh karena itu, seperti daerah sensorik di mana informasi umumnya diterima dalam zona utama sebelum transmisi ke daerah asosiasi serta di daerah asosiasi independen dari wilayah primer impuls motorik diproses dan ditindak secara parallel (Jueptner et al., 1997), meskipun pada umumnya, mereka memulai perjalanan organisasi mereka di bidang tambahan motor (Alexander dan Crutcher, 1990; Stephan, Binkofski, Posse, Seitz, dan Freund, 1999) dan atau struktur otak depan cingulate dan lainnya (Jueptner et al., 1997) , yang kemudian dikirim ke daerah utama di mana mereka ditindaklanjuti.

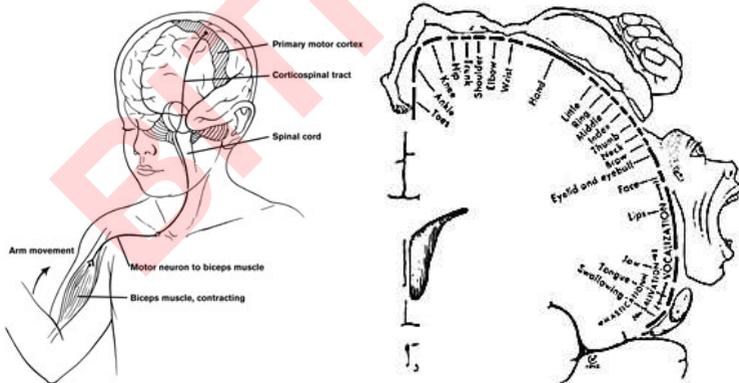
Dapat disimpulkan bahwa ada daerah di wilayah primer yang juga menjadi aktif sebelum gerakan, meski daerah yang sama menjadi semakin aktif selama gerakan (Passingham, 1993).





Karena, secara umum, dorongan untuk bergerak berasal dari luar korteks motor utama, stimulasi listrik langsung dari kawasan ini tidak menimbulkan kompleks, gerakan terkoordinasi, atau tujuan (Penfield dan Boldrey, 1937; Penfield dan Jasper, 1954). Sebaliknya stimulasi hanya akan mendorong, misalnya, berkedut dari fleksi, bibir atau perpanjangan sendi jari, tonjolan lidah atau elevasi langit-langit mulut. Perlu dicatat bahwa pasien tidak pernah mengklaim telah menghendaki gerakan-gerakan ini, yang sekali lagi menunjukkan kehendak untuk pindah dimulai di tempat lain.

Namun, jika rangsangan listrik diterapkan ketika pasien mencoba untuk bergerak, hasilnya adalah kelumpuhan (Penfield dan Boldrey, 1937; Penfield dan Jasper, 1954). Sepertinya penerimaan impuls-to-langkah (yang diprakarsai dan diselenggarakan di tempat lain) diblokir oleh stimulasi motor utama listrik.



Gambar 20.



STIMULASI OTAK UNTUK MENULIS

*K*emampuan mental seseorang dapat ditingkatkan secara terus menerus dengan melakukan interaksi terhadap lingkungan. Kerja otak dapat dirangsang melalui aktivitas intelektual maupun aktivitas lingkungan karena mampu meningkatkan jalinan antar sel-sel otak. Terdapat berbagai cara menstimulus kinerja otak khususnya dalam kemampuan menulis, di antaranya:

1. Menentukan target ide

Adanya target ide memaksa otak untuk menghasilkan ide-ide baru (Magnifico, 2010). Thomas Alva Edison yang memiliki 1.093 hak paten, meyakini betapa pentingnya melatih pikiran. Tidak harus berupa ide-ide besar namun dapat dimulai dengan ide kecil. Latihan berpikir dapat



diawali dengan menghasilkan ide kecil dalam sepuluh hari dan dalam 6 bulan menghasilkan ide besar.

2. **Memperhatikan segala yang terjadi di sekitar**

Kemampuan otak dapat dikembangkan dengan memperhatikan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar (Windana, 2015). Hal tersebut dapat menjadikan hal sederhana dikembangkan menjadi sesuatu yang luar biasa. Dalam memperhatikan fenomena sekitar dapat digunakan Rumus 5W+1H atau What (apa), Why (kenapa), Who (siapa), Where (di mana), When (kapan), dan How (bagaimana) (Pawlowski et al., 2012).

3. **Mengubah berbagai kebiasaan**

Kebiasaan merupakan sifat alamiah seseorang. Otak dapat distimulus dengan merubah kebiasaan (Pawlowski et al., 2012). Akal pikiran hanyalah alat yang digunakan ketika kebiasaan tidak dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Kebiasaan diciptakan oleh masing-masing individu namun kebiasaan yang terbentuk juga dapat menciptakan individu itu sendiri. Kebiasaan dapat menjadi pembantu yang baik, tetapi bisa pula menjadi musuh paling sulit ditaklukan. Ilmu pengetahuan selalu berubah, tumbuh, dan berkembang. Sebaliknya, kebiasaan adalah kaku, tetap, dan alami. Artinya, ilmu pengetahuan dan kebiasaan saling berlawanan. Menjalani kehidupan dengan rutinitas semata bisa berakibat solusi kreatif menjadi terbatas. Melatih diri untuk berubah bisa dilakukan dengan mengerjakan aktivitas yang tidak biasa. Aktivitas tersebut dapat dimulai dengan aktivitas yang sederhana hingga menjadi aktivitas yang jauh

berbeda dengan sebelumnya. Perubahan kebiasaan tersebut menjadi mudah dilakukan karena telah sering dilakukan. Dengan demikian suatu aktivitas dapat dikatakan mudah karena sudah menjadi kebiasaan begitupula sebaliknya suatu aktivitas menjadi susah untuk dilakukan karena belum terbiasa. Hal tersebut sejalan dengan falsafah bugis, yakni keteguhan di mana melalui usaha dan ketekunan yang kuat maka seseorang dapat dengan mudah menggapai cita-citanya (Rustan, 2001). Meskipun demikian memang tidak semua orang berkesempatan untuk melaksanakannya.

4. Perbanyak membaca

Memperbanyak membaca sama dengan memberikan nutrisi kepada otak. Namun, untuk lebih merangsang kerja otak seseorang perlu memberikan tanggapan atau komentar terhadap hasil bacaannya (Hawa dan Senda, 2011). Namun, perlu diingat bahwa tidak semua jenis bacaan dapat menstimulus kerja otak dengan baik.

5. Traveling

Mengunjungi tempat baru atau tempat asing dapat merangsang otak. Hal tersebut dikarenakan timbulnya berbagai pertanyaan terkait tempat tersebut. Dengan demikian secara tidak langsung otak telah dilatih untuk berpikir. Selain itu dapat pula memicu otak untuk menghasilkan ide-ide baru (Windana, 2015).

6. Memliki buku catatan ide

Ide-ide yang dimiliki hendaknya selalu dicatat (Hawa dan Senda, 2011). Secara umum, memori jangka pendek dapat





menyimpan informasi dengan baik selama beberapa detik. Setelah sekitar 12 detik ingatan melemah, dan setelah 20 detik informasi itu hilang seluruhnya, kecuali jika informasi tersebut diulangi secara terus menerus ataupun dicatat. Dengan menulis ide tersebut dapat menjadi kode bagi otak bahwa informasi yang telah dicatat merupakan informasi yang penting dan harus disimpan pada memori jangka panjang.

7. Berolahraga

Olah raga telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir menjadi lebih cerdas dan kreatif (Donnelly et al., 2016). Meskipun hanya 2% dari berat tubuh seseorang, otak membutuhkan 20% dari oksigen yang dihirup dan ketika seseorang berolahraga suplai oksigen ke otak akan semakin optimal (Guyton dan Hall, 2012). Selain itu, stress juga dapat dikurang dengan rutin berolahraga.

8. Membuat proyek kerajinan

Membuat kerajinan dapat meningkatkan kreativitas seseorang. Melalui imajinasi yang dimiliki seseorang dapat menyelesaikan proyek seni seperti kerajinan (Freiman, 2015). Kreativitas seseorang tampak dari hasil karya yang dibuat.

9. Mengusai keterampilan baru

Kemampuan baru dapat diperoleh dengan mengikuti kegiatan pelatihan ataupun kursus singkat (Aziz, 2009). Selain itu, kemampuan mental seseorang juga akan terlatih.

10. Mencoba memasak

Memasak melibatkan aktivitas otak mulai dari proses dan prosedur hingga yang terakhir, yaitu sajian kreatif (Altschuler, 2001). Dalam menyajikan hidangan dibutuhkan kreativitas untuk mampu mengolah makanan menjadi makanan lezat dan dapat dinikmati semua orang.

11. Menikmati musik

Mendengarkan music dapat membuat seseorang menjadi rileks. Pola pikir seseorang juga dapat ditingkatkan dengan menikmati music (Altschuler, 2001). Namun, akan menjadi lebih baik lagi jika alat music dimainkan sendiri. Selain itu, perlu penyesuaian antara genre music dan mood yang akan ditampilkan dalam tulisan (Hawa dan Senda, 2011).

12. Bertemu orang baru

Berkenalanlah lalu berdiskusilah dengan orang-orang yang baru Anda kenal (Hawa dan Senda, 2011). Kemudian buatlah database rekan-rekan Anda. Hal tersebut dapat memberikan informasi baru bagi Anda dalam mengumpulkan ide untuk menulis.

13. Membuat tabel positif dan negatif

Dengan bantuan tabel tersebut teman kita tadi mudah-mudahan akan berkonsentrasi pada alasan-alasan yang positif, bukan pada alasan-alasan yang negatif. Kita berharap semoga teman kita dapat mengurangi bahkan menghilangkan keraguan dan kecemasannya untuk mengungkapkan ide-ide tersebut. Intinya fokuskan pikiran pada hal-hal negatif lalu ubahlah itu menjadi positif. Kita





belajar 10% dari yang kita baca, 20% dari yang kita dengar, 30% dari yang kita lihat, 50% dari yang kita lihat dan dengar, 70% dari yang kita katakan, dan 90% dari yang kita katakan dan kita lakukan.

BITREAD



PENERAPAN NLP DALAM MENULIS BERBASIS OTAK

Berdasarkan analisis terhadap beberapa konsep yang telah dipaparkan terdahulu, dapat dikemukakan bahwa proses menulis merupakan proses kreativitas. Tanpa adanya kreativitas, proses menulis tidak akan berjalan dengan lancar. Unsur kreativitas yang dimaksud, yaitu pribadi (*person*), dari segi faktor pendorong (*press*), dari segi proses kreatif (*process*), dari segi produk kreatif (*product*). Keempat unsur tersebut saling terkait dalam pelaksanaan menulis.

Sebagai proses kreativitas, kegiatan menulis sangat dipengaruhi oleh cara berpikir. Cara berpikir dalam pemrosesannya pada otak manusia terkait pemroses informasi yang sedang dan telah diterima. Berdasarkan dari hal tersebut, dalam pelaksanaan



pembelajaran khususnya menulis perlu memperhatikan gaya belajar (cara berpikir) dan system pemerosesan informasi pada diri seseorang.

Pelaksanaan menulis yang sangat erat kaitannya dengan cara kerja otak perlu ditanggapi dengan melakukan sesuatu yang mampu mengefektifkan penggunaannya. Pengepektipan menulis berbasis otak dalam buku ini, penerapannya dapat dibagi menjadi dua, yaitu berdasarkan stimulasi dan *neuro-linguistic programming (NLP) Neuro-Linguistic Programming (NLP)* merupakan salah satu cara yang membuat seseorang mampu memetakan semua proses yang terjadi di dalam otaknya adalah dengan memprogram fungsi neuro-nya (sel syaraf dalam otaknya) dengan menggunakan bahasa (*language*) yang disebut dengan *Neuro Linguistik Programming (NLP)*.

A. Komponen inti Linguistic Perogramming

NLP memiliki 350 lebih strategi dalam pelaksanaannya secara umum (Vaknin, 2010). Untuk menjabarkan hal tersebut ke dalam dunia pendidikan pada pembelajaran menulis kreatif secara khusus dibutuhkan pemahaman konsep pemrograman bahasa yang dimaksud. Beberapa konsep dasar NLP yang dikembangkan oleh Bandler dan Grinder berasal dari pemodelan yang dilakukan pada Fritz Perls (Gestalt Therapy), Virginia Satir (Family Therapy) dan Clinical Hypnosis yang juga merupakan tokoh hipnoterapi modern, Milton H. Erickson.

Hasil penelitian strategi mental dan pola perilaku Satir dan Perls, Bandler bersama Grinder berhasil menciptakan model NLP yang pertama: *Meta Model, Representational System*

sebagai model kedua, dan Milton Model yang bersumber dari ratusan karya Ericson. Melihat dari banyaknya model yang terlahir dari ketiga model NLP tersebut, maka penulis kemudian mengkonstruksinya kembali dengan tetap berpedoman pada esensi dasar NLP yang dikomparasikan dengan tujuan penelitian ini.

Melihat banyaknya model yang ditawarkan dalam pemrograman NLP, maka pemrograman bahasa yang akan dijadikan pola dalam melakukan pembelajaran menulis kreatif dalam buku ini dibatasi menjadi:

1. Meta Program

Meta programs *meta* berarti di atas, program atas model itu sendiri. Sehingga individu mendapatkan model yang berbeda dari model yang sebelumnya. Apa pun cara alami individu dalam melakukan pekerjaan, selalu ada individu lain yang melakukan dengan cara berbeda. Pemodelan presisi mengidentifikasi berbagai cara bahasa dalam membatasi suatu pengalaman. Bagaimana manusia membentuk (representasi) dunia yang dilihat, didengar, dirasakan, belum tentu sama dengan yang berada dalam internalnya. Hal tersebut sejalan dengan prinsip dasar di kemukakan oleh Korzybski bahwa '*Peta Bukanlah Wilayah.*' Artinya, model yang ada disekitar seseorang dengan otak mereka, dan bahasa yang digunakan bukanlah dunia itu sendiri, tetapi representasi dari itu (Hoag, 2012). Maksud dari presuposisi tersebut, dalam NLP tidak menjadi filosofis atau mendapatkan kebenaran mutlak yang harus dipedomani, tetapi untuk menjadi alat mental yang sangat berguna untuk mempengaruhi pikiran (Vaknin, 2010).





Bandler dan Grinder menjelaskan bahwa penerapan metamodel dalam program NLP dapat dibagi menjadi tiga prinsip, yaitu (1) *Deletion*; (2) *Distortion*; dan (3) *Generalization*. Prinsip penghilangan, yaitu suatu proses di mana seseorang selektif memperhatikan dimensi tertentu dari pengalamannya. Distorsi adalah proses yang memungkinkan seseorang untuk membuat perubahan dalam pengalaman indrawi melalui fantasi. Proses distorsi merupakan proses yang memungkinkan seseorang menghasilkan kreasi melalui proses kreatif. Generalisasi adalah proses di mana unsur-unsur atau potongan dari pengalaman seseorang menjadi terlepas dari pengalaman yang lain.

Fungsi dari meta model, yaitu untuk membantu seseorang mengidentifikasi penghapusan bermasalah, distorsi dan generalisasi dalam pola berpikir internal dan interaksi linguistik individu satu sama lain, dan untuk mengusulkan cara mengubah atau merevisi penggunaannya dalam konteks tertentu.

Penerapan metamodel dalam pembelajaran dilakukan dengan cara menggunakan kata-kata yang bermakna positif untuk menggambarkan secara spesifik berbagai hal yang diinginkan (dibandingkan dengan hal yang ingin dihindari). Penggunaan kata-kata tersebut dimaksudkan untuk memetakan kembali pikiran siswa. Alasan penerapan hal ini karena, sering kali "kapabilitas" siswa yang sesungguhnya gagal atau terbelakang secara ilmu pengetahuan, hanya karena peta internalnya yang tidak "jelas"/"bias".

2. Presuposisi

Presuposisi pada dasarnya merupakan bagian dari meta model. Ditinjau dalam ilmu bahasa George Yule (2006) mengatakan bahwa presuposisi adalah sesuatu yang diasumsikan oleh penutur sebagai kejadian sebelum menghasilkan suatu tuturan. Keberadaan presuposisi pada penutur (indipidunya) bukan kalimat atau ujarannya (Yule, 2006). Bila ditinjau dalam NLP, presuposisi dapat diartikan sebagai alat bagi seorang untuk mempelajari sesuatu, agar mempunyai landasan (DePraxis B, 2009). Sejalan dengan hal tersebut, NLP memfokuskan perhatiannya pada bagaimana peranggapan seseorang mempengaruhi perilaku dan kualitas hidupnya (Vaknin, 2010).

NLP memiliki seperangkat presuposisi untuk memaksimalkan pemodelannya. Proposisi yang dimaksud dikemukakan oleh Elfiky adalah (1) menghormati orang lain membentuk dirinya, (2) peta bukanlah wilayah, (3) selalu ada maksud baik dari setiap tingkah laku, (4) tidak ada orang yang kaku hanya komunikator kurang fleksibel, (5) makna komunikasi adalah respons yang Anda peroleh, (6) seseorang dengan fleksebelitas akan mampu mengontrol dirinya, (7) tak ada kegagalan, hanya umpan balik yang kurang tepat, (8) Setiap pengalaman memiliki strukturnya sendiri, (9) Jika struktur diubah, dengan sendirinya struktur akan ikut berubah, (10) manusia mempunyai dua tingkatan komunikasi, sadar dan bawah sadar, (11) semua orang mempunyai sumber-sumber yang cukup guna mengubah diri ke arah yang lebih positif. Sumber-sumber tersebut berada di pengalaman masa lalu masing-masing. (12) tubuh dan





pikiran saling mempengaruhi, (13) jika sesuatu mungkin bagi seseorang, maka hal itu juga mungkin bagi yang lain, (14) saya bertanggung jawab tentang pikiran saya, oleh karena itu saya juga bertanggung jawab atas hasil yang saya peroleh (Elfiky, 2006).

Dengan bersandar pada beberapa proposisi tersebut, bagi siswa dapat mengetahui apa yang harus dipikirkan, kerjakan dan rencanakan untuk dalam pengembangan kualitas pendidikan yang ada pada setiap lembaga pendidikan atau pengembangan kualitas dan potensi diri secara mandiri (*individual quality*).

3. Metafora

Metafora adalah alat yang sangat ampuh dalam membuat perubahan, khususnya perubahan pola pikir. Kata metafora berasal dari bahasa Yunani "*metapherin*", dan secara harfiah berarti "memindahkan atau menghasilkan". Metafora membuat perbandingan, paralel antara dua istilah kadang-kadang tidak berhubungan, dan dapat menjadi cara yang ampuh dan inovatif untuk menggambarkan situasi. Menurut Kopp, 1971 metafora didefinisikan sebagai "suatu cara berbicara di mana satu hal diekspresikan dalam hal lain (dengan kiasan), dengan cara tersebut sekumpulan orang dapat memperoleh pencerahan baru pada karakter apa yang sedang dijelaskan". Penggunaan istilah berbicara oleh Kopp digunakan untuk membatasi penggunaan metafora hanya pada aspek ekspresi verbal (Chesley dan Gayle, 2008). Memandang pentingnya metafora sehingga beberapa orang mengatakan bahwa bila gambar bernilai 1.000 kata, maka metafora bernilai 1.000 gambar (Ready dan Burton, 2010).

Metafora dapat dibedakan melalui dua cara: Metafora sederhana dan metafora yang kompleks. Metafora sederhana adalah perumpamaan yang dicari dengan cara mencari kemiripannya dengan konsep/benda/hal lain yang memiliki ciri-ciri sesuai. Umumnya dalam membuat metafora sederhana ditandai dengan kata “mirip, seperti, bagaikan, layaknya”, dan lain-lain.

Metafora kompleks bekerja lebih dalam lagi, mekanismenya bisa mempengaruhi alam bawah sadar dengan lebih kuat. Metafora ini umumnya berupa kisah, anekdot, hikayat dan sebagainya yang biasanya panjang (Vaknin, 2010). Di dalamnya terdapat komponen-komponen yang sejajar dengan masalah yang akan dipecahkan, dan mengikuti suatu alur tertentu yang akan menuntun pendengarnya mengalami peristiwa “aha”. Peristiwa ini terjadi karena pendengar mencari makna “apa dari kisah itu yang relevan baginya” dengan cara menerjemahkan kisah itu di bawah sadar. Akhirnya kisah itu akan membawa pengaruh yang kuat untuk memfasilitasi perubahan. Melalui cerita seseorang bisa mendapatkan pesan dengan cara yang jauh lebih efektif daripada argumen logis karena terhubung ke pengalaman orang, kenangan, dan emosi. Dalam istilah NLP, cerita membantu membangun hubungan baik. Hal tersebut memungkinkan seseorang untuk menyampaikan informasi tidak langsung (Ready dan Burton, 2010). Seperti para pembicara profesional, motivator, tokoh agama, politisi, mereka semua senang sekali menggunakan kisah-kisah inspiratif untuk mempengaruhi pikiran pendengarnya (DePraxis B, 2009).





B. Penerapan NLP dalam Menulis

Pelaksanaannya NLP memiliki empat pilar utama. Adapun keempat pilar tersebut adalah:

1. Hasil (*Outcome*)

Sebelum memulai suatu komunikasi, terlebih dahulu individu perlu mengenali hasil akhir yang diinginkan. Pemahaman sepenuhnya atas hasil yang ingin didapatkan sangat membantu proses pencapaian. Ketika individu benar-benar memahami hasil akhir dari komunikasi yang dilakukan, maka dirinya dapat dengan mudah mengarahkan seluruh komunikasi ke hasil akhir tersebut. Selain itu, pemahaman individu atas hasil akhir juga membantu dalam mengidentifikasi efektifitas suatu komunikasi, apakah semakin mendekatkan atau menjauhkan dari hasil yang diinginkan.

2. *Rapport*

Rapport merupakan inti dari komunikasi yang efektif. Salah satu cara untuk membangun *rapport* adalah dengan mengikuti (pacing) lawan bicara, contohnya dengan menyamakan bahasa tubuh, laju napas dan lainnya. Hal ini didasari karena setiap individu hanya menyukai individu yang serupa. Komunikasi berhasil jika lawan bicara kita berada pada suasana setara. Kesetaraan itu dirasakan oleh mitra tutur, bukan dideklarasikan oleh penutur. Seorang mitra tutur merasakan kesetaraan, yaitu ketika mempunyai bukti bahwa ia diperlakukan dengan respek dan apa yang ia kemukakan ditanggapi. Jika seseorang mitra tutur mengemukakan pendapat, dan sebelum selesai ia ditanggapi, maka ia mendapat tanggapan namun tidak

mendapat respek. Jika seseorang mitra tutur mengemukakan pendapat sampai selesai tanpa satu kalipun kita memotong, ia akan merasa mendapat respek. Jika sesudahnya penutur juga tidak menyampaikan tanggapan, tentu saja ia tidak merasa ditanggapi. Respek dan tanggapan adalah dua hal yang harus hadir bersama-sama dalam peristiwa komunikasi. Proses merasa setara dapat dipercepat dengan orang bicara, kemudian dipotong berarti tidak respek, tapi ada tanggapan. Kita bisa memberi tanggapan tanpa menghilangkan respek. Caranya adalah dengan memberi tanggapan non verbal selama ia bicara.

Upaya mempertahankan dan memelihara *rapport* inilah yang disebut dengan *pacing*. Mengangguk-angguk, menatap mata lawan bicara, tersenyum ketika ia berhenti bicara, memberi komentar, menjawab pertanyaan, menyatakan afirmasi, semuanya dapat menjadi alat melakukan *pacing*. Sedangkan upaya mengajak lawan bicara ke arah yang kita rancang disebut *leading*. Persuasi adalah persoalan melakukan *pacing-leading* untuk mempengaruhi seseorang.

3. Akuitas Sensorik (*Sensory Acuity*)

Akuitas sensorik adalah kemampuan menggunakan pancaindra untuk mengamati individu lain secara cermat tanpa asumsi ataupun penilaian tertentu sebelumnya sehingga individu dapat memberikan respons dengan *rapport* yang maksimal. Kegagalan komunikasi terjadi karena tidak memperhatikan penyampaian non-verbal yang disampaikan lawan bicara. *Sensory Acuity* dapat diartikan kepekaan pancaindra saat melihat, mendengar dan merasakan (*calibration*) apa yang disampaikan oleh lawan bicara melalui non-verbal communication.





Sensing of the most unnoticeable for the true information (peka terhadap apa yang tersirat untuk mendapatkan informasi yang benar) Dengan *Sensory Acuity* seseorang dapat memiliki kemampuan untuk mengkalibrasi perubahan situasi, *accessing cue* (perilaku eksternal yang mengindikasikan jenis proses internal yang sedang dilakukan seseorang) dan komunikasi non verbal seperti perubahan warna kulit (Vaknin, 2010). *Sensory Acuity* penting untuk penggunaannya dalam berbagai NLP *communication* dan teknik-teknik NLP yang lain.

4. Fleksibilitas (*Flexibility*)

Guna mencapai hasil akhir yang diinginkan, individu membutuhkan fleksibilitas. Hal ini disebabkan karena kadangkala metode komunikasi yang digunakan tidak bekerja sesuai yang diharapkan. Sehingga, untuk tetap mencapai hasil akhir yang diinginkan, individu perlu mengganti strategi komunikasinya. Dengan memiliki fleksibilitas dalam berkomunikasi, kemungkinan mencapai hasil akhir semakin besar.

Berdasarkan kajian terhadap teori NLP yang telah dipaparkan, dapat dikatakan bahwa NLP dapat dikembangkan dalam pembelajaran di kelas. Pemahaman yang dapat diperoleh, yaitu setiap siswa memungkinkan memiliki gaya belajar yang berbeda. Gaya belajar siswa adalah kombinasi dari bagaimana mereka memandang, kemudian mengatur, dan memproses informasi. Bila guru menyadari gaya belajar serta kemampuan memproses informasi siswa terlebih dahulu sebelum mengajar, maka dapat memudahkan merancang pembelajaran dan pola komunikasi dapat berlangsung lebih efektif dalam pembelajaran. Lebih

lanjut, bagi guru yang menyadari bahwa setiap orang memiliki cara yang optimal untuk mengelola informasi baru, maka dapat memahami pula bahwa beberapa siswa perlu diajarkan dengan cara yang berbeda dari metode pengajaran standar. Mengetahui gaya belajar yang berbeda dapat membantu guru dalam mencapai keberhasilan dalam mengajar, dengan teknik penyajian informasi dalam beberapa cara berbeda.

Guna melakukan pembelajaran berdasarkan gaya belajar siswa, langkah pertama adalah mengidentifikasi gaya belajar siswa terlebih dahulu. Identifikasi proses penerimaan informasi yang dimaksud ditujukan pada siswa yang suka visual, auditori, dan kinestetik. Pengelolaan pembelajaran yang lebih dalam dan bermakna seorang guru dapat menerapkan meta model NLP yang diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas.

C. Tahapan menulis kreatif berdasarkan kerja otak

Menulis kreatif memiliki proses yang berbeda dengan menulis akademik. Jabrohim menyatakan bahwa pada dasarnya ada lima tahap proses kreatif dalam menulis. Tahap-tahap tersebut adalah (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap inspirasi, (4) tahap penulisan, dan (5) tahap revisi. Dalam tahap persiapan, penulis telah menyadari apa yang ingin ditulis. Pada tahap inkubasi, gagasan atau ide yang telah muncul direnungkan kembali. Ide tadi mulai dituangkan penulis dalam tahap inspirasi. Penuangan ide dalam bentuk tertulis dapat disesuaikan dengan tujuan yang telah dirumuskan, bahan yang telah dikumpulkan, pembaca yang dituju, dan alat yang tersedia. Penuangan ide ini dilakukan dalam tahap penulisan, sedangkan pada tahap akhir,





yaitu tahap revisi, dilakukan dengan memeriksa kembali tulisan yang telah dihasilkan serta menulis kembali tulisan berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan (Jabrohim et al., 2001).

Proses kreatif menurut Rhodes dalam Roekhan yang menyatakan bahwa proses kreativitas perlu mengikuti empat tahap kegiatan, yaitu tahap preparasi (persiapan), inkubasi (pengendapan), iluminasi (pengekspresian), dan tahap verifikasi (penilaian) (Roekhan, 1991). Lebih lanjut Roekhan mengemukakan bahwa tahapan-tahapan pelaksanaannya menyertakan pula upaya pengembangan kreativitas selangkah demi selangkah mulai dari pemunculan ide, pengembangan ide, kelahiran ide, hingga penyempurnaan ide (Roekhan, 1991). Bila ditinjau dari tahapan menulis kreatif sebagaimana dikemukakan sebelumnya, relevan dengan pendapat Graham Wallas (1926) bahwa kreativitas muncul dalam proses empat-tahap sebagai berikut, yaitu (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) verifikasi (Semiawan, 2008).

Tahapan menulis kreatif sebagaimana yang dikemukakan beberapa oleh beberapa pakar diuraikan sebagai berikut

1. Persiapan

Pada tahap persiapan seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya (Munandar, 2002). Mengutip pendapat Ayan bahwa pada tahap persiapan, otak mengumpulkan informasi dan data yang berfungsi sebagai dasar atau riset untuk karya kreatif yang sedang terjadi (Ayan, 2002). Pada tahap ini ide itu datang dan timbul dari berbagai

kemungkinan. Namun, biasanya ide itu berlangsung dengan hadirnya suatu keterampilan, keahlian atau ilmu pengetahuan tertentu sebagai latar belakang atau sumber dari mana ide itu lahir (Semiawan, 2008).

Berdasar dari ketiga pendapat di atas, dapat diketahui bahwa pada tahap persiapan otak akan bekerja keras untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya dengan cara berpikir, bertanya kepada orang lain, dan mencari jawaban yang berhubungan dengan informasi yang ingin didapatkan.

Masalah selalu ada dalam kehidupan seseorang, begitu pun dalam penciptaan sebuah karya. Belajar berpikir ada dalam tahap persiapan untuk melangkah ke tahap selanjutnya. Berpikir adalah sebuah proses awal yang dilakukan oleh seseorang dalam keadaan sadar dan tidak sadar ketika menghadapi sebuah masalah. Ketika proses berpikir itu dilakukan, otak berpikir lebih kritis untuk mencari jawaban-jawaban dari pertanyaan yang berasal dari keraguan yang timbul dalam diri seseorang. Jika pertanyaan itu tidak bisa dijawab, jawabannya bisa didapatkan dari orang lain. Pada tahap ini, seseorang harus menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan muncul.

2. Inkubasi

Tahap inkubasi, dikenal luas sebagai tahap istirahat, masa menyimpan informasi yang sudah dikumpulkan, lalu berhenti dan tidak lagi memusatkan diri dan merenungkannya (Ayan, 2002). Tahap di mana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti





bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi mengeramnya dalam alam pra-sadar (Munandar, 2002). Dalam pengembangan kreativitas, pada masa ini diharapkan hadirnya suatu pemahaman serta kematangan terhadap ide yang telah timbul. Berbagai teknik dalam menyegarkan dan meningkatkan kesadaran itu, seperti meditasi, latihan peningkatan kreativitas dapat dilangsungkan untuk memudahkan perluasan dan pendalaman ide (Semiawan, 2008).

Tahap inkubasi merupakan titik penting yang dialami dalam proses kreatif, yaitu ketika kesadaran itu tidak sepenuhnya ada dalam diri seseorang dan bisa menghasilkan sebuah karya yang baik ke depannya. Tahap inkubasi adalah proses pengendapan yang biasa dilakukan oleh seseorang ketika ingin melakukan sesuatu hal dalam proses kreatif dengan masalah yang muncul di dalamnya.

3. Iluminasi

Tahap timbulnya "*Insight*" atau *aha-erlebnis*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru (Munandar, 2002). Gelombang energi yang ditimbulkan pada tahap ini biasanya terjadi begitu dahsyatnya seperti dipukul dengan palu, dan langsung mengenali bahwa kilatan gagasan inilah yang selama ini dicari (Ayan, 2002). Suatu tingkat penemuan saat inspirasi yang tadi diperoleh, dikelola, digarap, kemudian menuju kepada pengembangan suatu hasil (*product development*). Pada tahap ini terjadi komunikasi terhadap hasilnya dengan orang yang signifikan (yang penting)

bagi penemu sehingga hasil yang telah dicapai dapat lebih disempurnakan lagi (Semiawan, 2008).

Iluminasi atau pencerahan berjalan dalam proses psikologis yang ditimbulkan oleh gelombang energi hingga menghasilkan sebuah gagasan yang baru. Pada tahap ini iluminasi biasanya datang pada waktu yang tak tepat, pencerahan itu datang ketika kita sudah benar-benar merasa sadar pada tahap inkubasi lalu muncul dari perenungan yang mendalam tersebut.

Pada tahap ini muncul proses psikologis untuk menyegarkan kembali endapan itu sehingga menjadi sesuatu hal yang bisa dikristalkan menuju pencapaian sebuah penemuan baru dalam kreativitas. Iluminasi merupakan titik penting lainnya dalam proses kreatif seseorang sehingga kreativitas bisa muncul secara totalitas.

4. Verifikasi atau Tahap Pelaksanaan

Mengutip pendapat (Ayan, 2002) pada umumnya ide atau gagasan tidak datang dari pikiran bawah sadar dalam bentuk sempurna. Ide tersebut harus ditata dan dipoles terlebih dahulu. Pikiran bawah sadar hanya menyediakan benih sebagai titik tolak. Langkah selanjutnya membantu benih tersebut tumbuh menjadi tanaman yang sehat (Ayan, 2002). Di sinilah kemampuan dan keterampilan berpikir harus memainkan peran, demikian juga hasrat dan rasa gembira. Verifikasi atau evaluasi adalah tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Pada tahap ini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi





(pemikiran kritis) (Munandar, 2002). Perbaikan dari perwujudan hasil dan tanggung jawab terhadap hasil menjadi tahap terakhir dari proses ini. Diseminasi dari perwujudan karya kreatif untuk diterapkan secara lebih luas setelah mengalami perbaikan dan penyempurnaan (Semiawan, 2008).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, dapat diketahui bahwa diperlukan proses untuk membuat gagasan menjadi sebuah penciptaan yang berhasil. Tahap pelaksanaan ini tidak lebih mudah dibanding tahap sebelumnya, banyak pertimbangan yang harus disadari oleh seseorang yang melakukan proses kreatif baik berhubungan dengan apa yang dipikirkannya atau penggunaan otak seseorang dalam melakukan proses ini.

D. Mengantisipasi Kesulitan Menulis

Mengembangkan sebuah tulisan terkadang penulis pemula mengalami kesulitan sehingga tulisan yang dibuatnya berhenti. Untuk mengatasinya, dapat digunakan frasa transisi atau piranti penghubung guna menghubungkan antara kalimat dengan kalimat dalam paragraf dan antara paragraf dengan paragraf dalam wacana. Piranti penghubung yang digunakan dalam menghubungkan antara kalimat dengan kalimat misalnya: oleh karena itu, kemudian, setelah itu, dan untuk itu.

Piranti penghubung yang digunakan untuk menghubungkan antara paragraf satu dengan paragraf yang lain sehingga paragraf tersebut tetap berkesinambungan adalah sebagai berikut.

1. Peralihan waktu
 - a. Sore harinya
 - b. Satu minggu kemudian....
 - c. Tidak lama kemudian....
 - d. Esok harinya....
2. Peralihan tempat
 - a. Tidak jauh dari itu....
 - b. Adapun di kampung saya....
 - c. Lain lagi di Bone....
 - d. Demikian juga di rumah....
3. Peralihan pokok uraian, segi pandangan atau tekanan
 - a. Lain dari pihak....
 - b. Selain itu....
 - c. Lain lagi persoalannya....
 - d. Di samping hal-hal tersebut....
 - e. Sebab lain lagi ialah....
4. Menguraikan atau menceritakan hal baru
 - a. Tak ubahnya....
 - b. Demikian pula....
 - c. Tak lain keadaannya....
 - d. Tidak jauh berbeda pendapat saya dengan....
5. Membandingkan atau mempertentangkan
 - a. Tiada semua orang sependapat dengan....
 - b. Lain lagi kesimpulan yang diberikan oleh....





- c. Ada kekacauan yang perlu kita kemukakan....
- d. Cerita itu dapat dibandingkan dengan....

Tulisan penutup juga sering susah dibuat oleh penulis pemula. Untuk mengatasinya dapat diperhatikan hal-hal berikut ini.

1. Paragraf terakhir merupakan ringkasan dari ide-ide pokok yang telah dikemukakan.
2. Paragraf terakhir merupakan ringkasan kesan-kesan tentang orang atau tempat yang kita bicarakan.
3. Paragraf terakhir merupakan ungkapan dan harapan kita mengenai sesuatu yang kita bicarakan
4. Bila yang kita tulis sebuah cerita, paragraf terakhir merupakan klimaks atau puncak dari cerita itu.

E. Kiat-kiat untuk Memperlancar Proses Penulisan

Bagi sebagian orang menulis merupakan sesuatu yang sangat membosankan. Namun, bagi sebagian orang, menulis merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Mengapa bisa menulis merupakan sesuatu hal yang sangat menyenangkan? Layaknya seperti hobi yang lain, aktivitas menulis jauh lebih fleksibel untuk dikerjakan setiap saat dan bisa dilakukan di mana saja seperti: saat menunggu keberangkatan pesawat, dalam perjalanan kereta api atau bahkan bersantai di kedai kopi. Apa pun bentuk tulisan baik itu sastra, non fiksi ataupun hanya sekedar catatan kecil dari sesuatu yang dirasakan.

Kebiasaan menulis tidak akan datang dengan sendirinya, melainkan harus dilatih setiap saat karena penyampaian lewat bahasa tulisan jauh lebih sulit daripada disampaikan lewat bahasa lisan. Sebuah informasi yang disampaikan lewat bahasa lisan cenderung susah untuk dikontrol dan bersifat spontan diucapkan. Lain halnya dengan bahasa tulis yang melalui proses penalaran terlebih dahulu kemudian dituangkan pada kertas. Salah satu keunggulan bahasa tulis, yaitu informasi yang disampaikan dapat dikoreksi setiap saat atau bahkan dapat disempurnakan dengan rujukan dan referensi dari tempat lain.

1. Mulailah Secepatnya

Kecenderungan sebagian besar orang yang lebih lama dalam menulis, perlu lebih berkonsentrasi dalam persiapan.

2. Putarlah Musik

Penggunaan musik berdasarkan karakteristik permasalahan yang dihadapi seperti:

"Symphony No. 6" karya Beethoven. Untuk merangsang imajinasi

"Piano Conserto No. 5" karya Brandenburg. Untuk memicu munculnya gagasan baru atau energi kreatif

"The Moldau" Karya Smetana. Untuk memicu kreativitas yang introspektif dan penuh kegembiraan

"Suit No. 2" karya Raval. untuk merangsang daya imajinasi dan kreativitas

"Inventions" karya J.S Bach. Untuk mengembangkan gagasan





"Pop Dinamis" untuk mendorong keaktifan fisik dan membangkitkan suasana hati yang positif dan ceria.

3. Cari Waktu yang Tepat

Seseorang memiliki kepribadian yang berbeda beda, demikian pula dengan kecenderungan menulis seseorang. Seperti seorang penulis pada pagi hari lebih berpikir lebih ilmiah, sedangkan pada malam hari menjadi sangat puitis.

4. Lakukan Olahraga

Hal ini membuat seseorang segar dan memberikan oksigen yang cukup baik bagi otak, keduanya dapat membantu pikiran ketika menulis.

5. Bacalah Apa Saja

Bacalah semua majalah, koran, novel, karya ilmiah, pembungkus makanan, lirik lagu, ensiklopedia, buku-buku kutipan dan peribahasa, puisi, komik, cerita anak-anak, yang didapati karena membaca membuat bersentuhan dengan kehidupan, penggunaan bahasa, dan gaya-gaya tulisan.

6. Mengelompokkan Pekerjaan

Lebih mudah untuk menghadapi proyek besar penulisan jika dipecah-pecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Karena itu, kerjakanlah satu bagian pada suatu saat.

7. Gunakan Warna-warna

Ketika menulis *draft* kasar, gunakan warna yang berbeda untuk tiap-tiap bagian atau gagasan. Ini membantu untuk melihat semua bagian kertas secara lebih baik.

Pada awalnya menulis merupakan sesuatu yang sangat membosankan, tapi jika terus dilatih dan dilatih lagi maka tulisan dapat mengalir begitu lancar, hingga sering tidak disadari jumlah halaman yang telah diberi dengan goresan tinta sudah banyak. “Sedikit demi sedikit akhirnya menjadi bukit”, sebuah ungkapan yang dapat diidentikkan dengan dunia tulis menulis, dengan sekali duduk mungkin dapat menghabiskan puluhan halaman. Rasa jenuh tentu akan dirasakan oleh setiap penulis, meskipun ini adalah hobi alias sebuah kesenangan, apalagi jika kegiatan tulis-menulis bukanlah menjadi sebuah hobi atau kesenangan, pasti akan selalu merasa jenuh, sampai-sampai tidak dapat menuliskan sepatah kata pun di sebuah lembaran kosong. Berikut dipaparkan beberapa cara mengantisipasi hambatan dalam proses penulisan.

- a) berusaha untuk menghemat kertas
- b) cobalah gambarkan objek dari sudut pandang yang lain
- c) pergilah sejenak untuk kembali
- d) melaksanakan hal yang baru untuk mencari inspirasi
- e) gunakan alat tulis secara bergantian (komputer, mesin ketik, atau tulis tangan)
- f) carilah suasana baru
- g) mengutarakan kepada orang lain tentang konsep yang akan dikembangkan





MENULIS KREATIF RAMAH OTAK

Pada pembahasan ini, dikemukakan beberapa strategi dan teknik menulis berbasis kerja otak. Pemaparan yang jelas tentang hal yang dimaksud tergambar sebagai berikut:

A. Menunjukkan Bukan Memberitahukan (*Show Not Tell*)

1. Hakikat *Show Not Tell*

Show not tell dikembangkan oleh Rebekah Caplan (dalam De Porter dan Henacki, 2007, Hernawo, 2003). *Show not tell* adalah teknik untuk mempercepat pengembangan gagasan pada proses menulis dengan cara bertolak dari bentuk kalimat memberitahukan, kemudian mengubahnya menjadi paragraf yang menggambarkan.

Penjelasan yang hidup adalah alat yang ampuh bagi para penulis. Dengan cara mengubah pernyataan-pernyataan yang lazim mengenai fakta menjadi ilustrasi yang mempesonakan. Orang tidak hanya akan membaca dan memahami, tetapi mereka akan menghubungkan dan bereaksi.

Salah satu cara terbaik untuk belajar melakukan hal ini disebut "Menunjukkan Bukan Memberitahukan (*Show Not Tell*)". Teknik ini mengambil bentuk "kalimat-kalimat memberitahu" kemudian di ubah menjadi, "paragraf-paragraf yang menunjukkan".

Ketika penulis menggunakan kata menunjukkan bukan memberitahukan, paragraf terbentuk secara alamiah dan berkesan hidup. Tampaknya, semua itu mempunyai kehidupan sendiri. Efeknya menyenangkan dan mudah dipahami.

Strategi Menunjukkan Bukan Memberitahukan mempunyai banyak aplikasi. Teknik ini dapat digunakan dalam karakterisasi, perbuatan, dan pengaturan suasana. Teknik ini juga efektif untuk puisi dan cerita, dan ini terutama sangat baik untuk karangan, tugas membandingkan/mengontraskan, dan tulisan-tulisan persuasif.

2. Langkah-langkah Strategi *show not tell*

Pengembangan teknik *show not tell* menurut De Porter (2007) dimulai dengan mendaftar kalimat berita sebagai berikut:

- 1) Untuk memunculkan kelompok kalimat-kalimat *memberitahukan* pada pramenulis dengan cara membuat daftar. Daftar yang dimaksud adalah daftar kalimat *memberitahukan*, misalnya daftar kalimat tentang hal-hal yang dilihat penulis





disekelilingnya. Daftar kalimat *memberitahukan* yang akan muncul, misalnya:

Ini adalah hari yang indah,

Hujan menimpa atap.

