

Bengkel Pengenalan Penulisan Cerpen

Untuk Peserta

“Bengkel Intensif Penulisan Cerpen”

PEMBIMBING: IBNU DIN ASSINGKIRI

Pembimbing – Ibnu Din Assingkir



IBNU DIN ASSINGKIRI ialah nama pena penulis **Sanusi bin Din**. Beliau dilahirkan di Singkir Laut, Yan, Kedah pada 4 Mei 1970. Beliau mendapat pendidikan awal di Sekolah Kebangsaan Singkir, Kedah dan pendidikan menengah di Sekolah Menengah Kebangsaan Merbok, Kedah. Beliau kemudian menyambung pendidikan di Kolej Vokasional Lorong Batu Lanchang, Pulau Pinang dalam bidang automotif dan Institut Pengurusan Malaysia dalam bidang Pengurusan Penyeliaan. Beliau adalah graduan **Sarjana Muda Pengajian Inggeris dengan Kepujian** di UNITEM (OUM). Beliau pernah berkhidmat sebagai Jurutera/Eksekutif Kanan di syarikat multinasional swasta. Beliau adalah **fasilitator/jurulatih bertauliah Kementerian Sumber Manusia** dan mantan **Ketua Biro Bimbingan Sastera dan AJK ASASI, 2019-2023**

Pencapaian (2010-2024)

Buku Solo (Sejak 2012)



•Kumpulan Puisi

Editor & Editor

Penyelenggara (Sejak 2015)

1. Kumpulan Puisi Kembara Mencari Pelangi, Salleh Kausari, Kausar Kreatif (2015).
2. Kumpulan Puisi Hidup Bukan Sekadar Pasrah, Sarimah Abu Bakar, Nuha Creative Resources (2020).
3. Antologi Puisi Naskah Hayat, DBP (2021)
4. Antologi Cerpen Kemucak Pauh Janggi, DBP (2021)
5. Kumpulan Puisi Seperti yang Kau Rasa (2021)
6. Kumpulan Sajak Segantang Beras Segunung Budi (2021)
7. Antologi Soneta Remaja Mengakar Peribadi, DBP (2022)
8. Antologi Puisi Air Mata Permana, DBP (2023)

Karya Eceran (Sejak 2014)

96 buah (pelbagai genre) terbit di majalah dan akhbar arus perdana.

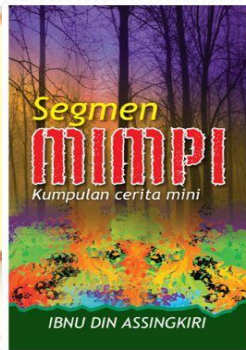
Antologi (Sejak 2012)

38 buah (pelbagai genre) terbit di Malaysia & Indonesia

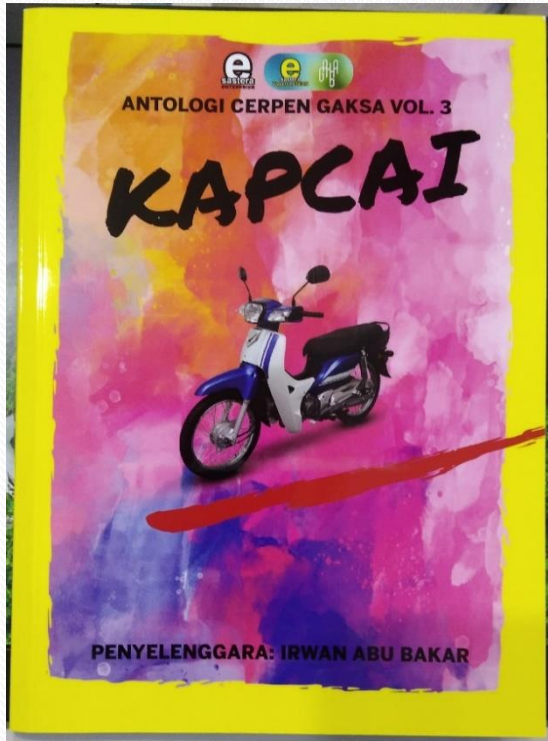
Juri Sayembara

1. Ketua Juri - e-Sayembara Deklamasi Puisi Kemerdekaan Program Matrikulasi Kementerian Pendidikan Malaysia Peringkat Kebangsaan (2021).
2. Juri - Pertandingan Menulis Puisi Merdeka 2021 "Merdeka Pandemi" Perbadanan Perpustakaan Awam Kedah (2021)
3. Juri - Sayembara Puisi ESVA Ke-8: Covid-19 (23-24.4.2021)
4. Juri Pertandingan Deklamasi Puisi Maulid Nabi Anjuran Jabatan Hal Ehwal Islam Pulau Pinang (2021)
5. Juri Pertandingan Puisi Jawi Anjuran IPGKPP (2023)

•Kumpulan Cerpen & Cerita Mini



Pencapaian Cerpen I.D.A ~ 2021



Juara 2, Sayembara
Penulisan Cerpen ESVA
(Peringkat Asean)



Editor Kumpulan Cerpen
Kemuncak Pauh Janggi,
DBP 2021



Cerpen Fiksi Sains
tersiar di Dewan
Kosmik, DBP

Pencapaian Cerpen IDA~2022



**ANUGERAH SASTERA DARUL AMAN
HADIAH CERPEN TERBAIK**

- ✓ 2 buah cerpen terpilih untuk Antologi Cerpen: Tanah yang Kupijak (DBP)
- ✓ 2 buah cerpen terpilih untuk Antologi Cerpen Remaja: Artis Korea Bertudung Bawal (DBP)
- ✓ 2 Buah certot tersiar di akhbar Suara Sarawak.

***Sejak 2014, menulis 83 buah cerpen/cerita mini. 80 buah telah dibukukan.**

Topik Utama Bengkel

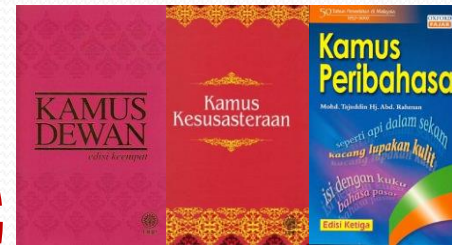
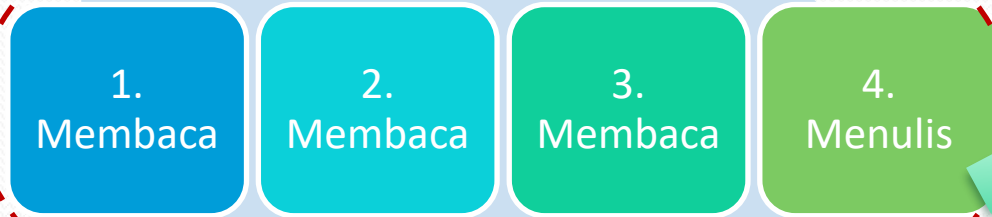
1. Pengenalan Penulisan Kreatif dan Cerpen
2. Jenis-jenis Cerpen
3. 5 Elemen Penting dalam Pembinaan Cerpen
4. Gaya Bahasa dan Langgam Penulisan
5. Teknik Memperlihatkan (*'visualizing'*) vs Memberitahu (*'telling'*)
6. 3 Elemen Tambahan
7. Petua dan Sumber Mendapatkan Idea untuk Menulis

Topik 1

Pengenalan Penulisan Kreatif dan Cerpen

4 Langkah untuk Menjadi Penulis yang Baik?

3:1

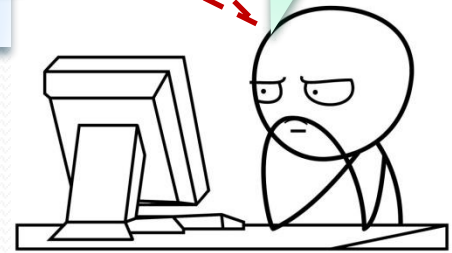


Penulis-penulis baik yang saya kenali

Penoreh,
Pesawah,
Nelayan,
Pemandu Teksi,
Guru,
Pensyarah,
Pelajar,
Pesara,
Penulis Sepenuh Masa

Pembaca Tegar/ Ulat buku

Berkawanlah dengan kamus DBP, Kamus Kesusasteraan, Kamus Peribahasa dll

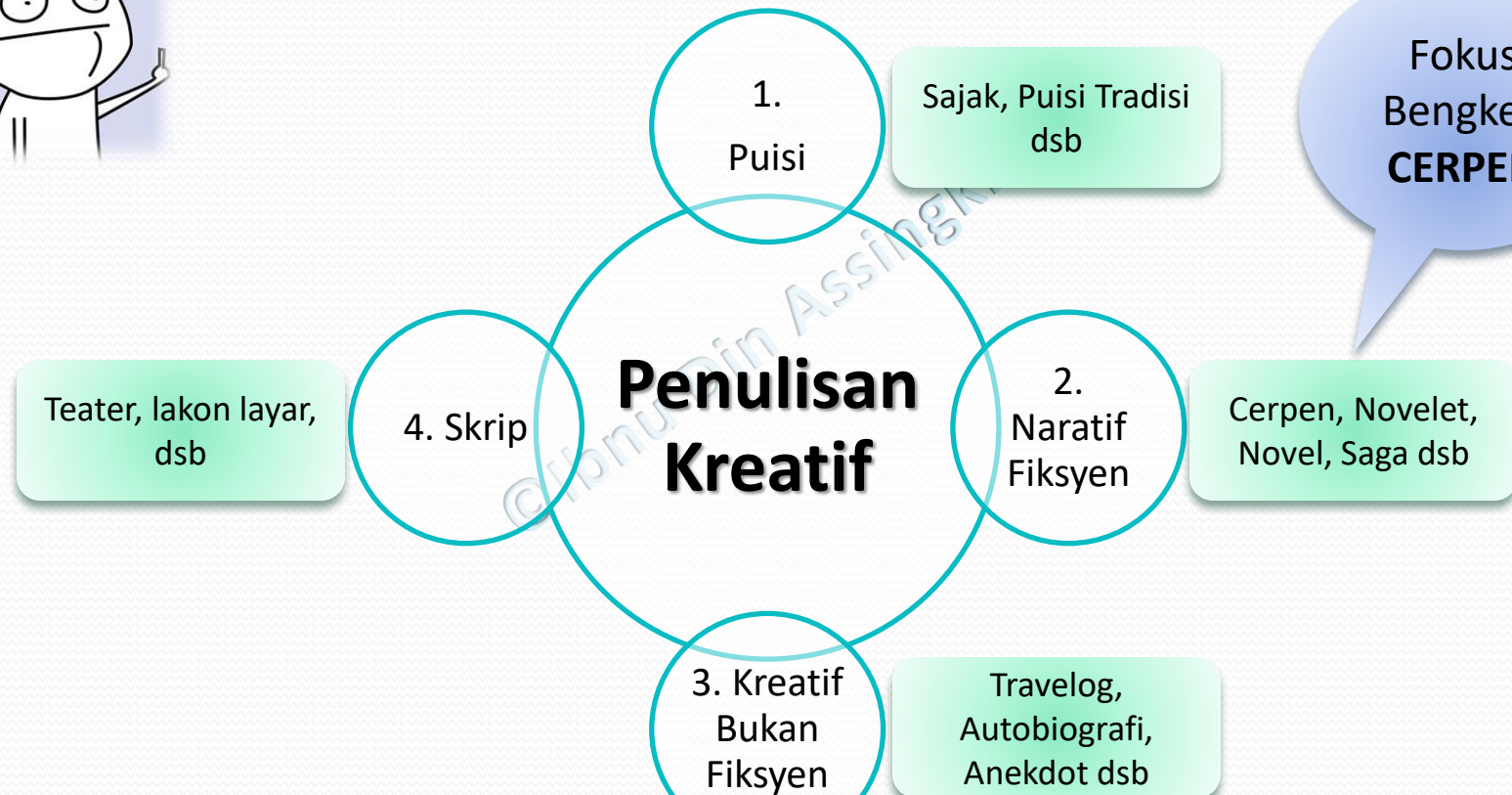
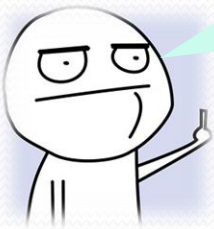


© Ibnu Din Assingkir

Din Assingkir

Definisi Penulisan Kreatif

Penulisan kreatif ialah ekspresi seni yang berimajinasi untuk menyampaikan makna melalui penggunaan pencitraan (*“imagery”*), naratif dan drama.



Gaya Penulisan Sastera

(Sanskrit)

Su: baik/indah

Asta: tangan

Tera: tulis

✓ Hal yang ditulis dengan tangan dan mengandung nilai kebaikan atau keindahan.

Bahasa Tinggi

Alat Susastera

- Hiperbola
- Metafora
- Personifikasi
 - Rima
 - Simile
- Alegori dsb

Struktur Ayat

- Pendek
- Panjang
- Mudah
- Kompleks dsb

Pilihan Kata/Diksi

- Mudah
- Kompleks
- Konkrit
- Abstrak dsb

Menerbitkan suasana hati (*mood*), citraan dan makna kepada teks.

Perincian

- Memperincikan
- Memudahkan (perincian minima)

Dialog

- Perwatakan melalui dialog
- Dialog sebagai dialog
- Dialog dialek tempatan

Laras Bahasa

- Kanak-kanak
- Awal remaja
 - Remaja
 - Dewasa

- Dipuaskan/Katarsis (Jelira estetika)
- Dibijakkan oleh pembacaan.

Karya Sastera

Teknik memperlihatkan ('*visualizing*') vs memberitahu ('*telling*')

Definisi Cerpen

- Secara umumnya cerpen adalah **cerita yang relatif pendek**.
- Ia adalah **prosa naratif** yang selalunya **berkisar dalam satu kejadian** (*'event'*).
- **Skopnya terhad** dan terdapat **pengenalan, isi dan kesimpulan**.
- Walaupun cerpen ada banyak persamaan dengan novel, tetapi ia **ditulis dengan ketepatan yang lebih** berbanding novel.
- Cerpen terbina dari elemen-elemen **latar, watak, plot, konflik** serta **tema**.
(serta elemen **gaya, nada, sudut pandang** dan mematuhi **aliran penulisan** tertentu.)

Topik 2

Jenis-jenis Cerpen

Jenis-jenis Cerpen

- **Cerpen** – 2000 hingga 5000 perkataan – Biasanya dalam 2000+/-

(Cerpen terbitan akhbar Mingguan Malaysia – 1700 perkataan,

Cerpen terbitan akhbar SelangorKini – 1000 perkataan,

Cerpen terbitan akhbar Berita Harian – 1600 perkataan)

- **Cerita Mini** (Cermin) – 10 hingga 900 perkataan

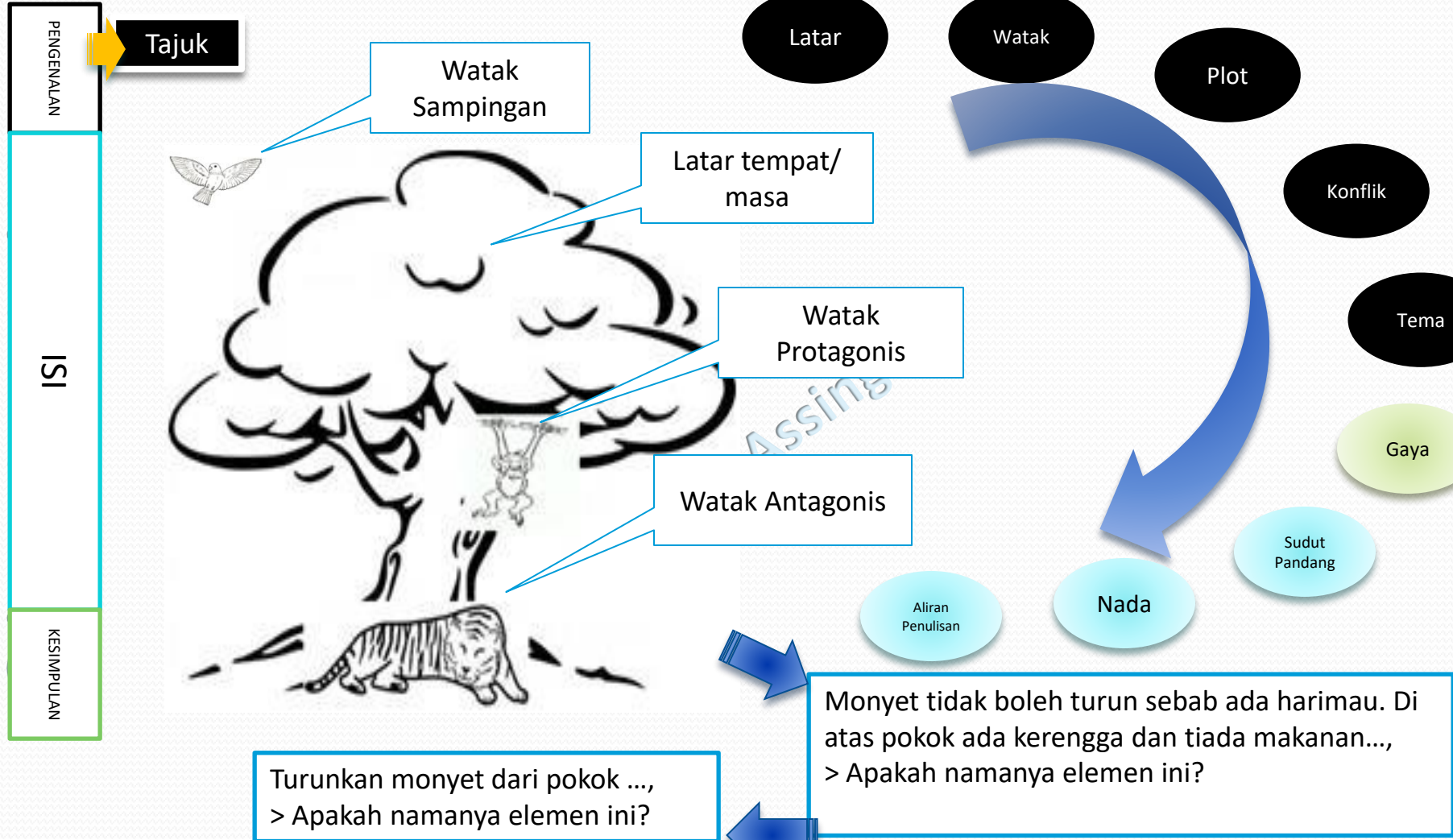
(juga dipanggil Certot, ceringkas, fiksimini, 'flash fiction')

