

"Banyak poin yang saya suka dari buku ini, salah satunya 'Kamu tak perlu jadi genius untuk berkarya'."

—Yoris Sebastian

Founder & Creative Thinker of OMG Consulting, Penulis 101 Creative Notes

SHOW YOUR WORK!

10 WAYS TO SHARE YOUR CREATIVITY AND GET DISCOVERED

AUSTIN KLEON

Penulis buku bestseller Steal Like an Artist

SHOW
YOUR
WORK!



Noura Inspirasi

Mengajak Anda menemukan makna, membuka cakrawala baru,
dan menumbuhkan motivasi dari kisah-kisah yang mencerahkan.

SHOW YOUR WORK!

10 WAYS TO SHARE YOUR CREATIVITY AND GET DISCOVERED

AUSTIN KLEON



Show Your Work!

Austin Kleon

First published in the United States as: SHOW YOUR WORK: 10 Ways to Share Your Creativity and Get Discovered

Copyright© 2014 by Austin Kleon

Illustrations copyright © 2014 by Austin Kleon

Published by arrangement with Workman Publishing Company, Inc., New York.
Cover by Austin Kleon

Penerjemah: Rini Nurul Badariah

Penyunting: HP Melati

Penyelaras aksara: Putri Rosdiana

Penata aksara: Isti

Desain sampul: Hedotz Kliwon

Digitalisasi: Elliza Titin

Diterbitkan oleh Penerbit Noura Books (PT Mizan Publika)
Jln. Jagakarsa Raya No. 40 RT 007/04, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12620
Telp. 021-78880556, Faks. 021-78880563

E-mail: redaksi@noura.mizan.com
www.nourabooks.co.id

ISBN 978-602-1306-67-3

E-book ini didistribusikan oleh: Mizan Digital Publishing
Jl. Jagakarsa Raya No. 40 Jakarta Selatan - 12620
Phone.: +62-21-7864547 (Hunting) Fax.: +62-21-7864272
email: mizandigitalpublishing@mizan.com

Jakarta: Telp.: 021-7874455, Faks.: 021-7864272 **Gudang Joe:** Telp.: 021-786 4547, **Jakarta:** Faks.: 021-787 5745 **Surabaya:** Telp.: 031-8281857, 031-60050079, Faks.: 031-8289318 **Medan:** Telp.: 061-7360841, Faks.: 061-736 0841 **Makassar:** Telp./Faks.: 0411-440158 **Pekanbaru:** Telp.: 0761-20716, 0761-29811, Faks.: 0761-20716 **Yogyakarta:** Telp.: 0274-889249, Faks.: 0274-889250 **Banjarmasin:** Telp.: 0511-3252178, Faks.: 0511-3252178

Layanan SMS:

Jakarta: 021-92016229; **Bandung:** 08888280556

UNTUK MEGHAN

CARA KERJA BARU

1. TAK PERLU MENJADI GENIUS
2. PIKIRKAN PROSES, BUKAN HASIL
3. BERBAGILAH HAL KECIL SETIAP HARI
4. BUKA KOLEKSIMU
5. CERITAKAN YANG BAIK-BAIK SAJA
6. AJARKAN YANG KAMU TAHU
7. JANGAN JADI MANUSIA PENYAMPAH
8. BELAJARLAH MENERIMA PUKULAN
9. JUALLAH
10. BERTAHANLAH

“BAGI SEORANG SENIMAN, MASALAH
TERBESAR YANG HARUS DIATASI
ADALAH BAGAIMANA CARANYA MENARIK
PERHATIAN.”

HONORÉ DE BALZAC

"Kreativitas bukan bakat melainkan cara kerja."
-John Cleese

Cara Kerja Baru

Dari sekian banyak pertanyaan para pembaca, yang paling sering mereka ajukan adalah menyangkut promosi diri. Bagaimana cara memperkenalkan karyaku? *Bagaimana agar aku diperhatikan? Bagaimana caraku mendapat audiensi? Apa strategimu?*

Aku tidak terlalu suka membicarakan promosi diri. Jawaban ampuh komedian Steve Martin untuk menanggapi pertanyaan ini sungguh terkenal, “Berkaryalah sebagus mungkin supaya tidak diabaikan.” Bila kamu berfokus pada kualitas, kata Martin, orang akan datang kepadamu. Aku setuju. Bukan kamu yang menemukan konsumen karyamu, melainkan sebaliknya. Namun, berkarya bagus saja tidaklah cukup.

Agar ditemukan, kamu harus *mudah ditemukan*. Menurutku ada cara mudah untuk menyebarkan karyamu dan menjadikannya gampang ditemukan sementara kamu berfokus menjadi ahli di bidangmu.

Hampir semua panutan dan sumber curianku pada masa kini, apa pun

profesinya, terbiasa *berbagi*. Orang-orang ini tidak bergosip di pesta koktail, mereka terlalu sibuk untuk itu. Mereka mendekam di studio, laboratorium, atau kubikel masing-masing. Namun, mereka tidak mengunci diri rapat-rapat dan menimbun karya, sebaliknya terbuka dengan apa yang dikerjakan, juga konsisten mem-*posting* karya, ide, dan apa yang dipelajari secara *online* sesedikit apa pun itu, Daripada membuang waktu dengan “berjejaring”, mereka memanfaatkan jaringan. Dengan bermurah hati membagi ide dan pengetahuan, mereka sering memperoleh konsumen yang kelak dapat diandalkan ketika diperlukan—untuk pertemanan, *feedback*, atau dukungan finansial.

Aku ingin menyusun semacam panduan pemula untuk cara kerja ini. Jadi, inilah hasilnya: buku untuk orang yang tidak suka mempromosikan diri. Suatu *alternatif* cara promosi. Akan kucoba mengajarimu cara menganggap karya sebagai proses tanpa akhir, membagi proses itu dengan teknik yang menarik orang yang bisa jadi meminati, juga kiat mengatasi masalah seputar memperkenalkan diri dan karyamu di dunia luar. *Steal Like An Artist* merupakan buku tentang pencurian pengaruh dari orang lain, sedangkan buku ini mengenai cara memengaruhi orang lain dengan membiarkan mereka mencuri darimu.

Bayangkan bila atasamu berikutnya tidak perlu membaca riwayat hidupmu karena sudah membaca *blog*-mu. Bayangkan menjadi pelajar dan mendapat pekerjaan pertama berkat tugas sekolah yang kamu *posting online*. Bayangkan kehilangan pekerjaan, tetapi punya jaringan kenalan yang akrab dengan karyamu dan siap membantumu menemukan pekerjaan baru. Bayangkan mengubah proyek sampingan atau hobi menjadi profesi karena ada peminat yang mendukungmu.

menciptakan sesuatu

adalah proses panjang,
tak menentu.

seorang

pencipta harus

menunjukkan

karya

nya

Atau bayangkan sesuatu yang lebih sederhana dan sama memuaskannya: menggunakan hampir seluruh waktu, energi, dan perhatian untuk mempraktikkan keterampilan, mempelajari jual-beli, atau menjalankan bisnis, sekaligus membuka kemungkinan bagi karyamu menarik sekelompok orang yang berminat sama.

Kamu hanya perlu *menunjukkan karyamu*.

① TIDAK PERLU MENJADI GENIUS

Temukan Satu Scenius

“Berikan yang kamu punya.
Bagi seseorang, bisa jadi itu berguna baginya melebihi
dugaanmu.”

—*Henry Wadsworth Longfellow*

Banyak mitos destruktif mengenai kreativitas, salah satu yang paling membahayakan adalah mitos “genius penyendiri”: seorang manusia dengan bakat luar biasa yang muncul tiba-tiba, tanpa sumber pengaruh atau pendahulu, terhubung langsung dengan Tuhan atau Sang Pemberi Ilham. Jika inspirasi datang, sambarannya seperti kilat, bohlam menyala di benaknya, lalu dia menggunakan sisa waktu dengan mengurung diri di studio, mewujudkan ide tadi menjadi karya besar yang diluncurkan ke dunia dengan gegap gempita. Bila kamu percaya mitos genius penyendiri, berarti kreativitas termasuk tindakan *antisosial*, hanya dilakukan oleh beberapa sosok hebat—kebanyakan sudah meninggal dan terkenal, seperti Mozart, Einstein, atau Picasso. Selebihnya, kita berdiri saja dan ternganga karena

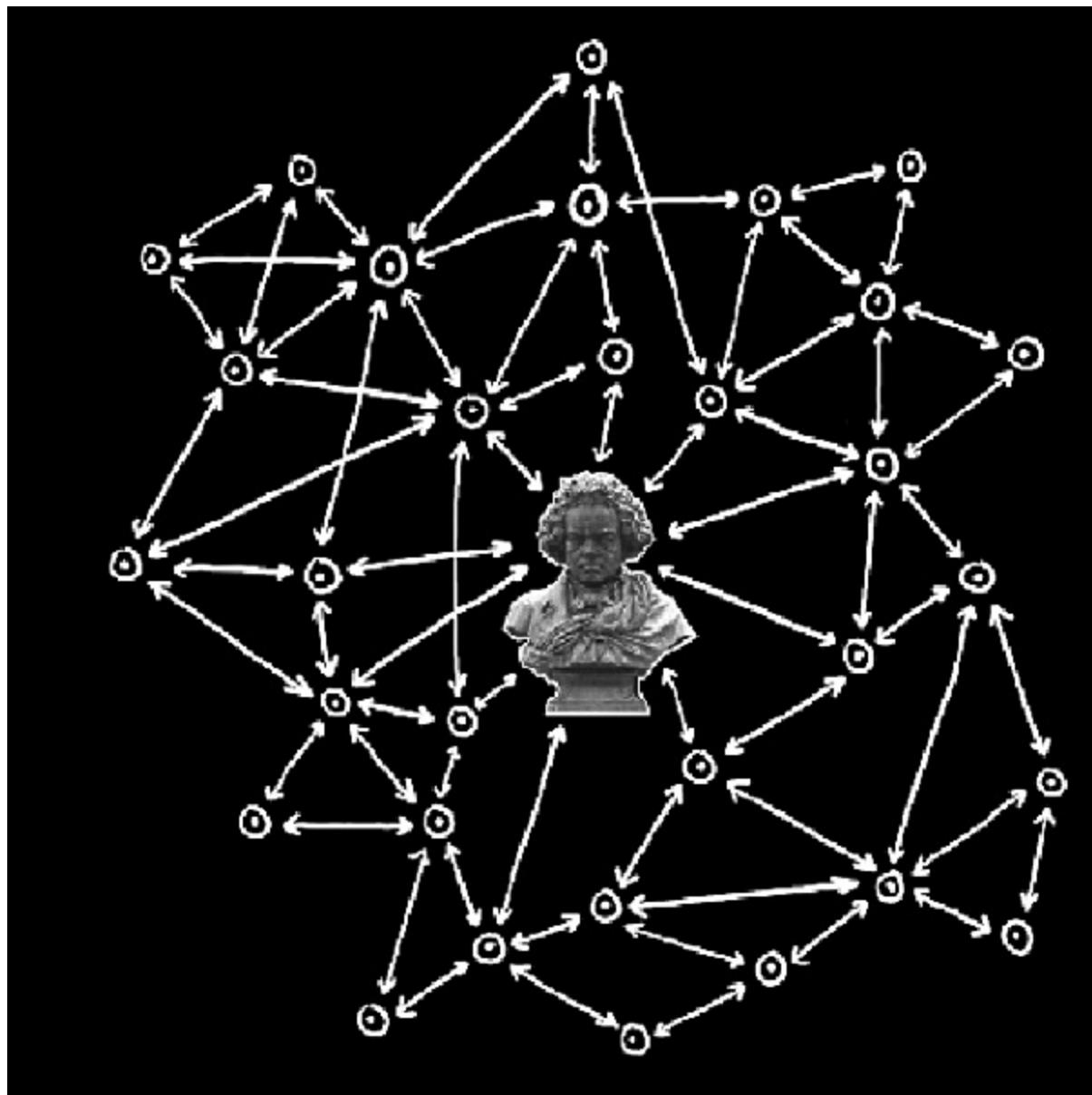
pencapaian mereka.

Ada jalan yang lebih sehat untuk memandang kreativitas dan disebut *scenius* oleh musisi Brian Eno. “Dengan cara ini, gagasan-gagasan besar sering kali dilahirkan sekelompok orang kreatif—seniman, kurator, pemikir, perumus teori, dan *trendsetter* lainnya—yang membangun sebuah “zona orang-orang berbakat”. Jika kamu meneliti sejarah lagi, banyak orang yang kita anggap genius penyendiri, tetapi sebenarnya merupakan bagian “sekelompok orang yang saling mendukung, mengamati karya satu sama lain, saling mencuri ide, dan saling menyumbang gagasan. ”*Scenius* tidak mengambil apa pun dari pencapaian orang-orang hebat ini, tetapi menyadari bahwa karya bagus tidak muncul begitu saja. Dan kreativitas, dalam aspek tertentu, selalu berupa kolaborasi, hasil pemikiran yang terkait dengan pemikiran lainnya.



Hal yang menarik dari konsep *scenius* adalah pemberian ruang dalam kisah kreativitas untuk kita semua— orang-orang yang tidak menganggap dirinya genius. Menjadi bagian suatu *scenius* bukan menunjukkan betapa cerdas atau berbakatnya kamu, melainkan apa yang kamu kontribusikan—gagasan yang kamu bagi, kualitas hubungan yang kamu jalin, dan percakapan yang kamu ciptakan. Saat kita melupakan masalah genius dan lebih memikirkan cara mengembangkan dan berkontribusi pada *scenius*, kita dapat menyesuaikan harapan sendiri dengan dunia yang diharapkan menerima kita. Kita akan berhenti mempertanyakan apa yang orang lain berikan, dan mulai mempertanyakan apa yang bisa kita sumbangkan.

Pada zaman ini, bergabung dengan *scenius* sangat mudah. Internet pada dasarnya berupa sejumlah *scenius* yang saling terhubung, tanpa mengindahkan lokasi fisik. *Blog*, situs media sosial, grup *e-mail*, ruang diskusi, forum—semuanya sama: tempat virtual yang dapat didatangi orang untuk membicarakan hal-hal yang mereka anggap penting. Tak ada penjaga pintu, penjaga gawang, dan perintah untuk memasuki tempat-tempat ini. Kamu tidak perlu kaya, tidak perlu terkenal, dan tidak perlu punya CV cemerlang atau gelar dari sekolah mahal. Di dunia maya, semua orang—seniman dan kurator, guru dan murid, ahli dan pemula—mampu menyumbangkan sesuatu.



Jadilah Amatir

“Begitulah kita semua: amatir.
Umur kita terlalu pendek untuk menjadi yang lain.”
—Charlie Chaplin

Kita semua takut dianggap amatir. Apa, sih arti amatir sebenarnya? Dalam bahasa Prancis, kata *amatuer* berarti “pencinta”. Mereka adalah orang yang melakukan sesuatu atas dasar kesenangan, memperjuangkan karya dengan semangat cinta, tanpa menghiraukan potensi kesohoran, uang, atau karier—keuntungan yang kerap didapatkan oleh para profesional. Oleh karena tidak banyak yang dipertaruhkan, para amatir bersedia mencoba apa saja dan berbagi hasilnya. Mereka mengambil kesempatan, bereksperimen, dan mengikuti naluri. Kadang, dalam proses mengerjakan sesuatu secara tidak profesional, mereka menemukan hal-hal baru. “Dalam benak pemula, ada banyak kemungkinan,” kata rahib Zen Shunryu Suzuki. “Kemungkinan itu hanya sedikit di benak para pakar.”

Amatir tidak takut salah atau tampak memalukan di muka umum. Mereka tidak ragu melakukan pekerjaan yang dianggap orang konyol atau bahkan bodoh. “Hal paling menggelikan dalam tindakan kreatif pun tergolong tindakan kreatif,” tulis Clay Shirky dalam bukunya *Cognitive Surplus*.



“Dalam dunia kerja kreatif, perbedaan antara jelek dan bagus sangat luas. Penilaian sebuah karya tidak berasal dari ukuran-ukuran yang sempit dan absolut. Kalaupun karyamu belum termasuk bagus, selalu ada kesempatan untuk berlatih. Tak ada beda antara yang bagus dan yang jelek. Yang membedakan adalah berkarya dan tidak berkarya. Amatir tahu bahwa menyumbangkan sesuatu lebih baik daripada tidak sama sekali.

Amatir mungkin tidak mengenyam pendidikan formal, tetapi mereka menjadi pembelajar seumur hidup. Mereka belajar secara terbuka sehingga orang lain dapat belajar dari keberhasilan dan kegagalan mereka. Penulis

David Foster Wallace menyatakan bahwa nonfiksi yang bagus adalah kesempatan untuk “mengamati seseorang yang cukup cerdas dan berpikir sangat mendalam mengenai berbagai hal daripada yang sempat kita lakukan dalam keseharian”. Itulah amatir: mereka hanya orang biasa yang terobsesi pada sesuatu dan menghabiskan waktu untuk memikirkannya.

Kadang, amatir mampu mengajarkan lebih banyak daripada pakar. “Sering terjadi dua pelajar dapat mengatasi kesulitan saat berkarya melebihi ahlinya sendiri,” tulis pengarang C.S. Lewis. “Orang biasa dapat lebih membantu daripada pakar karena pengetahuannya sedikit. Dia belum pernah menghadapi kasus itu sehingga tidak ragu-ragu atau takut, sedangkan pakar sudah lama tidak menghadapinya sehingga lupa.” Mengamati amatir bekerja juga dapat mengilhami kita untuk mencoba langsung. “Aku nonton Sex Pistols,” kata pentolan New Order, Bernard Sumner. “Mereka payah ... aku ingin berdiri dan ikut jadi payah.” Antusiasme yang jujur sungguh menular.

Dunia ini berubah begitu cepat sehingga mengharuskan kita *semua* menjadi amatir. Bahkan bagi profesional, cara terbaik untuk berkembang adalah meraih kembali semangat amatir, lalu merengkuh ketidakjelasan dan keasingan. Sewaktu pentolan Radiohead, Thom Yorke, dimintai pendapat mengenai kekuatan terbesarnya, dia menjawab, “Aku tidak tahu apa yang kulakukan.” Seperti salah satu idolanya, Tom Waits, setiap kali Yorke merasa penulisan lagunya terlalu biasa atau membosankan, diambilnya satu instrumen yang tidak dia kuasai dan menulis lagu dengan alat itu. Ini ciri lain amatir—mereka menggunakan perangkat apa pun yang terjangkau untuk memperkenalkan gagasan ke dunia. “Aku seniman, Bung,” kata John Lennon. “Beri aku terompet, sebuah karya akan tercipta dari itu.”

Cara terbaik untuk mulai membagi karyamu adalah memikirkan apa yang ingin kamu pelajari, lalu berkomitmenlah mempelajarinya melebihi apa pun. Temukan satu *scenius*, perhatikan apa yang orang lain bagi, lalu catatlah apa yang *tidak* mereka bagi. Cermatilah kekosongan yang dapat kamu isi dengan usaha sendiri, walau sulit memulainya. Sementara itu, jangan cemaskan uang atau karier yang bisa dicapai dari situ. Lupakan keinginan menjadi pakar atau profesional, dan hayati keamatiranmu. Bagilah apa yang kamu cintai maka orang-orang yang sehati denganmu akan datang.

Kamu Takkan Menemukan Suara Jika Tak Menggunakannya

“Temukan suaramu, teriakkan dari atap, dan laukan terus sampai orang yang mencarimu menemukanmu.”

—Dan Harmon

Kita selalu disarankan *menemukan suara sendiri*. Sewaktu masih muda, aku tak terlalu mengerti maksudnya. Aku sering mencemaskan suara, bertanya-tanya apakah aku punya. Namun, sekarang aku sadar, satu-satunya cara menemukan suara kita adalah dengan menggunakannya. Suara itu sudah ada dalam diri kita. Bicarakan hal-hal yang kamu suka. Suaramu akan datang dengan sendirinya.

Ketika menjalani sejumlah operasi berat untuk mengatasi kanker, mendiang kritikus film Roger Ebert tidak mampu bicara lagi. Dia kehilangan suara secara fisik dan permanen. Dia menafkahi diri dengan berbicara di televisi dan kini tak mampu mengucapkan sepatah kata pun. Saat berkomunikasi dengan teman-teman dan keluarga, dia harus menulis di selembar kertas, atau mengetik di Mac, lalu suara komputer yang aneh membacakannya lantang melalui pengeras suara laptop.

Keterbatasan ini membuatnya mencerahkan pikiran dengan *tweet*, *posting* di Facebook, dan *blogging* di rogerebert.com. *Postingan*-nya menghambur sekejap mata, menuliskan ribuan kata yang terlintas di benak tentang apa pun—masa kecilnya di Urbana, Illinois, kegandrungannya pada Steak 'n Shake, percakapan dengan aktor-aktor film ternama, pemikiran tentang kematiannya yang tak terelakkan. Ratusan orang menanggapi *postingan*-nya, lalu Roger merespons kembali. *Blog* menjadi media utamanya untuk berkomunikasi dengan dunia. “Di *web*, suara asliku tersalurkan,” tulis Ebert.



Ebert sadar waktunya di planet ini singkat. Dia ingin berbagi apa saja se bisa mungkin selama sisa waktunya itu. “Mr. Ebert menulis seolah ini menyangkut hidup dan mati,” tulis jurnalis Janet Maslin, “karena memang begitu.” Ebert menulis *blog* karena memang merasa harus. Baginya, ini masalah didengarkan atau tidak. Soal keberadaan yang diakui atau tidak diakui.

