



PELATIHAN *STORYNOMICS TOURISM* BERBASIS BUDAYA UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS BAGI *MULI MEKHANAI*

Sandika Ali¹⁾, Munaris²⁾, Marzius Insani³⁾, Siska Meirita⁴⁾, M. Ramdhan Fathin Al Farabi⁵⁾, Mei Fatmila Sari⁶⁾, Andriansyah⁷⁾, Septia Uswatun Hasanah⁸⁾, Detia Aulia Oktarina⁹⁾

1)2)3)4)5)6)7)8)9) Universitas Lampung

Email: sandika.ali@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan kreativitas komunitas *Muli Mekhanai* dalam menggali, menyusun, dan menyampaikan narasi budaya lokal sebagai sarana promosi destinasi. Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan, mitra masih menghadapi keterbatasan dalam memahami konsep *storynomics*, rendahnya keterampilan menarasikan budaya lokal secara menarik, serta kurangnya penguasaan media digital sebagai alat komunikasi promosi. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah pelatihan terpadu yang mencakup: (1) pemahaman konseptual tentang *storynomics Tourism* dan pariwisata budaya, (2) teknik penggalian dan penulisan cerita budaya lokal, (3) pelatihan komunikasi visual dan produksi konten digital, serta (4) presentasi dan pembuatan proyek akhir narasi destinasi berbasis budaya. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi teoritis, workshop kreatif, praktik produksi konten, dan bimbingan teknis. Kegiatan ini diharapkan menghasilkan luaran berupa peningkatan kapasitas naratif peserta, portofolio konten promosi berbasis cerita budaya lokal, serta modul pelatihan *storynomics* yang dapat direplikasi. Dampak jangka panjang yang dituju adalah terciptanya duta wisata yang tidak hanya representatif secara fisik, tetapi juga memiliki kecakapan naratif dan digital dalam mempromosikan pariwisata yang berakar pada nilai-nilai budaya Lampung dan Indonesia secara luas.

Kata kunci: pelatihan, *storynomics Tourism*, *Muli Mekhanai*, destinasi wisata.

Abstract

This community service activity aims to increase the capacity and creativity of the Muli Mekhanai community in exploring, compiling, and conveying local cultural narratives as a means of destination promotion. Based on the identified problems, partners still face limitations in understanding the concept of storynomics, low skills in narrating local culture in an engaging manner, and a lack of mastery of digital media as a promotional communication tool. Therefore, the solution offered is integrated training that includes: (1) a conceptual understanding of storynomics in tourism and cultural tourism, (2) techniques for exploring and writing local cultural stories, (3) training in visual communication and digital content production, and (4) presentation and creation of a final project on a culture-based destination narrative. The implementation method includes theoretical material delivery, creative workshops, content production practice, and technical guidance. This activity is expected to produce outcomes in the form of increased narrative capacity for participants, a portfolio of promotional content based on local cultural stories, and a replicable storynomics training module. The intended long-term impact is the creation of tourism ambassadors who are not only physically representative but also possess narrative and digital skills in promoting tourism rooted in the cultural values of Lampung and Indonesia more broadly.

Keywords: training, *storynomics Tourism*, *Muli Mekhanai*, tourist destination.



I. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan sektor strategis dalam pembangunan ekonomi dan budaya Indonesia. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), pariwisata menjadi salah satu dari lima sektor prioritas nasional dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024. Strategi pembangunan pariwisata yang diusung saat ini menekankan pada pendekatan berbasis budaya dan kearifan lokal, serta peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) pariwisata, termasuk pelibatan generasi muda seperti *muli mekhanai*/duta wisata.

Dalam konteks ini, pendekatan *storynomics Tourism* menjadi salah satu strategi yang dinilai efektif dalam memperkuat daya tarik destinasi. Konsep *storynomics* sendiri diperkenalkan oleh Robert McKee dan Thomas Gerace (2018) sebagai pendekatan pemasaran yang menempatkan cerita (*narrative*) sebagai alat utama untuk membangun hubungan emosional, meningkatkan daya tarik, dan menciptakan makna mendalam pada produk atau layanan. Dalam pariwisata, *storynomics Tourism* mengarah pada penyajian pengalaman wisata melalui narasi yang kuat, yang mengangkat sejarah, budaya, mitos, dan nilai-nilai lokal sebagai elemen utama dalam promosi.

