

Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

PELATIHAN BISNIS SASTRA DIGITAL BAGI KOMUNITAS *SUTEJO SPECTRUM CENTER PONOROGO*

Setya Yuwana Sudikan¹, Titik Indarti², Endah Imawati³, Nadya Afdholy⁴

¹Universitas Negeri Surabaya

²Universitas Negeri Surabaya

³IKIP Widya Darma

⁴Universitas Airlangga

setyayuwana@unesa.ac.id¹, titikindarti@unesa.ac.id², endahimawati@gmail.com³,

nadyaafdholly@fib.unair.ac.id⁴

Submitted: 1 September 2025

Acceptor: 17 April 2026

Published: 30 April 2026

Abstrak Komunitas sastra *Sutejo Spectrum Center* (SSC) Ponorogo memiliki anggota penulis muda yang membutuhkan ruang untuk memasarkan karya terutama yang merupakan produk kebudayaan berupa sastra kreatif melalui media digital. Para penulis muda memiliki keterbatasan dalam menjual (baca: memasarkan) novel, cerita pendek, dan puisi yang diproduksi untuk mendapatkan keuntungan finansial. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan pelatihan penulisan, publikasi, dan bisnis sastra digital bagi anggota komunitas penulis *Sutejo Spectrum Center* (SSC) Ponorogo. Tim PKM Senat Akademik Universitas (SAU) Universitas Negeri Surabaya melaksanakan pendampingan penulisan, publikasi, dan bisnis sastra digital. Tim PKM SAU Unesa melakukan pendampingan secara tatap muka (*offline*) dan tatap maya (*online*) yang berbentuk klinis. Kegiatan PKM ini bertujuan mendorong penggunaan platform aplikasi untuk memublikasikan produk sastra kreatif (novel, cerita pendek, dan puisi) secara luas dalam dua bahasa (Indonesia dan Inggris), meningkatkan kompetensi anggota komunitas sastra SSC Ponorogo dalam memanfaatkan teknologi digital, dan mendorong anggota komunitas sastra SSC untuk membaca peluang bisnis dari penulisan kreatif secara *offline* dan *online*, melalui berbagai aplikasi. Bentuk kegiatan PKM ini adalah ceramah, diskusi kelompok terpumpun, pelatihan, dan pendampingan. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring dan daring, dari 17 Mei 2025 sampai 17 Juli 2025.

Kata Kunci: bisnis digital, luring dan daring, pelatihan, penulisan kreatif, platform, luring dan daring

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Ponorogo merupakan salah satu wilayah di Jawa Timur yang memiliki kekayaan budaya yang luar biasa melimpah, bahkan telah diakui hingga pada level internasional

(Engelenhoven, 2024). Terbaru, pengakuan internasional datang dari United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), melalui sidang Intergovernmental

Committee for the Safeguarding of The Intangible Cultural Heritage ke-19 mengakui bahwa kesenian reog menjadi salah satu warisan budaya tak benda (WBT) (Tito, 2024).

Selain reog, Kabupaten Ponorogo juga memiliki produk kebudayaan berupa cerita rakyat yang kaya akan nilai-nilai moral seperti, cerita rakyat Ki Ageng Mirah, Betoroh Katong, Asal-Usul Telaga Ngebel, Asal-Usul Desa Telasih, Ki Ageng Surya Alam (Warok), dll. Namun begitu, kekayaan budaya dalam bentuk cerita rakyat tersebut tidak banyak dikenal pada level internasional, dan bahkan mulai dilupakan pada level nasional dan lokal. Hal ini dapat dibuktikan dengan minimnya publikasi literasi yang berkaitan dengan cerita rakyat tersebut yang ditulis dalam bahasa asing (Inggris misalnya), dan sedikitnya pemuatan cerita rakyat tersebut dalam buku teks pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah pada setiap jenjang.

Permasalahan minimnya publikasi digital sebagai upaya bisnis sastra digital diperparah dengan permasalahan tentang keterbatasan para penulis anggota komunitas *Sutejo Spectrum Center* (SSC) dalam

memasarkan produk puisi, cerita pendek, novel, drama, film, dll. Keterbatasan tersebut pada akhirnya berdampak pada minimnya pendapatan finansial yang diperoleh para penulis muda di Kabupaten Ponorogo. Salah satu komunitas sastra di Kabupaten Ponorogo yang mengalami permasalahan tersebut adalah komunitas *Sutejo Spectrum Center* (SSC). Komunitas tersebut banyak diisi oleh penulis muda yang memiliki pengetahuan terbatas tentang bisnis sastra digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka dapat dipahami bahwa permasalahan utama dalam bisnis sastra digital bagi penulis pemula di Kabupaten Ponorogo terkait (1) minimnya publikasi digital produk penulisan sastra kreatif (puisi, cerita pendek, novel, drama, film, dll.) yang dilakukan secara luas hingga pada level nasional dan internasional dan (2) keterbatasan para penulis pemula di Kabupaten Ponorogo dalam memanfaatkan teknologi digital untuk bisnis sastra digital.