**Aneknot (kreatif bukan fiksyen) ditulis gaya cerpen – 900 perkataan ke bawah.*

Topik 3

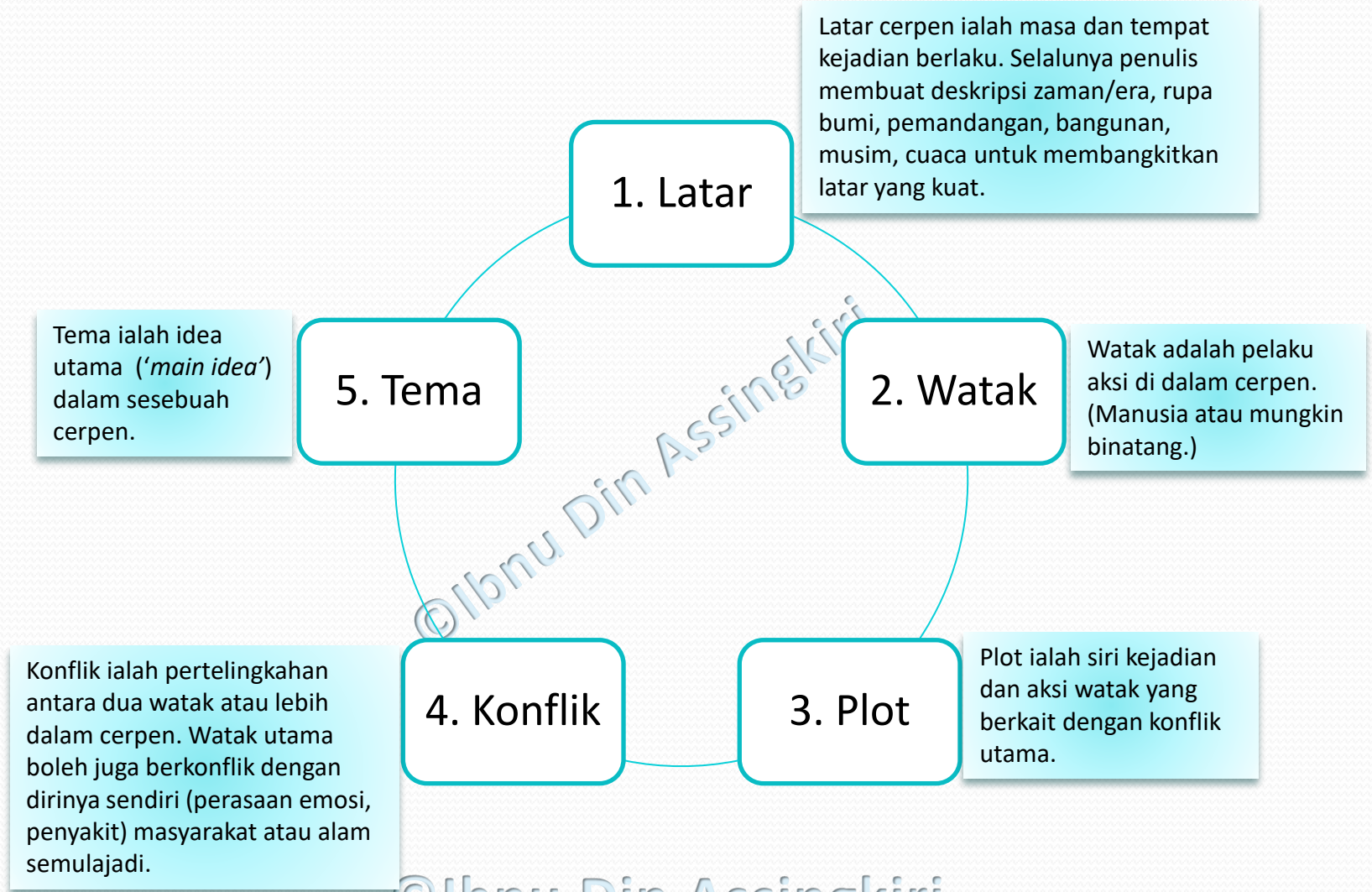
5 Elemen Penting dalam Pembinaan Cerpen

Elemen Penting dalam Penulisan Cerpen



©Ibnu Din Assingkir

5 Elemen Penting dalam Pembinaan Cerpen



Topik 3.1

Latar

Latar



Latar Tempat

“Semakin jauh kami di dalam hutan, semakin riuh bunyi serangga dan unggas bertegur sapa. Seekor burung berwarna biru terkejut dan terbang ke arah pohon terap yang gagah memayungi hutan.” – Cerpen Fragmen Senja (KCFS)

Latar Masa/Musim/Era

*“Dada langit kosong tak berbintang, petanda awan hitam sedang mengandung hujan. Guruh sedang memalu gendang perang. Bila-bila saja hujan akan menyiram bumi, memenuhi sawah padi dan lopak air. Bunyi katak kedengaran sahut-menyahut. Seekor kelawar tersesat masuk ke dalam kawasan gelanggang yang tak berding, melanggar ke tiang seri. Jatuh dan terbang lagi menuju ke arah kegelapan. Burung hantu berbunyi seakan dekat sekali. Lantang dan jelas. Angin malam yang mencumbui tubuh menjadi begitu dingin menggigit curi kulit dari bawah pakaian.”
-Cerpen Pesan Tuk Besar (KCFS)*

✓ **Latar masyarakat (orang dalam lingkungan)**

Apakah latar lain selain tempat, masa/musim?

Topik 3.2

Watak dan Perwatakan



Cerpen
Perlu
Perincian

Watak dan Perwatakan

Dalam Naratif

“Dia mengelus-ngelus janggut kambing sejemput, panjang segenggam tangannya. Matanya yang sentiasa dicelak dengan celak Mekah seperti mata Garfield kekenyangan. Dia memakai kemeja labuh, kolar mandarin berbelah tepi atau lebih dikenali dengan panggilan baju Raihan kelabu dan berseluar Dockers hitam yang dilipat ke paras buku lali. Kopiah putih pula telah melekat di kepalanya sejak dari zaman kanak-kanak lagi.” – Cerpen “Achluophobia- Islamophobia?” (KCFS)

Dalam Dialog

“Nama saya Ahmad Tegoeh Subagidjo, Tegoeh dieja T-E-G-O-E-H bukan T-E-G-U-H. Jika mau jadi polisi gak usah rasuah, haram hukumnya. Jika mau jadi penyanyi atau bintang film jangan pornografi segala, berdosa besar. Jika mau jadi ahli politik, apa yang dijanji mesti tunaikan. Mesti selalu turun padang, bukan hanya waktu pilihanraya saja. Itu munafik namanya. Jika mau menikah carilah pasangan yang soleh di masjid-masjid atau di majlis ilmu bukan di kelab malam, disco dangdut atau di media so-sial.” – Cerpen Cita-cita (KCFS)

Teknik memperlihatkan (*‘visualizing’*) vs memberitahu (*‘telling’*)

Jenis-jenis Watak

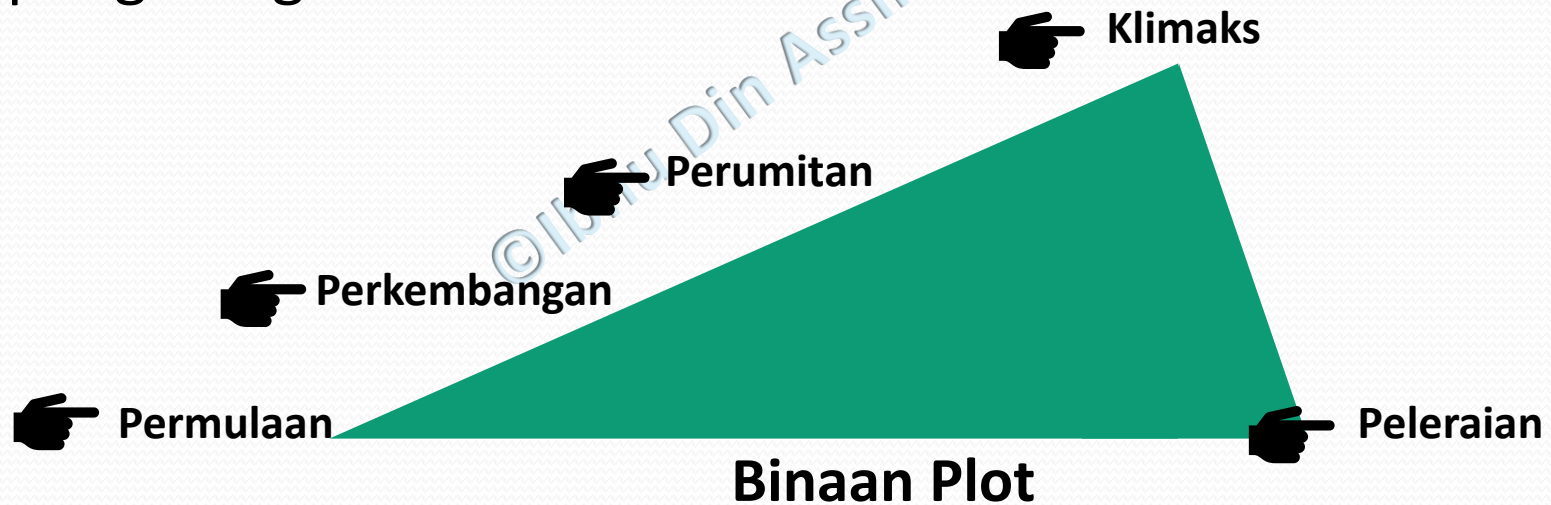
Jenis Watak	Keterangan
Orang kepercayaan (<i>'confidante'</i>)	Seseorang/sesuatu yang dipercayai oleh watak utama lalu menampakkan personaliti, pemikiran dan tujuan watak itu. Watak 'orang' kepercayaan ini tidak semestinya manusia.
Dinamik	Watak yang berubah sepanjang perjalanan cerita. Watak yang berkembang.
Pipih	Watak yang mungkin hanya sekali atau dua didedahkan dalam cerita dan tidak berkembang.
Bertentangan (<i>'foil character'</i>)	Watak yang digunakan untuk memantapkan watak utama melalui kontras, atau <i>'binary opposition'</i> cth. bawang merah vs bawang putih.
Bulat	Watak yang dibina sepenuhnya, menunjukkan sikap berubah-ubah dan kadangkala bercanggah dengan kebiasaan. Watak bulat adalah dinamik.
Statik	Watak yang tidak berubah sepanjang perjalanan cerita.
Stereotaip (<i>'stock character'</i>)	Watak pipih yang dapat dikenalpasti segera oleh pembaca, stereotaip, tidak difokuskan dan tidak dikembangkan. Cth. ulat buku, nerda dsb.
Protagonis	Watak baik yang menjadi mangsa watak antagonis.
Antagonis	Watak jahat yang memangsakan watak protagonis.

Topik 3.3

Plot

Plot

- Menghubungkan peristiwa-peristiwa dalam cerpen
- Mengemukakan faktor sebab dan akibat
- Susunan peristiwa mengikut imaginasi dan kreativiti pengarang



