

Whole Brain Model (Herrmann)

Oleh:

[Prof Ir Rudy C Tarumingkeng, PhD](#)

Guru Besar Manajemen, NUP: 9903252922

© RUDYCT e-PRESS

rudyct75@gmail.com

Bogor, Indonesia

5 April, 2025

Representasi dari **Whole Brain Model** yang dikembangkan oleh **Ned Herrmann**, merupakan pendekatan **neurosains dan psikologi kognitif** untuk memahami **beragam gaya berpikir manusia**. Model ini menyatakan bahwa otak manusia terdiri dari **empat kuadran utama** yang masing-masing mewakili gaya berpikir yang berbeda, dan tiap individu cenderung dominan dalam satu atau lebih dari keempat kuadran tersebut.

Penjelasan Gambar: Whole Brain Model – Ned Herrmann

Model ini dibagi menjadi **empat kuadran**, yang masing-masing diberi label dan warna:

● **Kuadran A (Biru) – Analitis / Kiri Atas**

- Fokus pada: **Fakta dan logika**
 - Kata kunci:
 - *Logical*
 - *Analytical*
 - *Fact-Based*
 - *Quantitative*
 - Orang yang dominan di area ini cenderung berpikir dengan logika, menggunakan data dan angka, dan mengambil keputusan berdasarkan analisis rasional. Cocok dalam bidang seperti sains, teknik, akuntansi, atau riset.
-

● **Kuadran B (Hijau) – Terstruktur / Kiri Bawah**

- Fokus pada: **Prosedur dan organisasi**
- Kata kunci:
 - *Sequential*

- *Organized*
 - *Detailed*
 - *Planned*
 - Gaya berpikir ini terstruktur, sistematis, dan rapi. Cocok untuk pekerjaan yang membutuhkan perhatian pada detail, manajemen proyek, dan administrasi.
-

● **Kuadran C (Merah) – Emosional / Kanan Bawah**

- Fokus pada: **Perasaan dan hubungan interpersonal**
 - Kata kunci:
 - *Interpersonal*
 - *Feeling-Based*
 - *Kinesthetic*
 - *Emotional*
 - Gaya ini menekankan empati, komunikasi, dan koneksi dengan orang lain. Cocok untuk profesi seperti guru, konselor, HR, dan pelayanan pelanggan.
-

● **Kuadran D (Kuning) – Eksperimental / Kanan Atas**

- Fokus pada: **Inovasi dan imajinasi masa depan**
- Kata kunci:
 - *Holistic*
 - *Intuitive*
 - *Integrating*
 - *Synthesizing*

- Gaya ini kreatif, imajinatif, berpikir ke depan dan inovatif. Cocok untuk peran seperti desainer, wirausahawan, perencana strategis, dan inovator.
-

Dimensi Tambahan:

- **A (Fakta) vs C (Perasaan)** – menunjukkan orientasi pada **data objektif vs hubungan interpersonal**
 - **B (Bentuk / Struktur) vs D (Masa Depan)** – menggambarkan fokus pada **rencana dan sistem vs visi dan kemungkinan**
-

Aplikasi dan Refleksi

Whole Brain Model ini berguna untuk:

1. **Self-assessment:** Memahami kekuatan dan kelemahan gaya berpikir kita.
 2. **Team development:** Membangun tim yang seimbang dengan keempat kuadran.
 3. **Manajemen dan pendidikan:** Menyesuaikan pendekatan komunikasi, pengajaran, atau kepemimpinan berdasarkan dominasi otak.
 4. **Inovasi dan problem solving:** Menggabungkan semua gaya berpikir untuk solusi yang lebih kreatif dan efektif.
-

Studi Kasus Singkat:

