

# METODE *IMAGE STREAMING* TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN REMAJA

Mursini  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Medan

## ABSTRAK

*Metode Image Streaming* merupakan cara mendapatkan kembali memori masa kanak-kanak yang tersimpan. *Metode Image Streaming* merupakan rincian yang detail, dengan mendeskripsikan suara keras, cepat dan berkesinambungan apapun isinya. Itulah yang menolong proses ini ke suatu tingkat yang bermakna. Jika tidak memperoleh bayangan seperti yang dikatakan maka sudah ada beberapa tips dalam melakukan pengaliran bayangan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya yakni mendeskripsikan dengan lantang pengalaman yang indah, mendeskripsikan dengan lantang pengalaman indah yang mudah diingat, mendeskripsikan dengan lantang bayangan sisa.

Menulis dapat dipandang sebagai sebuah upaya untuk melatih kita berfikir lebih baik dan juga merupakan latihan terus-menerus untuk memelihara akal sehat. Keterampilan menulis cerita pendek remaja adalah kemampuan yang memerlukan kesanggupan dan kecakapan dalam mengungkapkan buah pikiran dengan bahasa tulis dalam membangun jalinan cinta yang singkat mengenai kehidupan pada masa usia sekolah menengah yang ceritanya ditulis oleh anak yang berumur kira-kira 12-17 tahun dengan tujuan memberikan kesan tunggal pada pembaca agar pembaca memahaminya.

**Kata Kunci :** “Metode *Image Streaming*, Keterampilan Menulis, Cerpen Remaja”

## PENGERTIAN METODE *IMAGE STREAMING*

Metode *Image streaming* (mengalirkan bayangan) merupakan kegiatan membiarkan bayangan-bayangan hadir dan muncul di hadapan mata pikiran Anda tetapi tidak memutuskan secara sadar isi bayangan-bayangan tersebut. Sementara Anda melihat bayangan-bayangan itu, deskripsikan dengan cermat kepada fokus eksternal (alat perekam atau pendengar) isi bayangan-bayangan tersebut dengan detail (Wenger, 2004: 308).

Wenger (2004: 294) mengungkapkan, “Metode *Image Streaming* merupakan salah satu cara mudah untuk mendapatkan kembali memori masa kanak-kanak yang tersimpan dalam pikiran Anda”.

### Langkah-langkah Metode *Image Streaming*

Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam metode *Image Streaming*:

1. Biarkan yang lebih halus dan dalam memperlihatkan kepada Anda. Jangan langsung memutuskan dengan sadar apa yang ingin Anda lihat dan kemudian anda gambarkan. Hubungkan dengan bayangan-bayangan yang benar-benar hadir di hadapan Anda sekarang juga, apapun bayangan itu
2. Tutup mata untuk melihat dengan lebih bebas

3. Apapun kesan yang Anda temukan, betapapun remeh, sederhana, tak berhubungan: bahkan warna atau garis yang tampaknya tak berarti tuliskan semua
4. Deskripsikan bayangan itu dengan lantang kepada fokus eksternal (selain atau di luar diri Anda). Pendengar langsung adalah yang terbaik; alat perekam juga baik. Tidak boleh kurang dari itu
5. Deskripsikan dengan cepat dan mengalir, dengan detail indrawi yang kaya, berkesinambungan, sekalipun hanya sekedar sekilas dan ringkas. Hal ini memaksa lebih banyak bayangan bebas hadir dan bermunculan.
6. Tanpa menghiraukan taktik yang Anda gunakan untuk mendapatkan beberapa jenis kesan dan suatu aliran deskriptif yang terjadi: perhatikan kapan pemandangan berubah dan bayangan-bayangan lain hadir dan muncul, dan dekripsikan semua
7. Biarkan diri Anda dikejutkan oleh ungkapan bayangan Anda kepada Anda.

