

PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MEDIA CETAK: STORYBOARD

Agus Rustamana¹, Nabila Agustin², Visi Al Pisma³, Azzahra Wenda Azizah Syams⁴

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract (English)

Research with the title 'Development and Utilization of Print Media: Storyboards' has a goal and focuses on understanding the development and use of storyboards in learning. Storyboard itself, when translated into Indonesian, means that a storyboard is a series of images that are combined using or without text. With the development of technology around us, making storyboards has also experienced technological developments. There are many applications that are easily accessible to create storyboards online and for free. Storyboard media has a framework in the form of image illustrations that are developed from initial ideas using a certain sequence so that it becomes the target. In learning, using storyboards can be very useful so that students don't get bored with learning text models. The method used in this research uses literature study which searches for sources relevant to the material discussed. The results of this research can determine the steps for developing storyboards in learning media as well as in videos and short stories.

Article History

Submitted: 5 December 2023

Accepted: 14 December 2023

Published: 16 December 2023

Key Words

Storyboard, Development, Learning Media

Abstrak (Indonesia)

Penelitian dengan judul 'Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak: Storyboard' memiliki tujuan dan berfokus dalam mengetahui pengembangan dan pemanfaatan storyboard dalam pembelajaran. Storyboard sendiri jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti papan cerita merupakan seri gambar yang digabung-gabungkan baik itu menggunakan teks maupun tanpa teks. Dengan berkembangnya teknologi disekitar, pembuatan storyboard juga mengalami perkembangan ke arah teknologi. Banyak aplikasi-aplikasi yang dengan mudah diakses untuk membuat storyboard secara online dan gratis. Media storyboard memiliki kerangka berupa ilustrasi gambar yang dikembangkan dari gagasan awal dengan menggunakan urutan tertentu agar menjadi sesuatu yang dituju. Dalam pembelajaran penggunaan storyboard sangat dapat bermanfaat agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran model teks. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan studi literatur yang mana mencari sumber-sumber relevan dengan materi yang dibahas. Hasil dari penelitian ini dapat mengetahui langkah pengembangan storyboard dalam media pembelajaran serta dalam video dan cerpen.

Sejarah Artikel

Submitted: 5 December 2023

Accepted: 14 December 2023

Published: 16 December 2023

Kata Kunci

Storyboard, Pengembangan, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pada era digital ini pertumbuhan ilmu pengetahuan dan pesatnya perkembangan teknologi mendorong manusia untuk melakukan pembaruan terhadap kegiatan di bumi ini. Dalam dunia pendidikan pembaruan mesti dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan terhadap dunia baru. Pendidikan adalah upaya sadar yang terorganisir, berencana dan dilakukan secara terus menerus sampai akhir hayat peserta didik guna menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, berbangsa dan bernegara. (ki Hajar Dewantara) pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup

tumbuhnya anak-anak, yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dan mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan yaitu audio, visual, audio visual, serbaneka, gambar, dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disajikan. Namun penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Menurut Dhimas (2013:11) Storyboard adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layar demi layar serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks. Sedangkan menurut Rahardja (2010: 187) Storyboard adalah rancangan berupa sketsa gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan shooting. Perancangan yang berhubungan dengan visualisasi yang akan dibuat membutuhkan Storyboard sebagai media terpadu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Storyboard

Storyboard adalah blueprint atau gambaran yang mengandung informasi yang akan ditempatkan pada layar sebagai informasi yang mengandung informasi yang akan ditempatkan pada layar sebagai informasi yang akan menolong programmer dan ahli produksi untuk mengembangkan komponen media (Karen 2010:73).

Terdapat dua macam storyboard yaitu linear dan non-linear. Storyboard linear memiliki maksud untuk memaparkan isinya secara runtut dari satu ke yang lainnya dari frame ke frame. Satu lainnya adalah storyboard non-linear. Yang satu ini lebih mirip dengan peta konsep yang mana tidak terlalu ada hubungan antara satu frame ke frame lainnya. Jadi non-linear bisa diakses atau bisa dimulai dimana saja dan bagian apa saja.

Storyboard adalah penyusun grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak atau urutan media.

Fungsi dan Kelemahan Storyboard

Dari paparan sebelumnya telah jelas bahwa storyboard memiliki fungsi untuk membuat gambaran awal (sketsa) dari cerita/karangan/film/video yang akan diproduksi. Selain itu juga storyboard dapat mempermudah pengekseskusion karena sudah tersusun apa yang hendak dilakukan dari awal hingga akhir.