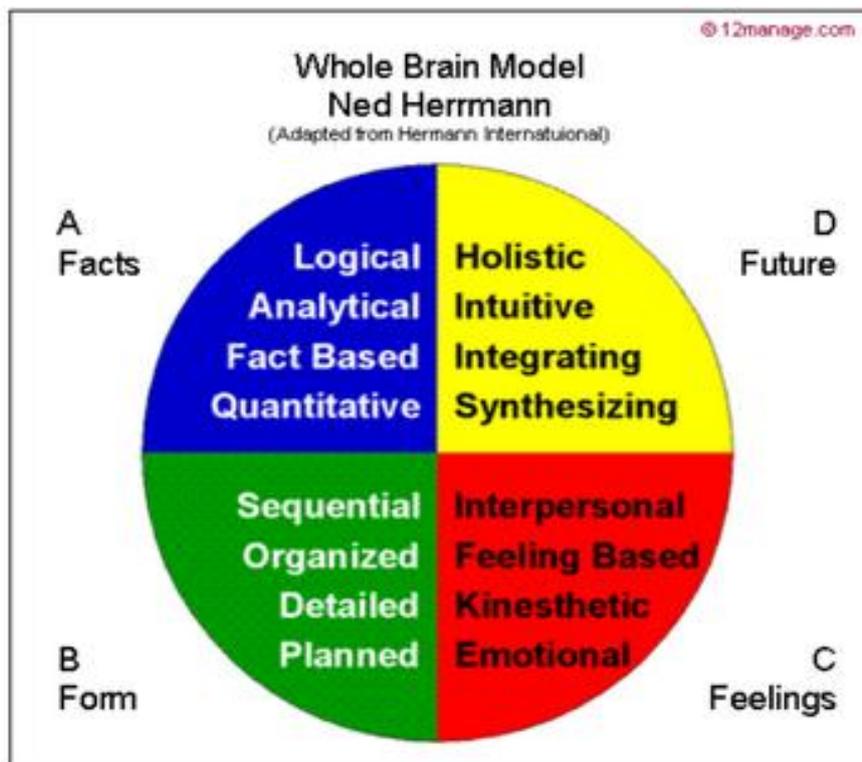
Misalnya, dalam **sebuah tim pengembangan produk:**

- Si **A (Biru)** akan fokus pada riset pasar dan data performa.
- Si **B (Hijau)** akan mengatur timeline dan anggaran.

Rudy C Tarumingkeng: **Whole Brain Model (Herrmann)**

- Si **C (Merah)** akan mengelola hubungan dengan pelanggan dan tim.
- Si **D (Kuning)** akan menghasilkan ide produk baru dan strategi masa depan.

Dengan memahami model ini, tim dapat lebih **efektif berkomunikasi**, **menghargai perbedaan**, dan **mengoptimalkan kontribusi unik** masing-masing anggota.



Sumber:

https://www.12manage.com/methods_herrmann_whole_brain.html

1. Apa Itu Whole Brain Model?

Whole Brain Model adalah suatu **kerangka berpikir** yang menggambarkan **bagaimana manusia menggunakan bagian-bagian otaknya secara berbeda untuk berpikir, belajar, dan berinteraksi.**

Model ini dikembangkan oleh **Ned Herrmann**, seorang peneliti di bidang neuropsikologi dan kreativitas, berdasarkan studi tentang dominasi otak kiri dan kanan serta fungsi otak bagian atas dan bawah.

Model ini membagi cara berpikir manusia menjadi **empat kuadran**, yang masing-masing mewakili pendekatan kognitif atau preferensi berpikir tertentu. Dalam pengajarannya, Herrmann menekankan bahwa **tidak ada satu cara berpikir yang lebih baik dari yang lain** — namun, kombinasi dari keempatnya akan memberikan pendekatan yang lebih **holistik, fleksibel, dan efektif** dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan.

2. Penjabaran Setiap Kuadran:

A – Kuadran Kiri Atas (BIRU): "Fakta" (Analitis & Logikal)

Kata kunci: Logical, Analytical, Fact-Based, Quantitative

- Orang-orang dengan dominasi kuadran A memiliki pola pikir **rasional dan analitis.**
- Mereka fokus pada **angka, data, statistik**, dan **logika formal.**
- Gaya berpikir ini sangat cocok untuk **ilmuwan, insinyur, analisis data, ekonom**, dan bidang teknis lainnya.
- Contoh: Seorang akuntan menganalisis laporan keuangan dan menarik kesimpulan berdasarkan angka.