Kedengarannya agak ekstrem, tetapi pada masa sekarang ini, bila tidak bisa ditemukan secara *online*, karyamu dianggap tidak ada. Kita semua punya peluang untuk menggunakan suara masing-masing, menyatakan pendapat,

tetapi banyak juga yang menyia-nyiakannya. Jika ingin orang lain tahu apa yang kamu lakukan dan kamu anggap penting, kamu harus berbagi.

“Sadar bahwa aku akan segera mati adalah perangkat paling penting yang pernah kutemukan dan membantuku menentukan pilihan-pilihan penting dalam hidup. Karena hampir segala hal ekspektasi dari luar, harga diri, takut malu, atau gagal semua ini berguguran di hadapan maut, yang tersisa hanya hal yang terpenting. Mengingat mati adalah cara terbaik yang kutahu untuk menghindari jebakan akan adanya kerugian. Kita toh tak punya apa-apa.”

—Steve Jobs

BACA OBITUARIUM 1

Bila judul di atas terdengar menyeramkan, camkan: Suatu hari nanti kita akan mati. Kebanyakan dari kita lebih suka mengabaikan fakta paling jelas dalam kehidupan ini, padahal merenungkan akhir yang pasti tiba dapat menjernihkan sudut pandang kita akan segala hal.

Kita semua pernah membaca kisah pengalaman lolos dari maut yang mengubah kehidupan orang. Ketika masih remaja, George Lucas hampir tewas dalam kecelakaan mobil. Dia memutuskan “mulai sekarang tiap hari adalah bonus”, lalu berdedikasi pada film, dan terus menyutradarai *Star Wars*. Wayne Coyne, vokalis The Flaming Lips, baru berumur 16 tahun sewaktu ditodong senjata oleh perampok ketika bekerja di Long John Silver’s. “Aku sadar akan mati,” katanya. “Dan ketika memikirkannya, aku berubah. Aku bertekad tak akan diam saja dan menunggu semua terjadi. Akan kuwujudkan apa yang kuinginkan, tak peduli cemoohan orang lain.”

Tim Kreider, dalam bukunya *We Learn Nothing*, menuturkan bahwa penikaman tenggorokannya adalah pengalaman terbaik. Selama setahun penuh, dia hidup bahagia dan menyenangkan. “Kita akan berpikir bahwa hampir mati adalah pengalaman yang mengubah hidup untuk seterusnya,” tulis Kreider, sedangkan “pencerahan itu hanya sementara”. Akhirnya, dia kembali “sibuk dengan kehidupan”. Ketika membahas pengalaman lolos dari maut, penulis George Saunders berkata, “Selama tiga-empat hari setelah kejadian itu, dunia terasa indah. Karena kita selamat. Lalu kupikir, andai saja kita bisa berjalan-jalan seperti itu sepanjang waktu, menyadari bahwa segalanya akan berakhir. Itu kiatnya.”

Sayangnya, aku pengecut. Meskipun ingin merasakan euforia yang menyertainya, aku sebenarnya tidak *mau* nyaris mati. Aku ingin aman dan menjauhi maut sedapat mungkin. Aku tak mau menghinanya, menantangnya, atau mengundangnya lebih dekat. Namun aku tetap ingat, kematian pasti datang.

Itulah sebabnya aku membaca obituarium tiap pagi. Obituarium seperti pengalaman nyaris mati untuk pengecut. Membacanya adalah caraku diam-diam memikirkan maut.

Obituarium sebenarnya bukan tentang kematian, melainkan tentang kehidupan. "Umumnya obituarium membahas keberanian seseorang, dan kemuliaannya," tulis seniman Maira Kalman. Membaca tentang orang-orang yang sudah tiada dan berbuat banyak dalam hidup membuatku ingin bangkit dan mengukir hidup sendiri dengan hal baik. Memikirkan maut setiap pagi membuatku bersemangat hidup.



Cobalah: baca obituarium setiap pagi. Ambil inspirasi dari orang-orang yang berjuang dalam hidup—mereka semua mulai sebagai amatir, mencapai tujuan dengan mengolah apa yang dimiliki, lalu memberanikan diri menunjukkannya pada dunia. Teladani mereka.

1. Berita kematian seseorang yang dimuat di media cetak.

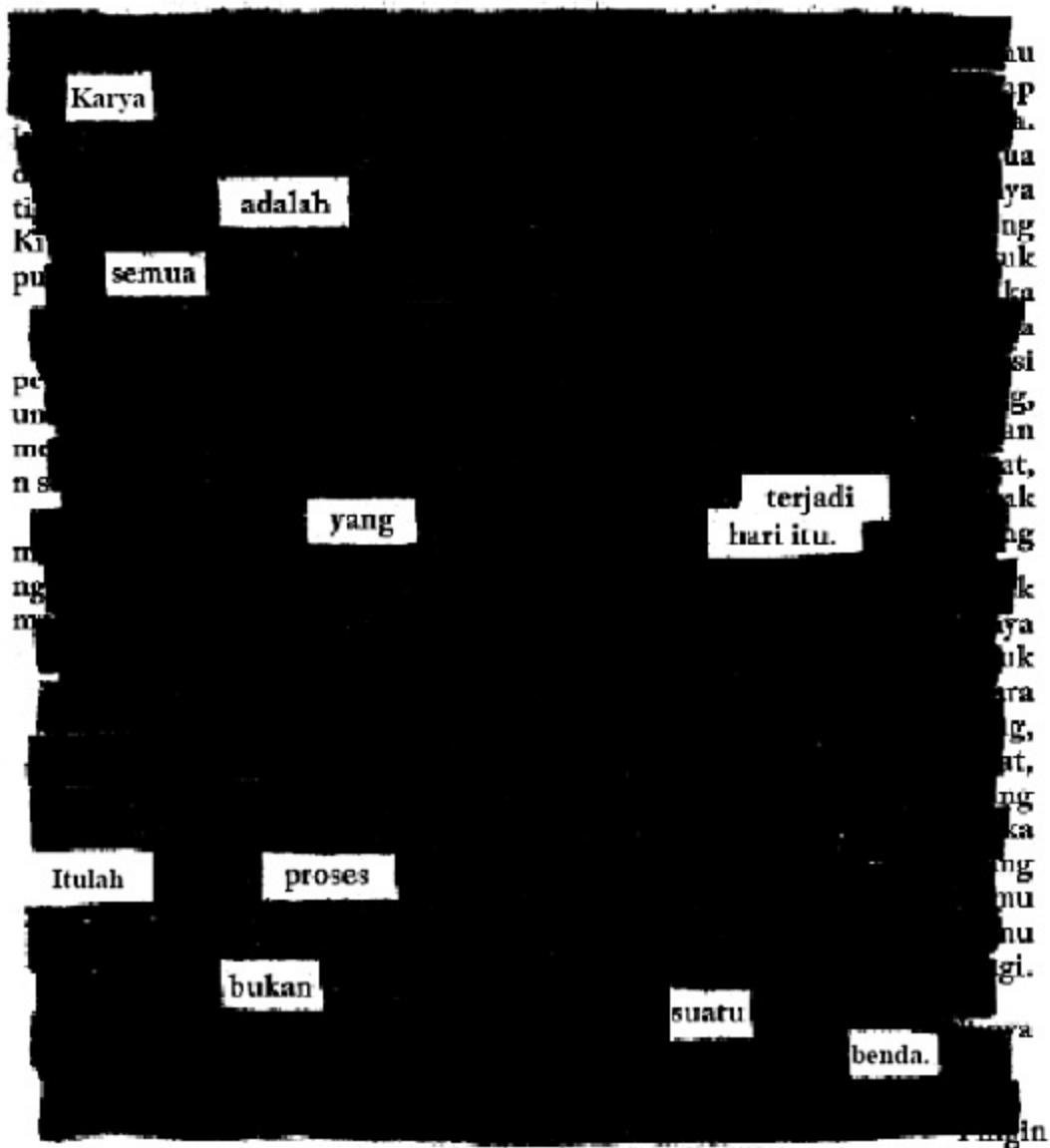
② PIKIRKAN PROSES, BUKAN HASIL

“Kebanyakan orang cuma melihat pencapaiannya saja. Mereka tidak pernah peduli pada tahap yang kita lalui untuk mencapai hasil itu.”

—Michael Jackson

TENGOKLAH ORANG-ORANG DI BALIK LAYAR

Ketika seorang pelukis membicarakan “karya”, hal itu dapat berarti dua hal: *artwork* (karya seni), yang sudah jadi, dibingkai, dan dipajang di dinding galeri. Ada juga *art work* (seni berkarya), proses keseharian di balik layar di studionya: mencari inspirasi, mendapat ide, membubuhkan minyak ke kanvas, dan seterusnya. Dalam bahasa Inggris, *painting* merupakan kata benda, sekaligus kata kerja. Seperti semua jenis karya, ada perbedaan antara *proses* melukis, dan *hasil proses* itu.



Biasanya, seniman menganggap proses kreatifnya sebagai konsumsi pribadi. Cara berpikir ini disampaikan David Bayles dan Ted Orland dalam buku mereka, *Art and Fear*. “Bagi semua yang melihat karyamu, yang penting adalah produknya: karya seni yang sudah jadi. Bagimu, dan kamu saja, yang penting justru prosesnya: pengalaman yang membentuk karya seni itu.” Seniman mestinya berdiam diri, mengunci rapat gagasan dan karyanya, menunggu sampai ada hasil luar biasa yang muncul sendiri sebelum dia mencoba terhubung dengan khayalak. “Detail-detail dalam berkarya sungguh tidak menarik bagi khalayak,” tulis Bayles dan Orland, “karena semua itu hampir tak tampak—atau bahkan diketahui—ketika mengamati

karya yang sudah jadi.”

Ini semua masuk akal di zaman pradigital, ketika cara seorang seniman terhubung dengan masyarakat hanyalah melalui pameran di galeri atau tulisan di majalah seni yang keren. Namun sekarang ini, dengan memanfaatkan internet dan media sosial, seniman dapat berbagi apa saja yang diinginkan, kapan pun dia mau, hampir tanpa biaya. Dia dapat memutuskan berapa banyak karya yang disebarluaskan, juga berbagi prosesnya bila ingin.

Dia dapat berbagi sketsa dan karya yang digarap, mem-post foto studio, atau menulis *blog* tentang apa yang menginspirasinya. Dengan berbagi proses harian—hal yang dianggapnya sangat penting—dia dapat menjalin keakraban dengan penikmat karyanya.

Bagi banyak seniman, terutama yang besar di era pradigital, keterbukaan semacam ini dan potensi risiko yang muncul akibat berbagi proses sungguh mengerikan. Misalnya pengarang Edgar Allan Poe, menulis di tahun 1846: “Kebanyakan penulis—terutama penyair—lebih suka dianggap berkarya oleh sekelompok penggemar fanatik saja dan takut jika masyarakat luas mengintip ke balik layar.”

Namun, manusia tertarik kepada manusia lain dan apa yang mereka lakukan. “Orang sungguh ingin tahu cara pembuatan sosis.” Begitulah pernyataan perancang Dan Provost dan Tom Gerhardt di buku mereka mengenai kewirausahaan, *It Will Be Exhilarating*.



PROSES
ITU
KACAU.

“Lewat publikasi, secara konsisten kamu membangun hubungan dengan konsumen. Mereka bisa melihat orang di balik suatu produk.” Masyarakat tidak hanya ingin disodori karya bagus, tetapi juga ingin berkreasi dan menjadi bagian proses kreatif. Dengan mengesampingkan ego dan berbagi proses, kita membuka kemungkinan bagi orang-orang untuk terus terhubung dengan kita dan karya kita sehingga membantu promosi produk lebih jauh.

“Untuk terhubung dengan banyak orang, kita harus terlihat—

benar-benar terlihat.”

—Brené Brown

MENGARSIPKAN APA YANG DIKERJAKAN

Pada 2013, internet jatuh cinta kepada astronaut Chris Hadfield, pimpinan International Space Station. Tiga tahun sebelum itu, Hadfield dan keluarganya duduk bersantap malam, berusaha mencari tahu cara menarik perhatian Canadian Space Agency, seperti yang umum terjadi pada program luar angkasa, menghadapi pemangkasan biaya besar-besaran dan membutuhkan lebih banyak dukungan publik. "Dad mencari cara membantu masyarakat terhubung dengan sisi lain dalam hidup astronaut," ujar putra Hadfield, Evan. "Bukan hanya sisi mewah dan ilmiahnya, tapi juga aktivitas sehari-harinya." Komandan Hadfield ingin menunjukkan karya.

Jawaban muncul ketika putra-putranya menjelaskan media sosial, lalu membuatkan akun Twitter dan jejaring sosial lainnya. Selama misi yang dijalankan lima bulan berikutnya, sambil menjalankan tugas rutin astronaut, Komandan Hadfield men-tweet, menjawab pertanyaan dari *follower*, mem-posting foto Bumi, merekam musik, dan merekam video YouTube saat dirinya menggunting kuku, menggosok gigi, tidur, bahkan memperbaiki stasiun luar angkasa. Jutaan orang menikmatinya, termasuk agenku, Ted, yang men-tweet, "Biasanya tidak tertarik nonton *live video* orang-orang memperbaiki pipa, tapi INI DI LUAR ANGKASA!"

Sekarang, hadapi saja: tidak semua orang menjadi seniman atau astronaut. Kebanyakan menyelesaikan kerja dan merasa tidak ada yang bisa ditunjukkan pada akhirnya. Namun, bagaimana pun cara kerjamu, ada seni di dalamnya, dan ada orang yang meminati seni itu, asalkan kamu menyajikannya dengan tepat. Malah, berbagi proses mungkin saja sangat penting bila hasil karyamu tidak tersebar luas, jika kamu masih di tahap belajar, jika kamu belum bisa menyodorkan daftar karya atau jika prosesmu tidak menghasilkan produk jadi yang konkret.

Bagaimana cara menunjukkan karya bila tak ada yang bisa diperlihatkan? Langkah pertama adalah meraup potongan dan sisa-sisa prosesmu, lalu bentuklah menjadi sejenis media menarik yang dapat dipublikasikan. Kamu harus mengubah yang tak tampak menjadi sesuatu yang bisa dilihat orang.

“Buatlah sesuatu,” kata jurnalis David Carr ketika ditanya kalau-kalau punya saran untuk mahasiswa. “Takkan ada yang menghiraukan resumemu, mereka ingin lihat apa yang kamu buat dengan tangan sendiri.”

Arsipkanlah apa yang kamu kerjakan. Milikilah jurnal kerja: tuliskan pemikiranmu di buku catatan, atau simpan dalam bentuk rekaman. Beli *scrapbook*.

RISET	JURNAL
REFERENSI	DRAF
GAMBAR	PROTOTIPE
RANCANGAN DESIGN	DEMO
SKETSA	DIAGRAM
WAWANCARA	CATATAN
AUDIO	INSPIRASI
FOTO	SCRAPBOOK
VIDEO	CERITA
PINBOARD	KOLEKSI

Sering-seringlah memotret karyamu di berbagai tahap proses. Rekam dirimu saat bekerja. Dokumentasi ini bukan untuk dijadikan karya, melainkan

sebagai catatan saja, bagaimana karya kita tercipta. Manfaatkan semua peranti murah dan mudah digunakan yang kamu punya. Sekarang, kebanyakan orang membawa studio multimedia yang beroperasi di ponsel pintar.

Dipublikasikan atau tidak, mendokumentasikan proses sambil berkarya tetap menguntungkan: Karya yang kamu garap akan lebih jelas dan kamu merasa lebih berkembang. Ketika kamu siap berbagi, banyak bahan yang bisa kamu pilih.

③ BERBAGILAH HAL KECIL SETIAP HARI

“Publikasikan diri dan karyamu setiap hari, kamu akan bertemu orang-orang hebat.”

—*Bobby Solomon*

SEBARKAN KABAR HARIAN

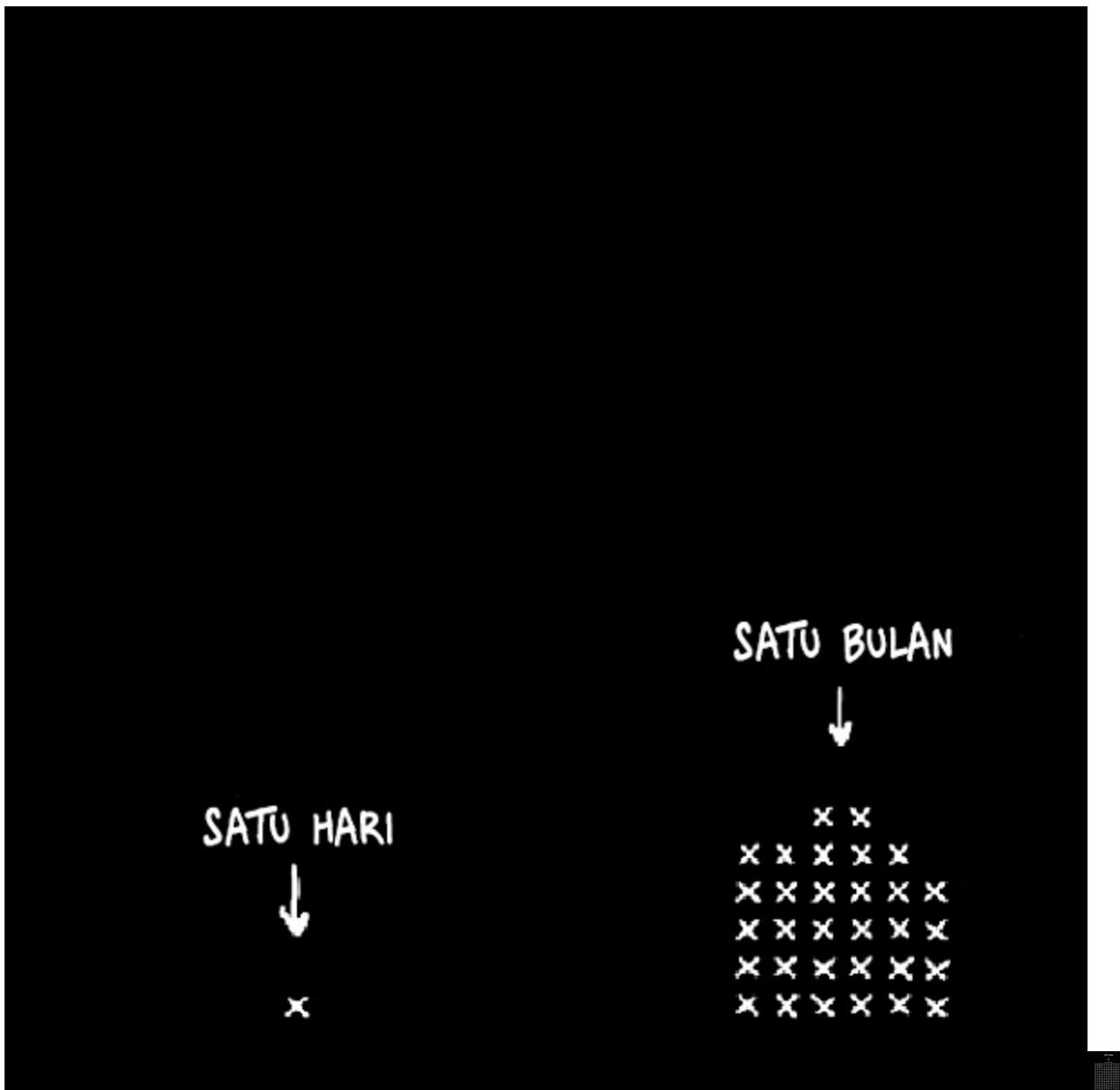
Kesuksesan yang instan hanyalah mitos. Telusurilah kisah-kisah sukses, kamu akan temukan kerja keras dan ketekunan yang sama sekali tidak singkat. Mewujudkan karya yang kuat memakan waktu lama—bisa seumur hidup, malah—tetapi syukurlah, kamu bisa melaluinya secara bertahap. Jadi, lupakan dekade, lupakan tahun, dan lupakan berbulan-bulan. Fokuslah pada proses harian.

Hari adalah satu-satunya unit waktu yang bisa kucerna. Musim berganti, minggu sepenuhnya rekaan manusia, tetapi hari punya ritme. Matahari terbit, matahari terbenam. Aku bisa menghadapinya.

Sekali sehari, setelah merampungkan tugas rutin, kembalilah pada dokumentasi proses berkaryamu dan temukan satu kepingan kecil yang bisa kamu bagi. Jika masih di tahap sangat awal, bagilah sumber pengaruh dan

apa yang menginspirasimu. Jika kamu berada di tengah penggarapan proyek, tulis metodemu atau sebarkan karya yang setengah jadi itu. Jika proyekmu sudah selesai, tunjukkan hasil akhirnya, bagi hal yang kamu pelajari. Bila banyak proyekmu yang dipublikasikan, kamu bisa melaporkan perkembangannya—kamu bisa bercerita tentang interaksi masyarakat dengan karyamu.

Kabar harian bahkan lebih baik daripada resume atau daftar karya karena menunjukkan apa yang kita kerjakan sekarang. Ketika mewawancarai pelamar, seniman Ze Frank mengeluh, “Waktu kuminta menunjukkan karya, mereka memperlihatkan tugas sekolah, atau portofolio dari pekerjaan di bidang lain, padahal aku lebih tertarik pada apa yang mereka lakukan akhir pekan lalu.”