### **Beberapa Tips Melakukan Pengaliran Bayangan**

Jika tidak memperoleh secercah warna atau sekilas cahaya, ada beberapa prosedur untuk dapat mengalirkan bayangan di antaranya (1) mendeskripsikan pengalaman yang indah, (2) mendeskripsikan dengan suara keras pengalaman indah yang mudah dilihat, (3) mendeskripsikan dengan lantang “bayangan sisa”. Hal tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Jika memanggil kembali kesan dari pengalaman yang indah dalam pengalaman jenius pinjaman, mulailah mendeskripsikannya sekali lagi dalam kalimat sekarang seakan-akan melihatnya saat ini (sambil direkam), dengan mata tertutup. Ketika memperoleh bayangan-bayangan di sana, harapkan bahwa sebagian pengalaman masa kanak-kanak Anda ada di sana. Kemudian deskripsikan secara cepat dan berkesinambungan detail-detail rinciannya sekalipun itu hanya secercah atau sekilatan. Lakukan sampai muncul lebih banyak. Itu yang disebut dengan mengalirkan bayangan.
2. Tulis beberapa fragmen dari riwayat hidup Anda sesuatu yang baik dilakukan dalam suatu even. Tekankanlah gambar kata yang Anda “Lukis” itu adalah tentang kejadian-kejadian atau tempat-tempat yang Anda ingat
3. Pasang lampu yang cukup terang (bukan matahari, terlalu terang!) atau tatap bola lampu meja selama setengah menit. Lalu tutuplah mata dan mulai mendeskripsikan kepada alat perekam segala sesuatu yang didapatkan dari “bayangan sisa” itu dan perubahan-perubahan yang menutupi warna itu dan pola-pola yang mulai muncul pada saat menyaksikan dan mendeskripsikannya. Bayangan itu mungkin mengejutkan karena berlangsung lebih dari lima menit dan terus berkembang. Atau, bayangan itu menjadi bayangan dari sesuatu yang lain, seraut wajah, pohon atau pemandangan, dan dengan mendeskripsikan itu Anda sesungguhnya sedang melakukan Pengaliran Bayangan.

### **Teknik Penolong Mengalirkan Bayangan**

Untuk teknik penolong, diperlukan penolong, seorang partner, pasangan atau mitra (bukan benda mati), yang tidak saja mendengarkan deskripsi Anda tapi juga menolong dan mendampingi Anda saat Anda memperoleh bayangan-bayangan. Barangkali dapat bergiliran dengan pasangan, saling membantu menemukan bayangan

dan mendeskripsikannya kepada teman dan demikian juga ia dapat membantu menemukan bayangan.

### ***Kerja Teknik Penolong***

Ketika Anda mulai memberikan perhatian kepada sesuatu, Anda cenderung untuk menahan nafas. Umumnya ada perhentian pada saat Anda bernafas, tapi jika Anda berusaha bernafas secara perlahan, teratur dan lancar tanpa henti, maka hentian isyarat-perhatian itu akan menjadi lebih dapat dikenali. Siapapun yang berperan sebagai penolong, ketika memperhatikan nafas pasangan Anda berhenti sejenak, segeralah bertanya dengan pelan dan lembut, “Apa yang baru saja muncul dalam pikiranmu?”

Demikian juga, pelaku *pengaliran bayangan* diharapkan terus bernafas senyaman mungkin ketika bernafas dengan pelan dan teratur, sehingga perhentian isyarat perhatian akan lebih tampak. Jika mata pelaku *pengaliran bayangan* tertutup dan Anda sebagai penolong melihat gerakan mata terjadi di bawah pelupuk mata, maka bertanyalah kepadanya dengan pelan dan lembut, “Apa yang baru saja muncul dalam benakmu?”.

Jika ragu bertanyalah. Sampai deskripsi itu berlangsung lancar pada titik di mana Anda santai, dengarkan dan jangan menyela, cukup mengiyakan sekali-sekali agar pasangan Anda yang sedang membayangkan tahu bahwa Anda masih di tempat dan masih mendengarkan.

Perhatikan perbedaan antara gerakan pelupuk mata dengan gerakan mata di bawah pelupuk mata. Gerakan pelupuk mata tidak memiliki signifikansi dalam konteks ini; sedangkan gerakan mata memilikinya, apa yang dilihat pasangan Anda, dengan mata tertutup?.

Adapun bagi pelaku *pengaliran bayangan* diharapkan: jika Anda melihat sesuatu, sekalipun pasangan Anda tidak bertanya, berjalanlah terus dan mulai terus mendeskripsikan.