Sebagai upaya untuk mengatasi kedua permasalahan tersebut maka perlu untuk dilakukan pelatihan penulisan sastra kreatif, publikasi

digital, dan bisnis sastra digital. Pelatihan tersebut secara spesifik menasar pada komunitas SSC dengan pertimbangan utama komunitas tersebut merupakan komunitas yang secara konsisten (sejak 2010) terlibat dalam berbagai kerja-kerja kreatif penciptaan dan pertunjukan sastra di Kabupaten Ponorogo.

Terkait dengan permasalahan publikasi digital, tim PKM mendorong penggunaan platform berbasis aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk memublikasikan produk sastra kreatif dalam dua bahasa (Indonesia dan Inggris). Selain itu, terkait permasalahan penulisan kreatif, tim PKM mendorong pelaksanaan pelatihan penulisan dengan melibatkan praktisi (sastrawan), dengan mengarahkan pelatihan tersebut pada pelatihan penulisan kreatif berbasis digital sehingga dapat memberikan dampak secara ekonomi (*income*) bagi penulis. Hal itu dilakukan dengan mendorong para penulis untuk memublikasikan setiap karya yang diciptakannya ke dalam platform digital serupa Wattpad, *Noveltoon*, *Storial.co*, *JotterPad*, *Penana*, *Steller*, *Gramedia Writing Project*.

PKM ini membuat target yang akan dicapai, yaitu (1) menerbitkan buku kumpulan cerita pendek anggota komunitas *Sutejo Spectrum Center* (SSC) Ponorogo dipasarkan secara *offline* dan *online* serta (2) anggota komunitas SSC Ponorogo menulis karya kreatif (puisi, cerita pendek, novel, dan memproduksi skenario film) melalui platform Wattpad, *Noveltoon*, *Storial.co*, *JotterPad*, *Penana*, *Steller*, dan *Gramedia Writing Project* (GWP), dll. Solusi yang ditawarkan yakni (1) pendampingan penulisan kreatif yang bersifat klinis dalam penulisan puisi, cerita pendek, novel, dan film, (2) memilih jenis aplikasi yang sesuai dengan capaian pembelajaran, dan (3) pendampingan yang bersifat klinis hingga karya dipublikasikan.

Luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yakni dihasilkannya artikel ilmiah yang dimuat di jurnal ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, HKI, tulisan di media massa, buku antologi cerita pendek kelompok sasaran, dan video melalui kanal YouTube. Selain itu, target luaran dari PKM ini juga termasuk tersedianya platform aplikasi yang dapat digunakan untuk memublikasikan produk karya kreatif

secara luas dalam dua bahasa (Indonesia dan Inggris), dan luaran kegiatan ini berupa puisi, cerita pendek, dan cerita bersambung dimuat dalam platform Wattpad, *Noveltoon*, *Storial.co*, *JotterPad*, *Penana*, *Steller*, dan *Gramedia Writing Project*, dll.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Sastra digital adalah karya sastra yang dibuat dan dibaca menggunakan media elektronik seperti komputer, ponsel, dan internet, memanfaatkan elemen multimedia dan interaktivitas seperti teks, suara, gambar, video, serta tautan (Septiani et al., 2022; Wilyanti & Wulandari, 2023; Yulianto & Ansori, 2025). Genre ini mencakup *e-book*, blog sastra, cerita interaktif, dan puisi digital, menawarkan akses global dan memicu partisipasi aktif pembaca, berbeda dari sastra konvensional (Sudikan et al., 2025). Karakteristik utama sastra digital adalah media elektronik, multimedia, interaktivitas, platform *online*, dan aksesibilitas global. Media elektronik dibuat dan dinikmati melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, tablet, atau ponsel. Multimedia memadukan teks dengan elemen lain seperti gambar, audio, dan video untuk memperkaya pengalaman. Interaktivitas menjadi

salah satu karakteristik yang unik karena pembaca sering menjadi subjek aktif yang dapat berinteraksi langsung dengan karya, memberikan umpan balik, atau bahkan memengaruhi alur cerita. Platform *online* menjadi tempat publikasi melalui berbagai situs web, blog, platform seperti Wattpad, atau media sosial, memungkinkan akses luas dan kolaborasi. Karakter lainnya adalah aksesibilitas global yang mampu menghilangkan batasan geografis sehingga karya sastra digital dapat diakses oleh pembaca di seluruh dunia.

Bentuk-bentuk sastra digital adalah (1) *e-book* yang merupakan format buku yang dibaca dalam format digital, (2) blog sastra berupa jurnal atau situs web yang digunakan untuk memublikasikan karya sastra, (3) cerita interaktif berupa narasi yang memungkinkan pembaca membuat pilihan yang memengaruhi arah cerita, (4) puisi digital yang menggunakan elemen visual dan suara seperti teks bergerak atau animasi untuk memperkuat maknanya, dan (5) sastra generatif berupa karya sastra yang dibuat menggunakan algoritma komputer.