Kabar harian yang bagus mirip video ekstra dalam DVD. Kamu menonton adegan-adegan yang dihapus dan mendengarkan komentar sutradara sewaktu film diproduksi.

Bentuk yang kamu bagi tidak jadi soal. Kabar harianmu bisa berupa apa pun yang kamu mau—*postingan blog, e-mail, tweet, video YouTube, atau potongan kecil media lainnya*. Tak ada rancangan segala ukuran yang cocok untuk semua orang.

Situs-situs media sosial adalah tempat sempurna untuk berbagi

perkembangan harian. Jangan bingung dengan jenis *platform*. Pilih dan tentukan berdasarkan yang kamu kerjakan dan orang-orang yang kamu ingin raih. Pembuat film nongkrong di YouTube atau Vimeo. Pebisnis suka sekali LinkedIn. Penulis menyenangi Twitter. Seniman visual cenderung menyukai Tumblr, Instagram, atau Facebook. Tren media sosial sangat dinamis. Tak hanya tampilan, eksistensi situsnya pun bisa berubah. Ada yang tadinya sangat digemari, jadi ditinggalkan karena kedatangan situs baru.

Jangan takut beradaptasi—lompatlah ke media baru dan lihat kalau-kalau ada hal menarik yang bisa kamu lakukan di sana. Jika tak bisa memanfaatkan suatu situs, jangan segan meninggalkannya. Gunakan kreativitasmu. Kritikus film Tommy Edison, yang buta sejak lahir, memotret kehidupan sehari-hari, lalu memublikasikannya di Instagram dengan nama @blindfilmcritic. *Follower*-nya lebih dari 30.000 orang!

Banyak media sosial hanya mengharuskan kita mengetik dalam kotak. Hal yang kamu ketik di kotak itu kerap tergantung pertanyaannya. Facebook menuntutmu dengan pertanyaan seperti: “Bagaimana perasaanmu?” atau “Apa yang kamu pikirkan?” Twitter sama saja: “Apa yang terjadi?” Aku suka *tagline* dribbble.com: “Apa yang kamu kerjakan?” Ingatlah terus pertanyaan itu dan kamu akan baik-baik saja. Jangan tunjukkan makan siangmu atau *latte*-mu, tunjukkan karyamu.

Tak usah berusaha mengunggah yang sempurna. Penulis fiksi ilmiah Theodore Sturgeon pernah berkata bahwa sembilan puluh persen dari segala hal sebenarnya jelek.

HUKUM STURGEON



■ JELEK

■ TIDAK JELEK

Begini juga karya kita sendiri. Masalahnya, kita tidak selalu tahu mana yang bagus dan mana yang jelek. Oleh karena itu, penting untuk menunjukkan kepada orang lain dan melihat reaksi mereka. "Kadang kamu tidak tahu potensi sendiri," kata seniman Wayne White. "Sekali-kali kamu perlu tahu pandangan orang tentang karyamu agar potensi itu muncul."

Jangan berkilah kekurangan waktu. Kita semua sibuk, dan sama-sama punya 24 jam sehari. Sering aku ditanya, "Kok, kamu sempat mengerjakan ini semua?" Kemudian kujawab, "Ya, aku sempatkan." Kamu bisa menemukan waktu di tempat kamu menemukan recehan terselip: di sudut dan celah. Kamu punya waktu di sela-sela urusan besar—di perjalanan, jam makan

siang, beberapa jam sebelum anak-anak tidur. Mungkin kamu harus ketinggalan satu episode tayangan TV favorit, mengurangi satu jam tidur, tetapi pasti ada waktu jika kamu sempatkan. Aku suka bekerja saat semua orang tidur, dan berbagi saat semua orang bekerja.

Tentu saja, jangan sampai berbagi karya lebih sering daripada kerja yang sebenarnya. Bila kamu kesulitan menyeimbangkan dua kegiatan ini, pasang *timer* selama 30 menit. Setelah *timer* mati, matikan internet, lalu kembali bekerja.

“Satu hal saja tiap hari. Kedengarannya sederhana. Memang sederhana, tapi tidak mudah: butuh dukungan luar biasa dan rencana yang cermat.”

—*Russell Brand*

TES “SO WHAT?”

“Jangan keliru: ini bukan diary-mu. Tak usah ungkapkan semua. Pilih dan tentukan setiap kata.”

—*Dani Shapiro*

Ingat selalu, apa pun yang kamu sebar di internet menjadi konsumsi umum. “Internet adalah mesin penyalin,” kata penulis Kevin Kelly. “Ketika sesuatu yang bisa disalin bersentuhan dengan internet, pasti ada yang menyalin, dan salinannya selalu ada.” Idealnya, kamu ingin karya yang dipublikasikan secara *online* disalin dan disebarluaskan ke seluruh penjuru internet. Jadi, jangan unggah apa pun kalau belum siap dilihat seluruh dunia. Seperti ucapan publisis Lauren Cerand, “Ketika hendak mengunggah, pikirkan seolah semua yang membaca berwenang memecatmu.”

Terbukalah, berbagilah karya tak sempurna dan belum jadi untuk mendapat komentar, masukan, dan kritik, tetapi bukan berarti berbagi segalanya. Ada perbedaan besar antara berbagi dan membanjiri.

Berbagi adalah tindakan murah hati—kamu memublikasikan sesuatu karena menurutmu bermanfaat atau menghibur seseorang di luar sana.

TUNJUKKAN :

~~ANJING~~

~~MATAHARI~~

~~KUGING~~

~~MAKAN SIANG~~

~~BAKI~~

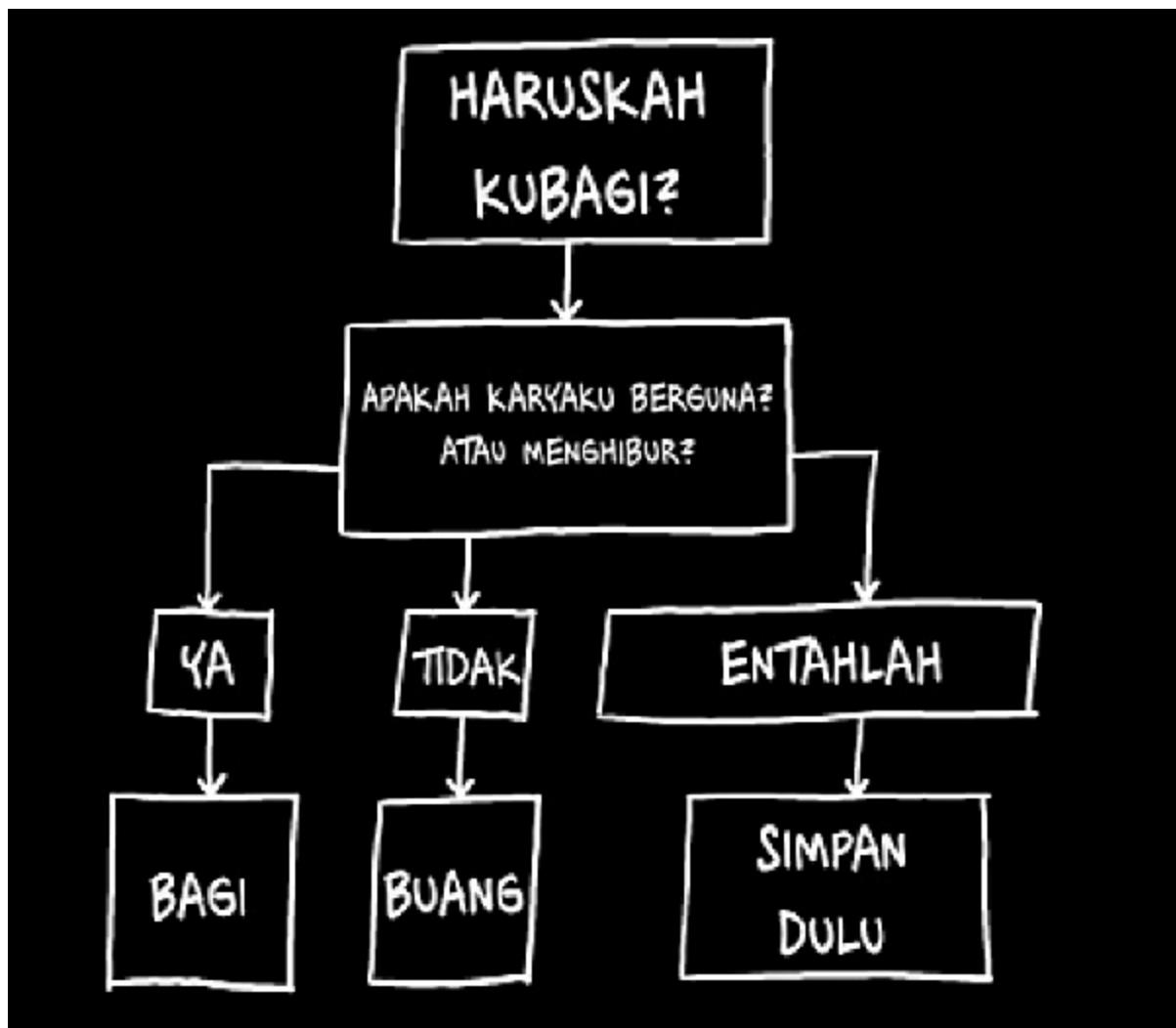
~~CAPPUCINO~~

~~SELFIE~~

KARYA

Dosenku di kampus mengembalikan esai kami yang sudah dinilai, berjalan ke papan tulis, lalu menulis besar-besaran: “SO WHAT?” Dilemparkannya batang kapur tadi dan berkata, “Tanyakan itu kepada dirimu sebelum menyerahkan karya tulis.” Itu adalah pelajaran yang tak pernah aku lupakan.

Pastikan semua yang kamu bagi kepada orang lain sudah melalui tes “So What?”. Jangan terlalu banyak berpikir, beranikan diri. Kalau tidak yakin berbagi sesuatu, tunda selama 24 jam. Simpan di laci, lalu keluarlah. Esoknya, keluarkan lagi dan lihat dengan sudut pandang berbeda. Tanya diri sendiri, “Bergunakah ini? Menghiburkah? Nyamankah aku jika bos atau ibuku melihatnya?” Menunda tidak selalu salah. Tombol SAVE AS DRAFT mirip obat—rasanya pahit sekarang, tetapi kamu akan lega karena sudah menelannya.



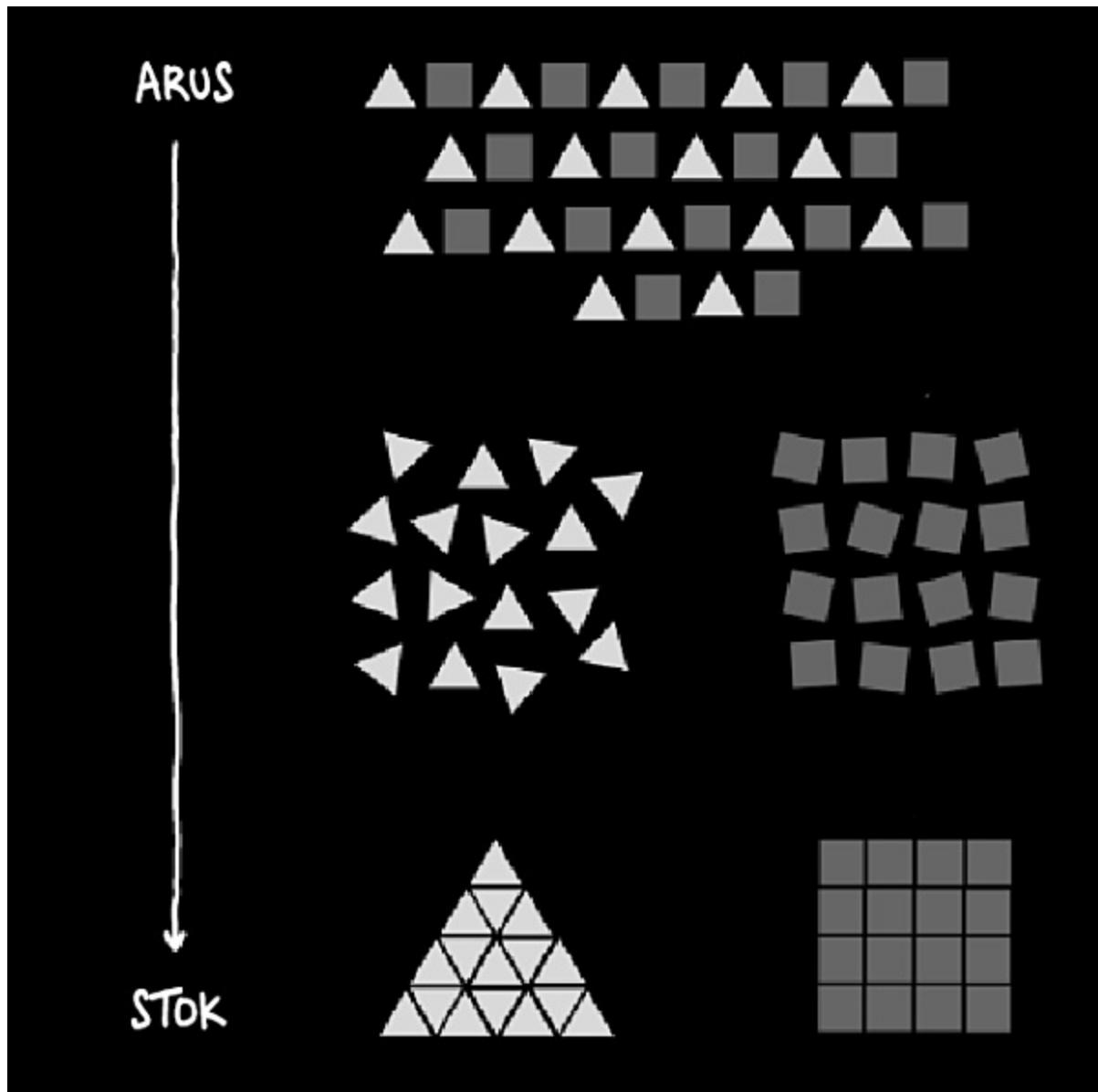
UBAH ARUSMU MENJADI STOK

“Bila mengerjakan sesuatu sedikit demi sedikit tiap hari, akhirnya hasilmu banyak.”

—*Kenneth Goldsmith*

Penulis Robin Sloan mengadaptasi konsep ekonomi, “stok dan arus”, menjadi metafora untuk media: “Arus adalah *feed*. Artinya *postingan* dan *tweet*. Itulah aliran perkembangan harian atau per jam yang mengingatkan orang bahwa kamu ada. Sedangkan stok adalah konten yang kamu hasilkan dan untuk dibagikan dua bulan lagi (atau bahkan dua tahun lagi). Ini bisa mengundang penggemar secara bertahap.” Sloan menyatakan rumus ajaibnya adalah menjaga arusmu sambil menggarap stok di balik layar.

Menurut pengalamanku, stok paling bagus dihasilkan dengan mengumpulkan, menata, dan memperluas arus. Fungsi situs-situs media sosial sangat mirip catatan harian—di sanalah kita mengemukakan pemikiran dan membiarkan orang lain menyampaikan tanggapan. Namun, ketika punya catatan, kita harus membukanya lagi untuk memaksimalkannya. Kita harus membolak-balik ide lama untuk mengetahui pemikiran sendiri selama ini.



Begini berbagi jadi rutinitas harianmu, kamu akan perhatikan tema dan tren yang muncul dari apa yang dibagi tadi. Kamu akan lihat pola dalam arus itu.

Ketika mendeteksi pola-pola ini, kamu mulai mengumpulkan potongan ini dan itu, lalu mengubahnya menjadi yang lebih besar dan lebih penting. Kamu dapat mengubah arusmu menjadi stok. Misalnya, banyak gagasan di buku ini awalnya berupa *tweet*, lalu menjadi *postingan blog*, lalu bab-bab buku. Seiring waktu, hal kecil akan menjadi besar.

BANGUN NAMA (DOMAIN) YANG BAGUS

“Gali ruang untuk dirimu di internet. Itu adalah salah satu investasi terbaik, di mana kamu bisa berekspresi dan berbagi karya.”

—Andy Baio

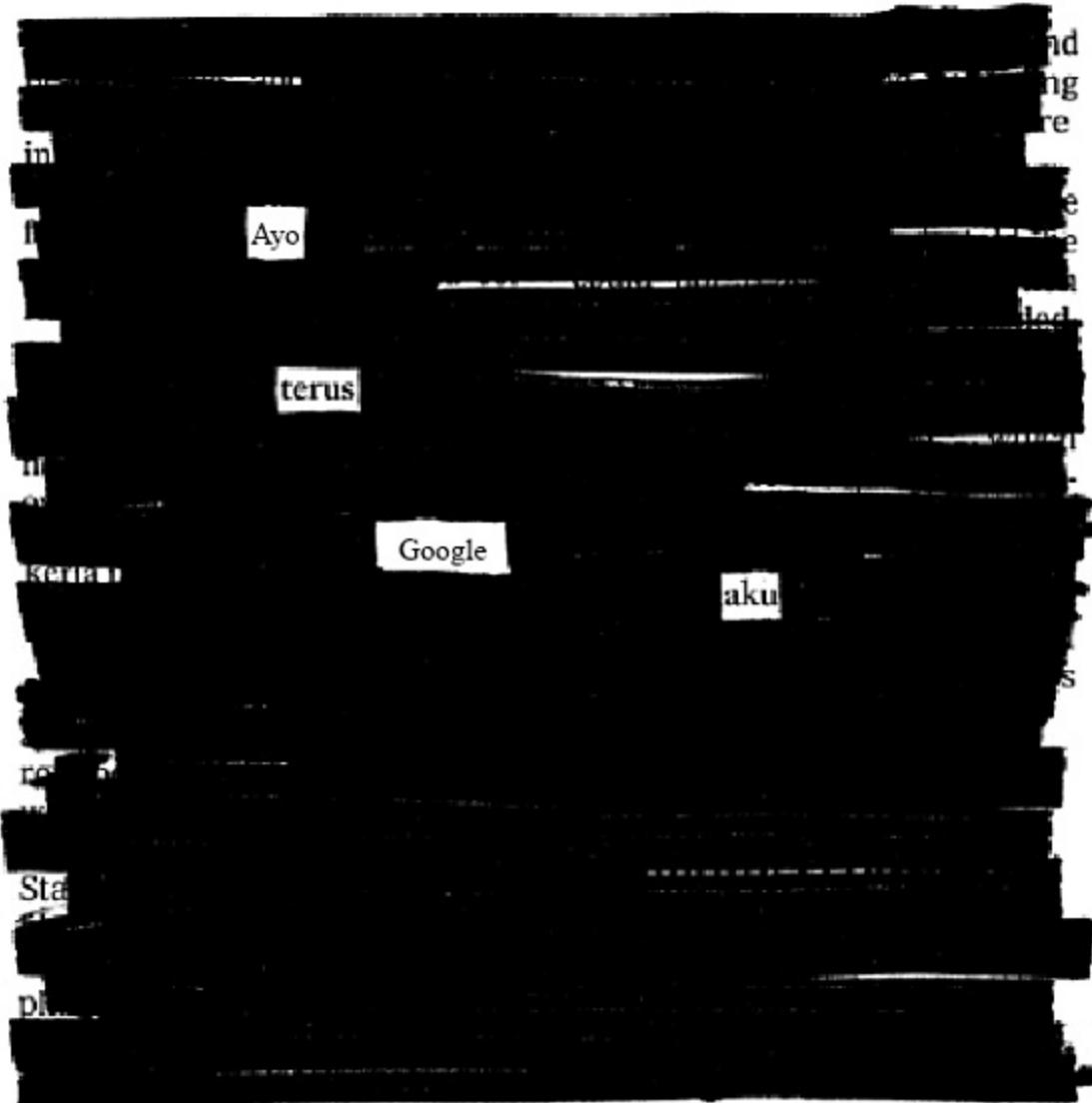
Jejaring sosial memang hebat, tetapi timbul tenggelam. (Ingat Myspace? Friendster? Geocities?) jika kamu benar-benar tertarik berbagi karya dan berekspresi, ruang maya pribadi sudah jadi kebutuhan. Tempat yang bisa kamu kontrol, tempat yang tak bisa diambil orang lain, tempat orang-orang di dunia dapat selalu menemukanmu.

Lebih dari sepuluh tahun lalu, aku mengklaim satu ruang kecil di internet dan membeli nama domain austinkleon.com. Aku benar-benar amatir tanpa keahlian ketika mulai membangun situs *web*. Awalnya kosong dan jelek. Akhirnya, aku tahu cara membuat *blog*, lalu segalanya berubah. *Blog* sungguh mesin ideal untuk mengubah arus menjadi stok: satu *postingan blog* singkat memang tak berarti apa-apa, tetapi seribu *postingan blog* selama satu dekade, bisa menjadi karya seumur hidup. *Blog*-ku menjadi buku sketsaku, studioku, galeriku, pajangan tokoku, dan bengkelku. Tentu saja segala hal baik yang pernah terjadi sepanjang karierku dapat dilacak di *blog*. Buku-buku, pameran karyaku, penampilanku sebagai pembicara, dan beberapa pertemuan terbaikku—semuanya ada karena aku punya ruang kecil sendiri di internet.