Demikianlah *teknik penolong*, satu orang mengawasi perhentian-perhentian isyarat perhatian, yang lain menutup mata, cukup santai dengan nafas yang lancar dan teratur dengan perasaan senyaman mungkin. Ketika kesan mulai muncul, isyarat perhatian nampak dengan jelas sehingga pasangan Anda yang berjaga, dengan menanyakan kepada Anda menemukan bayangan itu, ya, di sana ada selembur daun kecil yang berputar-putar di udara, tampaknya seperti daun angka atau daun mangga, bergerak di udara melewati apa saja dan mulailah Anda bergerak dan mengalir bersamanya!

### **Melatih Kelompok untuk Megalirkan Bayangan**

Ada beberapa tahapan yang perlu diperhatikan dalam melatih kelompok mengalirkan bayangan:

1. Melatih kelompok untuk mengalirkan bayangan, digunakan jalan pintas yaitu dengan membuat model apa yang hendak dibayangkan. Misalnya dengan membayangkan fenomena di lingkungan sekitar mereka atau pengalaman indah yang mereka alami.
2. Siswa menutup mata dan mengangkat tangan jika mereka memperoleh bayangan, apapun bayangan itu. Kemudian, tunggu sekitar satu menit sampai lebih dari setengah siswa mengangkat tangan.
3. Apabila ada sebagian siswa yang tidak memperoleh bayangan maka mereka diminta berpasangan dengan siswa yang memperoleh bayangan.
4. Beberapa saat setiap orang harus berpasangan. Setidaknya salah seorang harus pernah mengangkat tangan.

5. Tiga orang dapat bekerja sama tapi mereka harus berbicara lebih cepat dan mengatur perubahan peran mereka sendiri, dan setidaknya dua orang di antaranya termasuk siswa yang memperoleh bayangan dan mengangkat tangan.
6. Setelah diatur berpasangan, lalu instruksi diberikan pada mereka yang memperoleh bayangan untuk mendapatkan bayangan lagi.
7. Mendeskripsikan bayangan itu secara detail dengan suara lantang kepada pasangannya selama kira-kira dua menit.
8. Guru membunyikan bel (gelas atau apa saja), saat itu siswa harus bertukar peran dengan pasangan agar pasangan tersebut dapat memulai pengaliran bayangan.

### **Manfaat dan Kegunaan Metode *Image Streaming* (mengalirkan bayangan)**

Dalam *Beyond Teaching and Learning*, Wenger (2004:330-333) menjelaskan manfaat dan kegunaan *Image Streaming*, yaitu:

1. Dapat mempertajam seluruh keterampilan berfikir visual dan membantu menggambarkan visualisasi. Dengan kata lain metode mengalirkan bayangan dapat meningkatkan kemampuan otak.
2. Dalam meningkatkan kemampuan otak, metode ini menarik bayangan dan kesan dari suatu rentang yang luas di dalam otak dan mengekspresikan secara eksternal dengan cara mendeskripsikannya.
3. Dapat memperluas area otak agar dapat “*on-line*” (nyambung) dengan kesadaran. Pengaliran Bayangan melibatkan serta melatih area-area otak yang terpisah: lobus temporal kiri (verbal) melakukan pendeskripsian dengan kata-kata, dan pusat mayoritas kesadaran langsung kita. Masih banyak wilayah otak lainnya yang dilibatkan untuk mengubah pemahaman menjadi bayangan-bayangan visual yang menjelaskan pemahaman atau hubungan-data itu. Termasuk lobus temporal kanan, yang bertugas khusus “merasakan” segala sesuatu serta mengapresiasi keindahan.

### **Pengaplikasian Metode *Image Streaming* dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek**

Langkah-langkah pengaplikasian metode *Image Streaming* dalam pembelajaran menulis teks drama, yaitu:

1. Diawali dengan persiapan konsep tuntunan pembayangan dengan menerangkan metode *Image Streaming* kepada siswa.
2. Menerapkan konsep tuntunan pembayangan yang sudah disediakan dengan memahami langkah-langkah metode *Image Streaming* yakni (1) biarkan yang lebih halus diperlihatkan pada mata pikiran Anda dan jangan memutuskan dengan sadar apa yang ingin dilihat, (2) tutup mata untuk melihat bayangan lebih bebas, (3) deskripsikan bayangan tersebut pada fokus eksternal (alat perekam atau pendengar).
3. Menuliskan kerangka dari bayangan yang ada dalam mata pikiran siswa dengan menguraikannya menjadi cerpen remaja dengan memperhatikan unsur intrinsik menulis cerpen.