Di seberang jalan, pohon-pohon akasia menghijau.

- 2) Mengubah kalimat-kalimat *memberitahukan* menjadi paragraf *menunjukkan* berdasarkan daftar kalimat *memberitahukan* yang telah ditetapkan. Maksudnya, kalimat *memberitahukan*, “ini adalah hari yang indah”, yang telah ditetapkan sebelumnya perlu diubah dengan cara menggambarkannya dalam sebuah paragraf seperti apa yang indah itu, hari apa kejadiannya, mengapa hari itu menjadi indah sehingga gambaran uniknya “ini adalah hari yang indah” tergambar pada paragraf, misalnya:

Saat ia membuka jendelanya di hari Sabtu pagi yang cerah itu, ia merasakan kesegaran menebar di udara. Dedaunan di setiap pohon kemilau terkena pantulan sinar mentari. Hamparan bunga yang beraneka warna menghiasi jalan masuk bersemi, “Musim semi!” Dan di atas semua itu, gumpalan-gumpalan awan putih berarak di langit biru yang sangat cerah.

Di suatu senja di musim semi, hujan rintik-rintik mulai turun menimpa atap, dihangatkan oleh maraknya perapian di tengah ruangan pondok. Pohon-pohon Akasia melambai dalam hembusan angin membisikkan lagu-lagu malam kepada riak-riak hening di danau. Menggeliat untuk meraih tetesan embun, daun-daun rumput yang kecoklatan menyerap

air untuk persediaan bagi tunas-tunas hijau baru yang bersemi pada hangatnya hari di masa yang akan datang

(Modifikasi dari Bobbi DePorter)

2. Strategi Pemetaan Semantik

a. Hakikat Pemetaan Semantik

Menurut Hayes dan Flower (dalam Indihadi, 1999), menulis dipandang sebagai suatu yang bersifat abstrak dan konseptual dalam memilah, memilih, dan menyusun apa yang muncul dalam skemata menjadi apa yang akan dikemukakan dalam topik tulisan. Selama proses menulis, penulis dituntut mampu memonitoring apa yang dimunculkan dalam skemata untuk dikemukakan dalam bentuk tulisan. Untuk membantu mengatasi kesulitan penulis dalam kegiatan berpikir secara abstrak dan konseptual selama proses menulis, seseorang dapat memvisualisasikan apa yang muncul dalam skematanya ke dalam bentuk diagram pemetaan semantik.

Strategi pemetaan semantik, yaitu strategi yang dapat digunakan penulis untuk membantu mereka memulai menulis (Tompkins dan Hoskisson, 1991: 207; Welton dan Mallan, 1996; Smalley, 2001: 6; Pappas, 1995: 22; Jhonson dan Pearson dalam Cox, 1998:61). Pada bagian lain, Novak (dalam Indihadi, 1999) menyatakan bahwa melalui pemetaan semantik seseorang dapat melihat konsep (1) apa yang sudah diketahui, (2) apa yang belum diketahuinya, dan (3) apa yang perlu atau seharusnya diketahui dengan cara memvisualisasikan apa yang muncul dalam skemata menjadi apa yang disajikan dalam bentuk diagram pemetaan





semantik. Jadi, melalui pemetaan semantik seseorang dapat mengaktifkan skemanya.

Strategi visualisasi skemata dalam bentuk diagram pemetaan semantik jika dipraktikkan dalam menulis, maka dapat membantu penulis dalam menuangkan idenya sesuai dengan skemanya. Selain hal tersebut, para penulis dapat melihat sejauh mana topik itu diketahui. Selanjutnya, strategi ini juga dapat membantu penulis dalam kegiatan memilah dan memilih serta menyusun gagasan yang akan dikemukakan dalam karangan berdasarkan tema yang telah ditentukan.

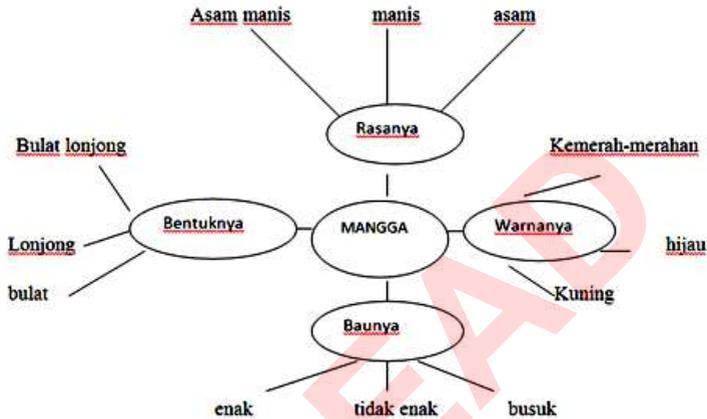
b. Langkah-langkah Strategi Pemetaan Semantik

Langkah-langkah strategi pemetaan semantik adalah sebagai berikut.

- a. Memilih satu topik yang terkait dengan gagasan, minat penulis.
- b. Menulis topik atau kata inti di dalam suatu lingkaran di tengah lembar kertas.
- c. Memikirkan kata-kata lain/detail penjelas yang terkait dengan kata kunci dan mengklasifikasikan kata-kata tersebut dalam kategori-kategori.
- d. Memberi garis untuk menghubungkan antara kata inti/topik utama dengan topik penjelas
- e. Membahas hubungan kata-kata inti/topik utama dengan kata-kata lain/topik penjelas.

Strategi pemetaan semantik sebagai salah satu cara yang digunakan untuk menuangkan ide sesuai dengan skemata yang dimiliki dapat dikemukakan berdasarkan persepsi penginderaan.

Menurut Tompkins (1994: 117) persepsi penginderaan yang dimaksud, yakni apa yang pernah dilihat, diraba, didengar, dicium atau dikecap (Tompkins, 1990). Seperti pada Gambar berikut.



Gambar 21. Ilustrasi strategi pemetaan semantic

D. Teknik-teknik Menulis Kreatif

Setiap manusia memiliki bakat menulis, hal tersebut terbukti di mana setiap insan akan merasa bangga apabila menceritakan suatu kisah, menerangkan bagaimana melakukan sesuatu, atau sekadar berbagi rasa dan pikiran serta kecenderungan mengomunikasikan pikiran dan pengalaman setiap manusia kepada orang lain dalam menunjukkan kepada orang lain siapa dirinya sebenarnya. Kondisi tersebut dapat dikembangkan pada ragam tulis.

Suatu hal yang harus disadari bahwa selama ini pikiran kita sudah diracuni dengan mendewa-dewakan gaya menulis formal





padahal teknik menulis formal yang membuat menulis menjadi proses otak kiri semata dan akhirnya terasa sulit.

Teknik-teknik mengajar tradisional mengabaikan kebenaran bahwa menulis merupakan aktivitas seluruh otak. Sebenarnya, walaupun proses lengkap melibatkan kedua belahan otak dengan cara yang bervariasi, peran otak kanan harus didahulukan. Belahan otak kanan adalah tempat munculnya gagasan-gagasan baru, gairah dan emosi. Kalau melewatkan langkah untuk membangkitkan energi otak kanan kita, maka dalam diri penulis tidak mempunyai bahan bakar untuk mendorong. Ketiadaan bahan bakar ini dikenal sebagai hambatan penulis. Karena kecenderungan penulis secara umum tidak bias memulai tulisannya.

Untuk mengantisipasi hal tersebut dalam bab ini ditawarkan dua teknik menulis kreatif. Teknik yang pertama, yaitu dengan “pengelompokan” dan yang kedua “menulis cepat”. Kedua teknik ini sangat efektif, dan sangat menyenangkan.

1. Teknik Pengelompokan (*Clustering*)

a. Konsep Teknik *Clustering*

Pengelompokan (*clustering*) bermakna proses atau cara perbuatan mengelompokkan. Kata pengelompokan memiliki bentuk dasar “kelompok” yang memiliki enam arti. *Pertama* adalah kumpulan; *kedua* adalah golongan; *ketiga* adalah gugusan; *keempat* adalah kumpulan manusia yang merupakan kesatuan beridentitas dengan adat istiadat dan sistem norma yang mengatur pola-pola interaksi antara manusia itu; *kelima* adalah kumpulan orang yang memiliki beberapa atribut sama

atau hubungan dengan pihak yang sama; serta yang *keenam* adalah kuantitas zat yang akan di masak atau diolah dalam satu waktu.

Pengelompokan yang dikembangkan oleh Gabriele Rico adalah suatu cara memilah pemikiran-pemikiran yang saling berkaitan dan menuangkannya di atas kertas secepatnya, tanpa mempertimbangkan kebenaran atau nilainya. Suatu pengelompokan yang terbentuk di atas kertas hampir seperti proses berpikir yang terjadi dalam otak penulis, walaupun dalam bentuk yang sangat sederhana.

Teknik ini memiliki kemiripan dengan pemetaan semantik. Keduanya berdasarkan pada teori otak yang sama, yang berarti keduanya bekerja dengan alasan yang sama. Hal ini memberikan beberapa keuntungan:

- 1) keduanya, membuat penulis mampu melihat dan membuat hubungan-hubungan antara gagasan;
- 2) keduanya membantu penulis mengembangkan gagasan-gagasan yang telah dikemukakan;
- 3) keduanya membuat penulis dapat menelusuri jalur yang dilalui otak untuk tiba pada suatu konsep tertentu.

Clustering yang dimaksudkan dalam tulisan ini adalah kumpulan kata yang mendukung tema tertentu yang dilandasi oleh prinsip fleksibilitas. Tema merupakan bantuan yang berharga bagi kegiatan pembelajaran. Tema yang tepat untuk peserta yang tepat dan materi subjek yang tepat sangat membantu penulisan yang lebih baik dan lebih cepat. Pengelompokan ini hanyalah titik awal yang mendasari dalam menulis. Gagasan-gagasan lain akan segera bermunculan dan segera dituangkan dalam





kertas secepatnya tanpa mempertimbangkan kebenarannya. Ketepatan gagasan tersebut sesuai dengan tema yang telah dipilih.

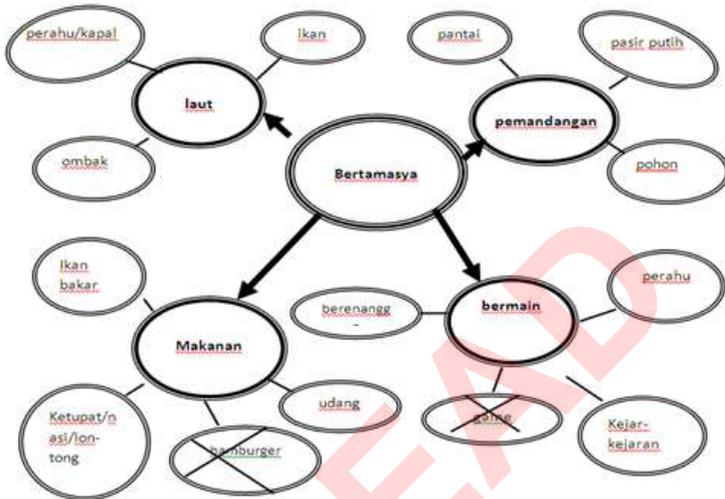
b. Langkah-langkah dalam Teknik *Clustering*

Teknik *clustering* adalah sebuah teknik dalam pembelajaran menulis yang aktivitasnya menyeimbangkan belahan otak kiri dan otak kanan. Dalam praktik pembelajaran mengelompokkan, memilah dan menuangkan gagasan di atas kertas secepatnya, tanpa pertimbangan. DePorter dan Hernacki (2002) membagi langkah teknik *clustering* ke dalam:

- 1) melihat dan membuat kaitan antara gagasan;
- 2) mengembangkan gagasan-gagasan yang telah dikemukakan;
- 3) menelusuri jalan pikiran yang ditempuh otak agar mencapai suatu konsep;
- 4) bekerja secara alamiah dengan gagasan-gagasan tanpa penyuntingan atau pertimbangan;
- 5) memvisualkan hal-hal khusus dan mengingatkannya kembali dengan mudah;
- 6) mengalami desakan kuat untuk menulis;

Teknik ini sangat ampuh karena ia membuat penulis bekerja secara alamiah dengan gagasan-gagasan tanpa penyuntingan sama sekali. Dalam pengelompokan (*clustering*) penulis harus menempatkan setiap kata dalam tingkatan yang sama dengan gagasan yang lain. Ketika mencatat atau menerima semua gagasan walaupun semua itu tidak segera memberikan arti, otak dibiarkan terus menghasilkan gagasan-gagasan. Pada dasarnya

setiap gagasan adalah gagasan besar, setidaknya potensial untuk menjadi sebuah tulisan yang baik.



(dilakukan pencoretan terhadap kata yang tidak relevan)

Gambar 22. Ilustrasi teknik clustering

Untuk memulai bagaimana teknik pengelompokan ini, tuliskan kata *bertamasya* di tengah-tengah selembar kertas kosong, tidak bergaris, lalu lingkarilah. Kini, tuangkan semua asosiasi yang dapat dibuat untuk kata *bertamasya*, kelompokkan mereka di sekitar kata yang ada di pusat. Lingkari tiap-tiap kata atau frasa baru dan hubungkanlah dengan kata yang ada di tengah kertas. Seperti pada Gambar 2 berikut.

Kini, ambillah semua gagasan dari pengelompokan, kemudian beri nomor urut yang tampaknya logis, dan tahap selanjutnya mulailah menulis. Sadarilah bahwa pengelompokan yang dilakukan hanyalah suatu titik awal dan pada tahap menulis, gagasan-gagasan lain akan bermunculan. Kuncinya adalah fleksibilitas. Selalu bersikap fleksibel dapat membuat tulisan



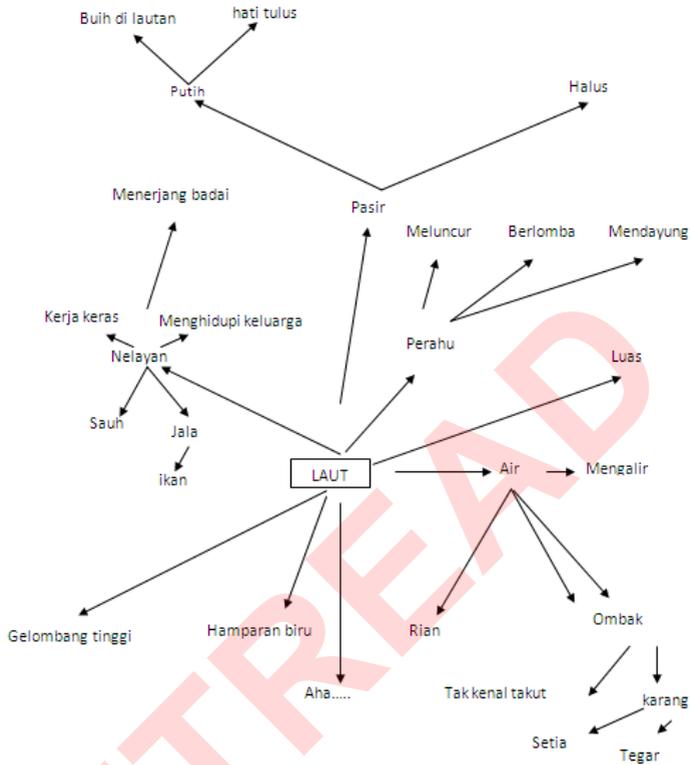


tanpa menyunting berlebihan. Dalam proses pengelompokan seorang penulis tidak perlu sampai sedetail mungkin, cukup gagasan-gagasan yang ingin penulis gunakan.

Pengelompokan dapat dilakukan pada semua kata dan segala jenis tulisan, dari laporan, esai, dan proposal hingga puisi dan cerita. Cobalah untuk semua hal ini dan hal lain. Hasil tulisan dari penggunaan teknik *clustering* bersifat lebih koheren dan mempunyai alur yang lancar.

c. Aplikasi teknik *clustering* terhadap menulis kreatif puisi

Teknik *clustering* merupakan salah satu jalan mengatasi kemandekan kreativitas di dalam menulis kreatif puisi. Misalnya dari tema *laut*, dapat langsung dikaitkan kata-kata *pasir, air, perahu, samudera, nelayan, ikan, dan lain-lain*. Dari kata-kata itu bisa juga tersusun kata baru. Misalnya dari kata *pasir* bisa tersusun kata-kata *putih, pantai, halus, ombak dan sebagainya*. Setiap kata dapat dikembangkan menjadi larik atau bait, atau hanya sekadar melengkapi larik dan bait itu. Dalam hal ini tidak semua kata harus dikembangkan atau dipakai. Contoh tersebut dapat diilustrasikan seperti pada Gambar 3 berikut.



Gambar 23. Peta pengelompokan kata laut

Dari pengelompokan kata (*clustering*) yang telah disusun seperti di atas dapat dihasilkan karya puisi yang menarik seperti berikut ini.





LAUT

Perahu nelayan berbaris rapi
Pertanda kerja keras menghidupi keluarga
Tidak kenal takut, walau badai menghempas
Menjala ikan menjaring harapan
Hamparan laut biru
Ombak dan riak selalu menghempas
Nelayan tetap tegar
Melempar jauh, mendayung perahu
Meluncur menuju harapan

Laut

Di sini hidup dipertaruhkan
Dengan hati yang tulus
Mengharap ridha ilahi

(Baso Wahab)

Berdasarkan pemaparan menulis kreatif puisi dengan teknik pengelompokan kata (*clustering*) memungkinkan penulis untuk memanfaatkan kedua belahan otaknya. Melalui permainan mengelompokkan kata secara cepat tanpa berpikir panjang, perasaan rileks dan santai akan tercapai. Apalagi jika dalam proses pembelajaran diiringi dengan alunan musik atau lagu yang berkenaan dengan tema penulisan. Kondisi seperti itu akan menimbulkan motivasi kuat untuk terus belajar sambil bermain. Dalam kondisi ini otak kanan berfungsi lebih dominan. Hal ini sejalan dengan pandangan De Porter bahwa cara berpikir otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif, dan holistik. Cara

berpikirnya sesuai dengan cara-cara untuk mengetahui yang bersifat nonverbal, seperti perasaan dan emosi, kesadaran yang berkenaan dengan perasaan, kesadaran spasial, pengenalan bentuk dan pola, musik, seni, kepekaan warna, kreativitas dan visualisasi.

2. Menulis Cepat (*Fastwriting*)

a. Konsep menulis cepat (*fastwriting*)

Kegiatan menulis selalu berkaitan dengan perbaikan (*editing*). Namun, apabila dalam memulai suatu tulisan selalu terjadi kesalahan yang akan menjadikan seorang penulis jenuh dan akhirnya berhenti. Masalah yang ditemukan dalam menulis tersebut adalah seorang penulis harus mulai menulis sebelum menemukan apa sebenarnya yang ingin ditulis.

Suatu cara untuk mengatasi ketidakmampuan dalam menuangkan gagasan dan tulisan tersebut adalah dengan menulis cepat. Menulis cepat membantu mengatasi masalah lembaran kosong atau kekurangan konsep, dan melihat kemajuan secara cepat. Aplikasi dari menulis cepat dengan cara menjernihkan pikiran dari dialog internal sebelum menulis atau langsung menulis topik yang dipilih (De Porter dan Mike Hernacki, 2002).

Berdasarkan karakter dari dari menulis cepat yang membolehkan penulis beralih ke topik lain apabila penulis tidak dapat berpikir tentang hal yang harus dituliskannya, maka tidak mengherankan apabila hasil dari menulis cepat sebagian besar di antaranya seperti sampah, sedangkan sebagian yang lain mempunyai sentuhan kebenaran dan kejelasan





dengan mengeluarkan gagasan-gagasan yang berguna dan menyusunnya. Hal yang penting dalam teknik ini adalah tulisan tidak langsung sempurna melainkan diawali dengan draf yang tidak sempurna. Keunggulan dari menulis cepat, yaitu, seorang penulis akan terbebas dari beban untuk mulai menyusun pikiran dan ide-ide yang akhirnya akan menjadi kalimat dan paragraf surat atau laporan yang sempurna.

b. Langkah-langkah dalam Menulis Cepat (*Fastwriting*)

Menulis cepat, perlu pengatur waktu (*timer*). Hal yang pertama dilakukan seorang penulis, yaitu menentukan topik dan selanjutnya meneruskan sampai waktu habis. Hal ini berarti dalam jangka waktu yang telah ditentukan, seorang penulis harus secepat mungkin serta tidak diperkenankan berhenti untuk mengumpulkan gagasan, membentuk kalimat, memeriksa tata bahasa, mengulangi, atau mencoret sesuatu. Tulisan yang dihasilkan pada tahap awal dengan menggunakan teknik ini tampak berantakan dan mengandung kesalahan ejaan, pemikiran yang tidak sempurna, dan kalimat-kalimat yang serampangan.

De Porter dan Mike Hernacki (2002), mengemukakan langkah-langkah dalam menulis cepat (*fastwriting*) sebagai berikut.

- 1) Pemilihan topik.
- 2) Menggunakan *timer* dalam jangka waktu tertentu.
- 3) Mulailah menulis secara kontinu walaupun apa yang ditulis adalah "aku tidak tahu apa yang harus kutulis!"

- 4) Saat *timer* berjalan, hindari:
 - a) Pengumpulan gagasan
 - b) Pengaturan kalimat
 - c) Pemeriksaan tata bahasa
 - d) Pengulangan kembali
 - e) Mencoret atau menghapus sesuatu.
- 5) Teruskan hingga waktu habis dan itulah saatnya berhenti.

Guna membiasakan diri dengan proses ini, lakukanlah menulis cepat untuk meningkatkan periode waktu. Mulai dengan waktu lima menit, lalu tujuh menit, kemudian sepuluh, dua belas, lima belas, dan kemudian dua puluh menit. Untuk subjek yang sangat kompleks, penulis mungkin akan membutuhkan waktu untuk menulis cepat selama empat puluh lima menit. Menulis cepat dapat menjernihkan pikiran, memusatkan gagasan-gagasan, dan membuat yang tidak tampak menjadi tampak pada diri penulis.

3. Teknik Menulis Puisi Akrostik

a. Konsep Menulis Puisi Akrostik

Teknik menulis puisi akrostik ditulis dengan menggunakan pola-pola tertentu. Pola yang digunakan dalam puisi menggunakan huruf-huruf yang sama dengan judul puisinya untuk ditulis dalam larik-larik atau bait puisi. Setiap puisi membutuhkan diksi yang tepat. Puisi akrostik merupakan cara untuk memperkenalkan konsep puisi dan diksi. Pendapat lain tentang puisi akrostik dikemukakan oleh (Ardiana, 2002) yang menyatakan bahwa





cara menulis puisi akrostik adalah dengan menderetkan nama secara vertikal kemudian dari inisial huruf pertama tersebut kata-kata dipilih sesuai dengan kreativitas dan imajinasi yang menguraikan keadaan diri, pengalaman, dan cita-cita. Hal serupa dikemukakan oleh Kazemek (1996:27) yang menyebutkan bahwa puisi akrostik merupakan puisi yang menggunakan nama seseorang atau suatu hal sebagai huruf awal tiap larik puisi. Isi puisi dapat berupa kata atau frasa yang menjelaskan tema puisi. Kedua pendapat itu menyatakan bahwa puisi akrostik ditulis sebagai huruf pertama tiap larik yang membentuk sebuah kata. Selain itu, yang menjadi objek puisi tidak hanya nama seseorang, tetapi dapat juga suatu peristiwa atau hal-hal yang lain.

Bentuk puisi akrostik yang lain dikemukakan oleh (Hartoko dan Rahmanto, 1986) yang menyebutkan bahwa akrostik merupakan suatu bentuk penulisan puisi. Huruf-huruf pertama setiap larik, bila dirangkaikan akan menampilkan nama seseorang, peristiwa, dan sebagainya. Kadang-kadang yang diambil adalah kata pertama setiap larik. Selanjutnya, Tugiman (Jabrohim et al., 2001) meyakini bahwa puisi akrostik (*acroslichon*) adalah puisi yang huruf awal bait-baitnya merupakan suatu nama atau peribahasa. Dari kedua pendapat ini terlihat bahwa puisi akrostik dapat ditulis dengan pola huruf awal setiap larik atau di gunakan pada setiap awal huruf tiap bait.

b. Langkah-langkah Menulis Puisi Akrostik

Langkah-langkah dalam menulis puisi ini sesuai dengan pendapat Roekhan (1991) yang mengemukakan bahwa menulis puisi merupakan suatu proses yang dimulai dari munculnya

ide dalam benak penulis, menangkap dan merenungkan ide itu (biasanya dengan cara dicatat), mematangkan ide agar jelas dan utuh, membahas ide itu dan menatanya (ini masih dalam benak penulis), dan menuliskan ide itu dalam bentuk puisi. Oleh karena itu, menulis puisi tidak hanya bersifat mekanistik saja, tetapi dapat juga dengan menghubungkan dan memanfaatkan skemata yang dimiliki penulis sehingga puisi yang dihasilkan menjadi lebih menarik. Sesuai dengan pendapat tersebut, teknik menulis puisi akrostik dilakukan dengan mengikuti beberapa langkah kegiatan, yaitu berpikir tentang diri sendiri, menemukan bagian yang menarik, dan menulis draf puisi.

c. Cara Menulis Puisi Akrostik

Cara menulis puisi akrostik dengan teknik penulisan menggunakan huruf-huruf dalam judul puisi pada:

- 1) setiap awal larik puisi.
- 2) setiap awal bait puisi.
- 3) setiap akhir larik puisi.
- 4) setiap huruf pertama kata pertama larik pertama, huruf kedua kata pertama larik kedua, huruf ketiga kata pertama larik ketiga, dan seterusnya.

Contoh Puisi akrostik dengan teknik penulisan setiap awal larik puisi yang pernah dikirimkan penulis untuk teman yang dirindukannya.





OCHA

Oase kehidupan yang kudamba

Cahaya hatiku yang penuh arti

Hari demi hari kunanti saat lembayung senja menghangat jiwa

Aku ingin merasuk dalam hatimu dan memilikimu seutuhnya

UDDANI

Untaian rasaku terasa layu menunggu sang hujan dalam maya..

Di saat angin berhembus, melewati batas angan

Dan rasa inilah yang menusuk jantungku

Aku ingin merasuk dalam hatimu

Namun kita terpisah lautan

Ingin ku ukir hati ini agar adinda tahu...diri ini merindu

Contoh Puisiakrostik dengan teknik penulisan menggunakan huruf-huruf dalam judul puisi di setiap huruf pertama kata pertama larik pertama, huruf kedua kata pertama larik kedua, huruf ketiga kata pertama larik ketiga, dan seterusnya. Sebagai berikut.

TERATAI

terentang jalan menembus kaki langit
sewarna alam seindah pelangi
serasa kaulah penjelmaan dewi
malam maupun siang sahabat bagimu
sahut kicau burung dan riak air
sahabat pagi kelopak-kelopak wangimu
teratai, engkaulah pencerah rawa-rawaku.

Karya AA Negara





PRAKTIK MENULIS MANDIRI

A. Meluangkan Waktu untuk Menulis

Salah satu aturan pertama yang harus diingat adalah bahwa seorang penulis harus meluangkan waktu untuk menulis. Anda harus menulis sesuatu setiap hari, bahkan jika semua yang Anda tulis pada selembar kertas Anda robek dan berakhir ditempat sampah. Menulis sesuatu, apa saja setiap hari akan memungkinkan Anda untuk membangun disiplin dan komitmen yang diperlukan untuk memastikan bahwa Anda dapat menghasilkan naskah lengkap dalam apa pun genre yang Anda pilih.

1. Memberikan diri Anda izin untuk menulis

Penulis pemula sering merasa malu untuk mempublikasikan tulisannya. Ia menganggap bahwa hanya seorang novelis yang mampu melakukan itu. Namun, bahkan penulis paling terkenal sekalipun harus melakukan berkali-kali untuk menghasilkan sebuah tulisan. Jadi jangan menunda, mulailah menulis. Yakinlah bahwa tulisan Anda lebih penting daripada:

- Memotong rumput
- Mencuci piring
- Membersihkan, debu, berkebulun atau kegiatan serupa lainnya yang akan membuat Anda jauh dari pena dan kertas.

2. Mengunci pintu

Mills menyatakan kepada Boon bahwa ia ingin sukses dalam menulis, setelah itu ia membulatkan tekadnya untuk menjadi seorang novelis. Ia menyulap sebuah ruang kerja dalam rumahnya dan melarang siapapun untuk masuk ketika ia sedang bekerja. Anda mungkin tidak merasa Anda harus pergi cukup jauh tapi ini penting untuk menyisihkan ruang di rumah Anda di mana Anda dapat bekerja dan membuat waktu yang teratur untuk menulis.

3. Mengatur waktu

Kurangnya waktu mungkin alasan yang paling umum digunakan untuk tidak menempatkan pena di atas kertas. Hal ini dapat dibenarkan dengan sejumlah penjelasan sederhana:





- Anda memiliki pekerjaan yang menuntut waktu penuh.
- Anda memiliki keluarga besar.
- Anda memiliki komitmen lain terlalu banyak.
- Anda terlalu lelah.

Mungkin semua alasan dapat dibuat menjadi satu penjelasan sederhana menjadi:

- Anda tidak berpikir kau cukup baik. Membangun kepercayaan

Kurangnya kepercayaan diri merupakan batu sandungan utama bagi calon penulis. Tidak ada cara yang mudah di bumi ini, tetapi jika Anda benar-benar ingin menulis, satu-satunya pilihan adalah dengan memulai menulis. Langkah-langkah berikut dapat membantu Anda:

- 1) Sisihkan sudut di rumah Anda hanya untuk tulisan Anda.
- 2) Simpanlah notebook untuk menuliskan ide-ide.
- 3) Pilih waktu yang tepat untuk menulis setiap hari dan menaatinya.
- 4) Beri diri batas waktu untuk menulis, katakanlah, satu jam sehari.
- 5) Menulis sesuatu setiap hari dan bahkan jika Anda berpikir itu terlalu sulit.
- 6) Mulailah dengan membaca kembali apa yang Anda tulis kemarin, setidaknya hal itu akan mendorong Anda untuk menulis lebih baik dan memacu Anda untuk menulis lebih banyak.

- 7) Naskah dimaksudkan pada komputer pribadi (PC) jika memungkinkan untuk dipublikasi. Tulisan Anda terlihat lebih profesional.

B. Menemukan Ide

Setelah membuat keputusan untuk menulis, langkah berikutnya adalah menemukan sesuatu untuk ditulis.

1. Menonton dunia berlalu

Perhatikan bagaimana orang berperilaku dalam kehidupan sehari-hari, dan tuliskan apa yang Anda lakukan di note book. Lain kali Anda pergi ke supermarket, misalnya, mengamati perilaku pelanggan lain. Ambil beberapa detik untuk *chatting* dengan kasir. Dengarkan tidak hanya kata-kata yang mereka katakan, tetapi bagaimana mereka mengatakannya.

Jika Anda pergi bekerja, gunakan waktu perjalanan Anda untuk mempelajari sesama wisatawan. Coba bayangkan seperti apa rumah mereka berasal dan bagaimana mereka bisa menjalani kehidupan mereka. Apa pun situasi Anda, temukan diri Anda dalam kehidupan sehari-hari selama Anda mengamati orang-orang di sekitar Anda.

Tidak hanya harus Anda menonton, tetapi Anda juga harus mendengarkan. Penulis adalah penyadap mengerikan dan tanpa malu-malu akan mendengarkan pada percakapan yang paling pribadi. Anda dapat menemukan sebuah ide untuk menulis.





2. Menjaga mata pada media

Mungkin sumber ide yang paling kaya adalah surat kabar, televisi dan radio. Menjaga mata dan telinga terbuka untuk cerita yang tidak biasa dan program unik terselip di antara item utama. Segala macam hal dapat menangkap imajinasi Anda.

3. Menemukan Sumber ide

Ide ada di sekitar Anda, jika hanya Anda dapat melatih diri Anda untuk menemukan mereka. Berikut ini beberapa kemungkinan sumber-sumber ide:

- Bandara
- Pantai
- Bus, pelatih, pesawat dan kereta api
- Kafe dan restoran
- dokter/dokter gigi 'operasi
- Penata rambut
- Sekolah taman bermain
- Toko
- Stasiun.

C. Menulis Secara Visual

Ide yang telah ada dalam kepala yang bersumber dari melihat dan mendengar, akan terasa sulit diatur dan dituangkan pada secarik kertas. Sebuah frasa yang tampak indah dikepala akan tampak kusam dan tak bernyawa ketika dituang dalam bentuk tulisan.

Melalui buku ini, Anda akan menemukan cara untuk menuangkan dan memberikan roh pada tulisan Anda. Anda akan belajar bagaimana merangsang indra pembaca sehingga mereka mampu membayangkan, melihat pemandangan, dan mendengar suara lewat tulisan Anda.

Bagian deskriptif yang panjang, tidak peduli seberapa indah tertulis, bisa sangat membosankan tanpa dialog, tindakan atau interaksi untuk menghidupkan karakter. Orang-orang menikmati membaca tentang orang-orang sehingga bahkan artikel non-fiksi yang paling faktual dapat diperkaya dengan dimasukkannya sebuah wawancara atau komentar singkat dengan seorang ahli yang terlibat dalam topik.

Untuk fiksi, tidak ada cara yang lebih baik untuk menyampaikan atmosfer, pemandangan, suara dan aroma melalui reaksi dari karakter tulisan Anda. Apa pun genre yang Anda pilih, pastikan Anda tahu dari setiap kata yang Anda gunakan, gunakan kamus dan tesaurus setiap kali Anda tidak yakin tentang ejaan atau konteks dari sebuah kata atau frasa.

D. Menulis Pengalaman Sendiri

Salah satu aturan pertama seorang calon penulis belajar untuk 'menulis adalah menulis tentang apa yang Anda ketahui'. Namun, jika aturan ini artikan secara harfiah, beberapa penulis tidak akan pernah mendapatkan pengetahuan yang diperlukan untuk menulis sebuah roman sejarah, misteri pembunuhan atau novel fiksi ilmiah.





Saran dari penulis buku terlaris Martina Cole untuk 'Menulishlah tentang apa yang Anda ketahui'.

Anda tidak perlu hidup dalam abad sebelumnya, menjadi pembunuh atau perjalanan di ruang angkasa untuk menulis fiksi genre. Anda hanya perlu meluangkan waktu untuk menemukan informasi actual yang Anda butuhkan. Tentu saja pengetahuan para ahli sangat berharga.

Tahun yang dihabiskan di industri atau dalam profesi hukum, keperawatan atau pengajaran, melihat layanan aktif di angkatan bersenjata, membesarkan keluarga dengan pendapatan tetap rendah, berjalan dan mungkin kehilangan bisnis Anda sendiri, adalah salah satu aspek yang dapat Anda gambarkan melalui tulisan.

Kenangan kita pada masa kanak-kanak, melalui hari di bangku sekolah, persahabatan, dewasa, romantisme, pengalaman di tempat kerja, dan dalam kehidupan rumah tangga kita, hal itu membentuk karakter yang dapat dijadikan modal untuk bermain dalam kata-kata dalam tulisan.

E. Ingat Kembali Masa Lalu

Kenanglah masa lalu Anda, bagaimana perasaan Anda ketika:

- Anda dilarang untuk tidak nakal?
- Anda dijemput oleh anak-anak lain?
- Anda dipermalukan?
- Orang tua Anda berbeda pendapat?
- Anda punya pengalaman di sekolah?
- Anda harus dirawat di rumah sakit?

- Trauma keluarga membuat Anda menyadari bahwa dirumah tidak akan sama lagi?

Ini hanya beberapa pengalaman banyak anak, tetapi cobalah dalam usia Anda sekarang dan lihat apakah Anda dapat mengingat bagaimana Anda merasa ketika:

- Anda meninggalkan rumah
- Mulai hari pertama Anda di tempat kerja
- Bepergian ke luar negeri Anda sendiri
- Mendapat buku pertama cek Anda
- Membeli mobil sendiri

Mencari identifikasi pembaca

Sekarang, Anda mungkin bertanya-tanya bagaimana bisa pengalaman sehari-hari yang sangat biasa dapat relevan untuk menulis kreatif? Tentunya menulis adalah semua tentang pelarian, ide orisinal, situasi yang tidak biasa, bukan tentang membuka rekening bank.

Tentu, kau benar. Orisinalitas merupakan unsur yang sangat penting dalam setiap bagian dari tulisan, fakta atau fiksi, tapi Anda perlu merealisasikan. Tanpa realisme, Anda tidak dapat memiliki reader atau pembaca dan inilah elemen yang membawa pekerjaan Anda dengan jelas dalam hidup.

Mengamati kehidupan sehari-hari

Michael Green, jurnalis profesional dan penulis banyak buku humoris non-fiksi, menawarkan saran yang sangat baik untuk calon penulis:





“Perhatikan kehidupan sehari-hari dengan mata seorang penulis. Di sinilah letak materi Anda. Membawa notebook dan menuliskan setiap ide yang datang atau insiden yang dapat Anda lihat.”

F. Membaca untuk menulis

Apa pun minat menulis Anda, mungkin fiksi atau non-fiksi, novel sastra atau artikel khusus, Anda harus membaca apa pun dalam genre yang Anda pilih.

Membaca dengan mata seorang penulis

Buku ini dirancang untuk membantu Anda memahami bagaimana membaca dengan mata seorang penulis, meluangkan waktu untuk menganalisis bagaimana penulis berhasil menarik perhatian Anda dan tahan sehingga Anda terus membaca sampai akhir. Notebook Anda akan menjadi acuan sumber yang berharga. Kegagalan untuk menurunkan ide-ide menulis bisa mengakibatkan Anda kehilangan mereka sama sekali. Melakukan mereka untuk kertas membantu berkomitmen mereka untuk memori dan merangsang proyek tulisan baru.

Gunakan kuesioner pada tabel berikut untuk menganalisis apakah Anda berniat untuk menulis artikel non-fiksi, cerpen atau novel. Untuk mengembangkan kemampuan kritis Anda mungkin Anda menemukan kenikmatan membaca. Pada saat tahap ini tercapai, tulisan Anda sendiri akan menunjukkan perbaikan yang berarti.

Tabel 2. Lembar Analisis

Pertanyaan-pertanyaan berikut dirancang untuk memberikan wawasan tentang teknik yang digunakan oleh penulis yang terdiri dari fakta dan fiksi untuk menangkap dan menahan atensi pembaca mereka.		Ya	Tidak
1.	Kalimat pertama lebih pendek dari yang lain dalam paragraf pembuka.		
2.	Paragraf pertama lebih pendek dari yang kedua?		
3.	Apakah paragraf pertama memberi tahu Anda tentang isi artikel/cerita itu?		
4.	<p>Apa yang membuat Anda tertarik membaca artikel itu?</p> <p>a) Anda ingin tahu bagaimana melakukan tugas tertentu</p> <p>b) Anda menemukan topik yang menarik</p> <p>c) Anda menemukan sesuatu yang Anda tidak tahu sebelumnya.</p> <p>d) Anda penasaran dengan apa yang terjadi selanjutnya</p> <p>e) Anda ingin mengetahui bagaimana semua itu berakhir</p>		
5.	Apakah artikel itu menghibur?		
6.	Apakah urutan ceritanya logis?		
7.	Apakah setiap bagian/scene membawa Anda untuk membaca berikutnya?		
8.	Apakah Anda merasa terdorong untuk terus membaca?		
9.	Anda bisa merasakan karakter dalam cerita		
10.	Apakah akhir cerita membawa kesimpulan logis?		
11.	Apakah berakhir memuaskan?		
12.	Apakah penulis memberikan apa yang mereka janjikan?		
13.	Apakah Anda menikmati membacanya?		
14.	Apakah Anda membaca lebih lanjut penulis ini?		
Jika Anda lebih cenderung memilih jawaban "Ya", maka genre tulisan Anda adalah fiksi			





Kriteria penilaian:

- 1) Apakah Anda membaca secara ekstensif?
- 2) Apakah Anda menyisihkan waktu untuk menulis setiap hari?
- 3) Apakah Anda menyimpan ide pada notebook?
- 4) Apakah Anda memiliki kamus tesaurus, dan akses yang baik ke bahan referensi?
- 5) Pernahkah Anda mempertimbangkan bagaimana penggunaan dampak komputer pada ambisi menulis Anda sendiri?
- 6) Apakah Anda menulis tentang apa yang Anda ketahui?

PRAKTIKKAN..!

Ambil notebook Anda dan menuliskan 10 ide untuk artikel atau cerita. Pada saat Anda selesai membaca buku ini, Anda telah mengembangkan setidaknya satu dari ide-ide tersebut menjadi sebuah garis yang bisa diterapkan.



PROSES NEUROLOGIS DALAM MENULIS KREATIF

*M*enulis adalah tindakan ekstrim perhatian dan memori meminta dengan sel-sel otak Anda untuk membuat koneksi baru. Ahli saraf mengatakan, neuron dan inspirasi bisa lebih alami untuk banyak dipelihara penulis karena mereka hanya membaca dunia (dan dunia sastra) sedikit lebih dekat ketika mereka masih anak-anak (Morley, 2007).

Kreativitas menerangi aspek pengetahuan yang kita anggap non-sastra, terutama jika kita mulai menerima argumen dari ilmu kognitif. 'Pikiran sastra adalah pikiran dasar', bukan jenis yang terpisah dari pikiran. Di samping banyak ahli saraf lainnya, Mark Turner (1996) berpendapat, 'Story adalah prinsip dasar pikiran', dan 'perumpamaan adalah akar dari pikiran manusia,



mengetahui, bertindak, menciptakan, dan pembicaraan yang masuk akal.

A. Bakat berimajinasi yang dimiliki otak

Otak Anda berinteraksi dengan dirinya sendiri: mendengar kata-kata, melihat kata-kata, berbicara dan menghasilkan kata kerja. Fungsi ini terjadi pada bagian-bagian otak. Bila otak diarahkan untuk menulis, maka bagian-bagian otak yang dimaksud melakukan kerja sama dan mereka merentangkan sinapsis yang relatif besar. Ini lah gambaran secara singkat proses neurologi yang terjadi dalam syaraf penulis, bagaimana nanoteknologi rumit imajinasi Anda dibangun.

Disadari atau tidak, seseorang mampu mengembangkan indra komplementer-penglihatan dengan suara, rasa dengan sentuhan, waktu dengan pendengaran-atau semua indra secara simultan ditransmisikan melalui media satu baris puisi, atau satu paragraf deskripsi. Ini adalah bagaimana imajinasi Anda berbicara untuk dirinya sendiri dan menjadi semakin fleksibel. Proses neurologi yang terjadi ketika seseorang dalam menulis. Hal ini mendorong synaesthesia: satu sisi memicu gambar atau sensasi lain. Ketika kita berhenti memperhatikan dunia, berarti kita telah menantang bahaya besar pada diri sendiri. Keuntungan imajinatif komplikasi sinaptik selalu sementara.

Sebagai penulis, perlu menerapkan metafora. Metafora adalah seni mencari perhatian. Menulis kreatif adalah seni defamiliarisation, yaitu tindakan pengupasan keakraban dari dunia yang memungkinkan kita untuk melihat pilihan yang telah membutakan kita. Metafora memiliki kekuatan dan dapat

bermutasi, hampir seperti kekuatan sihir. Metafora adalah ‘transfer makna di mana satu hal yang dijelaskan oleh hal baik ke hal lain dapat berupa emosi atau ide. Shelley (1980) menulis puisi, yang mengangkat tabir dari keindahan tersembunyi dari dunia, dan membuat benda-benda asing menjadi seperti mereka tidak akrab. Lakoff dan Johnson berpendapat bahwa ‘pikiran metafora adalah normal dan di mana-mana dalam kehidupan mental kita, baik sadar maupun bawah sadar. Mekanisme yang sama, pemikiran metaforis digunakan di seluruh puisi yang hadir dalam konsep yang paling umum, seperti waktu, peristiwa, penyebab, emosi, etika, dan bisnis.