● **B – Kuadran Kiri Bawah (HIJAU): "Form" (Terstruktur & Terorganisir)**

Kata kunci: Sequential, Organized, Detailed, Planned

- Gaya berpikir ini cenderung **terorganisir dan sistematis**.
 - Orang dalam kuadran ini menyukai **rutinitas, prosedur, dan perencanaan matang**.
 - Mereka cocok menjadi **manajer proyek, administrator, atau penanggung jawab kualitas**.
 - Contoh: Seorang manajer membuat jadwal kerja mingguan dan merinci langkah-langkah pelaksanaan proyek.
-

● **C – Kuadran Kanan Bawah (MERAH): "Feelings" (Emosional & Interpersonal)**

Kata kunci: Interpersonal, Feeling-Based, Kinesthetic, Emotional

- Fokus utamanya adalah pada **emosi, hubungan antar manusia, dan intuisi sosial**.
 - Mereka sangat cocok dalam peran yang melibatkan **komunikasi, pengasuhan, dan kerjasama tim**.
 - Profesi yang cocok: **konselor, guru, perawat, HRD, relawan sosial**.
 - Contoh: Seorang guru yang peduli dengan perkembangan emosional muridnya dan mendorong pembelajaran kolaboratif.
-

● **D – Kuadran Kanan Atas (KUNING): "Future" (Kreatif & Sintesis)**

Kata kunci: Holistic, Intuitive, Integrating, Synthesizing

- Gaya berpikir ini adalah **inovatif, konseptual, dan visioner**.

- Mereka suka membayangkan **kemungkinan masa depan**, menyukai **eksperimen dan ide-ide besar**.
 - Cocok menjadi **desainer, entrepreneur, pemikir strategis, inovator**.
 - Contoh: Seorang desainer menciptakan produk yang menggabungkan seni, teknologi, dan psikologi pengguna.
-

3. Hubungan Antar-Kuadran:

Dalam diagram:

- **Sumbu Horizontal (A ↔ C):** Menunjukkan kontras antara **berpikir berbasis fakta** dan **berpikir berbasis perasaan**.
- **Sumbu Vertikal (B ↔ D):** Menunjukkan perbedaan antara **berpikir terstruktur dan terencana** dengan **berpikir bebas dan eksploratif**.

→ **Integrasi antar kuadran sangat penting!**

Seorang pemimpin yang hebat, misalnya, **tidak hanya harus logis (A) dan terorganisir (B)**, tapi juga **peduli pada orang lain (C) dan visioner (D)**.

4. Aplikasi dalam Kehidupan Nyata dan Pendidikan

a. Dalam Dunia Kerja dan Manajemen:

- Model ini digunakan untuk **menyusun tim kerja yang seimbang**, agar semua kuadran terwakili.
- Juga digunakan dalam **rekrutmen, pelatihan, dan pengembangan kepemimpinan**.

b. Dalam Pendidikan:

- Guru dapat menyesuaikan metode pengajaran:

- **A:** Materi berbasis angka dan analisis.
- **B:** Pembelajaran terstruktur dan langkah-langkah.
- **C:** Aktivitas kelompok dan diskusi emosional.
- **D:** Eksperimen kreatif dan pemikiran imajinatif.

c. Dalam Inovasi dan Problem Solving:

- Memecahkan masalah dengan mempertimbangkan keempat pendekatan:
 - Analisis data (A)
 - Menyusun rencana aksi (B)
 - Membangun keterlibatan emosional (C)
 - Menawarkan solusi kreatif (D)
-

 **5. Refleksi Pribadi**

Apakah Anda cenderung:

- Berpikir **logis dan analitis**? → Anda dominan di **A**
- Senang dengan **prosedur dan perencanaan**? → Anda dominan di **B**
- Peduli pada **emosi dan hubungan**? → Anda dominan di **C**
- Memiliki **imajinasi kuat dan berpikir out-of-the-box**? → Anda dominan di **D**