### **Kelebihan dan Kelemahan Metode *Image Streaming***

Wenger (2004: 326) mengatakan bahwa keunggulan metode *Image Streaming* yakni (a) untuk mengejar ketertinggalan Anda dalam membaca, Anda, sekali lagi Anda telah belajar mengalirkan bayangan dan cukup banyak mempraktikannya agar memperoleh bayangan dengan cepat, (b) memangkas dua pertiga waktu yang diperlukan untuk membaca bahan-bahan tugas, karangan-karangan ilmiah, bab-bab teks

berat, (c) dalam waktu yang sama, Anda meningkatkan nilai intelektual atau pemahaman Anda menjadi setidaknya tiga kali lipat dari kebenaran bacaan tersebut.

Selain itu menurut Wenger (2004: 311) menyatakan bahwa, “Kami menemukan bahwa banyak dari mereka yang mengaku tidak memperoleh bayangan. Namun sebenarnya mereka memperolehnya, tetapi berfikir bahwa hal itu tidak cukup layak untuk diungkapkan”. Namun jika hal ini terjadi. Ini merupakan rincian yang detail, deskripsikan suara keras, cepat dan berkesinambungan apapun isinya, itulah yang menolong proses ini ke suatu tingkat yang bermakna atau jika tidak memperoleh bayangan seperti yang dikatakan maka sudah ada beberapa tips dalam melakukan pengaliran bayangan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya yakni mendeskripsikan dengan lantang pengalaman yang indah, mendeskripsikan dengan lantang pengalaman indah yang mudah diingat, mendeskripsikan dengan lantang bayangan sisa. Jadi jika diteliti belum ada kelemahan dari metode *Image Streaming*.

### **KETERAMPILAN MENULIS CERPEN REMAJA**

Sebenarnya tidak ada rumusan yang baku mengenai apa itu cerpen. Para pakar dan kalangan sastrawan memiliki rumusan yang tidak sama. HB. Jassin, sang Paus Sastra Indonesia mengatakan bahwa yang disebut cerita pendek harus memiliki bagian perkenalan, pertikaian, dan penyelesaian. Sedangkan Kokasih (2008: 222) mengemukakan bahwa, “Cerita pendek (cerpen) adalah cerita yang menurut wujud fisiknya berbentuk pendek”. Ukuran panjang pendeknya suatu cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit sampai setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500-5.000 kata. Karena itu cerita pendek sering diungkapkan dengan cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk. Oleh karena itu, cerita pendek pada umumnya bertema sederhana. Jumlah tokohnya terbatas. Jalan ceritanya sederhana dan latarnya meliputi ruang lingkup yang terbatas.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa cerpen adalah cerita singkat yang kira-kira panjangnya 500-10.000 kata yang pada umumnya mengisahkan masalah yang sederhana dan diceritakan secara singkat.

Sedangkan istilah remaja menurut Depdikbud dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 944) berarti, “Mulai dewasa; sudah sampai umur untuk kawin; muda (sifatnya); pemuda”. Selanjutnya seorang psikolog, Yusuf (2005: 26) mengatakan bahwa masa usia sekolah menengah bertepatan dengan masa remaja.

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Menurut Knopka, masa remaja ini meliputi (a) remaja awal: 12-15 tahun; (b) remaja madya: 15-18 tahun, dan (c) remaja akhir: 19-22 tahun. Sementara Salzman mengemukakan bahwa remaja merupakan masa perkembangan sikap tergantung (*dependence*), minat-minat seksual, perenungan diri, dan perhatian terhadap nilai-nilai estetika dan isu-isu moral, (dalam Yusuf, 2005:184).