Terobosan ilmiah, filosofis, dan artistik melalui empat tahap proses kognitif dan kreatif-perhatian terhadap detail (masalah) → terjemahan ke metafora → defamiliarisation → menerima sesuatu pada sudut yang berbeda-beda. Bahasa kreatif dan cerita yang alami, merupakan bagian dari potensial semua orang. ‘Inspiration’ dan kelancaran adalah aspek fleksibilitas. Flaubert Van Gogh, mengatakan bahwa ‘Bakat adalah kesabaran panjang, dan orisinalitas serta pengamatan intens’.

B. Permainan pikiran

Pikiran sastra merupakan pikiran mendasar? Apakah kita semua pendongeng sejak lahir dan pembuat metafora? Christopher Booker (2004) berpendapat bahwa ada tujuh alur cerita standar di dunia yang menggunakan semua fiksi dan mendaur ulang. Dia percaya, “Kenyataan bahwa mereka mengikuti pola yang dapat diidentifikasi dan dibentuk oleh aturan yang konsisten sehingga alam bawah sadar digunakan untuk menyampaikan ke tingkat pikiran sadar kita gambaran tertentu tentang sifat manusia dan





bagaimana bekerja. Hal ini menciptakan gambar yang menarik tentang kekuatan dan tujuan cerita.

Jika kita kembali ke asal masuk akal penulisan kreatif sebagai suatu disiplin yang diajarkan, kita membuka *Poetics* Aristoteles, dan membaca bahwa 'standar kebenaran tidak sama dalam puisi seperti di moralitas sosial atau memang dalam seni lain (puisi sebagai seni fiksi dan drama). Kita dapat menyimpulkan bahwa standar beresilasi berlaku dalam menulis kreatif. Kita bisa berpikir, hal itu tidak tergantung pada posisi pemain, pada penulis sebagai pemain bahasa bermain pada pikiran. Seni menulis terletak pada cara kartu bahasa yang dimainkan; suara dalam bagaimana kartu menjadi pilihan Anda (Morley, 2007).

C. Menggunakan Depresi

Banyak penulis menderita depresi dan fase manik fase depresi yang mengikuti serangan kreativitas disalahartikan sebagai kegagalan kreativitas. Beberapa penulis mengira depresi untuk hal yang nyata. Sigmund Freud berpendapat bahwa menulis bukanlah kegiatan neurotik, tetapi aktivitas alam yang mengambil kesenangan dalam perenungan hubungan, dan asosiasi dan *disassociations* bentuk dalam bahasa.

Sastra tidak dengan sifat destruktif; praktik menulis kreatif, seperti bentuk seni dalam sisi kehidupan. Namun, beberapa penulis melihat praktik menulis sebagai bisnis pengakuan, atau jejak kertas catatan bunuh diri. Proses ini lebih halus dan lebih pintar dari memotong pergelangan tangan Anda, dan dunia yang jauh dari pertimbangan lengkungan penghapusan diri. Ini 'menulis dingin': untuk melihat diri sendiri dari luar,

sebagai pengarang untuk orang lain kita harus membuat objektif sederhana yang subjektif dan kompleks. Kita mungkin beranggapan bahwa percobaan ini ternyata persepsi diri yang dapat memiliki hasil tulisan kita lebih jujur. Bahkan mungkin membuat kita lebih jujur, lebih sadar kekurangan kita. Jika Anda depresi, ini adalah salah satu sarana menggunakan fase depresi konstruktif. Ini mungkin terdengar aneh, tetapi depresi dapat menjadi alat yang berguna bagi penulis jika mereka tahu bagaimana untuk bermain dengan itu (Morley, 2007).

D. Cerita Anda

Saya mengatakan pada awal bab ini bahwa waktu membuat cerita dari kita semua. Namun, kami juga membuat cerita dari diri kita sendiri. Kami adalah fiksi kita sendiri bahkan jika sebagian besar waktu kita tidak ingin memahami diri kita sendiri dengan cara ini. Namun demikian, kita membiarkan diri kita untuk dibaca dengan cara ini, dan kami memandu pembaca-apakah mereka menjadi teman kita, majikan atau kekasih-dengan tidak sedikit perawatan, bahkan ketika kita 'mengatakan yang sebenarnya', mungkin lebih baik. Aspek kehidupan kita adalah cerita yang menunggu untuk diberitahu, dan kami sudah memiliki beberapa ide tentang bagaimana untuk memberitahu mereka. Margaret Atwood percaya bahwa 'kenangan jauh lebih dibangun oleh kita daripada kita sering mengakui diri kita sendiri dan mereka tentu jauh lebih disunting oleh kami. Toby Litt mengatakan, "Kami membentuk ingatan kita dengan cara yang sama seperti penulis membentuk cerita mereka, meninggalkan bagian-bagian yang mereka tidak peduli." Ini proses membentuk harus sesuai nonfiksi kreatif karena cerita yang dinamis dan selektif. Sebagai





prasasti bab ini dengan Nabokov (Morley, 2007) mengingatkan kita, 'Aparat selektif berkaitan dengan seni; tetapi bagian yang dipilih adalah milik kehidupan murni.'

E. Memoir dan memori

Jadi, kebahagiaan dengan realitas dapat membuat seni yang baik, tetapi hanya sampai batas tertentu karena realitas kita adalah sebagian seni. Ketika Nabokov (Morley, 2007) menulis versi pertamanya otobiografi *Speak Memory*, dia mengaku cacat dengan kurangnya lengkapnya data yang menyangkut sejarah keluarga karena diakibatkan oleh ketidakmungkinan memeriksa memori. Anda perlu mengumpulkan data dari kehidupan Anda sendiri sebelum Anda mulai bermain dengan itu. Namun, kenyataannya selalu lebih aneh dari fiksi. Bagi banyak pembaca yang tidak peduli terlalu banyak tentang seni, kebenaran selalu lebih kuat dari fiksi apa pun juga (Morley, 2007).

Mulailah dengan menuliskan apa yang Anda anggap kenangan pertama dalam kehidupan Anda. Ini mungkin termasuk Ritus peralihan, seperti ulang tahun. Ini akan ditulis sebagai sebuah adegan. Cobalah untuk mengingat detail, seperti pakaian, perhiasan di rumah Anda, cuaca, sensasi, landscape, dan pidato. Cobalah untuk mengingat gambar dari waktu itu. Kemudian mewawancarai seseorang atau anggota keluarga, misalnya meminta mereka untuk mengingat kesempatan yang sama. Periksa foto-foto dari waktu itu. Timbang semua bukti ini, dan tes untuk apa Anda menulis masa lalu Anda.

Langkah selanjutnya Anda harus menyusun account beberapa saat dalam hidup baru Anda di mana beberapa konflik

terjadi. Menulis merupakan serangkaian adegan. Konflik dan tindakan berfungsi untuk menimbulkan bentuk fiksi. Sama seperti fiksi cenderung berurusan dengan luar biasa daripada normal sehingga memoar Anda harus berkaitan dengan kehidupan nyata, tapi adegan membosankan dihilangkan. Apakah ini menggambarkan cerita Anda?

F. Pengakuan Kreatif

Saya menawarkan hanya dua contoh dari pengalaman pribadi sebagai tist scien-lingkungan yang bekerja pada serangga air tawar di Lake District of England. Penelitian saya terfokus pada keluarga pengusir hama danau yang jumlah spesiesnya ribuan dan subspecies baru dan varian berkembang teratur tiap menit. Anda mengidentifikasi spesies ini dengan menggunakan alat yang diletakkan di atas permukaan danau dan akan muncul sebagai hama yang bersayap. Sebuah buku yang mengeksplorasi yang berhubungan dengan apa yang Anda lihat di bawah mikroskop dengan apa yang telah dilihat oleh orang lain di bidang Anda. Kunci ini merupakan pengetahuan saat ini. Untuk varian yang benar-benar baru dikenali, Anda harus menatap bagian yang tidak terlihat sebelumnya oleh mata manusia, dan tidak terlintas di pikiran manusia. Dengan kunci, Anda mencapai titik di mana danau yang kering.

Dengan spesies, Anda menggambarkan dan mengklasifikasikan sesuai dengan rupa untuk sesuatu yang sudah dijelaskan: Anda menggunakan perumpamaan untuk membandingkannya, dan Anda menggunakan metafora untuk nama itu. Nama-nama Latin serangga adalah spektrum metaforis dan deskriptif ketajaman. Gambar yang terkait dapat mewakili





bentuk kehidupan seluruh spesies, tetapi untuk sementara momen kehadiran berevolusi. Simile menganggap bahwa ilmu pada tingkat ini sebagai bentuk penulisan kreatif dan kolaboratif. Fisikawan Niels Bohr, mengamati bahasa yang dapat digunakan dalam puisi. Penyair juga, hampir tidak begitu peduli dengan menggambarkan fakta-fakta seperti menciptakan gambar. Konsentrasi perhatian yang diperlukan untuk mengidentifikasi spesies akan meningkat lebih jauh ketika kehadiran numerik dari spesies ini merupakan faktor bersama data lain, seperti tingkat oksigen, keasaman, dan tiga puluh atau lebih varian fisiko-kimia lainnya, yang semuanya membentuk alam, tapi tak terlihat, dunia spesies itu. Untuk membuat segala jenis spesies pemerintah memerlukan data tentang makhluk ini. Penggambaran korelasi akan terungkap, ribuan permutasi faktor relatable akan bermain melawan satu sama lain dan pentingnya konektivitas apa pun (misalnya, luas permukaan danau dan keragaman spesies). Anda mulai melihat dunia lebih luas dari pikiran Anda. Keajaiban kreatif angka, bukan kata-kata, adalah bahasa alam.

Saya tidak pernah merasa lebih dekat dengan keseimbangan persepsi dan imajinasi ketika saya menulis kreatif, atau melihat siswa yang kreatif dalam kelas dalam menulis penemuan untuk diri mereka sendiri di antara teman-temannya. Ketika saya menyatakan sebelumnya bahwa dalam disiplin penulisan kreatif kita semua pemula, beberapa nada pikiran menginformasikan proses alami penemuan entific desain dan pembuatan pola, gelindingan saraf pemahaman dan persepsi.

Sebagai imunologi dan penyair Miroslav Holub (1990) menulis, 'The emosional, estetik dan eksistensial nilainya sama ketika melihat ke mikroskop dan ketika melihat ke organisme

baru lahir dari puisi'. Kutipan itu, dapat diketahui bahwa para ilmuwan bisa bermain scientiste. Kreativitas mungkin menerangi aspek pengetahuan yang tampaknya non-sastra, dan temuan ahli saraf yang 'Story adalah prinsip dasar pikiran' bahwa 'perumpamaan adalah akar dari pikiran manusia, berakting, menciptakan, dan masuk akal berbicara' (Turner, 1996). Pikiran sastra mungkin terbukti menjadi pikiran yang mendasar. Peran penulisan kreatif sebagai disiplin berbicara di seluruh disiplin ilmu bisa menjadi luar biasa.

BITREAD





KOMPONEN MENULIS KREATIF

*M*enulis merupakan suatu kegiatan komunikasi dalam interaksi sosial melalui bahasa tulis. Dalam komunikasi, seseorang harus mampu menyampaikan pesan kepada orang lain melalui paparan simbol grafis. Pada saat menyampaikan pesan, seseorang dituntut mampu memilah, memilih, dan menyusun apa yang muncul dalam skemata menjadi topik yang dikemukakan dalam kalimat dan paragraf. Sejalan dengan pernyataan (Akhadiyah, Arsjad, dan Ridwan, 1989), yang menyatakan bahwa “Menulis merupakan suatu proses bernalar. Untuk menulis suatu topik harus berpikir, menghubungkan-hubungkan berbagai fakta, membandingkan dan sebagainya”. Berdasar pada kompleksnya keterampilan menulis dan dibutuhkannya proses berpikir serta penalaran yang tinggi, maka dibutuhkan pengelolaan pembelajaran yang tepat.

Kurang tepatnya pengelolaan pembelajaran keterampilan menulis di sekolah, berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu survei yang didanai Proyek Bank Dunia menyebutkan bahwa sekitar 50% siswa di enam provinsi daerah binaan PEQIP (*Primary Education Quality Improvement Project*) di Indonesia, tidak bisa mengarang (International Educational Achievement, 2010). Hal tersebut berarti bahwa pembelajaran keterampilan menulis belum mencapai tujuan dan mengalami kendala dalam pelaksanaannya.

Pada dasarnya kendala dalam menulis tidak hanya berasal dari siswa, tetapi juga dipengaruhi peran serta guru. Kesulitan siswa mengembangkan keterampilan menulisnya terkadang disebabkan oleh peran guru yang mendominasi, membatasi, dan menekan kreativitas siswa, sehingga potensi siswa dalam menulis tidak berkembang dengan baik. Hal tersebut, dikarenakan guru masih terbelenggu dengan paradigma pengajaran yang menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Guru lebih banyak menerangkan tentang bahasa (*form-focus*) seperti penggunaan tata bahasa, sedangkan keterampilan berbahasa nyata kurang diperhatikan. Guru dalam mengelola pembelajaran menulis sebagai sesuatu yang diajarkan, bukan sebagai media berkomunikasi dan berekspresi. Keterampilan menulis kreatif yang seharusnya dikuasai siswa melalui pengajaran bahasa Indonesia diabaikan (International Educational Achievement, 2010). Sebagai akibat dari hal tersebut, kreativitas siswa dalam menuangkan ide serta gagasannya dalam bahasa tulis kurang dimiliki.





Sebagaimana dikemukakan di atas, salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa di sekolah adalah kemampuan menulis kreatif. Berdasarkan hal itu, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan:

A. Lingkungan menulis yang kondusif

Salah satu faktor penting yang dapat memaksimalkan kemampuan menulis adalah penciptaan lingkungan yang kondusif. Selain itu setiap orang dalam lokakarya menulis menginginkan ide-ide mereka dihargai. Seorang guru bertanggung jawab dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Berikut hal-hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk menulis:

1. Mendengarkan dengan minat yang tulus ketika siswa memberikan kontribusi atau membaca karya mereka dengan keras
2. Menulis bersama siswa secara teratur, dan berbagi tulisan dengan teman kelompok.
3. Membuat komentar yang mendukung tapi kritis kepada siswa.
4. Memungkinkan siswa untuk bekerja pada kecepatan mereka sendiri dan menghabiskan waktu untuk berpikir tentang tulisan mereka.
5. Meminta sukarelawan untuk membacakan draft pertama; Anda bisa mengatur saat siswa sedang mempersiapkan tulisan mereka.
6. Meluangkan waktu untuk membaca naskah siswa secara berkelanjutan.

7. Mengakui dan menerima bahwa beberapa kegiatan pasti akan lebih baik jika bekerja dalam satu kelompok.
8. Mendorong siswa untuk mendukung dan memperhatikan satu sama lain.
9. Mengorganisir dan memberikan umpan balik kepada kelompok-kelompok kecil secara berkelanjutan.
10. Terakhir, menghasilkan antusiasme yang nyata untuk menulis (International Educational Achievement, 2010).

B. Umpan mitra

Umpan mitra bekerja sama secara teratur untuk membaca karya masing-masing dan untuk memberikan dukungan, saran dan kritik yang membangun. Ketika Anda masih baru dalam menulis, sulit untuk bersikap objektif sehingga Anda memerlukan seorang mitra yang mampu memberikan umpan balik yang ideal.

Ketika Anda memberikan umpan balik kepada pasangan, penting untuk sopan pada saat memberikan saran dan kritik. Seperti Brian Musa menyarankan, pertama adalah mulai dengan komentar positif dan kemudian membuat saran untuk mengembangkan ide misalnya, 'karakter utama Anda tampaknya cukup menarik, tapi apakah kita cukup tahu tentang dia?' Atau 'puisi ini memiliki irama yang indah, tapi aku tidak yakin tentang baris terakhir? Anda memiliki terlalu banyak kata-kata' (Carter, 2001)

Pastikan bahwa Anda membaca karya pasangan Anda perlahan-lahan dan hati-hati. Anda bahkan bisa meminta apakah pikiran pasangan Anda jika Anda membuat catatan pensil di margin. Dan Anda dapat memilih untuk mendiskusikan ide-ide





Anda untuk ide baru dengan pasangan Anda sebelum Anda mulai menulis. Kadang-kadang Anda bisa meminta pasangan Anda untuk membaca karya Anda untuk Anda karena hal ini dapat menyoroti sesuatu yang tidak benar dan memungkinkan Anda untuk menemukan apa yang perlu dilakukan selanjutnya.

Kita semua membutuhkan waktu untuk berpikir, memikirkan dan mengeksplorasi ide-ide, untuk merenungkan bagaimana kita akan memulai atau bahkan mengembangkan tulisan kita. Berpikir dan melamun sangat penting untuk kreativitas, Celia Rees menekankan: Butuh waktu lama untuk menyadari bahwa menulis bukan hanya tentang duduk mengolah kata atau menulis pada kertas dan mendapatkan segalanya. Menulis adalah segalanya: membaca, pergi ke perpustakaan, mengunjungi tempat-tempat, meneliti, mengambil foto dan bahkan pemikiran, merupakan bagian yang melekat dan sangat penting dari proses penulisan.

Namun, berpikir terlalu keras dan terlalu lama sering dapat menyebabkan layar komputer atau selembar kertas kosong. Banyak penulis mengatakan bahwa menulis terbaik mereka terjadi ketika mereka telah berhenti berpikir dengan sungguh-sungguh dan ide sePERTINYA mengalir dengan sendirinya, seperti Malorie Blackman percaya: Ketika Anda duduk dan mulai menulis, jangan berpikir terlalu keras tentang hal itu. Jika saya berpikir terlalu keras tentang apa yang saya akan tulis, saya benar-benar terjebak. Ketika saya hanya duduk dan melakukannya, bahkan jika saya akhirnya membuang jauh sembilan puluh sembilan persen dari apa yang telah saya lakukan, setidaknya saya punya sesuatu untuk saya lakukan. Jika Anda mendapatkan sedikit kesulitan, lakukan saja-melalui itu Anda dapat menulis. Ada saat-

saat ketika saya sudah menulis satu bab penuh dan kemudian saya sudah hapus semua itu dan hanya ada halaman kosong, tapi setidaknya saya tahu di mana saya ingin pergi setelah saya sudah melakukan itu.

C. Freewriting

Banyak orang merasa sulit untuk memulai kegiatan menulis. Freewriting memungkinkan waktu siswa untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan kreatif lokakarya. Tony Mitton telah menggunakan metode ini sendiri: Aku gunakan untuk melakukan latihan *freewriting* yang melibatkan duduk dan menulis selama sepuluh menit per hari. Tujuan dari latihan ini adalah untuk terus menulis non-stop selama sepuluh menit. Tidak masalah jika Anda terjebak, atau jika Anda menulis sampah, hanya selama Anda sedang menulis sesuatu, apa saja, dan kata-kata itu keluar. Dengan melakukan itu ide kreatif saya mengalir dengan deras. Bahkan beberapa menit *freewriting* akan membantu siswa untuk fokus dan memungkinkan ide-ide mengalir untuk mulai menulis (Carter, 2001).

D. Struktur pelatihan menulis kreatif

idealnya suatu pembelajaran membutuhkan struktur yang koheren, sesuatu di sepanjang baris:

- *Freewriting*
- Menginformasikan kepada siswa tentang apa yang mereka akan tulis nanti
- Membahas kegiatan menulis atau membaca teks sebagai model





- Melakukan kegiatan menulis
- Berbagi tulisan dengan teman kelompok atau seluruh kelas
- Penutup, berdiskusi, merevisi, menyusun dan mengedit tulisan siswa.

Yates merekomendasikan dalam buku *Jumpstart* nya: Menulis Puisi di Sekolah Menengah (Puisi Masyarakat), siswa dapat informasi paling berharga pada awal sesi apa yang mereka akan tulis. Ini seperti ide telah ditemukan, pada beberapa waktu sebelum memulai menulis aktivitas berpikir bekerja secara sadar.

E. Drafting dan Mengedit

Drafting adalah proses memproduksi versi yang berbeda dari teks sebelumnya sehingga tulisan berkembang dengan membaik. Kadang-kadang Anda mungkin melakukan beberapa versi yang berbeda dari sebuah tema, baik tulisan tangan atau diketik dan terus membuat perubahan pada satu lembar. Banyak draft dan konsep yang diperlukan untuk memproduksi sebuah tulisan

Apakah Anda menulis prosa, puisi atau non-fiksi, sangat penting untuk meluangkan waktu untuk membaca dengan keras *work in progress*. Semua bentuk tulisan akan berubah ketika dibacakan dengan lantang. Jelas, hal ini tidak dapat dilakukan di dalam kelas, tetapi Anda dapat membaca teks Anda di kepala Anda, dan mendengar di telinga pikiran Anda karena banyak penulis melakukan itu. Pastikan bahwa Anda membaca dengan hati-hati dan mencari apa saja yang bisa dikembangkan lebih lanjut atau diperbaiki.

Ketika membaca teks, tidak diragukan lagi Anda akan membuat berbagai perubahan. Buat catatan pada margin, menambahkan teks ekstra, menghapus kata-kata, frasa atau kalimat-atau bahkan mengubah urutan ayat-ayat dari teks. Ini semua normal seperti apa yang penulis profesional juga lakukan seperti David Almond yang telah berubah teksnya pada halaman naskah untuk novelnya Skellig, dan itu adalah bukti bahwa Anda telah menulis.

Draft pertama Anda tidak perlu khawatir tentang ejaan, tulisan tangan, tata bahasa, tanda baca karena hal ini dapat dilakukan pada tahap editing. Sebagai penulis ini percaya, pada draft awal tulisan, Anda harus berkonsentrasi pada mendapatkan ide-ide Anda selanjutnya (Carter, 2001). Anthony Masters menyatakan bahwa Anda tidak harus khawatir tentang ejaan dan tata bahasa ketika Anda sedang menciptakan sebuah tulisan, atau Anda akan merusak aliran ide-ide Anda. Gillian juga mengatakan hal yang sama, yaitu fokuslah pada cerita pertama dan kemudian kembali menulis kalimat selanjutnya. Saya cenderung berkonsentrasi pada bahasa saya lebih ketika saya punya bentuk cerita yang tepat. Saya tahu beberapa orang akan tetap pada bab 1 sampai benar dan kemudian pergi ke Bab 2.

Philip Pullman memiliki pandangannya sendiri konsep, yaitu Saya tidak setuju dengan penekanan bahwa guru menetap di drafting. Saya pernah menulis draft-saya menulis versi final. Saya mungkin menulis selusin versi akhir dari cerita yang sama, tetapi dengan mulai menulis versi final.

Anda tidak bisa mengharapkan draft pertama Anda untuk menjadi satu-satunya yang akan Anda lakukan. Sebagian besar





puisi, drama, buku informasi, cerpen atau novel yang Anda baca akan telah disusun, disusun kembali dan direvisi berkali-kali.

Setelah Anda telah bekerja pada potongan-potongan tulisan dan Anda tidak dapat melakukan lebih dari itu, biarkan untuk sementara waktu. Biarkan bernapas. Ketika Anda kembali dalam beberapa hari, Anda akan melihat lebih jelas apa yang perlu dilakukan selanjutnya. Jangan khawatir jika Anda menemukan diri Anda membuat beberapa perubahan. Ini merupakan tanda bahwa Anda melihat pekerjaan Anda secara analitis dan objektif. Penulis Ernest Hemingway tertarik pada redrafting-ia menulis ulang paragraf pertama Fiesta novelnya empat puluh kali! Dan ayat ini sendiri dikerjakan ulang sekitar lima atau enam kali.

Penulis muda memiliki harapan yang tidak realistis dari draft pertama, dan dapat merasa bahwa harus menjadi sempurna dalam segala hal. Anda mengharapkan hal yang. Berikut adalah beberapa saran yang berguna dari Tony Mitton pada menulis puisi, tetapi prinsipnya dapat diterapkan pada prosa juga (Carter, 2001).

Kebanyakan dari semua, jangan berharap terlalu banyak dari diri sendiri ketika Anda mulai menulis-hanya menempatkan beberapa kata di atas halaman dan melihat apa yang terjadi.

F. Revisi Tulisan

Suatu tulisan yang sempurna, pasti melewati tahap revisi. Alasan terbaik untuk menulis sesuatu di atas kertas adalah bahwa sewaktu-waktu kita dapat mengubah tulisan tersebut. Robert Penn Warren mengemukakan pendapat yang berbeda,

“Ide menulis draft pertama dengan ide merevisi draft pertama adalah hal yang sangat tidak mengenakan baginya... Saya harus bermain untuk terus setiap halaman.” William Styron tampaknya setuju. “Saya tampaknya memiliki beberapa kebutuhan neurotik untuk menyempurnakan setiap paragraf, kalimat, bahkan saat aku pergi bepergian”.

G. Ide dan Notebook

Alan Durant: Saya memiliki notebook di mana saya menulis berbagai potongan-potongan-ide untuk judul, lelucon, nama yang menarik, deskripsi wajah yang menarik-segala macam hal. Sesekali saya membuka notebook saya untuk melihat apakah ada bahan yang dapat saya gunakan.

Brian Moses: Saya menyimpan semua ide-ide saya di notebook dan pada disk. Saya menyimpan semua puisi saya di notebook, dan sebagian besar dari ide-ideku. Saya akan ingat ditempat mana saya menulis sebuah puisi, dan saya biasanya ingat dengan akurat tahun dan waktu saya menulis itu. Kadang-kadang saya akan melihat notebook, mengambil ide-ide yang ingin saya ingin gunakan.

Jacqueline Wilson: Menjaga notebook memberi Anda perasaan bahwa selalu ada sesuatu untuk ditulis. Sebagai seorang penulis fiksi, itu menakutkan-Anda benar-benar harus menyulap segalanya dari ketiadaan. Bahkan setengah halaman dalam sebuah buku bisa menjadi bantuan besar.

Tapi apa yang bisa Anda tulis di buku catatan? Berikut adalah beberapa saran:





- Nama menarik yang Anda temui
- Sesuatu yang dapat dijadikan sebagai judul yang baik.
- Kata-kata, frasa atau deskripsi yang Anda temui dalam percakapan, di majalah, buku, surat kabar, di TV atau di film.
- Rincian tentang karakter pada plot Anda
- Pada kenyataannya, apa pun yang bisa berfungsi sebagai ide potensial!

Ian Beck mengemukakan bahwa sebuah ide tidak pernah sempurna terbentuk. Itu harus dibangun di atas. Ini akan tiba sebagai dorongan yang mengatakan, 'Anda berpikir tentang itu. Dan insting Anda hanya memberitahu Anda bahwa ide ini layak untuk dipikirkan. Kadang-kadang satu ide dibutuhkan untuk menghubungkan ide yang lain.

Celia Rees: Seringkali saya mendapatkan ide, tapi tidak lengkap. Saya mungkin memiliki cerita atau plot, tetapi akan membutuhkan lebih banyak. Lalu saya harus menunggu sampai ada sesuatu yang lain untuk menambahkan dan membuatnya utuh (Carter, 2001).

Hampir semua ide yang baik berasal dari tempat yang tepat. Namun, jangan menghabiskan terlalu lama mencoba menyesuaikan persegi pasak dalam lubang bundar. Jika ada sesuatu yang tidak cukup bekerja, tinggalkan, dan kembali lagi nanti saat Anda dapat melihat potongan lebih jelas. Hanya karena sebuah puisi atau cerita pendek mungkin tidak akan sempurna ketika dilakukan pertama kali, jangan membuangnya. Anda mungkin menemukan itu pada tahap redrafting berikutnya, atau menggunakan beberapa ide. Kadang-kadang, Anda mungkin menemukan bahwa sepenggal kata mengandung terlalu banyak

ide. Jangan menghapus seluruh potongan teks karena mungkin saja itu berharga, dan perlu diperhitungkan.

H. Ide dan Kebiasaan

Semakin Anda membiasakan diri untuk menulis secara teratur, walaupun tidak setiap hari, semakin banyak ide-ide akan datang kepada Anda, dan semakin Anda mengalami dan mengamati banyak hal itu akan menjadi ide yang potensial untuk menulis.

Russell Hoban menyatakan lakukan sesuatu setiap hari. Biarkan ide-ide berkembang karena mereka tidak memerlukan seluruh cerita. Hanya melakukan apa pun yang Anda bisa setiap hari.

Philip Pullman: Saya percaya bahwa keberhasilan secara tertulis karena tiga hal: bakat, kerja keras dan keberuntungan. Satu-satunya yang dapat dikontrol adalah kerja keras. Anda tidak dapat memutuskan untuk menjadi berbakat; Anda juga tidak bisa mengatakan 'Aku akan ke kamar saya untuk menjadi beruntung selama dua jam. Namun, Anda bisa mengatakan: "Aku akan menulis halaman setiap hari, dan Anda bisa terus melakukannya. Setelah beberapa bulan, Anda akan menulis setara dengan sebuah buku. Anda mungkin ingin mengubah sebagian besar, tapi setidaknya Anda tidak akan membuang-buang waktu dan menunggu keberuntungan Anda berubah.

I. Menyatukan Ide

Kadang-kadang Anda mungkin menemukan bahwa Anda memiliki gagasan yang Anda anggap perlu tulis, tetapi ketika Anda mulai menuliskannya tidak tampak baik. Jika hal ini terjadi,





tinggalkan apa yang telah ditulis dan terus renungkan ide awal. Terus pikirkan kembali ide itu dan mencoba sampai Anda memiliki versi yang Anda sukai. Bisa jadi versi sebelumnya Anda tidak bekerja karena sejumlah alasan-mungkin ide bekerja lebih baik sebagai sebuah puisi bukan cerita, atau mungkin cerita Anda seharusnya dalam orang pertama dan bukan orang ketiga, atau mungkin ide yang dibutuhkan berkembang atau sedang bergabung bersama-sama dengan gagasan lain. Cobalah untuk tidak terlalu fokus tentang apa yang telah ditulis-tetap berpikiran terbuka tentang bagaimana sepenggal cerita harus tumbuh.

Kadang-kadang, sebuah ide yang akan Anda kerjakan ingin mengubah bentuk. Anda mungkin bekerja pada sebuah cerita pendek dan menemukan bahwa ia ingin menjadi puisi naratif berima, atau ayat puisi bebas ingin menjadi puisi bentuk, atau apa pun. Jika ide seperti ini datang kepada Anda, pergi dengan itu, dan lihat apa yang terjadi.

Alan Durant: Ide datang dalam segala bentuk dan ukuran. Kadang-kadang aku tahu di mana menempatkan ide itu-apakah itu novel atau cerita atau gambar buku pendek. Namun, ide dapat berubah sewaktu-waktu. Salah satu buku saya *Little Troll*, misalnya, dimulai pada dua buku gambar yang berbeda. Namun, ada sesuatu yang tidak beres tentang hal itu, dan saya menulis ulang sebagai salah satu teks buku cerita untuk pembaca muda (Carter, 2001).

Sebuah ide seperti segumpal tanah liat. Hal ini dapat dicetak menjadi berbagai bentuk. Namun, beberapa tanah liat membuat cangkir kopi yang baik, tanah liat lain membuat ubin lantai yang baik. Ide Anda, misalnya, bisa tentang seseorang yang baru mulai sekolah. Ide itu bisa berubah menjadi sebuah puisi lucu berima

atau komik, cerita drama sekolah, atau sajak bebas puisi yang lebih serius atau monolog. Anda harus bekerja ingin menjadi apa ide itu.

J. Rangsangan untuk Menulis

Buku ini menganjurkan Anda untuk menggunakan berbagai rangsangan untuk menghasilkan tulisan, misalnya:

1. Musik instrumental dari setiap genre dan lirik lagu.
2. Gambar, foto, kartu pos, lukisan dalam buku-buku, majalah, di Internet atau di galeri seni dan museum.
3. Artefak, alat musik dari negara atau budaya lain dan benda-benda bersejarah.
4. Klip dari film dokumenter atau TV drama (idealnya dengan suara dimatikan)
5. Berjalan, perjalanan sekolah dan kunjungan.
6. Cerita asli atau puisi untuk memicu off sebuah puisi mengadopsi baik bentuk yang sama, karakter (s), struktur, tema atau sudut pandang.

K. Kamus dan Tesaurus

Kamus dan tesaurus selalu berguna. Jangan takut untuk menggunakan salah satu dari dua buku tersebut. Seorang penulis harus memiliki akses ke berbagai kosakata, untuk mengetahui makna dari kata-kata, dan untuk dapat memikirkan kata-kata dan frasa alternatif. Ketika digunakan dengan cara yang benar, kamus dan tesaurus dapat menjadi perpanjangan dari pengetahuan seseorang dan toko kata sendiri.





Teks lain yang mungkin berguna adalah kamus berima dan nama awal buku Anda. Yang terakhir ini bisa sangat membantu ketika memilih nama karakter fiksi! Penerbitan perlu terjadi secara teratur dan memberikan tujuan dalam menulis. Jika siswa secara aktif terlibat dengan penerbitan, dapat menjadi sumber motivasi. Berbagai bentuk penerbitan, seperti:

1. Kelas atau tahun antologi kelompok
2. Majalah sekolah
3. Majalah komunitas lokal atau surat kabar lokal
4. Majalah dinding, menampilkan di kelas, koridor dan ruang sekolah.
5. Website sekolah
6. Pertunjukan di kelas, majelis atau malam orang tua.

L. Menggunakan Pengolah Kata

Kebanyakan penulis setuju bahwa komputer merupakan aset besar untuk menulis kreatif. Malorie Blackman mengatakan Saya menulis langsung ke komputer saya, tapi saya selalu mengedit dan mengulang cerita saya di atas kertas. Saya tidak bisa membayangkan menulis draft pertama pada apa pun kecuali komputer. Saya ingin memotong dan mengubah dan bermain-main dengan kalimat, paragraf, halaman, dan kadang-kadang seluruh bab. Aku akan menjadi gila jika saya harus menggunakan mesin tik dan mengetikkan setiap halaman lagi setiap kali saya merubah kata.

Roger McGough berpendapat bahwa hal tentang pengolah kata adalah ketika Anda dapat bekerja dengan cepat. Puisi terlihat terlalu profesional dan terlalu bagus pada layar. Selanjutnya Celia

Rees juga mengatakan *word processor* telah mengubah seluruh konsep penyusunan kalimat. Proses yang sama tidak akan cukup ketika orang menulis dengan tangan atau menggunakan mesin tik. Kemudian Anda harus melakukan banyak *redrafts* untuk mendapatkan draft akhir.

John Foster memiliki saran berikut untuk menulis puisi pada komputer: saya menyarankan kepada anak-anak bahwa jika mereka menggunakan komputer mereka harus melakukan banyak cetakan. Saya sarankan bahwa mereka tidak menggunakan tombol 'delete' terlalu sering dan saya menyarankan bahwa mereka menyetor semua versi yang berbeda saat mereka menulis sehingga mereka dapat menyimpan semua ide-ide mereka. Saya menulis puisi dengan tangan, dan saya melakukan semua draft pada satu lembar kertas. Hal ini memungkinkan saya untuk menggunakan kata-kata atau frasa yang saya mungkin telah coret dalam draft awal puisi. Dengan cara ini, saya tidak pernah kehilangan ide saya. Ide akan datang ketika saya jauh dari layar. Saya tidak menemukan ide di depan layar ketika saya ingin menulis puisi.

Salah satu kelemahan utama dalam menggunakan komputer untuk menulis adalah bahwa sebagian dari mereka tidak portabel hanya beberapa orang memiliki komputer laptop. Namun, notepad bisa dibawa kemana saja-dan dapat menyelamatkan Anda ketika harus menulis tiket bus dan amplop ketika Anda merasa terinspirasi! Beberapa penulis-meskipun mereka dapat menulis langsung ke komputer memilih untuk melakukan *printout* pada kertas kasar atau didaur ulang agar mereka dapat melakukan rancangan kedua dari belakang dengan tangan. Anda mungkin ingin mencoba ini sendiri.





Beberapa kelas akan menggunakan pengolah kata untuk mengetik draft akhir sebelum diterbitkan. Contoh lain di mana komputer dapat menjadi alat yang sangat berguna adalah saat membuat puisi bentuk dalam bentuk akhir.

M. Poin pembicaraan

Kebanyakan penulis, memulai tulisan mereka dengan mendiskusikan berbagai ide dan isu seputar proses penulisan. Anda mungkin ingin mendiskusikan beberapa hal sebagai berikut (Carter, 2001):

- Mengapa kita membaca dan menulis?
- Apa yang terjadi ketika kita membaca dan menulis?
- Apakah masyarakat bertahan hidup tanpa bahasa atau cerita?
- Apa persamaan dan perbedaan antara bahasa lisan dan tertulis?
- Apakah kita berkembang sebagai pembaca setelah remaja?
- Mengapa membaca penting untuk menulis?
- Kapan cerita dimulai? Bagaimana berubah dalam 200 tahun terakhir?
- Apakah komputer mempengaruhi bagaimana kita menulis dan membaca dan bekerja?
- Dapatkah Anda memikirkan sebuah buku yang berbeda yang telah Anda baca dalam setiap tahun kehidupan Anda setelah usia 4? Membuat daftar.

Sebuah cara yang menyenangkan dan interaktif untuk mengeksplorasi cerita dan untuk menceritakan kisah Anda

sendiri, sesuatu yang baik lucu atau menarik yang terjadi pada Anda adalah bekerja berpasangan atau kelompok kecil.

Alan Durant dan Melvin Burgess menekankan betapa pentingnya untuk menghibur diri sendiri ketika Anda menulis. Untuk menjadi penulis, Anda harus menjadi pembaca. Anda menulis pertama untuk diri sendiri sebagai pembaca. Melvin Burgess juga mengatakan hal yang senada, yaitu menulis untuk diri sendiri-tapi membuatnya sehingga itu dapat diakses untuk orang banyak. Nikmati diri Anda! Ini harus menjadi aspek yang paling penting dari menulis karena jika Anda tidak menikmati apa yang Anda tulis, bagaimana Anda bisa mengharapkan orang lain untuk? (Carter, 2001). Seperti yang dikatakan oleh Berlie Doherty, yaitu, fiksi adalah penggabungan fakta dan fantasi, ingatan kita dan imajinasi kita (Carter, 2001).

N. Darimana ide berasal?

Ide berasal dari semua pengalaman hidup kita, semua orang yang kita kenal, semua tempat yang kita sudah kunjungi, semua buku yang telah kita baca. Bagaimana kita mendapatkan imajinasi kita untuk menabur benih? Banyak cara yang berbeda. Aku duduk di kamar menulis dengan tirai tertutup, menatap dinding, dan melamun. Saya menghabiskan banyak waktu saya melamun. Ini salah satu cara saya mendapatkan ide-ide dan itu salah satu alasan saya suka menjadi penulis. Mencoba untuk melupakan siapa saya, keberadaan saya, apa yang saya lakukan, dan yang paling penting, saya mencoba untuk melupakan fakta bahwa saya sedang mencari ide-ide. Pada akhirnya lupa, saat itulah imajinasi saya mulai mengambil alih dan suara karakter datang ke kepalaku.





Sebuah titik awal yang baik untuk menulis segala bentuk prosa adalah mempertimbangkan kehidupan serta pengalaman Anda sendiri. Sebuah metode yang banyak guru dan pemimpin lokakarya gunakan adalah untuk mendorong mahasiswa dan siswa untuk saling bercerita dari kehidupan mereka sendiri, mungkin signifikan pengalaman peristiwa yang bermakna bagi mereka, atau hanya beberapa anekdot lucu. cerita lisan dapat dibagi dengan pasangan atau dalam kelompok-kelompok kecil. Cara lain untuk melakukan hal ini adalah untuk merekam cerita mereka ke kaset, untuk transcribe mereka nanti dan kemudian mereka ulang ke dalam sepotong prosa (Carter, 2001).

O. Mengubah fakta menjadi fiksi

Masalah ketika Anda menulis fiksi berdasarkan otobiografi Anda sendiri. Anda harus menyingkirkan peristiwa nyata, dan membiarkan fiksi dalam. Fiksi harus hidup dan bernapas dan mengambil alih, jadi cerita. Karena berbagai elemen fiksi, seperti plot, dialog, karakter, pengaturan dan sebagainya tidak dapat dipisahkan. Sebab, ketika Anda membicarakan karakter Anda, selalu Anda akan berbicara tentang apa yang Anda lakukan, dan karena itu Anda akan menyebutkan rencana. Ketika Anda berbicara tentang karakter Anda, Anda akan membahas dialog. Jadi, untuk menangani aspek-aspek fiksi cukup di isolasi karena mereka semua ada dan berfungsi bersama-sama. Namun, perlu bagi siswa mempertimbangkan masing-masing elemen agar mereka dapat melihat bagaimana fiksi bekerja secara keseluruhan (Carter, 2001).

David Almond menyampaikan bahwa cerita adalah hal yang menyatukan kami. Suatu jalan menyampaikan informasi, cara kita

mendidik anak-anak. Tanpa cerita, dunia hanya berisi Informasi-informasi terfragmentasi. Narasi menahan orang bersama-sama karena Anda harus memiliki narator dan pendengar atau, dengan kata lain, seorang penulis dan pembaca. Proses ini mempengaruhi orang satu sama lain.

Dunia adalah sebuah buku yang telah ditulis oleh seseorang atau sesuatu yang lain dan kita bertindak keluar dari cerita. Sehingga seluruh gagasan cerita menurut saya seperti metafora sangat kuat bagi kehidupan manusia. Terry Deary mengatakan penulis belajar bagaimana menulis, dengan cara yang sama mereka belajar bagaimana berbicara. Mereka meniru. Dan dengan cara yang sama Anda mengembangkan cara Anda sendiri berbicara dan mengembangkan tulisan Anda. Namun, awalnya, jika Anda ingin menjadi penulis, Anda harus meniru, seperti burung beo. Berlie Doherty mengatakan bahwa setiap buku harus memiliki unsur-unsur yang membuat kita tertawa dan menangis. Selanjutnya Philip Pullman mengatakan bahwa menulis cerita adalah bepergian, tanpa peta.

Nasihat untuk penulis fiksi muda: Ambil minat dalam menulis. Belajar untuk menekankan. Beli beberapa kamus dan menggunakannya. Jika Anda tidak yakin tentang titik tata bahasa. Tidak ada orang lain yang akan melihat bahasa setelah jika Anda tidak menulis (Carter, 2001).

P. Penting atau Tidaknya Perencanaan

Morris Gleitzman tidak akan mulai menulis novel sampai rencananya siap: Philip Pullman percaya tidak melakukan terlalu banyak persiapan, perencanaan untuk fiksi, ide-ide





tentang *brainstorming* dan perencanaan untuk menulis. Bahkan jika Anda tidak ingin melakukan rencana penuh potongan-potongan ide Anda dalam menulis, baik itu cerita, drama atau apa pun, selalu berguna jika Anda dapat menuliskan beberapa ide awal. Sebagai hasilnya, Anda akan memiliki sesuatu untuk merujuk kembali ketika Anda mulai menulis. Anda sering dapat memiliki banyak ide di kepala Anda pada satu waktu sehingga menempatkan ide-ide di atas kertas akan mencegah Anda melupakan mereka. Hal itu selalu ide yang baik untuk melakukan beberapa perencanaan sebelum Anda menulis cerita, bahkan jika Anda tidak tetap pada rencana Anda. Kedua penulis sangat mendorong pra-perencanaan, *The 'Brainstorming'* lembar kerja akan membantu Anda untuk memberikan bentuk dan struktur ide-ide Anda. Tidak ada alasan mengapa *sheet* ini tidak dapat diubah untuk non-fiksi dan puisi. Anda bahkan bisa mengubah atau beradaptasi sesuai cara Anda bekerja. Gunakan dua lembar kerja, Kisah pada pemetaan 1 dan cerita pada pemetaan 2. Mengadopsi ide pemetaan cerita David Almond yang dapat digunakan untuk menemukan garis besar untuk sebuah cerita.