Jadi, jika ada satu hal yang bisa kamu petik dari buku ini: daftarkan nama domain. Beli [www.\(sisipkan namamu di sini\).com](http://www.(sisipkan namamu di sini).com). Jika namamu pasaran, atau kamu tak suka, gunakan samaran atau alias, lalu daftarkan. Kemudian, pakai jasa *web hosting* dan bangun situs *web*. Ini kedengaran teknis, tetapi sebenarnya tidak—beberapa hasil pencarian Google dan sejumlah buku di perpustakaan akan menunjukkan caranya. Jika kamu tidak punya waktu atau minat untuk membangun situs, ada sekelompok kecil desainer *web* yang

siap membantu. *Web*-mu tidak perlu tampak indah, yang penting ada.

Jangan anggap *web*-mu sebagai mesin promosi diri, perlakukanlah sebagai mesin penemuan diri. Dalam internet, kamu dapat menjadi orang yang benar-benar kamu inginkan. Isilah *web*-mu dengan karya dan ide-ide, juga segala macam hal yang kamu anggap penting.



Setelah bertahun-tahun, mungkin kamu akan tergoda mengabaikan *blog* atau *website*-mu sendiri, karena tergiur jejaring sosial terbaru yang lebih menarik. Jangan menyerah. Jangan sampai menelantarkan. Pikirkan untuk jangka panjang. Pertahankan *web*-mu, pelihara, dan biarlah dirimu

berkembang bersamanya pelan-pelan.

Saat masih muda dan baru memulai, Patti Smith, musisi rock kesukaanku, mendapat saran ini dari William Burroughs: “Bangun nama baik. Usahakan tetap bersih. Jangan berkompromi. Jangan pikirkan uang banyak atau kesuksesan. Utamakan berkarya bagus ... dan jika bisa membangun nama baik, uang akan menyusul.”

Sisi indah memiliki tempat sendiri adalah kamu bisa berbuat apa saja semaumu. Nama domainmu adalah kekuasaanmu. Kamu tak perlu berkompromi. Pilih nama domain yang bagus, jaga konsistensi, dan akhirnya akan jadi jaminan. Ada orang datang atau tidak, kamu sudah di luar sana, melakukan yang kamu inginkan, siap menerima “kedatangan” orang-orang yang akan melihatmu.

④ BUKALAH KOLEKSIMU

“Bila suka menimbun, kamu akan terperangkap. Kamu akan jadi orang yang mambosankan. Jika memberikan semua yang kamu punya, tak ada apa-apa lagi. Akhirnya kamu terpaksa mencari, waspada, mengisi lagi Semakin banyak kamu memberi, semakin banyak yang kembali kepadamu.”

—Paul Arden

JANGAN MENJADI PENIMBUN

Kalau kamu kaya, terpelajar, dan hidup di Eropa abad ke-16 dan ke-17, memang lazim punya Wunderkammern, sebuah “ruang perenungan”, atau “ruang koleksi” di rumahmu—ruangan penuh benda langka dan keren yang menjadi semacam pajangan rasa hausmu akan pengetahuan mengenai dunia. Dalam ruang koleksi mungkin ada buku, tengkorak, perhiasan, cangkang, seni, tanaman, logam, spesimen hewan tiruan, batu-batuan, atau artefak eksotis lainnya. Koleksi-koleksi ini sering menggambarkan keajaiban alam dan buatan manusia,



mengungkap semacam kombinasi karya Tuhan dan manusia. Semua ini cikal-bakal tempat yang kita sebut museum, tempat untuk belajar sejarah, alam, dan seni.

Kita semua punya kumpulan benda kesayangan masing-masing. Bentuknya bisa berupa koleksi fisik, misalnya, rak-rak buku di ruang tamu yang penuh novel favorit, rekaman suara, dan film. Semacam museum pribadi yang penuh kenangan akan tempat-tempat yang pernah didatangi, orang yang dijumpai, dan pengalaman yang kita himpun. Kita semua membawa benda-benda ajaib dan menyenangkan yang ditemui ketika berkarya dan menjalani

hidup. Semua ini membentuk selera kita, dan selera memengaruhi karya kita.

Perbedaan mengoleksi dan berkreasi tidak sebesar bayanganmu. Banyak penulis kenalanku memandang membaca dan menulis berada di spektrum yang berseberangan: membaca memasok tulisan, yang menjadi amunisi bacaan.

“Pada dasarnya aku kurator,” kata penulis dan mantan pedagang buku Jonathan Lethem. “Menulis buku selalu terasa sangat dekat dengan pengalamanku berjualan buku, yaitu ingin menarik perhatian orang pada hal-hal yang kusukai, mengubah bentuk hal-hal yang kusukai.”

Selera menjadikan diri kita yang sekarang, tetapi bisa juga membayangi karya kita sendiri. “Kita semua yang berkarya kreatif, menerjuninya karena punya selera bagus,” ujar tokoh radio terkenal Ira Glass. “Tapi, ada satu kendala. Selama beberapa tahun pertama, karyamu masih belum terlalu bagus. Sedangkan seleramu, yang mendorongmu berkecimpung di sini, masih hebat.” Nah, sebelum siap berbagi karya dengan dunia, kita bisa berbagi selera dengan memperlihatkan karya orang lain yang kita sukai.

Dari mana inspirasimu? Apa yang kamu jejalkan ke pikiran? Apa yang kamu baca?

Kamu berlangganan apa? Situs apa yang kamu kunjungi di internet? Musik apa yang kamu dengarkan? Film apa yang kamu tonton? Apakah kamu mengamati karya seni? Apa yang kamu koleksi? Apa yang ada di *scrapbook*-mu? Apa yang kamu tempel di papan di atas meja? Apa yang kamu rekatkan di pintu lemari es? Karya siapa yang kamu kagumi? Ide siapa yang kamu curi? Punya idola? Siapa yang kamu *follow* di *Twitter*? Siapa praktisi panutanmu di bidang ini?

Semua yang memberimu pengaruh layak dibagi karena menjadi petunjuk tentang siapa dirimu dan apa yang kamu lakukan. Kadang itu semua bahkan lebih menunjukkan siapa dirimu melebihi karyamu sendiri.

“Kualitasmu setara dengan koleksi rekamanmu.”

—*DJ Spooky*

TAK ADA KESENANGAN YANG SALAH

“Aku tak percaya kesenangan yang salah. Kalau kamu suka sesuatu, ya suka saja.”

—*Dave Grohl*

Sekitar dua puluh tahun lalu, seorang petugas penarik sampah di New York bernama Nelson Molina mulai mengumpulkan serpihan karya seni dan benda-benda unik yang ditemukannya terbengkalai sepanjang rute dia bekerja. Koleksinya, The Trash Museum, bertempat di lantai dua garasi Departemen Kebersihan di East 99th Street. Sekarang isinya lebih dari seribu lukisan, poster, foto, instrumen musik, mainan, dan remeh-temeh lain. Tak ada benang merah yang spesifik untuk koleksi ini, semata barang-barang yang Molina sukai. Dia memperoleh sumbangan dari beberapa teman kerja, tetapi dia yang menentukan apa yang layak dipamerkan atau tidak. “Aku bilang, bawa saja dan akan kuputuskan bisa dipajang atau tidak.” Di titik tertentu, Molina menggambar tanda untuk museum yang bertulisan TREASURE IN THE TRASH BY NELSON MOLINA.

“Menyelami sisa-sisa,” adalah salah satu kerja seniman—menemukan harta di tempat sampah orang lain, menelusuri reruntuhan budaya kita, mengamati benda-benda yang diabaikan orang, dan mengambil inspirasi dari barang yang

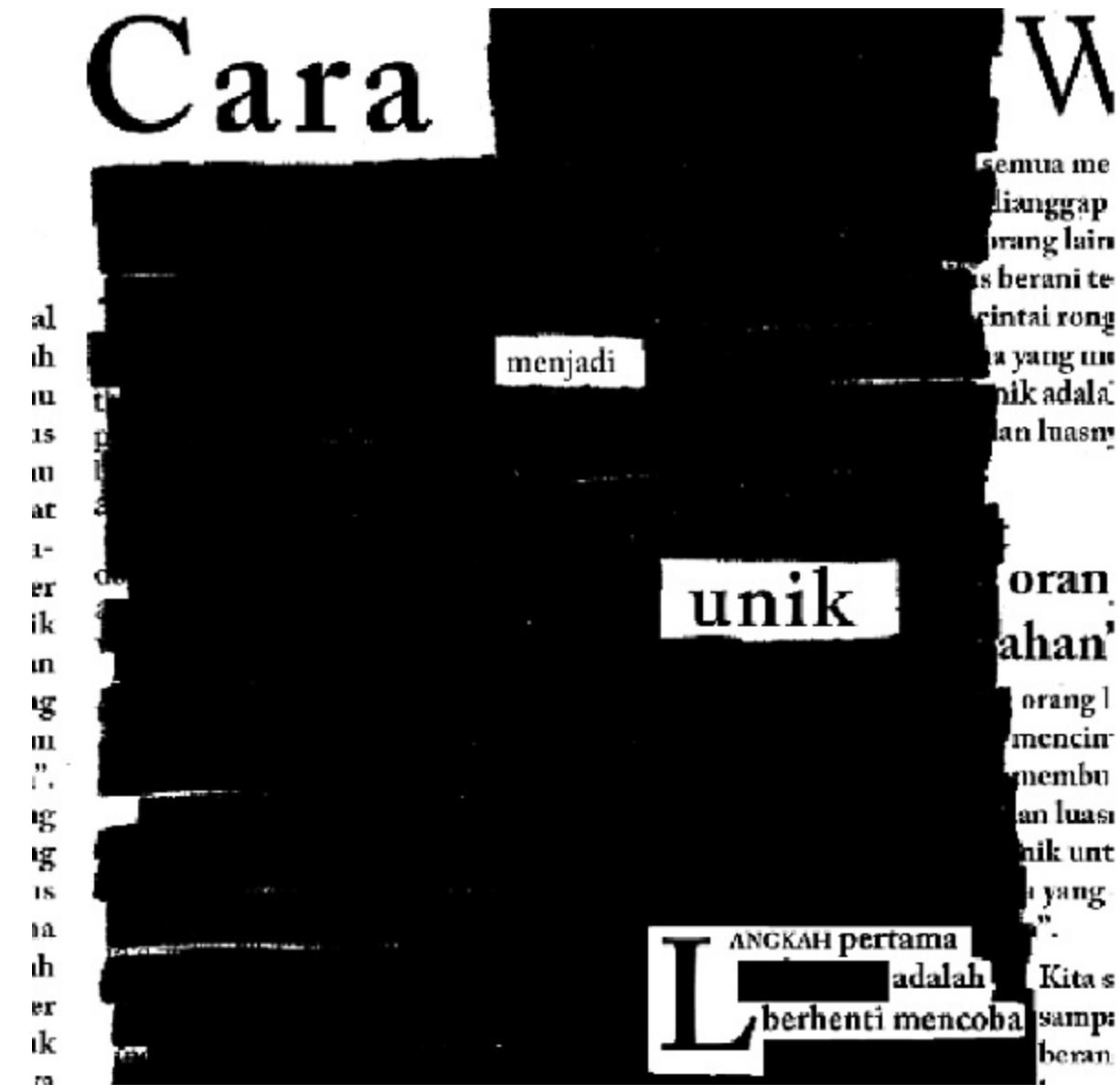


dikesampingkan orang untuk alasan apa pun. Lebih dari empat ratus tahun lalu, Michel de Montaigne, dalam esainya yang berjudul *On Experience* berkata, “Menurutku, benda yang paling biasa-biasa saja pun, akan menjadi keajaiban ... jika kita mau melihatnya dengan baik-baik.” Menyingkap permata tersembunyi hanya membutuhkan pandangan jeli, pikiran terbuka, dan kemauan mencari inspirasi di tempat-tempat yang tidak diinginkan atau mampu orang datangi.

Kita semua menyukai hal yang dianggap sampah oleh orang lain. Kamu harus berani terus mencintai rongsokanmu karena yang membuat kita unik adalah

keragaman dan luasnya sumber pengaruh, juga cara unik untuk membaurkan bagian budaya yang dicap orang “luhur” dan “rendahan”.

Ketika kamu menemukan hal yang sangat dinikmati, jangan biarkan orang lain menjadikanmu tak enak hati karenanya. Jangan merasa bersalah karena mendapat kesenangan dari hal-hal yang kamu nikmati. Rayakanlah.



al
ih
mu
ts
m
at
1-
er
ik
in
ng
m
".
ng
ng
is
ra
ih
er
ik
ra

menjadi

unik

oran
ahan'

ANAKAH pertama
L adalah Kita s
berhenti mencoba samp
beran

Saat berbagi selera dan sumber pengaruh, beranikan diri mengakuinya. Jangan menyerah pada tekanan untuk terlalu mengoreksi diri. Jangan jadi orang-orang membosankan di toko musik yang berdebat tentang *band punk rock* mana yang lebih “autentik”. Jangan berusaha menjadi tren atau keren.

Terbuka dan jujur akan apa yang kamu sukai adalah cara terbaik untuk dekat dengan orang-orang yang berminat sama.

“Lakukan yang terbaik dan biarkan dirimu terhubung dengan orang lain.”

—*Jeff Jarvis*

PENGAKUAN ITU WAJIB

Bila berbagi karya orang lain, sudah menjadi keharusan nama penciptanya disebut di situ. Mencantumkan sumber karya di zaman *copy-and-paste* yang sarat *reblog* dan *retweet* kadang memang merepotkan, tetapi itulah tindakan yang benar. Berbagilah karya orang lain seperti milik sendiri, perlakukan dengan hormat dan santun.

Ketika mencantumkan sumber, kebanyakan kita berkonsentrasi pada jerih payah kreator asli karya bersangkutan. Namun, tugasmu tak hanya sampai di situ.

Jika kamu tak bisa menerangkan dengan pas karya yang dibagi tadi, kamu bukan saja merampok pembuatnya, tetapi juga semua orang yang dibagi. Tanpa keterangan, tak mungkin mereka menggali karya itu lebih jauh atau menemukan lebih banyak lagi.

Jadi, bagaimana membuat keterangan yang baik? Dengan menyediakan konteks atas apa yang kamu bagi: apa karya itu, siapa pembuatnya, cara membuatnya, kapan dan di mana dibuatnya, mengapa kamu membaginya, mengapa orang perlu mengetahuinya, dan di mana orang bisa melihat karya semacam itu. Ini semacam memberi label barang-barang museum di sebelah benda yang kamu bagi.

Keterangan yang kerap kita lupakan adalah di mana kita menemukan karya tersebut. Menyebutkan orang-orang yang membantu kita mendapati karya bagus agar orang-orang dapat menelusuri sumber inspirasi ini sungguh latihan yang baik. Aku bertemu banyak orang menarik di internet dengan menyusuri tautan “via” dan “H/T”.



⑤ CERITAKAN YANG BAIK-BAIK SAJA

KARYA TIDAK BICARA SENDIRI

Aku tak akan menemukan banyak koneksi jika bukan karena kemurahan hati dan keterangan sangat mendetail dari banyak orang yang ku-*follow*.

Secara *online*, bentuk keterangan terpenting adalah *hyperlink* yang mengacu kembali ke situs *web* kreator karya tersebut. Dengan begitu, orang-orang yang menemukan karya ini tergiring ke sumber aslinya. Aturan nomor satu di internet: orang biasanya malas. Jika kamu tak mencantumkan *link*, tak ada yang mengekliknya. Keterangan tanpa *link* akan sia-sia. 99,9 persen orang tidak mau repot-repot mencari nama seseorang di Google.

Semua ini menimbulkan pertanyaan: bagaimana kalau kamu ingin berbagi sesuatu dan tidak tahu dari mana asalnya atau siapa pembuatnya? Jawabannya: tak usah berbagi apa pun jika tak bisa menginformasikan sumber. Temukan sumber yang benar, atau jangan berbagi.

Pejamkan mata dan bayangkan kamu seorang kolektor kaya yang baru memasuki galeri di museum seni. Di hadapanmu ada sebuah dinding dengan dua kanvas raksasa, masing-masing memiliki tinggi lebih dari tiga meter.

Keduanya melukiskan pelabuhan saat matahari terbenam. Dari seberang ruangan, kedua lukisan ini tampak sama: kapal yang sama, pantulan di air yang sama, matahari yang sama-sama tenggelam. Kamu masuk untuk melihat lebih dekat. Tak ada label pada karya-karya yang dipamerkan. Kamu terobsesi pada lukisan-lukisan itu, yang disebut Lukisan A dan Lukisan B. Satu jam kamu mondor-mandir dari kanvas ke kanvas, membandingkan goresan kuas. Kamu tak mendeteksi perbedaan satu pun.

Tepat saat kamu hendak menanyai penjaga museum atau siapa pun yang bisa memperjelas kedua karya besar misterius kembar ini, kepala kurator museum berjalan masuk. Dengan antusias, kamu bertanya apa perbedaan keduanya. Kurator memberitahumu bahwa Lukisan A dibuat abad ke-17 oleh seorang maestro Belanda. "Lalu, Lukisan B?" tanyamu. "Ah ya, Lukisan B," kata sang kurator. "Itu palsu. Disalin minggu lalu oleh mahasiswa di kampus seni setempat."

Lihatlah lukisan-lukisan tadi. Kanvas mana yang tampak lebih bagus? Mana yang kamu ingin bawa pulang?

Pemalsuan benda seni adalah fenomena aneh. "Mungkin Anda kira kesenangan penikmat lukisan tergantung warna, bentuk, dan polanya," kata profesor psikologi, Paul Bloom. "Dan, kalau itu benar, mestinya tak jadi soal apakah lukisannya asli atau palsu." Sayangnya, otak kita tidak bekerja seperti itu. "Ketika ditunjuki satu benda, diberi makanan, atau melihat seraut wajah, penilaian orang mengenainya—kadar rasa sukanya, nilainya—sangat terpengaruh oleh pendapat yang kamu sampaikan tentang itu."

Pada buku mereka, *Significant Objects*, Joshua Glenn dan Rob Walker menuturkan suatu eksperimen yang menguji hipotesis tadi. "Cerita sungguh mampu mendorong nilai emosional hingga efek dari nilai subjektif apa pun sebenarnya dapat diukur secara objektif." Pertama-tama, kedua penulis ini pergi ke toko diskon, pasar loak, dan toko benang, lalu membeli sejumlah barang "sepele". Rata-rata harga per barang \$1,25. Kemudian, mereka mempekerjakan sekelompok penulis, yang terkenal dan biasa-biasa saja, untuk mengarang kisah "nilai penting" setiap barang.

“Untuk memalsukan foto, tinggal ubah caption-nya. Untuk memalsukan lukisan, ganti keterangannya.”

—Errol Morris

Selanjutnya, mereka mendaftarkan semua barang di eBay, memakai cerita rekaan tadi sebagai deskripsi barang, dan membeli harga sembarang untuk memulai lelang. Pada akhir eksperimen, barang yang mereka beli seharga \$128,74 terjual senilai \$3.612,51.

Kata-kata adalah sihir. Seniman gemar menggunakan slogan klise, “Karyaku bicara sendiri,” tetapi sebenarnya, *karya kita tidak bicara sendiri*. Manusia ingin tahu dari mana asal suatu benda, cara pembuatannya, dan siapa pembuatnya. Kisah-kisah yang kamu sampaikan tentang karya itu berpengaruh besar pada perasaan orang dan pemahaman mereka mengenai karyamu. Perasaan dan pemahaman orang lain atas karyamu memengaruhi apresiasi mereka.

“Kenapa kita harus jelaskan frustrasi dan titik-titik balik di lab, atau berjam-jam merintis karya dan gambar gagal sebelum mencapai hasil akhir?” tanya seniman Rachel Sussman. “Karena, konsumen yang kita bidik adalah manusia, dan manusia ingin berelasi.”

Kisah-kisah personal dapat menjadikan yang rumit jadi lebih sederhana, menciptakan ikatan, atau malah membuat orang antipati.”

GAMBAR DAPAT MENYATAKAN APA PUN YANG KITA INGINKAN



GUNUNG



SIRIP HIU



STALAGMIT



TOPI
PENYIHIR



KRIPIK
TORTILLA



(CAPTION-MU
DI SINI)

Karyamu tidak lahir begitu saja. Disadari atau tidak, kamu sudah menyampaikan cerita tentang karya. Semua *e-mail* yang kamu kirim, setiap SMS, obrolan, komentar *blog*, *tweet*, foto, video—semua itu menghimpun narasi multimedia yang terus kamu ciptakan. Bila ingin lebih efektif ketika berbagi, jadilah pendongeng yang baik. Kamu perlu tahu bagaimana membuat cerita yang bagus dan cara menyampaikannya.

“‘Kucing menduduki keset’ bukan cerita. ‘Kucing menduduki keset anjing’ baru cerita.”

—John le Carré

STRUKTUR ITU NOMOR SATU

“Di babak pertama, tokohmu memanjat pohon. Di babak kedua, kamu lempari dia dengan batu. Di babak ketiga, dia turun.”