Dunia remaja adalah sebuah dunia yang amat mengasyikkan. Pada usia ini adalah masa-masa belajar bersosialisasi, ingin tampil beda, penuh semangat, dan cita-cita yang kadang muluk-muluk. Akan tetapi, permulaan kreativitas berangkat dari usia ini. Semua bakat-bakat mulai berkembang pada usia remaja, termasuk bakat menulis fiksi, puisi dan lain-lain. Penulis remaja biasanya mendapatkan ide dan inspirasinya tidak jauh dari dunianya, kalau tidak pengalaman sendiri, tentulah pengalaman teman-teman dekat yang pernah didengarnya, dan dirasakannya. Karena dunia remaja adalah dunia yang paling dihayati dan dimengerti kaum remaja adalah dunianya sendiri, mimpi-mimpinya, pandangan, serta norma nilai yang dianutnya.

Cerpen remaja adalah cerpen yang bertemakan dunia remaja, persoalan-persoalan remaja, yang memiliki kekhasan tersendiri. Sebuah dunia yang dekat dengan usia menjelang dewasa. Dengan demikian tema-tema cerpen remaja adalah seputar jatuh cinta, ingin pengakuan, rasa sepi dan mencoba bersikap seperti orang dewasa, dan sebagainya.

Keterampilan menulis cerita pendek remaja adalah kemampuan yang memerlukan kesanggupan dan kecakapan dalam mengungkapkan buah pikiran dengan bahasa tulis dalam membangun jalinan cinta yang singkat mengenai kehidupan pada masa usia sekolah menengah yang ceritanya ditulis oleh anak yang berumur kira-kira 12-22 tahun dengan tujuan memberikan kesan tunggal pada pembaca agar pembaca memahaminya.

## UNSUR-UNSUR CERITA PENDEK

Untuk dapat menghasilkan sebuah karya cerpen yang baik, seorang pengarang harus memperhatikan dua unsur penting yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Pada penelitian ini unsur ekstrinsik tidak dibicarakan, hanya difokuskan pada unsur intrinsik saja.

Adapun unsur-unsur intrinsik cerpen adalah sebagai berikut:

### a. Tema

Tema (*Theme*), menurut Stanton dan Kenny dalam Nurgiyantoro (1995: 67) adalah makna yang terkandung oleh sebuah cerita. Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantik dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan.

Penulis 1001 cerpen remaja, Nugroho (2006: 36) mengatakan, “Tema-tema yang lazim dalam cerpen remaja tentu saja tema romantis. Sedangkan tema misteri (baik yang horror maupun detektif) juga merupakan tema pilihan yang banyak disukai pembaca remaja”.

### b. Alur/Plot

Stanton dalam Nurgiyantoro (1995: 113) mengemukakan bahwa, “Plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

Pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab-akibat. Pola pengembangan cerita suatu cerpen tidaklah seragam. Berdasarkan kriteria urutan waktu (Nurgiyantoro: 1995), plot dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Plot lurus (maju) yaitu secara runtun cerita dimulai dari tahap awal (penyesuaian, pengenalan, pemunculan konflik), tengah (konflik meningkat klimak), dan akhir (penyelesaian).
- 2) Plot sorot-balik atau *flash-back* (mundur) yaitu urutan kejadian tidak bersifat kronologis, cerita tidak dimulai dari tahap awal, melainkan mungkin dari tahap tengah atau bahkan tahap akhir, baru kemudian awal cerita dikisahkan.
- 3) Plot campuran: barangkali tidak ada cerita yang secara mutlak berplot lurus atau sebaliknya sorot-balik. Secara garis besar plot sebuah cerita berplot progresif tetapi terkadang di dalamnya kejadian sering terdapat adegan-adegan sorot-balik dan demikian pula sebaliknya, dengan kata lain plot yang terdapat di dalam cerita pendek ini berplot campuran.

### c. Penokohan (Karakter)

Jones (Nurgiyantoro, 1995: 165) menyatakan bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Pengaracteran (penokohan) menjadi pembatas supaya tulisan tidak kacau. Untuk itu harus setia dengan karakter tokoh. Dalam cerpen remaja, pemunculan tokoh biasanya sederhana. Hal ini seperti diungkapkan Nugroho (2006: 42),

“Bagaimana supaya kamu setia dengan karakter tokoh? Selama ini, aku punya cara sederhana yaitu dengan membayangkan tokoh-tokohku adalah orang-orang di sekitarku yang diganti namanya. Rina sebenarnya adalah Atiek, adikku. Tentu saja aku sangat paham dengan karakter adikku. Kamu pun bisa mencomot karakter teman, saudara, bahkan musuh kamu untuk ditempelkan ditokoh cerpenmu”.