Indonesia sebagai negara multikultural memiliki kekayaan budaya yang sangat luas, namun belum sepenuhnya dikapitalisasi dalam bentuk narasi yang kuat untuk keperluan promosi wisata. Banyak potensi lokal seperti legenda, tradisi, tokoh, hingga artefak budaya yang masih belum dikemas secara menarik dan strategis. Oleh karena itu, kemampuan untuk menyusun dan menyampaikan narasi budaya menjadi kebutuhan mendesak dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan.

Sementara itu, *Muli Mekhanai* merupakan perwakilan generasi muda yang tidak hanya menjadi wajah promosi daerah, tetapi juga agen komunikasi budaya kepada wisatawan lokal maupun mancanegara. Namun, kenyataannya, sebagian besar *Muli Mekhanai* belum mendapatkan pembekalan yang memadai dalam hal storytelling berbasis budaya, sehingga peran mereka masih terbatas pada aspek representatif, bukan transformatif.

Dalam kerangka teoritik, pendekatan ini dapat dikaji dari perspektif teori ekonomi kreatif, yang menekankan bahwa kreativitas, pengetahuan, dan inovasi menjadi komoditas utama dalam pengembangan sektor ekonomi baru, termasuk pariwisata (Howkins, 2001). Kreativitas dalam hal ini mencakup kemampuan menciptakan cerita, menyusun narasi visual, dan mengintegrasikan nilai-nilai budaya dalam produk wisata.

Selaras dengan itu, Permenparekraf No. 10 Tahun 2020 tentang Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Nasional menekankan pentingnya pengembangan SDM pariwisata kreatif dan inovatif, terutama yang memiliki keterampilan komunikasi budaya. Pemerintah juga mencanangkan strategi branding pariwisata melalui pendekatan naratif, sebagaimana terlihat dalam kampanye "Wonderful Indonesia" dan promosi destinasi super prioritas yang sarat dengan pendekatan *story-driven*.

Melalui pelatihan "*Storynomics Tourism* Berbasis Budaya" ini, para *muli mekhanai* akan dilatih untuk menggali, menyusun, dan menyampaikan narasi

wisata secara kreatif. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi, tetapi juga memberdayakan potensi lokal melalui pendekatan budaya yang inklusif dan inovatif. Hal ini menjadi bentuk nyata pengabdian perguruan tinggi dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan untuk peningkatan kapasitas komunitas mitra secara berkelanjutan.

Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi kontribusi konkret dalam penguatan pariwisata lokal yang berbasis pada cerita, budaya, dan kreativitas, serta mendukung kebijakan nasional dalam pengembangan SDM unggul di sektor pariwisata.

Berdasarkan gambaran situasi di atas, dapat ditangkap suatu permasalahan bahwa mitra kegiatan ini adalah *Muli Mekhanai* di kabupaten tulang bawang. Mereka merupakan generasi muda yang memiliki peran penting dalam memperkenalkan dan mempromosikan potensi pariwisata daerah kepada publik, baik lokal maupun mancanegara. Namun, hasil observasi awal, wawancara, dan kajian lapangan menunjukkan bahwa mitra menghadapi beberapa permasalahan utama yang menghambat optimalisasi peran mereka sebagai agen promosi pariwisata kreatif. Permasalahan tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya Pemahaman tentang Konsep *Storynomics Tourism*.
2. Minimnya Kemampuan dalam Mengembangkan Narasi Budaya Lokal.
3. Keterbatasan Keterampilan Komunikasi Visual dan Digital.
4. Belum Adanya Program Pelatihan Berbasis Kreativitas yang Terstruktur.
5. Belum Terjadinya Kolaborasi Aktif antara *Muli Mekhanai* dengan Akademisi atau Pelaku Kreatif.

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk menjawab permasalahan mitra, yaitu rendahnya pemahaman, keterampilan naratif, dan kapasitas kreatif para duta wisata dalam mengembangkan promosi pariwisata berbasis budaya lokal. Secara lebih spesifik, tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Pemahaman Konseptual Duta Wisata tentang *Storynomics Tourism*.
2. Melatih Kemampuan Menggali dan Mengemas Cerita Budaya Lokal.
3. Mengembangkan Keterampilan Storytelling Kreatif berbasis Media Digital.
4. Mendorong Peningkatan Kreativitas dan Inovasi dalam Promosi Wisata.
5. Membentuk Model Percontohan Praktik Baik dalam Promosi Wisata Berbasis *Storynomics*.
6. Meningkatkan Kolaborasi antara Perguruan Tinggi, Komunitas Duta Wisata, dan Stakeholder Pariwisata.