Ketika melakukan pemetaan cerita Anda sendiri, mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan Siapa? Bagaimana? Di mana? Mengapa? Apa? Kapan? Lihat apakah cerita atau skenario muncul. Anda juga mungkin ingin menulis aspek cerita Anda di kotak, seperti diagram alur. Atau, Anda bisa mencoba metode Philip Pullman, yang menulis berbagai adegan dan memindahkan



PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF

A. Komponen Pembelajaran Menulis

*K*ehadiran pedoman pembelajaran menulis bagi guru sangat dibutuhkan dalam proses pelaksanaannya. Terdapat beberapa komponen yang dibutuhkan menurut (Raimes, 2002) mencakup pertimbangan tujuan, teori, konten (isi), fokus, silabus, bahan, metodologi, kegiatan, dan evaluasi. lebih lanjut dikatakan, agar dalam praktik menghasilkan manfaat belajar yang optimal, maka guru harus terus-menerus dan sistematis merekam, merenungkan, dan menganalisis apa yang telah dilakukan di dalam kelas. Guru juga dapat menggunakan pengalaman reflektif sebagai dasar untuk memperbaiki praktik pembelajaran mereka. Prinsip-prinsip tersebut dapat diadopsi dalam mengembangkan pembelajaran menulis di kelas.



Kesepuluh langkah tersebut selanjutnya dalam penelitian ini diadaptasi sebagai berikut.

1. Tujuan Pembelajaran Menulis

Perencanaan pembelajaran menulis, diawali dengan menganalisis tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Guru harus merumuskan tujuan pembelajaran, agar siswa dapat mengetahui dan dapat menulis berdasarkan tujuan yang ada. Seperti halnya dalam penelitian pengembangan ini, tujuan pembelajaran lebih difokuskan pada menulis kreatif cerpen. Selain itu, dengan tujuan yang ditentukan guru dalam membelajarkan menulis kreatif, dapat menjelaskan dan mengorientasikan siswa memahami dan menulis.

Secara umum kegiatan menulis dilakukan dengan berbagai tujuan. Troyka mengemukakan bahwa menulis mempunyai 4 tujuan, yaitu untuk mengekspresikan diri, memberikan informasi kepada pembaca, memersuasi pembaca, dan untuk menghasilkan karya sastra (Troyka, Simon, dan Schusler, 1987). Sejalan dengan pendapat tersebut, Reinking dkk., mengemukakan bahwa tujuan menulis secara umum adalah untuk menginformasikan, meyakinkan, mengekspresikan diri, dan untuk menghibur. Tujuan informatif terkait dengan kegiatan menggambarkan suatu peristiwa atau pengalaman, menguraikan konsep-konsep, dan mengembangkan gagasan baru. Tujuan ekspresif terkait dengan kegiatan pengamatan terhadap orang, objek, tempat, dan mungkin memasukkan kegiatan mememikirkan serta menginterpretasikan sesuatu. Tujuan ini seringkali digunakan untuk hiburan dan kesenangan atau sebagai kegemaran, termasuk menulis cerpen. Tujuan

persuasif terkait dengan latar belakang informasi, fakta, dan contoh-contoh untuk mendukung pandangan seseorang dalam tulisannya (Reinking, Hart, dan Osten, 1999).

2. Prinsip-prinsip Teori

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah memilih teori yang digunakan. Pemilihan teori ini tentu saja yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dalam pembelajaran menulis kreatif, teori yang digunakan dan harus dikuasai siswa antara lain jenis-jenis dan hasil tulisan kreatif dan langkah-langkah pembelajaran menulis kreatif.

3. Perencanaan Konten

Perencanaan konten, yaitu pengorientasian siswa dalam pembelajaran menulis di kelas. Dapat berupa penggunaan pengalaman pribadi oleh guru, isu-isu sosial dan budaya, sastra, atau isi dari bidang studi lain sebagai tema atau topik tulisan. Agar siswa dapat menulis maka guru perlu informasi pemicu tentang topik yang memungkinkan mereka untuk menghasilkan ide-ide, menemukan bentuk-bentuk agar sesuai dengan ide-ide, dan berani mengambil risiko. Artinya setelah siswa memiliki ide, harus berani menuangkan dalam bentuk tulisan.

4. Elemen

Menulis terdiri dari banyak bagian sehingga perlu mempertimbangkan mana yang paling penting antara konten, organisasi, orisinalitas, gaya, kelancaran, akurasi, atau bentuk tulisan yang digunakan. Selain itu elemen juga dapat diartikan bagian-bagian dari yang akan ditulis baik itu topik, tema, diksi, gaya bahasa, dan lain sebagainya. Dalam pembelajaran menulis





kreatif guru boleh saja menentukan tema, tetapi siswa juga dapat mencari tema bebas sesuai yang diinginkan. Tema-tema bebas tersebut misalnya tentang keluarga, pendidikan, sosial, alam, budaya, kesehatan, politik, dan tema-tema lainnya sesuai dengan perkembangan dan usianya.

5. Silabus

Setelah memutuskan konten dan bobot elemen, tahap selanjutnya adalah bagaimana guru mengatur isi dan pengalaman belajar di dalam kelas. Isi dan pengalaman belajar tersebut menjadi dasar organisasi silabus dalam pembelajaran menulis menjadi modern dan inovatif, yaitu struktural (pada tingkat awal), fungsional, topikal, situasional, keterampilan dan proses, serta tugas. Silabus digunakan sebagai acuan guru dalam melakukan pembelajaran menulis di kelas. Silabus disusun sesuai dengan kelas dan tingkat perkembangan siswa yang berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar.

6. Bahan

Pemilihan bahan pembelajaran dapat berupa video, perangkat lunak, dan buku. Bahan-bahan tersebut harus sesuai dengan tujuan, prinsip, isi, dan bobot yang telah direncanakan agar tidak terjadi penyimpangan atau kesalahan. Kriteria pemilihan bahan, perlu memperhatikan topik, jenis penulisan, peluang, instruksi dalam metode menghasilkan ide, instruksi pada prinsip-prinsip organisasi tulisan, kesempatan untuk kolaborasi antar siswa, bahan kegiatan merevisi, mengoreksi, dan mengedit. Selain hal-hal tersebut, bahan juga dapat diperoleh dari internet, berita, koran, majalah, atau media lainnya. Dalam memilih bahan, harus berhati-hati dan menyesuaikan dengan perkembangan siswa.

7. Bermain Peran

Guru dalam merencanakan suatu pembelajaran, cenderung berpikir tentang apa yang akan mereka lakukan, apa yang harus disajikan, bagaimana cara memimpin diskusi dalam pelajaran di kelas dan sebagainya. Terdapat banyak pembicaraan teoretis tentang kelas yang berpusat pada siswa dan guru. Artinya bahwa guru tidak hanya berperan sebagai guru, tetapi juga berperan sebagai siswa. Agar guru lebih dekat dan mampu memahami siswa lebih jauh, guru perlu berperan sebagai siswa.

8. Jenis dan Metode Umpan Balik

Metode umpan balik dalam pembelajaran menulis, tidak menuntut tulisan siswa harus diperbaiki atau dilihat oleh guru, melainkan dapat diorientasikan. Terdapat beberapa metode fisik guna menanggapi komentar atau percakapan dengan penulis. Metode umpan balik yang dapat dipilih seperti penggunaan perangkat lunak komputer, menggunakan fitur "*comment*" dan "*redlining*" (menulis kembali), rekaman suara, atau juga dapat berupa tanggapan tertulis. Guru, perlu memilih jenis dalam memberi umpan balik dengan memperhatikan waktu dan ukuran kelas. Selain itu, guru dan siswa perlu menyepakati tujuan umpan balik.

9. Evaluasi

Guru menggunakan tes untuk mengevaluasi keterampilan menulis siswa. Guru menggunakan hasil tes untuk mengetahui atau mengevaluasi kesuksesan pembelajaran yang dilakukannya. Salah satu bentuk evaluasi dalam pembelajaran menulis melalui portofolio. Portofolio ini mengarahkan siswa untuk merevisi dan untuk menyajikan karya terbaik mereka. Portofolio berisi





kumpulan tulisan mulai dari awal semester sampai akhir. Dengan portofolio baik guru maupun siswa dapat mengetahui perkembangan keterampilan menulisnya. Nilai portofolio dapat digunakan untuk menambah nilai tes semester.

10. Refleksi

Guru hendaknya selalu belajar dari pengalaman dalam pembelajaran menulis di kelas agar kesalahan atau kekurangan dalam pembelajaran tidak terulang lagi. Artinya pengalaman merupakan hal yang penting dalam mendukung proses pembelajaran. Kualitas seorang guru juga dapat ditentukan dari pengalamannya.

Berdasarkan kesepuluh komponen dalam pengembangan pembelajaran menulis yang diurai di atas, dapat dikatakan bahwa program pengembangan pembelajaran menulis melalui tahap-tahap yang saling terkait mulai dari penentuan tujuan sampai evaluasi dan refleksi. Hal ini diperkuat dengan pendapat Seow yang menyatakan bahwa proses penulisan di kelas dapat ditafsirkan sebagai sebuah program pengajaran yang memfasilitasi siswa dengan serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan untuk membantunya memahami sifat penulisan disetiap poin (Seow, 2002). Jadi, sasaran (tujuan dan manfaat), isi, teori, silabus, bahan, kegiatan, umpan balik, evaluasi dan refleksi adalah substansi yang dapat dan perlu direncanakan dalam pembelajaran menulis. Terkhusus dalam penelitian ini, kompon-komponen yang dimaksud diorinetasikan pada komponen model yang meliputi (1) orientasi model (*focus model*), (2) urutan kegiatan (*syntax*), (3) sistem sosial (*social system*), (4) prinsip reaksi (*principle of reaction*), (5) sistem

penunjang (*support system*), dan (6) dampak instruksional dan penyerta (*instructional and nurturant effect*),

B. Model-model Pembelajaran Menulis Kreatif

Menulis dilaksanakan melalui suatu proses. Terdapat beberapa pakar yang telah mengurai proses menulis berdasarkan tahapannya. Tahapan-tahapan yang dimaksud seperti dikemukakan David Nunan, yakni (1) tahap prapenulisan, (2) tahap penulisan, dan (3) tahap perbaikan (Nunan, 1991). Lebih lanjut (Sorenson, 2000) juga mengemukakan bahwa proses menulis dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut adalah (1) persiapan menulis, (2) menulis, (3) revisi, dan (4) membaca ulang naskah tulisan. Tahap persiapan menulis meliputi pengumpulan ide dan informasi, mencari topik, mempersempit permasalahan atau topik, menentukan tujuan penulisan, menganalisis pembaca, menulis ide pokok, menganalisis materi atau mengelola informasi yang terkumpul. Tahap menulis meliputi kebiasaan menulis yang baik, yaitu mencari situasi atau waktu yang tepat dan melaksanakan rencana yang telah ditentukan, mengecek kembali apakah rencana tersebut sudah sesuai dengan persiapan menulis dan menggunakan metode lain bila metode yang digunakan kurang tepat, membiarkan ide itu mengalir, mengikuti teknik penulisan yang baik, tulisan sesuai dengan topik yang sudah ditentukan, mengabaikan teknik menulis (sementara), menulis draf kasar. Tahap revisi meliputi mengecek struktur paragraf, struktur kalimat, konsentrasi tulisan. Tahap membaca ulang tulisan meliputi kegiatan mengecek tanda baca dan tata bahasa.





Keseluruhan tahapan dalam menulis itu sebaiknya dilaksanakan agar diperoleh tulisan yang baik.

Berkaitan dengan tahap-tahap menulis, Tompkins (1987) menyajikan lima tahap, yaitu (1) pramenulis; (2) pembuatan draf; (3) merevisi; (4) menyunting; dan (5) berbagi (*sharing*). Tompkins juga menekankan pada tahap-tahap menulis bersifat nonlinear, artinya merupakan putaran berulang. Penjabaran proses menulis yang dimaksud dijabarkan sebagai berikut.

Langkah pertama adalah tahap pramenulis. Pada tahap ini, siswa melakukan kegiatan: (1) menulis topik berdasarkan pengalaman sendiri; (2) melakukan kegiatan-kegiatan latihan sebelum menulis; (3) mengidentifikasi pembaca tulisan yang akan mereka tulis; (4) mengidentifikasi tujuan kegiatan menulis; dan (5) memilih bentuk tulisan yang tepat berdasarkan pembaca dan tujuan yang telah mereka tentukan.

Langkah kedua adalah tahap pembuatan draf. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh siswa adalah (1) membuat draf kasar, dengan berbekal apa-apa yang telah dipersiapkan pada tahap pramenulis, siswa mulai menuliskan gagasan. Pada saat menuliskan gagasan pembelajaran menulis perlu menentukan target waktu yang akan dipergunakan untuk menulis. (2) Lebih menekankan isi daripada tata tulisan, pada tahap penyusunan draf, penulisan lebih ditekankan pada pencurahan gagasan dan kelengkapan isi tulisan. Pengaturan tata tulis dan penggunaan bahasa hendaknya diabaikan kecuali yang muncul secara spontan.

Langkah ketiga adalah tahap merevisi, yang perlu dilakukan oleh siswa pada tahap ini, yaitu (1) berbagi tulisan dengan teman-

teman (kelompok); (2) berpartisipasi secara konstruktif dalam diskusi tentang tulisan teman-teman sekelompok atau sekelas; (3) mengubah tulisan dengan memperhatikan komentar baik dari guru maupun dari siswa lain; dan (4) membuat perubahan yang substantif pada draf pertama dan draf berikutnya sehingga menghasilkan draf akhir.

Langkah keempat adalah tahap menyunting. Pada tahap menyunting ini, hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain, yaitu (1) membetulkan kesalahan bahasa tulisan sendiri, mulai menggunakan ejaan, pilihan kata penggunaan kalimat, sampai pengembangan paragraf; (2) membetulkan kaidah tata tulis yang meliputi kaidah penulisan paragraf, penulisan judul, penomoran, kaidah, kaidah pengutipan, dan kaidah-kaidah lain yang diatur secara teknis; (3) mengoreksi dan menata kembali isi tulisan, baik dari segi sistematika, kelogisan, ketajaman pembahasan, kelengkapan isi; dan (4) berbagi dengan siswa lain untuk saling memberikan koreksi.

Langkah kelima, yaitu tahap berbagi (*sharing*) atau publikasi. Pada tahap ini, siswa dapat melakukan: (1) memublikasikan (memajang) tulisan dalam suatu wadah, atau (2) berbagi tulisan yang dihasilkan dengan pembaca yang telah mereka tentukan dalam forum diskusi atau seminar.

Mendukung konsep yang telah dikemukakan sebelumnya, Seow (2002) menyatakan bahwa proses menulis sebagai kegiatan kelas menggabungkan empat tahap dasar menulis, yaitu perencanaan (*planning*), pengembangan draf (*drafting*), merevisi (*revising*) dan mengedit (*editing*). Adatiga tahap lain yang diberikan oleh guru kepada siswa, yaitu menanggapi (berbagi), mengevaluasi, dan pascamenulis. Proses penulisan di dalam





kelas sangat terstruktur karena memerlukan pembelajaran yang tertib dan harus melalui proses. Guru merencanakan kegiatan kelas yang tepat yang mendukung pembelajaran keterampilan menulis yang spesifik pada setiap tahap.

Berdasarkan uraian pendapat di atas jelas bahwa kegiatan menulis merupakan suatu proses karena harus melewati tahap-tahap yang sangat kompleks. Meskipun demikian, disadari bahwa tahapan menulis yang dikemukakan para ahli di atas lebih cocok diterapkan pada menulis ilmiah. Karena, tahapan menulis yang dikemukakan kurang memperhatikan aspek kreativitas seperti pemunculan ide, pengelolaan gagasan, serta kesiapan siswa dalam menulis.

Menulis kreatif memiliki proses yang berbeda dengan menulis akademik. Jabrohim menyatakan bahwa pada dasarnya ada lima tahap proses kreatif dalam menulis. Tahap-tahap tersebut adalah (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap inspirasi, (4) tahap penulisan, dan (5) tahap revisi. Dalam tahap persiapan, penulis telah menyadari apa yang ingin ditulis. Pada tahap inkubasi, gagasan atau ide yang telah muncul durenungkan kembali. Ide tadi mulai dituangkan penulis dalam tahap inspirasi. Penuangan ide dalam bentuk tertulis dapat disesuaikan dengan tujuan yang telah dirumuskan, bahan yang telah dikumpulkan, pembaca yang dituju, dan alat yang tersedia. Penuangan ide ini dilakukan dalam tahap penulisan, sedangkan pada tahap akhir, yaitu tahap revisi, dilakukan dengan memeriksa kembali tulisan yang telah dihasilkan serta menulis kembali tulisan berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan (Jabrohim et al., 2001).

Sesuai dengan pendapat Jobrohim, proses kreatif menurut Rhodes dalam (Roekhan, 1991) perlu mengikuti empat

tahap kegiatan, yaitu tahap preparasi (persiapan), inkubasi (pengendapan), iluminasi (pengekspresian), dan tahap verifikasi (penilaian). Lebih lanjut Roekhan mengemukakan bahwa tahapan-tahapan pelaksanaannya menyertakan pula upaya pengembangan kreativitas selangkah demi selangkah mulai dari pemunculan ide, pengembangan ide, hingga penyempurnaan ide (Roekhan, 1991). Bila ditinjau dari tahapan menulis kreatif sebagaimana dikemukakan sebelumnya, relevan dengan pendapat Graham Wallas (1926) bahwa kreativitas muncul dalam proses empat tahap sebagai, yaitu (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) verifikasi (Semiawan, 2008). Penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan menulis kreatif sebagaimana yang dikemukakan oleh beberapa pakar diuraikan sebagai berikut.

1. Persiapan

Tahap ini seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya (Munandar, 2002). Mengutip pendapat Ayan bahwa pada tahap persiapan, otak mengumpulkan informasi dan data yang berfungsi sebagai dasar atau riset untuk karya kreatif yang sedang terjadi (Ayan, 2002). Pada tahap ini ide itu datang dan muncul dari berbagai kemungkinan. Namun, biasanya ide itu berlangsung dengan hadirnya suatu keterampilan, keahlian atau ilmu pengetahuan tertentu sebagai latar belakang atau sumber dari mana ide itu lahir (Semiawan, 2008).

Berdasar dari ketiga pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa pada tahap persiapan, otak akan bekerja keras untuk mencari informasi bahan tulisan sebanyak-banyaknya dengan





cara berpikir, bertanya kepada orang lain, dan mencari jawaban yang berhubungan dengan informasi yang ingin didapatkan. Berpikir adalah sebuah proses awal yang dilakukan oleh seseorang dalam keadaan sadar dan tidak sadar ketika menghadapi sebuah masalah. Jika pertanyaan itu tidak bisa dijawab, jawabannya bisa didapatkan dari orang lain.

2. Inkubasi

Tahap inkubasi, dikenal luas sebagai tahap istirahat, masa menyimpan informasi yang sudah dikumpulkan, lalu berhenti dan tidak lagi memusatkan diri dan merenungkannya (Ayan, 2002). Pada tahap, individu seakan-akan melepaskan diri sementara dari masalah, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi mengeraminya dalam alam pra-sadar (Munandar, 2002). Pada tahap ini diharapkan hadirnya suatu pemahaman serta kematangan terhadap ide yang telah timbul. Berbagai teknik dalam menyegarkan dan meningkatkan kesadaran itu, seperti meditasi, latihan peningkatan kreativitas dapat dilangsungkan untuk memudahkan perluasan dan pendalaman ide (Semiawan, 2008).

Bila dikaitkan dengan pembelajaran menulis, tahap inkubasi adalah proses pengendapan guna mematangkan ide yang telah muncul. Tahap inkubasi merupakan titik penting yang perlu dilakukan dalam proses pembelajaran menulis kreatif. Tahap ini dilakukan dalam alam pra-sadar dengan cara siswa melakukan meditasi ringan.

3. Iluminasi

Tahap timbulnya *"Insight"* atau *aha-erlebnis*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru (Munandar, 2002). Gelombang energi yang ditimbulkan pada tahap ini biasanya terjadi begitu dahsyatnya seperti dipukul dengan palu, dan langsung mengenali bahwa kilatan gagasan inilah yang selama ini dicari (Ayan, 2002).

Iluminasi atau pencerahan berjalan dalam proses psikologis yang ditimbulkan oleh gelombang energi hingga menghasilkan sebuah gagasan yang baru. Tahap ini muncul untuk menyegarkan kembali endapan ide pada tahap inkubasi sehingga menjadi sesuatu hal yang bisa dikristalkan menjadi penemuan baru. Iluminasi merupakan titik penting dalam proses kreatif seseorang sehingga kreativitas bisa muncul secara totalitas. Dikaitkan dengan proses menulis kreatif, proses ini dapat dikatakan tahap penemuan gagasan utama tulisan.

4. Verifikasi atau Tahap Pelaksanaan

Mengutip pendapat Ayan pada umumnya ide atau gagasan tidak datang dari pikiran bawah sadar dalam bentuk sempurna. Ide tersebut harus ditata dan dipoles terlebih dahulu. Pikiran bawah sadar hanya menyediakan benih sebagai titik tolak. Langkah selanjutnya membantu benih tersebut tumbuh menjadi tanaman yang sehat (Ayan, 2002). Berdasarkan inspirasi yang telah diperoleh, selanjutnya dikelola, digarap, dan dikembangkan menjadi suatu hasil (*product development*).



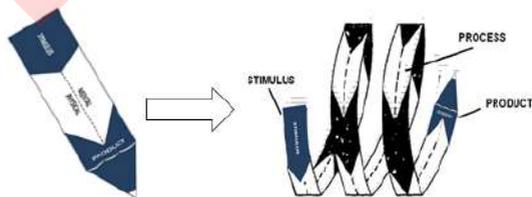


Pada tahap ini secara terus menerus dilakukan penyempurnaan (Semiawan, 2008). Pada tahap ini, kemampuan dan keterampilan berpikir sadar harus memainkan peran, demikian juga hasrat.

Secara umum verifikasi atau evaluasi adalah tahap uji ide atau kreasi baru yang dihasilkan terhadap realitas. Pada tahap ini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis) (Ayan, 2002). Perbaikan menjadi tahap terakhir dari proses ini. Diseminasi dari perwujudan karya kreatif diterapkan setelah mengalami perbaikan dan penyempurnaan (Semiawan, 2008).

Berdasarkan konsep tersebut, diketahui bahwa diperlukan proses secara terus menerus untuk melahirkan gagasan menjadi sebuah penciptaan yang berhasil. Terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan, disadari, dan dipikirkan dalam proses ini. Dengan kata lain, dituntut penggunaan otak seseorang dalam melakukan proses ini.

Demikian halnya dengan pendapat Donovan R Walling yang meletakkan inti model menulis yang dikembangkannya pada fase proses yang berada antara fase stimulus dan produk. Ulasan model yang dimaksud digambarkan sebagai berikut:



Gambar 24. Model Konseptual Menulis Donovan R Walling

Model Walling terdiri dari tiga fase, yaitu pertama stimulus. Seorang penulis memperoleh ide-ide tidak muncul dari generasi spontan, melainkan mereka menulis dalam Menanggapi pikiran, percakapan, pengamatan, atau beberapa “percikan” api kreatif yang perlu dinyalakan melalui stimulus. Kedua fase proses penulisan dibagi menjadi komponen physical dan mental. Kedua komponen tersebut, diibaratkan jalan raya dua jalur. Jalur tersebut dapat dipilih dalam menulis dan kadang perlu melewati pertengahan sehingga kedua sisinya. Komponen mental meliputi aktivitas brainstorming, menganalisis, serta komponen mental yang berupa tugas seperti pengorganisasian dan mengevaluasi. Komponen physical, menggambar atau kegiatan bergerak lainnya. Fase akhirnya muncul sebuah produk tulisan yang berupa draf. Fase tersebut bukanlah merupakan fase akhir, melainkan ketiga fase ini mendaur ulang yang disertai dengan stimulus, pemikiran lanjutan, komentar eksternal atau kritik, observasi untuk pemrosesan tambahan. Dengan demikian, proses yang dilalui bersifat siklus guna mencapai produk akhir dari komposisi tertulis (Walling, 1987).

Berdasarkan konsep yang telah dikemukakan, perlu memperhatikan jenis menulis kreatif yang menjadi objek. Bila memadukan konsep tahap menulis dan tahap kreativitas, maka dapat dirumuskan tahap pembelajaran menulis kreatif (1) preparasi (persiapan), (2) inkubasi (pengendapan), (3) iluminasi (pengekspresian), (4) pengembangan draf, (5) responding (6) revisi (7) editing, dan (8) penerbitan. Selain itu, karakteristik dasar dari model Menulis Donovan R Walling mulai dari fase stimulus, proses, produk secara berdaur diadopsi untuk menyempurnakan delapan fase yang telah disebutkan.





MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS OTAK

Buku ini merupakan karya pengembangan model pembelajaran menulis kreatif berbasis NLP. Dengan membaca buku ini diharapkan mengubah cara berpikir dan bertindak dalam pembelajaran menulis. Karakteristik utama model ini adalah bagaimana mengubah mental dengan strategi mengakses *powerful emotional states for wraiting* (kondisi emosi yang kuat dalam menulis). Penulis mengembangkan model pembelajaran berbasis NLP ini karena percaya ada kebutuhan besar yang dapat dipenuhi dengan mengadopsi isi dari lembaran-lembaran buku ini untuk Anda dan siswa Anda.

A. Rasional

Ketika pendidikan tidak diperkaya dengan berpikir kreatif, siswa tidak benar-benar terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri. Karena guru dituntut untuk menekankan *workbook* membosankan dan latihan, siswa semakin banyak mengembangkan perasaan negatif tentang menulis cerpen. Kesempatan untuk belajar otentik dan mempertahankan pengetahuan digantikan oleh instruksi yang mengajarkan “untuk tes.”

Pembelajaran yang menggabungkan otak dapat memicu rasa ingin tahu alami siswa, antusiasme, dan memperkaya pikiran serta mempertahankan cinta yang melekat pada diri mereka untuk belajar (Willis, 2009). Selain hal tersebut, pentingnya pembelajaran keterampilan menulis berbasis neurologi diberikan kepada siswa untuk memperkuat sinaptik dalam otak siswa sehingga ilmu yang diperoleh pada aspek keterampilan berbahasa yang lain seperti menyimak, membaca, dan berbicara tidak mengalami pemangkasan (Jonassen, 1996).

Secara umum, model ini mengadopsi beberapa prinsip dalam pembelajaran menulis cerpen. Prinsip yang dimaksud dijabarkan pada awal pembelajaran dengan lebih menekankan pada upaya mengubah perilaku psikologis siswa. Tujuan yang dimaksud untuk mengubah pola pikir siswa tentang pembelajaran menulis, serta mendekatkan pembelajaran dengan emosi siswa. Berdasarkan pada pengendalian stimulus dan penguatan, baik secara individual maupun secara kelompok.





Karakteristik lain model pembelajaran ini, adalah penjabaran tugas-tugas atau langkah-langkah menulis yang harus dipelajari menjadi serangkaian perilaku dalam bentuk yang lebih kecil dan berurutan dengan berdasar pada sintagmatik model yang dikembangkan. Pada umumnya, pengendalian perilaku terletak pada pihak guru, meskipun siswa mempunyai kesempatan untuk mengendalikan perilakunya.

Kegiatan guru dalam melakukan pembelajaran, hanya bersifat membantu memberikan petunjuk secara garis besar, melakukan bimbingan, stimulus, dan motivasi dalam menulis. Meskipun demikian, tetapi untuk merespons hal yang disampaikan guru dibutuhkan kecakapan dalam memproses informasi. Dalam pemrosesan informasi pada diri siswa terjadi interaksi antara kondisi internal, kondisi eksternal individu, dan interaksi antar keduanya sehingga tercipta hasil belajar. Pemrosesan informasi mengacu kepada cara orang menangani rangsangan dari lingkungan, mengorganisasi data, mengembangkan konsep dan memecahkan masalah, serta menggunakan lambang verbal dan non verbal.

Terkait dengan apa yang dikemukakan di atas, dalam mengorganisasikan pembelajaran untuk melahirkan ide tulisan lebih cenderung personal. Pemberian kesempatan pada siswa dalam mengembangkan tulisan berdasarkan ide masing-masing, merupakan karakteristik dasar model ini. Hal tersebut lebih menekankan pada proses pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat memahami diri sendiri dengan baik, memikul tanggung jawab untuk pembelajaran, dan lebih kreatif.

Selain hal tersebut, model ini juga menekankan proses di mana individu membentuk dan menata realitas keunikannya.

Perhatian banyak diberikan kepada aspek emosional. Melakukan pembelajaran ini lebih banyak memusatkan pada upaya membantu individu untuk mengembangkan suatu hubungan yang produktif dengan lingkungannya dan memandang dirinya sebagai pribadi yang cakap sehingga mampu memperkaya hubungan antar pribadi dan lebih mampu dalam pemrosesan informasinya secara lebih efektif.

Terkait dengan pembelajaran pada kegiatan editing, revisi, dan publikasi, interaksi dilakukan secara sosial. Artinya, model ini juga menekankan pada hubungan individu dengan orang lain dalam interaksi kelompok secara kooperatif dan kolaboratif. Hal tersebut, sekaligus untuk menghadirkan kenyataan sosial dalam kelas. Interaksi tersebut dilakukan untuk memperbaiki kecakapan individu dalam berhubungan dengan orang lain, bertindak dalam proses yang demokratis, dan bekerja secara produktif dalam kelompok.

B. Teori-teori Pendukung

Model pembelajaran ini mengadopsi beberapa teori dan konsep berdasarkan tahapan pelaksanaan pembelajaran.

Tahap awal

Dasar teoritik dari model pembelajaran ini ialah teori belajar Behavioristik, yaitu bertujuan mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*). Model ini dikenal juga sebagai model modifikasi perilaku atau "*Behavioral Modifications*". model pembelajaran ini bersumber dari kerangka teori behavioral. Istilah-istilah lain yang sejenis dan





dipergunakan adalah teori belajar sosial, modifikasi perilaku, dan terapi perilaku.

Tahap editing, revisi, dan publikasi

Model pembelajaran ini didasari oleh teori belajar Gestalt (*Field-theory*) yang menitikberatkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat (*learning to life together*). Teori ini dirintis oleh Max Wertheimer (1912) bersama dengan Kurt Koffka dan W. Kohler yang berpandangan bahwa objek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai suatu keseluruhan yang terorganisasikan. Sehingga implikasi dari teori ini bahwa pembelajaran akan lebih bermakna bila materi diberikan secara utuh bukan bagian-bagian. Model ini juga berlandaskan pemikiran bahwa kerja sama merupakan salah satu fenomena kehidupan masyarakat yang sangat penting.

Manajemen kelas

Model ini juga bertitik tolak dari teori Humanistik, yaitu berorientasi terhadap pengembangan diri individu. Serta dapat dikatakan bahwa model ini juga beranjak dari pandangan kedirian atau "*selfhood*" dari individu. Tokoh Humanistik adalah Abraham Maslow (1962), R.Rogers, C. Buhler dan Arthur Comb. Menurut teori ini guru harus berupaya menciptakan kondisi kelas yang kondusif, agar siswa merasa bebas dalam belajar dan mengembangkan dirinya baik emosional maupun intelektual.

Menemukan ide

Model ini berdasarkan pada teori belajar kognitif (Piaget) dan berorientasi pada kemampuan peserta didik dalam memproses informasi (Robert Gagne) untuk memperbaiki kemampuannya.

Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran, di mana dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi yang kemudian diolah sehingga menghasilkan *output* dalam bentuk hasil belajar. Pembelajaran merupakan *output* dari pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia (*human capitalities*), yakni (1) informasi verbal, (2) kecakapan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, dan (5) kecakapan motorik.

Prinsip Reaksi

Vygotsky seperti Bruner menggunakan ide *scaffolding* (penopang) untuk menjelaskan bagaimana guru mampu mengarahkan siswa, membantu mereka memahami tingkat pemahaman lebih lanjut. Dalam belajar peran guru, orang dewasa, atau teman sebaya membantu membawa pengetahuan anak pada tingkat yang lebih tinggi.

C. Komponen Model Pembelajaran

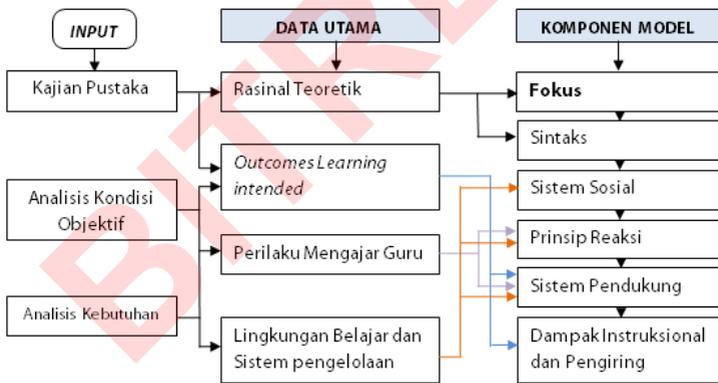
Komponen model ini meliputi: (1) penentuan fokus, yaitu memberikan informasi/gambaran tentang tujuan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran menulis cerpen, (2) sintaks pembelajaran, yaitu memberikan informasi/gambaran tentang tahapan-tahapan/langkah-langkah pembelajaran yang dibutuhkan siswa khususnya pada mata pelajaran menulis cerpen, (3) sistem sosial, yaitu memberikan informasi/gambaran tentang pola hubungan guru dengan siswa pada saat terjadinya proses pembelajaran (situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam penggunaan model pembelajaran tertentu), (4) prinsip reaksi, yaitu memberikan gambaran kepada guru bagaimana memperlakukan siswa sebagai subjek belajar yang





memiliki persepsi, imajinasi, perhatian, dan daya nalar serta bagaimana memandang dan merespons setiap perilaku yang ditunjukkan oleh siswa selama pembelajaran menulis cerpen, (5) sistem pendukung, yaitu syarat/kondisi yang diperlukan agar model pembelajaran yang sedang dirancang dapat terlaksana, seperti setting kelas, sistem instruksional, perangkat pembelajaran, fasilitas belajar, dan media yang diperlukan dalam pembelajaran, dan (6) dampak dari pembelajaran, yaitu dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional adalah dampak yang merupakan akibat langsung dari pembelajaran, sedangkan dampak pengiring adalah akibat tidak langsung dari pembelajaran.

Model dikembangkan sebagaimana yang dikemukakan berdasarkan jalinan gambar berikut.



Gambar 25. Jalinan Pengembangan Model

Adapun komponen model pembelajaran dimaksud diuraikan sebagai berikut:

1. Fokus Pembelajaran

Berdasarkan analisis intruksional pembelajaran menulis cerpen, dirumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai berikut.

Tabel 3. Rumusan Kompetensi Menulis Kreatif Cerpen

Komponen Penilaian	Rumusan Kompetensi Dasar
Sikap	<ol style="list-style-type: none">1. Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sebagai sarana komunikasi dalam menerapkan, informasi tulis melalui teks cerita pendek2. Mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sebagai sarana komunikasi dalam mengolah, menalar, dan menyajikan informasi tulis melalui teks cerita pendek3. Menunjukkan perilaku tanggung jawab responsif dan imajinatif dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk mengekspresikan impian, misteri, imajinasi, serta permasalahan remaja dan sosial
Keterampilan	<ol style="list-style-type: none">4. Memproduksi teks cerita pendek yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat secara tertulis5. Menyunting teks cerita pendek sesuai dengan struktur dan kaidah teks secara tertulis
Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none">6. Mengevaluasi teks cerita pendek berdasarkan kaidah-kaidah teks baik melalui lisan maupun tulisan

Berdasarkan KD yang dipaparkan di atas, selanjutnya dirumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan yang dicapai dalam pembelajaran menulis kreatif cerpen, lebih bersifat keterampilan. Meskipun dikatakan demikian, tetapi keterampilan tersebut ditunjang dengan sikap, dan kemampuan kognitif.

Guna penentuan tujuan pembelajaran pada model ini, guru dipersyaratkan terlebih dahulu melakukan analisis terhadap tingkat keterampilan menulis, kecenderungan pemrosesan informasi dan dominasi hemisfer yang dimiliki siswa, serta





konteks pembelajaran di sekolah yang bersangkutan. Tujuan pembelajaran menulis kreatif cerpen Berbasis Kerja Otak yang dimaksud dibagi dalam dua bagian, yaitu tujuan instruksional dan tujuan pengiring (tidak langsung). Tujuan instruksional didasarkan pada harapan utama dari desain pembelajaran yang dikembangkan, sedang tujuan tidak langsung didasarkan pada pengalaman pelaksanaan pembelajaran ini sebelumnya yang berupa komentar siswa, dan dampak dari dasar teori yang digunakan.

Pembelajaran menulis kreatif cerpen Berbasis Kerja Otak secara khusus memiliki tujuan instruksional, yaitu:

- a. Terampil dalam menyesuaikan cerita dengan tema
- b. Tuntas dalam mengisahkan cerita
- c. Penyesuaian cerita dengan sumber cerita
- d. Menyajikan tokoh, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat secara lengkap
- e. Pemilihan judul yang tepat serta menarik
- f. Terampil dalam memadukan unsur-unsur cerita
- g. Mengurai cerita dengan logis
- h. Menggunakan pilihan kata/diksi yang tepat dan puitis
- i. Menyusun kalimat yang tepat dan menjalin hubungan yang sangat kompleks
- j. Menggunakan majas yang menarik sesuai konteks
- k. Kreatif dalam mengembangkan cerita

Model pembelajaran menulis kreatif cerpen Berbasis Kerja Otak juga mempunyai tujuan yang tidak langsung, antara lain:

- a. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif yang diindikasikan dengan lancar, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas dalam penuangan ide menjadi naskah cerpen. Indikator kemampuan berpikir kreatif sebenarnya beragam, tetapi khusus dalam model ini lebih difokuskan pada ketiga kriteria tersebut.
- b. Kegiatan menulis kreatif sebagai pengembangan diri, serta pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
- c. Mengintegrasikan sikap dan nilai karakter dalam pembelajaran dan merefleksikan makna kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran menulis cerpen.

Berdasarkan uraian di atas, fokus pembelajaran ini, yaitu (1) Terampil dalam menuangkan ide/gagasan berdasarkan kompetensi yang diharapkan, (2) Lancar, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas dalam penuangan ide, (3) Kegiatan menulis kreatif sebagai pengembangan diri, (4) Memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam pembelajaran. Keterampilan menyampaikan pesan atau amanat yang memiliki muatan *nilai karakter* dalam kegiatan menulis secara kreatif menjadi perhatian utama.

2. Sintaks

Sintaks adalah suatu pola yang menggambarkan urutan alur atau tahap-tahap keseluruhan rangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks dimaksudkan menunjukkan dengan jelas kegiatan yang dilakukan guru dan siswa pada pelaksanaan pembelajaran. Secara garis besar, sintaks model ini terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pendahuluan





digunakan untuk menarik perhatian, dan memotivasi, serta membangkitkan minat siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. Selain dilakukan apersepsi maupun menjelaskan tujuan, perlu meninjau materi prasyarat yang harus dikuasai. Hal ini didasarkan dalam pembelajaran seharusnya memperhatikan pengalaman dan konteks yang membuat siswa sanggup dan mampu untuk mempelajari atau prinsip kesiapan belajar.

Kegiatan pembelajaran pada tahap inti, siswa perlu diberi kesempatan berlatih menuangkan ide kreatif berdasar pengalaman atau pengetahuannya sendiri dengan mempertimbangkan perkembangan intelektualnya maupun model representasinya. Selain itu, guru perlu memicu dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan komunikasi interpersonal guna mengumpulkan informasi dan data, mendalaminya, serta mengola ide berdasarkan tujuan, pembaca, dan kesempatan. Tahap pengumpulan ide, revisi, dan editing, siswa diberikan kesempatan mengomunikasikan dengan siswa lain maupun dengan guru. Guru atau siswa lain sebagai *scaffolding* (penopang) untuk saling mengarahkan serta membantu mereka dalam memberi masukan demi penyempurnaan karya yang dihasilkan masing-masing siswa.

Kegiatan terakhir dari sintaks model pembelajaran menulis kreatif cerpen Berbasis Kerja Otakini adalah penutup yang meliputi kegiatan guru memberikan penekanan terhadap kekurangan dan keunggulan hasil karya siswa, publikasi dan pemberian latihan tindak lanjut. Kegiatan penutup yang dilakukan merupakan suatu wujud apresiasi terhadap karya cerpen yang dihasilkan siswa.

