

PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MEDIA CETAK : TAMPILAN STORYBOARD

Agus Rustamana¹, Siti Ade Mulyati², Fitriyani³, Tedi Prasetya⁴

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Sultan Ageng Tirtayasa.

Email: 2288220011@untirta.ac.id

Abstrak : Media cetak merupakan sarana efektif dalam pembelajaran sejarah yang dapat menghadirkan materi dengan cara yang menarik dan beragam. Namun, untuk menciptakan media cetak yang efektif, diperlukan perencanaan yang matang dan teliti sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Salah satu metode perencanaan yang berguna dalam pengembangan media cetak adalah pembuatan storyboard, yang merupakan sketsa visual yang menjelaskan alur cerita dari media cetak yang akan dibuat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media cetak dengan menggunakan storyboard sebagai alat bantu dalam proses pengajarannya. Untuk mencapai tujuan ini, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan, yang melibatkan pengumpulan informasi relevan mengenai topik dan masalah yang sedang atau akan diteliti dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal, artikel, laporan, dokumen, ensiklopedia, dan media elektronik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa storyboard memiliki beragam fungsi, seperti menggambarkan garis besar alur cerita, memvisualisasikan ide yang direncanakan, menyampaikan ide atau konsep dalam film, menjelaskan bagaimana narasi cerita berkembang, serta menentukan transisi dan perpindahan antar frame atau elemen dalam media cetak. Selain itu, penggunaan storyboard memiliki sejumlah manfaat, seperti mempermudah proses produksi dan pengeditan, menghemat waktu dan biaya, meningkatkan kualitas hasil akhir, dan mengklarifikasi tujuan serta sasaran dari media cetak.

Kata Kunci: Media Cetak, Pengembangan, Pemanfaatan, Media, Tampilan *Storyboard*.

Abstract : Print media is an effective tool in learning history that can present material in an interesting and diverse way. However, to create effective print media, careful planning is needed in accordance with learning objectives and learner characteristics. One of the useful planning methods in print media development is storyboarding, which is a visual sketch that explains the storyline of the print media to be created. This research aims to develop and utilize print media by using storyboards as a tool in the teaching process. To achieve this goal, this research adopts the literature study method, which involves collecting relevant information regarding the topic and problem being or to be researched from various written



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

sources, such as books, journals, articles, reports, documents, encyclopedias, and electronic media. The results of this study show that storyboards have various functions, such as describing the outline of the storyline, visualizing the planned idea, conveying ideas or concepts in the film, explaining how the story narrative develops, and determining the transition and movement between frames or elements in print media. In addition, the use of storyboards has a number of benefits, such as simplifying the production and editing process, saving time and costs, improving the quality of the final result, and clarifying the goals and objectives of the print media.

Keywords : Print Media, Development and Utilization of media and Storyboard Display.

A. PENDAHULUAN

Didalam proses pembelajaran dengan hadirnya media memiliki arti sangat penting, di karenakan didalam kegiatan suatu pembelajaran dengan ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan dapat dibantu dengan hadirnya media sebagai suatu perantara. Karena rumitnya bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik itu dapat diatasi dengan cara disederhanakan dengan bantuan dari media. Hadirnya media pembelajaran itu dapat mendukung keberhasilan siswa dalam mencapai suatu hasil belajar yang baik. Jadi media pendidikan adalah sarana prasarana yang digunakan untuk menunjang terlaksananya kegiatan belajar mengajar. Unsur penting dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi didalam dunia pendidikan. Adapun tujuan dari media pembelajaran adalah sebagai alat atau sarana untuk membantu proses pembelajaran yang efektif sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Seorang pendidik harus di tuntut untuk bekerja keras, berfikir keras, dan harus menguasai materi, serta menyajikan bahan ajar dengan metode yang tepat, bisa mengkondisikan kelas dan peserta didik dengan baik , dan tentunya harus tau bagaimana caranya memakai, memanfaatkan dan menggunakan suatu media pembelajaran ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.

Pendidik wajib untuk memiliki kompetensi profesional antara lain yaitu mampu mengembangkan kurikulum yang berkaitan dengan bidang pengembangan yang diambil dan harus menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik untuk melatih



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

kompetensi pedagogis dan harus mengembangkan materi pembelajaran yang di ampu secara kreatif serta inovatif. Adapun bahan pembelajaran yang kreatif dan inovatif bisa berbentuk bahan ajar cetak, audio visual, atau bahan ajar yang interaktif yang sesuai dengan pengembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi dan tentunya harus sesuai dengan kurikulum.