II. METODE

3.1 Deskripsi dan Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan dua tahapan, pertama tahapan pra kegiatan yang berkenaan dengan izin dan undangan ke mitra-mitra yang akan terlibat dalam kegiatan pengabdian, kedua saat pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan melibatkan tim pengabdian sebagai tutor atau pemateri sesuai dengan bidang kelimuan masing-masing. Kegiatan pelatihan akan dilakukan dengan metode diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Metode ceramah, digunakan oleh pemateri untuk menjelaskan materi inti terkait dengan *storynomics Tourism* berbasis budaya. Materi akan disusun sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan.

- 2) Praktik menulis *storynomics Tourism* berbasis budaya, dilakukan oleh seluruh peserta dengan dipandu oleh pemateri. Kegiatan praktik ini dilakukan untuk penguatan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan dalam menyusun *storynomics Tourism* berbasis budaya.
- 3) Diskusi, digunakan untuk melakukan *sharing* atau tanya jawab dan membahas permasalahan atau kesulitan yang dialami oleh peserta terkait dengan materi pelatihan.

3.2 Prosedur Kerja

3.2.1 Tahap Pra-kegiatan

Tahapan dalam pra-kegiatan/sebelum pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan publikasi dan kordinasi terkait dengan kegiatan yang akan dilakukan melalui berbagai media sosial seperti *Facebook*, *WhatsAppGroup*, dan *Instagram*, serta mempersiapkan link pendaftaran.
- 2) Melakukan pendataan peserta kegiatan. Calon peserta kegiatan mengisi formulir pendaftaran melalui link *google form* yang telah dipersiapkan.
- 3) Mendiskusikan bentuk pelaksanaan kegiatan dengan tim pengabdian, menyusun kepanitiaan kegiatan, dan menyusun materi untuk kegiatan.
- 4) Mempersiapkan segala bentuk perlengkapan kegiatan (tempat kegiatan, konsumsi, *backdrop*, dan lain-lain)

3.2.2 Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan direncanakan akan dilakukan selama 2 (dua) hari. Tahapan pelaksanaan kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut.

No.	Hari ke:	Kegiatan
1	1	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pretest</i> untuk mengetahui kemampuan awal peserta pelatihan <i>storynomics Tourism</i> berbasis budaya. • Acara pembukaan, dan diskusi terkait urgensi tentang materi yang akan diberikan dalam pelatihan. • Pemaparan materi bagian 1 (<i>storynomics Tourism</i> berbasis budaya) • Pemaparan materi bagian 2 (wawasan cerita daerah lampung)
2	2	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Review</i> Materi pada pertemuan sebelumnya • Pemaparan materi bagian 3 (Metode menulis <i>storynomics Tourism</i> berbasis budaya) • Pemaparan materi bagian 4 (Praktik menulis <i>storynomics Tourism</i> berbasis budaya) • Evaluasi • <i>Posttest</i> peserta pelatihan

Tabel 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

3.3 Pihak yang Terlibat

Pihak yang terlibat dalam kegiatan ini adalah *Muli Mekhanai* kabupaten tulang bawang. Lebih khusus, kegiatan pelatihan ini diperuntukkan bagi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Tulang Bawang, Pelaku Wisata, Tourguide dan



Kelompok Sadar Wisata di Kabupaten Tulang Bawang.

3.4 Partisipasi Mitra

Pelatihan ini diharapkan dapat mempererat hubungan Kerjasama antara dosen-dosen prodi Pendidikan Bahasa Lampung dengan Staceholder. Selain itu hubungan yang baik juga diharapkan dapat terbangun dengan para mitra, seperti dinas dan sekolah-sekolah yang ada di Provinsi Lampung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kabupaten Tulang Bawang Adalah kabupaten di Provinsi Lampung, Indonesia. Ibu kotanya Adalah Kecamatan Menggala. Kabupaten Tulang Bawang memiliki luas wilayah sebesar 3.466,32 km, dengan penduduk sebanyak 433.570 jiwa (2024). Secara umum wilayah Kabupaten Tulang Bawang berada di dataran rendah. Ketinggian wilayah ini bervariasi antara 2 Mdpl s/d 44 Mdpl.

