

Dialogika

MODULE KEDUA



RON ASHROVY

Module 2

OLAH FAKTA DAN OUTLINE

BY RON ASHROVY

PROLOGUE

TEMUKANLAH DULU FAKTA YANG
MENARIK DISEBUAH ARTIKEL ATAU
YANG KAMU OBSERVASI.

KAMU BISA GOOGLING ATAU
MENGUNAKAN APLIKASI KUMPULAN
ARTIKEL SEPERTI: MIX.COM |
FLIPBOARD.COM | DIGG.COM DSB

CHAPTER 1

CERITAKAN FAKTA

Fakta tidak perlu yang terlalu spektakuler, kadang fakta-fakta yang biasa pun bisa menjadi hal yang bagus jika kamu menyampaikannya dengan benar.

CONTOH:

Fakta: Perkerja IT di Jogja banyak yang mendapatkan gaji hanya 1 juta / per bulan.

Cerita: Sekitar akhir tahun 2019, saya sempat berbicara dengan beberapa pengusaha IT di Yogyakarta. Proyek-proyek yang mereka lakukan sangatlah luar biasa hebat. Dari aplikasi untuk pemerintahan hingga pengolahan database. Namun yang mengejutkan saat saya berkunjung ke salah satu kantor mereka, ternyata gaji para perkerjanya tidak lebih tinggi dari UMK

CONTOH:

Fakta: Game RPG Turn Based ditinggalkan oleh para developer game berbasis console namun menjadi hal yang baru di android.

Cerita: Saya masih ingat saat masuk ke Playstation 2, dengan munculnya game-game seperti Devil May Cry 3, Castlevania, God Hand, GTA San Andreas dsb. Membuat game-game turn-based seperti Final Fantasy XII, Genso Suikoden III dan sebagainya yang memiliki cerita bagus menjadi kalah pamor. Sehingga masuk ke Playstation 3 game turn-based punah.

Namun uniknya di Android game-game turn-based hidup kembali, seperti Exos Heroes, Goddess of Genesis dan seterusnya malah menjamur, ini menandakan...

**TRIKNYA ADALAH... GUNAKAN
CERITA**

**TULISKAN SENATURAL MUNGKIN
DAN SELALU INGAT, PENULIS
ADALAH PEMBICARA YANG BAIK
DAN TERATUR.**

**SEKARANG TULISKAN FAKTA DAN
CERITA. VERSIMU**

Fakta :

Cerita :

[illegible]

CHAPTER 2

MEMBUAT OUTLINE

Setelah menuliskan FAKTA dan CERITA, maka GARIS BESAR pembicaraannya sudah tercipta. Berikutnya tinggal mengatur cerita tersebut **tersampaikan dengan teratur**.

TRIKNYA: GUNAKAN PERTANYAAN

CONTOH

***Fakta:** Perkerja IT di Jogja banyak yang mendapatkan gaji hanya 1 juta / per bulan.*

***Cerita:** Sekitar akhir tahun 2019, saya sempat berbicara dengan beberapa pengusaha IT di Yogyakarta. Proyek-proyek yang mereka lakukan sangatlah luar biasa hebat. Dari aplikasi untuk pemerintahan hingga pengolahan database. Namun yang mengejutkan saat saya berkunjung ke salah satu kantor mereka, ternyata gaji para perkerjanya tidak lebih tinggi dari UMK*

MAKA

BAGIAN PEMBUKA

- ❖ *Berapakah gaji pekerja IT ?*

ISI YANG DIBICARAKAN:

Saya ingin bertanya kepada anda (audiens), berapakah gaji seorang programmer di sebuah perusahaan yang omzetnya sebulan bisa mencapai 2 Miliar. Dengan berkerja overtime kadang sampai nginap di kantor? 1 juta? 5 Juta? 10 Juta?

BAGIAN ISI

- ❖ *Mengapa perkerja IT di gaji rendah?*
- ❖ *Resiko apa saja yang terjadi menjadi programmer?*
- ❖ *Apa saja tips memilih perusahaan IT untuk melamar?*

BAGIAN AKHIR

- ❖ *Kesimpulan apa saja yang bisa diambil penonton?*

Disetiap jawaban pertanyaan adalah isi dari apa yang akan kamu bicarakan dihadapan penonton.

Sekarang **buatlah** outline dari BAGIAN PEMBUKA, ISI DAN AKHIR.

BAGIAN PEMBUKA

PERTANYAAN:



ISI YANG DIBICARAKAN:

BAGIAN ISI

PERTANYAAN:



ISI YANG DIBICARAKAN:

PERTANYAAN:



ISI YANG DIBICARAKAN:

PERTANYAAN:



ISI YANG DIBICARAKAN:

BAGIAN AKHIR

PERTANYAAN:

❖ _____

ISI YANG DIBICARAKAN:

**TERAPKAN
INI PADA
OUTLINE
PERSONAL
BRANDING
KAMU**

BAGIAN PEMBUKA

PERTANYAAN:

- ❖ Apa passion yang kamu sukai?
- ❖ Apa yang membuat passion-mu berarti?
- ❖ Mengapa orang lain perlu untuk mengetahuinya?
- ❖ Siapa diri kamu? Apa background kamu

ISI YANG DIBICARAKAN:

BAGIAN ISI

PERTANYAAN:

- ❖ Apa tujuan yang ingin kamu capai?
- ❖ Apa saja yang sudah kamu lakukan untuk mencapai tujuan kamu?

ISI YANG DIBICARAKAN:

PERTANYAAN:

- ❖ Bagaimana cara kamu mencapai tujuan tersebut

ISI YANG DIBICARAKAN:

PERTANYAAN:

❖ Apa hasil yang sudah kamu dapatkan saat ini
ISI YANG DIBICARAKAN:

BAGIAN AKHIR

PERTANYAAN:

❖ Apa kesimpulan yang bisa didapatkan oleh pendengar?

ISI YANG DIBICARAKAN:
