

## **Pelatihan Pengembangan Cerita Interaktif Berbasis Aplikasi Twine untuk Mahasiswa Sastra Inggris**

### **ABSTRACT**

*As technology evolves, digital literature has become an important alternative in the world of contemporary literature, allowing readers to actively participate in determining the course of the story. Despite this, many students are still limited in their understanding and technical skills related to creating interactive digital literature. This service activity aims to improve the understanding and skills of Trunojoyo Madura University English Literature students in developing interactive stories using the Twine application. This activity was carried out in three stages: socialization, technical training, and collaborative discussion presentations. At the socialization stage, about 66% of participants showed a good understanding of the function of literary digitization, although the majority of participants had no experience in creating interactive digital literary works. Following the Twine technical training, there was a significant increase in participants' understanding of the application. About 49% of participants now understand the basic use of Twine, and 30% of participants are very familiar with creating interactive stories. The results of this community service show that students have acquired the technical skills needed to develop interactive digital literary works. This activity has also expanded students' horizons about the potential of technology in the world of literature. Therefore, it is recommended to continue this activity by introducing more digital tools and increasing students' technological literacy in developing literary works in the digital era.*

**Keywords:** *Twine app, interactive storytelling, workshop, digital literature*

### **ABSTRAK**

Seiring dengan perkembangan teknologi, sastra digital telah menjadi alternatif penting dalam dunia sastra kontemporer, yang memungkinkan pembaca untuk berpartisipasi aktif dalam menentukan jalannya cerita. Meskipun demikian, banyak mahasiswa yang masih terbatas dalam pemahaman dan keterampilan teknis terkait pembuatan sastra digital interaktif. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa Sastra Inggris Universitas Trunojoyo Madura dalam mengembangkan cerita interaktif menggunakan aplikasi *Twine*. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap: sosialisasi, pelatihan teknis, dan presentasi diskusi kolaboratif. Pada tahap sosialisasi, sekitar 66% peserta menunjukkan pemahaman yang baik tentang fungsi digitalisasi sastra, meskipun mayoritas peserta belum memiliki pengalaman dalam membuat karya sastra digital interaktif. Setelah mengikuti pelatihan teknis tentang penggunaan *Twine*, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta tentang aplikasi tersebut. Sekitar 49% peserta kini memahami dasar penggunaan *Twine*, dan 30% peserta sangat paham dalam membuat cerita interaktif. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah memperoleh keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengembangkan karya sastra digital interaktif. Kegiatan ini juga telah memperluas wawasan mahasiswa tentang potensi teknologi dalam dunia sastra. Oleh karena itu, disarankan untuk melanjutkan kegiatan ini dengan memperkenalkan lebih banyak alat digital serta meningkatkan literasi teknologi mahasiswa dalam mengembangkan karya sastra di era digital.

**Kata kunci:** *aplikasi Twine, cerita interaktif, pelatihan, sastra digital*

### **PENDAHULUAN**

Evolusi sastra di era digital telah membawa perubahan besar dalam cara kita merancang, mempublikasikan, menikmati, dan berinteraksi dengan karya sastra. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, bentuk sastra tradisional telah beradaptasi dan berevolusi, menciptakan genre-genre baru yang menggabungkan narasi konvensional dengan elemen-elemen digital yang interaktif. Sorlin (2020) menjelaskan bahwa cerita interaktif digital memberikan kesempatan bagi pembaca untuk bukan hanya menjadi penikmat pasif, tetapi juga menjadi partisipan aktif yang dapat memengaruhi jalan cerita lewat pilihan-pilihan yang mereka buat. Fenomena ini tidak hanya

mengubah cara kita membaca, tetapi juga menantang gagasan tradisional tentang siapa yang berperan sebagai pengarang, bagaimana alur cerita berjalan, serta batasan antara penulis dan pembaca. Sebagai hasilnya, dunia sastra kontemporer menjadi semakin beragam dan dinamis, mencerminkan kompleksitas serta saling keterhubungan yang ada di dunia digital kita.

Perubahan ini bukan hanya soal medium yang berubah, tetapi juga tentang pergeseran mendalam dalam cara kita memahami dan mengekspresikan narasi, serta membuka peluang baru untuk mengeksplorasi tema-tema sastra klasik dalam konteks teknologi modern (Joshi, 2023; Zhang, 2023; Yin & Xiao, 2022; Irshad & Perkis, 2020). Dengan demikian, era digital bukan hanya menantang tradisi sastra, tetapi juga menawarkan banyak kesempatan untuk inovasi dan memperkaya pengalaman sastra, mendorong kreativitas dan interaksi dalam dunia cerita. Platform-platform seperti *Twine* telah membuka akses bagi banyak orang untuk menciptakan cerita interaktif, memperluas peluang bagi eksperimen dengan bentuk sastra baru.

Dalam dunia sastra kontemporer, mahasiswa Sastra Inggris menghadapi tantangan besar yang mencerminkan kesenjangan antara pendidikan tradisional dan tuntutan media digital saat ini, terutama dalam bidang pengembangan cerita interaktif. Keterbatasan mereka tidak hanya terkait dengan aspek teknis, tetapi juga dengan pemahaman mendalam tentang bagaimana narasi dapat dibangun secara dinamis dan melibatkan partisipasi pembaca. Banyak mahasiswa masih terjebak dalam pola pikir linear tradisional, di mana cerita dianggap sebagai struktur statis yang sepenuhnya ditentukan oleh penulis, tanpa memberi ruang bagi pembaca untuk aktif terlibat dalam menciptakan makna dan alur cerita (Adama, 2022). Pengetahuan mereka yang terbatas tentang platform digital seperti *Twine* menjadi hambatan besar. Akibatnya, mereka kehilangan kesempatan untuk memahami dan mengembangkan narasi interaktif, yang memungkinkan pembaca bukan hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga mitra kreatif dalam proses penciptaan cerita. Ketidakmampuan dalam merancang cerita dengan percabangan dinamis, membangun pilihan yang berarti, serta memahami struktur cerita non-linear, menjadi tantangan utama dalam menggabungkan teknologi digital dengan kreativitas sastra modern (Addone et al., 2021). Masalah ini bukan hanya soal keterampilan teknis, tetapi juga mencerminkan perubahan mendalam dalam cara kita memahami, menciptakan, dan merasakan cerita di era digital.

*Twine* adalah sebuah alat pengembangan cerita interaktif yang mudah digunakan dan bersifat open-source, dirancang untuk memungkinkan para penulis dan pengembang game membuat narasi nonlinier dengan berbagai cabang dan kemungkinan pilihan. Dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif, *Twine* memungkinkan pengguna untuk membuat cerita dengan struktur hiperteks di mana pembaca dapat memilih jalur naratif mereka sendiri, mirip dengan buku pilihan atau game petualangan teks (Alagiya, 2023; Jones, 2022; Letonsaari, 2019). Platform ini menggunakan bahasa markup sederhana dan mendukung penggunaan CSS dan *JavaScript* untuk mempercanggih desain dan interaktivitas, sehingga cocok bagi pemula maupun pengembang berpengalaman yang ingin menciptakan narasi interaktif tanpa perlu menguasai bahasa pemrograman kompleks. Kelebihan utama *Twine* terletak pada kemudahannya dalam membuat alur cerita bercabang, memungkinkan penulis untuk merancang narative yang dinamis dan personal, di mana setiap keputusan pemain dapat menghasilkan pengalaman membaca yang unik dan berbeda setiap kali dibaca.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa Sastra Inggris Universitas Trunojoyo Madura dalam mengembangkan cerita interaktif menggunakan aplikasi *Twine*. Melalui pelatihan dan pendampingan yang intens, mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan praktis untuk merancang narasi non-linear serta menciptakan alur cerita yang inovatif dan menarik. Dengan fitur-fitur yang disediakan *Twine*, mahasiswa bisa mengeksplorasi berbagai kemungkinan alur cerita, menciptakan pengalaman interaktif yang unik bagi pembaca. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memperdalam pemahaman mahasiswa tentang prinsip dasar dalam pengembangan cerita interaktif, seperti menciptakan ketegangan, mengatur ritme cerita, dan menjaga keterlibatan pembaca. Proses kreatif ini mendorong mahasiswa untuk lebih mengasah kreativitas mereka dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk menyampaikan karya sastra yang interaktif dan inovatif. Dengan begitu, diharapkan kegiatan ini dapat memperkaya wawasan mahasiswa tentang potensi teknologi dalam dunia sastra dan membuka peluang bagi mereka untuk berkarya di era digital.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pengabdian ini dirancang dengan pendekatan yang partisipatif dan kolaboratif, mengintegrasikan teori dan praktik secara langsung agar dapat memberikan pengalaman yang mendalam bagi peserta. Metode ini menurut Zunaidi (2024) ini diaplikasikan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta, yang menjadikan peserta bukan hanya menjadi objek melainkan menjadi subjek yang memiliki peran penting dalam kegiatan ini. Dalam hal ini, dengan menggabungkan kedua aspek ini, teori narasi interaktif dan pelatihan teknis penggunaan aplikasi, peserta tidak hanya memperoleh wawasan konseptual, tetapi juga keterampilan praktis yang memungkinkan mereka menciptakan karya nyata. Pendekatan partisipatif dan kolaboratif membantu mereka memahami lebih dalam dan menerapkan apa yang dipelajari dengan cara yang lebih efektif, utamanya dalam bidang pendidikan sastra dan bahasa (Aerila et al., 2021).

Metode partisipatif dan kolaboratif yang digunakan oleh pengabdian dalam kegiatan ini adalah sosialisasi, pelatihan teknis, dan presentasi dan diskusi kolaboratif. Peserta dalam kegiatan pengabdian ini adalah 60 mahasiswa Sastra Inggris di Universitas Trunojoyo Madura, yang dilakukan dalam rentang waktu 3 bulan yang dimulai dari persiapan, sosialisasi, pelatihan teknis, dan presentasi dan diskusi kolaboratif. Dalam sosialisasi, peserta diajak untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang memberi mereka pemahaman tentang sastra digital dan perkembangannya dalam dunia industri sastra. Pelatihan teknis menjadi aspek penting untuk membekali peserta dengan keterampilan praktis, di mana mereka akan mendapatkan bimbingan langsung dalam penggunaan alat seperti aplikasi *Twine* untuk membuat narasi interaktif. Selanjutnya, sesi presentasi dan diskusi kolaboratif menjadi ruang bagi peserta untuk berbagi hasil karya, mendengarkan masukan konstruktif, serta memperluas perspektif mereka mengenai narasi interaktif. Diskusi ini mendorong kolaborasi antar peserta, menciptakan suasana saling mendukung dan meningkatkan kualitas setiap proyek yang dikembangkan. Melalui metode-metode ini, kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kemampuan peserta dalam bekerja, berkomunikasi, dan menyaring umpan balik untuk meningkatkan hasil karya mereka.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Sosialisasi Digitalisasi Karya Fiksi Interaktif**