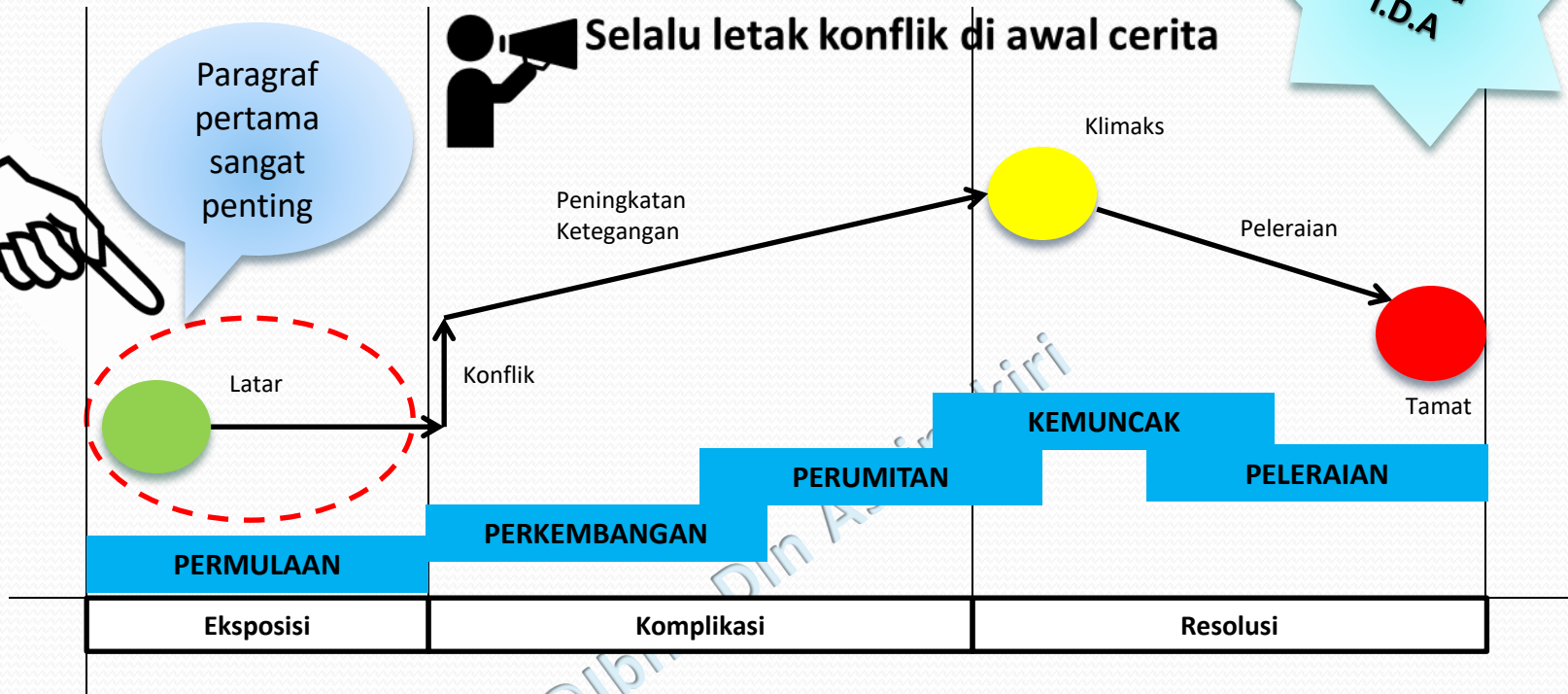
Plot (Samb.)

TAHAP	PERJALANAN CERITA
1) PERMULAAN	<ul style="list-style-type: none"> • Eksposisi pengarang mendedahkan jalan cerita secara ringan • Memperkenalkan watak-watak utama dan sampingan, latar dan suasana
2) PERKEMBANGAN	<ul style="list-style-type: none"> • Sebab-akibat yang menyebabkan konflik • Terbentuk konflik dan permasalahan, punca-punca dan akibat • Pertambahan watak-watak sampingan (tambahan)
3) PERUMITAN	<ul style="list-style-type: none"> • Komplikasi, konflik menjadi bertambah rumit • Jalan cerita dimasukkan elemen suspen, debaran untuk menarik minat pembaca untuk terus melekat
4) KEMUNCAK	<ul style="list-style-type: none"> • Klimaks – permasalahan sampai ke tahap maksimum dan semakin rumit • Jalan cerita menjadi buntu seolah-olah tiada penyelesaian kepada permasalahan yang terjadi kepada watak utama
5) PELERAIAN/ PENGAKHIRAN	<ul style="list-style-type: none"> • Permasalahan dalam karya akhirnya dapat diselesaikan • Sesebuah cerpen boleh mempunyai akhiran yang gembira atau sedih.

Insiden Pencetus (Inciting Incident)

- Di antara fasa mula/eksposisi dan fasa tengah/komplikasi, terdapat satu kejadian yang dipanggil insiden pencetus.
- Insiden ini penting sebab tempat konflik bermula. Insiden inilah yang menyebabkan kehidupan watak berubah.
- Dalam insiden ini perlu diberi “hook element” agar pembaca terus melekat dalam pembacaan kerana ingin mengetahui kesudahan cerita.
- Di insiden ini juga boleh diletakkan gambaran kesudahan (“foreshadowing”)

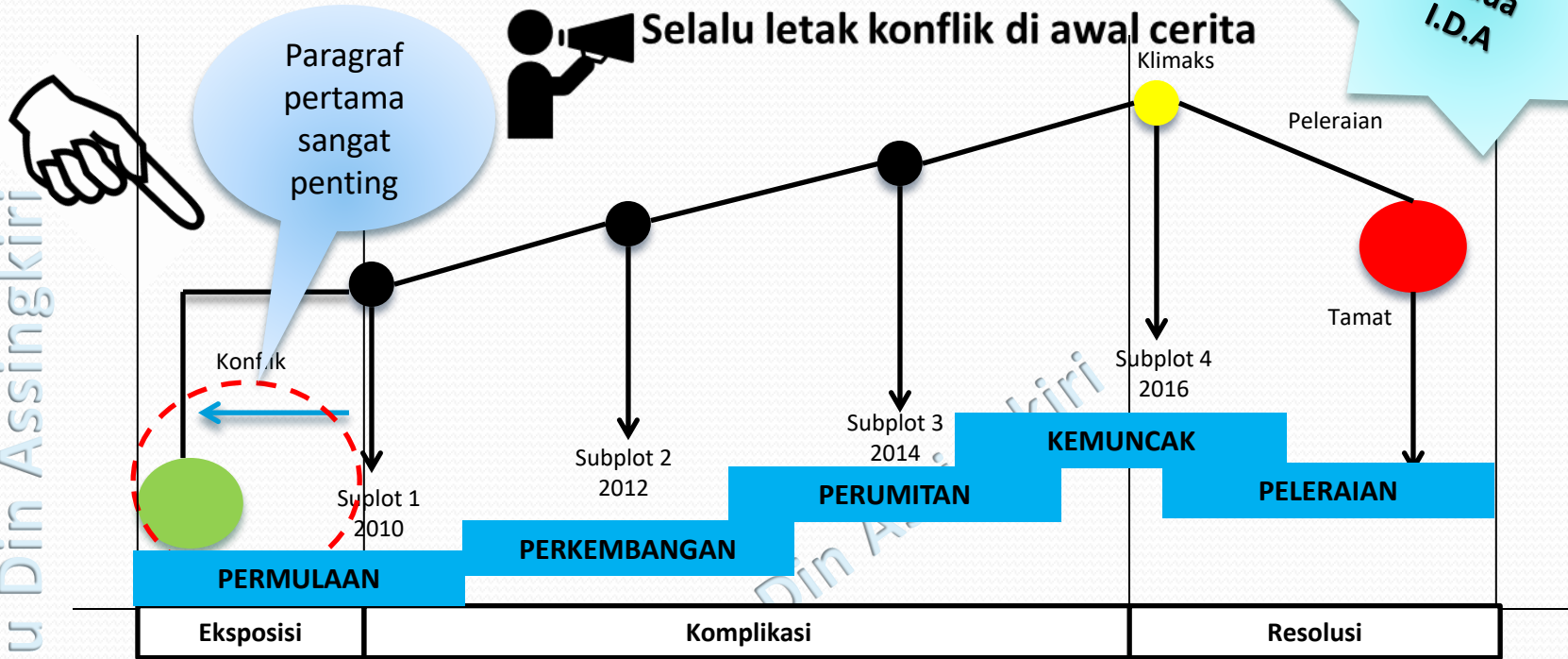
Plot Dramatik ('progressive')



- Struktur kronologi yang pada mulanya mewujudkan latar dan konflik diikuti dengan peningkatan ketegangan menuju klimaks kemudian dileraikan dan tamat.

80% Kumpulan Cerpen Fragmen Senja memakai plot dramatik (16/20 karya)

Plot Mengimbau ('flashback')



- Struktur ini memberi maklumat tentang peristiwa yang berlaku sebelumnya. Ia membenarkan penulis memulakan cerita di tengah peningkatan ketegangan dan kemudian mengimbau peristiwa silam untuk memahamkan pembaca tentang kisah semasa. Imbauan boleh dihadirkan beberapa kali di bahagian cerita/anak plot yang berbeza.

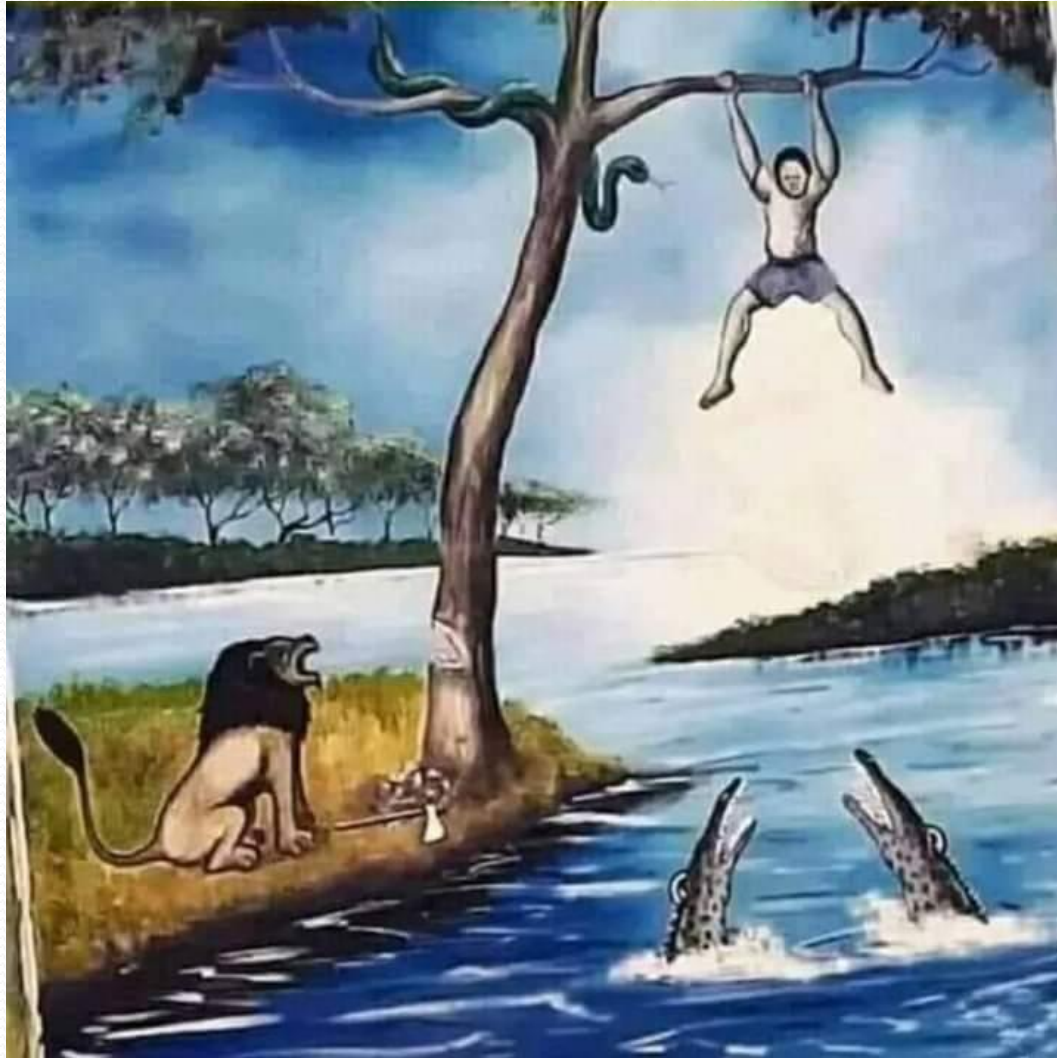
20% Kumpulan Cerpen Fragmen Senja memakai plot mengimbau(4/20 karya)

Subplot (Plot Sampingan/Counterplot)

- Jalan cerita dalam sesebuah karya yang lebih rendah tarafnya dari plot utama.
- Jalan cerita menyentuh persoalan tema dan aksi pokok dalam cerita.
- Ia boleh bersifat bertentangan dengan plot utama, tetapi berkaitan dengannya.
- Tujuan subplot adalah untuk memperhebat dan menyerlahkan plot utama.
- Tindak tanduk antagonis yang berlawanan dengan watak utama boleh juga diberikan sebagai plot sampingan.