—George Abbott

ALUR CERITA MILIK DAN HARMONI¹



¹ Penulis, produser, dan pengisi acara televisi

Bagian terpenting suatu cerita adalah strukturnya. Rapi, kuat, dan logis

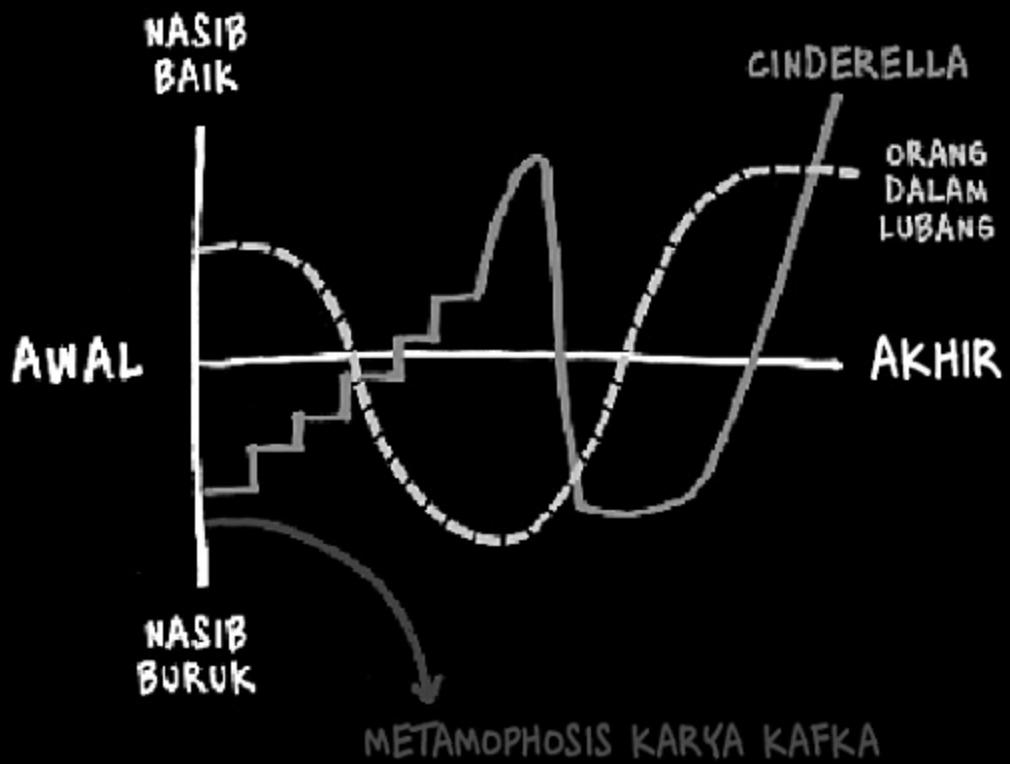
adalah ciri struktur cerita yang bagus. Sayangnya, sering kali hidup ini kacau, tidak jelas, dan tidak masuk akal. Pengalaman nyata kita berbeda dengan dongeng atau film Hollywood. Kita harus sering memotong dan menyunting agar hidup kita mirip dongeng. Saat mempelajari struktur cerita, cara kerjanya mulai terlihat. Kamu bisa mulai mencuri struktur cerita, lalu mengisinya dengan karakter, situasi, dan latar kehidupan sendiri.

Banyak struktur cerita dapat diambil dari mitos dan dongeng. Emma Coats, mantan *Storyboard artist* di Pixar, menjadikan kerangka struktur dasar dongeng sebagai semacam mesin data besar yang dapat diisi sesuka hati: “Zaman dahulu, hiduplah _____. Setiap hari, _____. Suatu hari, _____. Karena itu, _____. Maka dari itu, _____. Sampai akhirnya, _____. ” Pilih cerita favoritmu dan cobalah mengisi bagian kosong tadi. Hasilnya sering mengejutkan.

Filsuf Aristoteles menyatakan bahwa cerita terdiri atas awal, tengah, dan akhir. Penulis John Gardner mengatakan bahwa hampir semua plot dasar cerita seperti ini: “Seorang tokoh menginginkan sesuatu, mengejarnya apa pun hambatannya (mungkin termasuk keraguannya sendiri), lalu akhirnya menang, kalah, atau seri.” Aku suka rumus plot Gardner karena begitu jugalah bentuk kebanyakan karya kreatif: kamu dapat ide hebat, bekerja keras untuk mewujudkannya, lalu memublikasikan gagasan itu, akhirnya menang, kalah, atau seri. Kadang ide itu berhasil, kadang gagal, dan yang paling sering, tidak mengakibatkan apa-apa. Rumus sederhana ini dapat diterapkan untuk hampir semua jenis proyek: ada masalah awal, karya diselesaikan untuk mengatasi masalah itu, dan jalan keluar.

Tentu saja, ketika menjalani cerita, sebagaimana kita semua dalam hidup, kamu tidak tahu bagaimana akhir ceritanya.

GRAFIK CERITA KURT VONNEGUT¹



¹ Penulis novel dan esai

Syukurlah, ada cara untuk menulis kisah berakhir menggantung, yaitu ketika kita sadar benar-benar menjalani cerita, dan tidak tahu bagaimana akhirnya.

Semua presentasi klien, esai personal, surat lamaran, permohonan galang dana—semua itu *pitch*. Semua itu cerita dengan akhir terpenggal. *Pitch* yang bagus terdiri atas tiga babak: masa lalu, masa kini, dan masa depan. Babak pertama yang sudah kamu jalani—keinginanmu, penyebabmu menginginkannya, dan usahamu sejauh ini untuk meraihnya. Babak kedua adalah posisimu dalam karya saat ini, kerja kerasmu, dan pemanfaatan hampir semua sumber dayamu. Babak ketiga adalah yang akan kamu tuju,

dan cara orang yang menerima *pitch* membantumu sampai di sana. Seperti jenis buku *Pilih Sendiri Petualanganmu*, di mana kamu bisa menentukan sendiri alur ceritanya. Bentuk cerita ini secara efektif menjadikan penikmat karyamu sebagai tokoh utama yang menentukan akhirnya.

Entah ceritamu rampung atau tidak, selalu ingat penikmat karyamu. Bicaralah secara langsung dengan bahasa yang sederhana. Hargai waktu mereka. Jangan berpanjang lebar. Belajarlah bicara. Belajarlah menulis. Gunakan pengecek ejaan. Hasil koreksi tulisan dan tanda baca yang kurang cermat bukannya menunjukkan “kejujuran”, melainkan sulit dipahami.

Semua orang suka kisah yang bagus, tetapi tidak semua mampu menuturkan dengan baik. Butuh waktu lama sekali untuk menguasai keahlian ini. Jadi, pelajarilah kisah-kisah bagus, lalu temukan kisahmu sendiri. Ceritamu akan membaik semakin sering kamu menyampaikannya.

“Nyatakan pendapatmu.”

—Kanye West

BICARAKAN DIRIMU DI PESTA

Kita semua pernah mengalaminya. Kamu berdiri di pesta, menikmati minuman, lalu seorang asing mendekat, memperkenalkan diri, lalu mengajukan pertanyaan menakutkan, "Pekerjaanmu apa?"

Jika profesimu dokter, guru, pengacara, atau juru pasang pipa, selamat. Kamu bisa meneruskan obrolan dengan lancar. Kamu hanya perlu berlatih membuat jawaban yang bagus.

Yang sulit, jika profesimu adalah seniman. Jika kamu jawab, "Aku penulis," sangat mungkin pertanyaan berikutnya, "Oh, sudah ada yang terbit?" yang maksud sebenarnya berarti, "Apa itu menghasilkan uang?"

Cara mengatasi kecanggungan dalam situasi seperti itu adalah dengan berhenti menganggapnya interogasi. Jadikan ini kesempatan mengenal seseorang dengan menjelaskan secara jujur dan rendah hati mengenai pekerjaan kita. Kamu harus bisa menerangkan pekerjaanmu kepada berbagai kalangan orang. Anak-anak, remaja, bahkan lansia. Caramu menjelaskan pekerjaan kepada teman-teman di tempat nongkrong bareng harus berbeda dengan menjelaskan karya kepada ibumu.

Namun, hanya karena ingin menceritakan kisah bagus tentang diri sendiri bukan berarti kamu boleh mengarang. Tetaplah pada kenyataan. Sampaikan yang sebenarnya, ceritakan dengan wibawa dan penghargaan kepada diri sendiri. Jika kamu seorang mahasiswa, katakan saja kamu mahasiswa.



Jika kamu pekerja kantoran, katakan saja begitu. Selama bertahun-tahun, aku berkata, "Siang hari aku desainer *web*, di malam hari aku menulis puisi." Jika kerjamu rangkap dan unik, katakan saja misalnya, "Aku penulis yang suka menggambar." (Aku mencontek kalimat itu dari biodata kartunis Saul Steinberg). Kalau tidak bekerja, sampaikan saja, dan sebutkan jenis pekerjaan yang kamu cari. Jika punya pekerjaan, tetapi tidak senang sebutannya, tanya diri sendiri kenapa. Mungkin kamu memilih jalur kerja yang salah, atau tidak menjalankan tugas sebagaimana mestinya (Sekian lama menjawab "Aku penulis" terasa keliru, karena aku sebenarnya tidak menulis.) Ingat tulisan pengarang George Orwell: "Autobiografi bisa

dipercaya hanya bila mengungkap aib.”

Berempatilah kepada pendengarmu. Siaplah ditatap bingung. Siaplah ditanya lebih lanjut. Jawablah dengan sopan dan sabar.

Prinsip yang sama berlaku ketika kamu menulis biodata. Jenis tulisan ini bukan untuk melatih kreativitasmu. Kita semua senang menganggap diri lebih rumit daripada keterangan sepanjang dua kalimat saja, tetapi sebenarnya dua kalimat itulah yang diinginkan dunia dari kita. Tulislah dengan singkat dan jelas.

Coret semua kata sifat dari biodatamu. Memotret bukan berarti kamu fotografer “potensial”, bukan juga fotografer “hebat”. Kamu fotografer, titik. Jangan sok keren. Jangan membual. Sampaikan faktanya saja.

Satu lagi: kalau memang bukan ninja, guru, atau bintang *rock*, jangan sebut dirimu begitu. Jangan pernah.

“Apa pun yang kita bicarakan, kita selalu membahas diri sendiri.”

—Alison Bechdel

⑥

AJARKAN YANG KAMU TAHU.

“Menyimpan sendiri semua yang kamu pelajari bukan hanya memalukan, tapi juga menghancurkan. Apa pun yang tidak kamu berikan akan hilang. Saat kamu buka simpanan yang ada hanya abu.”

—Annie Dillard

BAGILAH RAHASIA DAGANGMU

Dunia bisnis barbekyu sangat rahasia dan kompetitif. Aku sampai *shock* ketika berdiri di belakang Franklin Barbecue di Austin, Texas, tempatku tinggal, musim dingin lalu. Kusaksikan sang ahli barbekyu Aaron Franklin menjelaskan cara mengasapi iga terkenalnya di depan kru kamera. Temanku Sara Robertson, produser stasiun TV lokal, KLRU, mengundangku menonton rekaman *BBQ with Franklin*. Acara itu berisi serangkaian YouTube yang didanai banyak orang dan dirancang untuk menarik penonton melalui setiap tahap proses berbekyu.

Dalam seri ini, Franklin menjelaskan cara memodifikasi pengasap yang

dirancang khusus, cara memilih kayu yang tepat, menyalakan api, memilih irisan daging, menentukan suhu untuk mengasapi daging, dan cara mengiris hasil masakannya.

Aku mulai makan di Franklin Barbecue tahun 2010 ketika mereka menjualnya di *trailer* sekitar Interstate 35. Dalam tiga tahun saja, Franklin menjadi salah satu restoran barbekyu paling terkenal di dunia. (Majalah *Bon Appétit* menyebutnya, “BBQ terbaik di Texas, kalau bukan Amerika”.) Enam hari seminggu, hujan atau panas superterik, pasti ada antrean di blok. Setiap hari itu juga, daging mereka habis terjual. Kalau ada bisnis yang mestinya merahasiakan kiat suksesnya, Franklin Barbecue-lah yang pantas.

Ketika aku bicara dengan Aaron dan istrinya, Stacy, saat jeda syuting, mereka menjelaskan bahwa teknik barbekyu sebenarnya sangat sederhana, tetapi menguasainya butuh bertahun-tahun. Itulah intuisi yang hanya kamu dapatkan dengan latihan berulang kali.



Aaron memberitahuku bahwa semua pegawainya mengikuti pelatihan yang sama, tetapi ketika memotong daging bagian dada, dia bisa menebak dengan tepat siapa yang mengasapinya.

Mengajar bukan berarti menciptakan pesaing. Hanya karena tahu teknik sang pakar bukan berarti kamu bisa langsung menerapkannya. Bisa saja kamu menonton tutorial Franklin berulang-ulang, tetapi siapkah kamu meluangkan 22 jam sehari mengasapi daging yang akan laris dalam 2 jam? Mungkin tidak. Kalau jadi aku, kamu akan lebih suka membayar \$13 per setengah kilogram.

Awalnya, pasangan Franklin hanya bermodal suka barbekyu, lalu berusaha berbagi pengetahuan. Orang sering mampir untuk belajar mengasapi daging bagian dada, dan Aaron selalu murah hati dan sabar menjawab pertanyaan mereka. Gratis. Mereka pernah menjadi pemula sehingga merasa wajib menyebarkan apa yang sudah dipelajari.

Tentu saja, banyak koki dan pemilik restoran menjadi kaya dan terkenal dengan berbagi resep dan teknik.

Di buku mereka, *Rework*, Jason Fried dan David Heinemeier Hansson mendorong pengusaha membina calon koki dengan mengajarkan kiat-kiat mereka. “Apa yang kamu lakukan? Apa saja resepmu? Apa buku masakmu? Apa yang bisa kamu sampaikan pada dunia mengenai cara kerja yang informatif, mendidik, dan bernilai promosi?” Mereka mendorong pelaku bisnis untuk melakukan yang sama dengan demo masak ini.

Pikirkan apa yang bisa kamu bagi dari prosesmu untuk orang-orang yang kamu sasar. Sudahkah kamu belajar satu keterampilan? Apa saja teknikmu? Ahlikah kamu menggunakan perangkat dan materi tertentu? Pengetahuan apa yang kamu peroleh sepanjang bekerja?

Begini mempelajari sesuatu, berbaliklah dan ajari orang lain. Bagi daftar bacaanmu. Tunjukkan materi rujukan yang membantu. Susun tutorial dan unggah di internet. Gunakan gambar, kata-kata, dan video. Pandu orang setahap demi setahap menjalani prosesmu. Seperti kata *blogger* Kathy Sierra, “Jadikan orang lebih baik di bidang yang mereka inginkan.”



Mengajari orang lain tidak mengurangi keahlianmu, justru menambahnya. Sewaktu mengajarkan cara kerjamu, otomatis kamu menarik perhatian lebih atas karya itu. Orang merasa lebih dekat dengan karyamu karena diizinkan memasuki apa yang kamu tahu.

Hal yang terbaik ketika berbagi pengetahuan dan karya dengan orang lain adalah kamu juga belajar. Penulis Christopher Hitchens mengatakan bahwa sisi bagus mempublikasikan buku adalah “menghasilkan interaksi dengan orang-orang yang bisa dimintai pendapat sebelum kita menulis. Mereka menyuratimu. Mereka meneleponmu. Mereka datang ke acara promosi

bukumu di toko dan memberikan rujukan yang mestinya sudah kamu baca”. Dia mengatakan menerbitkan karya secara luas adalah “pembelajaran gratis yang berlangsung seumur hidup”.

⑦

JANGAN JADI MANUSIA PENYAMPAH

“Ketika seseorang merasa didengarkan dia akan memberi tahu berbagai hal.”

—Richard Ford

DIAM DAN MENDENGARKAN

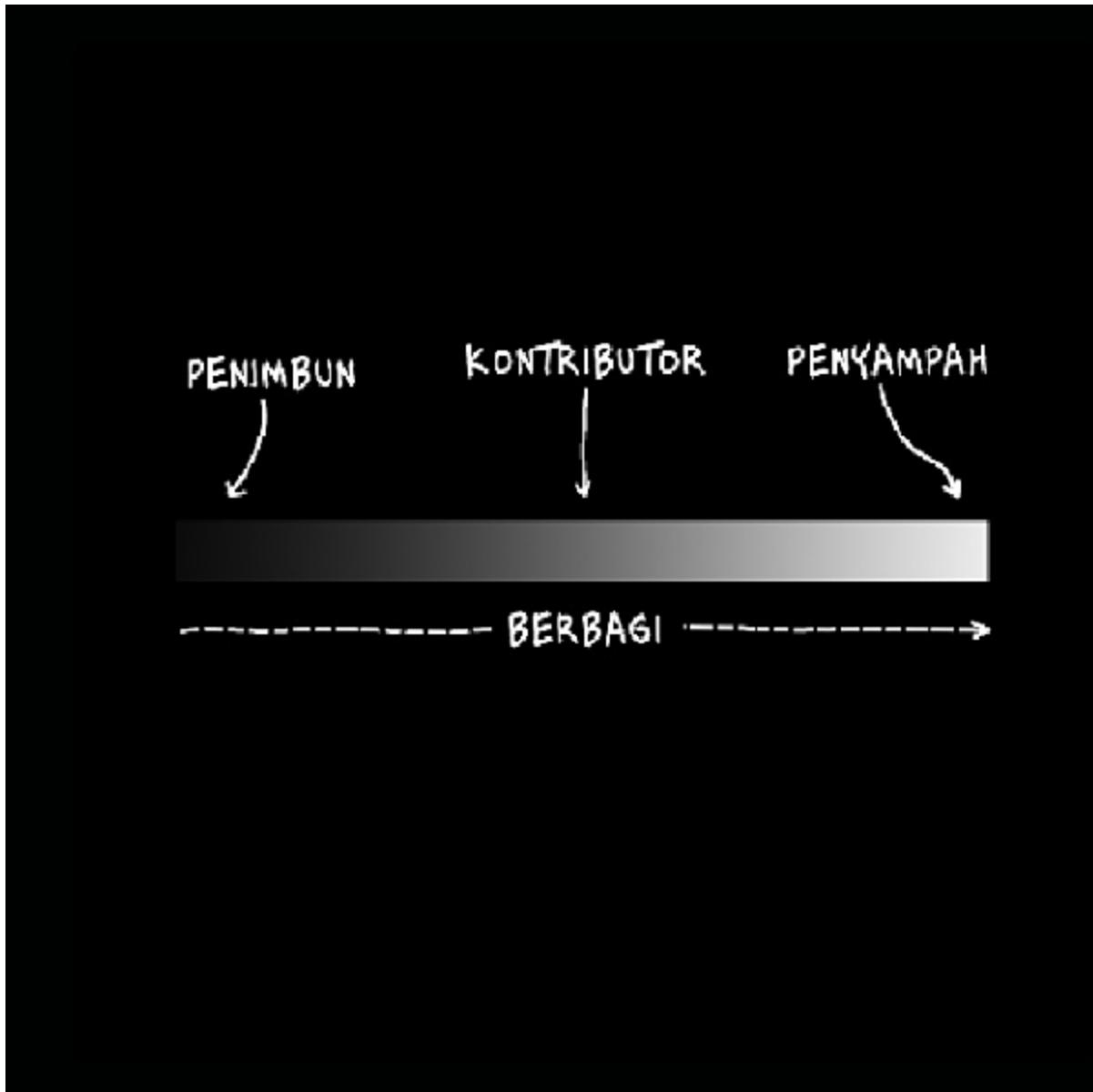
Sewaktu aku kuliah, selalu ada teman sekelas di pelatihan penulisan kreatif yang mengaku, “Aku suka menulis, tapi tak suka baca.” Oh, ini jelas tidak mungkin. Sebagaimana diketahui semua penulis, kalau ingin jadi penulis, kamu harus jadi pembaca dulu.

“Komunitas penulis penuh orang mengesalkan yang ingin karyanya dimuat di jurnal, walaupun tidak membaca majalah yang mereka sasar,” kata penulis Dan Chaon. “Orang-orang ini pantas ditolak dan itu pasti, tak seorang pun mesti kasihan jika mereka menangis karena karyanya tidak diterima di mana-mana.”

Orang macam ini disebut manusia penyampah. Mereka ada di mana saja, di segala profesi. Mereka tidak ingin berkorban, hanya ingin karyanya dimuat,

sekarang juga. Mereka tak mau mendengarkan idemu, hanya ingin menyampaikan ide sendiri. Mereka tak mau nonton pertunjukan, tetapi melemparkan selebaran kepadamu di trotoar dan meneriakimu supaya datang ke pertunjukan mereka. Kamu harus iba kepada orang-orang ini dan delusi mereka. Mereka tidak mengerti bahwa dunia tidak berutang apa pun kepada kita semua.

Tentu saja, bukan berarti orang biasa pasti manusia penyampah. Kulihat, banyak orang sukses yang menarik perlahan menjadi semacam itu. Yang penting bagi mereka hanyalah mereka sendiri. Mereka tak sempat berminat pada apa pun di luar dari mereka.



Seterkenal apa pun mereka, seniman berpikiran maju dewasa ini bukan hanya mencari penggemar atau konsumen pasif, melainkan mencari mitra atau rekan kerja yang potensial. Para seniman ini mengakui bahwa karya bagus tidak lahir begitu saja, dan prosesnya selalu dua arah, tidak lengkap tanpa umpan balik. Para seniman ini bergaul di internet dan menjawab pertanyaan. Mereka minta rekomendasi bacaan. Mereka mengobrol dengan penggemar tentang hal yang disukai.