Bisnis sastra digital adalah kegiatan komersial yang memanfaatkan

platform digital untuk memublikasikan, mendistribusikan, dan mengapresiasi karya sastra, termasuk melalui *e-book*, platform *online*, media sosial, dan karya interaktif. Bisnis ini menawarkan peluang besar bagi penulis untuk menjangkau audiens luas, sekaligus menyediakan akses mudah bagi pembaca, namun juga menghadapi tantangan seperti menjaga kualitas karya dan menghindari pembajakan

Penulis dapat menerbitkan karya sastra dalam format digital, seperti *e-book*, dan mendistribusikannya melalui platform seperti Amazon Kindle atau platform lokal seperti Wattpad. Menciptakan karya sastra dalam bentuk yang lebih dinamis, seperti cerita pendek berbentuk video di YouTube, yang memungkinkan penulis dan pembaca berinteraksi. Dapat juga menggunakan platform seperti Facebook dan grup-grup kepenulisan untuk mengadakan lomba sastra, yang dapat meningkatkan minat membaca dan menulis. Penulis dapat menciptakan karya yang melibatkan elemen interaktivitas yang di dalamnya pembaca memiliki peran dalam alur cerita atau pengalaman sastra. Publikasi melalui format digital memungkinkan karya sastra untuk diakses oleh audiens

yang lebih luas, bahkan lintas batas negara, hanya dengan menggunakan perangkat digital. Cara itu memberikan ruang yang lebih luas bagi penulis untuk berekspresi dan berinovasi, dengan memanfaatkan fitur-fitur teknologi digital. Yang tidak kalah penting adalah mendorong generasi muda, khususnya Generasi Z dan milenial, untuk lebih sering membaca dan menulis karya sastra melalui platform yang digunakan.

Selain yang berkaitan dengan permasalahan penciptaan tersebut, para penulis juga dihadapkan dengan permasalahan publikasi dan ekonomi. Para penulis yang telah menciptakan sebuah karya sastra sering mengalami kesulitan untuk memublikasikan karya-karya mereka sehingga tidak dapat mendapatkan keuntungan ekonomi (*income*) dari karya yang telah diciptakannya tersebut. Kondisi itu pada akhirnya berdampak pada menurunnya daya penulis dalam menciptakan suatu karya.

Kedua persoalan tersebut bukan tanpa solusi. Kemajuan teknologi dalam dua dekade terakhir telah memberikan banyak kemudahan bagi penulis untuk menciptakan (riset penulisan kreatif) dan memublikasikan karya sastra. Kehadiran teknologi *artificial*

intelligence (AI) dapat digunakan oleh penulis untuk membantu proses penciptaan karya sastra seperti pengumpulan informasi dan data terkait tema yang akan ditulis. AI menjadi mesin kecerdasan buatan yang membantu memudahkan sebagian pekerjaan (Ratmono, 2024). Ada pekerjaan spesifik yang dapat diselesaikan dengan menggunakan AI. Mesin kecerdasan buatan itu juga dapat membantu sebagian tugas keseharian manusia. Pada wilayah penulisan kreatif, bantuan AI dapat dilihat saat mesin itu menyediakan diksi yang kemungkinan tepat, menata kata, membuat kalimat, merangkai paragraf, hingga menyediakan hasil jadi berupa wacana. Mesin itu juga memudahkan pekerjaan karena dapat menjadi mesin pencarian informasi yang akurat, interaktif, dan cepat. Dengan proses bekerja di bidang penulisan kreatif, itu menjadi tanda masuk ke dalam wilayah revolusi industri 4.0. Sementara kehadiran platform publikasi digital seperti Wattpad, Noveltoon, Storial.co, JotterPad, Penana, Steller, Gramedia Writing Project (GWP) memberikan kemudahan bagi penulis untuk menerbitkan dan mendapatkan *income* dari karya sastra yang telah diciptakan.

Dihadapkan fenomena perkembangan teknologi digital tersebut, sastrawan pemula harus selalu belajar dan belajar untuk membangun jejaring dengan sastrawan lain dan pembaca setia melalui gawai dan layar komputer. Tiga aspek penting yang perlu untuk dipertimbangkan oleh penulis di era digital adalah (1) *skills*, (2) *emotional intelligence*, dan (3) *cognitive flexibility*. *Skills* yang dimaksud meliputi kemampuan memecahkan masalah, *critical thinking*, kreativitas dalam penulisan sastra kreatif, kemampuan manajemen, kemampuan berkomunikasi, penilaian, dan pembuatan keputusan. Sastrawan pemula harus mendalami dan menguasai *self-awareness*, *social awareness*, *self-management*, dan *relationship management*. Itu menjadi dasar untuk mengembangkan penulisan kreatif melalui platform digital. Selanjutnya, diperlukan penguasaan *cognitive flexibility*. Itu mengarah pada kemampuan mengelola kompetensi yang menggunakan perkembangan pengetahuan, membuat komunikasi dalam implementasi pelaksanaan dua sistem, dan kemampuan mengembangkan sistem untuk membuat seseorang dapat mengambil keputusan

secara mandiri (Abersek & Flogie, 2020; Kösterelioğlu, 2021).