### d. Latar

Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan. Nurgiyantoro (1995:227) membedakan latar ke dalam tiga unsur pokok yaitu tempat, waktu dan sosial.

- 1) Latar tempat yaitu menyoran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan. Unsur tempat yang digunakan berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama yang jelas. Tempat menjadi sesuatu yang bersifat khas, tipikal dan fungsional.
- 2) Latar waktu yaitu penggambaran waktu kejadian, seperti pagi hari, siang hari, sore hari, malam hari, tanggal dan sebagainya. Siang atau malam di kota akan berbeda pula keadaannya. Latar waktu berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya sastra.
- 3) Latar sosial yaitu menyoran pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakandalam karya fiksi. Latar ini merupakan kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap. Latar sosial juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah, atau atas.

### e. Sudut Pandang (*Point of View*)

Sudut pandang atau *point of view* adalah posisi pengarang dalam membawakan cerita. Posisi pengarang ini terdiri dari:

- 1) Pengarang terlibat (*auther participant*): pengarang ikut ambil bagian dalam cerita sebagai tokoh utama atau yang lain, mengisahkan tentang dirinya. Dalam cerita ini pengarang menggunakan kata ganti orang pertama aku atau saya.
- 2) Pengarang sebagai pengamat (*auther of observant*): posisi pengarang sebagai pengamat yang mengisahkan pengamatannya sebagai tokoh samping. Pengarang berada di luar, dan menggunakan kata ganti orang ketiga yaitu dia atau ia di dalam ceritanya.
- 3) Pengarang serba tahu (*auther emniscient*): pengarang berada di luar cerita (impersonal) tetapi serba tahu apa yang dirasa dan apa yang dipikirkan oleh tokoh cerita. Dalam kisah cerita pengarang memakai nama-nama orang dan dia (orang ke tiga).

### f. Amanat

Amanat adalah unsur pendidikan, terutama pendidikan moral, yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca lewat karya sastra yang ditulisnya. Unsur pendidikan ini tentu saja tidak disampaikan secara langsung. Pembaca karya sastra baru dapat mengetahui unsur pendidikannya setelah membaca seluruhnya.

## TEKNIK MENULIS CERITA PENDEK YANG BAIK

Cerita pendek yang baik adalah memiliki anatomi dan struktur cerita yang seimbang. Kelemahan utama penulis cerpen pemula (dapat dikatakan para remaja) biasanya di struktur cerita. Rosa (2003: 36-37) selama menjadi pimred Annida melihat kelemahan itu dan berkomentar,

“Cerpenis-cerpenis pemula biasanya kurang memperhatikan proporsionalitas struktur cerita. Banyak di antara mereka yang berpanjang-panjang ria dalam menulis pembukaan cerpennya. Mereka menceritakan semua, seolah takut para pembaca tak mengerti apa yang akan atau sedang mereka ceritakan. Akibatnya sering satu sampai dua halaman pertama karya mereka masih belum jelas akan menceritakan tentang apa. Hanya pengenalan dan pemaparan yang bertele-tele dan membosankan. Konflik yang seharusnya dibahas dengan lebih jelas, luas dan lengkap, sering malah disinggung sambil lalu saja. Pengakhiran konflik pun dibuat sekedarnya. Tahu-tahu sudah penyelesaian. Padahal inti dari cerpen adalah konflik itu sendiri. Jadi, jangan sampai pembukaan cerpen menyamai apalagi sampai menelan konflik tersebut”.

Anatomi cerpen bisa juga disebut struktur cerita. Umumnya anatomi cerpen, apapun temanya, di mana pun settingnya, apapun jenis sudut pandang tokohnya, dan bagaimana pun alurnya memiliki anatomi: (1) situasi (pengarang membuka cerita); (2) peristiwa-peristiwa terjadi; (3) peristiwa-peristiwa memuncak; (4) klimaks; (5) anti klimaks. Atau, komposisi cerpen sebagaimana ditanyakan H. B. Jassin dapat dikatakan: (1) pengenalan; (2) pertikaian; (3) penyelesaian (<http://lulukeche.Multiply.com/journal/item/17/cerpen>).