Nama Tulang Bawang diambil dari Sungai Tulang Bawang yang mengalir di wilayah ini dan melintasi ibukota kabupaten di Menggala. Komoditas perikanan tambak berada di wilayah pesisir seperti kawasan Bumi Dipasena, Kecamatan Rawajitu Timur. Pada masa kejayaannya di tahun 1990an, Bumi Dipasena dikenal sebagai salah satu penghasil udang terbesar di Asia Tenggara.

Pernah ada kerajaan yang berdiri di wilayah ini bernama kerajaan Tulang Bawang, yang termuat dalam Catatan Perjalanan I Tsing, yang sedang berkelana ke India dan Sumatra dan sekitarnya, untuk belajar agama budha pada zaman Sriwijaya sekaligus mencatat perjalanannya.

Pada saat terbentuknya atau berdirinya Kabupaten Tulang Bawang pada tanggal 20 Maret 1997 wilayah Tulang Bawang pada saat itu memiliki wilayah terluas, 22% dari wilayah provinsi Lampung. Kabupaten Tulang Bawang berjarak sekitar 120 km dari ibu kota provinsi Lampung, Kota Bandar Lampung. Pada tahun 2008, Kabupaten Tulang Bawang dimekarkan menjadi 3 (tiga) wilayah Daerah Otonom Baru (DOB) dengan Undang-Undang Nomor: 49 Tahun 2008 Tentang Pembentukan Daerah Otonomi Kabupaten Mesuji dan Undang-Undang Nomor: 50 Tahun 2008 Tentang Pembentukan Daerah Otonom Kabupaten Tulang Bawang Barat. Pada tahun 2015, luas Wilayah Kabupaten Tulang Bawang telah menjadi seluas 3.466,32 km². Wilayahnya terbagi menjadi 15 kecamatan, 4 kelurahan dan 148 kampung.

Secara astronomis, Kabupaten Tulang Bawang terletak antara 105°09' Bujur Timur sampai 105°55' Bujur Timur dan 04°08' Lintang Selatan sampai 04°41' Lintang Selatan. Luas wilayah Kabupaten Tulang Bawang 3.466,32 Km².

4.2 Peta Materi Pelatihan

Materi pelatihan diberikan oleh empat orang pemateri, diantaranya: Sandika Ali, M.Pd., Dr. Munaris, M.Pd., Marzius Insani, M.Pd., dan Siska Meirita M.Pd. Muatan materi 80% berisi pelatihan teori tentang cerita dan strukturnya, keterampilan menulis cerita, mengolah ide menjadi cerita, dan menulis cerita bertema legenda objek wisata. Materi pertama diberikan oleh Dr. Munaris, M.Pd. mengenai konsep cerita dan strukturnya. Pemberian materi ini bertujuan untuk membekali konsep-konsep dasar tentang cerita dan perbedaan cerita dengan jenis karya sastra lainnya. Materi kedua, diberikan oleh Siska Meirita, M.Pd. tentang keterampilan menulis Cerita. Keterampilan menulis cerita merupakan keterampilan

yang didapatkan dengan cara berlatih secara serius dan bertahap. Materi ketiga diberikan oleh Marzius Insani, M.Pd. tentang mengolah ide menjadi cerita. Materi ini membekali peserta untuk memahami sumber-sumber ide yang ada disekitarnya dan bagaimana ide tersebut bisa ditulis menjadi sebuah cerita. Materi berikutnya mengenai penulisan cerita bertema legenda objek wisata yang diberikan oleh Sandika Ali, M.Pd.

4.3 Proses Pelaksanaan Pelatihan

4.3.1 Proses Persiapan Kegiatan Pelatihan

Tahap awal pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan melakukan kordinasi dengan seluruh tim. Ketua tim, Sandika Ali, M.Pd. melakukan kordinasi dengan *Muli Mekhanai* Tulang Bawang. Komunikasi dilakukan secara *remote* dan fisik. Persiapan selanjutnya melakukan kordinasi dengan tim mahasiswa pelaksana dan peserta untuk mempersiapkan hal-hal teknis. Tim mahasiswa berjumlah 3 orang, hal ini dilakukan karena kebutuhan persiapan teknis yang cukup panjang. Hal-hal teknis yang dipersiapkan sebagai berikut.