Produser musik Adrian Younge nongkrong di Twitter suatu hari dan men-tweet, "Mana yang lebih baik: The Dramatics atau The Delfonics?" Ketika

para *follower*-nya berdebat kusir tentang dua grup *soul* ini, salah seorang mengatakan vokalis utama The Delfonics, William Hart, adalah teman ayahnya dan Hart kebetulan penggemar musik Younge. *Follower* ini menyarankan keduanya berkolaborasi. "Singkat cerita," Younge berkata, "esoknya, aku bicara di telepon dengan William Hart dan kami ngobrol sekitar 2 jam ... kami menjalin hubungan dengan cara yang tak terduga." Kemudian, Younge memproduksi rekaman baru dengan Hart, *Adrian Younge Presents The Delfonics*.

Kisah ini menakjubkan karena dua hal. Pertama, hanya inilah album yang kutahu berasal dari satu *tweet*. Kedua, menunjukkan apa yang terjadi bila seorang musisi berinteraksi dengan penggemarnya sebagai penggemar juga.

Jika menginginkan penggemar, kamu harus menjadi penggemar dulu. Jika ingin diterima komunitas, kamu harus menjadi warga komunitas yang baik dulu. Jika hanya menunjukkan karya sendiri di internet, kamu salah. Kamu harus menjadi penghubung. Penulis Blake Butler menyebutnya simpul terbuka. Bila ingin diperhatikan, kamu harus memperhatikan. Diam dan dengarkanlah sekali-sekali. Cermatlah. Berhati-hatilah. Jangan menjadi manusia penyampah. Jadilah simpul terbuka.

"Kamu ingin mengikuti dan diikuti orang-orang yang memedulikan hal sama. Sesuatu yang kita ciptakan bersama. Sesuatu yang menyangkut hati dan pikiran, bukan penglihatan."
—Jeffrey Zeldman

KAMU INGIN HATI, BUKAN MATA

Berhentilah memikirkan berapa banyak yang menjadi *follower* kamu secara *online* dan mulai pikirkan kualitasnya. Jangan buang waktu membaca artikel tentang cara menambah *follower*. Jangan bercakap-cakap dengan orang yang tak kamu inginkan sebagai lawan bicara, dan jangan bahas hal-hal yang kamu tak mau ketahui.

Kalau ingin *follower*, jadilah orang yang pantas di-*follow*. Donald Barthelme pernah mengatakan kepada salah satu siswanya,

jadilah teman yang baik
untuk semua orang

lihat ,
dengarkan

belajarlah
cara bekerja dengan pemikiran
orang lain

beri pengakuan
dan
berusahalah

“Sudahkah kamu berusaha menjadi orang yang lebih menarik?” Kedengarannya mungkin kejam, kecuali pemikiranmu tentang kata menarik sama dengan penulis Lawrence Weschler: Baginya, “menarik” adalah membuat penasaran dan memberi perhatian, juga menerapkan “pancaran minat yang berkelanjutan”. Lebih sederhananya: kalau ingin menarik, kamu harus tertarik.

Memang benar hidup ini menyangkut “siapa kenalanmu”. Namun, siapa kenalanmu sangat tergantung pada siapa dirimu dan pekerjaanmu. Selain itu, orang yang kamu kenal tidak bisa berbuat apa-apa jika kerjamu kurang

bagus. "Koneksi tidak ada artinya," kata produser rekaman Steve Albini. "Semua koneksiku muncul secara alami selama aku terus berkarya sejak dulu." Albini mengkritik banyaknya orang yang membuang waktu dan energi untuk menjalin relasi daripada berkarya sebaik mungkin, padahal "berprestasi adalah satu-satunya cara memperoleh relasi atau koneksi".

Buat sesuatu yang kamu sukai, bahas, lalu kamu akan menarik orang-orang yang menyukai hal semacam itu. Sederhana saja.

Jangan jadi orang menyebalkan. Jangan buang waktu orang lain. Jangan banyak meminta. Apalagi, jangan pernah minta orang lain mem-*follow*-mu. "*Follow back, ya,*" adalah kalimat paling menyedihkan di internet.

TES VAMPIR

“Apa pun yang menyemangatimu, lakukan. Apa pun yang menguras energimu, hentikan.”

—Derek Sivers

Ada cerita lucu di biografi karya John Richardson, *A Life of Picasso*. Picasso terkenal mengisap energi semua orang yang ditemuinya. Cucunya, Marina, mengklaim Picasso menekan orang seperti salah satu *tube* cat minyaknya. Orang senang bergaul sehari dengan Picasso, lalu pulang dengan grogi dan lelah. Di lain pihak, Picasso kembali ke studio dan melukis semalam, menggunakan energi yang disedotnya darimu.

Kebanyakan orang mengalami ini saat bersama Picasso sehari, tetapi Constantin Brancusi, pemotong kelahiran Rumania, tidak. Brancusi berasal dari Pegunungan Carpathian, dan mengenali vampir begitu melihatnya. Layaknya vampir sungguhan, vampir yang dimaksud di sini adalah orang yang menguras energi orang lain. Dia tidak ingin energinya diisap Picasso sehingga menolak berurusan apa pun dengan maestro lukis itu.

Brancusi mempraktikkan apa yang kusebut Tes Vampir. Cara mudah untuk mengetahui siapa yang kamu bolehkan keluar-masuk hidupmu. Bila setelah bersama seseorang kamu merasa lelah dan lunglai, orang itu vampir.



Sebaliknya, jika setelah bertemu seseorang kamu masih penuh energi, berarti orang itu bukan vampir. Tentu saja, Tes Vampir bisa diterapkan di banyak hal dalam hidup kita, bukan hanya orang—berlaku dalam pekerjaan, hobi, tempat, dan lain-lain.

Vampir tidak bisa disembuhkan. Kalau ternyata kamu berhadapan dengan vampir, bertindaklah seperti Brancusi, lalu singkirkan dia dari pikiranmu selamanya.

“Bagian dari proses kreatif adalah menemukan bidangmu. Itu

ada di mana-mana. Tapi, jangan cari di tempat yang salah.”

—*Henry Miller*

KENALI SESAMA KNUCKLEBALLER

Baru-baru ini aku terpesona oleh *pitcher* bisbol R.A. Dickey. Lemparan Dickey termasuk *knuckleball*—perlahan, tidak lazim, dan sulit diprediksi. Ketika mempraktikkan *knuckleball*, *pitcher* melemparkan bola sambil mengurangi putaran sedapat mungkin. Arus udara bergerak melawan jahitan bola sehingga bola meliuk sangat aneh. Begitu satu *knuckleball* yang bagus terlontar, kadar kejutannya sama bagi pemukul, penangkap, dan *pitcher* yang melemparkannya. (Kedengarannya sangat mirip proses kreatif, ya?)

Knuckleball pitcher pada dasarnya adalah itik buruk rupa dalam bisbol. Karena jumlahnya sedikit, mereka membentuk semacam komunitas, kerap berkumpul dan saling berbagi tips. Dickey menulis dalam memoarnya, *Wherever I Wind Up*: “Tak mungkin *pitcher* lawan, seramah apa pun, mengundangku menyaksikan caranya menggenggam dan melemparkan bola cepat lurus dengan *split-finger*¹ atau *slider*². Itu semua rahasia negara.” Dengan sesama *knuckleballer*, sangat berbeda: “*Knuckleballer* tidak saling berahasia. Misi kami lebih penting daripada nasib kami. Meneruskan, agar lemparan itu tetap ada.”

Begitu mempromosikan diri sendiri dan karya, kamu akan bertemu sesama *knuckleballer*. Inilah teman sejatimu—orang yang berobsesi sama, orang yang bermisi sama, kawan yang bisa saling menghargai.

waktu bertemu orang
yang
seprofesi
kamu mendapatkan
tim.

Jumlahnya tidak banyak, tetapi mereka sungguh penting. Usahakan sebisamu untuk mengembangkan hubungan dengan orang-orang ini. Puji dan ajak mereka berkolaborasi. Tunjukkan karya pada mereka lebih dulu. Telepon mereka dan bagilah rahasiamu. Jaga keakraban.

“Yang terpenting adalah menyimak. Perhatian itu vital. Perhatian menghubungkanmu dengan orang lain.”

—Susan Sontag

1 Teknik memegang bola dengan menjepitnya menggunakan jari telunjuk dan jari tengah di kedua sisi bola.

2. Bola dipegang seperti akan melempar fastball dua jahitan, tetapi sedikit digeser dari titik tengah bola (off-center).

BERTEMULAH DI DUNIA NYATA

“Umur kita akan lebih panjang daripada Twitter, dan tak ada yang lebih asyik daripada bertemu muka.”

—*Rob Delaney*

Aku agak panik karena banyak orang favoritku di dunia memasuki hidupku secara virtual.

Aku suka bertemu teman *online* “DDN”. (“DDN” = di dunia nyata). Tak pernah ada basa-basi—kami saling mengenal dan saling mengetahui apa yang dikerjakan. Sambil minum kopi, kami membahas ide-ide hebat. Sering aku menanyakan pendapat orang lain tentang sisi terbaik jadi pengguna internet, lalu mereka menunjuk sekitar meja dan menjawab, “Yang kita lakukan ini.”

Aku suka fenomena “kopi darat”—komunitas *online* mengadakan pertemuan di kafe atau restoran, lalu mengundang semua orang muncul di tempat dan waktu tertentu. Banyak acara seperti ini di Austin, dan aku yakin di kotamu juga. (Kalau tidak ada, adakan saja!) Kegiatan seperti ini tidak terlalu membuat stres dibandingkan bentuk berjejaring yang konvensional sebab kamu sudah kenal banyak orang yang datang, dan sudah lihat karya mereka.



Tentu saja, kumpul-kumpul tidak wajib melibatkan banyak orang. Kalau sudah lama berteman dengan seseorang secara *online* dan tinggal sekota, tanyakan kalau-kalau dia mau nongkrong bareng. Atau sekalian saja, tawarkan mentraktir mereka makan siang. Saat di perjalanan, beri tahu teman-teman *online* bahwa kamu akan datang ke kota mereka. Aku senang diajak sesama seniman ke museum favorit mereka dan diajak sesama penulis ke toko buku favorit. Jika bosan mengobrol, kami bisa melihat-lihat. Jika sudah bosan melihat-lihat, kami minum kopi di kafe.

Bertemu orang di internet memang seru, tetapi menjadikan mereka teman

DDN lebih asyik lagi.

⑧

BELAJARLAH MENERIMA PUKULAN

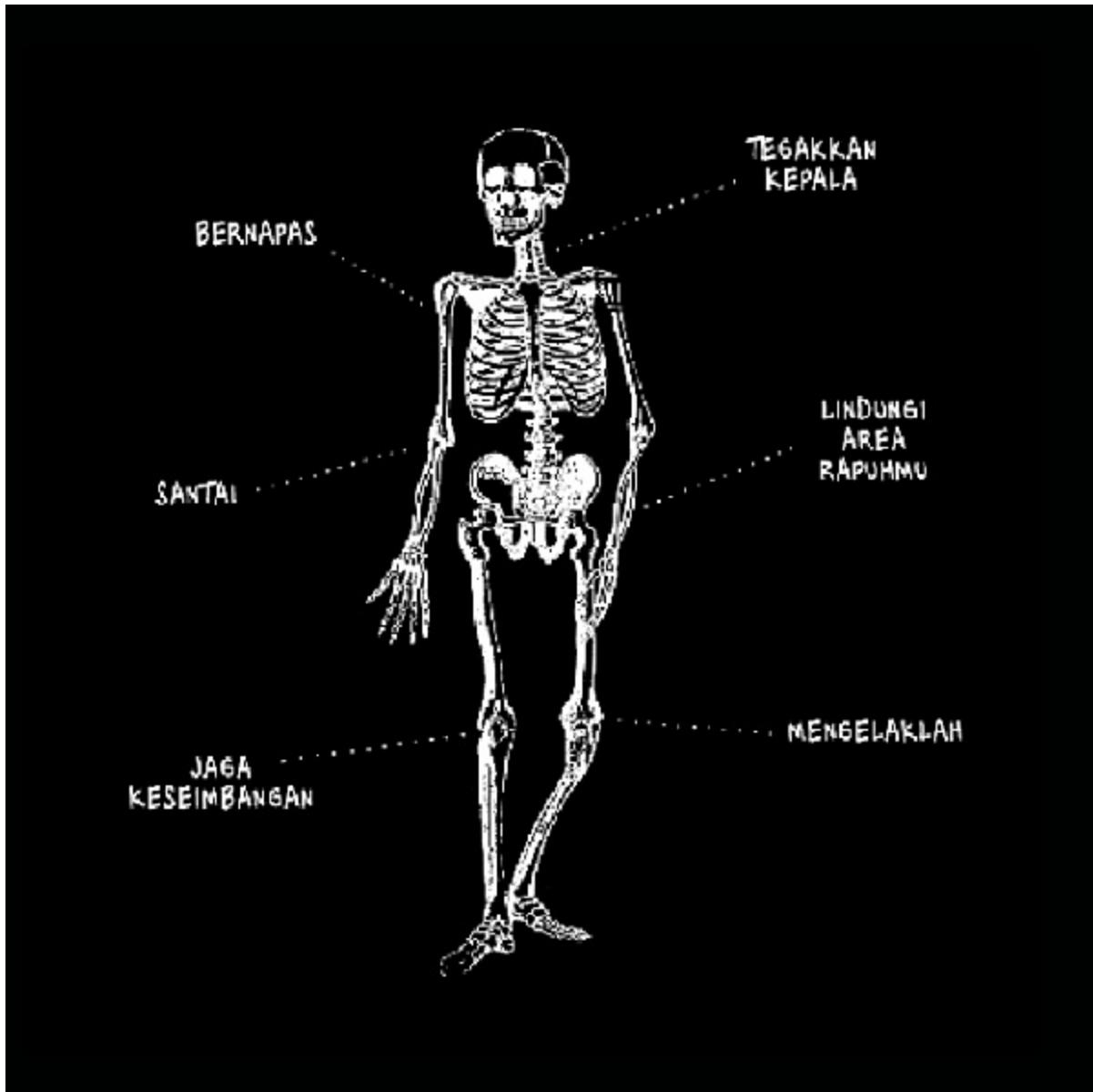
“Aku takkan menyerah. Setiap kali dijuluki sesuatu, akan kutunjukkan sisi lain. Belum apa-apa aku sudah dibenci. Berkomentarlah semaumu.”

—*Cyndi Lauper*

Biarkan Mereka Berkomentar Terus

Desainer Mike Monteori mengatakan bahwa keahlian paling berharga yang didapatnya di sekolah seni adalah belajar cara menerima pukulan. Dia dan teman-teman sekelasnya sangat brutal sepanjang mendapat kritik. “Pada dasarnya kami ingin tahu apakah bisa saling mendepak dari sekolah.” Kritik-kritik kejam itu mengajarinya agar tidak terlalu mengambil hati komentar dari orang lain.

Ketika memublikasikan karya, kamu harus siap untuk reaksi baik, buruk, dan yang parah sekalipun. Semakin banyak orang yang menemukan karyamu, semakin banyak kritik yang kamu hadapi. Begini cara menerima pukulan:



Santai dan bernapaslah. Masalah bagi orang-orang imajinatif adalah kemampuannya membayangkan kemungkinan terburuk. Rasa takut sering kali hanya pikiran yang berlebihan. Kritik kejam bukan kiamat. Sepanjang yang kutahu, belum ada yang mati karena dikritik berlebihan. Tarik napas dalam dan terima apa saja yang muncul kemudian. Pertimbangkan mencoba meditasi—itu manjur untukku.

Tegakkan kepala. Cara agar mampu menerima pukulan adalah sering berlatih kena tonjokan. Sebarkan banyak karya. Biarkan orang berkomentar terus. Kemudian, berkarya lagi lebih banyak dan terus publikasikan. Semakin

sering dikritik, semakin bisa kamu menghadapinya dengan tenang.

Mengelaklah. Teruslah bergerak. Setiap kritik adalah peluang karya baru. Kamu tak bisa mengendalikan jenis kritik yang diterima, tetapi bisa mengontrol reaksimu sendiri. Kadang ketika orang membenci sesuatu dalam karyamu, sengaja menyodorkannya lagi sungguh menyenangkan. Kebencian sejumlah orang pada karyamu menjadi semacam lencana kehormatan.

Lindungi bagian rapuhmu. Jika ada karyamu yang terlalu sensitif atau terlalu berarti bagimu untuk dihadapkan pada kritik, sembunyikan. Namun, ingatlah kata penulis Colin Marshall: “Memaksakan diri menyembunyikan rasa malu termasuk bunuh diri.” Jika seumur hidup menghindari risiko, kamu dan karyamu takkan pernah dikenal orang.

Jaga keseimbangan. Ingatlah bahwa karyamu hanya sesuatu yang kamu kerjakan, bukan identitasmu. Ini sangat sulit diterima seniman, sebab karya bersifat amat personal. Tetaplah dekat dengan keluarga, teman, dan orang-orang yang menyayangimu karena dirimu, bukan hanya karyamu.

“Triknya adalah abaikan anggapan SEMUA ORANG tentangmu dan hanya pedulikan pendapat orang yang TEPAT.”

—*Brian Michael Bendis*

JANGAN LADENI PROVOKATOR

Langkah pertama dalam evaluasi umpan balik adalah menilai sumbernya. Kamu ingin umpan balik dari orang-orang yang peduli kepadamu dan pekerjaanmu. Abaikan saja umpan balik dari siapa pun di luar itu.

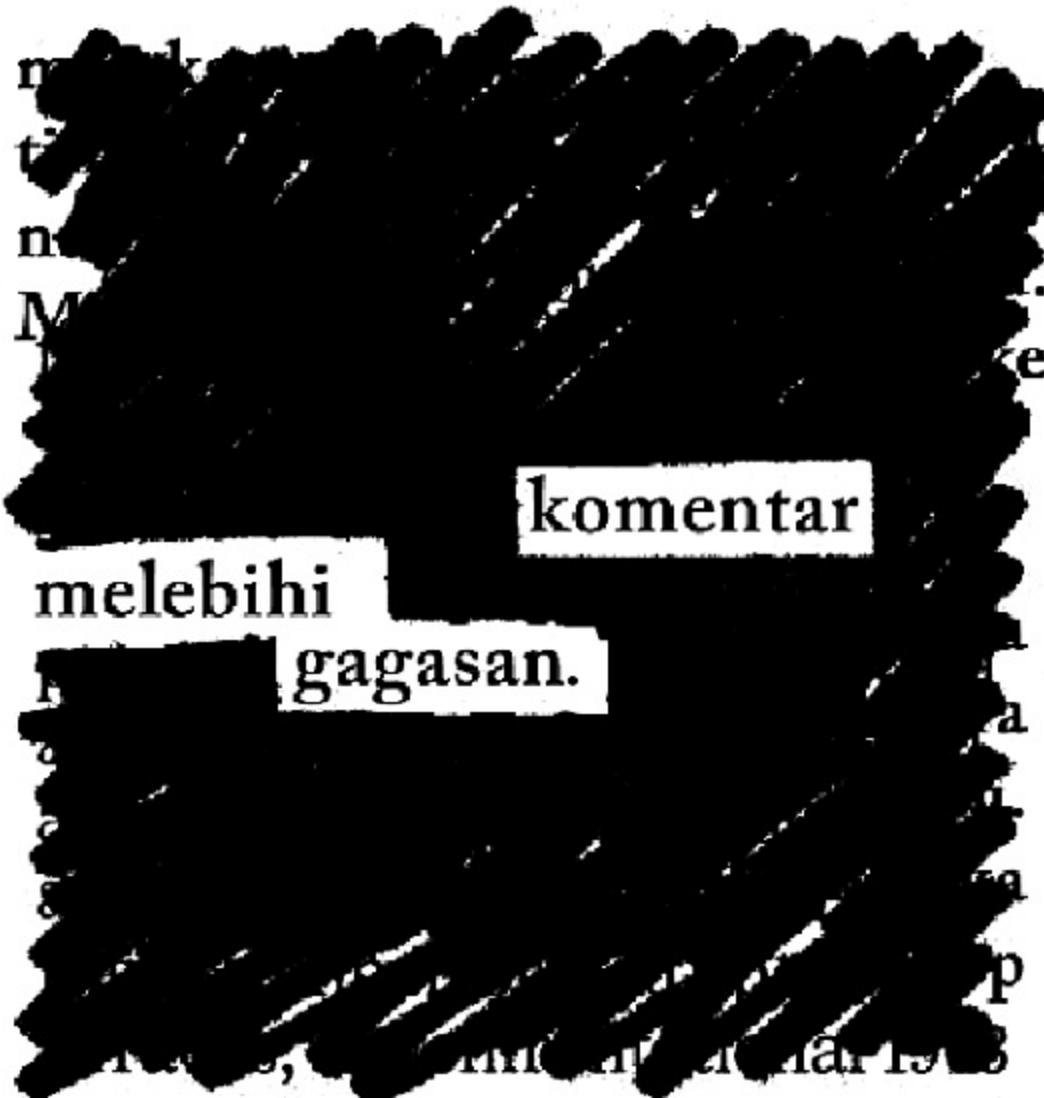
Provokator adalah orang yang tidak berminat memperbaiki mutu karyamu, hanya memanas-manasimu dengan ucapan sarat kebencian, menyerang, atau mengesalkan. Kamu tak dapat apa-apa bila berurusan dengan orang-orang ini. Jangan ladeni, biasanya mereka pergi sendiri.