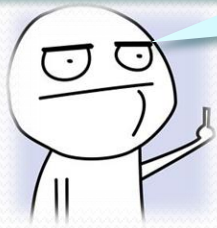
-Dipetik dari Kamus Kesusasteraan, DBP (2015) M/S 288

Konflik



Konflik (Samb.)

Konflik yang merupakan tekanan (*'tension'*) selalunya di jantung cerpen dan berkait watak utama. Dalam cerpen selalunya ada satu perjuangan utama (*'main struggle'*). Konflik utama mungkin disebabkan orang, keadaan sekeliling atau persekitan (alam). Konflik utama mungkin juga berpunca dari konflik dalaman watak.



Selalu letak konflik di awal cerita
KENAPA?



"Meletakkan konflik pada permulaan menjadikan cerita lebih menarik ('exciting page turner/hook element') dan membuatkan pembaca bersimpati dengan watak utama dan ingin mengetahui kesudahan cerita." – IDA

Klimaks

Klimaks adalah titik puncak di mana tekanan paling tinggi berlaku dalam cerpen. Ia juga boleh mengakibatkan titik perubahan (*turning point*) di mana berlaku perubahan besar, seringkali yang tidak disangka sebelum semuanya berakhir dan disudahkan oleh penulis.

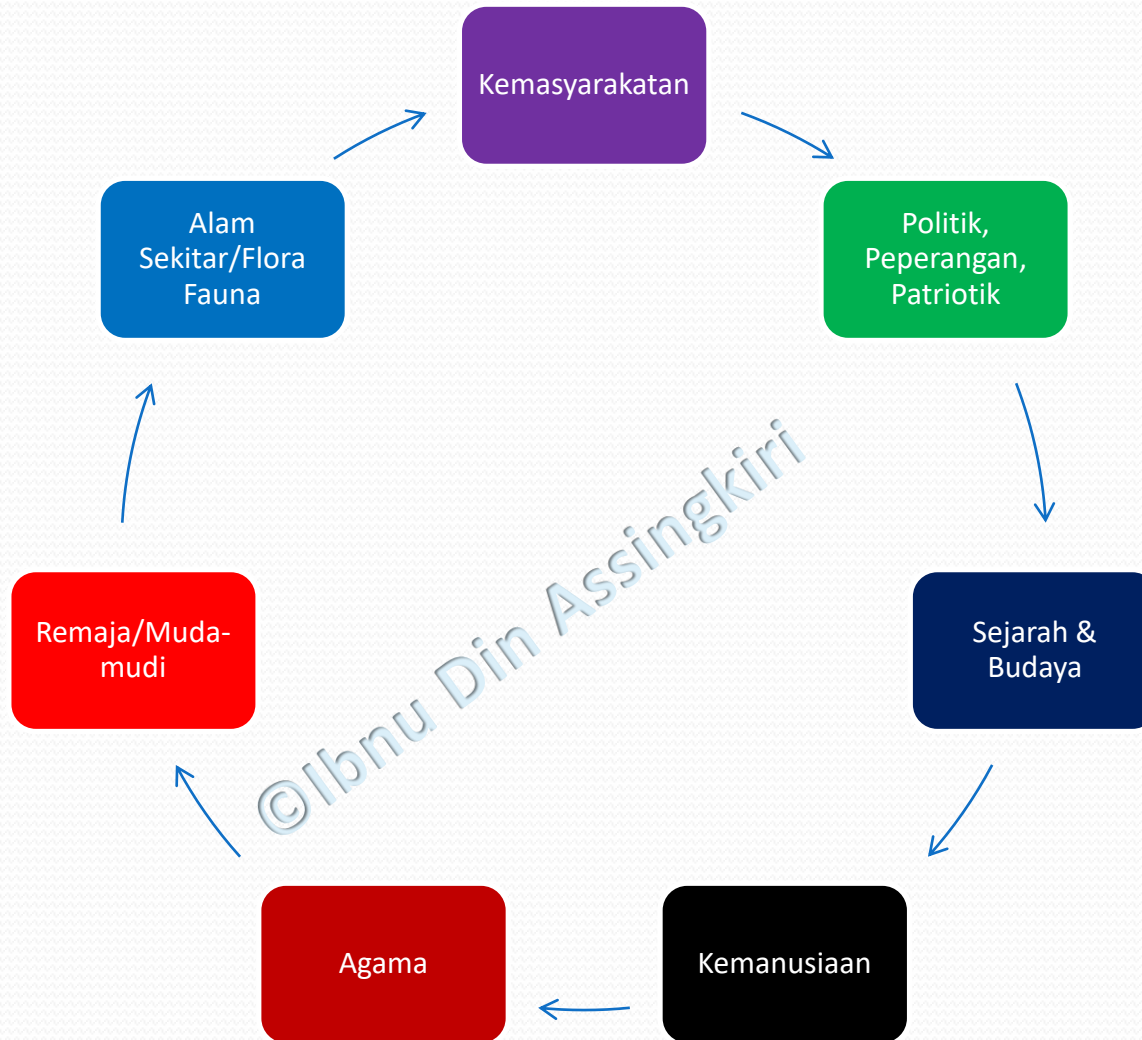


Membuat titik perubahan (*turning point*) pada klimaks akan menjadikan cerita lebih menarik dengan kesudahan sukar dijangka ataupun kesudahan yang tidak seperti dijangkakan (*plot twist*).

Topik 3.4

Tema dan Persoalan

Tema & Persoalan



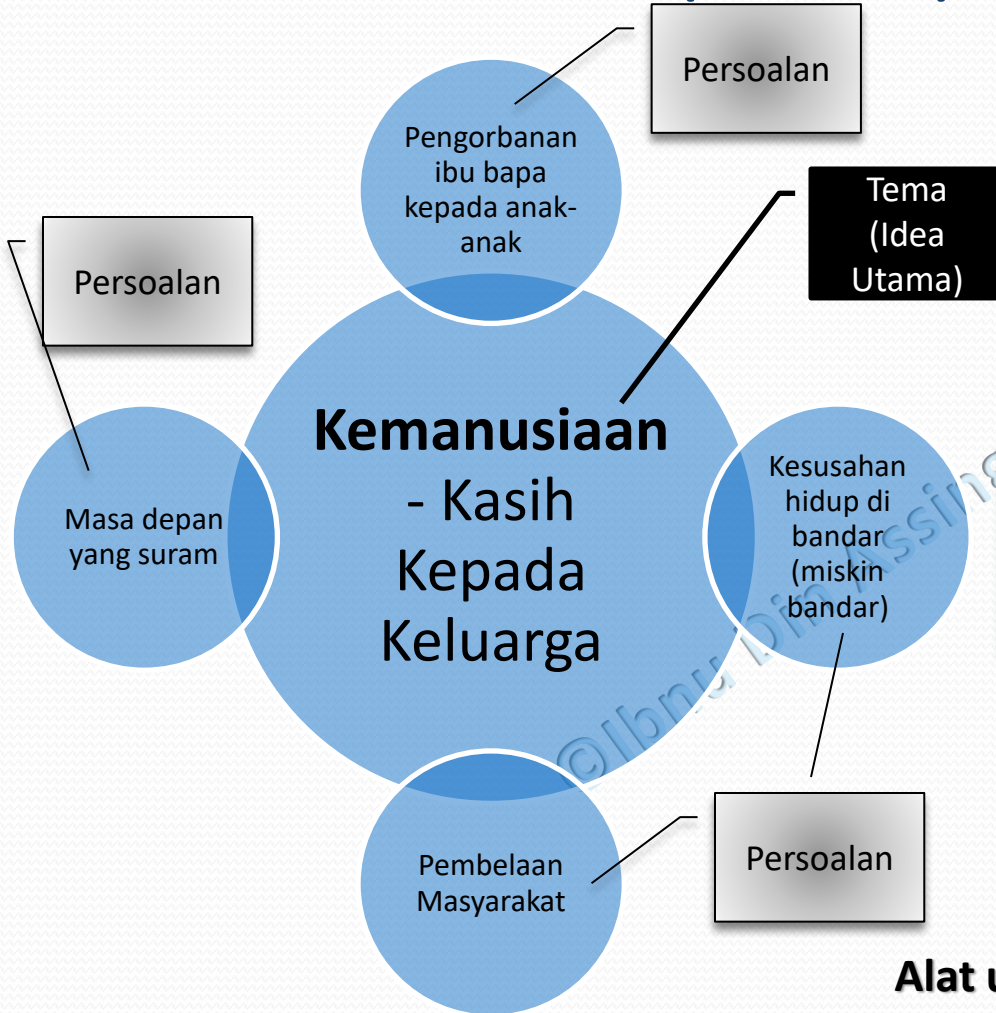
Dalam cerpen hanya ada satu TEMA (idea utama). Di bawah tema ada beberapa persoalan yang berkaitan dengan TEMA (idea utama)

"Sastera adalah kebijakan yang membijaksanakan." Ibnu Din Assingkiri

Tema & Persoalan (Samb.)