Selain ketiga hal tersebut, beberapa hal penting yang perlu untuk diketahui dan dipelajari oleh penulis untuk mempermudah kerja-kerja kreatif penciptaan karya sastra adalah terkait dengan *educational competence*, *competence for technological commercialization*, *competence in globalization*, *competence in future strategies*, dan *counselor competence* (Indira et al., 2019; Teo et al., 2021). Kelima aktivitas itu menyangkut kompetensi pencarian informasi berbasis internet sebagai dasar keterampilan. Selain itu, sastrawan atau penulis didorong untuk memiliki kompetensi sebagai *entrepreneurship* menggunakan teknologi sehingga lebih banyak orang yang mengetahuinya. Penulis tidak hanya dapat menuangkan gagasan karena ia juga harus membuka peluang untuk memudahkan pembaca mengakses gagasan itu sehingga karya yang dihasilkan lebih bermakna dan bermanfaat bagi orang lain. Yang seperti itu membutuhkan kemampuan *entrepreneurship*. Dengan demikian, penulis dapat selalu terhubung dengan situasi terkini. Apa yang disaksikan pada situasi terkini akan menguatkan

penulis untuk memiliki kompetensi memperkirakan dengan tepat apa yang akan terjadi di masa depan. Bukan hanya memprediksi, penulis juga harus memiliki strategi untuk melakukannya. Caranya bisa dengan *joint-lecture*, *joint-research*, *joint-resources*, *staff mobility*, dan rotasi. Sebagai konselor yang berkompoten, penulis harus memahami teknologi dan bukan hanya berkatat pada unsur-unsur karya sastra.

Penguasaan teknologi penting bagi penulis. Dengan menguasai teknologi, kemudahan untuk memublikasikan karya bisa didapat (Sudarsih, 2024; Pratomo et al., 2024)). Jika biasanya penulis harus melalui proses panjang untuk memublikasikan karya melalui penerbit, saat ini ada cara yang lebih sederhana dengan menggunakan platform digital. Penulis memiliki kesempatan lebih luas untuk menunjukkan karyanya melalui aplikasi daring. Itu sebabnya, penguasaan teknologi tidak boleh disepelekan karena membantu penulis memublikasikan karya (Abnil et al., 2024; Rizam & Ayuanita, 2024). Dengan demikian, karya yang dibuat dapat dinikmati lebih banyak orang dengan mudah dan relatif murah (Hadi, 2017; Novita & Sundari, 2020). Itu

ditambah dengan kemudahan berkomunikasi bagi penulis dan pembaca melalui platform yang sama.

Aneka teks dapat dengan mudah dibagikan melalui media sosial seperti Instagram atau Facebook. Teks prosa, puisi, atau drama yang bisa diakses di beberapa situs atau perpustakaan digital. Penulis dapat mempromosikan karyanya melalui media digital. Dengan segala kemudahan tersebut juga niscaya akan semakin menumbuhkan minat terhadap literasi di Indonesia yang sejauh ini terbilang masih cukup rendah (Noviarini, et al., 2024).

Terbukanya platform digital memudahkan penulis muda untuk menunjukkan karya (Firmansyah, 2018, Muthoharoh & Prastyaningsih, 2020)). Itu sedikit mengatasi masalah seringnya muncul keterasingan generasi muda pada sastra lokal terutama yang mengangkat kearifan lokal sebagai identitas lokal di dalam karya mereka. Itu sebabnya, perlu adanya upaya untuk mengelola, mendokumentasikan, serta menyebarluaskan semua hal berkaitan dengan budaya lokal (Nurjanah & Srihilmawati, 2025).

Meski ada banyak kemudahan, penulis juga harus memahami dampak lainnya. Digitalisasi sastra membawa

angin segar karena penulis dapat leluasa memublikasikan karya. Meski demikian, kewaspadaan tetap harus dipasang. Kemudahan mendapatkan karya sastra yang dipublikasikan berimplikasi pada mudahnya karya itu diduplikasi.

Setelah mempertimbangkan dampak positif dan negatif, para penulis dapat mengantisipasi agar publikasi melalui media digital memiliki lebih banyak sisi positif daripada sisi negatif. Itu sebabnya, Tim PKM SAU Unesa mendorong anak muda yang bergabung dalam SSC Ponorogo untuk mengembangkan kemampuan menulis dengan memublikasikan karya di platform digital. Itu sesuai dengan hasil riset Badan Pusat Statistik yang menyebutkan, pada 2022 terdapat 66,48% warga Indonesia sudah mengakses internet dan 67,88% warga memiliki gawai (Lestari, et al., 2025). Dengan demikian, publikasi melalui media digital menjadi salah satu cara untuk mengenalkan kearifan lokal dalam karya sastra untuk konsumsi masyarakat yang lebih luas.