Provokator bisa dari mana saja dan muncul di tempat-tempat tak terduga. Tepat setelah anakku lahir, seorang wanita (barangkali *follower* atau penggemar) muncul di Twitter dan mengirimiku setengah lusin *tweet* bahwa dia baru tahu *Steal Like an Artist* ditulis oleh orang yang belum punya anak. *Rasakan nanti, Mister*, katanya kemudian, dia mengutip kalimat-kalimat dari bukuku, diikuti hardikan seperti, “HA! Coba saja waktu kamu bangun pukul 03.00 pagi karena bayimu menangis!”

Sudah lama aku menjadi pengguna internet. Kudapat banyak *e-mail* dari orang-orang yang, bisa kukatakan, mengenaskan, kasar, atau benar-benar gila. Tembok pertahananku cukup mampu menyaring apa yang boleh masuk.

Wanita tadi menyerangku telak.

Sebab, tentu saja, provokator terburuk ada di benakmu. Suara-suara yang mengatakan kamu tidak becus, kamu payah, dan kamu tak akan pernah berhasil. Suara itu yang mengatakan aku takkan pernah menulis bagus lagi setelah menjadi ayah.



komentar melebihi gagasan.

Diganggu provokator di pikiran adalah satu hal, lain lagi ketika orang asing mengatakannya langsung.

Punya masalah provokator? Gunakan tombol BLOCK di situs-situs media sosial. Hapus komentar-komentar jahat. Istriku sering berkata, “Kalau ada yang buang sampah di ruang tamumu, kamu takkan membiarkannya, kan?” Komentar jahat pun sama—harus disapu, lalu dibuang ke tempat sampah.

Di titik tertentu, mungkin kamu tak ingin mendengar komentar sama sekali. Namun, memberikan ruang komentar di bawah karyamu sama saja

mengundang komentar. “Tak pernah ada ruang di bawah lukisan dalam galeri yang ditulisi pendapat orang,” ujar kartunis Natalie Dee. “Setelah selesai berkarya, kamu tak perlu cek pendapat orang lain mengenainya.” Biarkan orang mengontakmu langsung atau membahas karyamu di ruang mereka sendiri.

⑨ JUALLAH

“Berjulan ... aku tidak asing dengan kata itu. Kita semua pengusaha. Aku tak peduli kamu punya toko perabot atau apa pun. Papan tanda terbaik yang bisa kamu pasang adalah HABIS.”

—*Bill Withers*

BAHKAN RENAISSANS PUN BUTUH DANA

Orang perlu makan dan bayar tagihan. “Amatir adalah seniman yang membiayai diri sendiri dengan pekerjaan lain sehingga dia bisa melukis,” kata seniman Ben Shahn. “Profesional adalah orang yang bisa melukis karena istrinya bekerja.” Baik seniman yang menghasilkan uang dari karyanya maupun tidak, uang harus didapatkan dari suatu sumber, bisa pekerjaan formal, pasangan yang kaya, dana perwalian, hibah dari lembaga, atau sponsor.



Kita semua harus mengakhiri romantisme “seniman melarat” dan pemikiran bahwa “mengurusi” uang bisa merusak kreativitas. Beberapa artefak budaya paling bermakna dan paling terawat dibuat demi uang. Michaelangelo melukis langit-langit Kapel Sistine karena permintaan Paus. Mario Puzo menulis *The Godfather* untuk mendapatkan uang: usianya 45 tahun, lelah menjadi seniman, dan berutang \$20.000 kepada sanak keluarga, bank, bandar, dan lintah darat. Paul McCartney mengaku dirinya dan John Lennon sering duduk sebelum sesi menulis lagu Beatles, lalu berkata, “Ayo, kita tulis pohon uang.”

Seniman dituntut menghasilkan uang, tetapi malah dibenci ketika itu terjadi. Kata “berjualan” seringkali dianggap menyalahi aturan berkarya. Janganlah jadi penggemar mengerikan yang berhenti mendengarkan *band* favoritmu hanya karena *single* mereka naik daun. Jangan tinggalkan teman karena mereka mengecap sukses. Jangan iri bila orang yang kamu sukai berhasil—rayakan seolah kamu sendiri yang mengalaminya.

PUNGUT BAYARAN

“Aku senang sekali kalau barang daganganku laris. Hanya saja tak ada yang mau beli.”

—John Waters

Ketika khayalak mulai berkumpul mencari karya yang kamu sebarkan gratis, mungkin kamu ingin langsung menjadikan mereka sponsor. Cara termudahnya adalah minta donasi saja. Pasang wadah tip kecil virtual atau tombol DONASI di *web*-mu. Tautan-tautan ini bisa sukses dengan teks singkat yang ramah, misalnya “Suka ini? Traktir saya kopi.” Ini transaksi yang sangat sederhana, setara dengan pengamen—jika orang suka karyamu, mereka akan melemparkan sedikit uang ke arahmu.

Kalau ada karyamu yang butuh modal di muka, situs seperti Kickstarter dan Indiegogo mempermudah kampanye galang dana dengan imbalan berlapis untuk donor. Perlu dicatat, situs-situs ini bisa berhasil jika kamu sudah punya sekelompok penggemar. Musisi Amanda Palmer sukses besar mengubah penikmat karyanya menjadi konsumen.

Setelah menunjukkan karya, berbagi musik secara cuma-cuma, dan mempererat hubungan dengan penggemar, dia meminta \$100.000 dari mereka untuk membantu rekaman album berikutnya. Mereka memberi Amanda lebih dari sejuta dolar.

Jelas ada konsekuensi dalam pendanaan bersama—ketika orang menyumbang, mereka merasa berhak menentukan cara pemanfaatan uang tadi. Ini sebenarnya sah-sah saja. Karena itulah, model bisnisku masih agak kuno: aku buat sesuatu, lalu kujual demi uang. Daripada memasang tombol DONASI di *web*, kupilih tombol BELI dan PAKAI JASA SAYA. Meskipun caraku lebih mirip *salesman* konvensional, aku menggunakan beberapa taktik yang sama dengan pendanaan bersama. Aku berusaha selalu terbuka mengenai prosesnya, berinteraksi dengan khayalak, dan meminta mereka

mendukungku dengan membeli barang-barang yang aku jual.

Hati-hatilah menjual benda yang kamu suka: ketika orang diminta merogoh dompet, kamu akan tahu nilai penghargaan mereka akan karyamu.



Temanku John T. Unger menceritakan kisah pengalaman hebat semasa menjadi penyair jalanan. Dia membacakan puisi, lalu seseorang mendekat dan berkata, "Puisimu mengubah hidupku, *Man!*" Kemudian, John menanggapi, "Oh, terima kasih. Mau beli buku? Harganya 5 dolar." Orang

tadi mengambil bukunya, mengembalikan kepada John, sambil berkata, “Tidak, ah.” Kemudian, John menjawab, “Ya ampun, berapa nilai hidupmu?”

Minta donasi, galang dana, atau menjual produk dan jasa, minta imbalan uang untuk karyamu adalah lompatan yang kamu tempuh hanya ketika kamu percaya bahwa karya yang kamu publikasikan punya nilai. Jangan ragu menetapkan harga, tetapi tentukan nilai yang sepadan.

SIMPAN MAILING LIST

Jika belum ada yang bisa dijual, paling tidak kamu selalu menyimpan alamat *e-mail* orang-orang yang mendapatkan karyamu dan ingin berhubungan. Kenapa *e-mail*? Kamu akan amati satu pola dalam teknologi—sering kali teknologi paling membosankan dan bermanfaatlah yang berumur paling panjang. Usia *e-mail* sudah berdekade-dekade, tetapi masih berjaya. Meskipun hampir semua membencinya, setiap orang punya alamat *e-mail*. Tidak seperti RSS dan *feed* media sosial, *e-mail* yang kita kirim akan langsung masuk *inbox* penerima dan diperhatikan. Bisa saja tidak dibuka, tetapi menghapusnya lebih merepotkan. Jadi tetap akan ada di sana.

Aku kenal orang yang menjalankan bisnis miliaran dolar dari *mailing list* mereka. Modelnya sangat simpel: mereka membagikan hal-hal keren di situs, menghimpun *e-mail*, lalu jika ada hal seru untuk dibagikan atau dijual, mereka kirim *e-mail*. Kamu pasti kagum pada cara kerja model ini.

Simpanlah daftarmu, atau buka akun di perusahaan *newsletter e-mail* seperti MailChimp dan pasang *widget sign-up* kecil di setiap halaman *web*mu. Tulis sedikit teks untuk mendorong orang mendaftar. Jelaskan apa yang bisa mereka peroleh, baik kabar harian, bulanan, atau tak menentu. Jangan pernah masukkan alamat *e-mail* seseorang ke daftarmu tanpa izin.

Orang yang mendaftar akan jadi pendukung setiamu, padahal mereka mendaftar dengan risiko dapat *spam* darimu. Jangan salah gunakan kepercayaan mereka dan jangan paksakan diri. Tetap simpan *list* nama mereka dan perlakukan dengan hormat. Suatu saat akan ada gunanya.



“Kami membuat film bukan untuk menghasilkan uang, kami menghasilkan uang untuk memproduksi lebih banyak film.”

—Walt Disney

BERKARYALAH LEBIH BANYAK UNTUK DIRI SENDIRI

Ada orang kejam yang memakai istilah “pedagang” untuk menyebut seniman yang punya ambisi besar. Kata mereka, kamu pebisnis bukan seniman lagi, jika berusaha mencapainya di luar kota kelahiran. Mereka menyebutmu pebisnis jika kamu mampu membeli perlengkapan yang lebih baik. Mereka menyebutmu pebisnis jika kamu mencoba sesuatu yang benar-benar baru.

“Ada satu titik dalam hidup seseorang ketika dia peduli soal laris dan tidak,” papar penulis Dave Eggers. “Untungnya, bagi beberapa orang, masa ini sudah lewat.” Hal yang lebih penting, kata Eggers, adalah berkarya bagus dan memanfaatkan setiap peluang yang datang. “Aku senang sekali bilang ‘ya’. Aku suka hal baru, proyek baru, rencana baru, berkumpul dan mengerjakan sesuatu, mencoba sesuatu, walaupun konyol atau aneh.” Orang yang mengaku “pebisnis” semuanya bilang “Tidak!” Orang-orang itu tak pernah menginginkan perubahan.

Padahal kreativitas sangat lekat dengan perubahan—maju, mengambil peluang, mendobrak batasan-batasan. “Risiko terbesar justru ada di dalam keadaan yang tidak berubah,” kata pemain saksofon John Coltrane. “Aku harus merasa mengejar sesuatu. Dapat uang, oke. Tapi, lebih baik berjuang. Berjuang itulah yang kumau.”

Ambisiuslah. Tetaplah sibuk. Berpikirlah lebih besar. Perluas audiensimu. Jangan terbelenggu hanya demi “lebih pasti”, atau takut “tidak laku”. Cobalah hal baru. Bila kesempatan datang dan membuatmu bisa berbuat lebih di bidang yang kamu inginkan, bilang “ya”. Jika kesempatan yang datang berarti lebih banyak uang, tetapi jenis pekerjaannya tidak kamu sukai, tolak saja.

“Tak ada kesengsaraan dalam seni. Semua seni berarti mengiyakan, dan semua seni menyangkut pembuatannya

sendiri.”
—*John Curtis*

TERUSKAN KEBAIKAN

Ketika kamu sukses, sungguh penting menggunakan setiap celah, kelompok, atau sarana yang kamu dapat untuk membantu pekerjaan orang-orang yang pernah membantumu mencapai tujuan. Puji gurumu, mentormu, pahlawanmu, sumber pengaruhmu, teman sebayamu, dan penggemarmu. Beri mereka kesempatan berbagi karya. Beri mereka peluang.

Namun ada yang perlu diingat: sebagai manusia, kamu punya waktu dan perhatian terbatas. Di satu titik, kamu harus mengubah “ya” menjadi “tidak”.

“Masalah terbesar kesuksesan adalah dunia berkonspirasi menghentikanmu melakukan yang kamu kerjakan, karena kamu telah berhasil,” tutur penulis Neil Gaiman. “Pada suatu hari aku merenung, lalu sadar lebih sering membalas *e-mail*, dan menulis di waktu senggang saja. Aku mulai mengurangi membalas *e-mail*, dan untungnya lebih banyak yang bisa kutulis.”

Aku berada dalam keadaan yang aneh, sebab banyak sekali *e-mail* yang datang kuterima banyak sekali, tidak semua bisa kubalas, dan semua yang perlu kulakukan masih bisa kukerjakan. Caraku mengatasi rasa bersalah karena tidak membalas *e-mail* adalah menetapkan jam kantor. Sekali sebulan, siapa pun dipersilakan bertanya apa saja di *web*, lalu aku kuusahakan memberi jawaban mendalam dan diunggah agar semua bisa melihat.

Kamu memang harus bersikap dermawan, tetapi kadang perlu juga egois agar pekerjaanmu selesai.



“Yang terpenting, sadarilah bila kesuksesanmu menghasilkan keberuntungan—dan seiring dengan itu timbul kewajiban. Kamu berutang, dan bukan hanya kepada Tuhan. Kamu berutang kepada yang kurang beruntung.”

—*Michael Lewis*

⑩ BERTAHANLAH

JANGAN BERHENTI BERKARYA

Setiap perjalanan karier pasti menjalani pasang surut. Seperti halnya cerita fiksi, ketika tengah menjalani hidup dan karier, kamu tak tahu apakah ini pasang atau surut, juga apa yang terjadi kemudian. “Kalau ingin akhir yang bahagia,” Aktor Orson Welles menulis, “tentu saja tergantung di mana cerita kamu berhenti.” Pengarang F. Scott Fitzgerald menulis, “Tak ada babak kedua dalam kehidupan orang Amerika.” Namun, bila melihat sekitar, kamu akan tahu bukan hanya ada babak kedua, tapi juga ada yang ketiga, keempat, bahkan kelima. (Kalau membaca obituarium tiap pagi, pasti kamu mengerti).

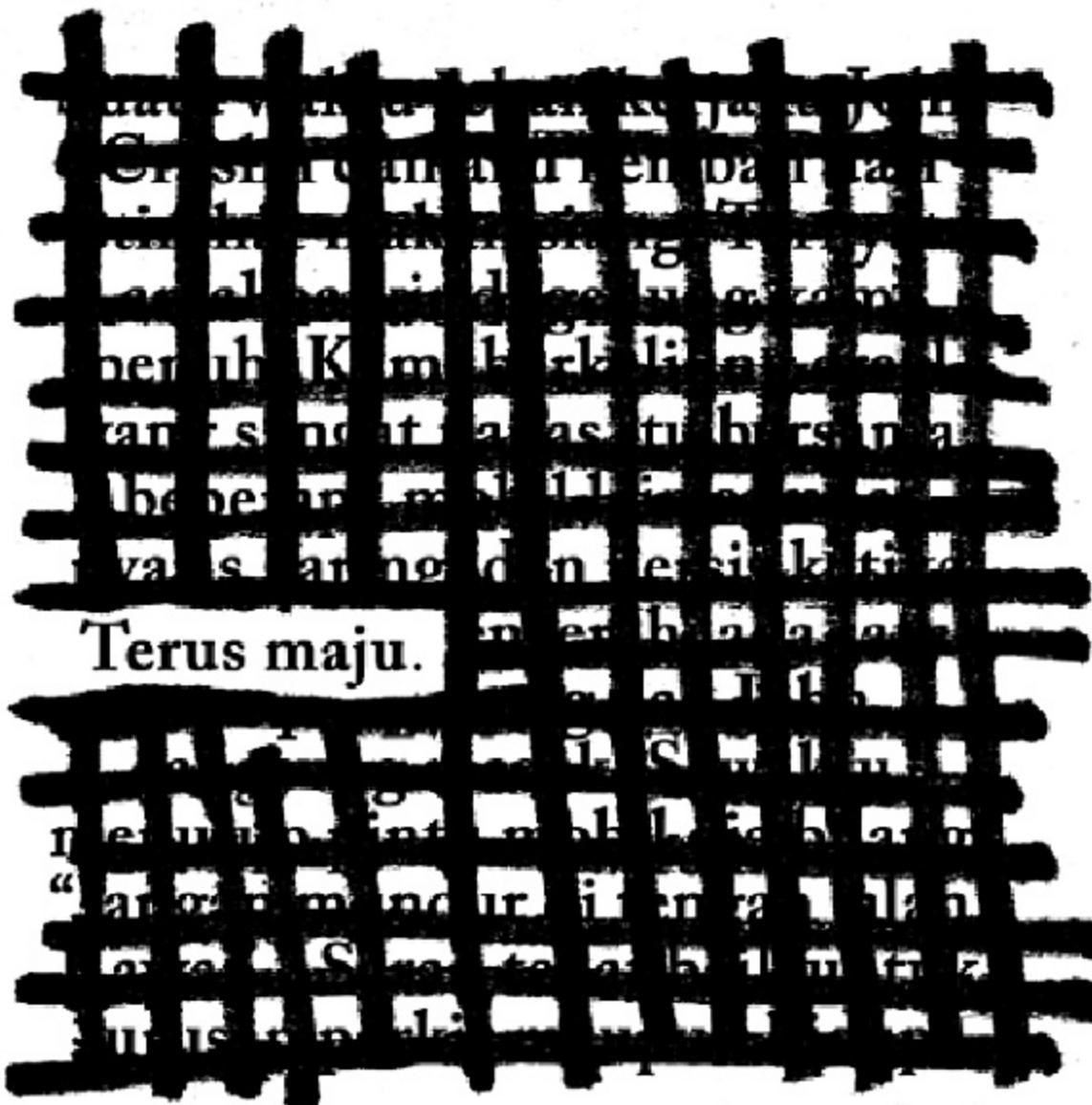
Orang-orang yang mencapai tujuan sering kali kuat bertahan. Sangatlah penting untuk tidak berhenti di tengah jalan. Komedian Dave Chappelle tampil dalam *stand-up* di Dallas dan berkelakar tentang berakhirnya kesepakatan menguntungkan dengan Comedy Central untuk tayangannya, *Chappelle's Show*. Dia mengaku diminta datang ke suatu kelas di sekolah menengah dan memberi saran. “Menurutku, apa pun yang kamu kerjakan, jangan berhenti berkarya,” katanya. “Hidup tanpa karya sangat berat, Anak-Anak.”

“Dalam bisnis kami, menyerah itu pantangan,” ujar komedian Joan Rivers. “Peganganmu rapuh. Waktu tanganmu dipotong, bertumpulah pada siku. Jika lenganmu dipotong, gunakan gigi untuk bergantung. Jangan menyerah sebab kamu tak tahu dari mana pekerjaan berikutnya.”

Kamu tak bisa merencanakan apa pun, hanya menyelesaikan kerja . Seperti yang ditulis Isak Dinesen, “Setiap hari, tanpa harapan atau putus asa.”

“Kerja tak pernah selesai, hanya ditelantarkan.”

—Paul Valery



Kamu tak bisa memastikan kesuksesan, hanya membuka kemungkinan untuk itu, lalu siap melompat dan maju ketika saatnya tiba.

Suatu waktu, rekan kerjaku John Croslin dan aku kembali dari istirahat makan siang. Ternyata areal parkir di gedung kami penuh. Kami berkeliling areal yang sangat panas itu bersama beberapa mobil lain cukup lama. Persis ketika kami akan menyerah, ada satu tempat kosong dan John langsung masuk. Sewaktu menutup pintu mobil dia bilang, “Jangan mundur di tengah jalan, Kawan.” Saran baik untuk urusan parkir maupun kehidupan.

TANCAP GAS

Beberapa tahun lalu, ada tayangan *reality show* di Bravo yang berjudul *Work of Art*. Setiap minggu seniman saling bersaing untuk sejumlah uang dan peluang tampil di museum. Jika memenangi tantangan minggu ini, kamu dapat kesempatan untuk ronde berikut, dan bisa bernapas lebih lega minggu depan. Begini kira-kira kata pembawa acaranya, “Selamat, Austin. Kamu menghasilkan karya seni. Kamu dapat kesempatan untuk tantangan selanjutnya.”

Kalau saja hidup seperti *reality show!* Semua penulis tahu, buku terakhirmu takkan otomatis menghasilkan buku yang berikutnya. Proyek yang berhasil atau gagal tidak menjamin kesuksesan atau kegagalan selanjutnya. Baru menang banyak atau rugi besar, kamu tetap harus menghadapi pertanyaan “Apa lagi?”

Berkaca pada para seniman yang mampu mencapai karier seumur hidup, kamu akan mendekripsi pola yang sama: mereka semua gigih, tak peduli sukses atau gagal. Sutradara Woody Allen bisa menghasilkan satu film per tahun selama lebih dari empat puluh tahun karena tidak pernah berhenti. Pada hari dia menyelesaikan penyuntingan film, dia mulai menulis naskah untuk yang berikut. Bob Pollard, penyanyi dan penulis lagu utama *Guided by Voices*, mengaku tidak pernah buntu karena terus saja menulis. Pengarang Ernest Hemingway berhenti di tengah satu kalimat setelah satu hari kerja supaya tahu di mana harus meneruskan besok pagi. Penyanyi/penulis lagu Joni Mitchell mengatakan bahwa apa pun yang dirasa jadi kekurangan dalam proyek terakhir memberi inspirasi untuk yang selanjutnya.