- a) Mempersiapkan surat-surat
- b) Mengajukan surat tugas
- c) Mengecek ketersediaan peralatan teknis di lokasi pelatihan (Smart TV, Speaker, kursi, meja, alat musik, dan ruangan)
- d) Mempersiapkan daftar hadir, plakat, dan soal *pre-test* dan *post-test*
- e) Mempersiapkan konsumsi untuk pemateri dan peserta kegiatan

4.3.2 Proses Pembukaan Pelatihan

Pembukaan pelatihan dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Agustus 2025 pukul 08.00 WIB. Proses pembukaan dihadiri seluruh tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Unila, dihadiri oleh Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Tulang Bawang beserta Jajaran. Peserta berjumlah 40 orang *Muli Mekhanai*. Sambutan disampaikan oleh Kepala Bidang Kelembagaan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Tulang Bawang. (Gambar 1).



Gambar 2. Sambutan Kepala Bidang Kelembagaan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Tulang Bawang, Apriansyah, S.H.,M.H., M.M. (dokumentasi Tim PKM)

4.3.3 Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan menulis puisi ini terdiri atas *pre-test*, penyampaian materi dan praktik menulis, diakhiri dengan *pos-test*.

Pre-test dilakukan di awal kegiatan pelatihan sebelum materi-materi umum disampaikan. *Pre-test* menggunakan aplikasi “Kahoot” dan QR Code yang diberikan pada peserta pelatihan (Gambar 3). Setiap soal ditampilkan dalam bentuk pilihan ganda, kemudian Muli Mekhanai peserta pelatihan menjawab menggunakan *smartphone* mereka masing-masing. Setiap soal yang diberikan ditampilkan melalui proyektor secara *real-time*, dan hasilnya langsung diketahui. Proses *pre-test* ini terjadi secara menyenangkan karena peserta merasa terlibat dalam kegiatan berbasis gamifikasi. Pada *pre-test*, sebanyak 41,11% peserta menjawab soal dengan benar. Muli Mekhanai peserta pelatihan telah sedikit mengetahui tentang materi-materi pelatihan.

4.3.4 Pemberian Materi Pelatihan dan Praktik

Materi diberikan oleh empat orang narasumber yang juga tergabung sebagai tim pengabdian kepada masyarakat 2025 dari Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Unila. Materi pertama diberikan oleh Dr. Munaris, M.Pd. mengenai konsep cerita dan strukturnya (Gambar 4). Materi disampaikan dengan metode ceramah. Struktur cerita terbagi atas dua aspek, yaitu struktur fisik dan struktur batin. Struktur fisik mencakup diksi, tipografi, irama, enjambemen, dan gaya bahasa yang membentuk wujud luar cerita, sedangkan struktur batin meliputi tema, perasaan penyair, nada atau sikap penyair terhadap pembaca, serta amanat yang ingin disampaikan. Perpaduan keduanya membuat cerita memiliki kedalaman makna sekaligus keindahan bentuk.



Gambar 4. Materi diberikan oleh Dr. Munaris, M.Pd. (dokumentasi tim PKM)

Materi kedua diberikan oleh Siska Meirita, M.Pd. tentang keterampilan menulis cerita (Gambar 5). Dalam menulis cerita, seseorang dituntut untuk mampu mengolah bahasa sehingga setiap kata memiliki kekuatan makna dan nuansa emosional yang mendalam. Selain itu, keterampilan ini juga

mencakup kemampuan membangun citraan, simbol, dan rima agar puisi memiliki daya pikat estetik sekaligus menyampaikan pesan yang menyentuh pembaca. Dengan latihan yang berkesinambungan, keterampilan menulis cerita dapat berkembang menjadi sarana ekspresi diri yang kreatif dan reflektif.