TEMA	PERSOALAN
1. KEMASYARAKATAN	(1) Masalah hidup (2) kekeluargaan (3) konflik kejiwaan (4) budi dan mengenang jasa (5) persahabatan (6) pendidikan dan tanggungjawab membina generasi (7) perpaduan kaum/Muhibbah.
2. POLITIK, PEPERANGAN, PATRIOTIK	(1) Politik kepartian (2) semangat nasionalisme (3) peperangan (4) kemerdekaan tanah air (5) tokoh cemerlang (6) kedamaian sejagat.
3. SEJARAH & BUDAYA	(1) Mitos lagenda, budaya, hikayat, lipurlara (2) kesenian dan hiburan, (3) peradaban dan ketamadunan.
4. KEMANUSIAAN	(1) Sikap baik manusia (2) keperibadian dan jati diri (3) nilai murni dalam kemanusiaan (4) kasih sayang/maruah (5) Peri kemanusiaan
5. AGAMA	(1) Peristiwa sejarah Islam (2) ketakwaan (3) dakwah, diskusi, dialog (4) pengajaran dari ayat al-Quran
6. REMAJA/MUDA MUDI	(1) Konflik dan penyelesaian masalah (2) kepentingan semangat kesukanan (3) pencaroba, keteguhan peribadi (4) elemen pendidikan, jati diri dan psikologi
7. ALAM SEKITAR /FLORA FAUNA	(1) Kelestarian alam (2) Kemusnahan hutan/eko sistem dan habitat haiwan (3) Perubahan iklim (4) Pemanasan global

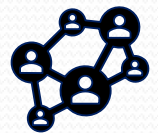
Tema & Persoalan(Samb.)



“Anaknya dua orang perempuan sahaja. Dua-dua sudah berumah tangga dengan orang baik-baik. Aku mengagak mungkin jurutera, doktor atau peguam mungkin juga peniaga kaya maklumlah Uncle Loga dari kasta yang baik juga. Katanya dia tak mahu menyusahkan anak-menantu lalu memilih untuk tinggal berdua suami isteri.”

-Cerpen Seorang Tua di Negeri Kaya Raya (KCFS)

Alat untuk menyalurkan falsafah, pemikiran & nilai penulis



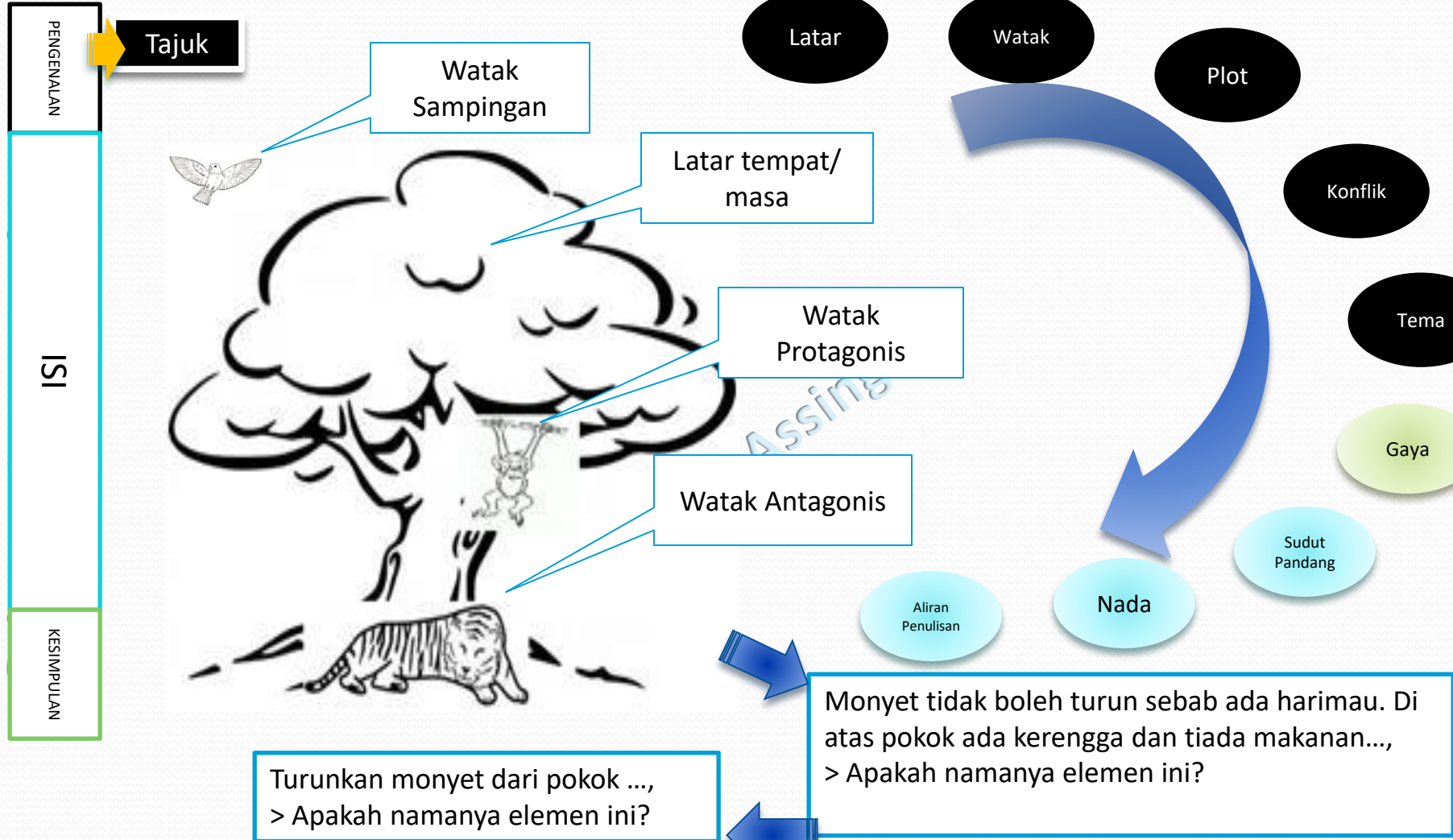
©Ibnu Din Assingkir

©Ibnu Din Assingkir

Topik 4

Gaya Bahasa dan Langgam Penulisan

Elemen Penting dalam Penulisan Cerpen



Gaya Bahasa (Alat Susastera) Utama dalam Cerpen

Hiperbola

Seribu tahun kutunggu...,/Perutnya sampai ke bibir dsb.

Metafora

Penjara rindu/langit impian/samudera pilu/bubu ingatan dsb.

Personifikasi

Angin menyisir rambut malam/Hujan menetak dada bumi dsb.

Rima

Muzik bahasa yang terjadi akibat pengulangan bunyi/rima.

Simile

Bibirnya bagai delima merkah/Seperti pinang dibelah dua dsb.

Alegori

Cerita dan watak binatang tapi refleksi kepada manusia cth 'Animal Farm, Cik Tom Janda Ai Rong, Dendam Apai dsb.

Oksimoron

Berkait paradoks dan antitesis. Cantuman dua atau lebih perkataan dengan makna bertentangan. Cth, dia sangat rajin bermalas-malasan.

Pengulangan

Ulang kata awal-anafora, tengah-mesidoplosis dan hujung-epifora.

Tiru Bunyi

Onomatopia - Meowww!/Plank!/Plung!/Prakkk!/Kreekkk! dsb.

Peribahasa

Peribahasa, simpulan bahasa, syair, pantun tradisi yang terkenal.

Teknik memperlihatkan ('visualizing') vs memberitahu ('telling')

Contoh Gaya Bahasa (Penggunaan Alat Susastera)



Alat Susastera	Teks
Hiperbola	"...tanya hadi bertubi-tubi seperti tembakan senapang otomatis Colt M16." – Subuh Terakhir (KCFS)
Metafora	"Kuntum-kuntum senyum mekar di mana-mana." – Tudung Lee Nee (KCFS)
Personifikasi	"Pada waktu tengah hari matahari mengoyak kulit mungkin nanti petang awan akan memuntahkan seluruh isi perutnya ke bumi." – Pesan Tok Besar (KCFS)
Rima	"Saidin gelabah, air mukanya berubah...," – Aku Adalah Doa Ayahmu (KCFS)
Simile	"Dahinya beralun umpama bacaan seismograf tatkala gempa melanda bumi." – Puisi Merdeka (KCFS)
Alegori	"Cik Tom sungguh tidak menyangka bekas lakinya yang kacak dan baik itu boleh bertukar menjadi jembalang yang ganas dalam sekelip mata." - Che Tom Janda Ai Rong (Utusan Borneo September 2017)
Oksimoron	"...di Kampung Kuala Nau, sebuah kampung pedalaman yang kaya dengan kepapaan." – Tiada Rahsia Lagi (DBP 2006) Kumpulan Cerpen Tiada Rahsia Lagi Karya Ahmad J. Husein
Pengulangan	"Dia ingin mendapatkan Mimi, kekasihnya yang dicintai. Dia ingin memohon maaf. Dia ingin memujuk." Di Simpang Tanpa Tanda Arah (KCFS)
Tiru Bunyi	"Oi cik adik, kriek, kriek, kriek..., lihatlah dirimu, pelajar cemerlang, tetapi berkelakuan tidak senonoh..." – Gelap, Segelap-gelapnya (KCFS)
Peribahasa	"Beban dalam dada terlalu menyeksa, ditelan mati emak, diluah mati bapak."- Di Simpang Tanpa Tanda Arah (KCFS)

Berlatih bersama menulis dengan menggunakan alat susastera

Lagi Contoh Gaya Bahasa Cerpen

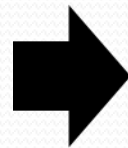
Pertentangan Binari (Binary Opposition)



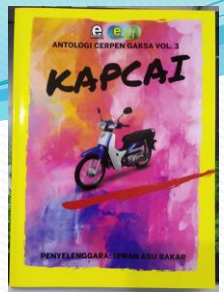
Teori Levi Strauss, Ahli Antropologi Perancis (1900-an)

- Miskin – baik hati vs Kaya – sombong
- Lelaki – Teguh vs Perempuan – rapuh
- Bangsawan – Terpelajar vs Marhaen – Tidak bersekolah tinggi dsb

Gambaran Kesudahan (foreshadowing)



Sejenis pendedahan/eksposisi di awal cerita yang memberi gambaran tentang kesudahan cerita. Teknik yang memberi 'hook element' dan kesan tertanya-tanya serta suspens.