Namun, perlu diingat:

Model ini bukan untuk memberi label, tetapi **membantu kita mengenali kekuatan dan area yang bisa dikembangkan.**

 **Penutup**

Whole Brain Model Ned Herrmann bukan hanya teori, melainkan **alat praktis untuk pengembangan diri, pendidikan, organisasi, dan manajemen**. Dengan memahami gaya berpikir sendiri dan orang lain, kita bisa:

- Berkolaborasi lebih baik
- Menyesuaikan komunikasi
- Meningkatkan efektivitas pengambilan keputusan
- Meningkatkan inovasi dan produktivitas

Modul Pembelajaran: Whole Brain Model – Ned Herrmann

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti modul ini, peserta diharapkan mampu:

1. Memahami konsep dasar Whole Brain Model.
2. Mengidentifikasi preferensi berpikir pribadi dan orang lain.
3. Menerapkan model ini dalam komunikasi, pengajaran, dan kepemimpinan.
4. Mengintegrasikan gaya berpikir dalam tim kerja atau kelas.

1. Pendahuluan: Apa Itu Whole Brain Model?

Whole Brain Model adalah pendekatan untuk memahami cara berpikir manusia yang dikembangkan oleh Ned Herrmann. Model ini

mengelompokkan fungsi otak menjadi **empat kuadran**, yang masing-masing mencerminkan **gaya berpikir spesifik**:

- **A – Analitis (Biru)**
- **B – Terstruktur (Hijau)**
- **C – Interpersonal (Merah)**
- **D – Inovatif (Kuning)**

💡 *Setiap orang memiliki keempat kuadran ini, tetapi dengan dominasi yang berbeda.*

2. Penjelasan Setiap Kuadran

◆ **Kuadran A (Analitis – Biru)**

- Fokus pada logika, analisis, dan data kuantitatif.
- Ciri khas: berpikir rasional, menyukai angka dan fakta.
- Cocok: ilmuwan, insinyur, analis.

● **Kuadran B (Terstruktur – Hijau)**

- Fokus pada ketertiban, rencana, dan prosedur.
- Ciri khas: suka checklist, rutinitas, sistematika.
- Cocok: manajer proyek, administrator.

● **Kuadran C (Interpersonal – Merah)**

- Fokus pada emosi, relasi, dan empati.
- Ciri khas: perasa, peduli, komunikatif.
- Cocok: guru, konselor, HRD.

● **Kuadran D (Inovatif – Kuning)**

- Fokus pada imajinasi, intuisi, dan kreativitas masa depan.

- Ciri khas: visioner, suka ide-ide baru.
 - Cocok: wirausahawan, desainer, perencana strategis.
-

3. Aplikasi dalam Konteks SDM dan Pendidikan

a. Dalam Manajemen SDM

- Rekrutmen: gunakan model ini untuk menyusun tim yang seimbang.
- Pengembangan tim: kenali kekuatan tiap individu untuk kolaborasi optimal.
- Coaching: sesuaikan pendekatan berdasarkan gaya berpikir klien.

b. Dalam Pendidikan dan Pengajaran

- Gunakan pendekatan blended:
 - **A:** data, grafik, eksperimen.
 - **B:** struktur pelajaran dan tugas mingguan.
 - **C:** diskusi kelompok dan aktivitas berbasis emosi.
 - **D:** proyek kreatif dan eksploratif.
-

4. Aktivitas / Latihan

Latihan 1: Refleksi Diri

"Saya paling nyaman saat..."

→ peserta mengisi kuisisioner dan refleksi diri untuk mengetahui dominasi kuadran.

Latihan 2: Studi Kasus Tim Kerja

Diskusikan bagaimana tim bisa bekerja efektif jika setiap kuadran diwakili.