Saat ini penguasaan literasi digital menjadi penting mengingat platform digital membuka kesempatan pada para penulis untuk memublikasikan karya.

Bukan hanya dapat lebih leluasa berkarya, kemudahan itu sekaligus dapat mendorong sikap kritis, kreatif, dan adaptif dalam mengelola informasi serta memanfaatkan teknologi secara bijak (Maghfiroh & Sholeh, 2022). Dengan demikian, penulis yang bergabung dalam SSC Ponorogo dapat menggunakan literasi digital untuk mengembangkan penulisan yang berdasar pada kearifan lokal (Sianipar, et al., 2025). Jika dapat menembus platform digital, itu dapat menjadi salah satu pemacu peningkatan pengembangan budaya melalui ranah digital.

Saat ini industri sastra digital berkembang pesat. Perkembangan itu sekaligus dapat mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif dan memberikan penulis akses ke pasar yang lebih luas. Dengan platform sastra siber, penulis dan pembaca dapat langsung berkomunikasi. Itu menyebabkan munculnya model bisnis baru dalam industri budaya yang mendorong inovasi dan persaingan (Fahmy, dkk., 2023).

Pelatihan ini dirancang dengan didasarkan pada prinsip keterbukaan, berbagi informasi dan pengetahuan, serta membangun jejaring yang

menguntungkan satu sama lain. Dengan demikian, pelatihan itu akan membuka peluang semua orang untuk memiliki pengetahuan dan secara produktif dapat memanfaatkan teknologi.

3. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, pelatihan, diskusi kelompok terpumpun, dan pendampingan yang bersifat klinis. Kegiatan ini bersifat teoretis (pengetahuan) dan praktis (practical) tentang mengidentifikasi nilai-nilai kearifan budaya lokal, menulis kreatif (puisi, cerita pendek, cerita bersambung, drama, dan skenario film), mencari platform yang sesuai dengan genre sastra kreatif yang ditulis, membaca peluang bisnis untuk tulisan kreatif *offline* dan *online*. Bentuk kegiatan PKM ini yakni pelatihan dan pendampingan. Pelatihan yang dimaksud adalah pemberian pengetahuan atau wawasan atau konsep dasar karya ilmiah kepada guru-guru. Kegiatan ini dilaksanakan dalam empat bulan, yakni delapan jam dalam bentuk ceramah dan diskusi pada awal kegiatan. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan wawasan konsep-konsep

penelitian ilmiah dan penulisan artikel ilmiah kepada semua peserta. Setelah mendapatkan pengetahuan, peserta meneliti di lapangan selama tiga bulan. Diharapkan peserta kegiatan dapat mengumpulkan data, menganalisis data, dan menulis sastra kreatif (puisi, cerita pendek, cerita bersambung, drama, dan skenario film). Peserta didampingi oleh tim PKM sampai selesai. Pada akhir kegiatan, ada pertemuan untuk klinis pengiriman sastra kreatif ke media massa dan platform Wattpad, Noveltoon, Storial.co, JotterPad, Penana, Steller, dan Gramedia Writing Project (GWP) dll.

Pelaksanaan PKM ini dilakukan oleh tim dosen yang ditugasi Senat Akademik Universitas (SAU) Unesa, terdiri atas (1) Prof. Dr. Setya Yuwana, M.A. (0022125601), (2) Dr. Titik Indarti, M.Pd. (0017087607); (3) Dr. Nadya Afdholly, M.Pd., M.Hum., Dr. Endah Imawati, M.Pd., Kukuh Setyo Wibowo, S.Sos., Arafat Nur, serta ada dua mahasiswa (Rakmat Faisal dan Wahid C.). Tim tersebut adalah pakar sastra digital, pakar teknologi informatika, sastrawan nasional, dan pakar penulisan sastra digital di platform Wattpad, Noveltoon, Storial.co, JotterPad, Penana, Steller,

dan Gramedia Writing Project, dll. Kepakaran yang dibutuhkan dalam kegiatan PKM ini adalah penulisan sastra digital, penulisan kreatif di media massa, dan sastrawan digital. Anggota tim pelaksana PKM tersebut pakar di bidangnya.

Indikator keberhasilan kegiatan PKM ini yakni peserta pelatihan (kelompok sasaran) dapat menghasilkan puisi, cerita pendek, dan cerita bersambung di media massa cetak dan media digital. Tim peneliti dapat menulis artikel ilmiah di jurnal ilmiah dan laporan kegiatan di media massa.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan oleh tim SAU Universitas Negeri Surabaya, berkolaborasi dengan dosen Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga Surabaya, dosen IKIP Widya Darma Surabaya sekaligus anggota tim editor Tribunnnews, redaktur majalah Panjebar Semangat, dan mahasiswa S-3 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Tahapan pelaksanaan, sebagai berikut.