Gabungkan ini semua dan kamu dapat cara kerja yang kusebut tancap gas. Kamu takkan lesu berkarier karena tak pernah kehilangan momentum. Begini caranya: daripada jeda di tengah proyek, menunggu umpan balik, dan mencemaskan yang berikutnya, jadikan akhir satu proyek sebagai amunisi yang baru. Kerjakan saja yang di depan mata, lalu setelah selesai, tanyakan apa yang terlewat, apa yang bisa diperbaiki, atau apa yang belum tercapai, lalu langsung mulai proyek baru.

“Kita bekerja karena ini saling berkaitan, setiap titik menuju yang

selanjutnya.”
—Charles Eames

PERGILAH SUPAYA BISA KEMBALI

“Saat berhenti menginginkan sesuatu, kamu mendapatkannya.”

—Andy Warhol

Tancap gas adalah cara keran untuk maju terus, tetapi di satu titik, kamu bisa saja jenuh dan perlu menyeimbangkan hidup. Saat terbaik untuk menemukannya adalah sewaktu cuti.

Desainer Stefan Sagmeister sangat meyakini manfaat cuti—setiap tujuh tahun, dia menutup studio dan istirahat selama setahun. Menurutnya kita mengabdikan 25 tahun pertama hidup untuk belajar, 40 berikutnya untuk bekerja, dan 15 terakhir untuk pensiun. Jadi, kenapa tidak ambil 5 tahun jatah pensiun untuk jeda di tahun-tahun kerja? Dia mengklaim bahwa cuti berdampak bagus sekali terhadap karya: “Semua yang kami rancang selama tujuh tahun setelah cuti pertama berasal dari ide yang timbul sepanjang cuti.”

Aku juga mengalami fenomena ini. Setelah lulus kuliah, dua tahun pertama kugunakan untuk bekerja paruh waktu yang relatif santai di perpustakaan. Hanya menulis, membaca, dan menggambar. Aku berani bilang sudah bertahun-tahun mewujudkan ide yang kudapat selama periode itu.

Suatu waktu dalam bisnis John

apa yang bisa kamu ungkapkan
jika yang
kamu lihat hanya tembok?

kd

Suatu waktu dalam bisnis John

keluar

dari

kantor

untuk dapat sinyal

matikan
handphone

kosong dan jauh dari gawai

jangan mati

menghilang
saja
sebentar

Sekarang genap tujuh tahun, rupanya aku butuh satu periode lagi untuk penyegaran dan dapat inspirasi lagi.

Tentu saja, cuti butuh persiapan. Sagmeister mengatakan cuti pertamanya memakan waktu dua tahun perencanaan dan anggaran. Para klien diberi tahu sepanjang satu tahun lebih awal. Kenyataannya adalah rata-rata hidup kita tidak cukup fleksibel untuk cuti penuh selama setahun. Syukurlah, kita masih punya kesempatan cutinya—harian, mingguan, atau bulanan untuk meninggalkan pekerjaan. Penulis Gina Trapani menunjukkan tiga titik penting untuk menenangkan pikiran dan istirahat dari hidup kita yang serba

terhubung:

- **Pergi-pulang kerja.** Kereta atau bus adalah tempat yang cocok untuk menulis, *doodle*, membaca, atau sekadar memandang lewat jendela. Kalau kamu pergi-pulang kerja naik mobil, *audiobook* adalah cara asyik untuk menyegarkan pikiran.

Situasi macam ini terjadi dua kali sehari, dan baik untuk memisahkan kehidupan kerja dengan rumah.

- **Olahraga.** Gunakan tubuh untuk membuat pikiran santai, dan ketika itu terjadi, gagasan baru mudah datang. Gunakan *treadmill* dan bebaskan pikiran. Kalau kamu sepertiku dan tidak suka olahraga, peliharalah anjing—anjing pasti minta jalan-jalan tiap hari.
- **Alam.** Pergilah ke taman. Daki bukit. Gali kebun. Pergilah ke luar dan hirup udara segar. Matikan segala barang elektronik.

Memisahkan kerja dengan bagian lain hidupmu sungguh penting. Seperti kata istriku, “Kalau tidak pernah *mulai* kerja, kamu tak pernah *selesai* kerja.”

“Dua atau tiga tahun sekali, aku istirahat sejenak. Dengan begitu, aku selalu segar seperti pendatang baru.”

—*Robert Mitchum*

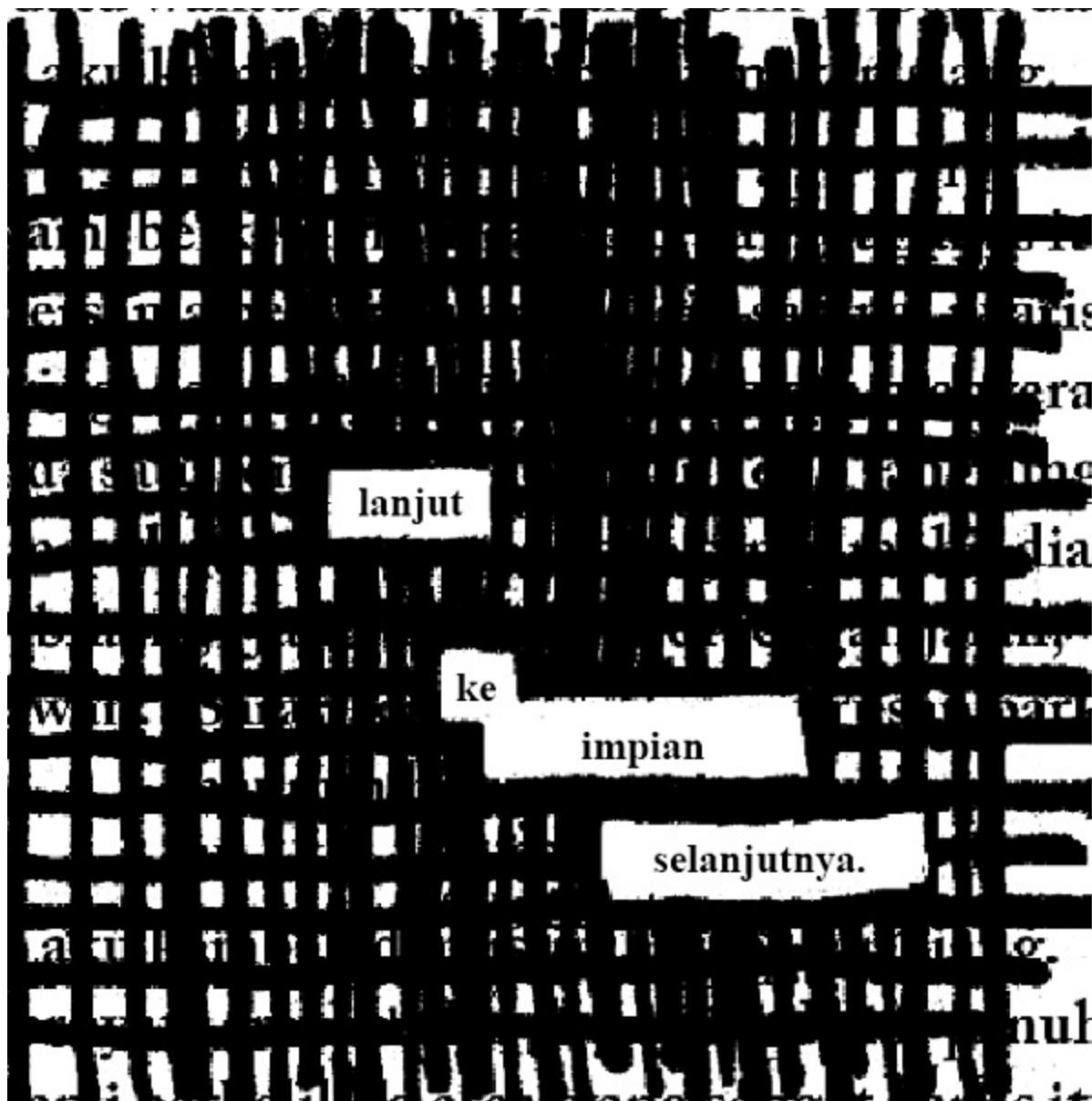
Mulai Lagi

“Kapan pun Picasso belajar cara melakukan sesuatu, dia mengabaikannya.”

—Milton Glaser

Ketika merasa cukup menguasai sesuatu, sudah waktunya berganti arus dan menemukan hal baru untuk dipelajari supaya kamu bisa maju. Kamu tak boleh puas dengan jadi ahli, dorong dirimu untuk jadi pemula lagi. “Siapa pun yang tidak malu akan diri sendiri mungkin kurang belajar,” tulis pengarang Alain de Botton.

Komedian Louis C.K. menghabiskan waktu lima belas tahun untuk satu materi pementasan saja, sampai mengetahui bahwa idolanya, George Carlin, melemparkan bahan tiap tahun dan mulai dari nol. C.K. takut mencoba, tetapi begitu bisa, dia merasa lega. “Kalau lelucon tentang pesawat dan anjing sudah disampaikan, lalu kamu buang, punya apa lagi? Kamu hanya bisa menggali lebih jauh. Kamu mulai membicarakan perasaan dan siapa dirimu. Kemudian, kamu sampaikan lelucon itu dan jadi usang. Kamu harus korek-korek lagi.” Sewaktu menyingkirkan materi lama, kamu tengah mendorong diri lebih keras untuk menghasilkan yang lebih baik. Ketika membuang karya lama, sebenarnya kamu memberi ruang untuk karya baru.



Kamu harus berani menyingkirkan karya dan memikirkan ulang sepenuhnya. “Aku perlu melupakan semua kerja lama dan mulai dari nol lagi,” kata sutradara Steven Soderbergh menyangkut niat cuti berkarya film. “Bukan karena sudah tahu segalanya, aku baru sadar apa yang tak kutahu, aku perlu meninggalkan yang dulu dan mulai lagi.”

Sebenarnya, kamu bukan merintis lagi. Semua karya lamamu tidak hilang. Sekalipun kamu membuangnya, pelajaran yang kamu dapat dulu akan meresap ke karya selanjutnya.

Jadi, jangan anggap ini merintis. Anggaplah ini memulai lagi. Kembali ke bab satu—secara harfiah!—lalu jadi amatir. Cari hal baru, dan setelah menemukannya, dedikasikan diri untuk mempelajarinya. Dokumentasikan perkembanganmu, lalu bagikan prosesnya supaya orang lain bisa belajar bersamamu. Tunjukkan karyamu, dan ketika orang yang tepat muncul, amati mereka baik-baik, karena banyak yang akan mereka perlihatkan kepadamu.



- BUKA INTERNET DAN SEBARKAN YANG SEDANG KAMU KERJAKAN DENGAN TAG #SHOWYOURWORK
- RENCANAKAN MALAM “TUNJUKKAN KARYAMU!” DENGAN KOLEGA ATAU TEMAN. JADIKAN BUKU INI PANDUAN—BASIKAN KARYA DALAM PROSES DAN KOLEKSIMU, BERCEPITALAH, DAN SALING MENGAJARI.
- BERIKAN SATU EKSEMPLAR BUKU INI KEPADA ORANG YANG PERLU MEMBACANYA

- BRIAN ENO, A YEAR WITH SHELLEN APPENDICES
- STEVEN JOHNSON, WHERE GOOD IDEAS COME FROM
- DAVID BRYNE, HOW MUSIC WORKS
- MIKE MONTEIRO, DESIGN IS A JOB
- KIO STARK, DON’T GO BACK TO SCHOOL
- IAN SVENDONIUS, SUPERNATURAL STRATEGIES FOR MAKING A ROCK ‘N’ ROLL GROUP
- SIDNEY LUMET, MAKING MOVIES
- P.T. BARNUM, THE ART OF MONEY GETTING

C.M.T.S.
(CÄKUPÄNNU NUNGKIN
TAK SAMA)

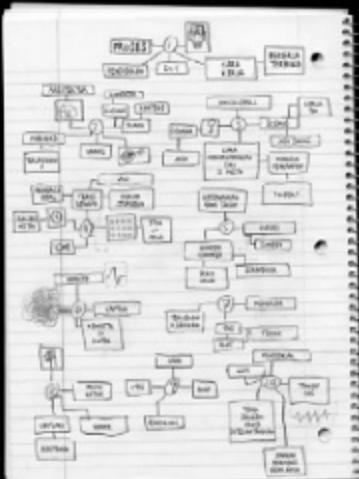
DI BALIK LAYAR "POTONGAN" PROSES
PENGARAPAN BUKU INI ...

OBITUARIUM KITA
TERTULIS SEBELUM
KITA MATI

KARYA BESAR JADI
KECIL, KARYA KECIL
JADI BESAR.

CIPTAKAN DIRI YANG
LAIN—UNTUK KAMU
SALAHKAN.

BERGUNA DULU,
LALU PENTING.



• TINDAKAN TERBAIK ADALAH KLIK REFRESH LALU PERMI TUTUP LAPTOP DAN TERUSKAN BEKERJA PADA RUMAH, KANG BISA KIRIMKU, SERTAK PENGURUH MENGECER PERANGKAT KALAU-KALAU ADA YANG KENA UNTIK.

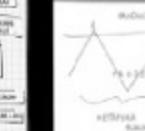
LAGI
MENJALAN MELALUI ALAM LOREM
WAKTU PRODING SEJENAKMAKA DI
DEHNA MATA
LAGI ADALAH SEJANGKA MESIN
WAKTU, SETELAH SATU KARYA
SELLSEN, KAMI TAHU UNGKUS TAHU
MANAH TUA BANGKOK KARINA KAMI
TERHADU DENATU, TERLAKU KARAKS.
KAMI HARUS MENGJADI EDITUR, SELAKU
MENJADI PENGETAHUAN
UJAHANAN BERJALAN DARI
KARAKS, GARA TERBANGKU REDAKU
MENJEMPAH DARI LULUKAN

DAI MEMERINTAH
DI INDONESIA

benefit its client,
"THEIR BUSINESS IS BETTER."

THE OAK



SALES

PERIOD

TEMUKAN SUARANYA
DENGAN KUT KOR.



BITONG!

BERITA SOSCIAL

LIPAKAN IDE BESAR
PERBANYAK IDE KECIL.

"AKU TAK PERNAH
BERENCANA. TAK PUNKA
KARIER SAMA SEKALU.
HANYA PUNKA HIDUP"
— WERNER HERZOG

④ LEMARI
ARSIP UMUM

PETAK +
UMPET

LUPAKAN IDE BESAR,
PERBANKAK IDE KECIL.

²AKU TAK PERNAH
BERENCANA. TAK PUNKA
KARIER. SAMA SEKALI.
HANYA PUNKA HIDUP"
— WERNER HERZOG

④ LEMARI
ARSIP UMUM

PETAK +
UMPET

menggarap buku

cukup melelahkan

TERIMA KASIH

Untuk istriku, Meghan, yang mendengarkan setiap ide jelek dan membaca setiap draf. Dia harus menerima buku ini sama lamanya denganku, dan buku ini takkan ada tanpa kesabaran, dukungan, dan saran editorialnya.

.....

Untuk agenku, Ted Weinstein, yang membantuku mengeram ide dan memecutku untuk menyelesaiakannya.

.....

Untuk editorku, Bruce Tracy, desainer bukuku, Becky Terhune, dan semua rekan di Workman—tim kita hebat.

.....

Untuk semua teman *online* dan dunia nyata yang membantuku berproses, di antaranya: Wendy MacNaughton, Kio Stark, Matt Thomas, Julien Devereux, Steven Tomlinson, Mike Monteiro, Hugh MacLeod, John T. Unger, Maria Popova, Seth Godin, dan Lauren Cerand.

.....

Terakhir, untuk Owen, yang tidak peduli sedikit pun soal ini.

SUMBER CATATAN DAN ILUSTRASI

1. Tak perlu jadi genius

Kubidik foto Beethoven di San Francisco di luar Academy of Arts and Science di Golden Gate Park. Patung dada ini adalah tiruan monumen pemotong Henry Baerer di Central Park.

“Baca obituarium” juga merupakan bab $6\frac{1}{2}$ di buku Charles Wheelan, $10\frac{1}{2}$ Things No Commencement Speaker Has Ever Said (Norton, 2012).

2. Pikirkan proses, bukan hasil

Judul bagian kedua ini berasal dari ucapan Gay Talese dalam suatu wawancara: “Kuarsipkan semua yang kukerjakan.”

4. Buka koleksimu

Ukirannya dari karya Ferrante Imperato, *Dell'Historia Naturale di Ferrante Imperato Napolitano* (1599). Ditampilkan juga di bagian belakang buku Lawrence Weschler, *Mr. Wilson's Cabinet of Wonder* (Pantheon, 1995).

Foto papan tanda di dinding bata diambil di lorong belakang suatu tempat di Philadelphia. Belum diganti.

5. Ceritakan yang baik-baik saja

Kubaca pemikiran Dan Harmon mengenai struktur di *Wired* edisi Oktober

2011, yang juga mencakup ilustrasi alur ceritanya.

Kurt Vonnegut menggambar bentuk ceritanya di sejumlah ceramah, tetapi penjelasan terbaiknya seputar konsep ini dapat ditemukan di *Palm Sunday* (Delacorte, 1981). Dia menggambarkan lagi bentuk ini dalam *A Man Without a Country* (Seven Stories, 2005).

Gustav Freytag adalah dramawan dan novelis Jerman yang menulis apa yang kelak dikenal dengan nama “Freytag’s Pyramid” dalam bukunya terbitan 1876, *Die Technik des Dramas*.

7. Jangan jadi manusia penyampah

Rambu pancing “Catch&Release Only” dipotret di Mueller Lake Park di Austin, Texas.

Foto terakhir diambil di Dairy Queen di Manor Road, East Austin.

9. Juallah

Judul bagian pertama adalah parafrase seorang profesor di Whitman College bernama Tommy Howells. Mahasiswanya merekam perkataan Tommy, “Seperti yang lain, Renaisans butuh dana.” Baca aforismanya yang lain di Twitter: @TommyHowells.

“Please pay me” adalah pengikisan rambu parkir di Seattle, Washington.

“My business is art” adalah rambu parkir yang dihapus di Lockhart, Texas.

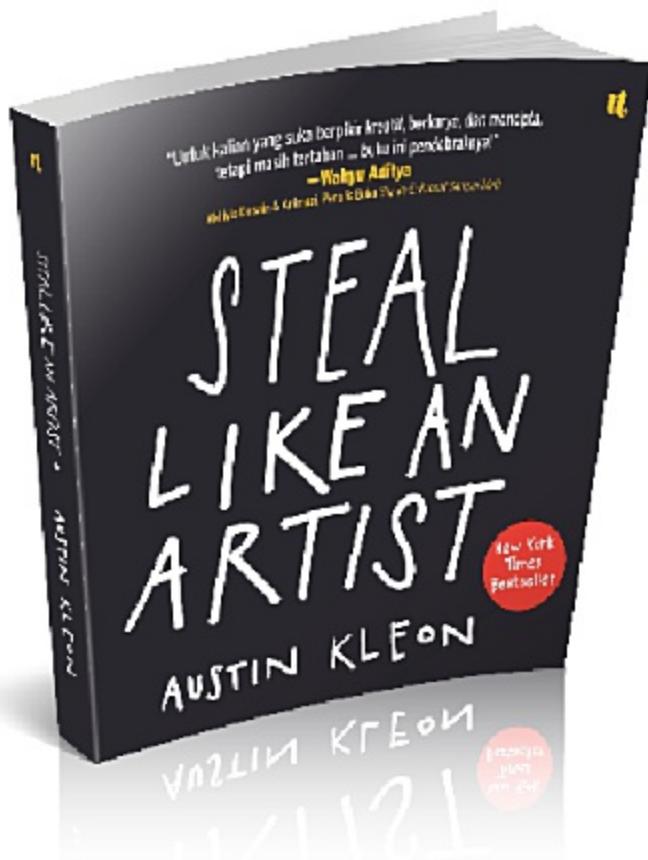
Aku menemukan papan gereja di luar Knox Presbyterian Church di Toronto, Ontario.

10. Bertahanlah

“Pergilah agar bisa kembali” diucapkan karakter yang diperankan David Lynch di musim ketiga seri televisi *Louie*.

SHOW YOUR WORK! ↴

Buku keren buat kamu yang kreatif!



mizanstore.com
Where Books are Good Friends

Ingin mendapatkan koleksi buku-buku Mizzan?
Mizanstore.com tempatnya

● Cepat ● Aman ● Mudah

Apabila Anda menemukan cacat produksi-berupa halaman terbalik, halaman tidak berurut, halaman tidak lengkap, halaman terlepas-lepas, tulisan tidak terbaca, atau kombinasi dari hal-hal di atas-silahkan kirimkan buku tersebut beserta alamat lengkap Anda, dan bukti pembelian kepada:

Bagian Promosi (Penerbit Noura Books)
Jl. Jagakarsa No. 40 Rt. 007/Rw. 04, Jagakarsa Jakarta Selatan 12620
Telp: 021-78880556, Fax: 021-78880563
email: promosi@noura.mizan.com, http://noura.mizan.com

Penerbit Noura Books akan menggantinya dengan buku baru untuk judul yang sama, dengan syarat:

1. Selambat-lambatnya 30 (tiga puluh) hari (ap post) sejak tanggal pembelian,

2. Buku yang dibeli adalah yang terbit tidak lebih dari 1 (satu) tahun.

Mau tahu info buku terbaru, program hadiah, dan promosi menarik? Mari gabung di:

 Facebook: Penerbit NouraBooks

 Twitter: @NouraBooks

Mails: nourabooks@yahooroups.com; Blog: nourabooks.blogspot.com