Kegiatan secara khusus pada setiap fase ditekankan pada bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menulis kreatif melalui penerapan komponen pendukung. Berdasarkan sintaks model pembelajaran menulis kreatif cerpen berbasis NLP, rencana kegiatan pembelajaran yang disusun dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Sintaks pembelajaran menulis kreatif cerpen berbasis NLP

No.	Fase Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1.	Fase Pengkondisian (meningkatkan dengan emosi positif siswa)	Pembelajaran dikaitkan dengan konteks kehidupan siswa	Menumbuhkan emosi positif siswa terhadap pelajaran
		Guru menumbuhkan memotivasi untuk belajar	Menumbuhkan memotivasi untuk belajar
		Guru menyampaikan informasi pembelajaran yang menarik minat siswa	penanaman minat siswa pada kegiatan menulis cerpen
		Guru menyampaikan pertanyaan tentang materi yang mengugah rasa ingin tahu siswa	menyampaikan pertanyaan yang mengugah rasa ingin tahu siswa
2.	Fase Orientasi	Guru mengorientasikan siswa mengenali masalah (pembelajaran menulis cerpen) Ling Informasi baru	Mengorientasikan siswa mengenali masalah (pembelajaran menulis cerpen)
		Guru mengorientasikan siswa dalam kondisi trans--alpa (berpikir secara--logika sadar dan tidak sadar— bawah sadar)	Siswa dalam kondisi trans--alpa (berpikir secara--logika sadar dan tidak sadar— bawah sadar)





No.	Fase Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
3.	Fase Ideation	Guru mengkondisikan otak siswa dalam mengumpulkan informasi dan data yang berfungsi sebagai dasar untuk menulis.	siswa mengumpulkan informasi dan data yang berfungsi sebagai dasar untuk menulis.
		Guru memicu daya kreatif siswa dengan pengolahan informasi dalam cerita yang disertai visualisasi	siswa pengolahan informasi dalam cerita yang disertai visualisasi
		Mengumpulkan ide alternative 'pemecahan masalah' dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain melalui kegiatan <i>brainstorming</i> .	Siswa mengumpulkan ide alternative 'pemecahan masalah' dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain melalui kegiatan <i>brainstorming</i> .
4.	Fase Inkubasi	Guru mengkondisikan siswa untuk rileks	siswa rileks
		Melakukan <i>biofidbag</i> merennungkan kembali gagasan atau ide yang telah muncul	Siswa melakukan <i>biofidbag</i> merennungkan kembali gagasan atau ide yang telah muncul
		Memperdalam gagasan dengan melakukan perenungan (meditasi).	Siswa memperdalam gagasannya dengan melakukan perenungan (meditasi).
5.	Fase inspirasi (Illuminasi)	Kebebasan dalam menentukan gagasan utama tulisan	Siswa menentukan gagasan utama dalam menulis
		Mengidentifikasi konsep/ide yang sesuai dengan gagasan utama	Siswa mengidentifikasi konsep/ide yang sesuai dengan gagasan utama

No.	Fase Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
6.	Fase Sintesis	Menyatukan potongan-potongan konsep/ide berbentuk frasa-frasa dengan memperhatikan prinsip <i>clustering</i>	Siswa menyatukan potongan-potongan konsep/ide berbentuk frasa-frasa dengan memperhatikan prinsip <i>clustering</i>
		Mengelola, menggarap ide menjadi suatu konsep yang matang dalam <i>mind-map</i> , bagan-bagan, skema-skema pemikiran sebagai kerangka konseptual penulisan -Tujuan -Pembaca -Kesempatan	Siswa dibimbing mengelola, menggarap ide menjadi suatu konsep yang matang dalam <i>mind-map</i> , bagan-bagan, skema-skema pemikiran sebagai kerangka konseptual penulisan
7.	Fase Pengedrafan	Menuangkan gagasan berdasarkan pengembangan konsep yang telah dilakukan sebelumnya	Siswa menuangkan gagasannya berdasarkan pengembangan konsep yang telah dilakukan sebelumnya
		Menguraikan konsep yang terdapat dalam <i>mind map</i> , bagan-bagan, skema-skema yang telah dibuat sebelumnya	Siswa menguraikan konsep yang terdapat dalam <i>mind map</i> , bagan-bagan, skema-skema yang telah dibuat sebelumnya
		Menulis secara spontan, intuitif, dan bebas secara cepat (menuliskan sebisanya dari kata atau frasa yang telah disusun sebelumnya dengan lebih menekankan isi daripada tata tulisan)	Siswa menulis secara spontan, intuitif, dan bebas secara cepat (menuliskan sebisanya dari kata atau frasa yang telah disusun sebelumnya dengan lebih menekankan isi daripada tata tulisan)





No.	Fase Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
		Guru memandu siswa mengharmonisasikan kinerja otak kiri dan kanan pada saat pengedrafan serta mengefisienkan penggunaan waktu yang telah ditargetkan.	Siswa melakukan pengedrafan berdasarkan target waktu yang ditentukan
8.	Fase Responding	Mendiskusikan karya siswa secara berpasangan dengan memperhatikan komponen menulis cerpen, tujuan, dan sasaran pembaca.	Siswa mendiskusikan karyanya secara berpasangan dengan memperhatikan komponen menulis cerpen, tujuan, dan sasaran pembaca,
9.	Fase Revisi	Penyempurnaan ide dengan membimbing siswa berpikir kritis dan konvergen untuk memeriksa kembali tulisan yang telah dihasilkan	Penyempurnaan ide dengan membimbing siswa berpikir kritis dan konvergen untuk memeriksa kembali tulisan yang telah dihasilkan
		Menulis kembali berdasarkan pertimbangan masukan yang diberikan	Menulis kembali berdasarkan pertimbangan masukan yang diberikan
10.	Fase Editing	melakukan editing pada naskah yang dihasilkan siswa secara berpasangan	Siswa melakukan editing pada naskah yang dihasilkan secara berpasangan
11.	Fase Publikasi	Memandu siswa memusyawarakan karya siswa yang terbaik dalam kelompoknya	Siswa memusyawarakan karya yang terbaik dalam kelompoknya

No.	Fase Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
		Memandu siswa terbaik kelompok membacakan karya didepan kelas	Karya siswa terbaik kelompok dibacakan didepan kelas
		Memandu siswa melakukan pembedian.	Karya siswa yang terbaik kelas dipajang di majalah dinding sekolah sebagai wujud penghargaan

Sintaks pengajaran ini bersifat fleksibel, artinya dapat dilangsungkan dengan berapa sesi (pertemuan) atau bahkan beberapa rangkaian. Sebagai contoh fase 1-6 sebagai sesi pertama, sesi kedua fase 7-8, sesi ketiga fase 9-10, dan sesi keempat fase 11 juga dapat dilakukan satu kali pertemuan dengan mengintegrasikan dengan fase 8. Meskipun dikatakan demikian, terdapat beberapa fase yang tidak boleh ditinggalkan dalam melakukan pembelajaran menulis kreatif berbasis neuro linguistic programming. Fase yang dimaksud adalah fase pengkondisian, fase orientasi, dan fase ideation khususnya pada komponen guru memicu daya kreatif siswa dengan pengolahan informasi yang disertai visualisasi. Hal yang sangat penting dalam hal ini adalah siswa harus memiliki kesadaran, motivasi, atau minat yang tertanam dalam dirinya untuk menulis.

3. Sistem Sosial

Sistem sosial pada suatu model pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara para pelaku pembelajaran. Sistem sosial, dalam pelaksanaan pembelajaran menulis kreatif cerpen berbasis NLP, agar memperhatikan (1) pola hubungan yang bersifat sugestif terhadap daya emosi siswa, flexible, komunikatif,





kolaboratif dan kooperatif. (2) menciptakan situasi atau suasana menyenangkan, tenang, santai, rileks, terarah, dan terkontrol, (3) menerapkan norma atau aturan yang jelas, konsisten, dan demokratis.

Sistem sosial yang dipersyaratkan dalam model pembelajaran menulis kreatif cerpen berbasis NLP secara rinci dalam wujud penerapannya dalam aktivitas pembelajaran, dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Komponen sistem sosial (*Social System*)

No.	Prinsip	Aktivitas Pembelajaran	P.Teknis
1.	Sugestif terhadap daya emosi siswa	Menciptakan <i>mind set</i> positif dalam diri siswa	
		Mendorong siswa untuk belajar dengan melibatkan indra dan intelektual	
2.	Flexible	Memberi peluang mengembangkan ide atau gagasan berdasarkan tema	
3.	Komunikatif	Tanggap terhadap masalah belajar siswa	
		Tercipta interaksi multi arah (guru ke siswa atau sebaliknya).	
4.	Kolaboratif dan kooperatif	Siswa saling membantu dalam mengoreksi tulisan	
		Pembagian tugas secara jelas dalam kelompok	
		Melibatkan semua siswa membahas hasil kerja dan tugas siswa secara bersama	
		Membangun persahabatan dan kepercayaan yang kuat antar sesama siswa	

No.	Prinsip	Aktivitas Pembelajaran	P.Teknis
		Pemberian kesempatan pada siswa berpartisipasi dalam pengambilan keputusan yang memberi efek kepada hubungan dan kondisi belajar	
5.	Kreatif	Memberikan kesadaran pada diri siswa dalam memandang suatu objek	
		Lebih merespons kualitas sosial-emosional siswa, daripada performansi kognitifnya.	
6.	Menyenangkan, santai, rileks, terarah, terkontrol dan Aman	Menyenangkan lebih membuka cakrawala berpikir.	Hindari stres
		Suasana santai dan rileks mengalirkan gagasan siswa.	
		Suasana rileks dalam memaknai mengekspresikan nilai karakter dalam tulisan.	
		Kondisi pembelajaran yang terarah, terkontrol, serta kondisi yang aman memudahkan penuangan ide siswa.	
7.	Aturan jelas, konsisten, dan demokratis	Penerapan aturan yang mendidik dan konsisten	
		Pemberian kesempatan belajar kepada siswa secara demokratis	
		Penyampaian petunjuk dan arahan yang jelas	

Tujuan belajar berdasarkan model ini diorientasikan bersama dengan emosi positif serta mengembangkan kreativitas dan keterampilan menulis untuk mengungkapkan ide. Interaksi yang dilakukan menitikberatkan cara-cara memperkuat dorongan internal siswa agar terampil dan kreatif dalam menuangkan ide dengan cara menggali dan mengoptimalkan potensi memori. Merujuk pada prinsip utama tersebut, dalam melakukan kegiatan





pembelajaran menulis di kelas, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan emosi positif siswa dengan motivasi, sugesti, dan afirmasi.

Sugestif terhadap daya emosi siswa dengan menciptakan *mind set* positif dalam diri siswa perlu tercipta dalam pembelajaran. Hal itu dimaksudkan agar sistem saraf mudah merespons kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Tentu hal tersebut tidak mudah, langkah yang dapat dilakukan guru, yaitu pemrograman linguistik. Langkah tersebut, banyak digunakan oleh dokter serta psikolog untuk membantu orang mewujudkan lebih banyak keinginan dalam kehidupan. Langkah tersebut, selanjutnya dalam model ini lebih dijelaskan pada komponen prinsip reaksi.

Keluwesan (*flexibility*) dalam hal ini ditujukan bagi siswa dan guru dalam berinteraksi. Pemberian keleluasaan kepadanya siswa untuk mengajukan bermacam-macam pemecahan masalah dalam menulis. Sebagai contoh memberi peluang mengembangkan ide atau gagasan berdasarkan tema. Hal ini dilakukan, untuk memelihara daya kreatif siswa. *Flexibility* bagi guru dalam model yang sangat mengutamakan komunikasi ini, sangat dibutuhkan. Karena, kadang-kadang metode komunikasi yang diterapkan dalam menghadapi siswa tidak bekerja sesuai yang diharapkan. Sehingga, untuk tetap mencapai hasil akhir yang diinginkan. Guru perlu mengganti strategi komunikasinya. Dengan memiliki fleksibilitas dalam berkomunikasi, kemungkinan mencapai hasil akhir semakin besar.

Sesuai uraian prinsip *flexibility*, guru juga dituntut komunikatif dalam mengelola pembelajaran. Alasan diadopsi karena kesuksesan model ini sangat bergantung pada kerja memori

yang dipicu melalui pemrograman linguistic. Tindakan guru tanggap terhadap masalah belajar siswa sangat dibutuhkan. Kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran mencipta interaksi multi arah (guru ke siswa atau sebaliknya).

Pelaksanaan model ini dapat dilakukan secara individual atau kelompok sesuai dengan pilihan dan kebutuhan siswa. Pelaksanaan pembelajaran secara kelompok, guna membiasakan siswa berinteraksi secara kolaboratif dan kooperatif. Sebagai contoh penerapan prinsip kolaboratif dan kooperatif dalam interaksi pembelajaran menulis cerpen, yaitu siswa saling membantu dalam mengoreksi tulisan. Melibatkan semua siswa membahas hasil kerja dan tugas siswa secara bersama. Hal itu, bertujuan untuk membangun persahabatan dan kepercayaan yang kuat antar sesama siswa. Pemberian kesempatan pada siswa berpartisipasi dalam pengambilan keputusan yang memberi efek kepada hubungan dan kondisi belajar.

Kreativitas merupakan tingkatan tertinggi dalam pengembangan kemampuan berpikir. Interaksi pembelajaran kreatif menekankan pada pengembangan kemampuan imajinasi dan daya cipta, maupun pengembangan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa. Berdasar dari itu, seorang guru dalam menerapkan model ini harus lebih merespons kualitas sosial-emosional siswa, daripada performansi kognitifnya. Karena, sosial emosional merupakan benih kreativitas serta memperkuat imajinasi dan daya cipta. **Langkah yang dapat ditempuh guru dalam memicu hal itu, dengan memberikan kesadaran pada diri siswa dalam memandang sesuatu objek.**

Guru perlu menciptakan situasi yang menyenangkan, santai, rileks, terarah, terkontrol dan aman. Menyenangkan lebih





membuka cakrawala berpikir (Hindari stress). Suasana santai dan rileks mengalirkan gagasan siswa. Suasana rileks dalam memaknai mengkspresikan nilai karakter dalam tulisan. Kondisi pembelajaran yang terarah, terkontrol, serta kondisi yang aman memudahkan penuangan ide siswa

Menerapkan norma untuk menghindari pembelajaran yang mengakibatkan stress, penerapan aturan harus jelas, konsisten, dan demokratis. Guru perlu mengawal penerapan aturan yang mendidik dan konsisten dalam kelas. Selain hal tersebut, pemberian kesempatan belajar kepada siswa secara demokratis juga perlu dilakukan guru. Dalam pelaksanaannya, guru perlu menyampaikan petunjuk dan arahan yang jelas.

4. Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi adalah memberikan gambaran kepada guru tentang cara memandang dan merespons apa yang dilakukan siswa. Model pembelajaran ini berpusat pada siswa (*student-centered*), di mana guru berperan sebagai fasilitator dan mediator. Sebagai fasilitator, guru menyediakan sumber belajar, mendorong siswa untuk belajar dengan melibatkan indra dan intelektual, memberikan bantuan kepada siswa agar dapat belajar dan mengoptimalkan keterampilan yang dimiliki, serta memberikan umpan balik atas apa yang telah dipelajari. Sebagai mediator, guru perlu menciptakan suatu kondisi di mana siswa dapat bekerja sama saling memberi masukan ide, mengoreksi draf tulisan, melalui diskusi kelompok. Selain hal itu, pengajar dipersyaratkan memiliki kepribadian hangat dan terampil dalam mengelola hubungan interpersonal dan diskusi kelompok, agar mampu menciptakan iklim kelas yang terbuka dan tidak defensif.

Sesuai dengan penjelasan di atas, model ini menempatkan guru sebagai fasilitator atau mediator yang membantu siswa menuangkan ide ke dalam bentuk cerpen. Siswa tidak dipandang sebagai kertas kosong, tetapi seseorang yang berpengetahuan akibat adaptasi secara individual terhadap lingkungannya. Siswa dibantu untuk menjangkau daerah kemampuan potensialnya yang lebih tinggi.

Pinsip reaksi menceritakan bagaimana guru menyikapi siswa dan bagaimana siswa merespons tugas yang diberikan guru. Guru menyediakan sumber-sumber belajar, mendorong siswa untuk belajar, membimbing dan memberikan bantuan bagi siswa serta memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan sendiri ide bersama anggota kelompoknya. Prinsip reaksi pengelolaan pembelajaran menulis cerpen berbasis NLP dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 6. Komponen Prinsip Reaksi Pengelolaan

No.	Komponen	Sub Komponen	Keterangan
1.	Pembelajaran berfokus pada siswa	Siswa melakukan pengedrahan secara individu yang dilanjutkan dengan revisi secara berpasangan	
2.	Guru sebagai mitra Pembelajaran	Siswa melakukan publikasi secara berkelompok	
		Interaksi siswa mengarah pada pengalaman belajar yang produktif	
		Guru memberikan tugas yang tidak mengikat	
		Guru mengintegrasikan pemublikasian dengan pemberian penghargaan	





No.	Komponen	Sub Komponen	Keterangan
3.	Fasilitator, motivator dan mediator dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan cerpen	Guru memberi bimbingan kepada siswa	
		Guru memberi motivasi kepada siswa untuk menulis	
		Guru sebagai pemberi scaffolding	
4.	Guru sebagai perencana dan neurostimulators	Mengakomodasi tingkat kemampuan serta gaya belajar siswa	
		Mendorong pemahaman serta keterampilan yang lebih dalam	
		Guru mengkondisikan siswa sehingga siap menerima pelajaran.	
		Penggunaan pola kata spesifik (sugesti) untuk menciptakan mental positif yang berpengaruh pada perilaku dalam mencapai tujuan.	
		Melakukan relaksasi, mengolah pernapasan, serta melakukan gerakan (meningkatkan neuron transmitera)	
		Mendahulukan peran otak kanan dalam proses menulis (tempat munculnya gagasan-gagasan baru, gairah, dan emosi)	
		Memperhitungkan waktu "kecemerlangan" pemrosesan pada belahan otak,	3 waktu
		Memperhitungkan pola pernapasan yang berpengaruh pada pemrosesan otak siswa sebelum menulis	
		pemrograman bahasa dalam mengelola informasi pembelajaran untuk memancing daya imajinasi siswa dalam menulis cerpen	

No.	Komponen	Sub Komponen	Keterangan
5.	Guru sebagai evaluator	Melakukan evaluasi berdasarkan tujuan dan karakteristik perbedaan siswa	

Pinsip reaksi lebih teknis yang perlu dilakukan guru dalam model ini, yaitu:

- a. Menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan aman. Dengan menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan, dapat menstimulus terciptanya zat kimia "*Neurotransmitter*" dalam diri siswa. *Neurotransmitter* yang dipicu kondisi tersebut adalah serotonin.

Agar siswa merasa senang terhadap pembelajaran menulis cerpen yang dilakukan, maka perlu dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- 1) tertarik mengikuti pelajaran, suka pada guru, dan membangkitkan semangat siswa terlebih dahulu
 - 2) Guru menciptakan variasi pembelajaran dengan permainan, metode yang menarik dan diselingi humor – humor yang menyenangkan.
 - 3) Guru perlu berjalan keliling kelas agar siswa merasa dipantau. Namun, tindakan tersebut perlu terkontrol agar tidak mengaggu konsentrasi siswa dalam menulis.
- b. Mengadaptasi kebutuhan serta kegiatan fisik dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan yang mengadaptasi kebutuhan siswa dapat mengakibatkan pembelajaran tersebut bermakna dalam diri siswa. Selain hal tersebut, kegiatan fisik akan memicu produksi zat kimia yang terdapat





dalam otak "*norepinefrin*". Zat kimia tersebut akan melahirkan semangat, antusias dalam belajar.

- c. Merelevankan konten dengan konteks pembelajaran.
- 1) Guru melibatkan emosi dengan informasi baru
 - 2) sebelum menyampaikan materi baru, agar menciptakan pembelajaran lebih bermakna
 - 3) Meningkatkan motivasi dan kerja memori
 - 4) Mengakomodasi tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa
 - 5) Pemberian informasi, strategi praktis, serta pemberian contoh.
 - 6) Pembelajaran berbasis proyek, multiple intelegen, gaya belajar, penilaian berbeda, dan melibatkan siswa dalam pengambilan keputusan.
- d. Manajemen penggunaan waktu (waktu untuk tugas, memahami, dan ketepatan waktu untuk belajar)
- e. Melakukan pengayaan dengan memperbanyak praktik.
- f. Meningkatkan penilaian proses (umpan balik yang cepat, spesifik, memperhatikan usulan ke dalam proses pembelajaran).
- g. Mendorong interaksi secara koperatif, dengan pertimbangan otak manusia sebagai otak sosial
- Pola kegiatan yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran menulis kreatif cerpen berbasis NLP, yaitu:
- 1) Penyampaian tujuan
 - 2) Mengidentifikasi karakter siswa

- 3) Menyiasati pelaksanaan pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa (gaya belajar, pemrosesan informasi, dan dominasi otak)
- 4) Motivasi dan pemberian sugesti positif dalam menulis
- 5) Relaksasi, mengolah pernapasan, serta bergerak
- 6) Pengolaan informasi pembelajaran yang memancing daya imajinasi siswa dalam menulis cerpen
- 7) Mengoptimalkan penerimaan informasi pembelajaran berdasarkan kecenderungan indra penerimaan yang dimiliki siswa
- 8) Menggunakan peta konsep untuk memudahkan siswa menunagkan ide dalam karya cerpen
- 9) Memberikan kesempatan untuk menuangkan gagasan siswa ke dalam draf cerpen
- 10) Melakukan evaluasi berdasarkan karakteristik siswa serta memperhatikan perbedaan laki-laki dan perempuan (rubric)
- 11) Pemberian Penghargaan
- 12) Publikasi (modeling)

Pola perilaku guru dalam memberikan *reaksi* untuk menghasilkan sugestif di awal pembelajaran, sebagaimana yang telah dikemukakan pada komponen sistem sosial, yaitu *hypnosis*. *Hypnosis* telah mendapat persetujuan penggunaan dengan *American Medical Association* sejak tahun 1950-an. *Hypnosis* yang digunakan dalam model ini, bukanlah hipnotis sebagaimana yang dipahami secara awam. Wasley Wells (*an outline of abnormal pschologi*) 1929 membagi *hypnosis* menjadi





tidur sadar (matanya tertutup tapi sadar) dan konsentrasi bangun (matanya terbuka, tetapi terkendali dengan sugesti dan berada pada posisi trans). Mengacu pada hal tersebut hypnosis yang digunakan adalah hypnosis bangun.

Langkah yang harus dilakukan, yaitu terlebih dahulu guru harus ciptakan hubungan yang akrab (otak akan merespons cepat bila dia sudah percaya dan sukai). Guru harus keluar dari ego, pikirkan informasi apa yang dibutuhkan siswa, bukan apa yang guru hendak ajarkan. Selain hal itu, guru perlu mendorong siswa untuk belajar dengan melibatkan indra dan intelektual yang dimilikinya sendiri.

Tindakan guru mendorong siswa melibatkan indera dan intelektual yang dimiliki, terlebih dahulu diawali dengan mengorientasikan siswa melakukan *self hypnosis*. Metode tersebut untuk “memasuki” pikiran bawah sadar, guna kepentingan “pemrograman ulang” terhadap pikiran bawah sadar siswa, dan “menghambat data lain” sehingga yang tersisa hanyalah hal-hal yang benar-benar “memberdayakan” diri siswa guna kepentingan tulisan (Nurindra, 2002).

Langkah membuka gerbang pikiran bawah sadar dengan memandu siswa melakukan pemrograman diri melalui berbicara dengan “bahasa” yang dipahaminya (Nurindra, 2002). Pemrograman diri merupakan inti dari *self hypnosis* yang dilakukan setelah siswa berada dalam kondisi rileks sempurna. Kondisi rileks sempurna adalah kondisi di mana gerbang pikiran bawah sadar mulai “terbuka” dan siap menerima program.

• Apa yang dapat diprogramkan?

• Apa saja, meliputi seluruh kondisi emosional yang terkait dengan tujuan menulis.

• Contoh:

• *“saya (siswa) mampu mengalirkan ide-ide dalam bentuk tulisan cerpen mudah dan lancar”*

Langkah program otak dalam menulis

Mengorientasikan siswa berdialog dengan pikirannya. Membayangkan suatu kondisi yang terjadi (Vitale, 2007). Teknik yang digunakan tersebut dalam ilmu kedokteran dinamakan *biofeedback*. Langkah tersebut dapat mengkondisikan siswa merasakan objek yang pernah terjadi dalam dirinya dan pemecahannya. Untuk melakukan hal itu guru perlu menggunakan bahasa yang menghipnotis, dengan cara mengganti frasa-frasa yang mampu mensugesti (mempersuasi) siswa untuk menulis dan berimajinasi secara kreatif (Vitale, 2007). Kata-kata yang digunakan, memicu respons kimia—kadar serotonin dan endorfin dalam saraf pendengar (siswa)

Contoh:

Bayangkan: Anda akan mempelajari cara ampuh untuk menuangkan gagasan dalam bentuk tertulis

Saat Anda mempelajarinya, sebuah rasa takjub akan dibangkitkan dalam diri Anda





Guna kepentingan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menulis, guru perlu memandu siswa meyakini kemampuannya menulis cerpen dengan beberapa instruksi berikut:

- a. Gunakan kalimat positif. Sebutkan apa yang Anda inginkan, bukan apa yang Anda hindari.
- b. Gunakan kalimat Present Tense. Anggap saja Anda sudah berada dalam kondisi dimaksud.
- c. Lakukan pengulangan-pengulangan dikalimat-kalimat pokok yang berkaitan dengan tema utama.
- d. Pergunakan kalimat-kalimat yang dapat menggugah emosi positif, mengingat bahwa pikiran bawah sadar sangat peka dengan emosional.

Saat membacakan program tersebut, tambahkan imajinasi, buatlah imajinasi ini sedemikian detail, seakan-akan Anda sudah berada dalam kondisi dimaksud, sampai dengan Anda dapat merasakan emosi positif (bahagia, bangga, dsb.).

Contoh:

"Saya adalah pribadi yang sangat istimewa....saya memiliki keterampilan menulis yang dapat diandalkan saya selalu terampil dalam berkarya saya sangat bangga dan sangat bahagia karena memiliki keterampilan menulis yang sangat luar biasa ini..... saya adalah pribadi yang sempurna... saya adalah pribadi yang penuh percaya diri.... Saya sangat menyukai menulis cerpen..... (Nurindra, 2002)

Menciptakan sensasi memori dengan stimulus

Guru mengorientasikan siswa memikirkan sesuatu yang funtastis dan kemudian bersama-sama mengeksplorasi memori yang dimiliki siswa. Hal itu dimaksudkan untuk membentuk sesuatu “mengembangkan ide” berdasarkan masing-masing keinginan siswa itu sendiri.

“Bayangkan sebuah layar di depan sehingga Anda dapat melihat apa pun yang Anda inginkan.

Sekarang, pikirkan kembali sungguh-sungguh pengalaman yang menyenangkan, di mana Anda benar-benar mempunyai waktu yang menyenangkan. Itu benar-benar waktu yang menyenangkan— jika Anda tidak merasa tergelitik, itu bukan yang Anda cari.

Mengiring ke tema “liburan”

Lihat apa yang Anda lihat pada saat itu, dengar apa yang Anda dengar, dan rasakan apa yang Anda rasakan. Benar-benar bayangkan Anda kembali kesana dan sedang terjadi.

Setelah Anda menemukan memori yang indah dimaksud, tahan sebentar. Sekarang, saat Anda mengizinkan gambar dari memori yang luar biasa untuk semakin mendekat, dan membesar, dan semakin terang, perlahan mulai gerakkan hati, hanya untuk ukuran dan kecepatan yang pas dengan perubahan pada gerak tubu Anda. Ijinkan memori luar biasa itu semakin lebih dekat, lebih besar, dan lebih terang. Tambahkan warna pada gambar, buat berkelau, lihat detail-detailnya. Dan ketika Anda lakukan ini, dengan suara dalam kepala yang mengatakan “saya mampu menuliskannya” (Bandler dan Grinder, 1981).





Kunci sukses penerapan model ini adalah menghambat kerja otak kiri dan memaksimalkan kerja otak kanan untuk mengalirkan ide kreatif dalam menulis. Selain hal tersebut, perlu membuka dan memercayai pikiran bawah sadar (memori jangka panjang) (Bandler dan Grinder, 1981). Mengkondisikan siswa untuk memiliki niat, bukan rencana yang tersusun rapi. Siswa menulis secepat mungkin tanpa memperhatikan kesalahan atau melakukan editing (Deporter dan Hernachi, 2002).

5. Sistem Pendukung

Sistem pendukung dari model pembelajaran adalah suatu kondisi atau syarat yang diperlukan agar suatu model dapat terlaksana. Sistem pendukung model pembelajaran, juga dapat diartikan segala sesuatu yang diperlukan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran, buku siswa, dan fasilitas belajar. Komponen pendukung yang dimaksud dalam model ini seperti setting kelas, sistem instruksional, perangkat pembelajaran yang mencakup rencana pembelajaran, skenario pembelajaran, media pembelajaran, buku penunjang guru.

a. Setting kelas

Lingkungan fisik dalam ruangan kelas dapat menjadikan belajar aktif. Tidak ada satupun bentuk kelas yang ideal untuk siswa dalam menulis, tetapi terdapat beberapa pilihan sebagai variasi dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Setting kelas yang diperlukan pada model ini adalah kelas memungkinkan siswa bergerak untuk berbagi ide serta berdiskusi antar anggota atau kelompok lain. Penataan tempat duduk dalam kelas kooperatif

yang dapat memudahkan pergerakan. Sistem pengajarannya dilakukan secara klasikal pada kegiatan awal dan kelompok-kelompok kecil pada saat kegiatan inti dan akhir.

b. Perangkat pembelajaran

Perancangan perangkat pembelajaran ditujukan untuk menghasilkan prototipe material pembelajaran pada pokok bahasan yang ditentukan. Dalam tahap perancangan ini diperoleh gambaran analisis topik, analisis tugas, rencana pembelajaran, buku guru, buku siswa, lembar aktivitas siswa, pemilihan media pembelajaran, dan pemilihan format perangkat yang digunakan.

Komponen-komponen yang dapat dipedomani terkait dengan perancangan perangkat pembelajaran diurai sebagai berikut.

1) Penyusunan rencana pembelajaran

Dasar dari penyusunan rencana pembelajaran adalah komponen-komponen model (sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung yang lain, serta dampak instruksional dan dampak pengiring), analisis tugas dan analisis topik yang dijabarkan berdasarkan materi pembelajaran untuk mencapai sub-sub kompetensi yang ditetapkan. Adapun sistem pendukung rencana dan skenario model ini, harus memenuhi syarat sebagai berikut.





Tabel 7. Komponen Sistem Pendukung Rencana dan Skenario Pembelajaran

No.	Aspek	Penjabaran
1.	Rencana Pembelajaran	Mendorong partisipasi aktif peserta didik
		Memperhatikan karakteristik siswa
		Kejelasan arah yang ditargetkan dalam pembelajaran
		Keterkaitan dan keterpaduan
		Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi
2.	Scenario Pembelajaran	Pembagian waktu yang jelas antara teori dan praktik
		Pembagian waktu antara kegiatan awal 10%, inti 70%, dan akhir 10%
		Terarah dan jelas

Rencana pembelajaran model ini mendorong partisipasi aktif peserta didik. Seorang guru perlu memperhatikan karakteristik dan kompetensi yang dimiliki siswa sebelum dilakukan perencanaan pembelajaran. Selain hal itu, kejelasan arah serta keterkaitan dan keterpaduan, juga sangat dibutuhkan. Guna memberikan arahan tindakan yang perlu guru lakukan, dibutuhkan scenario untuk menjabarkan langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dan terarah. Pembagian waktu yang jelas antara teori dan praktik. Pembagian waktu antara kegiatan awal 10%, inti 70%, dan akhir 10%.

2) Pemilihan media

Kegiatan pemilihan media ini dilakukan untuk menentukan media yang tepat dalam penyajian materi pembelajaran dengan prinsip bahwa konsep dan prinsip menulis cerpen yang disampaikan melekat pada alat tersebut, dan kompetensi yang telah ditetapkan pada fokus. Media yang komunikatif berdasarkan karakteristik siswa menjadi ciri khas model ini

3) Pemilihan bahan Ajar

Pemilihan bahan ajar menulis kreatif cerpen, pada dasarnya harus mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Langkah selanjutnya, adalah mengidentifikasi kandungan materi. Terakhir adalah memilih sumber bahan ajar. Pemilihan bahan ajar seperti yang dikemukakan dapat ditempuh guru dalam menerapkan model ini. Meskipun demikian, terdapat beberapa hal yang telah dikembangkan dalam buku model ini berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 8. Komponen Serta Kriteria Sistem Pendukung

No.	Komponen	Kriteria
1.	Bahan ajar	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa
		Terdapat unsur cerpen yang meliputi plot/alur, tokoh dan penokohan, latar, gaya, sudut pandang, tema, dan nilai
		Terdapat petunjuk langkah-langkah menulis cerpen
		materi terkait pengalaman dan realitas dunia nyata siswa terdapat cara kerja berdasarkan metafora memori.
2.	Fasilitas	Contoh naskah cerpen membantu memudahkan menulis
3.	Buku Guru	Terdapat informasi kompetensi yang harus dicapai
		Terdapat materi yang harus diberikan
		Terdapat petunjuk langkah-langkah yang harus dilakukan
		Terdapat petunjuk penilaian
		Terdapat bahan pengayaan
		Terdapat bahan remedial
4.	Buku Siswa	Terdapat informasi kompetensi yang harus dicapai
		Terdapat petunjuk kegiatan yang perlu dilakukan siswa
		Terdapat alat tes

Materi pembelajaran menulis cerpen yang dibutuhkan siswa, yaitu unsur cerpen yang meliputi plot/alur, tokoh dan penokohan, latar, gaya, sudut pandang, tema, dan nilai. Terdapat petunjuk langkah-langkah menulis cerpen. Materi terkait pengalaman dan realitas dunia nyata siswa. Terdapat cara kerja berdasarkan metafora memori.





Bahan ajar menulis cerpen yang perlu diberikan: (1) menumbuhkan motivasi, (2) pengembangan ide, (3) pengembangan alur, (4) pengembangan tokoh, (5) penggarapan latar, (6) pengembangan cerita, (7) tata tulis. Guna penjabaran materi, juga dibutuhkan media pembelajaran menulis cerpen. Ketersediaan media yang komunikatif berdasarkan karakteristik siswa sangat dibutuhkan. Hasil pengembangan sebagaimana yang telah diurai, disajikan pada perangkat pembelajaran

4) Penilaian

Prinsip Autentic Assesment (1) Penilaian berdasarkan kompetensi, (2) Menerapkan penilaian berbasis portofolio (3) Komponen menulis cerpen dijabarkan dalam rubrik penilaian keterampilan menulis cerpen, (4) Terdapat penilaian sikap, (5) Lembar penilaian berdasarkan perbedaan individu.

Model ini ditunjang dengan instrument yang mengukur kognitif, afektif, dan psikomotor. Instrument kognitif dalam bentuk komponen menulis cerpen dijabarkan dalam rubrik penilaian keterampilan menulis cerpen berdasarkan perbedaan individu karena persepsi sensori melahirkan modalitas sikap atas informasi yang disampaikan, mengingat setiap manusia berbeda-beda. Terkait dengan hal itu, instrumen afeksi dalam bentuk penilaian sikap, minat, dan motivasi, sedangkan psikomotorik diukur melalui interaksi yang terjadi serta panjang dan pendeknya penyajian naskah final setiap siswa.

Penilaian ranah afektif pembelajaran menulis cerpen dalam model ini menggunakan instrument yang berupa angket atau koesioner. Hasil pengembangan perangkat penilaian yang telah dikembangkan dapat dilihat pada perangkat pembelajaran dalam buku model ini.

6. Dampak instruksional dan dampak pengiring

Dampak instruksional ialah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan siswa pada tujuan yang diharapkan. Dampak instruksional dari model ini, yaitu siswa memiliki keterampilan akademik dan non akademik. Keterampilan akademik yang dimaksud adalah.

Tabel 9. Komponen Dampak Instruksional

No.	Komponen	Dampak instruksional
1.	Keterampilan Akademik	Siswa diharapkan memiliki keterampilan menulis cerpen
		siswa mampu menghasilkan naskah cerpen sebagai produk kreatif
2.	Ketrampilan non Akademik	Siswa memiliki sikap dan minat yang tinggi terhadap aktivitas menulis cerpen
		siswa memiliki kreativitas dalam menulis

Berdasarkan Table 9, keterampilan akademik yang diharapkan, yaitu keterampilan menulis cerpen sebagai produk kreatif dengan memenuhi unsur-unsur yang ada. Selain keterampilan akademik, ranah apektif juga sangat relevan dengan materi menulis cerpen. Sikap percaya diri dapat diaktualisasikan saat siswa menulis cerpen sesuai dengan ide, perasaan, dan gagasannya tanpa terpengaruh pada orang lain. Siswa memiliki perilaku jujur dalam menyunting teks cerita pendek karya temannya.

Dampak pengiring ialah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran, sebagai akibat terciptanya suasana pembelajaran yang dialami langsung oleh peserta didik tanpa adanya arahan langsung dari guru.

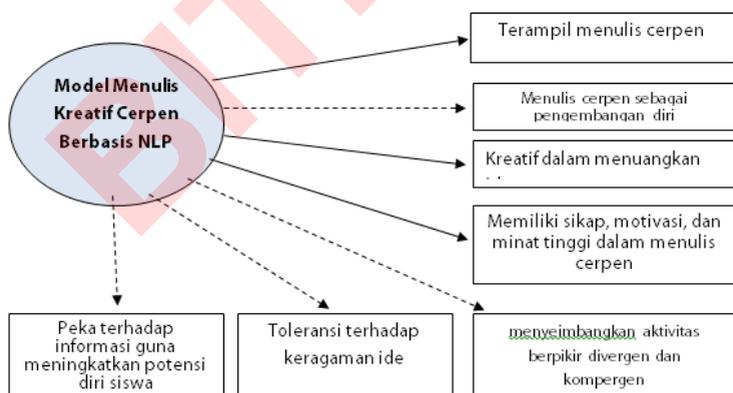




Tabel 10. Komponen Dampak Pengiring

No.	Dampak Pengiring
1.	Siswa mendapatkan keterampilan berkolaborasi.
2.	Siswa mampu menyeimbangkan aktivitas berpikir divergen dan kompergen.
3.	Siswa dapat merefleksikan amanat cerpen dalam kehidupan.
4.	Siswa dapat mengintegrasikan sikap dan <i>nilai karakter kebangsaan</i> yang diperoleh dalam pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari.

Dampak pengiring (*nurturant effects*) model pembelajaran ini adalah meningkatkan antusiasme siswa menulis cerpen, membentuk kebiasaan berpikir kritis dan kreatif, bertanggung jawab, serta bekerja sama; yang semuanya merupakan tujuan pembelajaran jangka panjang. Tentu saja dampak pengiring hanya mungkin terbentuk, jika model pembelajaran ini diterapkan secara benar dan memadai. Berdasarkan ulasan di atas, komponen dampak instruksional dan dampak pengiring model pembelajaran menulis kreatif cerpen dipaparkan pada gambar berikut.



Gambar 26. Bagan komponen dampak instruksional dan dampak pengiring

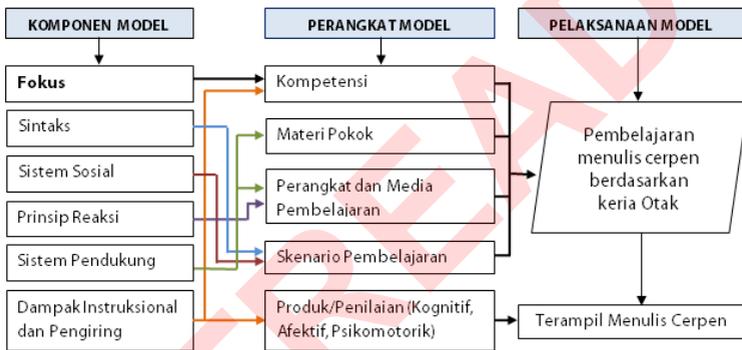
Keterangan:

———— Dampak Instruksional

----- Dampak Pengirim

D. Penerapan Model

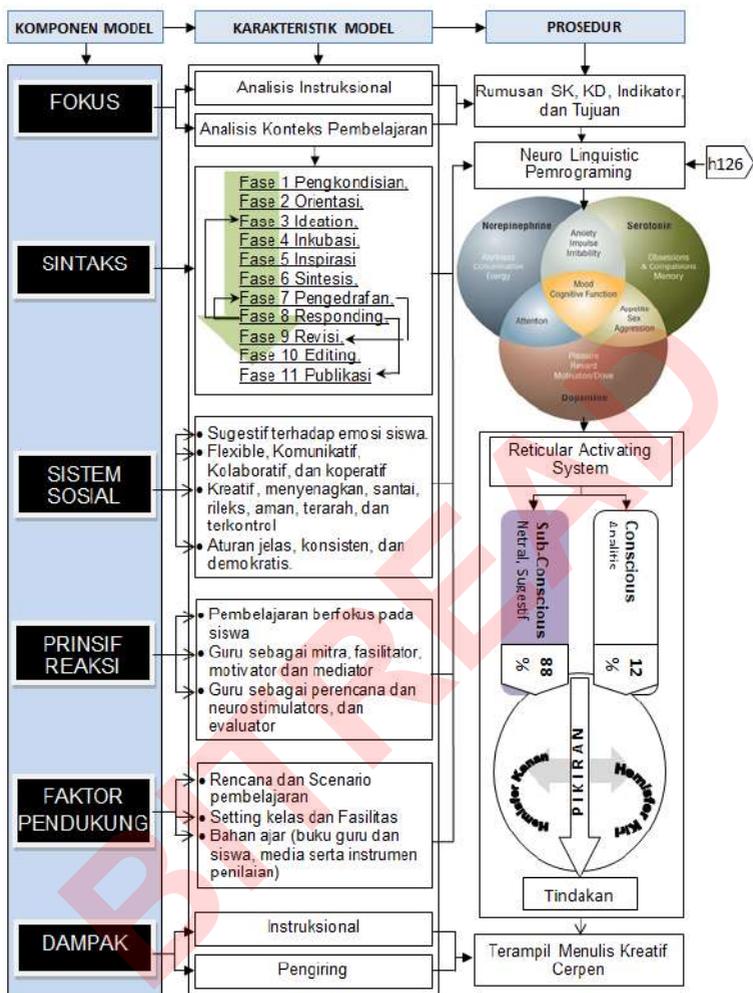
Penerapan dalam model ini adalah penjabaran komponen model berbasis NLP dalam perangkat pembelajaran menulis kreatif. Penjabaran yang dimaksud dapat dilihat sebagai berikut. Penjabaran yang dimaksud digambarkan sebagai berikut.



Gambar 27. Penjabaran Komponen Model dalam Perangkat Pembelajaran

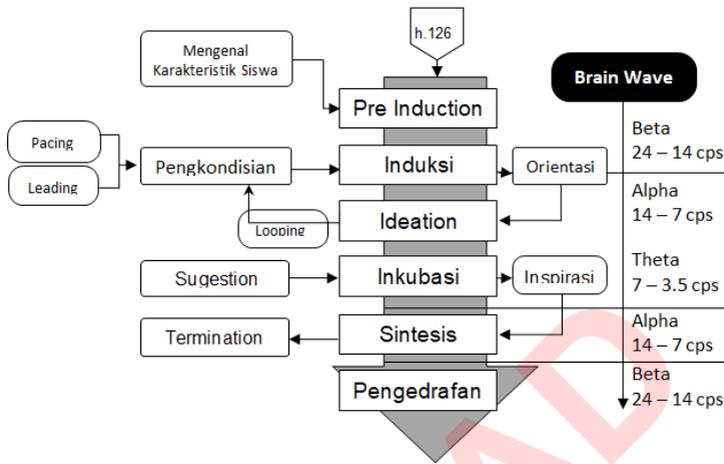
Penjabaran komponen ke dalam perangkat pembelajaran sebagaimana yang dimaksud pada gambar di atas dapat dilihat pada perangkat pembelajaran dalam buku model ini.





Gambar 28. Prosedur Pelaksanaan Model Pembelajaran

Bagan proses penemuan ide pembelajaran menulis kreatif cerpen berbasis NLP seperti berikut:



Gambar 29. Penjelasan penerapan komponen sintaks

Petunjuk teknis pelaksanaan pengorientasian melalui tahap pre induction sampai tahap pengedrahan dijabarkan sebagai berikut.

Pre Induction

Pre-Induction dapat berupa percakapan ringan, yang bersifat mendekatkan guru secara mental terhadap siswa. Agar proses pre-Induction berlangsung dengan baik, maka sebelumnya guru harus dapat mengenali aspek-aspek psikologis dari siswa, seperti hal yang diminati dan yang tidak diminati, apa yang telah diketahui khususnya dalam menulis cerpen..., dsb.

Induction

Induction merupakan proses untuk membawa siswa berpindah dari *conscious mind* ke *sub conscious mind*. Secara sederhana, bahasa Induction adalah suatu rangkaian sugesti yang dibawakan





secara persuasif sehingga membawa siswa berpindah dari Conscious Mind ke Sub Conscious Mind.

Communication technique untuk guru pada tahap Induction bersifat *authoritarian dan permissive*.

1) Authoritarian

Bersifat perintah dan diterapkan kepada seorang siswa yang dianggap memiliki kepatuhan tinggi, dan sugestif. Siswa menaruh respek yang tinggi terhadap guru. Teknik ini, hanya dapat dipergunakan terhadap objek yang tepat.

2) Permissive

Bersifat ajakan atau pemberdayaan (*empowerment*), diterapkan dengan cara guru memposisikan diri setara atau lebih bersahabat dengan seorang siswa.

Contoh kegiatan induction guna mengkondisikan *conscious mind* ke sub *conscious mind*, dengan melakukan *progressive relaxation* pada siswa saat memulai pembelajaran. Langkah-langkah yang dimaksud:

Beginning The Induction (Hadley dan Staudacher, n.d.)

"Saya akan memandu Anda untuk melakukan relaksasi silakan duduk dengan posisi yang santai dan kita akan memulai baik silakan tutup mata Anda, singkirkanlah dahulu beban pikiran Anda untuk sementara waktu

Tarik napas dalam, hembuskan yang panjang, terus lakukan dan rasakan Anda semakin relaks dan santai tarik napas lebih dalam dalam lagi tahan 3 hitungan satu, dua, tigahembuskan lagi lebih panjang

rasakan Anda semakin santai dan semakin relaks dan rasakan sekarang Anda mulai terasa nyaman bagus sekali, lepaskan saja ... lepaskan semua pikiran-pikiran yang mengganggu.... karena ini tandanya Anda sudah dalam kondisi yang sangat relaks oke terus tarik napas dan hembuskan yang panjang rasakan, kini Anda makin relaks, dan semakin santai dan bilamana Anda merasa mengantuk biarkan saja, ini tandanya Anda sudah sangat rileks dan tenang

*Baiklah, sekarang saya akan meminta Anda untuk menghitung mundur ... dari 10 ke 1 secara perlahan, dalam hati, bersamaan dengan Anda menarik napas ... ! .. sebelumnya saya minta Anda untuk meniatkan dalam hati: “... **setiap kali saya menghitung ... maka saya akan semakin rileks dari sebelumnya**” ya katakan dalam hati*

Baik, kita akan mulai menghitung mundur tarik napas dan hitung ... 10, hembuskan napas dan tarik napas lagi sambil menghitung9, dan silakan Anda melanjutkan sendiri dan rasakan bahwa setiap kali Anda menghitung ... maka Anda menjadi semakin santai dan nyaman ..!”