Bagan 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penulisan sastra kreatif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kompetensi publikasi karya sastra bagi anggota komunitas *Sutejo Spectrum Center* (SSC) Ponorogo, menjadikan komunitas SSC Ponorogo sebagai mitra. Koordinasi awal dilakukan pada Februari 2025 di Rumah Makan Istana Lesehan, Jeruk Sing, Ponorogo. Mitra bersama tim pengabdian masyarakat menyepakati produk yang dihasilkan dari pelatihan penulisan sastra digital berupa antologi cerita pendek yang dicetak.



Gambar 1. Rapat Koordinasi Tim PKM SAU Unesa dengan Pengurus SSC Ponorogo

Kegiatan dilaksanakan dalam kurun waktu tiga bulan (17 Mei 2025 sampai 17 Juli 2025). Dalam tahapan pelaksanaan tim pengabdian masyarakat Senat Akademik Unesa (SAU) bersama mitra (TribunJatim Network, Panjebur Semangat, dan FIB Universitas Airlangga) melakukan observasi ke tempat-tempat bersejarah, cagar budaya, alam Ponorogo, masyarakat pedesaan dan pesantren Ponorogo, serta seni pertunjukan yang ada di Ponorogo seperti reog dan ketoprak pada awal Maret 2025 sampai 17 April 2025. Pelatihan penulisan secara digital dilaksanakan pada 17 Mei 2025 di Auditorium Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Ponorogo dihadiri 40 orang anggota komunitas SSC Ponorogo.

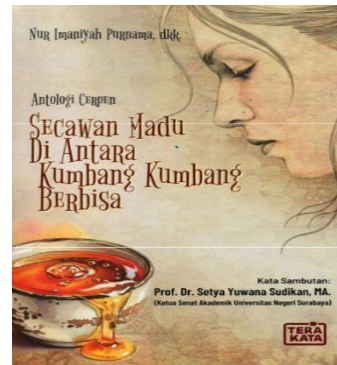


Gambar 2. Pembukaan Pelatihan Bisnis Sastra Digital bagi Anggota Komunitas SSC Ponorogo

Kegiatan dibuka oleh Ketua STKIP PGRI Ponorogo, Dr. Ahmad Nur Ismail, M. Pd. I. Narasumber pada kegiatan itu, yakni Prof. Dr. Setya Yuwana Sudikan, MA (Ketua SAU Unesa), Dr. Titik Indarti, M. Pd., (Korpodi S-2 Pendidikan Bahasa dan Sastra, FBS Unesa), Dr. Endah Imawati, M. Pd. (IKIP Widya Darma sekaligus redaktur Tribunnews dan Harian Surya), Kukuh Setyo Wibowo, S. Sos (redaktur majalah Panjebar Semangat), Dr. Nadya Afdholy, S. Hum, M. Hum, M.Pd. (dosen FIB Universitas Airlangga), Dr. Sutejo, M.Hum (Ketua SSC Ponorogo), dan Arafat Nur (sastrawan).

Produksi cerita pendek dilakukan saat pelaksanaan pendampingan penulisan dan dua bulan sesudahnya. Selama peserta memproduksi tulisan, tim pengabdian masyarakat SAU Unesa melakukan pendampingan secara *online* yang berbentuk klinis. Pada akhir Juli tulisan anggota komunitas SSC

Ponorogo berupa cerita pendek dikurasi dan dicetak dalam bentuk buku antologi cerita pendek sebagai luaran Pengabdian kepada Masyarakat, berjudul *Antologi Cerpen Secawan Madu di Antara Kumbang-Kumbang Berbisa* yang diterbitkan Tera Kata.



Gambar 3. Sampul depan luar Antologi Cerita Pendek *Secawan Madu Di Antara Kumbang-Kumbang Berbisa* karya peserta pelatihan Bisnis Sastra Digital Komunitas SSC Ponorogo

Program pengabdian kepada masyarakat untuk komunitas SSC Ponorogo memanfaatkan kearifan budaya masyarakat Ponorogo sebagai lambang identitas dan kebanggaan masyarakat Ponorogo untuk selalu dikembangkan, diberdayakan, direvitalisasi, dilestarikan, dan disebarluaskan kepada khalayak sasaran melalui tradisi tulis serta lisan dalam gerakan literasi. Proses pelatihan mendapatkan respons positif dari anggota komunitas SSC Ponorogo dan komunitas sastrawan Ponorogo yang dibuktikan dengan kehadiran mereka di

auditorium STKIP PGRI Ponorogo untuk berdiskusi menyampaikan pendapat kegiatan pengabdian kepada masyarakat itu. Dalam proses pelatihan, Ketua SSC Ponorogo dan seluruh anggota berencana melanjutkan pelatihan dengan meneliti kearifan masyarakat Ponorogo untuk ditulis dalam bentuk reportase, opini, feature, artikel ilmiah, dan sastra (cerita rakyat, puisi, cerita pendek, dan novel).