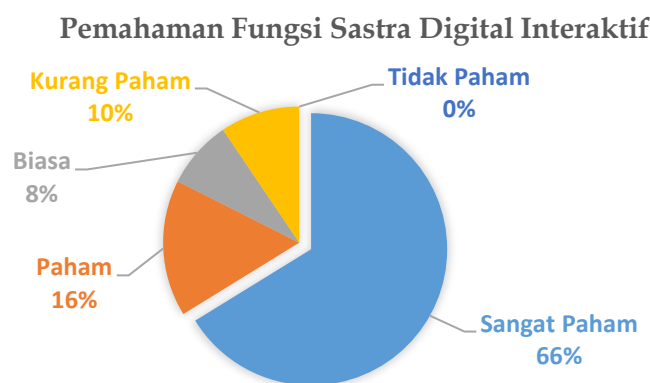
Pada tahap awal kegiatan pengabdian ini, peserta akan mendapatkan pemahaman konseptual mengenai “Digitalisasi Karya Fiksi Interaktif” dengan fokus pada narasi interaktif. Narasi interaktif adalah jenis cerita yang memungkinkan audiens berpartisipasi aktif dalam menentukan arah cerita melalui pilihan yang mereka buat, memberi kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam alur cerita. Konsep ini semakin relevan dengan perkembangan teknologi digital yang membuka banyak peluang bagi pengguna untuk merasakan pengalaman bercerita yang lebih imersif dan dinamis. Selama sesi pembekalan ini, peserta akan diajak untuk memahami inti dari narasi interaktif, serta bagaimana teknologi dapat mengubah cara kita bercerita dan berinteraksi dengan cerita tersebut.

Sebagai bagian dari kegiatan ini, peserta juga akan mempelajari berbagai elemen yang membentuk narasi interaktif, seperti pengembangan karakter, pembuatan pilihan dalam cerita, serta alur cerita bercabang. Pembekalan ini bertujuan untuk memberikan peserta gambaran yang jelas tentang potensi narasi interaktif dalam menciptakan karya fiksi yang menarik dan bervariasi. Dengan memahami dasar-dasar teori narasi interaktif, peserta akan dilatih untuk berpikir kreatif dalam menghubungkan cerita dengan teknologi, serta mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen naratif dapat disusun untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan menyeluruh bagi audiens.

Kegiatan pembekalan konseptual ini akan dilaksanakan dalam satu hari penuh yang dihadiri kurang lebih 70 mahasiswa, di mana peserta akan mendalami teori dasar dan mempersiapkan diri sebelum mengikuti sesi pelatihan teknis. Selain itu, pembekalan ini juga memberi kesempatan bagi peserta untuk berdiskusi dan bertukar pendapat tentang peluang dan tantangan dalam menciptakan

narasi interaktif. Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis diskusi, peserta diharapkan dapat memperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai bagaimana mereka dapat mengembangkan karya fiksi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pengalaman baru melalui teknologi digital.

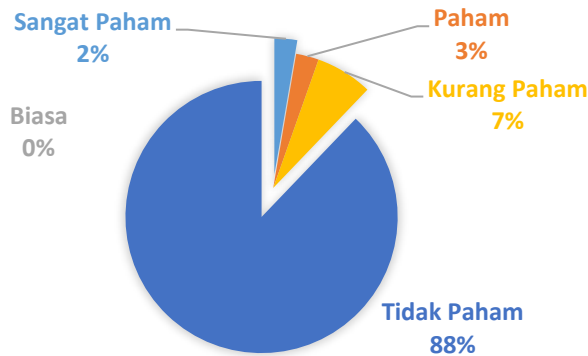
Dari kegiatan sosialisasi ini pengabdian ingin mengetahui hasil pemahaman peserta dalam potensi dan fungsi digitalisasi sastra serta pemahaman tentang pembuatan sastra digital yang interaktif. Pada Bagan 1 menjelaskan bahwa beberapa mahasiswa sudah memahami tentang fungsi digitalisasi sastra pada era teknologi. Pada bagian ini pengabdian memberikan pemaparan tentang pentingnya mahasiswa sastra Inggris dalam memahami bahwa teknologi sangat berpengaruh penting di dunia sastra sekarang dan menggeser pandangan terhadap karya sastra. Perubahan ini memberikan pengetahuan kepada peserta tentang pentingnya pemahaman dalam digitalisasi karya sastra di era digital ini. Dari hasil Bagan 1 didapatkan bahwa setelah peserta mendapatkan sosialisasi yang dilakukan sebesar 66% peserta mampu memahami tentang fungsi digitalisasi sastra dengan sangat paham, hanya 10% peserta yang masih kurang paham dalam fungsi digitalisasi sastra. 10% peserta yang kurang paham ini, menjelaskan bahwa masih ada kebingungan antara sastra tulis dan sastra digital, dan bagaimana fungsi digitalisasi sastra dalam dunia praktis. Sedangkan peserta yang sangat paham memberikan penjelasan bahwa digitalisasi sastra penting dalam membantu sastra tradisional seperti memvisualisasikan sastra lisan. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan tentang pentingnya sastra digital.