Systematic Relaxation of The Body (Hadley dan Staudacher, n.d.)

“Sekarang, rasakan bahwa tubuh dan pikiran Anda kini semakin nyaman dan rileks Rasakan kenyamanan ini dan bila Anda merasa mengantuk ini tandanya bahwa tubuh dan pikiran Anda benar-benar tengah rileks pada saat ini ...!





Sekarang fokuskan perhatian Anda ke daerah kepala ...rasakan dan hayati bahwa otot-otot di daerah kepala Anda sedemikian rileks-nya ... membuat Anda merasa ringan dan tenang Kemudian rasakan bahwa relaksasi ini perlahan-lahan mengalir turun ke daerah leher ... membuat leher Andapun menjadi nyaman dan santai Anda tidak perlu menahan otot leher ini ... biarkan ia benar-benar rileks beristirahat Kemudian rasakan bahwa aliran relaksasi ini menjalar ke kedua bahu Anda rasakan dan hayati Dan sekarang aliran ini turun perlahan-lahan ke kedua belah tangan Anda ... mulai dari lengan atas menjalar ke siku ke pergelangan tangan akhirnya ke jari jemari Anda .. membuat kedua tangan Anda dan jari-jari Anda menjadi rileks total santai ... dan malas untuk bergerak ... Selanjutnya aliran relaksasi ini juga menjalar ke daerah punggung Anda turun ke pinggang juga dibagian dada Anda menjadi sangat ringan kosong ... semua beban terangkat membuat Anda benar-benar nyaman dan tenang kemudian aliran ini turun ke daerah perut ... sehingga saat ini seluruh tubuh bagian atas Anda benar-benar dalam kondisi relaksasi yang sangat total.....

Relaksasi ini secara perlahan-lahan mulai mengalir ke kedua belah kaki Anda mulai dari bagian pahaperlahan-lahan turun ke lutut ... betis kemudian ke pergelangan kaki dan akhirnya ke jari-jemari kaki

Orientasi

Objek orientasi untuk menemukan ide dapat muncul kapan dan di mana pun, tergantung pengalaman kognitif siswa dan sugesti yang guru berikan. Contoh kegiatan pengorientasian

ide, dengan objek yang berupa tempat yang menyenangkan, pengalaman indah, dan kejadian atau peristiwa.

Tempat yang Menyenangkan dan Pribadi (Hadley dan Staudacher, n.d.)

“Saya akan menghitung dari 10 ke 1 dan tepat ketika hitungan saya mencapai angka 1 ... saya minta Anda mengimajinasikan bahwa Anda berada di suatu tempat yang sangat nyaman untuk Anda tempat itu boleh saja alam pegunungan ... pantai .. atau bahkan rumah Anda kamar tidur Anda ... atau tempat apa pun juga yang membuat Anda nyaman

*Baiklah ... **Sepuluh** ... silakan mulai bayangkan tempat tersebut **Sembilan** ... rasakan bahwa tempat tersebut semakin jelas **Delapan** tempat tersebut semakin nyata **Tujuh** Anda benar-benar dapat merasakan berada di situ **Enam** Anda benar-benar mulai dapat mengamati keadaan sekeliling **Lima** semakin nyata dan semakin jelas **Empat** Anda benar-benar menikmatinya **Tiga** rasakan bahwa hal ini sangat nyata **Dua** Anda benar-benar berada di situ dan **Satu** silakan Anda menikmatinya merasakannya ... sangat nyata ... sangat jelas dan Anda sangat menyenangkannya”*

Pengalaman Indah

“Saya akan menghitung dari 10 ke 1 dan tepat ketika hitungan saya mencapai angka 1 ... saya minta Anda mengimajinasikan bahwa Anda kembali ke suatu masa yang sangat berkesan dan indah dalam kehidupan Anda Anda dapat memilihnya sendiri suatu masa yang sangat menyenangkan bagi Anda dan dapat dengan mudah Anda ingat





Baiklah ... **Sepuluh** ... silakan mulai bayangkan saat tersebut **Sembilan** ... rasakan bahwa hal tersebut semakin jelas **Delapan** rasakan bahwa Anda mulai dapat merasakan bahwa Anda kembali ke saat itu.... **Tujuh** Anda benar-benar dapat merasakan berada di situ **Enam** Anda benar-benar mulai dapat mengamati keadaan sekeliling **Lima** semakin nyata dan semakin jelas **Empat** Anda benar-benar menikmatinya **Tiga** rasakan bahwa hal ini sangat nyata **Dua** Anda benar-benar berada di situ dan **Satu** silakan Anda menikmatinya merasakannya ... sangat nyata ... sangat jelas dan Anda sangat menyenangkannya”

Peristiwa

“Saya akan menghitung dari 10 ke 1 Dan rasakan bahwa setiap kali saya menghitung Maka Anda akan semakin mampu melihat suatu peristiwa ... lebih nyata Dan ketika hitungan saya sudah mencapai angka 1 .. Maka Anda akan benar-benar melihat peristiwa itu sangat detil.....

Baiklah ... **Sepuluh** ... Anda mulai melihat suatu masalah **Sembilan** ... Anda semakin mengamati **Delapan** rasakan bahwa benar-benar melihat suatu peristiwa tersebut terjadi **Tujuh** Anda semakin dalam ... semakin nyaman **Enam** Anda semakin menikmati relaksasi ini **Lima** semakin dalam semakin lelap **Empat**biarkanlah tubuh Anda tertidur **Tiga** tubuh Anda semakin lepas.. santai ...bebas **Dua** lepaskan semuanya dan **Satu** tubuh Anda benar-benar rileks ... nyaman santai beristirahat ... dalam semakin dalamdan silakan Anda menikmatinya”

Integrasikan 5w +1 h

Catatan:

Dalam penerapannya, kata “Anda” dapat dimodifikasi atau diganti dengan kata lain yang lebih akrab.

BITREAD





PERANGKAT MODEL PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF BERBASIS KERJA OTAK

Berikut adalah perangkat aplikasi pembelajaran menulis cerpen untuk siswa SMA kelas XI. Aplikasi ini hanyalah contoh penjabaran model menulis kreatif berbasis kerja otak dan dapat dimodifikasi berdasarkan kebutuhan. Perangkat model yang dimaksud merupakan hasil pengembangan yang dapat dijadikan acuan dalam merencanakan pembelajaran menulis kreatif yang lain.

STANDAR ISI

(Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar)

Cerpen merupakan materi pembelajaran, berbentuk prosa fiksi yang diajarkan di SMA. Pada pelaksanaan pembelajarannya siswa tidak hanya dituntut untuk mampu mengapresiasi, tetapi juga menulis cerpen. Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar menulis di SMA (kelas bahasa) terperinci sebagai berikut.

Tabel 11. Standar Kompetensi Kompetensi Dasar Kelas XI

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Mengungkapkan pengalaman dalam puisi, cerita pendek, dan drama	<ol style="list-style-type: none">1. Menulis puisi berdasarkan pengalaman atau pengamatan2. Menulis cerita pendek berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga3. Menulis drama pendek berdasarkan cerita pendek atau novel
<ol style="list-style-type: none">1. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman dalam kegiatan produksi dan transformasikan bentuk karya sastra	<ol style="list-style-type: none">1. Menulis cerpen berdasarkan realitas sosial2. Menyadur cerpen ke dalam bentuk drama satu babak3. Menggubah penggalan hikayat ke dalam cerpen

Proses pengembangan, dalam tahap uji coba model ini hanya dilakukan pada kelas XI. Meskipun demikian, model ini dapat diterapkan untuk tujuan kompetensi yang sesuai pada tingkatan yang lain. Standar kompetensi dan kompetensi dasar menulis cerpen di SMA (kelas umum) yang sesuai sebagai berikut.





Tabel 12. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas X

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen	<ol style="list-style-type: none">1. Menulis karangan berdasarkan kehidupan diri sendiri dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)2. Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

Tabel 13. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas XII

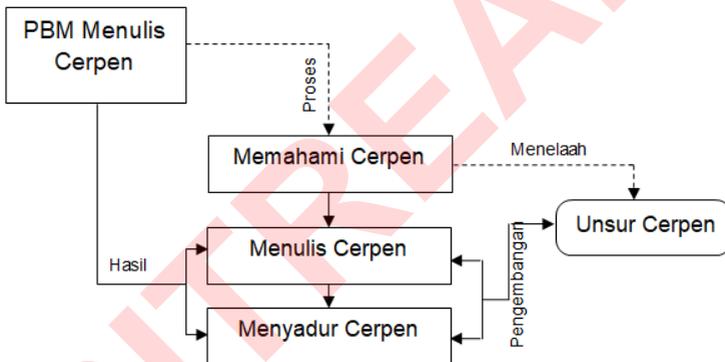
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Mengungkapkan pendapat, informasi, dan pengalaman dalam bentuk resensi dan cerpen	<ol style="list-style-type: none">1. Menulis resensi buku kumpulan cerpen berdasarkan unsur-unsur resensi2. Menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain (pelaku, peristiwa, latar)

Berdasarkan paparan di atas, terlihat bahwa kompetensi menulis cerpen di SMA, baik untuk kelas umum maupun kelas bahasa, pada tingkatan kelas X, XI, dan XII dapat menerapkan model pembelajaran ini. Selain itu, berdasarkan pemaparan dapat dirumuskan beberapa kompetensi yang dapat dimiliki siswa dalam upaya meningkatkan keterampilan dimilikinya, yaitu 1) Mampu menulis cerpen berdasarkan realitas sosial, 2) Mampu menulis karangan berdasarkan kehidupan diri sendiri dan dalam cerpen, 3) Mampu menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen dengan sudut penceritaan orang ketiga, 4) Mampu menggubah penggalan hikayat kedalam cerpen.

Agar materi dapat tercapai, maka materi pelajaran ini disusun ke dalam tiga materi utama dan dua materi penunjang. Materi utama yang dimaksud adalah:

1. Memahami cerita pendek. Materi ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman awal atau pengulangan materi sebagai dasar menulis cerpen.
2. Menulis cerita pendek, berdasarkan realitas social, kehidupan diri sendiri, dan pengalaman orang lain berdasarkan sudut penceritaan orang ketiga.
3. Menyadur cerpen (mengubah pengalan hikayat, puisi, atau drama ke dalam cerpen atau sebaliknya).

PETA KOMPETENSI PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN



Ket: Alokasi waktu untuk pelajaran ini adalah 8 jam pelajaran 1 jam pelajaran = 45 menit





MATERI UTAMA

Memahami Cerita Pendek Untuk Menulis

Beberapa hal yang dapat dijadikan pedoman mengenal cerpen. Berdasarkan bentuk fisiknya, cerita pendek (atau disingkat menjadi cerpen) adalah cerita yang pendek. Berdasarkan jenisnya, terdapat cerpen sangat pendek (*short short story*), bahkan mungkin pendek sekali berkisar 500-an kata. Ada cerpen yang panjangnya sedang (*middle short story*), serta ada cerpen yang panjang (*long short story*), yang terdiri dari puluhan (atau bahkan beberapa puluh) ribu kata.

Ciri dasar lain dari cerpen adalah sifat rekaan (*fiction*). Cerpen bukan penuturan kejadian yang pernah terjadi (*nonfiksi*), berdasarkan kenyataan kejadian yang sebenarnya. Cerpen benar-benar hasil rekaan pengarang. Namun, sumber cerita yang ditulis berdasarkan kenyataan kehidupan. Ciri cerpen lainnya adalah sifat naratif atau penceritaan.

Pada awalnya, cerita pendek (cerpen) dibuat untuk mengekspresikan pengalaman seseorang. Sekarang cerpen (cerita pendek) sudah dimodifikasi sedemikian rupa dengan gaya bahasa dan penceritaan yang lebih menarik..

Untuk membuat sebuah cerpen Anda harus mengetahui unsur-unsur apa saja yang terdapat di dalamnya. Pada pelajaran kali ini, Anda akan diajak untuk membaca cerpen serta mengenali unsur-unsurnya kemudian dapat menceritakannya kembali dengan menggunakan bahasa dan gaya bahasa sendiri. Setelah menceritakan cerpen, kegiatan Anda selanjutnya ialah menulis cerita pendek berdasarkan kehidupan sehari-hari atau pengalaman sendiri.

Pengenalan latar, tokoh, dan alur tentu sudah diajarkan pada Kelas X, bukan? Pada kegiatan ini, Anda akan diajak untuk membaca cerpen kembali dan mengenal unsur-unsurnya. Tentunya, materi yang didapat pada pembelajaran sebelumnya akan menjadi referensi Anda.

MENULIS CERPEN

“Ilmu lebih penting daripada harta” Banyak dongeng atau cerita yang memberikan kita ilmu dan cerpen salah satunya. Selain dengan membaca kita juga dapat mengasah keterampilan berbahasa dengan menulis.

Dengan menulis, seseorang dapat mengungkapkan perasaan dan pendapatnya. Menulis dalam sastra berarti mengungkapkan perasaan pribadi, orang lain atau lingkungan sekitar. Salah satu bentuk menulis dalam sastra adalah menulis cerpen. Pada pelajaran sebelumnya, Anda telah mengidentifikasi unsur cerpen dengan membacanya. Sekarang, Anda akan mencoba belajar menulis cerpen.

Kompetensi Menulis Cerpen Berdasarkan Realitas sosial

Kegiatan pelajaran ini, Anda akan mengekspresikan gagasan dalam bentuk cerpen berdasarkan realitas sosial dengan mengembangkan tokoh, alur, latar, tema, dan sudut pandang serta menuliskannya dalam bentuk sebuah cerpen. Tujuan dari pelajaran kali ini, Anda dapat menuliskan cerpen berdasarkan realitas sosial atau keseharian kehidupan masyarakat sekitar.





Setelah Anda membaca cerpen, tentunya referensi Anda untuk menulis cerpen sewaktu bertambah. Tentunya sudah tidak sabar lagi untuk menulis cerpen, bukan? Untuk mengawalinya ada baiknya Anda terlebih dahulu memperhatikan hal-hal berikut.

1. Tokoh dan Peristiwa

Adanya peristiwa demi peristiwa dalam cerpen berupa pengenalan, ketegangan, konflik, klimaks, sampai penyelesaian hanya mungkin terjadi jika ada pelakunya. Peristiwa yang bergerak dalam cerpen tidak lain perjalanan kehidupan tokoh. Begitu pula perbedaan salah satu tokoh dengan tokoh lainnya ditentukan oleh peristiwa. Peristiwa yang terjadi didasarkan pada cara berpikir, berperasaan, berperilaku, dan bertindak dari setiap tokoh. Jadi, ada hubungan sebab-akibat.

2. Konflik

Konflik dalam sebuah cerpen memiliki peranan sesuai dalam pengembangan alur (plot). Konflik demi konflik yang disusun oleh peristiwa demi peristiwa akan menyebabkan peristiwa semakin meningkat. Bentuk konflik dapat berupa peristiwa fisik atau batin tokoh.

3. Latar dan Peran Latar

Latar yang mengarah pada pengertian tempat, waktu, dan lingkungan sosial memiliki hubungan erat dengan unsur lain. Latar memberikan petunjuk baru kepada pembaca untuk menambah pengalaman hidup.

4. Tema

Tema harus dipahami dan ditafsirkan melalui cerita dan unsur struktur pembangun cerita. Tema dalam cerpen memiliki kaitan erat dengan setiap unsur lainnya.

5. Amanat/Pesan

Amanat/pesan yang ada dalam cerpen mengarah pada ajaran baik-buruk yang diterima masyarakat umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, atau moral. Cerpen mengandung penerapan moral dalam siap dan tingkah laku tokoh.

Adapun cara menulis cerita pendek itu dianggap penting bagi sebagian cerpenis pemula. Cara menulis cerpen itu seperti jalan raya. Artinya, jalan yang telah dilalui banyak orang sebelumnya. Hal ini disebabkan cara menulis memang berasal dari tulisan-tulisan itu sendiri. Cara menulis cerita pendek berasal dari mempelajari cerita-cerita pendek sebelumnya. Teori ada setelah cerita pendek itu sendiri ada. Jadi, cerita pendek yang mula-mula lahir bukan karena teori, melainkan karena bakat-bakat besar penulisnya.

Adapun menulis dan berteori cerpen berjalan seiring. Orang biasanya tergerak untuk menulis disebabkan kesan cerita pendek yang pernah dibacanya. Dia ingin menulis seperti dia. Namun, dia tidak bisa terus-menerus meniru, tidak asli. Dia harus memiliki cara sendiri. Untuk itulah diperlukan teori/cara.

Lalu apa yang membuat karya cerpen bisa dianggap besar? Inilah beberapa hal yang bisa membuat karya cerpen dianggap besar.





1. Sebuah karya sastra yang besar harus mengandung kebenaran dan kejujuran yang bersifat universal, seperti ilmu pengetahuan, kesusastraan juga suatu usaha untuk mencari dan mengungkapkan kebenaran. Apa yang dianggap benar oleh manusia sekarang maupun manusia akan datang. Sebuah karya sastra yang besar dengan kuat akan mendesak nilai kebenarannya itu.
2. Karya cerpen harus mampu menghadirkan perasaan secara jujur. Dalam sastra yang dipersoalkan tetap manusia. Manusia dalam persoalan dengan dirinya, dengan orang lain, dengan alam lingkungan, atau dengan Maha Pencipta. Karya sastra besar adalah milik semua manusia, milik dunia, meskipun pengarangnya berasal dari suatu negara dan ras tertentu, bahkan juga agama tertentu.
3. Karya cerpen memiliki penyajian harus menarik. Ini berarti bahwa karya sastra besar sudah tidak ada lagi hambatan teknik menulis. Keterampilan menulis sudah harus menjadi milik bawaan pengarang. Ia adalah peralatan untuk mencipta. Bahan apa saja yang digarapnya akan mampu memberikan pesona. Gaya bercerita harus memikat dan memuaskan para pembacanya akan nafsu mereka terhadap keindahan.
4. Karya cerpen pun harus memiliki sifat abadi. Karya yang pop tidak akan pernah menjadi karya besar. Novel dengan masalah sosial dan politik biasanya jatuh ke dalam kategori temporer. Biasanya karya yang bersifat demikian terlalu banyak bicara soal tema sosial politiknya dan bukan pada manusianya.

Berikut ini beberapa tips kreatif dalam membangkitkan motivasi menulis.

1. Yakinkanlah bahwa menulis itu adalah proses mengamati, berpikir, menciptakan imajinasi, sampai menuliskan apa yang ada dalam pikiran. Anda dapat mencatat hal-hal yang kiranya dapat dijadikan ide menulis cerpen. Misalnya, saat Anda sedang berada di dalam bus kota, di kantin, atau di rumah sekalipun. Bidiklah hal-hal yang menurut Anda beda dengan sudut pandang orang lain. Sudut pandang yang lain akan menghasilkan karya yang lain pula. Tanamkan dalam hati Anda untuk membuat cerpen yang isinya beda dengan cerita kebanyakan!
2. Mulailah dari sekarang! Timbulkan keberanian untuk menulis. Anda dapat memancingnya lewat satu atau dua kalimat di buku tulis atau komputer Anda. Jangan biarkan ada kertas atau halaman kosong.
3. Camkanlah dalam hati Anda bahwa menulis adalah ekspresi diri. Jangan terbelenggu dengan jawaban: “benar” atau “salah” dalam tulisan Anda. Menulis adalah hak pribadi Anda. Masalah benar atau salah adalah persepsi manusia/pembaca.
4. Mulailah untuk belajar menjadi pengamat. Hal ini disebabkan, seorang penulis harus mampu menyuguhkan data atau situasi yang membumi dengan kehidupan manusia. Misalnya, ketika akan menulis cerpen yang berisi sejarah, Anda tentunya harus melakukan observasi dengan datang ke tempat bersejarah, membaca, atau mencari sumber lain di internet. Nilai pengamatan tersebut dapat





menjadi bobot tersendiri dalam tulisan yang Anda buat. Anda dapat mencari referensi di perpustakaan sekolah atau membeli buku.

5. Selain itu, tentunya pula Anda diharapkan lebih banyak membaca karya-karya cerpen orang lain. Hal ini dapat dijadikan modal untuk memahami gaya atau ciri khas penulisan setiap cerpenis. Selain itu, Anda dapat mengetahui bagaimana karakteristik tema, tokoh, perwatakan, gaya bahasa, hingga amanat yang terkandung dalam cerpen yang ditulis orang lain. Dengan membaca karya-karya penulis atau pengarang terkenal, secara tidak langsung mereka adalah mentor/pelatih Anda dalam menulis. Pilihlah seorang penulis yang menjadi idola dan mengena dalam hati Anda melalui tulisan-tulisannya. Hal ini supaya Anda tidak kebingungan dalam mencoba mencari gaya penulisan.

Uji Materi

1. Bacalah sebuah cerita pendek karya cerpenis yang Anda idolakan.
 - a. Siapakah tokoh utama dan tambahan dalam cerpen tersebut?
 - b. Konflik apakah yang ditimbulkan oleh pertentangan antartokoh?
 - c. Latar apa sajakah yang terdapat pada cerpen tersebut?
 - d. Tema umum apakah yang ada dalam cerpen tersebut?
 - e. Kaitkan apakah yang ada dalam cerpen tersebut berkaitan dengan kehidupan Anda sehari-hari?

2. Buatlah sebuah cerita pendek dengan mengembangkan tokoh, alur, latar, tema, dan sudut pandang. Galilah cerita pendek berdasarkan pengalaman Anda.
3. Mintalah kawan-kawan Anda untuk mengomentari atau mengapresiasi cerpen yang Anda buat tersebut.
4. Setelah ini kirimlah cerpen karya Anda itu kepada redaksi surat kabar atau majalah yang biasa memuat cerita pendek.

Apakah yang Anda lakukan saat selesai menulis cerpen? Sebuah cerpen yang Anda tulis tidak akan bermakna apa-apa jika tidak memublikasannya kepada orang lain. Kiranya hal yang perlu dilakukan adalah Anda harus memegang prinsip "Tunjukkanlah! Bukan memberitahukannya!". Prinsip ini penting sebab mana bisa orang lain mengetahui kualitas cerpen yang Anda buat jika hanya menjadikan cerpen tersebut sebagai "koleksi pribadi".

Sebelum memublikasikan karya cerpenmu, lakukanlah hal-hal berikut.

1. Salin karya Anda dalam bentuk tulisan komputer secara lengkap. Anda dapat mengurangi atau menambahi isi cerita supaya lebih "pas". Namun, jangan terlalumu jelaskan kalimat terlalu banyak. Peganglah prinsip "memperlihatkan" apa yang hendak Anda sampaikan daripada "memberitahukan" apa yang Anda tuliskan. Hal ini disebabkan sebagian besar pembaca malas untuk digurui atau dijelaskan secara bertele-tele melalui cerpen yang dia baca. Dalam menulis, tidak ada istilah guru atau murid. Itulah sebabnya mengapa karya yang dilahirkan harus bersifat universal.





2. Baca dan cermatilah karya cerpen Anda, apakah sudah menciptakan keseimbangan dari segi karakter, adegan, atau kesan penting. Hilangkanlah hal-hal yang tidak diperlukan, misalnya jika tokoh utama Anda ternyata kalah porsi penceritaannya oleh tokoh tambahan (kedua). Sebuah gambar yang jelas dan hidup akan mempengaruhi pembaca dibandingkan uraian yang panjang. Perhatikan pula kata-kata atau kalimat yang berulang. Hal ini berhubungan dengan pemilihan kata (diksi). Biarkan kata-kata yang baru hadir lebih segar dengan tidak mengulang kata atau kalimat yang sudah ada sebelumnya. Ciptakanlah variasi berbahasa.
3. Jika terus tekun berlatih menulis cerpen, Anda akan menemukan gaya dalam menulis cerpen. Anda juga akan menemukan irama dalam tulisanmu tersebut. Pemilihan kata yang Anda gunakan akan mengena dalam tulisan Anda sehingga tulisan enak untuk dibaca. Salah satu caranya adalah Anda dapat membaca keras karya cerpen yang baru diselesaikan. Dengarkanlah untuk menemukan kata-kata Anda, apakah dipercepat selama adegan aksi, menjadi ceria, lucu, atau sedihkah? Membaca hasil karya cerpen dengan keras akan membantu menunjukkan kalimat-kalimat yang janggal, irama kalimat yang kaku, atau penulisan yang tidak masuk akal sekalipun.

Berusalahlah untuk menjadi pihak ketiga. Maksudnya, posisikan diri Anda sebagai orang lain yang membaca karya Anda tersebut. Buatlah penilaian tersendiri yang berbeda dengan saat Anda menulis cerpen tersebut. Amati dan rasakan apakah karya Anda sudah bebas dari penggunaan bahasa atau ejaan yang

salah, tanda baca yang tidak tepat, referensi yang kurang akurat, atau gaya bahasa yang sudah tertinggal zaman. Anda dapat

Menjadi editor atas karya Anda sendiri. Perhatikanlah pola logika kalimat sampai isi cerita yang bertele-tele atau tidak. Jangan takut untuk membuang atau menambahi kalimat/kata supaya nantinya cerpen Anda enak untuk dibaca. Hal ini dengan mencermati pula hubungan awal cerita hingga dengan akhir cerita. Adakah yang salah dengan pola hubungan alur ceritanya? Belajarlah untuk merevisi sendiri karya Anda. Ingat, posisikan diri Anda sebagai penikmat karya Anda.

Kompetensi menulis berdasarkan kisah orang lain

Pelajaran ini, Anda akan belajar menulis cerita pendek. Tujuan dari pelajaran ini Anda diharapkan dapat mengekspresikan gagasan dalam bentuk cerpen berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan pengembangan, penokohan, alur, latar, dan sudut pandang orang ketiga.

Menentukan ide/gagasan

Banyak orang kebingungan untuk memulai menulis. Alasannya sederhana: tidak ada ide. Ketika akan memulai menulis, banyak orang termenung dalam waktu lama. Alasannya: sedang mencari ide. Apakah ide menjadi begitu pentingnya dalam menulis sehingga orang sampai termenung, berkerut, atau kadan-kadang melakukan hal-hal yang aneh hanya untuk mendapatkan ide?

Ide memang penting. Karena tanpa ide kita tidak akan bisa menulis. Hanya yang sering salah ditangkap oleh orang adalah anggapan bahwa ide itu harus merupakan sesuatu yang hebat,





sesuatu yang besar, sesuatu yang istimewa, atau bahkan sesuatu yang harus diperoleh dengan cara yang aneh.

Untuk menulis, sesungguhnya ide tidak harus yang besar. Hal yang amat sederhana pun bisa menjadi ide dalam tulisan. Di sekitar kita banyak ide yang dapat kita peroleh untuk menulis. Karena itu—kata AS Laksana—kalau ada orang mengatakan susah mendapatkan ide, sebenarnya ia hanya tidak terbiasa atau tidak tahu apa sebenarnya ide itu. Kita bisa menengok ke arah mana pun, dan di situlah kita akan memperoleh ide. Yang perlu kita latih sebenarnya kepekaan kita untuk menangkap ide yang berseliweran di sekitar kita. Ringkik kuda, bagi kebanyakan orang mungkin dianggap sebagai hal yang biasa, tidak aneh, atau tidak istimewa. Namun, bagi orang yang peka, bisa menjadi ide yang menarik dalam penulisan novel atau skenario film. Konon, George Lucas yang telah melahirkan *Star Wars* mempunyai pengalaman menarik dengan sampah. Setelah beberapa waktu buntu memikirkan seperti apa sebaiknya wujud makhluk angkasa luar yang hendak ia munculkan dalam filmnya, ia berjalan-jalan dan iseng-iseng mengorek tempat sampah. Di sana ia menemukan boneka bebek yang terbakar, dan itulah yang memberinya inspirasi tentang wujud makhluk angkasa luar yang telah lama menyiksa pikirannya.

Lalu, bagaimana caranya supaya kita bisa memperoleh ide? Adakata-kata bijak dari YB Mangunwijaya tentang memperoleh ide ini. Katanya "...si penulis harus berniat sungguh-sungguh untuk menulis sesuatu yang penuh kedalaman, jangan jenuh mengisi diri sendiri dengan mata dan telinga terbuka, agar menangkap peristiwa serta hikmah dari siapa pun. Sebab,

karangan yang baik hanya dapat datang selaku luapan jiwa yang sudah penuh sebelumnya”.

Jadi, dari mana pun dan kapan pun sebenarnya kita bisa memperoleh ide untuk menulis.

Menentukan pembaca

Siapa yang akan membaca tulisan kita? Anak-anakkah? Orang dewasakah? Ibu-ibukah? Jawaban ini amat penting karena pembaca akan menentukan kedalaman, model, dan bahasa tulisan kita. Kita tidak mungkin menuliskan sesuatu yang tidak dibutuhkan atau tidak disenangi oleh pembaca, bukan? Kita tidak mungkin menuliskan sesuatu dengan bahasa yang tidak “akrab” di telinga atau mata pembaca, bukan? Itulah pentingnya pembaca.

Menulis merupakan aktivitas berkomunikasi. Ada empat unsur dalam berkomunikasi, yaitu komunikan, komunike, pesan, dan media yang digunakan. Keempatnya harus menyatu supaya komunikasi dapat berjalan dengan baik. Kalau salah satu unsur tidak beres, aktivitas berkomunikasi pun akan menjadi kurang atau bahkan tidak beres.

Memilih bentuk tulisan

Apakah kita akan menulis Cerpen dengan genre tertentu? Itu yang kemudian harus kita tentukan karena masing-masing bentuk memiliki model dan corak yang berbeda. Cerita anak akan menekankan pada nilai dan peluang fantasi anak. Cerpen akan memusatkan pada satu persoalan. Kita sebagai penulis harus memilih bentuk tulisan karena di situlah kita akan mengembangkan ide yang telah kita miliki.





Mengembangkan ide menjadi tulisan

Ada beberapa nasihat dari AS Laksana untuk mengembangkan ide menjadi sebuah tulisan.

Strategi tiga kata

Hanya dibutuhkan tiga kata untuk memulai tulisan. Dari tiga kata itulah kita bisa membuat tulisan yang panjang sesuai dengan yang kita inginkan. Juga, dari tiga kata itulah kita akan terhindarkan dari model pembukaan cerita yang membosankan seperti: Pada zaman dulu kala, ... Pada suatu hari, ... atau semacamnya.

Sebagai contoh, misalnya, kita mempunyai tiga kata: *buku*, *kucing*, dan *nasib*. Ketiga kata tersebut dapat kita kembangkan menjadi awal cerita sebagai berikut.

Nasib buruk menyimpannya sekali lagi dan itu tak terlalu membuatnya kecewa. Anang sudah maklum bahwa ia memang ditakdirkan bernasib buruk. *Buku* primbon yang dibacanya menyebutkan seperti itu. Bentuk tulang pipinya, kelopak matanya, dan lengkung bibirnya, menurut *buku* primbon itu, akan selalu membawa celaka kepadanya. Ia semulaidakingin mempercayai apa yang dibacanya. Namun, seorang peramal yang didatanginya juga mengatakan hal serupa dengan kalimat lain. Peramal itu bilang bahwa simbol dirinya adalah *kucing* kurus yang ditendang oleh siapa saja. Dan apa yang dikatakan oleh peramal itu memang terbukti berkali-kali. Ia bahkan pernah ditampar oleh tentara tanpa ada kesalahan yang dilakukannya. Tentara itu ternyata salah

tampar; ia mengira Anang adalah orang yang beberapa hari sebelumnya terlibat perkelahian dengan adiknya. Memang akhirnya si tentara meminta maaf, tetapi muka Anang terlanjur lebam...

Menulis, lalu mengedit

Kesalahan yang banyak dilakukan oleh orang adalah menulis sekaligus mengedit. Akibatnya, ketika menulis, yang dipikirkan adalah pekerjaan pengedit: tentang kalimat yang benar, ejaan, dan sebagainya. Dengan demikian, pekerjaan yang sesungguhnya, yaitu menuliskan gagasan yang ada dalam pikiran, sering terabaikan. Karena itu, ketika kita menulis, menulislah. Sesederhana apa pun tulisan kita akan lebih baik daripada tidak ada tulisan sama sekali. Setelah tulisan jadi, langkah berikutnya barulah mengedit. Kalau kita tidak menghasilkan tulisan, lalu, apa yang harus kita edit?

Tunjukkan, jangan ceritakan

Dalam psikologi dikenal kerucut Edgar Dale. Dalam pandangan Dale, pengalaman langsung adalah pengalaman yang susah dilupakan, susah ditingalkan. Karena itu, dalam menulis cerita, agar kesan pada pembaca selalu melekat, kita berkewajiban menunjukkan, jangan hanya menceritakan. Misalnya saja, kita akan melukiskan seseorang yang baik hati pada teman-temannya. Kita tidak cukup hanya mengatakan, misalnya, ia adalah gadis yang baik hati. Baik hati pada teman-temannya. Namun, akan lebih baik kalau kita menunjukkan bagaimana gadis itu menyapa teman-temannya, bagaimana ia akan selalu





menengok temannya yang sakit, bagaimana ia menghibur teman-temannya yang sedih, atau aktivitas-aktivitas lain yang mampu menunjukkan kebaikan gadis itu.

Cobalah perhatikan deskripsi berikut.

Doni meyantap sarapannya, kemudian mandi dan pergi ke warung. Di warung ia bertemu dengan seorang gadis dan mereka bercakap-cakap beberapa waktu. Doni menyukainya, tetapi gadis itu menolak cintanya. Kemudian Don kembali ke rumah.

Penggalan cerita tersebut kurang sempurna karena pelukisannya tidak terperinci. Penulis hanya menceritakan bahwa Doni jatuh cinta pada gadis yang baru saja ditemuinya. Penulis tidak menunjukkan bagaimana proses Doni jatuh cinta sehingga tanpa dikatakan pun pembaca mengetahui bahwa Doni telah jatuh cinta. Bedakan deskripsi di atas dengan pengembangannya berikut ini.

Doni menatap makanan yang sudah menjadi dingin di depannya. Empat hari lalu ia makan di tempat ini dan seorang pelayan rumah makan secara tak sengaja menyenggol meja dan menumpahkan minumannya. Gadis itu meminta maaf dan buru-buru mengeringkan genangan minuman di meja. Sejak peristiwa itu, senyum dan aroma gadis itu seperti terus mendekam di dadanya.

Kini ia datang lagi dan berharap bisa bertemu lagi dengan gadis itu, bertukar senyum, dan jika memungkinkan berkenalan dengannya. Namun, gadis itu tak ada. Sudah dua jam ia duduk di rumah makan ini dan gadis itu tak tampak sama sekali. Akhirnya, dengan gerak malas, ia menyantap

makanan yang dipesannya dan memutuskan untuk segera meninggalkan tempat itu.

Ketika ia baru mau bangkit dari tempat duduknya, tiba-tiba tercium olehnya aroma segar seperti yang sudah dikenalnya sangat lama. Ia menolehkan kepalanya mencari sumber wewangian. Gadis yang dinantinya berdiri di ambang pintu sedang melangkah masuk.

"Hai!" sapa gadis itu, suaranya terdengar lembut dan matanya begitu cerah.

Doni tak tangkas menjawab sapaan itu. Mulutnya terkunci beberapa detik dan kemudian tersenyum dengan cara yang ia rasakan sendiri tidak wajar. Ia ingin duduk lagi, tapi sudah terlanjur hendak keluar...

Gunakan lima indra

Tujuan deskripsi adalah agar pembaca dapat mendengar, melihat, mencium, dan merasakan sesuatu seperti yang didengar, dilihat, dicium, dan dirasakan oleh penulis. Jika kolaborasi lima indra itu tidak kita gunakan bersama dalam mendeskripsikan sesuatu dalam cerita, maka akibatnya deskripsi kita tidak akan hidup. Mungkin pembaca hanya mendengar dan melihat, tetapi tidak merasakan. Mungkin hanya merasakan, tetapi tidak mampu melihat. Agar deskripsi tersebut secara penuh dapat tercapai, saran yang dapat dikemukakan adalah gunakan kelima indra yang kita miliki. Jika, misalnya, benar-benar ada indra keenam, akan lebih baik juga jika digunakan.





Cobalah perhatikan deskripsi berikut.

Lelaki itu mengendap-endap di kegelapan. Rumah yang ditujunya tampak seperti bongkahan hitam. Pintu rumah itu tertutup namun tidak dikunci seperti yang sudah dijanjikan oleh perempuan pemilik rumah. Ia mendorong pintu yang tidak terkunci dengan ujung jari. Rumah itu betul-betul gelap dan matanya tidak bisa melihat apa-apa. Di lorong masuk, tiga saudara lelaki wanita itu tidur di tempat tidur gantung dalam posisi sedemikian rupa sehingga tidak tampak. Dan ia menabrak tali salah satu tempat tidur gantung yang agak rendah. Lelaki yang tidur di situ membalikkan badan.

Mungkin deskripsi tersebut sudah cukup menggambarkan setting, aktivitas, serta suasana cerita. Namun, akan berbeda rasanya kalau deskripsi tersebut kita ubah seperti berikut.

Lelaki itu mengendap-endap di kegelapan. Telinganya menangkap dengkur napas saudaranya, batuk ayahnya di kamar sebelah, suara bengek napas ayam di kandang, dengung nyamuk, detak jantungnya sendiri, dan segala jenis keributan yang sebelumnya tak pernah ia perhatikan. Perempuan pemilik rumah itu sudah berjanji akan merapatkan saja pintu rumahnya dan tidak menguncinya, tetapi ia berharap lebih dari itu. Ia ingin pintu itu terbuka lebar-lebar. Namun, pintu itu tertutup, hanya saja tidak terkunci seperti janji perempuan itu. Ia mendorong pintu yang tidak terkunci itu dengan ujung jari, dan engsel pintu mengeluarkan suara seperti rintihan, yang menembus dada dan tinggal di hatinya seperti gema yang membeku. Saat ia melangkah masuk dan berusaha tidak membuat keributan, langsung tercium olehnya bau apek yang sangat

ia kenal. Di lorong masuk, tiga saudara lelaki wanita itu tidur dalam posisi sedemikian rupa sehingga tak tampak. Kakinya meraba-raba dalam gelap dan ia merasa menemukan arah yang benar menuju ke kamar perempuan itu. Ia menemukan pintu kamar perempuan itu. Dan ia menabrak tali salah satu tempat tidur gantung yang agak rendah. Lelaki yang tidur di situ, yang dengkurnya terdengar seperti suara dari zaman purba, membalikkan badan dan bergumam, "Ini hari Rabu" (*Seratus Tahun Kesunyian*, Gabriel Garcia Marques).

Mengedit tulisan

Kalau tulisan sudah selesai, paling tidak menurut kita selesai, langkah yang harus kita tempuh berikutnya adalah melakukan pengeditan. Apa yang harus kita lakukan dalam pengeditan?

Pertama, kita akan melihat kembali apakah tulisan yang kita lahirkan sesuai dengan ide awal yang kita inginkan. Kalau tidak sesuai? Apakah harus kita ulang tulisan itu? Nanti dulu. Ketidaksesuaian tulisan dengan ide awal tidak selalu menjadi lebih buruk. Kalau perubahan dari ide awal ternyata melahirkan tulisan yang lebih baik daripada yang kita pikirkan, apa salahnya kita terima tulisan itu. Toh itu tulisan kita sendiri. Kalau kurang sesuai, mungkin kita bisa menambahkan, menguatkan, atau bahkan mengurangi sehingga tulisan menjadi seperti yang kita inginkan.

Berbuatlah...!

Seorang yang kreatif mampu belajar dan berlatih lebih giat serta mampu menciptakan hal-hal baru yang ada dalam tulisannya.





Kedua, kita akan melihat bahasa yang kita gunakan sendiri. Apakah bahasa yang kita gunakan sudah sesuai dengan sasaran yang akan kita tuju atau belum. Selain itu, apakah bahasa yang kita gunakan sudah bagus, logis, dan komunikatif atau belum. Pilihan kata, kalimat, dialog, atau apa pun yang menyangkut bahasa dalam cerita itu kita baca ulang untuk memperbaikinya.

Ketiga, kita akan melihat bagian-bagian cerita. Bukankah akan sangat membosankan jika cerita yang kita hasilkan bersifat monoton? Karena itu kita akan melihat kembali alur cerita yang sudah ada. Adakah bagian-bagian alur yang mampu membuat cerita yang kita tuliskan itu tidak saja logis hubungan antarkomponen ceritanya, tetapi juga lengkap dan tersusun secara harmonis?

Kiat-kiat dalam Menulis

Berikut resep yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan dalam penulisan:

1. Tulis bidang apa yang Anda kuasai.
2. Tulis apa adanya dalam hati. Artinya, janganlah mengada-ada. Hasil karya yang mengikuti *trend* tidak lama usianya, tidak tahan waktu, kurang berbobot. Jadilah diri Anda sendiri!
3. Pada mulanya, hanya Anda sendiri yang membaca tulisan Anda. Oleh karena itu, mengapa takut gagal? Seandainya Anda kemudian mengetahui atau menilai bahwa tulisan Anda jelek, Anda masih bisa menulisnya kembali. Tidak ada seorang pun yang mengejek Anda.

4. Apabila laptop menjadi penghalang, tulislah dengan tangan. Ada seorang profesor doktor yang menulis buku sangat produktif tanpa menetik sehelai pun karangannya. Ia menyerahkan naskahnya ke penerbit dalam keadaan tulisan tangan yang rapi dan diteruskan penerbit ke bagian operator dalam keadaan serupa. Nyatanya semua berjalan dengan baik-baik saja.
5. Jangan menjadi perfeksionis. Orang-orang perfeksionis takut melakukan sesuatu yang salah. Mereka ingin menjadi sempurna semuanya. Terlalu banyak hambatan yang berasal dari diri mereka sendiri, hanya karena takut melakukan kesalahan yang belum tentu salah! Di dunia ini tidak ada yang sempurna. Selalu ada yang kurang baik, tetapi senantiasa dapat diperbaiki!
6. Jangan buru-buru beranggapan bahwa tulisan atau karya Anda akan dicetak dengan segera. Sebuah buku yang baik selalu diproses dengan cermat dan memakan waktu yang lama karena berkaitan dengan penyuntingan, pengetikan kembali, koreksi dan proses pencetakan serta penjilidan.
7. Bertuturlah seperti kepada seorang sahabat (jika menulis cerita, dan seakan-akan menulis surat kepada seorang rekan jika menulis artikel atau menyusun buku karena berkesinambungan). Dengan cara seperti itu Anda akan lebih mudah menyampaikan pikiran dengan jernih dan sederhana.
8. Sulit memulai? Masalah utama ialah karena terlalu banyak yang hendak dituliskan pada waktu yang bersamaan! Prinsip kehematan dan cicilan perlu dilakukan dengan efisien.





9. Pandanglah segala sesuatu dengan mata penulis. Seorang penulis adalah pengamat yang cermat, ia memperhatikan lingkungannya, memberi makna atas sesuatu yang bagi mata awam tidak bermakna, dan seterusnya.
10. Belajar mendengar dengan baik. Melalui indra pendengaran yang selektif, banyak hal yang dapat dipelajari.
11. Memandang sesuatu dengan pikiran, dan berpikir senantiasa. Orang yang berhenti berpikir akan berhenti menulis. Ia akan berhenti karena tidak mengasah daya pikirnya.