Kelemahan yang sering ditemui dalam storyboard adalah ketidakruntutan cerita yang disajikan dalam storyboard. Hal itu menyebabkan kurang tersampainya pesan yang telah ditentukan kepada sasaran yang dituju.

Pengembangan Storyboard dalam Media Pembelajaran

Hal-hal yang harus diperhatikan dan dilakukan dalam mengembangkan storyboard:

- Bekerja sama dengan ahli materi untuk menentukan matrik yang mencerminkan pencapaian peserta didik yang tepat.
- Lakukan pengecekan secara sistematis untuk memastikan bahan atau materi yang dikembangkan mendukung tujuan pembelajaran.
- Kembangkan produk yang memiliki kekhasan untuk kebutuhan peserta didik. Sajikan materi dalam potongan kecil atau satuan pembelajaran (chunks).
- Masukkan prinsip-prinsip pembelajaran orang dewasa untuk meningkatkan retensi dan proses transfer ilmu pengetahuan (materi).
- Berikan pengantar pada halaman pembuka pembelajaran.
- Masukkan susunan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik, misalnya ikhtisar, tujuan, isi, praktek.
- Menentukan format media dan materi pembelajaran sesuai gaya belajar dengan mempertimbangkan anggaran dari lembaga.
- Gunakan contoh yang tepat untuk mengikat informasi yang akan diberikan dengan pengetahuan yang sudah dipahami peserta didik/sasaran. Oleh karena itu penting untuk mengetahui terlebih dahulu pengetahuan/kemampuan awal peserta didik. Menghadirkan pengetahuan baru menggunakan cara yang kreatif dan kegiatan interaktif untuk memotivasi peserta didik.
Untuk materi keterampilan mulai dengan keterampilan dasar dan pastikan peserta menguasai materi dasar terlebih dahulu sebelum melanjutkan tahapan selanjutnya.
Untuk mengembangkan materi untuk tujuan sikap, berikan peserta didik contoh-contoh dan non-contoh cara yang tepat untuk bertindak pada situasi tertentu (sesuai tujuan pembelajaran).
- Gunakan isyarat pembelajaran atau petunjuk belajar untuk membawa peserta didik dari satu materi ke materi berikutnya. Gunakan kata-kata yang konkret, misalnya ilustrasi, kalimat aktif, contoh dan teks untuk menjelaskan. Gunakan visualisasi yang sesuai, untuk membuat urutan/langkah-langkah, hirarki, atau proses.
- Selalu menguraikan informasi yang rinci untuk menghindari kesalahan interpretasi selama produksi.
- Masukkan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik yakin dapat melanjutkan ke langkah berikutnya. Tawarkan peserta didik kesempatan untuk meninjau materi jika penguasaan tujuannya tidak tercapai.
- Mengingat batasan waktu.
- Lakukan review internal pada seluruh tahapan pengembangan storyboard. Review dengan pihak eksternal mengenai desain storyboard yang dikembangkan.
- Memperbaiki storyboard sesuai hasil review.

Aplikasi untuk Membuat Storyboard

Seiring dengan berkembangnya teknologi, dunia pendidikan dan pembelajaran pun harus menyesuaikan dengan peningkatan yang ada. Storyboard umumnya dibuat dengan alat tulis sederhana dengan mengandalkan skill menggambar dan menyambung cerita, namun saat ini terdapat banyak aplikasi-aplikasi pendukung untuk membuat storyboard yang dapat memudahkan para penggunanya.

Dikutip dari kreativv.com, berikut akan dipaparkan 5 (lima) rekomendasi aplikasi membuat storyboard gratis. Yang pertama adalah Storyboarder, aplikasi ini gratis dan dapat diunduh di macOS, Windows, dan Linux. Banyak sekali fitur-fitur yang dapat digunakan seperti brush, board drawer dan lainnya. Yang kedua adalah Storyboard Fountain, pada aplikasi ini dapat langsung mengedit naskah dan terdapat banyak fitur-fitur bermanfaat juga. Sayangnya, aplikasi ini hanya tersedia bagi pengguna macOS saja. Yang ketiga Make Storyboard, aplikasi ini sangat cocok digunakan jika sedang bekerja secara team karena dapat diakses melalui banyak perangkat termasuk smartphone dan tablet juga terdapat fitur untuk memberikan komentar secara langsung. Yang keempat adalah OpenToonz, aplikasi ini tidak memiliki hak cipta yang dimana artinya bisa digunakan dengan tujuan apapun tanpa batasan. Yang terakhir adalah StudioBinder, aplikasi ini dapat dengan mudah menjadikan gambar menjadi animasi dengan cara unggah gambar yang ingin dijadikan ilustrasi adegan.