Gambar 5. Materi diberikan oleh Siska Meirita, M.Pd. (dokumentasi tim PKM)

Pemateri ketiga, Marzius Insani, M.Pd, menjelaskan tentang mengolah ide menjadi cerita (Gambar 6). Mengolah ide menjadi cerita diawali dengan menemukan gagasan utama yang biasanya berasal dari pengalaman, perasaan, atau pengamatan terhadap kehidupan sehari-hari maupun fenomena alam dan sosial. Ide tersebut kemudian diperdalam dengan mencari fokus makna yang ingin disampaikan, misalnya legenda objek wisata yang ada di Kabupaten Tulang Bawang. Setelah itu, penulis mengemas ide melalui bahasa puitis dengan memilih diksi yang tepat, memanfaatkan majas, menciptakan citraan, serta mengatur rima dan irama agar tercipta keindahan bunyi. Proses ini juga melibatkan imajinasi untuk menghadirkan simbol atau metafora yang memperkuat makna. Dengan demikian, ide yang awalnya sederhana dapat berubah menjadi puisi yang padat, indah, dan penuh daya sugesti.



Gambar 6. Materi diberikan oleh Marzius Insani, M.Pd. (dokumentasi tim PKM)

Pemateri keempat adalah Sandika Ali, M.Pd. dengan materi menulis cerita bertema legenda objek wisata (Gambar 7). Menulis cerita bertema Legenda Objek Wisata dapat dilakukan dengan memilih ide utama tentang isu atau tempat wisata yang sedang populer, lalu memperdalamnya melalui pengamatan dan perasaan. Ide tersebut kemudian diolah dengan memilih diksi yang puitis. Pada akhirnya, cerita yang dikemas tidak hanya menghadirkan keindahan bahasa, tetapi juga menyisipkan pesan moral yang menggugah kesadaran pembaca untuk peduli dan mengetahui tentang cerita dibalik objek wisata tersebut.



Gambar 7. Materi diberikan oleh Sandika Ali, M.Pd. (dokumentasi tim PKM)

Setelah mendapatkan pengetahuan tentang menulis cerita melalui *storynomic Tourism* berbasis budaya peserta melakukan praktik menciptakan cerita bertema legenda objek wisata dipandu oleh narasumber pelatihan dan berpindah kelokasi objek wisata (Gambar 8).



Gambar 8. Peserta melakukan praktik menulis cerita *storynomic Tourism* berbasis budaya bertema legenda objek wisata oleh dosen sebagai pelatih (dokumen tim PKM, 2025)

4.3.5 *Pos-test*

Soal *pos-test* yang berikan hampir sama dengan soal *pre-test*, yang membedakan adalah posisi jawaban yang dirubah dan kombinasi waktunya.

Hasil *pos-test* menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan dan pemahaman tentang menulis cerita bertema legenda objek wisata.

Peserta pelatihan melanjutkan *pos-test* dengan melakukan respons terhadap pertanyaan yang diberikan oleh pemateri atau narasumber PKM. Pada tahap *pos-test* sebanyak 88,89% mahasiswa mampu menjawab benar dan terjadi peningkatan peningkatan hasil sebanyak 47,78% jika dibandingkan dengan hasil *pre-test* karena banyak peserta mulai memahami materi pelatihan yang diberikan. Proses *pre-test* dan *pos-test* menggunakan aplikasi *Kahoot*.

4.3.6 Penutupan Pelatihan

Kegiatan pelatihan ditutup pukul 16.00 WIB dengan foto bersama dengan peserta (Gambar 10). Peserta nampak antusias selama mengikuti kegiatan pelatihan. Hal ini ditandai dengan testimoni positif yang diberikan oleh 2-3 orang peserta pelatihan.



Gambar 10. Peserta melakukan foto bersama dengan tim PKM Unila (dokumen Tim PKM, 2025)

4.4 Refleksi Akhir Pelaksanaan Pelatihan

Refleksi pelatihan menulis cerita *storynomic Tourism* berbasis budaya bagi *Muli Mekhanai* tulang bawang ini dilakukan berupa pendapat dan hasil pengamatan secara kualitatif selama proses kegiatan. Sebanyak 3 orang peserta menyampaikan pendapat sebagai berikut.

Peserta 1: “.pelatihan ini menyenangkan, asik.”

Peserta 2: “. tolong ditambah lagi materinya yang lebih banyak.”

Peserta 3: “. kami sangat senang dalam pelatihan ini ...”

Selain itu para kelompok sadar wisata dan staf dinas pariwisata dan kebudayaan tulang bawang yang juga terlibat dalam pelatihan mengatakan “.pelatihan ini memantang tapi seru.” Selain memberikan testimoni, kegiatan pelatihan ini berlangsung dengan lancar di mana peserta memberikan ekspresi kegembiraan selama pelaksanaan pelatihan berlangsung.