Langkah-langkah Menulis Cerpen

Pernahkah Anda menulis cerpen? Pelajaran kali ini Anda akan menulis cerita pendek berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga. Anda dapat menulis cerpen mengenai pengalaman Anda, pengalaman teman Anda, atau pengalaman orang lain. Bagaimanakah cara menulis cerpen? Pahami dan lakukan langkah-langkah menulis cerpen seperti mengadakan pengamatan, menentukan tema, latar, tokoh, menciptakan konflik, sudut pandang, alur, dan terakhir memberi judul.

Sebelum memulai menulis, siswa perlu mensugesti diri untuk memperoleh imajinasi tentang suatu topik. Langkah yang dapat ditempuh dengan terlebih dahulu memilih tempat yang tenang, duduk tenang, dengan posisi yang nyaman, tutup mata, lakukan relaksasi dengan konsentrasi tertuju kepada tarikan dan hembusan napas. Setelah hal itu dilaksanakan, maka ucapkan dalam hati skript berikut ini:

Setiap kali saya menghembuskan napas saya akan memasuki rasa rileks dan nyaman yang lebih dalam dari sebelumnya

[Lakukan sekitar 3 menit]

Saya akan menghitung mundur dari 25 ke 1 bersama hembusan napas saya dan setiap kali saya menghitung Saya akan merasakan kenyamanan dan ketenangan yang lebih dalam dari sebelumnya

[Depth Level Test 1]

Mata aku perintahkan kamu menjadi sangat santai sangat rileks dan sangat malas ! Sedemikian malasnya sehingga kamu tidak mau membuka walaupun kamu berkeinginan untuk membuka Bahkan untuk bergerakpun kamu sedemikian malasnya **[Baca Skrip ini berulang-ulang, sampai Anda merasakan bahwa mata Anda sudah sangat sangat santai]**

.....

[Lalu coba Anda buka mata, bilamana sudah terasa berat atau tidak mau terbuka, maka lanjutkan dengan Skript berikut ini]

Saya akan menghitung mundur dari 5 ke 1 dan setiap menghitung saya akan merasakan santai dan nyaman ... lebih nyaman dari sebelumnya





Lalu lanjutkan dengan sugesti yang ingin Anda masukkan ke bawah sadar Anda. Setelah selesai akhiri dengan Skript berikut ini.

Contoh:

Setiap kali saya menghembuskan napas saya akan memasuki imajinasi ??? yang lebih dalam dari sebelumnya [Lakukan sekitar 3 menit]

Saya akan menghitung mundur dari 25 ke 1 bersama hembusan napas saya dan setiap kali saya menghitung Saya akan merasakan imajinasi itu benar-benar nyata dan gambaran peristiwa yang lebih nyata dari sebelumnya

Setelah Anda merasa cukup, maka akhiri dengan termination, dengan Skript berikut ini.

Dalam 5 hitungan, saya akan membuka mata, dan bangun dalam kondisi yang sangat segar sekali [Mulai lakukan hitungan] dan buka mata Anda

MATERI PENGAYAAN

Menyadur Karya Sastra Menjadi Cerpen

A. Menyadur Puisi Menjadi Cerpen

Menjadi pengarang cerpen pemula dapat diawali dua langkah. *Pertama*, menyadur cerpen yang telah ada. Menyadur adalah kegiatan mengarang kembali cerpen yang telah ada dengan bahasa sendiri. Ketika menyadur cerpen, pengarang harus memperhatikan tiga kesamaan: isi cerita, latar (tempat, waktu, suasana) cerita, dan nama tokoh beserta dengan perwatakannya.

Meskipun hanya menyadur cerpen, kegiatan itu cukup sulit. Kesulitan itu terlihat pada kemampuan mengolah isi cerita dan alurnya. Oleh karena itu, pengarang harus meminimalisi beragam penyimpangan berdasarkan naskah cerpen asli. Cerpen saduran harus diusahakan agar mempunyai kesamaan “rasa” dengan naskah cerpen aslinya.

B. Mengubah Hikayat Menjadi Cerpen

Apakah Anda pernah menulis kreatif, terutama menulis cerpen? Di satu sisi, cerpen bisa ditulis berdasarkan fakta. Di sisi lain, cerpen boleh ditulis dari sesuatu yang dikhayalkan penulis. Khayalan tersebut dihidupkan dalam alam fantasi yang sama sekali jauh dari realitas kehidupan sehari-hari.

Pada saat menulis cerpen Anda harus menyajikan beberapa unsur penting, seperti tema, konflik, tokoh, latar, alur, dan sudut pandang. Jadi, Anda harus dapat mengembangkan tema, menyajikan rangkaian peristiwa, dan konflik antartokoh yang menarik.





Sebelum Anda memproduksi karya saduran dari hikayat menjadi cerpen. Terlebih dahulu Anda pahami perbedaan dan persamaan dari kedua karya tersebut berdasarkan unsur pembangun yang dimiliki. Setelah mengetahui perbedaan dan persamaannya, langkah selanjutnya memahami cara mengubah hikayat menjadi cerpen dengan langkah berikut!

- a. Ringkaslah atau buatlah sinopsis penggalan hikayat tersebut!
 - b. Daftarkan konflik-konflik antartokoh dalam penggalan hikayat tersebut!
 - c. Pilihlah konflik yang menarik (mengesankan) berdasarkan data konflik yang sudah Anda rumuskan!
 - d. Kembangkan pilihan konflik tersebut menjadi cerita pendek!
1. Lakukan kegiatan berikut!
- a. Bacalah “Hikayat Patani” berikut ini!
 - b. Tentukan tema, amanat, latar, dan isi hikayat tersebut!
Anda akan mengubah penggalan hikayat ke dalam cerpen.
Pernahkah Anda mengubah penggalan hikayat menjadi cerpen?
Bagaimana cara mengubah penggalan hikayat menjadi cerpen?
Pahami penjelasan berikut.
2. Daftarkan konflik-konflik yang terdapat dalam penggalan hikayat “Patani”!

HIKAYAT PATANI

Bismilahi-rrahman-irrahTm. WabihT nasta'Tnu, bi-ILahi al-a'la. Inilah suatu kisah yang diceterakan oleh orang tua-tua, asal raja yang berbuat negeri Patani Darussalam itu.

Adapun raja di Kota Maligai itu namanya Paya Tu Kerub Mahajana. Maka Paya Tu Kerub Mahajana pun beranak seorang laki-laki, maka dinamai anakanda baginda itu Paya Tu Antara. Hatta berapa lamanya maka Paya Tu Kerub Mahajana pun matilah. Syah dan maka Paya Tu Antara pun kerajaanlah menggantikan ayahanda baginda itu. Ia menamai dirinya Paya Tu Naqpa.

Selama Paya Tu Naqpa kerajaan itu sentiasa ia pergi berburu. Pada suatu hari Paya Tu Naqpa pun duduk di atas takhta kerajaannya dihadap oleh segala menteri pegawai hulubalang dan rakyat sekalian. Arkian maka titah baginda: "Aku dengar khabarnya perburuan sebelah tepi laut itu terlalu banyak konon." Maka sembah segala menteri: "Daulat Tuanku, sungguhlah seperti titah Duli Yang Mahamulia itu, patik dengar pun demikian juga." Maka titah Paya Tu Naqpa: "Jikalau demikian kerahkanlah segala rakyat kita. Esok hari kita hendak pergi berburu ke tepi laut itu." Maka sembah segala menteri hulubalangnya: "Daulat Tuanku, mana titah Duli Yang Mahamulia patikjunjung."

Arkian setelah datanglah pada keesokan harinya, maka baginda pun berangkatlah dengan segala menteri hulubalangnya diiringkan oleh rakyat sekalian. Setelah sampai pada tempat berburu itu, maka sekalian rakyat pun berhentilah dan kemah pun didirikan oranglah. Maka baginda pun turunlah dari atas gajahnya semayam di dalam kemah dihadap oleh segala menteri hulubalang rakyat sekalian. Maka baginda pun





menitahkan orang pergi melihat bekas rusa itu. Hatta setelah orang itu datang menghadap baginda maka sembahnya: *“Daulat Tuanku, pada hutan sebelah tepi laut ini terlalu banyak bekasnya.”* Maka titah baginda: *“Baiklah esok pagi-pagi kita berburu”*

Maka setelah keesokan harinya maka jaring dan jerat pun ditahan oranglah. Maka segala rakyat pun masuklah ke dalam hutan itu mengalan-alan segala perburuan itu dari pagi-pagi hingga datang mengelincir matahari, seekor perburuan tiada diperoleh. Maka baginda pun amat hairanlah serta menitahkan menyuruh melepaskan anjing perburuan baginda sendiri itu. Maka anjing itu pun dilepaskan oranglah. Hatta ada sekira-kira dua jam lamanya maka berbunyiilah suara anjing itu menyalak. Maka baginda pun segera mendapatkan suara anjing itu. Setelah baginda datang kepada suatu serokan tasik itu, maka baginda pun ber-temulah dengan segala orang yang menurut anjing itu. Maka titah baginda: *“Apa yang disalak oleh anjing itu?”*

Maka sembah mereka sekalian itu: *“Daulat Tuanku, patik mohonkan ampun dan karunia. Ada seekor pelanduk putih, besarnya seperti kambing, warna tubuhnya gilang gemilang. Itulah yang dihambat oleh anjing itu. Maka pelanduk itu pun lenyaplah pada pantai ini.”*

Setelah baginda mendengar sembah orang itu, maka baginda pun berangkat berjalan kepada tempat itu. Maka baginda pun bertemu dengan sebuah rumah orang tua laki-bini duduk merawa dan menjerat. Maka titah baginda suruh bertanya kepada orang tua itu, dari mana datangnya maka ia duduk kemari ini dan orang mana asalnya.

Maka hamba raja itu pun menjunjungkan titah baginda kepada orang tua itu. Maka sembah orang tua itu: "Daulat Tuanku, adapun patik ini hamba juga pada ke bawah Duli Yang Mahamulia karena asal patik ini duduk di Kota Maligai. Maka pada masa Paduka Nenda berangkat pergi berbuat negeri ke Ayutia, maka patik pun dikerah orang pergi mengiringkan Duli Paduka Nenda berangkat itu. Setelah Paduka Nenda sampai kepada tempat ini, maka patik pun kedatangan penyakit, maka patik pun ditinggalkan oranglah pada tempat ini."

Maka titah baginda: "Apa nama engkau?" Maka sembah orang tua itu: "Nama patik Encik Tani." Setelah sudah baginda mendengar sembah orang tua itu, maka baginda pun kembalilah pada kemahnya.

Dan pada malam itu baginda pun berbicara dengan segala menteri hulubalangnya hendak berbuat negeri pada tempat pelanduk putih itu. Setelah keesokan harinya maka segala menteri hulubalang pun menyuruh orang mudik ke Kota Maligai dan ke Lancang mengerahkan segala rakyat hilir berbuat negeri itu. Setelah sudah segala menteri hulubalang dititahkah oleh baginda masing-masing dengan ketumbukannya, maka baginda pun berangkat kembali ke Kota Maligai.

Hatta antara dua bulan lamanya, maka negeri itu pun sudahlah. Maka baginda pun pindah hilir duduk pada negeri yang diperbuat itu, dan negeri itu pun dinamakannya Patani Darussalam [negeri yang sejahtera]. Arkian pangkalan yang di tempat pelanduk putih lenyap itu [dan pangkalannya itu] pada Pintu Gajah ke hulu Jambatan Kedi, [itulah. Dan] pangkalan





itulah tempat Encik Tani naik turun merawa dan menjerat itu. Syahdan kebanyakan kata orang nama negeri itu mengikut nama orang yang merawa itulah. Bahwa sesungguhnya nama negeri itu mengikut sembah orang mengatakan pelanduk lenyap itu. Demikianlah hikayatnya.

Hatta antara berapa tahun lamanya baginda di atas tahta kerajaan itu, maka baginda pun berputra tiga orang, dan yang tua laki-laki bernama Kerub Pica Pina dan yang tengah perempuan bernama Tuanku Mahajai dan bungsu laki-laki bernama Mahacai Pailang. Hatta berapa lamanya maka Paya Tu Naqpa pun sakit merkah segala tubuhnya, dan beberapa segala hora dan tabib mengobati tiada juga sembuh. Maka baginda pun memberi titah kepada bendahara suruh memalu canang pada segala daerah negeri: barang siapa bercakap mengobati baginda, jikalau sembuh, raja ambilkan menantu.

Arkian maka baginda pun sangat kesakitan duduk tiada ikrar. Maka bendahara pun segera bermohon keluar duduk di balairung menyuruhkan temenggung memalu canang, ikut seperti titah baginda itu. Arkian maka temenggung pun segera bermohon keluar menyuruhkan orangnya memalu canang. Hatta maka canang itu pun dipalu oranglah pada segerap daerah negeri itu, tujuh hari lamanya, maka seorang pun tiada bercakap.

Sumber: www.kisah.united.net.kg

1. Lakukan kegiatan berikut!
 - a. Pilihlah salah satu konflik yang paling mengesankan bagi Anda!
- Contoh:

Konflik yang dipilih keinginan Paya Tu Naqpa untuk berburu di hutan.

- b. Kembangkan konflik yang Anda pilih menjadi sebuah cerpen!

Contoh:

Paya Tu Naqpa gemar berburu. Ia mendengar ada hutan yang banyak binatang buruannya. Ia pun memanggil seluruh menteri, pegawai, dan hulubalang hadir di persidangan. Ia ingin mengajak seluruh pengawal pergi berburu.

“Aku mendengar berita bahwa hutan di sebelah tepi laut banyak binatang buruan. Apa itu benar?” Paya Tu Naqpa menanyakan kabar yang ia dengar.

“Benar, Yang Mulia. Saya juga mendengar bahwa hutan di sebelah tepi laut banyak binatang buruan,” jawab menteri.

“Jika demikian, besok kita pergi berburu ke tempat itu. Aku minta engkau mengerahkan seluruh pengawal,” Paya Tu Naqpa mengeluarkan perintah.

“Baik, Yang Mulia. Perintah Yang Mulia akan saya laksanakan.”

- c. Bacakan cerpen hasil pengubahan yang telah Anda buat!
- d. Teman Anda akan memberikan tanggapan pada cerpen yang Anda buat.
- e. Tanggapi pula cerpen yang dibuat teman Anda!





Bacalah kutipan drama berikut.

Murni : Saya tidak perlu merenungkannya, Saya kenal sifat suami saya. Suami saya seorang pejuang, seorang prajurit yang setia. Tidak, dia bukan pembunuh

Pembela: Tolong sampaikan dengan jelas kepada Majelis Hakim

Sumber: Naskah drama Mahkamah, Asrul Sani

Ubahlah ke dalam bentuk paragraf pembuka dalam cerpen.

C. Menyadur Cerpen Menjadi Drama

Anda akan menulis cerpen berdasarkan realitas sosial. Anda juga akan menyadur cerpen ke dalam bentuk drama satu babak.

1. Pergilah ke luar kelas. Amatilah realitas sosial yang ada disekeliling Anda, misalnya tentang kehidupan sosial, kemiskinan, nilai norma, adat, kenakalan remaja. Tentukan satu tema berdasarkan hasil pengamatan Anda!

Contoh:

Pengamatan Kehidupan di Sekitar

Anda mengamati kehidupan mewah seorang pegawai negeri. Istri pegawai tersebut berbelanja keluar negeri setiap bulan. Padahal, pegawai negeri memperoleh penghasilan sesuai dengan kesanggupan biaya belanja negara. Ini menyebabkan banyak pegawai yang melakukan manipulasi (korupsi) demi menuruti keinginan hidup mewah dan status sosial.

2. Kembangkan tema yang telah Anda tentukan menjadi sebuah cerpen!

3. Lakukan kegiatan berikut!
 - a. Bacakanlah cerpen yang Anda buat di depan teman-teman Anda!
 - b. Teman Anda akan memberikan tanggapan terhadap cerpen yang Anda buat! Hal-hal yang akan ditanggapi sebagai berikut.
 - 1) Kesesuaian cerita dengan tema.
 - 2) Keruntutan urutan peristiwa.
 - 3) Pilihan kata.
 - 4) Konflik atau masalah yang ditampilkan.
 - c. Berikan tanggapan Anda terhadap cerpen yang dibaca teman Anda!
 - d. Perbaiki cerpen Anda berdasarkan tanggapan dari teman-teman Anda! Anda telah menulis cerpen. Sekarang Anda akan menyadur cerpen menjadi naskah drama.

Pada pelajaran yang lalu Anda telah belajar menulis dan menyadur cerpen menjadi bentuk naskah drama. Sekarang jawablah pertanyaan berikut untuk mengingat kembali materi.

1. Jelaskan cara menulis cerpen dengan baik!
2. Jelaskan cara menyadur cerpen menjadi drama!

Lakukan kegiatan berikut!

1. Bacalah kutipan cerpen “ Galau Pasti Berlalu ” dengan saksama!
2. Tentukan tokoh, watak tokoh, tema, amanat, dan latar kutipan cerpen tersebut!
3. Tentukan isi kutipan cerpen “ Galau Pasti Berlalu”!





- Ubahlah kutipan cerpen “ Galau Pasti Berlalu” menjadi drama! Isi drama harus sesuai dengan isi kutipan cerpen. Tokoh-tokoh cerpen merupakan tokoh-tokoh dalam drama!

“GALAU PASTI BERLALU”

Iana Tuttoifa

Mau dibawa kemana masa depan ini nanti? Kemana impian ini akhirnya akan berlabuh?

Rany sampai saat ini belum menemukan jawaban dari pertanyaan yang sering muncul di pikirannya. Rany yang biasanya sering berandai-andai tapi sekarang harus memilih apa yang saat ini berada di depan matanya. Universitas mana yang akan di huni Rany ataukah cita-cita apa yang ingin dipegang Rany. Semua itu bagi Rany bukanlah main-main.

Banyak universitas beserta Prodi yang didaftar oleh Rany hingga memenuhi satu lembar kertas folio. Namun, semua itu justru membuat Rany semakin bingung. Hingga hanya terdapat satu kalimat dengan spidol merah di bawah daftar yang telah dibuat Rany “Aku ingin jadi tentara.”

Semakin hari daftar itu yang membuat kegalauan pada diri Rany dan ikut andil memberikan pikiran atas kalimat “Aku ingin jadi tentara.”

Rany sudah banyak berpikir, tetapi jalan keluar tetap menjauh. Rany tidak bisa menentukan sendiri. Ini tidak mudah bagi Rany. Ada banyak hal yang menjadi pertimbangan yang membuat Rany semakin berat mengambil keputusan. Mendekati kelulusan SMA Rany semakin diselimuti kegalauan dan justru timbul pertanyaan baru dalam benaknya “ Yang mana yang

sebetulnya cocok untukku?”. Ini semua bukan teka teki yang mudah, semudah membalikkan telapak tangan. Rany yang sejak kecil dibesarkan dilingkungan tentara terobsesi ingin mengikuti jejak ayahnya. Begitu pula sebaiknya, orang tua Rany menasehati agar Rany masuk di universitas dengan pertimbangan apabila Rany masuk tentara masih ada bagian fisik Rany harus menjalani pengobatan untuk memenuhi standar fisik maupun standar tubuh yang ideal masuk tentara dan itu bukan hal yang mudah karena mengubah postur tubuh seseorang membutuhkan waktu yang lama. Bagi Rany pemikiran orang tuanya tersebut belum dapat diterimanya begitu saja dan belum dapat menghapus kebimbangan Rany. Terutama karena satu hal yang ditakuti Rany sejak awal “Penyesalan.”

Rany takut pada penyesalan, jika dia mengambil langkah yang salah. Siapakah di antara Rany ataukah orang tuanya yang menyesal? Inilah masalah Rany yang sesungguhnya.

Semakin hari semakin Rany renungkan apa yang telah dinasehatkan orang tuanya ataukah Rany dengan obsesi Rany. Dalam masalah yang satu ini Rany tidak bisa membuat perhitungan karena Rany belum bisa memastikan akan keinginannya sendiri, takut salah memilih universitas, sekadar obsesi ataukah benar murni cita-cita Rany untuk membela persatuan dan kesatuan negara.

Suatu hari, Rany menghampiri ibunya yang sedang bersantai di beranda halaman belakang rumah.

“ Bu, Rany akan tetap daftar tentara” Ibu berhenti membukabuka majalah dan mengalihkan perhatian pada Rany. Dengan kening berkerut dan seulas senyum, beliau membalas.





"Rany, ibu pasti akan mendukung apa pun keputusanmu nak, tetapi apakah kamu sudah mempersiapkan semua persyaratannya?"

Rany tersenyum kecil dan menggeleng. "Belum bu," kata Rany polos.

"Rany bingung bu, sebetulnya apakah fisik Rany ini bisa bertahan lolos sampai tes terakhir ya bu?"

"Kalau kamu sudah yakin akan pilihanmu daftarlah nak!," komentar ibu sambil kembali membuka majahnya. Rany terdiam sebentar, dialihkan pandangan ke samping dan memandang kosong ke arah halaman belakang rumah yang asri. Beberapa saat kemudian, Rany menoleh lagi ke arah ibunya.

Ibu pun menghentikan aktivitasnya dan memberikan pandangan penuh pada Rany.

"Kenapa kamu pikir kayak gitu nak?" katanya heran.

"Aku takut jika aku mengecewakan ibu dan ayah bu."

"Berangkatlah nak, Biar besok ayah yang akan mengantarmu!"

013/070/2008 keluar barisan, "teriak Kapten Surya tepat di depan barisan Cabawan ketika matahari di atas ubun-ubun peserta. Tatapan Kapten Surya begitu tajam, raut mukanya begitu tegas. Teriakan Kapten Surya begitu ringan, menandakan bahwa Kapten Surya terbebas dari tekanan. Rany hanya menggeleng mendengarnya. Tak seorang pun di antara Cabawan mengubah hasil yang telah dibacakan oleh Kapten Surya. Begitupun Cabawan yang diminta keluar barisan oleh Kapten Surya hanya

dapat membiarkan Kapten Surya terus membacakan isi kertas di dalam stopmap biru.

Antara kecewa dan bingung Rany mendengar pengumuman. Kecewa karena pengumuman itu tidak seperti apa yang telah diyakini Rany jika dia pasti diterima. Bingung, kerena pengumuman itu akankah membawa Rany ke harapan lain yang selama ini tidak ada dalam pikirannya. Galau kembali menyelimuti Rany.

Kata-kata “nggak” tetap berada di batin Rany dalam perjalanan dari Kodam Diponegoro Semarang menuju Yoga. Dalam bus Ayah berbicara begitu tenang. “Sudahlah nak ini bukan nasibmu”. Rany dibiarkan menerka-nerka sendiri kenapa namanya tidak tertulis pada dokumen yang dibawa Kapten Surya tadi. Rany galau sendiri, hatinya mulai gelisah ketika pengamen mulai keluar masuk ke dalam bus.

Rany pun tidak pernah mendapatkan secuil penjelasan kenapa Rany tidak tercantum dalam dokumen itu. Apakah memang kondisi fisik Rany belum setelah sampai di Yoga Rany lebih memilih sendiri. Ibu teramat jarang menemani. Rany ingin dibiarkan sendiri. Rany lebih banyak duduk di halaman. Matanya menerawang pohon-pohon di dekatnya. Barulah tiap adzan ia bergegas mengambil air wudhu. Selebihnya menghabiskan waktu menghindari berkumpul bersama ayah dan ibunya.

Ibu hanya menghitung hari untuk dapat berbicara dengan Rany. Berkali-kali ibu bertanya pengumuman itu. Rany diam. Keinginan Rany untuk meraih cita-citanya sungguh tidak dapat dimengerti. Entah ini jawaban atas pertanyaan yang selama ini yang kerap muncul dipikirkannya atukah ini kenyataan yang harus dipikul Rany sehingga sulit terpahami.





Keputusan orang tua untuk mendampingi Rany menata masa depan sepenuhnya diserahkan kepada Rany. Mulanya Rany tetap pada pilihannya menunggu pendaftaran tentara satu tahun lagi dengan kondisi fisik Rany yang sebetulnya memang kurang dari syarat yang ditentukan karena Rany yakin bahwa dia bakal diterima.

Seperti biasa Rany, ayah dan ibunya berkumpul untuk sarapan pagi. Namun, tiba-tiba Rany membuka pembicaraan pagi itu. "Ibu, ayah, apakah Rany boleh mengubah keinginan Rany untuk masuk ke universitas?" kata Rany lirih.

"Kenapa kamu tiba-tiba mau melanjutkan ke universitas nak?" Tanya ibu sambil memandang tajam ke mata Rany"

"Rany sadar bu ternyata selama ini Rany hanya terobsesi dengan seragam ayah dan yang paling utama Rany takut salah pilih dengan banyaknya daftar universitas dan banyaknya Prodi bu, maafkan Rany bu."

Ibu tersenyum mendengarnya. "Rany, kamu tahu nggak, kalau sebenarnya nggak ada istilah takut salah pilih di dunia ini?" "Sederhana saja, asal kamu bersyukur apa yang kamu pilih, kamu nggak akan menyesal," ujar ibu seraya menyakinkan Rany. Tidak segala hal di dunia yang berjalan sesuai dengan yang kita inginkan dan kita pun tidak boleh memaksakan apa yang menjadi keinginan kita. Hidup itu tidak susah kalau kita bersyukur apa yang telah kita dapatkan. Dan yang paling penting, nggak akan ada banyak hal yang akan kita sesali."

Sesuai pembicaraan yang tidak lama itu Rany kembali merenung. Kali ini sambil berbaring di tempat tidur. Dia berpikir

benar juga yang dikatakan ibu. Bersyukur adalah satu hal yang tidak terpikirkan olehnya sebelumnya.

Segaris senyuman terbit tanpa sadar di bibir Rany. Rany mulai yakin bahwa penyesalan sudah berkurang drastis pada dirinya. Dan memang begitulah seharusnya. Rany tak perlu takut pada penyesalan, asal bisa mensyukuri apa yang telah di dapat, itulah kunci utamanya. Rasanya lega sekali saat beban pikiran Rany bisa terangkat dari dalam hatinya. “Cocok dan tidak cocoknya sesuatu itu tergantung kepada diriku sendiri dan aku tidak mungkin lagi salah pilih.” Batin Rany.

Aku yang akhirnya memilih universitas ternama di Yogya dan memilih Prodi Ilmu Hukum dari banyaknya pilihan Prodi. Ya, kurasa inilah jalan terbaik dan aku harus mensyukurinya dan aku tidak akan memaksakan lagi fisikku untuk masuk tentara. Rany tersenyum senang sendiri. Berlalu sudah kegalauan dan penyesalan Rany.

Bagaimana dengan kegalauanmu dan penyesalanmu teman? Apakah kalian pernah merasakan penyesalan? Atau sudahkah belajar dari penyesalan.





EVALUASI PEMBELAJARAN MENULIS

Evaluasi (*evaluation*) merupakan proses sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan tentang sampai seberapa jauh tujuan atau program telah tercapai (Gronlund, 1985). Pengertian yang sama dikemukakan Wrightstone, *et al.* (1956) bahwa evaluasi pendidikan adalah penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan siswa ke arah tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Evaluasi dapat juga diartikan sebagai proses menilai sesuatu berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan. Berikutnya, diikuti dengan pengambilan keputusan atas objek yang dievaluasi dan langkah-langkah apa yang perlu ditempuh selanjutnya. Hasil dan kegiatan evaluasi bersifat kualitatif. Data kuantitatif itu merupakan hasil dari pengukuran. Berbeda dengan evaluasi, penilaian (*assessment*) berarti menilai sesuatu. Menilai itu sendiri berarti mengambil keputusan terhadap sesuatu dengan mengacu pada ukuran tertentu, seperti menilai baik atau buruk, tinggi atau rendah. Evaluasi dilakukan dengan tiga cara berikut.

A. Penilaian terhadap Latihan-latihan yang Dilakukan oleh Siswa

Latihan-latihan yang dikerjakan siswa pada pembelajaran setiap jenis teks yang terkait dengan keterampilan yang harus dikuasai siswa (sesuai dengan konteks teks tersebut) dinilai sebagai tugas nontes. Penilaian dilakukan terhadap kemampuan reseptif dan produktif. Lembar penilaian setiap jenis teks disertakan dalam buku siswa dan buku guru. Lembar penilaian perlu dipelajari

siswa agar siswa mengetahui tuntutan akademik berupa indikator dan penyekoran tiap-tiap aspek penguasaan jenis teks (isi, struktur teks, kosakata, kalimat, dan mekanik; diadopsi dari *Teaching ESL Composition: Principles and Techniques*; Hughey, Jane B., et.al., 1983). Penilaian ini disebut sistem analisis penskoran (*analytical scoring system*) karena penilaian dilakukan secara terperinci untuk setiap aspek dengan rentangan angka sesuai dengan pembobotan skor untuk setiap aspek tersebut. Penilaian terperinci ini dilakukan selama proses pembelajaran suatu jenis teks berlangsung agar siswa mengetahui hasil belajar tiap aspek. Ketika melakukan perbaikan teks yang disusunnya, siswa dapat memusatkan perhatiannya terhadap indikator yang masih belum maksimal.

Penilaian terhadap naskah cerpen dalam tugas mandiri dapat dilakukan oleh siswa secara berpasangan (*peer editing*) dengan memberikan lingkaran/garis bawah pada indikator yang mencerminkan aspek yang dimaksud. Selain itu, komentar juga dituliskan pada kolom yang disediakan untuk setiap aspek (lihat Profil Penilaian Teks). Berikutnya, siswa memberikan komentar umum terhadap karya temannya dalam bentuk pernyataan tentang kelebihan dan kekurangan karya teman pada bagian bawah dari paparan skor dan indikator. Kegiatan ini mendidik siswa untuk menghargai karya teman dan memberikan dukungan bagi upaya perbaikan karya tersebut. Guru harus mengecek penilaian berpasangan ini untuk mengetahui pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam setiap pembelajaran jenis teks. Hasil belajar berpasangan dalam hal kualitas proses dan hasil belajar serta kerja sama siswa menjadi perhatian utama penilaian.





B. Tes Formatif

Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir pembahasan suatu pokok bahasan/topik, dan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh manakah suatu proses pembelajaran telah berjalan sebagaimana yang direncanakan. Winkel menyatakan bahwa yang dimaksud dengan evaluasi formatif adalah penggunaan tes-tes selama proses pembelajaran yang masih berlangsung, agar siswa dan guru memperoleh informasi (*feedback*) mengenai kemajuan yang telah dicapai. Sementara Tesmer menyatakan *formative evaluation is a judgement of the strengths and weakness of instruction in its developing stages, for purpose of revising the instruction to improve its effectiveness and appeal*. Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengontrol sampai seberapa jauh siswa telah menguasai materi yang diajarkan pada pokok bahasan tersebut. Wiersma menyatakan *formative testing is done to monitor student progress over period of time*. Ukuran keberhasilan atau kemajuan siswa dalam evaluasi ini adalah penguasaan kemampuan yang telah dirumuskan dalam rumusan tujuan (TIK) yang telah ditetapkan sebelumnya. TIK yang akan dicapai pada setiap pembahasan suatu pokok bahasan, dirumuskan dengan mengacu pada tingkat kematangan siswa. Artinya TIK dirumuskan dengan memperhatikan kemampuan awal anak dan tingkat kesulitan yang wajar yang diperkirakan masih sangat mungkin dijangkau/dikuasai dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Dengan kata lain evaluasi formatif dilaksanakan untuk mengetahui seberapa jauh tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai. Dari hasil evaluasi ini akan diperoleh gambaran siapa

saja yang telah berhasil dan siapa yang dianggap belum berhasil untuk selanjutnya diambil tindakan-tindakan yang tepat. Tindak lanjut dari evaluasi ini adalah bagi para siswa yang belum berhasil maka akan diberikan *remedial*, yaitu bantuan khusus yang diberikan kepada siswa yang mengalami kesulitan memahami suatu pokok bahasan tertentu. Sementara bagi siswa yang telah berhasil akan melanjutkan pada topik berikutnya, bahkan bagi mereka yang memiliki kemampuan yang lebih akan diberikan pengayaan, yaitu materi tambahan yang sifatnya perluasan dan pendalaman dari topik yang telah dibahas.

C. Penilaian Kemajuan Belajar Siswa dengan Portofolio

Portofolio dilakukan berdasarkan fungsi pedagogis dan pelaporan.

1. Fungsi pedagogis portofolio (sebagai metode) adalah untuk.
 - a. mempromosikan pentingnya keterampilan dalam pembelajaran seumur hidup;
 - b. membangkitkan kepedulian meta-linguistik dan metakognitif;
 - c. memperbaiki keterampilan penilaian-diri (*self-assessment*) terkait kebahasaan;
 - d. memotivasi siswa bertanggung jawab terhadap pembelajaran, kemampuan mengatur, merefleksikan, dan mengevaluasi tujuan pembelajarannya (*learner autonomy*); dan





- e. memberikan pernyataan penilaian-diri sebagai alat persiapan silabus.
2. Fungsi pelaporan portofolio (sebagai bukti karya nyata dan alat penilaian) adalah untuk.
 - a. membuktikan penguasaan bahasa;
 - b. membuktikan pembelajaran yang sudah atau sedang berlangsung;
 - c. menunjukkan rekaman antarbudaya dan pengalaman belajar bahasa;
 - d. menunjukkan hubungan eksplisit antara tujuan kurikulum dan keterampilan komunikatif dengan standar penguasaan eksternal yang dinyatakan dalam skema UKBI (Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia) atau skema standar lain, seperti *Common European Framework of Reference* (CEFR) dan *Programme for International Student Assessment* (PISA).

Instrumen Analisis Karakteristik Siswa

ANALISIS KARAKTERISTIK SISWA SEBELUM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF

Pengantar:

Kuesioner ini untuk mengidentifikasi karakteristik siswa sebelum memberikan pembelajaran menulis cerpen. Dengan mengetahui karakteristik saudara sebagai siswa, dapat memudahkan pelaksanaan instruksional. Mohon saudara berikan jawaban dengan memberikan tanda ceklis (√) atau dilingkari pada tempat yang disediakan disertai ulasan. Sangat dihargai jika saudara dapat menyelesaikan kuesioner ini selama 20 menit. Istilah N/A digunakan dalam kuesioner ini yang berti “tidak berlaku” dan merupakan respons yang dapat dipilih bila pertanyaan tidak berlaku untuk Anda. Atas kesediaannya memberikan penilaian diucapkan banyak terima kasih.

A. Keterampilan yang perlukan dan kesulitan yang dialami secara umum (Bandler dan Grinder, 1981)

Sehubungan dengan keterampilan menulis cerpen, silakan menunjukkan indikator berikut:





1. Seberapa pentingkah keterampilan ini, dan
2. Seberapa sering Anda memiliki masalah dengan keterampilan (Bandler dan Grinder, 1981):

Pentingnya				Deskriptor	Frekuensi masalah			
Tidak Yakini	Tidak Penting	Penting	Sangat Penting		Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah	N/A
1	2	3	4	Mengembangkan topik	1	2	3	4
1	2	3	4	Kreatif dalam mengembangkan ide-ide	1	2	3	4
1	2	3	4	Mengekspresikan ide-ide secara tepat	1	2	3	4
1	2	3	4	Menyusun kalimat yang tepat dan menjalin hubungan yang sangat kompleks	1	2	3	4
1	2	3	4	Kejelasan dalam menyampaikan gagasan	1	2	3	4
1	2	3	4	Ketuntasan dalam mengisahkan cerita	1	2	3	4
1	2	3	4	Menyesuaikan cerita dengan tema	1	2	3	4
1	2	3	4	Mesesuaian cerita dengan sumber cerita	1	2	3	4
1	2	3	4	Menguraikan tokoh,	1	2	3	4
1	2	3	4	Menyajikan alur,	1	2	3	4
1	2	3	4	Memaparkan latar,	1	2	3	4
1	2	3	4	Menyajikan sudut pandang	1	2	3	4
1	2	3	4	Menyajikan gaya bahasa	1	2	3	4
1	2	3	4	Menyajikan amanat secara lengkap	1	2	3	4
1	2	3	4	Pemilihan judul yang tepat serta menarik	1	2	3	4
1	2	3	4	Terampil dalam memadukan unsur-unsur cerita	1	2	3	4
1	2	3	4	Mengurai cerita dengan logis	1	2	3	4
1	2	3	4	Menggunakan majas yang menarik sesuai konteks	1	2	3	4

Pentingnya				Deskriptor	Frekuensi masalah			
Tidak Yakin	Tidak Penting	Penting	Sangat Penting		Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah	N/A
1	2	3	4	Kreatif dalam mengembangkan cerita	1	2	3	4
1	2	3	4	Mengikuti instruksi dan petunjuk	1	2	3	4
1	2	3	4	Mengevaluasi dan merevisi tulisan Anda	1	2	3	4
1	2	3	4	Menggunakan ejaan dan tanda baca yang benar	1	2	3	4
1	2	3	4	Menggunakan diksi yang tepat	1	2	3	4
1	2	3	4	Pengetahuan kosa kata yang variatif	1	2	3	4
1	2	3	4	Mengadopsi nada dan gaya bahasa yang tepat	1	2	3	4
1	2	3	4	Penataan kalimat	1	2	3	4
1	2	3	4	Mengorganisir paragraf	1	2	3	4
1	2	3	4	Pengorganisasian cerita	1	2	3	4
1	2	3	4	Lainnya (tuliskan): _____ _____	1	2	3	4

B. Komponen Pelaksanaan

1. Apakah Anda perlu memperoleh informasi tambahan untuk memicu munculnya ide dalam menulis?

(silakan lingkari): Ya/Tidak

Jika Anda menjawab ya, centang jenis informasi tambahan yang harus diberikan:

- verbal (cerita)
- visualisasi





berupa cerita dan visualisasi

Lain-lain (tuliskan): _____

2. Apakah Anda memerlukan masukan mitra, dalam hal ini teman kelompok dalam pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen?

(silakan lingkari): Ya/Tidak

Jika Anda menjawab ya, centang kondisi yang harus diberikan:

penemuan ide

pengedrafan

revisi dan editing

penerbitan

Lain-lain (tuliskan): _____

3. Cerita apa yang dianggap menarik

Pilihlah salah satu genre fiksi yang Anda anggap menarik dalam menulis cerpen

fantasi

perjalanan

horor

cerita misteri/detektif

menegangkan

cerita hantu dan supranatural

kriminal

cerita petualangan

asmara remaja

dongeng

rumah sakit/

mitos dan legenda

sekolah/keluarga/

polisi/drama sepak bola

- fiksi ilmiah Komik (Carter, 2001)

4. Tugas apa yang Anda ingin lakukan terkait dengan menulis cerpen?

- Menceritakan pengalaman pribadi
 Menceritakan pengalaman teman
 Mengubah karya sastra lain menjadi cerpen
 Menceritakan kehidupan sosial

Menambahkan jawaban lain! _____

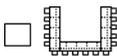
5. Pilihlah salah satu topik yang dianggap dapat memicu ide Anda dalam menulis? (Wagner, 2002)

- pengalaman berkemah Olahraga
 organisasi atau klub sekolah (osis, musik, seni, dll.) partisipasi dalam proyek-proyek pemerintah
 masalah kesehatan pertukaran pelajar
 pengalaman liburan kegiatan di rumah ibadah
 masalah keluarga

6. Media pembelajaran menulis cerpen yang Anda butuhkan?

- berbasis lingkungan audio-verbal audio visual
 visualisasi Teknologi Informasi dan Komunikasi

7. Setting kelas yang Anda senangi dalam pembelajaran menulis?



Model huruf U



Model Corak Tim

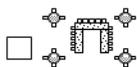


Model Konferensi

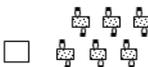


Model Fishbowl

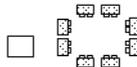




Model Breakout groupings



Model Workstation



Model Lingkaran

C. Karakteristik Sasaran

1. Berikut adalah sejumlah pernyataan untuk mengidentifikasi gaya kognitif dalam belajar yang Anda miliki. Lingkarilah 4 item yang dirasa paling akurat dalam menggambarkan diri Anda yang:

- suka menggambar.
- suka bersiul atau bersenandung.
- ingin memecahkan masalah dan teka-teki.
- suka menari.
- seperti mengatur kegiatan di luar ruangan.
- senang berpikir tentang ide-ide yang ada di pikiran saya.
- senang membaca.
- senang berbicara dengan teman-teman.
- suka bergaul dengan teman-teman.
- ingin menyanyi.
- senang mencari tahu kode.
- lebih memilih untuk bekerja pada proyek-proyek sendiri.
- senang permainan catur.
- senang menulis cerita dan puisi.

- Saya senang patung tanah liat atau membuat kolase.
- Saya suka mendaki dan berkemah.
- Saya sering menggunakan tangan dan tubuh gerakan sementara aku berbicara.
- Saya bisa mendengarkan musik selama berjam-jam.
- Saya berharap memainkan alat musik atau aku senang memainkan alat musik.
- Saya suka matematika atau ada hubungannya dengan angka.
- Saya ingin menulis cerita.
- Saya suka mempelajari bintang.
- Saya ingin merancang hal-hal baru.
- Saya bisa membayangkan hal-hal dalam pikiran saya dengan mudah.
- Saya menikmati bekerja pada satu hal untuk jangka waktu yang panjang.
- Untuk bersantai aku lebih suka pergi untuk berjalan-jalan daripada duduk.
- Saya lebih suka bekerja dalam tim atau kelompok.
- Saya memiliki pemahaman yang baik tentang diriku sendiri.
- Saya merasa tahu bagaimana cara untuk membantu ketika teman saya marah.
- Saya senang bekerja dan bermain dengan hewan.
- Saya pandai perdebatan lisan.
- Saya suka bermain olahraga.





Menambahkan hal lain yang ingin saya tahu tentang Anda sebagai pelajar-atau sekitar Anda! _____

2. Gaya pemrosesan informasi yang disukai dalam pembelajaran menulis cerpen
 - visual auditori
 - kinestetik olfaktori
 - gustatori
3. Gaya belajar yang dominan dimiliki siswa dalam pembelajaran. Bagaimana kebiasaan Anda belajar menulis cerpen?
 - Secara berkelompok Secara Individu
4. Butir instrument ini untuk mengidentifikasi dominasi kerja otak Anda. Pilihlah komponen berikut berdasarkan tingkat kecocokannya dengan kepribadian Anda!
 - Serius-hati-hati
 - Sederhana-berpengetahuan umum
 - Membosankan-pendukung diam
 - Hemat-pembuat aturan
 - Mempercayai fakta – konservatif
 - Rapi dan terorganisasi-mudah ditebak
 - Tujuan ide adalah keuntungan
 - Lebih memilih keilmuan
 - Humoris-lebih memilih perasaan
 - Rumit-suka bertualang

- Menyenangkan-bermimpi besar
- Boros-tukang sorak
- Memercayai intuisi-pelanggar aturan
- Berantakan dan kacau-bebas/liberal
- Tujuan ide adalah ekspresi diri-spontan

D. Komentar Tambahan

1. Apakah Anda memiliki komentar lain yang mungkin dapat membantu dalam memberikan informasi tentang pembelajaran keterampilan menulis cerpen yang Anda harapkan, kesulitan yang Anda alami dalam menulis cerpen, hal yang Anda perlukan, atau apa pun kebutuhan Anda yang berhubungan dengan pembelajaran menulis cerpen? Silakan menuliskannya di sini:

2. Informasi tambahan

Jika dibutuhkan ingin informasi lebih lanjut dari Anda, apakah Anda bersedia untuk diwawancarai? Ya/Tidak

Jika ya, mohon mencantumkan:

Name: _____

Contact/Nomortelephone: _____

-----Terima Kasih Atas Partisipasinya-----





Instrumen menulis secara berkelompok

TEAM STORY

Tujuan Tim. Sebagai sebuah tim, menulis 8 halaman cerita anak-anak dengan moral, "Banyak kepala lebih baik dari satu." Setiap tim yang bertanggung jawab untuk menulis dan menggambar tiga halaman berikut. (Kagan dan Kagan, 2009)

PERAN	JOB Anda	BAHAN
Penulis # 1	Menulis dan menggambar halaman 1-2.	Kertas, Pen, Krayon
Penulis # 2	Menulis dan menggambar halaman 3-4.	Kertas, Pen, Krayon
Penulis # 3	Menulis dan menggambar halaman 5-6.	Kertas, Pen, Krayon
Penulis # 4	Menulis dan menggambar halaman 7-8.	Kertas, Pen, Krayon

Rencana Cerita Anda

Sebagai sebuah tim, mendiskusikan cerita Anda dan mencapai konsensus tentang unsur-unsur cerita berikut ini. Bila Anda semua setuju, menuliskannya.