5. Kesimpulan dan Refleksi

Whole Brain Model membantu kita memahami bahwa tidak ada satu gaya berpikir yang lebih unggul — semuanya **penting, saling melengkapi, dan dapat dikembangkan**. Dalam konteks SDM maupun pendidikan, model ini adalah alat yang sangat bermanfaat untuk menciptakan **komunikasi yang efektif, kerjasama yang sehat, dan pengembangan individu yang optimal**.

Infografik yang Disarankan:

 **Judul: "Kenali Gaya Berpikir Anda – Whole Brain Model"**

 **Struktur Infografik:**

1. **Bagan Lingkaran 4 Warna (seperti gambar Anda):**

- Biru (A): Analitis
- Hijau (B): Terstruktur
- Merah (C): Emosional
- Kuning (D): Kreatif

2. **Tabel Perbandingan:**

Kuadran Gaya Berpikir	Cocok Untuk	Contoh Profesi
------------------------------	--------------------	-----------------------

A	Logis & Analitis Data & Keputusan Analisis, Insinyur	
---	--	--

Kuadran Gaya Berpikir	Cocok Untuk	Contoh Profesi
B	Terstruktur	Rencana & Sistem Administrator
C	Emosional	Hubungan Guru, Konselor
D	Inovatif	Ide & Imajinasi Wirausahawan

3. **Tips Aplikasi di Pendidikan & SDM:**

- Gunakan keempat gaya dalam proses belajar.
- Susun tim dengan gaya berpikir beragam.
- Gunakan kuadran sebagai panduan pendekatan komunikasi.

📁 Output Tambahan (jika dibutuhkan):

- Template kuisisioner Whole Brain Profile
- Slide presentasi berbasis model ini (untuk pelatihan)
- Kartu karakter 4 kuadran untuk roleplay interaktif

Kenali Gaya Berpikir Anda Whole Brain Model



Tips	Gaya Berpikir	Cocok Untuk	Contoh Profesi
A	Logis & Analitis	Data & Keputusan	Analisis, Insinyur
B	Terstruktur	Rencana & Sistem	Administrator
C	Emosional	Hubungan	Guru, Konselor
D	Kreatif	Ide & Imajinasi	Wirausahawan

Tips Aplikasi di Pendidikan & SDM

- Gunakan keempat gaya dalam proses belajar.
- Susun tim dengan gaya berpikir beragam
- Gunakan kuadran sebagai panduan pendekatan



Glosarium – Whole Brain Model (Ned Herrmann)

A – Z

A

- **Analitis:** Gaya berpikir yang menekankan pada logika, pemecahan masalah secara rasional, dan penggunaan data. Biasanya dikaitkan dengan Kuadran A (Biru).
 - **Asesmen Diri:** Proses refleksi untuk mengenali kekuatan, kelemahan, dan preferensi pribadi, termasuk gaya berpikir dominan.
-

B

- **Berpikir Holistik:** Cara berpikir yang melihat sesuatu secara menyeluruh atau menyatukan berbagai perspektif; dominan pada Kuadran D.
 - **Berpikir Sistematis:** Pendekatan yang mengikuti urutan logis dan terstruktur, khas gaya berpikir Kuadran B (Hijau).
-

C

- **Cognitive Diversity (Keberagaman Kognitif):** Keberagaman cara berpikir, memproses informasi, dan memecahkan masalah dalam sebuah tim atau kelompok.
- **Creativity (Kreativitas):** Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal; menjadi kekuatan utama pada Kuadran D (Kuning).

D

- **Dominasi Otak (Brain Dominance):** Kecenderungan individu untuk lebih sering menggunakan satu bagian otak dalam berpikir atau berperilaku.
-

E

- **Empati:** Kemampuan untuk memahami dan merasakan emosi orang lain; inti dari Kuadran C (Merah).
-

F

- **Fakta Objektif:** Informasi yang dapat diukur dan dibuktikan; sering dijadikan dasar dalam gaya berpikir analitis.
-

G

- **Gaya Belajar:** Cara atau pendekatan yang paling efektif digunakan individu untuk memahami informasi; seringkali selaras dengan gaya berpikir.
-