*Bagan 1. Hasil pengukuran pemahaman mahasiswa tentang fungsi digitalisasi sastra*

Berikutnya, pada Bagan 2 menjelaskan tentang bagaimana pengalaman peserta dalam berinteraksi, utamanya menciptakan karya sastra, dengan sastra digital. Selain memberikan penjelasan tentang konsep dan potensi sastra digital, pengabdian juga memberikan pemahaman tentang bentuk-bentuk sastra digital dan aplikasi pendukung dalam pembuatan sastra digital. Pemahaman peserta sebelum mendapatkan materi tentang bentuk-bentuk sastra digital terlihat masih kurang paham dan belum bisa membedakan mana yang masuk sastra digital dan yang bukan. Beberapa peserta masih menganggap pengonversian dari sastra cetak ke pdf adalah bagian sastra digital interaktif. Setelah mendapatkan materi penjelasan, peserta mulai paham tentang bentuk-bentuk sastra digital dan aplikasi pendukung penciptaan sastra digital yang interaktif. Walaupun peserta paham tentang materi tersebut, namun peserta terlihat banyak yang belum pernah membuat dan menggunakan aplikasi pendukung sastra digital interaktif. Pada Bagan 2 menjelaskan bahwa 88% peserta tidak memiliki pengalaman dalam membuat sastra digital, serta hanya 2% yang sangat paham dan 2% yang paham dalam menciptakan sastra digital. 2% peserta yang memiliki pengalaman menciptakan sastra digital interaktif ini dari pembuatan narasi di media sosial X atau media *Wattpad*.

### Pengalaman Menciptakan Sastra Digital Interaktif



*Bagan 2. Hasil pengukuran pengalaman peserta dalam menciptakan sastra digital*

### Pelatihan Teknis Pembuatan Sastra Digital Interaktif melalui *Twine*

Setelah memperoleh pemahaman konseptual mengenai “Digitalisasi Karya Fiksi Interaktif”, tahap selanjutnya dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan teknis, lihat Gambar 1, yang berfokus pada penggunaan aplikasi *Twine*, sebuah alat yang efektif dan mudah digunakan untuk membuat narasi interaktif berbasis teks. Aplikasi ini memungkinkan peserta untuk menciptakan cerita yang tidak hanya linear, tetapi dapat bercabang sesuai dengan pilihan yang diambil oleh audiens, menciptakan pengalaman bercerita yang lebih dinamis dan imersif. Dalam sesi pelatihan ini, peserta akan dipandu untuk memahami dasar-dasar penggunaan *Twine*, mulai dari cara mengatur struktur dasar cerita hingga penggunaan fitur-fitur yang lebih kompleks dalam aplikasi tersebut.



*Gambar 1. Penjelasan teknis pembuatan sastra digital interaktif melalui aplikasi *Twine**

Selama pelatihan, peserta akan belajar untuk membuat dan menyusun cerita interaktif menggunakan *Twine*, yang mencakup pemrograman sederhana untuk menghubungkan berbagai elemen cerita, seperti teks, pilihan, dan kondisi yang dapat mempengaruhi jalannya cerita. Proses ini melibatkan penerapan logika dasar yang memungkinkan cerita untuk berkembang secara dinamis berdasarkan keputusan yang dibuat oleh pembaca. Dengan adanya panduan teknis yang terstruktur, peserta akan dapat memahami bagaimana menciptakan interaktivitas dalam cerita mereka tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman yang rumit. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan alat tersebut, agar peserta merasa siap untuk mengaplikasikan keterampilan baru mereka dalam proyek-proyek nyata.

Pelatihan teknis ini memberikan dasar yang kuat bagi peserta untuk mewujudkan proyek cerita interaktif mereka sendiri. Dengan memahami cara mengoperasikan *Twine* dan membangun elemen-elemen dasar cerita interaktif, peserta akan memiliki kepercayaan diri untuk mulai merancang dan mengembangkan cerita mereka. Sesi ini juga memberi ruang bagi peserta untuk bereksperimen dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan narasi, sehingga mereka dapat menciptakan karya yang tidak hanya menarik, tetapi juga penuh dengan inovasi. Dengan bekal keterampilan teknis yang



diperoleh, peserta diharapkan dapat melanjutkan pengembangan proyek mereka secara mandiri dengan hasil yang lebih maksimal.

Kegiatan ini diikuti oleh kurang lebih 60 peserta aktif. Kegiatan ini dilakukan dalam dua sesi yang membagi peserta menjadi dua kelas, setiap kelas berisi 30 peserta. Pembagian ini dilakukan untuk efektifitas waktu dan pemahaman mendalam peserta. Pelatihan ini dilakukan dalam waktu dua jam, dengan tambahan 30 menit tiap sesinya untuk presentasi hasil pembuatan sastra digital interaktif dan umpan balik dari peserta. Kegiatan ini bertujuan untuk menjelaskan tentang fungsi aplikasi *Twine* dan penggunaannya. Peserta tampak antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Peserta juga diwajibkan untuk membawa perangkat digital dalam membantu pembuatan karya sastra digital interaktif baik melalui gawai seperti *smartphone*, *laptop*, atau *tablet*, lihat Gambar 2.