Judul cerita: _____

Penulis: _____

Moral dari Cerita: _____

Setting: di mana cerita berlangsung? _____

Plot: Apa yang terjadi dalam cerita itu? _____

Konflik: Apa masalahnya? _____

Resolusi: Bagaimana masalah diselesaikan? _____

Karakter utama: Siapa yang memainkan peran utama? _____

Karakter pendukung: Siapa lagi yang dalam cerita itu? _____

Peta dari Setiap Halaman

Sebagai sebuah tim, memetakan dan mencapai konsensus pada setiap halaman cerita menggunakan ruang bawah. Setelah Anda cerita Anda memetakan, Anda mungkin mulai menulis dan menggambarkan cerita.

Hal 1 _____ _____ _____ _____	Hal 2 _____ _____ _____ _____	Hal 3 _____ _____ _____ _____	Hal 4 _____ _____ _____ _____	Hal 5 _____ _____ _____ _____
Hal 6 _____ _____ _____ _____	Hal 7 _____ _____ _____ _____	Hal 8 _____ _____ _____ _____	Hal 9 _____ _____ _____ _____	Hal 10 _____ _____ _____ _____





Jika Anda menyelesaikan lebih awal, bekerja sebagai sebuah tim untuk membuat sampul depan dan belakang untuk buku Anda.

Penutup belakang harus memiliki ringkasan pendek dari cerita Anda.

BITREAD

Contoh Rencana Program Pembelajaran

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN¹

Nama :

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : XI/2

Standar kompetensi : 16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen.

Kompetensi Dasar : 16.1 Menulis karangan berdasarkan kehidupan sendiri dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

Indikator :

1. Menentukan topik yang berhubungan dengan kehidupan diri sendiri untuk menulis cerita pendek dengan menggunakan teknik mind mapping.
2. Membuat mind mapping sebagai kerangka cerita pendek dengan memperhatikan kronologi waktu dan peristiwa.

Tujuan Pembelajaran :

- Siswa dapat menentukan topik yang berhubungan dengan kehidupan diri sendiri untuk menulis cerpen dengan menggunakan teknik mind mapping.
- Siswa dapat membuat mind mapping sebagai kerangka karangan cerpen dengan memperhatikan kronologi waktu dan peristiwa.

1 Perencanaan pembelajaran yang disajikan hanya 4x45 menit pada materi inti, yaitu menulis cerpen, sedangkan materi mengenal dan menyadur cerpen direncanakan sendiri pengguna dengan berpedoman pada sintaks model





Materi Pembelajaran : Terlampir

Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya jawab

Pertemuan pertama

No.	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Awal	5 menit
	Berdoa	
	Mengecek kehadiran siswa	
	Apersepsi	
	Menginformasikan KD, indikator	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa	
	Meminta siswa untuk memikirkan pengalaman-pengalaman menarik yang pernah siswa alami.	
2.	Kegiatan Inti	80 menit
	Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai topik-topik yang dapat dijadikan cerita pendek berdasarkan kehidupan diri sendiri.	
	Mengkondisikan siswa untuk rileks sehingga siap menerima pelajaran	
	Memberi peluang mengembangkan ide atau gagasan berdasarkan tema	
	Mengarahkan siswa merenungkan kembali gagasan atau ide yang telah muncul	
	Membimbing siswa memperdalam gagasannya dengan melakukan meditasi	
	Membimbing siswa menemukan gagasan utama dalam menulis	
	Mengarahkan siswa mengidentifikasi ide yang sesuai dengan gagasan utama	
	Membimbing siswa mengelola, menggarap ide menjadi suatu konsep yang matang dalam <i>mind-map</i> , bagan-bagan, skema-skema pemikiran sebagai kerangka konseptual penulisan	
	Meminta siswa menuangkan gagasannya berdasarkan pengembangan konsep yang telah dilakukan sebelumnya	
	Mengarahkan siswa menguraikan konsep yang terdapat dalam <i>mind map</i> , bagan-bagan, skema-skema yang telah dibuat sebelumnya	

No.	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
3.	<p>Penutup</p> <p>Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran</p> <p>Refleksi: siswa mengungkapkan kesan atau kesimpulannya kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</p> <p>Informasi tentang materi pertemuan berikutnya</p> <p>Berdoa</p>	5 menit

Pertemuan kedua

No.	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>Berdoa</p> <p>Mengecek kehadiran siswa</p> <p>Apersepsi</p> <p>Menginformasikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran</p>	5 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Guru membagikan mind mapping yang telah dibuat siswa.</p> <p>Siswa membuat cerpen dengan mengacu pada mind mapping yang telah dibuat.</p> <p>Mind mapping dan cerpen yang telah dibuat siswa dikumpulkan.</p> <p>Meminta siswa menulis secara spontan, intuitif, dan bebas secara cepat (menuliskan sebisanya dari kata atau frasa yang telah disusun sebelumnya)</p> <p>siswa mengharmonisasikan kinerja otak kiri dan kanan pada saat pengedrahan serta mengefisienkan penggunaan waktu yang telah ditargetkan</p> <p>siswa mendiskusikan karyanya secara berpasangan dengan memperhatikan komponen menulis cerpen, tujuan, dan sasaran pembaca</p> <p>Memberi masukan kepada siswa untuk berpikir secara kritis dan konvergen untuk menyempurnakan ide</p> <p>Meminta siswa memeriksa kembali tulisan yang telah dihasilkan</p> <p>Meminta siswa melakukan editing pada naskah yang dihasilkan secara berpasangan</p> <p>Melibatkan semua siswa membahas hasil kerja dan tugas siswa secara bersama-sama.</p> <p>Membacakan karya terbaik siswa didepan kelas</p>	80 menit
3.	<p>Penutup</p> <p>Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran</p> <p>Refleksi: siswa mengungkapkan kesan atau kesimpulannya kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</p> <p>Informasi tentang materi pertemuan berikutnya</p> <p>Berdoa</p>	5 menit





E. Media dan Sumber Belajar Media dan alat

- Spidol Boardmarker
- Penghapus

Sumber

- Rustan, Edhy. 2014. Perangkat Model Pembelajaran Menulis Kreatif Cerpen Berbasis *Neuro Linguistic Programming* SMA Kelas XI. Makassar: Lumbung Informasi Pendidikan.
- Isdriani, Pudji. 2009. *Seribu Pena Bahasa Indonesia untuk Kelas X SMA/MA*. Jakarta: Erlangga.
- Buzan, Tony. 2004. *Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

F. Penilaian

1. Teknik : penilaian proses

Rubrik penilaian proses

No.	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan di dalam kelas				
2.	Sikap siswa dalam proses pembelajaran				
3.	Keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas menulis				
4.	Tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas menulis				

Keterangan Penilaian: 4: sangat baik 3: baik 2: sedang 1: rendah

Rubrik penilaian hasil keterampilan menulis kreatif dapat dilihat pada lampiran berikut

Instrumen Penilaian

RUBRIK PENILAIAN

Nama Siswa:

Judul Cerpen:

Tabel Format Penilaian

ASPEK YANG DINILAI		SB	B	C	KB	STB	Saran
Aspek	Dimensi						
Isi	Kesesuaian cerita dengan tema						
	Kreativitas dalam mengembangkan cerita						
	Ketuntasan cerita						
	Kesesuaian cerita dengan sumber cerita						
Organisasi dan penyajian	Penyajian unsur-unsur berupa tokoh, alur, dan latar cerita.						
	Pemilihan judul						
	Kepaduan unsur-unsur cerita						
	Kelogisan urutan cerita						
Bahasa	Pilihan kata atau diksi						
	Penyusunan kalimat						
	Penggunaan majas						

*Teknik pemberian skor mengacu pada petunjuk pengisian rubrik





PETUNJUK PENGISIAN RUBRIK PENILAIAN MENULIS KREATIF CERPEN

Skor	Aspek	Dimensi	Indikator	Skor
20	Isi	Kesesuaian cerita dengan tema	Sangat baik: tema dikembangkan secara optimal, tidak ada kalimat dan paragraf yang tidak sesuai dengan tema, antara kalimat dan paragraf memiliki hubungan sebab akibat yang dirangkai dengan baik.	5
			Baik: tema dikembangkan secara optimal, ada sedikit kalimat dan paragraf yang tidak sesuai dengan tema, ada sedikit kalimat dan paragraf yang tidak memiliki hubungan sebab akibat.	4
			Cukup: tema dikembangkan secara terbatas, ada sedikit kalimat dan paragraf yang tidak sesuai dengan tema, ada sedikit kalimat dan paragraf yang tidak memiliki hubungan sebab akibat.	3
			Kurang: tema dikembangkan secara terbatas, ada banyak kalimat dan paragraf yang tidak sesuai dengan tema, kalimat dan paragraf banyak yang tidak memiliki hubungan sebab akibat.	2
			Sangat kurang: tidak ada pengembangan tema, kalimat dan paragraf tidak sesuai dengan tema, kalimat dan paragraf tidak memiliki hubungan sebab akibat	1
		Kreativitas dalam mengembangkan cerita	Sangat baik: cerita dikembangkan dengan sangat kreatif, menarik, dan tidak keluar dari tema	5
			Baik: cerita dikembangkan dengan kreatif dan tidak keluar dari tema	4
			Cukup: cerita dikembangkan dengan cukup kreatif dan tidak keluar dari tema	3

Skor	Aspek	Dimensi	Indikator	Skor
			Kurang: cerita dikembangkan dengan tidak kreatif dan tidak keluar dari tema	2
			Sangat kurang: cerita tidak dikembangkan	1
		Ketuntasan cerita	Sangat baik: penyajian akhir cerita menarik dan menimbulkan penasaran.	5
			Baik: penyajian akhir cerita menarik dan cukup menimbulkan penasaran.	4
			Cukup: penyajian akhir cerita cukup menarik dan cukup menimbulkan penasaran.	3
			Kurang: penyajian akhir cerita kurang menarik dan kurang menimbulkan penasaran.	2
			Sangat kurang: penyajian cerita tidak menarik dan tidak menimbulkan penasaran.	1
		Kesesuaian cerita dengan sumber cerita	Sangat baik: isi cerita yang disajikan sangat sesuai dengan sumber cerita, tidak ada peristiwa yang keluar dari sumber cerita	5
			Baik: isi cerita yang disajikan sesuai dengan sumber cerita, ada sedikit peristiwa yang dibuat tidak sesuai dengan sumber cerita	4
			Cukup: isi cerita yang disajikan cukup sesuai dengan sumber cerita, beberapa peristiwa tidak sesuai dengan sumber cerita	3
			Kurang: isi cerita yang disajikan kurang sesuai dengan sumber cerita, banyak peristiwa yang tidak sesuai dengan sumber cerita	2
			Sangat kurang: isi cerita yang disajikan tidak sesuai dengan sumber cerita, semua peristiwa tidak berdasarkan sumber cerita	1





Skor	Aspek	Dimensi	Indikator	Skor
15	Organisasi dan penyajian	Penyajian unsur-unsur berupa tokoh, alur, dan latar cerita.	Sangat baik: semua unsur disajikan dengan jelas, lengkap, dan menarik	5
			Baik: semua unsur disajikan dengan jelas, lengkap, tetapi kurang menarik	4
			Cukup: unsur disajikan dengan jelas, tetapi kurang lengkap, dan kurang menarik	3
			Kurang: unsur disajikan dengan kurang jelas, kurang lengkap, dan kurang menarik	2
			Sangat kurang: tidak ada penyajian unsur-unsur cerita	1
		Pemilihan judul	Sangat baik: judul disajikan dengan sangat sesuai dengan isi, jelas, dan menarik	5
			Baik: judul disajikan dengan sangat jelas, dan menarik	4
			Sedang: judul jelas, tetapi kurang menarik	3
			Rendah: judul tidak jelas dan tidak menarik	2
			Sangat Rendah: judul tidak memiliki hubungan dengan cerita	1
		Kepaduan unsur-unsur cerita	Sangat baik: urutan cerita yang disajikan membentuk kepaduan cerita yang serasi dan menarik	5
			Baik: urutan cerita yang disajikan membentuk kepaduan cerita yang serasi dan cukup menarik	4
			Cukup: urutan cerita yang disajikan cukup padu dan kurang menarik	3
			Kurang: urutan cerita yang disajikan kurang padu dan kurang menarik	2
			Sangat kurang: urutan cerita yang disajikan tidak padu dan tidak menarik	1

Skor	Aspek	Dimensi	Indikator	Skor
		Kelogisan urutan cerita	Sangat baik: cerita sangat mudah dipahami, urutan peristiwa yang disajikan sangat jelas dan sangat logis	5
			Baik: cerita mudah dipahami, urutan peristiwa yang disajikan jelas dan logis	4
			Cukup: cerita cukup mudah dipahami, urutan peristiwa yang disajikan cukup jelas dan cukup logis	3
			Kurang: cerita kurang mudah dipahami, urutan peristiwa yang disajikan kurang jelas dan kurang logis	2
			Sangat kurang: cerita tidak mudah dipahami, urutan peristiwa yang disajikan tidak jelas dan tidak logis	1
15	Bahasa	Pilihan kata atau diksi	Sangat baik: pemilihan kata sangat tepat dan sangat sesuai dengan tema	5
			Baik: pemilihan kata tepat dan sesuai dengan tema	4
			Cukup: pemilihan kata cukup tepat dan cukup sesuai dengan tema	3
			Kurang: pemilihan kata kurang tepat dan kurang sesuai dengan tema	2
			Sangat kurang: pemilihan kata tidak tepat dan tidak sesuai dengan tema	1
		Penyusunan kalimat	Sangat baik: struktur kalimat sangat baik dan sangat tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain menjalin hubungan yang sangat kompleks	5
			Baik: struktur dan penyusunan kalimat baik dan tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain menjalin hubungan yang kompleks	4





Skor	Aspek	Dimensi	Indikator	Skor
			Cukup: struktur dan penyusunan kalimat cukup baik dan cukup tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain menjalin hubungan yang cukup kompleks	3
			Kurang: struktur dan penyusunan kalimat kurang baik dan kurang tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain menjalin hubungan yang kurang kompleks	2
			Sangat kurang: struktur dan penyusunan kalimat tidak baik dan tidak tepat, antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain menjalin hubungan yang tidak kompleks	1
		Penggunaan majas	Sangat baik: penggunaan majas sangat baik, majas diterapkan sesuai dengan konteksnya sehingga membuat cerita menjadi sangat menarik	5
			Baik: penggunaan majas baik, majas yang digunakan terlalu berlebihan, tetapi tidak mengubah kemenarikan cerita	4
			Cukup: penggunaan majas cukup baik, ada sedikit majas yang diterapkan tidak sesuai konteks sehingga membuat cerita menjadi kurang menarik	3
			Kurang: penggunaan majas kurang baik, majas ditepkan tidak sesuai dengan konteks sehingga membuat cerita menjadi kurang menarik	2
			Sangat kurang: tidak ada penggunaan majas	1



PENUTUP

Pembelajaran menulis cerpen haruslah berangkat dari hakikat menulis yang sebenarnya. Menulis sebagai keterampilan sekaligus sebagai proses, dalam penerapannya harus melalui tiga tahap, yaitu prapenulisan, saat penulisan, dan pascapenulisan. Melalui tahapan tersebut terlihat ada tiga aktivitas yang harus dibedakan dan dipisahkan, yaitu antara penemuan ide, menulis, dan menyunting. Jika ketiga hal tersebut dikacaukan, aktivitas serta kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran menulis tidak akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan konstruk-konstruk yang ditelah diurai, dapat dikemukakan bahwa kegiatan menulis merupakan sebuah kegiatan kreatif. Dikatakan kreatif karena pada hakikatnya, menulis merupakan sebuah proses untuk menghasilkan produk. Adapun bila dikaitkan dengan kreativitas, unsur kreativitas dalam menulis harus memasuki tiga dimensi kreativitas yang meliputi dimensi person, dimensi proses, dan dimensi produk.



Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kreativitas dalam menulis dapat dilihat sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan oleh person atau orang dengan kepribadian kreatif melalui dimensi proses kreatif guna menghasilkan sebuah produk kreatif berupa tulisan.

Buku ini mencakup dua komponen secara umum, yaitu karakteristik model pembelajaran yang dikembangkan dan perangkat pendukungnya. Model pembelajaran ini dikembangkan dari rasional teoretik, *outcomes learning intended*, perilaku mengajar guru, serta lingkungan belajar dan sistem pengelolaannya. Adapun komponen model itu mencakup (a) fokus (b) sintaks, (c) sistem sosial, (d) prinsip reaksi, (e) faktor pendukung, dan (f) dampak Instruksional dan pengiring. Sedangkan perangkat pendukung berupa silabus, RPP, materi menulis cerpen, lembar kegiatan siswa, alat penilaian, dan materi penunjang.

Model ini ditujukan untuk mendukung kebijakan Kurikulum 2013 yang tidak hanya mempertahankan bahasa Indonesia berada dalam daftar pelajaran di sekolah, tetapi juga menegaskan pentingnya keberadaan bahasa Indonesia sebagai penghela dan pembawa ilmu pengetahuan. Sesuai dengan itu, menulis sebagai keterampilan produktif dalam menghasilkan teks yang selama ini di tempatkan sebagai keterampilan yang terakhir dimiliki seseorang, perlu dioptimalkan. Dengan paradigma baru tersebut, penulis terpanggil untuk bertindak menjadi agen perubahan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Melalui model ini, diharapkan siswa mampu memproduksi tulisan dengan memanfaatkan potensi yang dimilikinya. Buku ini juga menjabarkan usaha minimal yang harus dilakukan siswa

dan guru untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum 2013, tanpa meninggalkan sendi-sendi keunggulan dari kurikulum sebelumnya. Selain itu, aktivitas menulis yang diorientasikan dalam pembelajaran, pada model ini mengacu pada kerja sistem saraf secara alamiah. Prinsip kerja sistem saraf yang diintegrasikan dalam model pembelajaran ini diadopsi dari hasil-hasil penelitian serta kajian kepustakaan yang relevan.

Pembelajaran menulis yang menjadi fokus dalam buku ini, yaitu imaginative writing yang merupakan perwujudan dunia subjektif penulisnya dan dimaksudkan untuk membangkitkan suatu perasaan tertentu atau menggerakkan hati pembaca (Riebel, 1978). Guna kepentingan tersebut, dalam buku ini kita dapat memperoleh cara agar ide-ide itu hidup. Membuat gambaran mental dan gambaran cerita yang bergerak, seorang penulis dapat pula berbicara pada diri sendiri, dan menggunakan perasaan atau feeling.

Beberapa teknik yang diadopsi dan merupakan pengembangan model menulis dalam buku ini adalah sugesti untuk memicu memori atau pikiran bawah sadar. Melalui hal itu, sebelum menulis seseorang perlu menciptakan keadaan yang diinginkan dan membentuk apa yang ada dalam pikiran (Bandler, Richard, 2013).

“Ketika Anda tersenyum, otak Anda mengeluarkan cairan kimia bahagia ke dalam tubuh dan ketika Anda cemberut, otak mengeluarkan beberapa zat dari cairan kimia yang memproduksi stress dan kekhawatiran melanda.”





Pernyataan tersebut, melandasi model ini dalam membantu melakukan kontrol terhadap *mood* menulis seseorang yang didasarkan kerja alami neuron. Karena *mood* yang baik dapat memperkuat jalur pemrosesan untuk memicu memori jangka panjang sebagai bahan tulisan. Selain itu, model ini juga mengaktifkan sel saraf dari kelima indra manusia (VAKGO) dan mengartikulasi hemisfer otak kanan dan kiri, serta beberapa teknik lain yang telah dibuktikan dengan hasil penelitian.

-----*Selamat Berkarya*-----

BITREAD

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, S., Arsjad, M. G., dan Ridwan, S. H. (1989). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Alexander, G. E., dan Crutcher, M. D. (1990). Functional architecture of basal ganglia circuits: neural substrates of parallel processing. *Trends in Neurosciences*, 13(7), 266–271.
- Ali, W. O., Wan, S., Hanif, M., dan Hamzah, N. (2016). Human Emotion Detection Via Brain Waves Study by Using Electroencephalogram (EEG). *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 6(6), 1005–1011.
- Altschuler, I. (2001). A psychiatrist's experience with music as a therapeutic agent. *Nordic Journal of Music Therapy*, 10(1), 69–76. <https://doi.org/10.1080/08098130109478019>
- Ammon, J. (2008). *Gelombang otak alpha theta dapat membuat Anda lebih cerdas*. Retrieved from <http://forum.detik.com/gelombang-otak-alpha-theta-dapat-membuat-anda-lebih-cerdas-t49081.html>
- Antono, Bahari, *NLP Ciptakan Hubungan Industrial Harmonis*. Retrieved from <http://bahariantono.blogspot.com/2009/01/nlp-ciptakan-hubungan-industrial.html>.





- Ardiana, et al. (2002). *Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia: Menulis, Modul IND*. Jakarta: Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama.
- Ayan, J. E. (2002). *Bengkel Kreativitas*. Bandung: Kaifa.
- Aziz, R. (2009). Karakteristik Pibadi Kreatif dan Kemampuan menulis Kreatif. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, 24(2), 116–123.
- Banathy. (1991). *System Design of Education: A Journey to create the future*. Englewood Cliffs. NJ: Educational Technology Publication
- Bandler, Richard, et al. (2013). *The Ultimate Introduction to NLP: How to Build a Successful Life*. Canada: Harper Collins Publisher Company.
- Bandler, R., dan Grinder, J. (1981). *Frogs Into Prurces Neuro Linguistic Programming*. *Real People Press*.
- Beatty, J. (2001). *The Human Brain: Essentials of Behavioral Neuroscience*. Thousand Oak, CA: Sage Publicaion
- Carlson, N. (2001). *What is serotonin and what does it do?* Retrieved from <http://www.macalester.edu/psychology/whathap/.htm>
- Carol Harris.(2012). *NLP Made Easy*. New York: Element
- Carter, J. (2001). *Creating writers: a creative writing manual for schools*. New York: Routledge Falmer.
- Casson, A. J., Smith, S., Duncan, J. S., dan Rodriguez-Villegas, E. (2008). Wearable EEG: What is it, why is it needed and what does it entail? *Proceedings of the 30th Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society, EMBS'08-“Personalized Healthcare through*

- Technology*," August, 5867–5870. <https://doi.org/10.1109/iembs.2008.4650549>
- Chesley, dan Gayle, et al. (2008). Verbal And Nonverbal metaphor with Children In Counseling. *Journal of Counseling and Development*, 399–411.
- Cohen, M. X. (2017). Where Does EEG Come From and What Does It Mean? *Trends in Neurosciences*, 40(4), 208–218. <https://doi.org/10.1016/j.tins.2017.02.004>
- Connel, J. Diane. (2005). *Brain Based Strategies to Reach Every Learner*. New York: Scholastic Inc.
- Dardjowidjojo, Soenjono. (2005). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Deporter, B., dan Hernachi, M. (2002). *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- DePraxis B, L. (2009). *Memahami Dasar-Dasar NLP*. Retrieved from <http://hitmasystem.com/fast/>
- Dictionary Reference. (2008). *Norepinephrine definition*. Retrieved from dictionary.reference.com
- Dijk, D. J. (1995). EEG slow waves and sleep spindles: windows on the sleeping brain. *Behavioural Brain Research*, 69(1–2), 109–116. [https://doi.org/10.1016/0166-4328\(95\)00007-G](https://doi.org/10.1016/0166-4328(95)00007-G)
- Donnelly, J. E., Hillman, C. H., Castelli, D., Etnier, J. L., Lee, S., Tomporowski, P., ... Szabo-Reed, A.N. (2016). Physical activity, fitness, cognitive function, and academic achievement in children: A systematic review. *Medicine and Science in Sports*





and Exercise, 48(6), 1197–1222. <https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000000901>

- Elfiky, I. (2006). *Terapi NLP*. Jakarta: Hikmah.
- Fasco, D. J. (2001). Education and Creativity. *Creativity Research Journal*, 3(4), 317–327.
- Foerster, O. (1936). The motor cortex in man in the light of Hughlings Jackson's doctrines. *Brain*, 59(2), 135–159.
- Fox, A. (1995). *Linguistic reconstruction: an introduction to theory and method*. Oxford University Press on Demand.
- Freiman, M. (2015). A cognitive turn in creative writing—Cognition, body and imagination. *New Writing*, 12(2), 127–142. <https://doi.org/10.1080/14790726.2015.1016043>
- Gerrard, P. (1996). *Creative Non-fiction: Researching and Crafting, Stories from Real Life*. Cincinnati: Story Press.
- Gie, T. L. (2002). *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.
- Gino, F., dan Ariely. (2011). *The Dark side of Creativity: Original Thinkers can Be More Dishonest*. Retrieved from <http://www.hbs.edu/research/pdf/11-064.pdf>. h.5
- Godinho, Sally and Jeni Wilson. (2008). *Helping Your to Ask Questions*. New York: Routledge
- Graves, D. H. (1978). *Balance the Basic: Let Them Write*. New York: Ford Foundation.
- GrowUP Clinic. (2012). Neurolinguistik, Proses Mekanisme Bicara dan Bahasa. Retrieved from childspeechclinic.wordpress.com/
- Guyton, A. C., dan Hall, J. E. (2012). *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran* (11th ed.). Jakarta: EGC.

- Hadley, J., dan Staudacher, C. (n.d.). *Hypnosis. Workshop A Journey To The Sub Conscious World*. Makassar: Makassar Brain Institute.
- Hampe, Beate. (1968). *From Perception to Meaning Image Schemas in Cognitive Linguistics*. Berlin: Mouton de Gruyter
- Hartoko, D., dan Rahmanto, B. (1986). *Pemandu di Dunia Sastra*. Yogyakarta: Yogyakarta: Kanisius.
- Hawa, S., dan Senda, I. (2011). *88 Kiat Menjadi Penulis Hebat*. Tangga Pustaka.
- Heryati, E., dan Faizah, N. (2008). *Psikologifaal*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hoag, J. D. (2012). *The NLP Meta Model*. Retrieved from <http://www.nlpis.com/articles/NLPmetaModel.php>
- Hollad, Stephen. (2001). *Hidden Talents Understanding the Brain, and Brain Maps*. Retrieved from <http://hiddentalents.org/brain/113-maps.html>
- International Educational Achievement. (2010). *Naskah Akademik Indonesia*. p. 11. Retrieved from sdmuhcc.net/naskahakademikbindonesia.doc
- Jabrohim, Anwar, C., dan Sayuti, S. A. (2001). *Cara Menulis Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- J.E., Kemp. (1977). *Instructional Design*. Belmont: Fearon Tilman Publishers, Inc.
- Jansen, Eric. (2011). *Pembelajaran Berbasis Otak Paradigma Pengajaran Baru* Jakarta: PT Indeks
- Jensen, Eric dan LeAnn Nickelsen. (2011). *Deeper Learning*. Jakarta: PT Indeks





- Jensen, Eric. (2008). *Brain Based Learning*. Jakarta: Pustaka Pelajar,
- Jensen, Eric. (2005). *Teaching With the Braind in Mind* 2nd Edition. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development,
- Jensen, Eric. (1998). *Teaching With the Braind in Mind*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development Alexandria
- John P. Riebel. (1978). *How to Write Reports*. Theses. California: *California State Polytechnic College*
- Johnson, R. (1993). On the neural generators of the P300 component of the event-related potential. *Psychophysiology*, 90–97.
- Jonassen, D. H. (1996). *Handbook of Research for Educational Communications and Technolgy*. New York: Simon dan Schuster Macmillan.
- Jueptner, M., Frith, C. D., Brooks, D. J., Frackowiak, R. S. J., dan Passingham, R. E. (1997). Anatomy of Motor Learning . II . Subcortical Structures and Learning by Trial and Error. *The Physiological Society*, 77, 1325–1337. <https://doi.org/0022-3077/97>
- Kagan, S., dan Kagan, M. (2009). *Cooperative Learning*. Retrieved from www.KaganOnline.com
- Keraf, G. (1989). *Komposisi*. Flores: Nusa Indah.
- Koch, Sarah Neena. *Subcortical Brain Structures, Stress, Emotions, and Mental Illness*. Retrieved from <http://mybrainnotes.com/memory-brain-stress.html>

- Kridalaksana, H. (1993). Bantuan Linguistik untuk Meringankan Penderita Cacat Bahasa. *Seminar Sehari Neurolinguistic*.
- Liu, S. (2012). The Amazing Minds of Freestyle Rappers. *Jurnal Scientific Webstylers*.
- Magnifico, A. M. (2010). Writing for whom? Cognition, motivation, and a writer's audience. *Educational Psychologist*, 45(3), 167–184. <https://doi.org/10.1080/00461520.2010.493470>
- Martindale, C. (1975). *Alpha Mind Technology*.
- Miller, B., dan Paola, S. (2005). *Tell It Slant Writing and Shaping Creative Nonfiction*. New York: McGraw-Hill Companies.Inc.
- Milner, P. (1991). Brain Stimulation Reward: A Review. *Canadian Journal of Psychology Outstanding Contributions Series*, 45(1), 1–36.
- Mink, J. W., dan Thach, W. T. (1991). Basal ganglia motor control. III. Pallidal ablation: normal reaction time, muscle cocontraction, and slow movement. *J Neurophysiol*, 65, 330–351.
- Morley, D. (2007). *The Cambridge Introduction to Creative Writing*.
- Munandar, U. (2002). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muttaqien, A. (2008). *Buku Ajar Asuhan Keperawatan Dgn Gangguan Sistem Persarafan*. Penerbit Salemba.
- Nababan, S., dan Utari, S. (1992). *Psikolinguistik*. Jakarta: Gramedia.
- National Institute on Drug Abuse. (2008). *Brain pathways are affected by drugs of abuse*. Retrieved from <http://www.drugabuse.gov>





- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology*. New York: Prentice Hall.
- Nurindra, Y. (2002). *Panduan Self Hypnosis*. Jakarta: School of Hypnotism.
- Olds, J., dan Milner, P. (1954). Positive reinforcement produced by electrical stimulation of septal area and other regions of rat brain. *Journal of Comparative and Physiological Psychology*, 47(6), 419–427.
- Passingham, R. E. (1993). *The frontal lobes and voluntary action*. Oxford University Press.
- Pawlowski, J., Remor, E., de Mattos Pimenta Parente, M. A., de Salles, J. F., Fonseca, R. P., dan Bandeira, D. R. (2012). The influence of reading and writing habits associated with education on the neuropsychological performance of Brazilian adults. *Reading and Writing*, 25(9), 2275–2289. <https://doi.org/10.1007/s11145-012-9357-8>
- Penfield, W., dan Boldrey, E. (1937). Somatic motor and sensory representation in the cerebral cortex of man as studied by electrical stimulation. *Brain*, 60(4), 389–443.
- Penfield, W., dan Jasper, H. (1954). *Epilepsy and the functional anatomy of the human brain*.
- Percy, B. (1981). *The Power of Creative Writing*. London: Prentice-Hall. Inc.
- Philip G. Zimbardo. (1979). *Psychology and Life*. Retrieved from <http://lisarinni.wordpress.com/2012/03/24/keunikan-mood/>
- Pranoto, N. (2004). *Creative Writing 72 Jurusan Seni Mengarang*. Jakarta: PT Primamedia Pustaka.

- Print, M. (1993). *Curriculum Development and Design* (2nd ed.). Australia: Allen and Unwin.
- Proet, J., dan Gill, K. (1986). *The Writing Process in Action: A Handbook for Teachers*. Urbana, IL: NCTE.
- Raichle, M. E., Fiez, J. A., Videen, T. O., MacLeod, A. M. K., Pardo, J. V., Fox, P. T., dan Petersen, S. E. (1994). Practice-related changes in human brain functional anatomy during nonmotor learning. *Cerebral Cortex*, 4(1), 8–26.
- Raimes, A. (2002). *Ten Steps in Planning a Writing Course and Training Teachers of Writing dalam Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice* (Jack C. Ri). New York: Cambridge University Press.
- Ready, R., dan Burton, K. (2010). *Neuro Linguistic Programming for Dummies* (2nd ed.). England: John Wiley dan Sons, Ltd.
- Reinking, J. A., Hart, A. W., dan Osten, R. Von der. (1999). *Strategies for Successful Writing*. New Jersey: Prantice Hall.
- Riebel, J. P. (1978). *How to Write Reports*. California State Polytechnic College.
- Roekhan. (1991). *Menulis Kreatif: Dasar-Dasar dan Petunjuk Penerapannya*. Malang: Yayasan Asih, Asuh, dan Asuh.
- Rose, C., dan Nicholl, M. J. (1997). *Accelerated Learning For the 21 st century*. London.
- Rustan, E. (2001). Budaya Leluhur dalam Memperkukuh Tatanan Masyarakat di Era Globalisasi. *Seminar Internasional Pemertahanan Identitas Masyarakat Multikultural Di Era Globalisasi*, 79–86. Surabaya.
- Rustan, E. (2010). Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah Berbasis Multikultural dalam Mewujudkan Pendidikan yang





- Berkarakter di Era Globalisasi. In Hanna, Firman, dan S. Safitri (Eds.), *Kongres Internasional Bahasa-bahasa Daerah Sulawesi Tenggara* (pp. 247–249). Baubau.
- Rustan, E. (2016). Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia Laras Hukum Pada Putusan Perkara Ekonomi Syariah Pengadilan Agama Makassar. *Al-Amwal: Journal of Islamic Economic Law*, 1(2), 166–176. <https://doi.org/10.24256/alw.v1i2.278>
- Rustan, E. (2017). Learning Creative Writing Model Based on Neurolinguistic Programming. *International Journal of Language Education and Culture Review*, 3(2), 13–29. <https://doi.org/10.21009/IJLECR.032.02>
- Rustan, E., dan Bahru, M. S. (2018). Strengthening Self Confidence in Mathematics Learning through Suggestopedia Method. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(1), 1–14.
- Sejnowski, T. J., dan Destexhe, A. (2000). Why do we sleep? *Brain Research*, 886(1–2), 208–223. [https://doi.org/10.1016/S0006-8993\(00\)03007-9](https://doi.org/10.1016/S0006-8993(00)03007-9)
- Semiawan, C. (2008). *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: PT Gramedia.
- Seow, A. (2002). *The Writing Process and Process Writing dalam Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*, eds., Jack C. Richards dan Willy A. Renandya. New York: Cambridge University Press.
- Sherwood, L. (2014). *Fisiologi Manusia : Dari Sel ke Sistem*. (H. O. Ong, A. A. Mahode, dan D. Ramadhani, Eds.) (8th ed.). Jakarta: EGC.

- Shevelev, I. A., Kamenkovich, V. M., Bark, E. D., Verkhlutov, V. M., Sharaev, G. A., dan Mikhailova, E. S. (2000). Visual illusions and travelling alpha waves produced by flicker at alpha frequency. *International Journal of Psychophysiology*, 39(1), 9–20. [https://doi.org/10.1016/S0167-8760\(00\)00105-7](https://doi.org/10.1016/S0167-8760(00)00105-7)
- Smith, F. (1981). *Myths of Writing dalam Language Arts*.
- Sorenson, S. (2000). *Webster's New World: Student Writing Handbook* (4th ed.). California: IDG Book Worldwide.
- Stephan, K. M., Binkofski, F., Posse, S., Seitz, R. J., dan Freund, H. J. (1999). Cerebral midline structures in bimanual coordination. *Experimental Brain Research*, 128(1–2), 243–249.
- Sternberg, Robert J. (2008), *Psikologi Kognitif*, (trj) Yudi Susanto,dkk. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suparno, dan Yunus, M. (2002). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tanaka M, et. al. (2000). Noradrenaline systems in the hypothalamus, amygdala and locus coeruleus are involved in the provocation of anxiety: *Basic Studies*. [https://doi.org/10.1016/S0014-2999\(00\)00569-0](https://doi.org/10.1016/S0014-2999(00)00569-0)
- Tarigan, Hendry Guntur. (1993). *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Badudu.
- Tarigan, Henry Guntur. (1982). *Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Thomas, J., dan Francesstott, N. . (2010). *Neurotransmitter Testing*.
- Tompkins, G. E. (1987). *The Writing Process dalam Write Angles: Strategies for Teaching Composition, eds., Gail E. Tompkins dan Calaudette Goss*. Oklahoma: Oklahoma State Departement of Education.





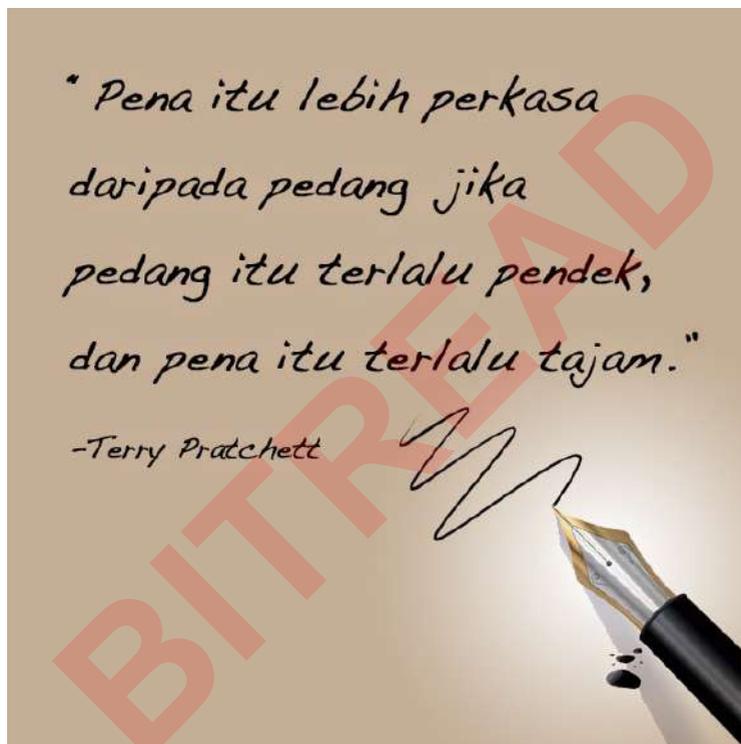
- Tompkins, G. E. (1990). *Teaching Writing Balancing Process and Product*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Tompkins, G. E., dan Hoskisson, K. (1995). *Language Arts Content and Teaching Strategies*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Troyka, L. Q., Simon, dan Schusler. (1987). *Handbook for Writers*. New York: PrInfce Hall International.
- Vaknin, S. (2010). *The BIG Book of NLP Expanded, Expanded: 350+Techniques, Patterns dan Strategies of Neuro Linguistic Programming*. New York: Inner Patch Publishing.
- Vitale, J. (2007). *Hypnotic Writing*. Canada: Wiley Published.
- Wagner, N. (2002). *Writing Skills for Highschool*. New York: Learning Express.
- Walling, D. R. (1987). *A Model for Teaching Writing: Process and Product*. Chicago: Phi Delta Kappa Educational Foundation.
- Wessinger, C.M., Buonocore, M. H., Kussmaul, C.L. and Mangun G.R. (1997). Tonotopy in human auditory cortex revealed with functional magnetic resonance imaging. *Human Brain Mapping*
- Wikipedia. (2019a). *Brain Stimulus Reward*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Brain_stimulation_reward
- Wikipedia. (2019b). *Norephineprine*. Retrieved from <https://en.wikipedia.org/wiki/Norepinephrine>
- Willis, J. (2009). *Why a Neurologist Became a Classroom Teacher*. Retrieved from <http://edge.ascd.org/blogpost/why-a-neurologist-became-a-classroom-teacher-classroom-strategies-from-a-neurologist>
- Windana, I. G. A. P. (2015). *Implementasi Pendekatan Proses Berbasis Lingkungan Dalam Meningkatkan Kualitas*

- Pembelajaran Menulis Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Yehembang, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana* (Doctoral dissertation, Ganesha University of Education). Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/118760-ID-implementasi-pendekatan-proses-berbasis.pdf>
- Wise, R. (1996). *Addictive Drugs and Brain Stimulation Reward*. Annual Reviews.
- Wise, R. (2002). Brain Reward Circuitry: Insights from Unsensed Incentives. *Neuron*, 229–340.
- Wise, R. (2009). Roles for nigrostriatal-not just mesocorticolimbic-dopamine in reward and addiction. *Cell Press*, 517–524.
- Yule, G. (2006). *Pragmatik (Trj.) Indah Fajjar Wahyuni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zadeh, Liza Aziz, et al. (2012). *Social Cognitive and Affective Neuroscience*. *Huffington Post*, 8 Maret
- Zainuddin, B. S., Hussain, Z., Isa, I. S., dan Background, A. (2014). Alpha and Beta EEG Brainwave Signal Classification Technique : A Conceptual Study. *2014 IEEE 10th International Colloquium on Signal Processing dan Its Applications, 2014*, 7–9. <https://doi.org/10.1109/CSPA.2014.6805755>
- Zimbardo, Philip G. (1979). *Psychology and Life*. Retrieved from <http://lisarinni.wordpress.com/2012/03/24/keunikan-mood/>





Kupersembahkan buku ini
untuk Indonesia yang kreatif



Tidak ada hal yang tidak mungkin
Teruslah berimajinasi...!lhil moluptatur atur sed expe
si sant modis modi dolut duciatur asintur, si nus,
illecte moluptati conem es dolorerum laut atiscil il

TENTANG PENULIS

Dr. Edhy Rustan, M.Pd. Lahir di Kampubbu, Kab. Bone, Sulawesi Selatan, pada tanggal 17 Agustus 1984. Menyelesaikan pendidikan S-1 di Universitas Negeri Makassar pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, pendidikan S-2 pada Program Studi pendidikan bahasa kekhususan pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, pendidikan S-3 pada Program Studi Pendidikan Bahasa Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Ia merupakan alumni beberapa *short course* penelitian yang diselenggarakan melalui program hibah DIKTIS KEMENAG RI, seperti Penelitian Kuantitatif Bidang Pendidikan (UNJ), Filologi dan Budaya Islam (UIN Syarif Hidayatullah), Penelitian Pengabdian Masyarakat PAR (Kudus), serta Antropologi Sosial Keagamaan (IAIN Palopo-UGM).

Memulai perjalanan kariernya sebagai dosen luar biasa pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah UNM tahun 2007. Diangkat sebagai dosen tetap di IAIN Palopo tahun 2009. Ia merupakan Asesor BAN PAUD dan PNF Provinsi Sulawesi Selatan sejak tahun 2019. Aktif melakukan pengabdian masyarakat dan dipercaya menjabat Sekjen Lingkaran Peduli Pendidikan Sulawesi Selatan dan Barat serta Direktur Lumbung Informasi Pendidikan Sulawesi Selatan. Kepedulianya terhadap dikotomi sosial dan marginalisasi, ia menggagas PLP di daerah 3T dan pendampingan anak TKI di Sabah Malaysia.



Tentang Bitread

Bitread telah aktif mengampanyekan gerakan literasi dan penerbitan sejak tahun 2014. Sejalan dengan misi tersebut, Bitread Publishing memberikan kesempatan bagi para penulis untuk menerbitkan karya-karya terbaiknya.

Sebagai indie digital publishing, Bitread merupakan partner (mitra) bagi penulis. Dengan sistem penerbitan yang diberlakukan di Bitread, penulis dan penerbit berkolaborasi untuk menciptakan produk-produk literasi unggulan. Di Bitread, penulis memiliki kendali lebih, dalam menciptakan karya impiannya. Nikmati pengalaman baru dan unik dalam menerbitkan buku di Bitread.



Nikmati cara seru menerbitkan buku, hanya di:



   Bitread_ID  BitreadID  www.bitread.id