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan secara tatap muka pada 17 Mei 2025 di Auditorium STKIP PGRI Ponorogo. Tujuan pelaksanaan PKM pelatihan penulisan yakni meningkatkan kompetensi menulis sastra kreatif (cerita rakyat, puisi, cerita pendek, novel), menulis reportase, dan menulis ilmiah, bagi anggota SSC Ponorogo.

Kegiatan pelatihan bisnis sastra digital diawali dengan presentasi para narasumber. Materi “Sastra Digital: Histori, Definisi, dan Perkembangannya” disampaikan oleh Setya Yuwana Sudikan, “Komersialisasi Sastra Digital: Peluang, Tantangan, dan Solusi” disampaikan oleh Endah Imawati, “Menulis Sastra Kreatif di Media Berbahasa Jawa” disampaikan oleh Kukuh Setyo Wibowo, “Bisnis Sastra Digital melalui

App Store dan Play Store” disampaikan oleh Nadya Afdholy. “Pembelian Sastra Digital melalui Aplikasi” disampaikan oleh Sutejo, “Bisnis Sastra Digital melalui Wattpad” oleh Rakhmad Faisal, dan “Sastra Digital: Produksi, Distribusi, dan Konsumsi” disampaikan oleh Arafat Nur. “Klinis: Penulisan Sastra Kreatif Digital” disampaikan oleh tim.

Kegiatan ini diawali dengan pemahaman sastra digital, teknologi IT, aplikasi platform App Store, Play Store, WhatsApp, Noveltoon, Storial.co, JotterPad, Penana, Steller, dan Gramedia Writing Project, dll. Pemroduksian tulisan dilakukan partisipan pelatihan di rumah masing-masing melalui pendampingan tim pengabdian masyarakat Unesa melalui tatap maya (aplikasi Zoom dan WhatsApp).

Penulisan reportase dan feature dibutuhkan sebagai media penyampaian informasi mengenai kearifan lokal yang ada di Ponorogo. Para peserta menjadi citizen reporter yang merupakan warga yang bukan wartawan profesional untuk menyampaikan informasi (Nugraha, 2012). Mereka mencatat, meliput, mengumpulkan data, menulis, dan menyiarkannya di media karena

memiliki semangat berbagi dengan pembaca atau penonton lain.

Berikut merupakan contoh produk yang dihasilkan oleh peserta pelatihan penulisan sastra digital berbasis kearifan lokal bagi anggota komunitas SSC Ponorogo.



5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mencapai target dalam meningkatkan kompetensi anggota SSC Ponorogo dalam menulis sastra kreatif (puisi, cerita pendek, novel, atau skenario) baik yang dicetak maupun dimuat di platform digital, artikel

ilmiah, menulis reportase yang dimuat di media massa, dan buku. Itu dapat dibuktikan dengan menerbitkan karya kreatif di media *online*, media massa cetak, sajian digital di YouTube, dan penerbitan antologi cerita pendek.

Selain menghasilkan karya kreatif, anggota SSC juga mendapatkan ilmu pengetahuan tentang pemasaran produk secara *offline* maupun *online*. Itu akan memberi penghasilan secara profesional.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada (1) Rektor Universitas Negeri Surabaya yang memberi kesempatan dan mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam pendampingan penulisan bagi komunitas sastra SSC Ponorogo, (2) Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Unesa yang menugasi tim pengabdian kepada masyarakat SAU Unesa, (3) Ketua STKIP Ponorogo sebagai mitra, (4) Ketua SSC Ponorogo sebagai mitra PKM, (5) TribunJatim Network sebagai mitra PKM, (6) majalah Panjebar Semangat sebagai mitra PKM, (7) IKIP Widya Darma sebagai mitra PKM, dan

(8) FIB Universitas Airlangga sebagai mitra PKM.