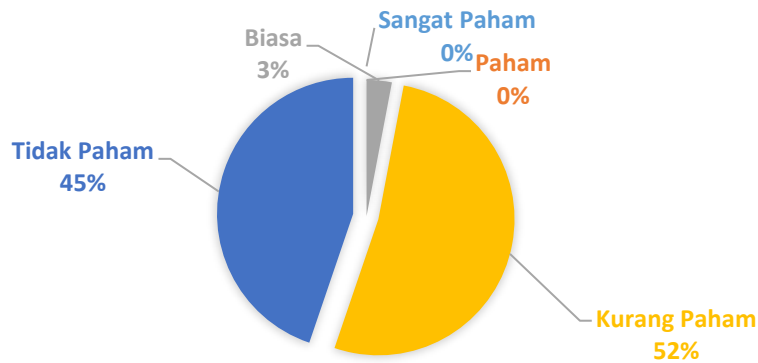
Gambar 2. Para peserta mengikuti kegiatan pelatihan dengan membawa media pendukung

Dari kegiatan “Pelatihan Teknis Pembuatan Sastra Digital Interaktif melalui *Twine*”. Pengabdian memberikan pre-test dan post-test kepada para peserta. Survei ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman peserta, pada pemahaman dasar aplikasi *Twine*, 5 pertanyaan, dan kemampuan membuat cerita melalui *Twine*, 10 pertanyaan. Pada poin pertama tentang pemahaman dasar aplikasi *Twine*. Pada Bagan 3 menggambarkan bahwa peserta sangat awam dalam memahami aplikasi *Twine* dan penggunaannya. Bagi mereka aplikasi ini belum mendengar dan mencari tahu tentang aplikasi ini secara lanjut. Walaupun demikian, masih terdapat 3% peserta yang secara tidak langsung memiliki sedikit pemahaman tentang dasar aplikasi *Twine*. Hal ini dinyatakan bahwa peserta ini memiliki pengalaman dalam membuat cerita secara digital interaktif, namun tidak menggunakan aplikasi *Twine*. Perubahan pemahaman pembaca dapat dilihat di Bagan 4, terdapat perubahan signifikan tentang pemahaman dasar aplikasi *Twine* setelah peserta mendapatkan pelatihan teknis. Perubahan ini menjelaskan bahwa ada perubahan yang awalnya pemahaman peserta tentang dasar aplikasi *Twine* hanya 52% tidak paham dan 45% kurang paham berubah menjadi 0% tidak paham dan 2% kurang paham. Peningkatan pemahaman peserta juga meningkat yang awalnya 0% menjadi 49% peserta paham dan 43% peserta sangat paham dengan aplikasi *Twine*.

Selain fokus kepada pengenalan aplikasi *Twine*, pengabdian juga mengukur kemampuan membuat cerita melalui *Twine* dalam pelatihan ini. Pada Bagan 5 menjelaskan tentang kemampuan peserta dalam membuat cerita melalui *Twine*. Sebelum mendapatkan penjelasan teknis pembuatan karya sastra digital menggunakan aplikasi *Twine*, sebanyak 78% peserta tidak paham membuat cerita melalui aplikasi *Twine* dan 22% lainnya kurang paham. Hal ini menjelaskan bahwa seluruh peserta belum bisa menggunakan dan memanfaatkan aplikasi *Twine* selama ini, dan peserta juga tampak antusias dalam memahami dan mempelajari fungsi-fungsi dalam pembuatan cerita melalui aplikasi ini. Antusias peserta ini dapat dilihat melalui perubahan pemahaman peserta setelah mendapatkan pelatihan teknis. Terdapat peningkatan signifikan yang awalnya hanya 0% saja peserta yang sangat paham atau paham menjadi 30% peserta sangat paham dan 22% peserta paham. Walaupun demikian masih terdapat beberapa peserta yang kurang paham dan tidak paham dalam penggunaan aplikasi *Twine* untuk membentuk cerita. Berdasarkan pernyataan salah satu peserta yang kurang paham, *Twine* memiliki fungsi yang tidak pernah dipelajari selama ini, utamanya bahasa pemrograman CSS atau HTML. Hal ini terjadi karena para peserta tidak pernah diajarkan bahasa pemrograman dalam mata

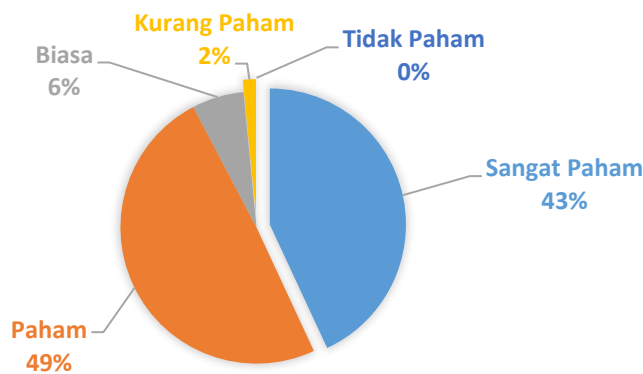
kuliah mereka. Selain itu, ada beberapa peserta yang kurang paham juga menjelaskan bahwa mereka kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi ini, karena literasi teknologi yang kurang, utamanya dalam pembuatan sastra digital.

### Pemahaman Dasar Aplikasi Twine (Pre-test)



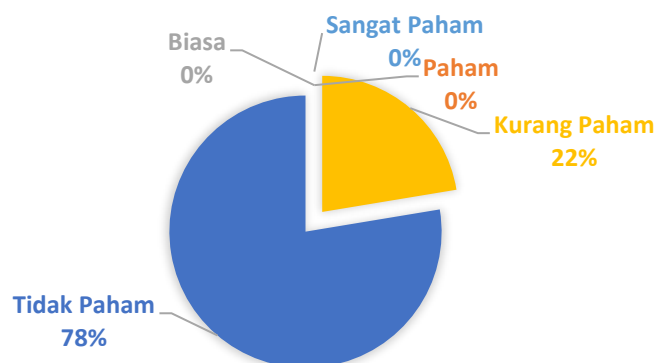
Bagan 3. Hasil pemahaman peserta saat diambil survei pre-test tentang pemahaman dasar aplikasi Twine