Penyusunan dan Pengembangan Storyboard Proyek Video

Untuk mempermudah membuat proyek, maka harus dibuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan. Outline dijabarkan dengan membuat point-point pekerjaan yang berfungsi membantu untuk mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun supaya pekerjaan dapat berjalan.

Dengan menggunakan outline saja sebenarnya sudah cukup untuk memulai tahapan pelaksanaan produksi, tetapi dalam berbagai model proyek video, seperti iklan televisi, company profile, sinetron, drama televisi, film cerita, dan film animasi tetap membutuhkan skenario formal yang berisi dialog, narasi, catatan tentang setting lokasi, action, lighting, sudut dan pergerakan kamera, sound atmosfer dan lain sebagainya (Purwanto:2004).

Berikut ini dijabarkan format informasi yang harus dicantumkan dalam menyusun storyboard proyek video:

1. Sketsa atau gambaran layar, halaman atau frame.
2. Warna, penempatan dan ukuran grafik (jika perlu).
3. Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar.
4. Warna, Ukuran dan tipe font (jika ada teks).
5. Narasi (jika ada).
6. Animasi (jika ada).
7. Video (jika ada).
8. Audio (jika ada).
9. Interaksi dengan penonton (jika ada).
10. Dan hal-hal yang perlu diketahui oleh staf produksi.

Penyusunan dan Pengembangan Storyboard dalam Cerpen

Pada pemaparan ini merujuk pada model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi).

- Analisis. Tahap analisis merupakan suatu proses needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (task analyze).
- Pengembangan. Tahap selanjutnya adalah Pengembangan (Development). Merupakan proses mewujudkan blueprint alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang terkait dikembangkan pada bentuk yang lebih konkrit.
- Implementasi. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat digunakan. Implementasi dilakukan di tempat/lapangan pekerjaan yang familiar menggunakan storyboard, hal ini bertujuan memastikan produk storyboard yang dihasilkan, sesuai dengan keperluan lapangan pekerjaan.
- Evaluasi. Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah produk yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap empat tahap diatas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan perbaikan. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang dibuat.

Pengembangan menulis cerita pendek menggunakan storyboard ini melalui beberapa langkah, yakni: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Pengembangan produk, (3) Uji validasi, (4) Revisi produk, (5) Uji coba produk, (6) Revisi produk, dan (7) Uji lapangan.

KESIMPULAN

Storyboard adalah penyusun grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak atau urutan media. Storyboard sendiri jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti papan cerita merupakan seri gambar yang digabung-gabungkan baik itu menggunakan teks maupun tanpa teks. Media pembelajaran storyboard memiliki kelemahan yaitu ketidakruntutan cerita yang disajikan dalam storyboard. Hal itu menyebabkan kurang tersampainya pesan yang telah ditentukan kepada sasaran yang dituju. Adapun kelebihan dari storyboard ini dapat dilihat dari fungsi pemanfaatan storyboard yakni mempermudah dalam perencanaan. Storyboard terdapat yang linear (berurutan) dan non-linear (tidak berurutan). Contoh aplikasi yang bisa dipergunakan untuk storyboard seperti misalnya Storyboarder, Storyboard Fountain, Make Storyboard, OpenToonz, dan StudioBinder.

DAFTAR PUSTAKA

- Andina, Y. (n.d.). *5 Rekomendasi Aplikasi Membuat Storyboard Gratis*. Retrieved from <https://kreativv.com/aplikasi-membuat-storyboard/view-all/>
- I Nyoman Dedi Sutrisna, L. P. (2014). PENGEMBANGAN MODUL AJAR PEMBUATAN STORYBOARD BERBASIS METODE PEMBELAJARAN DRILL AND PRACTICE UNTUK SISWA KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 SAWAN. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, Vol. 3, No. 7, 424-428.
- Kunto Imbar, D. A. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, Vol. 04, No. 01, 108-120.

- Riska Resky Nafasya, F. J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Storyboard untuk Menulis Cerpen pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia . *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing, Vol. 5, No. 1*, 141-152.
- Tsai-Yun Mou, T.-S. J.-H. (2013). From storyboard to story: Animation content development. *academic journals, Vol. 8 (13)*, 1033-1047.
- Umi Khulsum, Y. H. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERPEN DENGAN MEDIA STORYBOARD PADA SISWA KELAS X SMA. *DIGLOSIA, Vol. 1, No. 1*, 1-12.