

Module 1

OLAH KATA MENULIS DAN **MENCARI** TEMA

BY RON ASHROVY

PROLOGUE

Untuk melatih mengembangkan kata kita hanya perlu imajinasi dan kepercayaan diri.

Namun sebelumnya kita perlu juga untuk melatih. Dan melatihnya mudah.

Yaitu dengan MENULIS.

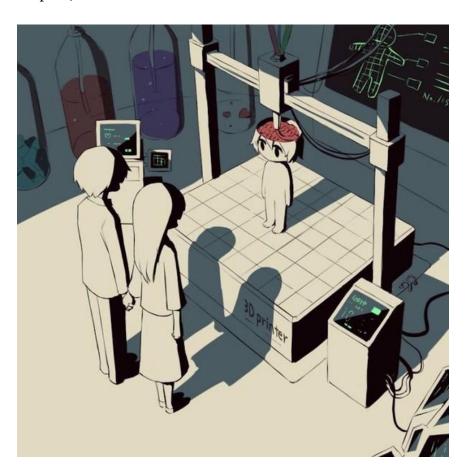
Silahkan baca pelan-pelan module ini sebagai panduan teman-teman kedepannya untuk mengerjakan PR dan LATIHAN

CHAPTER 1

LATIHAN PERSEPSI

"Melihat adalah karunia."

Perhatikan gambar berikut, kemudian diamlah sebentar berpikir, kemudian tuliskan sesuatu.



CONTOH:

"Sebuah keinginan orang tua untuk membentuk pemikiran anak sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Kadang belum tentu itu yang menjadi keinginan anak tersebut. Dibeberapa kasus banyak orang tua yang tanpa sadar merasa bahwa anak adalah sebuah objek untuk memenuhi ekspektasi mereka."

Silahkan teman-teman mulai menulis dengan gambar

yang ada, jika memiliki inti yang SAMA SEKALI TIDAK MASALAH, NAMUN cobalah untuk menggunakan kata-
kata atau cara penyampaian yang berbeda, silahkan dituliskan:

Baiklah jika sudah cobalah untuk menulis lebih panjang lagi, BEBASKAN PIKIRAN teman-teman, TIDAK ADA SALAH DAN BENAR yang ada seberapa mampu temanteman mengembangkan kata.

GAMBAR 1 - TARGET: MENULIS 1 PARAGRAF



TUL	ISKAN			

GAMBAR 2 - TARGET: MENULIS 1 PARAGRAF



TULISKAN			

GAMBAR 3 - TARGET: LEBIH DI DRAMATISIR



TULISKAN							

GAMBAR 4 - TARGET: CERITAKAN SEBUAH PENGALAMAN



TU	LISKAN				

CHAPTER 2

MENENTUKAN TEMA

"Temukan yang kamu kuasai"

Untuk menemukan apa yang kamu kuasai cobalah untuk mengisikan pertanyaan ini dibawah dengan ATURAN YANG TELAH KAMI SESUAIKAN.

SIAPKAN:

- 1 KERTAS KOSONG
- 1 PULPEN
- 1 HANDPHONE

Kemudian tulisakan nomor 1 - 10 sebanyak 2x:

1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.
9.	9.
10.	10.

BERIKAN JARAK YANG CUKUP pada setiap nomornya.

LALU setting TIMER SEBANYAK 20 DETIK.

PERTANYAAN PERTAMA:

- Tulislah di deretan kolom **pertama** dari nomor 1 10
- SEBUTKAN SEBANYAK MUNGKIN HOBBY YANG KAMU SUKAI
- WAKTU: 20 DETIK BERHENTILAH SAAT TIMERMU BERBUNYI

CONTOH:

- 1. Menari
- 2. Main Game
- 3. dst

PERTANYAAN KEDUA:

- Tulislah di deretan kolom kedua dari nomor 1 10
- SEBUTKAN SEBANYAK HAL-HAL YANG SANGAT KAMU KUASAI
- WAKTU: 20 DETIK BERHENTILAH SAAT TIMERMU BERBUNYI

CONTOH:

- 1. Traditional Dancing
- 2. RPG Game
- 3. dst

TUJUAN:

Dari test kecil ini BUKAN UNTUK MENULISKAN SAMPAI HABIS 10 POIN. NAMUN untuk mengetahui APA HAL TERDEKAT YANG KAMU PIKIRKAN TERKAIT PERTANYAAN TERSEBUT.

Harusnya hobby dan hal yang kamu kuasai berkaitan namun jika tidak, maka fokus lah pada hal yang kamu kuasai

TULISKAN 3 POINT TERATAS DIJAWABANMU DIBAWAH:

HOBBY:	YANG DIKUASAI
1.	1.
2.	2.
3.	3.

PILIH LALU **GOOGLING** "FAKTA" DARI TOPIK YANG KAMU PILIH

SETORKAN KEPADA **MENTOR TOPIK YANG** KAMU PILIH

TOPIK YANG KAMU PILIH AKAN DIGUNAKAN UNTUK PERTEMUAN TERAKHIR