### Pemahaman Dasar Aplikasi Twine (Post-test)

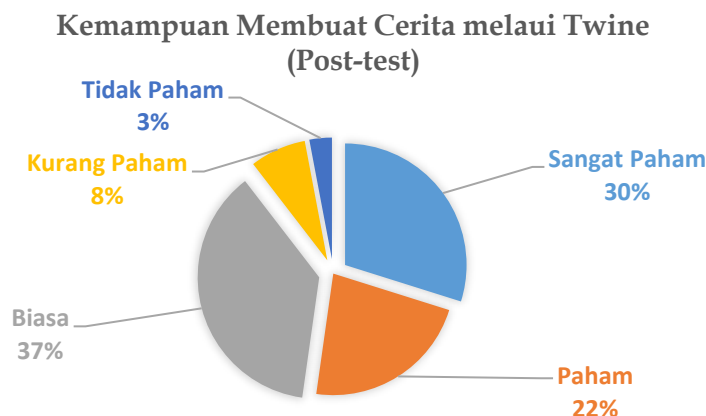


Bagan 4. Hasil pemahaman peserta setelah mendapatkan pelatihan pemahaman dasar aplikasi Twine

### Kemampuan Membuat Cerita melalui Twine (Pre-test)



Bagan 5. Hasil pengukuran kemampuan peserta dalam membuat cerita melalui Twine sebelum diberikan pelatihan



Bagan 6. Hasil pengukuran kemampuan peserta dalam membuat cerita melalui Twine sebelum diberikan pelatihan

Dari pelatihan teknis ini dapat dinyatakan bahwa adanya perubahan signifikan tentang kemampuan dan pemahaman peserta. Perubahan ini terjadi karena adanya intervensi pengabdian dalam mengenalkan kepada peserta tentang aplikasi ini dalam pembuatan karya sastra digital interaktif. Sebagaimana Sunaryo dan Andalas (2018) bahwa intervensi pengenalan konsep dan metode sangat penting dalam pembelajaran penulisan karya kreatif.

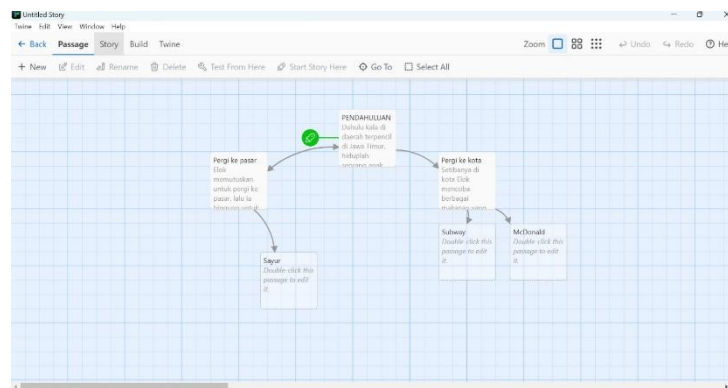
#### **Hasil Kegiatan Pembuatan Sastra Digital Interaktif melalui Twine**

Untuk memastikan peserta dapat menguasai keterampilan yang dibutuhkan, mereka akan mendapatkan bimbingan langsung dari fasilitator selama proses pembuatan sastra digital interaktif. Pendampingan ini sangat penting karena memberi peserta kesempatan untuk mengatasi berbagai tantangan yang mungkin muncul dalam pengembangan proyek mereka. Fasilitator akan memberikan masukan konstruktif dan saran teknis, sehingga peserta dapat memperbaiki dan menyempurnakan karya mereka secara berkelanjutan. Dengan dukungan langsung ini, peserta tidak hanya memperdalam pemahaman teknis, tetapi juga dapat meningkatkan elemen-elemen narasi yang akan memperkaya kualitas cerita interaktif yang mereka buat.

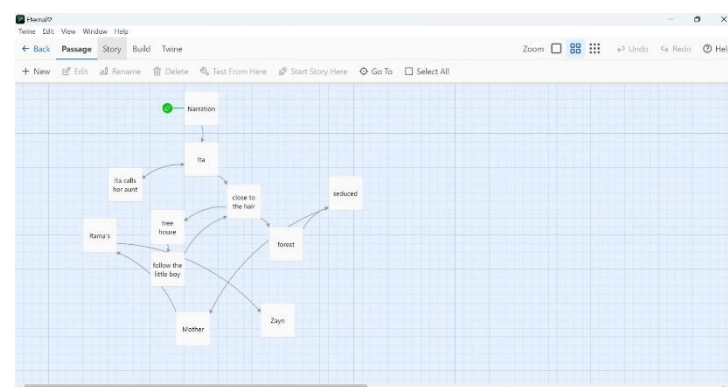
Selain itu, pendampingan ini membuka ruang bagi peserta untuk mengembangkan kreativitas mereka dan mengeksplorasi potensi pribadi dalam menciptakan narasi interaktif yang unik. Peserta diberi kebebasan untuk bereksperimen dengan berbagai ide dan konsep, sementara fasilitator memberikan panduan yang relevan agar pengembangan proyek tetap berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Melalui proses ini, peserta akan merasa lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide-ide mereka, serta mampu menghasilkan karya yang lebih inovatif dan orisinal. Pendampingan yang berkelanjutan ini bertujuan untuk mendorong peserta mencapai hasil terbaik dalam proyek cerita interaktif yang mereka kerjakan. Proses ini sangat dibutuhkan untuk merefleksikan hasil evaluasi pembuatan hasil cerita, utamanya dalam pelatihan pembuatan sebuah karya kreatif (Tjahyadi et al., 2022; Susylowati et al., 2022; Normuliati, 2022; Atmojo, 2020).