Media cetak merupakan sarana yang efektif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah yang dapat menghadirkan materi dengan cara yang menarik dan beragam. Hadirnya media cetak dapat menghindari kelemahan peserta didik dalam proses belajar dan akan meningkatkan keaktifan peserta didik. Didalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan media cetak yang efektif, diperlukan perencanaan yang matang dan teliti berdasarkan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Di zaman digital seperti sekarang materi pembelajaran dapat tersaji pada layar alat canggih seperti handphone, dan lain sebagainya yang memang didukung oleh bermacam-macam media pembelajaran. Adapun metode perencanaan yang berguna dalam pengembangan media cetak adalah dengan menggunakan storyboard.

Media storyboard adalah salah satu media yang dipilih karena memiliki kelebihan yang memang layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Media storyboard adalah suatu rancangan yang berisi dari gabungan gambar atau sketsa yang di rancang secara keseluruhan serta dilengkapi dengan kalimat atau teks yang disusun secara garis besar mengikuti alur hingga selesai yang nantinya akan menjadi suatu cerita yang singkat. Adapun kelebihan dari media pembelajaran storyboard yaitu dapat meningkatkan minat belajar serta memotivasi belajar siswa, dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep berfikir yang bersifat abstrak, dapat mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan tentunya membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Winarni dan Astuti (2019:69-79). Maka dari latar belakang diatas peneliti akan membahas mengenai "Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak : Tampilan Storyboard".

B. METODE

Dalam penelitian kali ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literature yang serangkaian kegiatannya berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah data sebagai bahan penelitian. Sehingga



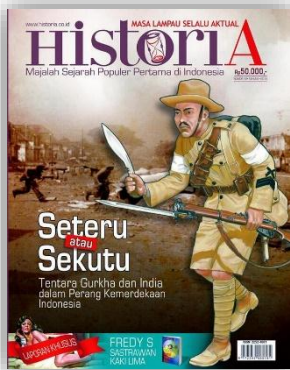
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

dalam hal ini melibatkan pengumpulan informasi yang relevan dan akurat mengenai topik dan masalah yang sedang atau akan diteliti dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal, artikel, laporan, dokumen, ensiklopedia, dan media elektronik lainnya.

C. PEMBAHASAN

1. Media Cetak

Dalam suatu pembelajaran pasti harus adanya media sebagai pendukung selama proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Maka proses pembelajaran yang terjadi di kelas bisa berjalan dengan baik dan efektif. Dalam hal ini bisa memanfaatkan media cetak sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis cetak (*print out*) adalah salah satu media penyampaian pesan dalam pembelajaran dimana didalamnya mengandung teks atau bacaan dan ilustrasi-ilustrasi pendukungnya. Contoh dari media cetak dalam pembelajaran diantaranya majalah, buku teks pembelajaran, LKS, koran dll.



Gambar 1 : Majalah



Gambar 2 : Buku Teks Pelajaran



Gambar 3 : Koran

Adapun karakteristik media pembelajaran berbasis cetak yaitu:

- Pengorganisasian, dimana didalamnya terdapat struktur dan format dalam pengurutan tertentu serta memiliki kejelasan (*clarity*);



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

- Petunjuk dan isyarat, didalamnya terdapat struktur dan format media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik. Sehingga diharapkan dapat membantu mendapatkan informasi yang diperlukan
- Ketrebacaan, dalam konteks ini konten harus dengan tempat dan cermat ditulis. Sehingga dapat sesuaikan dengan tingkat pengetahuan, umur serta tahap perkembangan siswa.
- Ketepatan, hal yang tak kalah penting adalah ketepatan dalam konten yang ditampilkan benar dan akurat. Sehingga, dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh tenaga pendidik

Dalam pengembangannya media pembelajaran berbasis cetak (*print out*) dalam bentuk teks atau ilustrasi maka harus adanya perhatian yang khusus dalam segi keragaman peserta didik. Dimana dalam hal ini peserta didik mungkin saja ada perbedaan dalam segi kemampuan berbahasanya. Maka, media pembelajaran yang dibuat harus bersifat lebih *user fiendly* (mudah digunakan dan dipahami peserta didik). Dalam hal ini bisa menambahkan penggunaan struktur tertentu seperti foto, peta konsep, grafik organiser bisa juga dalam proses pembelajarannya menambahkan berbagai kegiatan atau aktifitas belajar seperti kuis, permainan dan lain seagainya. Hal ini dapat mendukung perbedaan gaya belajar yang mungkin ada sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran menggunakan media cetak dengan baik.