DAFTAR PUSTKA

- Abersek, B., & Flogie, A. (2020). Evolution of Competences for New Era or Education 4.0. *CAPV Conference, October 2018*, 6.
- Abnil, S.R.N., Suyatno, Ahmadi, A., & Maulida, S.(2024). Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Literasi Sastra Anak di Tingkat Sekolah Dasar. *Belajar Bahasa*, 9(2), 171-183. <https://doi.org/10.32528/bb.v9i2.2551>
- Dippahatang, A. (2019). *Bertarung Dalam Sarung* (U. Kayang (ed.); 1 ed.). Kepustakaan Populer Gramedia.
- Engelenhoven, A. van. (2024). *Oral Traditions in Insular Southeast Asia* (A. van Engelenhoven (ed.); 1 ed.). Cambridge Scholars Publishing.
- Fahmy, Z., Rohman, F., Pristiwati, R. 2023. Komodifikasi Novel pada Platform Sastra Siber: Studi Pragmatisme Penulis Novel di Aplikasi Fizzo. *Geram*, 11(2), 68-78.
- Firmansyah, M.B. (2018). Konseptualisasi Pembelajaran Sastra Digital. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 9(1), 21–27.
- Herman, M., Pentek, T., & Otto, B. (2016). Design Principles for Industrie 4.0 Scenarios. In B. Herman, M., Pentek, T., & Otto (Ed.), *Hawaiian International Conference on Systems Science*. (hal. 12). Hawaiian International Conference on Systems Science. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.488>
- Ihueze, O. A. (2015). Folklore in Literature: A Tool for Culture Preservation and Entertainment. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 4(4), 1–6.
- Indira, E. W. M., Hermanto, A., & Pramono, S. E. (2019). Improvement of Teacher Competence in the Industrial Revolution Era 4 . 0. *International Conference on Science and Education and Technology*, 443(Iset 2019), 350–352.
- Kösterelioglu, M. A. (2021). Self-Leadership Perpection And Emotional Intelegence as The Predictors of Cognitive Flexibility. *Problem of Education*, 79(5), 1–16. <https://doi.org/10.33225/pec/21.79.700>
- Lestari, D.A., Nurhayati, E., dan Lestari, R.D. 2025. Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Watsapp Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen pada Siswa Kelas IX SMP PGRI Cibeureum. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 8 (1), 33-45.
- Muthoharoh & Prastyaningsih, H. (2020). Melestarikan Budaya Literasi Karya Sastra Melalui Literasi Digital. di Era

- Milenial. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 99-105. <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v9i1.2404>
- Noviarini, N.P., Prabawati, P.L.S., & Suryanata, I.P.A. 2024. Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Sastra. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 327-331. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77878>
- Nurjanah, N. & Srihilmawaty, R. 2025. Revitalisasi Bahasa, Sastra, dan Budaya Sunda Melalui Leangingsundanese.com sebagai Media Digital Pelestarian Kearifan Lokal. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5 (1), 83-92.
- Pratomo, N.W., Hikmat, A., dan Safi'i, Imam. (2024). Pemanfaatan Media Digital Joylada dalam Pembelajaran Sastra Populer. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 10(1), 795-803.
- Ratmono, D. (2024). Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra oleh Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Universitas Indraprasta PGRI. *Maktabatuna: Jurnal Kajian Kepustakawanan*, 5(2), 207-228.
- Rizam, M.M.. & Ayuania, K. (2024). Kajian Ekologi Cerpen Digital Berbasis Web dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra. *Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Special Edition: Lalonget V*, 451-462. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17362>
- Septiani, N.A., Ihsan, N.M., Abdillah, F.R.R., & Pratiwi, D. (2022). Sosialisasi Sastra Digital dan Pelatihan Penulisan Sastra bagi Anak-anak dan Remaja di Karanglo, Argomulyo, Sedayu, Bantul. *Jurnal Anugerah*, 4(2), 193-203. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i2.4380>
- Sianipar, V.M., Sitorus, P.J., Saragih, R., Padang, S. 2025. Implementation of Digital Literacy Based on Local Wisdom. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5 (1), 183-188.
- Sudarsih, L. 2024. Relevansi dan Keberlanjutan Pembelajaran Sastra Indonesia di Era Digital. *Asmaraloka: Jurnal Bidang pendidikan, Linguistik, dan Sastra Indonesia*, 2(1), 25-34. <https://doi.org/10.55210/asmaraloka.v2i1.385>
- Sudikan, S.Y., Saputra, A.W., & Faisal, R. (2025). *Metode Penelitian Sastra Digital*. Unesa University Press.

- Sumiyati & Mulyati, Yeti. (2025). Digitalisasi Sastra Indonesia: Demokratisasi Akses atau Dehumanisasi Pembacaan? *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 11(3), 2784-2798. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i3.5902>
- Teo, T., Unwin, S., Scherer, R., & Gardiner, V. (2021). Initial teacher training for twenty-first century skills in the Fourth Industrial Revolution (IR 4.0): A scoping review. *Computers & Education*, 170(1), 15. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104223>
- Tito, S. (2024, Desember 3). UNESCO Setujui Usulan Indonesia Masukkan Reog Ponorogo dalam Daftar Warisan Budaya Takbenda (WBTb) Dunia: Menbud Fadli Zon Tegaskan Komitmen Pemerintah Majukan Budaya Bangsa. *Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, 1. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/unesco-setujui-usulan-indonesia-masukkan-reog-ponorogo-dalam-daftar-warisan-budaya-takbenda-wbtb-dunia-menbud-fadli-zon-tegaskan-komitmen-pemerintah-majukan-budaya-bangsa/>
- Wilyanti, L.S. & Wulandari, S. (2023). Struktur Fisik dan Batin Puisi Audio Visual Youtube sebagai Bahan Ajar Sastra Digital. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 705-714. <http://dx.doi.org/10.33087/jjubj.v23i1.2977>
- Yulianto, A. & Ansori, R.W. (2025). Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Era Digital. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(2), 3608-3616. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i2.8284>