Pada kegiatan ini pengabdian memulai pemberian proyek kepada peserta dalam membuat karya sastra digital menggunakan aplikasi *Twine*. Sebelum memberikan proyek, pengabdian membimbing peserta dahulu dengan memberikan proyek singkat untuk membuat sebuah contoh cerita *non-linear* dengan tema dan aturan yang sudah ditentukan. Pertama adalah tema cerita adalah tentang *Cinderella* dengan dua pilihan alur yang bisa dipilih pembaca. Pada Gambar 3 memperlihatkan contoh pembuatan peserta dalam membuat sebuah cerita dengan dua alur pilihan. Terlihat bahwa salah satu peserta sudah memiliki kemampuan dalam membuat cerita sesuai dengan rubrik yang disediakan. Salah satu peserta sudah bisa membuat dua alur dengan dua level pilihan selanjutnya, dengan 3 kotak/*passages* cerita berisi.

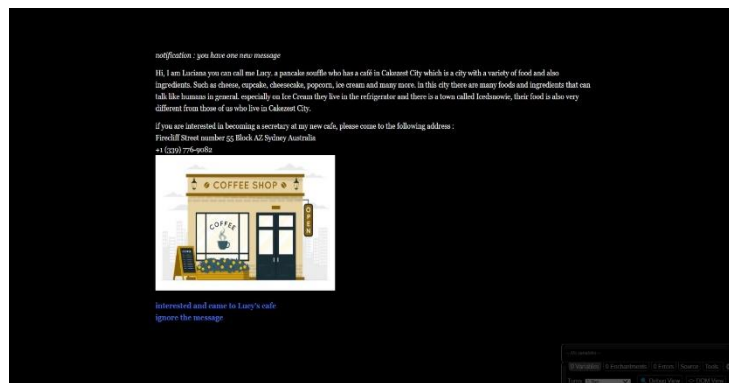




*Gambar 3. Contoh hasil proyek singkat salah satu peserta*



*Gambar 4. Contoh hasil proyek peserta dalam membuat cerita interaktif menggunakan Twine secara mandiri*



*Gambar 5. Isi cerita interaktif dalam contoh proyek peserta*

Setelah mendapatkan proyek singkat, peserta diminta pengabdian untuk membuat sebuah cerita interaktif dengan awalan dua plot yang berbeda dan minimal 10 kotak/*passages* dengan adanya gambar. Salah satu peserta ada yang berhasil menyematkan gambar dan menyelesaikan cerita sesuai dengan rubrik, Contoh ini dapat di lihat di Gambar 4 dan Gambar 5. Pada Gambar 4 terlihat bahwa peserta membuat 11 kotak/*passages* cerita dengan 2 plot awal yang berbeda. 2 plot yang berbeda di awal cerita bisa dilihat pada Gambar 5, pada tulisan berwarna biru tersebut membuktikan bahwa peserta bisa membuat dua plot berbeda. Dua kalimat dengan warna biru tersebut dapat dipilih oleh pembaca. Selain itu, peserta juga bisa menyematkan gambar dalam cerita mereka.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa Sastra Inggris Universitas Trunojoyo Madura dalam mengembangkan cerita interaktif menggunakan aplikasi *Twine*. Melalui pelatihan teknis dan pendampingan intensif, peserta diharapkan dapat menguasai dasar-dasar narasi interaktif, seperti pembuatan cerita non-linear dan pemrograman sederhana dengan *Twine*. Selain itu, tujuan lain dari pengabdian ini adalah untuk memperdalam pemahaman mahasiswa mengenai potensi sastra digital dalam menciptakan karya sastra yang inovatif, serta mengenalkan mereka pada berbagai kemungkinan alur cerita yang dapat menciptakan pengalaman interaktif yang unik bagi pembaca.

Hasil pengabdian ini menunjukkan perubahan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta terkait pembuatan sastra digital interaktif. Pada tahap sosialisasi, sekitar 66% peserta menunjukkan pemahaman yang baik tentang fungsi digitalisasi sastra, sementara 88% peserta belum memiliki pengalaman dalam menciptakan sastra digital interaktif. Namun, setelah mengikuti pelatihan teknis, pemahaman dasar peserta terhadap aplikasi *Twine* meningkat pesat, dengan 49% peserta yang kini paham dan 43% yang sangat paham. Dalam hal kemampuan pembuatan cerita melalui *Twine*, terlihat peningkatan yang jelas, dengan 30% peserta yang kini sangat paham dan 22% peserta yang paham, meskipun masih ada sebagian kecil yang mengalami kesulitan, terutama terkait dengan aspek teknis seperti penggunaan bahasa pemrograman CSS atau HTML. Hasil proyek singkat yang dihasilkan peserta juga menunjukkan keberhasilan mereka dalam mengaplikasikan keterampilan yang dipelajari, dengan beberapa peserta berhasil membuat cerita interaktif yang mencakup dua alur cerita dan penggunaan gambar.