IV. SIMPULAN

Pelatihan diikuti oleh 40 peserta berasal dari *Muli Mekhanai* di Kabupaten Tulang Bawang. Narasumber menyampaikan materi seputar konsep cerita, cara menulis cerita, dan praktik menulis cerita bertema legenda objek wisata. Pelaksanaan *pre-test* dan *pos-test* dilakukan dan menunjukkan peningkatan pengetahuan yang cukup signifikan.



Muli Mekhanai cukup antusias melakukan kegiatan ini karena memiliki unsur gamifikasi menggunakan aplikasi “Kahoot”. Refleksi akhir kegiatan dilakukan secara kualitatif, dan hasilnya menunjukkan semangat dan kebutuhan yang tinggi akan pembelajaran cerita. Peserta pelatihan dengan sasaran *Muli Mekhanai* dapat memberikan umpan balik yang baik pada kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2011). *Semantik Pengantar Studi Tentang Makna*. Sinar Baru Algesindo.
- Anantama, M. D. (2024). *Membaca Maryam Mengurai Konflik Sosial*. Revormasi.
- Anantama, M. D., & Mustofa, A. (2025). Cara Pandang Manusia Terhadap Alam Dalam Lirik Lagu Lampung: Tinjauan Ekokritik. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(1), 397-407. <https://doi.org/https7/doi.org/10.23960/J-Symbol>.
- Anantama, M. D., & Setiawan, A. (2025). Bias Gender dalam Novel Aib dan Nasib Karya Minanto. *Mabasan*, 19 (1), 161-178. <https://doi.org/10.62107/mab.v19i1.1036>.
- Anantama, M. D., Suyanto, E., & Prayogi, R. (2024). Kearifan Lingkungan dalam Puisi Anak Dongeng Pohon Pisang Karya Achmad Sultoni. *Edukasi Lingua Sastra*, 22(2), 166-177.
- Barus, I. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Bantuan Media Film Pendek. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 142-148. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>.
- Bellon, M. R., Gotor, E., & Caracciolo, F. (2015). Conserving landraces and improving livelihoods: how to assess the success of on-farm conservation projects? *International Journal of Agricultural Sustainability*, 13(2), 167-182. <https://doi.org/10.1080/14735903.2014.986363>.
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. MIT Press.
- Endraswara, S. (2016). *EkokritikSastra: Konsep, Teori, dan Terapan*. Morfalingua.
- Fuad, M., & Suyanto, E. (2021). Pengembangan modul pembelajaran menulis teks berita berbasis metode karyawisata. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 22(1), 54-77. <https://doi.org/10.23960/aksara/v22i1.pp54-77>.
- Garrard, G. (2004). Ecocriticism. In *Year's Work in Critical and Cultural Theory*. Routledge. <https://doi.org/10.1093/ywcct/mbaa018>.
- Ismi, K. M., & Susilawati, S. (2023). Dampak Pencemaran Lingkungan Terhadap Kesehatan Masyarakat Pesisir. *Zahra: Journal of Health and Medical Research*, 3 (Oktober), 315-322. <https://adisampublisher.org/index.php/aisha/article/view/381>.
- Pertiwi, M., Isdianto, Wijayanto, A. V. D., & Prasetyo, E. N. (2021). Peningkatan Literasi Bagi Siswa SMA Melalui Pelatihan Penyusunan Literature Riview. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5 (6), 5-12. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i6.5837>.
- Pradopo, R. D. (2010). *Pengkajian Puisi*. Gadjah Mada University Press.
- Rahmanto. (2005). *Metode Pengajaran Sastra*. Penerbit Kanisuis.
- Rajja, Arifin, M. Bahri., M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks



Cerpen Dengan Metode Cerpen-gram Untuk Siswa Kelas IX Development of Short Story Writing Teaching Materials Using Cerpen-gram Method for Ninth Grade Students in Muara Wahau District Rajja Mata pelajaran Bahasa Indonesi. *Diglosia*, 3(1), 24-32.

<http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/26%0APENGEMBANGAN>.

Tarigan, H. G. (2011). *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Angkasa.

Winarni. (2014). *Kajian Sastra Anak*. Graha Ilmu.