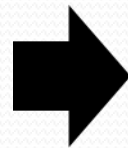
Contoh Pertentangan Binari dan Gambaran Kesudahan

Pertentangan Binari (*Binary Opposition*)



"Tak apalah, memang saya dah basah pun. Setakat basah macam ni, saya tak kisah; bukan macam anak-anak muda, manja. Kena hujan sikit pun mesti demam,"
balas lelaki itu.
-Antologi Cerpen Kapcai m/s 64

Gambaran Kesudahan (*foreshadowing*)



"Abang masuklah ke sini. Di sebelah jalan tu berbahaya bang," Tegurnya dengan penuh prihatin.
-Antologi Cerpen Kapcai m/s 64

Hubungan Antara Alegori & Simbol

✓ Alegori (Yunani) – “memperkatakan yang di sebaliknya”

Alegori

Bentuk naratif yang memperkatakan sesuatu subjek menggunakan subjek lain yang mempunyai padanan atau kesamaan dengan subjek pertama. Contohnya sebuah cerita mempunyai maksud lain yang tersembunyi di sebalik maksud harfiahnya.
(Cerita yang mempunyai dua lapis makna)

Simbol

Maksud tersirat bagi simbol lebih terbuka dan tidak dapat dipastikan secara persis. Apabila segugus simbol digunakan dalam sesuatu naratif, simbol boleh menjadi alegori. Ini selalu kita jumpa dalam cerita binatang dan cerita ibarat. Dalam sastera Melayu, Syair Raja Tedung dan Raja Katak ialah alegori situasi politik Johor-Riau pada kurun ke 19.

**Sumber – Kamus Kesusasteraan DBP (2015)*

Topik 5

Teknik Memperlihat (Visualising) vs Memberitahu (Telling)

Teknik Memberitahu ('telling') vs Memperlihatkan ('visualizing')



Lelaki itu berwajah bengis dan perutnya boro.

Amir risau memikirkan tentang kesetiaan kekasihnya.

Anis marahkan Syam kerana membaca mesej di telefon bimbit kepunyaannya.

Wajah lelaki itu bagaikan singa lapar dan ketika dia duduk, perutnya hampir sampai ke bibir sendiri.

Kerisauan sedang mengorbit cakerawala fikiran Amir. Semua berkisar tentang kesetiaan kekasihnya.

Wajah Anis merah padam. Mulutnya menghambur serapah amarah kepada Syam kerana mencuri baca mesej di telefon bimbitnya.

Contoh Teknik Memperlihat (“Visualizing”)



“Muka Haji Jamil yang cerah menjadi merah menyala. Jika dia menghidap darah tinggi, pasti salur darah di tengukunya pecah. Dia menolak kopiah Kedah ke tengah kepala dan mengembalikannya semula ke tempat asal; mengulangi perbuatan itu beberapa kali tanpa tujuan jelas...”

-ACKPJ m/s 220

“Jika disukat baki tenaganya dalam indikator bateri telefon bimbit, mungkin tinggal satu ‘bar.’ Wanita itu pula lima ‘bar’... Kalau diikutkan hati yang panas, mahu disergahnya wanita itu biar terkeluar jantung dari dadanya. Mati terkejut di situ juga. Padan muka!”

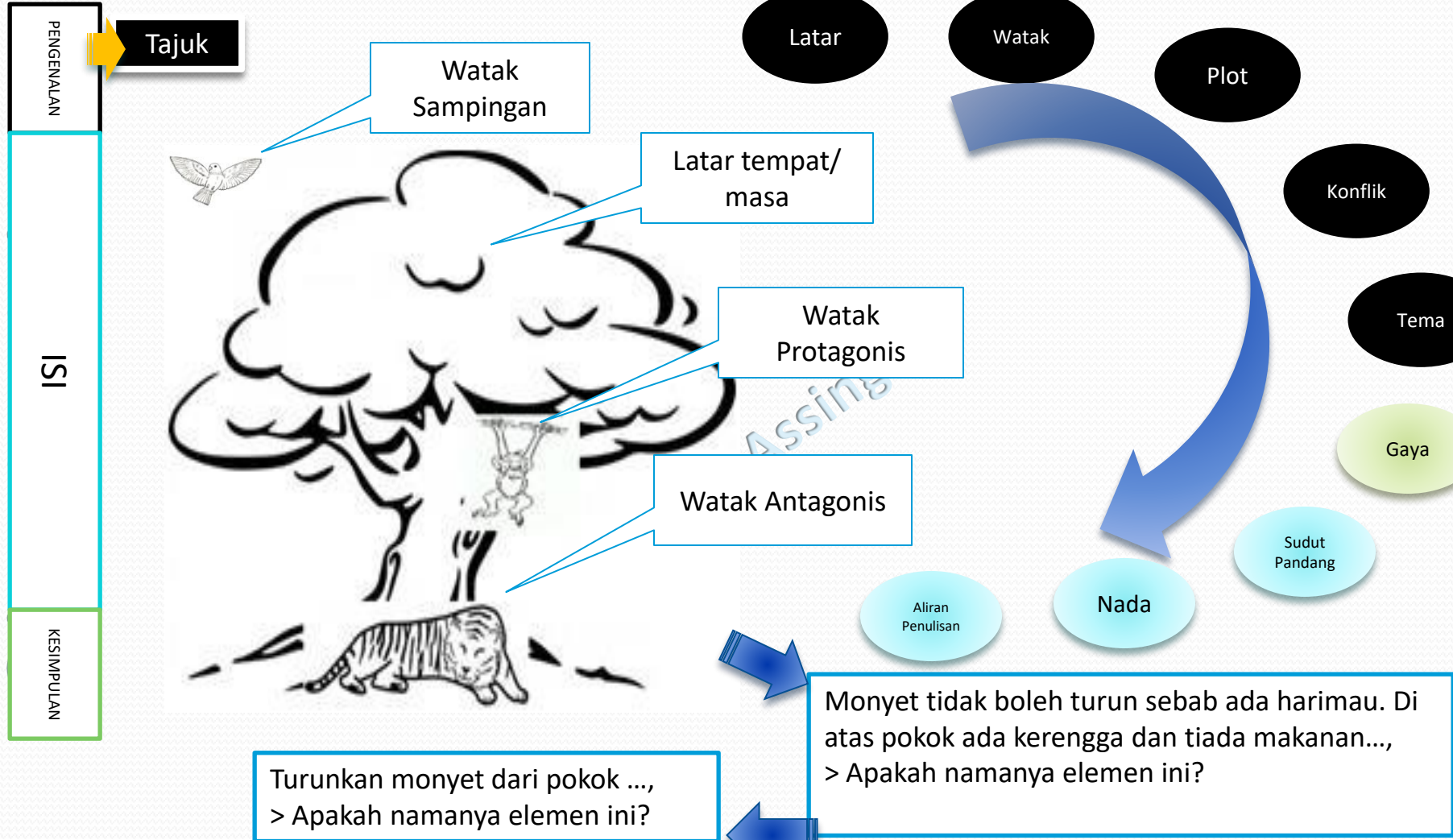
-ACKPJ m/s 226

Berlatih bersama menulis dengan teknik memperlihat

Topik 6

3 Elemen Tambahan

Elemen Penting dalam Penulisan Cerpen



3 Elemen Tambahan

1. Sudut Pandang/Narator

- Orang Pertama (Aku)
- Orang Ketiga (dia) – terhad
- Orang ketiga (dia) – serba tahu

- 'Aku' - narator adalah watak yang berada dalam cerita.
- 'Dia' – narator berada di luar cerita.
- 'Dia' – narator mempunyai akses kepada fikiran dan pengalaman semua watak.

2. Nada

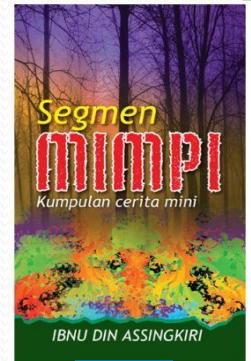
- Sikap penulis terhadap cerita
- Sikap penulis terhadap pembaca

- Serious
- Didaktik
- Kelakar
- Satira
- Sarkastik
- Ihsan
- Sensitif
- Sentimental
- Mesra
- Marah dsb

3. Aliran Penulisan

- **Realisme**
- Realisme Magis
- **Sureralis**

- **Teknik yang paling hampir menyamai kehidupan sebenar.**
- Elemen mistik yang dimasukkan ke dalam cerita realisme.
- Percubaan artistik dalam menyatukan antara realiti dan imaginasi.



Naskah bernada kelakar, satira, sakastik >Bincangkan

Orang Kedua. Cerita diceritakan kepada "awak." Tidak biasa digunakan bagi fiksi, digunakan dalam bukan fiksi.

"Sastera adalah kebijakan yang membijaksanakan." Ibnu Din Assingkir

Proses Kreatif Menulis Cerpen

[1]
RANGKA

[2]
CARI

[3]
KARANG

[4]
PERIKSA

[5]
PERBETU
L

[6]
PERAM

[7]
EDIT

1. Rangka plot utama (Dalam fikiran atau atas kertas).
Jangan fikirkan sangat tentang hala tuju kesudahan cerita.

2. Cari maklumat berkaitan cerita.
Buku, enjin carian google, dokumentari, youtube dan lain-lain.

3. Karang/tulis apa yang terlintas di fikiran.
Tulis dan jangan berhenti sampai kering idea atau sampai 2000 perkataan.

4. Periksa karangan. Pandang dengan mata helang, di mana salah?
Logik matematik, logik geografi, logik sains, logik sejarah serta disiplin ilmu yang lain.

5. Perbetul mana yang salah.
Rombak perenggan yang salah tempat. Tambah yang kurang. Buang lambakan maklumat yang tak perlu.

6. Peram semalaman.
Biarkan karya semalaman untuk diperiksa lagi keesokan harinya dengan mata dan fikiran segar.

7. Edit sendiri.
Baca balik kuat-kuat. Dengarkan kesalahan dan betulkan yang mana salah. Ulang sampai puas hati.

Topik 7

Petua dan Sumber Mendapatkan Idea

Petua Mendapatkan Idea untuk Menulis

Jangan sesekali anda plagiat! Ini perbuatan MENCURI idea orang lain.