Kegiatan pengabdian ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan keterampilan digital mahasiswa Sastra Inggris, yang selama ini cenderung terbatas pada karya sastra tradisional. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembuatan sastra digital interaktif, mahasiswa tidak hanya memperluas wawasan mereka tentang dunia sastra, tetapi juga membuka peluang untuk bereksperimen dan menciptakan karya sastra yang lebih dinamis dan inovatif. Penggunaan aplikasi *Twine* sebagai alat pengembangan cerita interaktif juga memberikan dasar yang kuat bagi mahasiswa untuk menggabungkan keterampilan teknis dengan kreativitas mereka dalam dunia sastra. Untuk kegiatan pengabdian lanjutan, disarankan agar kegiatan ini tidak hanya terbatas pada pelatihan teknis penggunaan *Twine*, tetapi juga diperluas untuk mencakup alat dan platform lain yang mendukung pengembangan sastra digital, seperti aplikasi pembuatan visual atau narasi berbasis suara. Selain itu, memperdalam pembelajaran mengenai teori narasi digital yang lebih kompleks dan penerapannya dalam berbagai genre sastra dapat lebih meningkatkan kualitas karya mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adama, D. T. (2022). Perception and Effect of Undergraduate English Language Students have about Studying Literature. *International Journal of Multidisciplinary Studies and Innovative Research*, 10(3), 1622–1635. <https://doi.org/10.53075/ijmsirj/354664766>
- Addone, A., De Donato, R., Palmieri, G., Pellegrino, M. A., Petta, A., Scarano, V., & Serra, L. (2021). Novelette, a usable visual storytelling digital learning environment. *IEEE Access*, 9, 168850–168868. <https://doi.org/10.1109/access.2021.3137076>
- Aerila, J., Lähteelä, J., Kauppinen, M. A., & Siipola, M. (2021). Holistic Literature Education as an Effective Tool for Social-Emotional Learning. In *Advances in educational technologies and instructional design book series* (pp. 26–49). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7464-5.ch002>
- Alagiya, K. (2023). Exploring the potential of twine fiction as an interactive learning tool for literature education: A case study of Girish Karnad's Naga-Mandala. *Vidhyayana*, 9(si1), 83–90. <https://doi.org/10.58213/vidhyayana.v9isi1.1584>
- Atmojo, E. R. D. (2020). Pengembangan kemampuan menulis cerita fiksi siswa sekolah dasar. *Jurnal Abdidias*, 1(3), 172–182. <https://doi.org/10.31004/abdidias.v1i3.39>
- Irshad, S., & Perkis, A. (2020). Increasing User Engagement in Virtual Reality: The Role of Interactive Digital Narratives to Trigger Emotional Responses. In *Proceedings of the 11th Nordic Conference on*

- Human-Computer Interaction: Shaping Experiences, Shaping Society* (pp. 1–4). <https://doi.org/10.1145/3419249.3421246>
- Jones, M. (2022). "A story with many rooms": Twine as a tool to expand life writing practice about place and space. *TEXT*, 26(Special 69). <https://doi.org/10.52086/001c.57762>
- Joshi, S. (2023). The impact of technology on English literature and the publishing industry: an evaluative study. *INFORMATION TECHNOLOGY IN INDUSTRY*, 7(2). <https://doi.org/10.17762/itii.v7i2.805>
- Letonsaari, M. (2019). Nonlinear Storytelling Method and Tools for Low-Threshold Game Development. *Seminar Net*, 15(1), 1–17. <https://doi.org/10.7577/seminar.3074>
- Normuliati, S. (2022). Sosialisasi Motivasi Menulis Karya Fiksi Melalui Strategi Tiga Kata Kepada Mahasiswa di Asrama Ma'had Al-Jami'ah IAIN Palangka Raya. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1385. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6130>
- Sorlin, S. (2020). Readerly Freedom from the Nascent Novel to Digital Fiction: Confronting Fielding's Joseph Andrews and Burne's "24 Hours with Someone You Know." *Narrative*, 28(1), 62–82. <https://doi.org/10.1353/nar.2020.0005>
- Sunaryo, H., & Andalas, E. F. (2019). PENGALIAN IDE MALALUI PENGEMBANGAN BERFIKIR KRITIS BERDASARKAN GAMBAR BERTEMA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN. *LITERASI Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Dan Daerah*. <https://doi.org/10.23969/literasi.v8i2.1276>
- Susylowati, E., Anindita, W. K., Oktaria, I., & Susanti, A. (2022). PELATIHAN PENULISAN CERITA ANAK BAGI MAHASISWA STIA-ASMI SOLO. *Jubaedah Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 2(1), 38–41. <https://doi.org/10.46306/jub.v2i1.59>
- Tjahyadi, I., Andayani, S., Wafa, H., Sutrisno, A., Hidayati, N., Mulyono, S. E., & Zamroni, M. (2022). PELATIHAN PENULISAN KARYA SASTRA BERGENRE CERITA PENDEK UNTUK MENINGKATKAN MINAT LITERASI MAHASISWA. *COVIT (Community Service of Health)*, 2(2), 71–78. <https://doi.org/10.31004/covit.v2i2.5752>
- Yin, M., & Xiao, R. (2022). How should I respond to "Good morning?": Understanding choice in Narrative-Rich Games. *Designing Interactive Systems Conference*, 726–744. <https://doi.org/10.1145/3532106.3533459>
- Zhang, H. (2023). Be a part of the narrative: How audiences are introduced to the "free choice dilemma" in the interactive film *Bandersnatch*. *Mutual Images Journal*, 11, 85–107. <https://doi.org/10.32926/2023.11.6>
- Zunaidi, A. (2024). *METODOLOGI PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT pendekatan praktis untuk memberdayakan komunitas*. Yayasan Putra Adi Dharma.