## LANGKAH-LANGKAH MENULIS CERPEN

Langkah menulis cerpen tidak jauh berbeda dengan mengarang pada umumnya. Berikut ini dijelaskan beberapa tahapan-tahapan dalam penulisan cerpen.

### a. Menentukan tema cerpen

Tema merupakan permasalahan dasar yang menjadi pusat perhatian dan akan diuraikan agar menjadi jelas. Tema sangat berkaitan dengan amanat/pesan/tujuan yang hendak disampaikan kepada pembaca.

Cerita yang bagus adalah cerita yang mengikuti sebuah garis batas. Tentukan apa inti cerita dan walaupun tema itu sangat menarik untuk diperlebar, tetap harus berfokus pada inti yang telah dibuat jika tidak ingin tulisan berakhir seperti pembukaan sebuah novel atau sebuah kumpulan ide-ide yang campur aduk tanpa satu kejelasan.

### b. Menentukan tokoh utama

Untuk menjaga efektivitas cerita, sebuah cerpen cukup memiliki sekitar tiga tokoh utama saja, karena terlalu banyak tokoh malah bisa mengaburkan jalan cerita anda. Jangan terlalu terbawa untuk memaparkan sedetail-detailnya latar belakang tiap tokoh tersebut. Tentukan tokoh mana yang paling penting dalam mendukung cerita dan



memfokuskan diri padanya. Jika Anda memang jatuh cinta pada tokoh-tokoh Anda, pakailah mereka sebagai dasar dalam cerpen Anda kelak.

#### **c. Menentukan Watak Tokoh Utama**

Keberadaan seorang tokoh yang membedakannya dengan tokoh-tokoh lain ditentukan oleh plot. Penafsiran terhadap sikap, watak, dan kualitas pribadi seorang tokoh sangat mendasarkan diri pada apa yang diucapkan dan apa yang dilakukan. Hal ini berdasarkan asumsi bahwa ucapan dan tindakan seseorang akan mencerminkan perwatakannya.

#### **d. Menentukan *Setting* atau Latar**

Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

#### **e. Menentukan konflik**

Konflik adalah sesuatu yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang dan menyiratkan adanya aksi dan aksi balasan. Peristiwa dan konflik biasanya berkaitan erat, dapat saling menyebabkan terjadinya satu dengan yang lain. Bahkan konflikpun hakikatnya merupakan peristiwa. Ada peristiwa tertentu yang menyebabkan terjadinya konflik. Sebaliknya, karena terjadi konflik maka peristiwa-peristiwa lainpun dapat bermunculan, misalnya yang sebagai akibatnya. Konflik demi konflik yang disusul oleh peristiwa demi peristiwa akan menyebabkan konflik semakin meningkat. Konflik yang semakin meruncing atau sampai pada titik puncak disebut klimaks.

#### **f. Menentukan sudut pandang**

Sudut pandang ataupun *point of view* merupakan cara sebuah cerita dikisahkan, cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana dalam menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Dengan demikian, sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya.

#### **g. Menentukan Garis Besar Alur atau Plot Cerita**

Plot cerpen pada umumnya tunggal, hanya terdiri dari satu urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir (bukan selesai, banyak cerpen yang tidak berisi penyelesaian yang jelas, penyelesaian diserahkan kepada interpretasi pembaca). Urutan peristiwa dapat dimulai dari mana saja, misalnya dari konflik yang telah meningkat, tidak harus bermula dari tahap pengenalan para tokoh atau latar. Kalaupun ada unsur pengenalan tokoh atau latar, biasanya tidak berkepanjangan. Berhubung plot tunggal, konflik yang dibangun dan klimaks yang akan diperolehpun biasanya bersifat tunggal pula.