I

- **Inovasi:** Proses menciptakan atau memperkenalkan hal baru, baik dalam bentuk ide, metode, atau produk; terkait erat dengan Kuadran D.
 - **Interpersonal:** Berkaitan dengan kemampuan berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif.
-

K

- **Kuadran Otak:** Pembagian simbolik otak menjadi empat bagian berdasarkan preferensi berpikir: A (analitis), B (terstruktur), C (emosional), D (inovatif).
-

L

- **Logika:** Aturan atau prinsip penalaran rasional yang menjadi dasar pengambilan keputusan.
-

M

- **Model Herrmann:** Kerangka berpikir yang menggambarkan dominasi otak manusia dalam empat kuadran berbeda.
-

P

- **Perencanaan:** Aktivitas menyusun langkah atau strategi secara sistematis; sangat berhubungan dengan gaya berpikir Kuadran B.
 - **Preferensi Berpikir:** Kecenderungan seseorang dalam memilih cara berpikir atau menyerap informasi tertentu.
-

R

- **Refleksi:** Proses berpikir ulang secara kritis terhadap pengalaman atau pemikiran untuk memperoleh pembelajaran atau wawasan baru.
-

S

- **Sintesis:** Kemampuan menggabungkan ide atau informasi yang berbeda menjadi satu kesatuan yang utuh, sering digunakan dalam berpikir kreatif.
 - **Strategi Pembelajaran:** Pendekatan yang digunakan dalam pengajaran agar proses belajar sesuai dengan gaya berpikir peserta didik.
-

T

- **Team Dynamics:** Interaksi psikologis antar anggota tim yang dipengaruhi oleh keberagaman gaya berpikir dan kepribadian.
-

V

- **Visi:** Gagasan atau gambaran tentang masa depan yang diinginkan; elemen penting dalam gaya berpikir D (inovatif).
-

W

- **Whole Brain Thinking:** Pendekatan berpikir yang melibatkan dan mengintegrasikan keempat gaya berpikir dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah.

Daftar Pustaka – Modul Whole Brain Model

1. **Herrmann, N.** (1996). *The Whole Brain Business Book: Unlocking the Power of Whole Brain Thinking in Organizations and Individuals*. McGraw-Hill.
2. **Herrmann International.** (2020). *The Whole Brain® Thinking Model: An Introduction*. Retrieved from <https://www.herrmann.com>
3. **Armstrong, T.** (2009). *Multiple Intelligences in the Classroom* (3rd ed.). ASCD.
4. **De Bono, E.** (1999). *Six Thinking Hats*. Back Bay Books.
5. **Kolb, D. A.** (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
6. **McCarthy, B.** (1987). *The 4MAT System: Teaching to Learning Styles with Right/Left Mode Techniques*. Excel.
7. **Zull, J. E.** (2002). *The Art of Changing the Brain: Enriching Teaching by Exploring the Biology of Learning*. Stylus Publishing.
8. **Sternberg, R. J., & Grigorenko, E. L.** (2000). *Teaching for Successful Intelligence: To Increase Student Learning and Achievement*. ASCD.
9. **Goleman, D.** (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
10. **Marzano, R. J., Pickering, D. J., & Pollock, J. E.** (2001). *Classroom Instruction That Works: Research-Based Strategies for Increasing Student Achievement*. ASCD.
11. **ChatGPT 4o** (2025). Copilot of this article. Access date: 5 April 2025. Writer's account. <https://chatgpt.com/c/67f12077-6e64-8013-98f1-0e0935856117>

 **Sumber Tambahan untuk Latihan dan Visualisasi:**

12. **Herrmann Brain Dominance Instrument (HBDI)** – Official Assessment Tool, tersedia melalui Herrmann International.
13. **Whole Brain Teaching** – Strategi dan sumber daya untuk pendidikan berbasis dominasi otak, tersedia di wholebrainteaching.com
14. **OECD (2018)**. *The Future of Education and Skills: Education 2030*. OECD Publishing.