Pengalaman Sendiri

- Kisah hidup sendiri
- Kisah hidup sendiri + fiksi

Pengalaman Orang Lain

- Kisah hidup orang lain
- Kisah hidup orang lain + fiksi

Dari Pembacaan

- Karya kreatif dari pelbagai penulis/genre
- Bacaan umum yang luas

Dari Pemerhatian

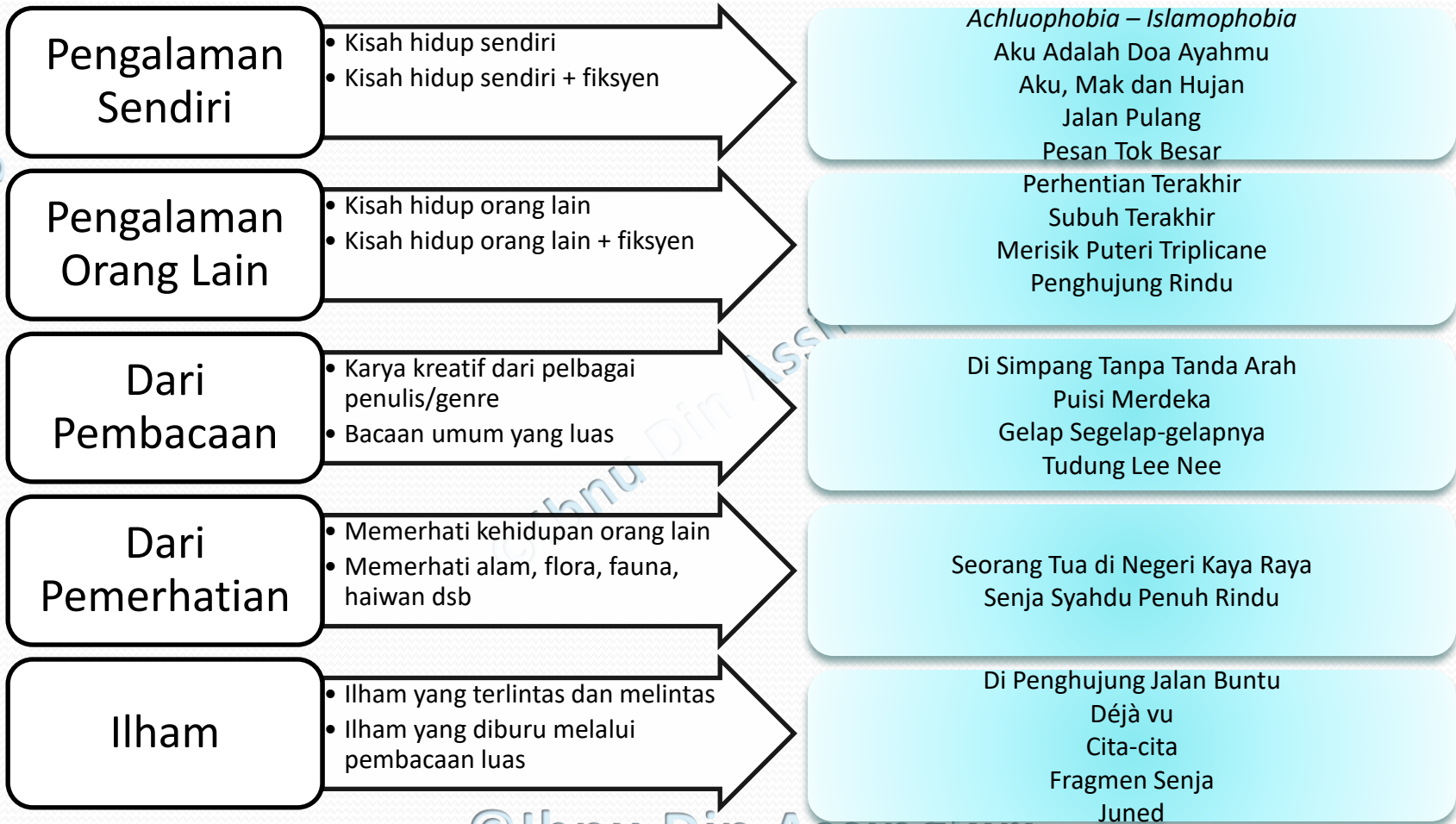
- Memerhati kehidupan orang lain
- Memerhati alam, flora, fauna, haiwan dsb

Ilham

- Ilham yang terlintas dan melintas
- Ilham yang diburu melalui pembacaan luas



Idea Menulis Naskah KCFS



©Ibnu Din Assingkiri

©Ibnu Din Assingkiri

Bahan-Bahan Sumber Idea

Kenangan

Cita-cita dan Impian

Keperitan Hidup

Kegagalan Hidup

Perpaduan Kaum

Kearifan Tempatan

Partriotisme

Kemanusiaan

Zaman Sekolah

Minat atau hobi

Kebahagiaan Hidup

Konflik Keluarga

Sejarah dan Budaya

Sains & Teknologi

Alam Sekitar

Keagamaan

Persahabatan

Sejarah Asal-usul

Kejayaan Hidup

Cabaran Hidup

Jenaka

Politik

Peperangan

Dan lain-lain

Petua Melancarkan Penulisan

SEWAKTU MULA

SEWAKTU PROSES MENULIS

JANGAN Jangan
fikirkan
sangat
tentang
susunan plot
yang akan
dibawa

JANGAN Jangan
fikirkan
sangat
tentang
lambakan
maklumat
(Info dump)

TULIS Tulis apa yang
terlintas di fikiran,
kemudian nanti
boleh susun
semula, pangkas
maklumat
terlebih, indahkan
gaya bahasa,
kemaskan ayat
dsb.

JANGAN Jangan guna "deus
ex machina" -
orang/benda/hal
yang yang
dimasukkan ke
cerita secara tiba-
tiba dan tak
disangka untuk
selesaikan konflik
secara tidak logik.

- ✓ Jangan keterlaluan memikirkan tentang pola dan jenis plot, isikan cerita dahulu biar menjadi sebuah cerita walaupun kurang teratur jalannya. Segala solekan boleh dilakukan kemudian. Jangan "over thinking!"
- ✓ Jangan guna deus ex machina dengan sewenangny!

Petua Mengekalkan Momentum Menulis

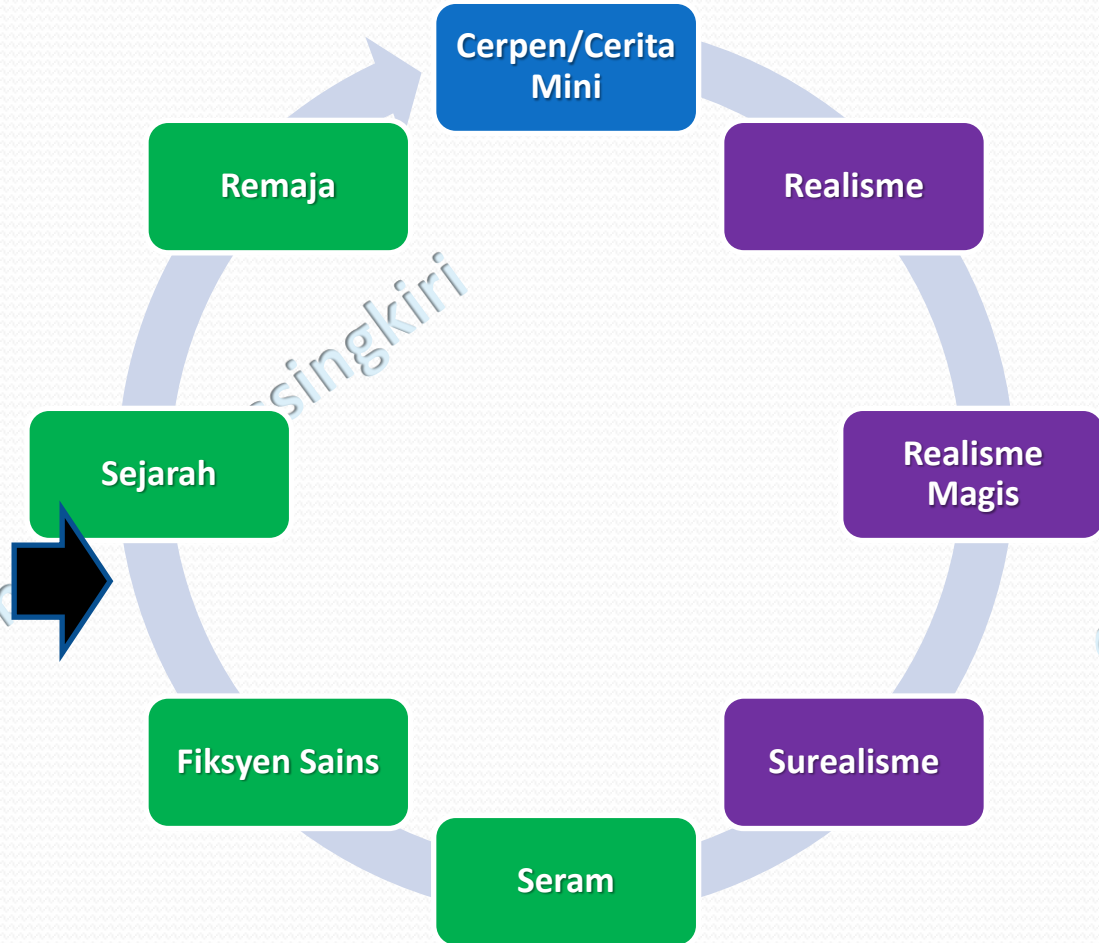
1) Letak sasaran yang boleh capai, cthnya sebulan 1 cerpen dsb. Wajib capai sasaran yang diletakkan.



2) Jangan menunggu ilham → Buru Ilham dengan pembacaan karya sastera dan ilmiah serta mengambil input dari internet dan media massa.



3) Jangan hanya menulis satu pola cerpen → Tulis semua jenis cerpen dengan bertukar-tukar sub-genre.



Penutup

Pantun Si Tukang Tulis

Dahi dipilis hingga terlena,
Terlupa atuk pergi ke pasar;
Andai menulis bertuhan pena,
Tintanya mabuk hingga tersasar.

Daun pegaga dibuat jamu,
Sambil menjerang Si Daun pandan;
Tulis siaga berteras ilmu,
Diambil orang buat teladan.

Anak kemboja di dalam pasu,
Susun barisan di dalam taman;
Jangan sengaja mengikut nafsu,
Kekal tulisan zaman-berzaman.

IBNU DIN ASSINGKIRI
Kepala Batas, Pulau Pinang
9 Jun 2011

Terima kasih!

Hp: +6011-1074 4732

Emel: ibnudinassingkiri@gmail.com

fb: Sanusi Ibnu Din Assingkiri

IG: @ibnudinassingkiri

Twitter: @IDAssingkiri

Web:

<http://www.goodreads.com/IbnuDinAssingkiri>

**Sila hubungi untuk bimbingan, penyuntingan dan terjemahan.*