#### **h. Menentukan Judul**

Menentukan judul cerpen tidak harus selalu diawal. Hal ini sering membingungkan siswa. Biasanya dalam membaca suatu karya judul selalu diawal atau yang paling atas, maka banyak siswa yang beranggapan bahwa dalam menulis judul adalah hal yang paling pertama dilakukan. Judul yang dibuat seorang penulis harus tetap sejalan dengan tema yang diangkat penulis.

## PENILAIAN CERITA PENDEK

Sistem penilaian yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek ini adalah penilaian proses dan hasil. Hal ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran dengan hasil yang lebih berkualitas. Hal tersebut, sesuai dengan pendapat Mulyasa dalam Komariyah (2006: 33) yang mengemukakan bahwa, “Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil”.

Wiyanto (2005: 101) menyatakan bahwa, “Unsur-unsur intrinsik cerpen, yaitu tema, alur (plot), penokohan, latar, sudut pandang, amanat.

Dari pernyataan Wiyanto di atas. Unsur intrinsik tersebut akan dijadikan penilaian menulis cerpen. Hal tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:


1. Tema cerpen berisi satu tema yakni dengan bertemakan kehidupan remaja sehari-hari seperti mengenai persahabatan, percintaan, dan keluarga
2. Jika alur memiliki tahapan pengenalan, tahapan pemunculan konflik, tahapan penyelesaian
3. Jika penokohan menunjukkan apa yang diperbuat oleh tokoh, melalui ucapan-ucapan tokoh, melalui penggambaran fisik tokoh, melalui pikiran-pikiran tokoh
4. Jika latar memuat keterangan ruang, waktu, suasana peristiwa dan lingkungan sosial budaya
5. Jika sudut pandang (*point of view*) menceritakan pengarang sebagai pelaku utama, pengarang sebagai pengamat, dan pengarang sebagai orang yang serba tahu
6. Jika amanat memuat pesan-pesan kehidupan dalam cerpen



## SIMPULAN

Metode *Image streaming* (mengalirkan bayangan) merupakan kegiatan membiarkan bayangan-bayangan hadir dan muncul di hadapan mata pikiran Anda tetapi tidak memutuskan secara sadar isi bayangan-bayangan tersebut.

Menulis proses seseorang mengungkapkan dan menyampaikan gagasan atau buah pikiran dengan bahasa tulis kepada masyarakat pembaca sehingga masyarakat pembaca dapat memahaminya. Cerpen remaja adalah cerpen yang bertemakan dunia remaja, persoalan-persoalan remaja, yang memiliki kekhasan tersendiri. Sebuah dunia yang dekat dengan usia menjelang dewasa. Dengan demikian tema-tema cerpen remaja adalah seputar jatuh cinta, ingin pengakuan, rasa sepi dan mencoba bersikap seperti orang dewasa, dan sebagainya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Atmowiloto, Arswendo. 2002. *Mengarang Itu Gampang*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Diponegoro, Mohammad. 1994. *Yuk, Nulis Cerpen Yuk*. Yogyakarta: Salahuddin Press dan Pustaka Pelajar
- Hartoko, Dick. 1986. *Pemandu di Dunia Sastra*. Yogyakarta: Kanisius
- K.S, Murniati. 2005. Skripsi. *Kemampuan Menghadirkan Suspense dalam Menulis Cerpen oleh Siswa Kelas 2 MAN 1 Medan TP 2004/2005*. Medan : Unimed
- Nugroho, Donatus A. 2006. *24 Jam Jagoan Nulis Cerpen*. Bandung: Penerbit Cinta
- Rosa, Helvy Tiana. 2003. *Segenggam Gumam. Esai-esai Tentang Sastra dan Kependidikan*. Bandung: Syamil Cipta Media
- Tarigan, P. W. S. 1992. *Keterampilan Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Yrama Widya
- Sumardjo, Jacob. 2004. *Seluk-beluk dan Petunjuk Menulis Cerita Pendek*. Bandung: Pustaka Latifah
- Wenger, Win. 2004. *Beyond Teaching and Learning. Memadukan Quantum Teaching dan Learning. (Terjemahan)*. Bandung: Nuansa
- Wiyanto, Arul. 2005. *Kesusastraan Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia
- Yusuf LN, Syamsu. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

**Sekilas tentang penulis** : Dra. Mursini, M.Pd. adalah dosen pada jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan sekarang menjabat sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.