Untuk menunjang dan mempermudah guru biasanya guru memiliki media pembelajaran berbasis cetak yang lain sebagai kelengkapn dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa dalam bentuk “pegangan guru” yang tentu saja formatnya harus sesuai dengan berbagai komponen dalam media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. “Pegangan guru” ini sering kali dilengkapi dengan alternatif kegiatan atau aktifitas untuk peserta didik dan teknik-teknik pertanyaan. Sehingga dapat memancing keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Ada 6 bagian penting yang perlu diperhatikan untuk merancang media cetak sebagai berikut :

1. Kesesuaian, dalam hal ini harus konsisten mengenai format mulai dari halaman ke halaman. Konsisten dalam jarak spasi, jarak antar judul dan baris pertama serta garis sampaing agar rapih, kemudian antara judul dan teks utama harus sejajar. Jika spasi tidak sama maka tulisan



akan dianggap buruk dan tidak rapih. Maka dari itu perlu diperhatikan dengan sungguh-sungguh;

2. Format, sesuaikan baris antar paragraf. Jika terdapat isi yang berbeda maka dipisahkan dengan dilabel yang berbeda secara visual. Kemudian teknik dan strategi pembelajarn yang berbeda sebaiknya dipisahkan dan dilabel secara visual;
3. Organisasi, dalam hal ini diusahakan selalu menginformasikan kepada peserta didik atau pembaca mengenai sejauh mana mereka dalam membaca buku tersebut. Kemudian, siapkan kolom untuk memberikan penyesuaian kepada peserta didik mengenai kedudukannya dalam teks secara menyeluruh. Teks dapat disusun sedemikian rupa maka informasi dapat diperoleh dengan mudah. Jika terdapat teknik dan strategi pembelajaran yang berbeda sebaiknya dipisahkan dan di label sebagai pembeda;
4. Daya pikat, diperkenankan dalam setiap bab atau sub bab ditampilkan atau di tulis dengan cara yang berbeda. Hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk membaca teks;
5. Ukuran huruf, memilih ukuran huruf yang sesuai dengan siswa. Hindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks hal ini dikarenakan akan membuat proses membaca sulit;
6. Jaraka antar spasi, dalam suatu kalimat atau paragraf terdapat jarak anata spasi yang didalamnya tidak terdapat teks atau gambar agar terdapat perbedaan. Hal ini paling tidak bisa memberikan kesempatan peserta didik atau pembaca mengistirahatkan mata dan pikirannya pada titik-titik tertentu.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Cetak

A. Kelebihan Media Cetak

- Dapat menyampaikan berbagai macam informasi yang berkenaan dengan fakta yang ada ataupun konsep abstrak yang bersifat keterampilan, sikap, dan pengetahuan;
- Bisa digunakan kapan saja dan dimana saja;
- Cara penggunaannya yang mudah, dan tidak bergantung pada peralatan lain. Dengan kemasannya yang ringan dan kecil, dapat memungkinkan peserta didik menjadi lebih mudah membawanya kemana saja;
- Penataan dan teknik penyajian materinya mudah untuk di pelajari. Seperti teknik penyajian daftar isi, penggunaan halaman, penulis indek, judul ataupun subjudul dan bab.

B. Kekurangan Media Cetak

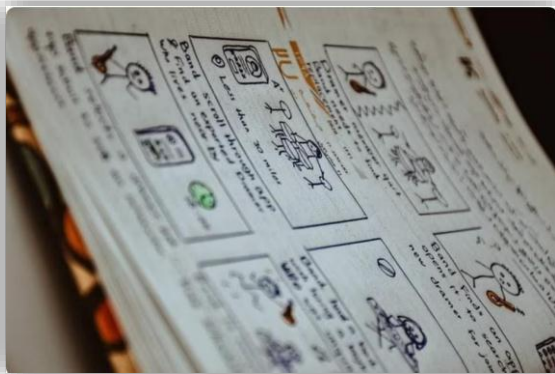


This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

- Didalam halaman media cetak sulit untuk menampilkan suatu gerakan;
- Biaya percetakan yang mahal jika ingin menampilkan suatu gambar atau ilustrasi berwarna warni;
- Proses percetakannya pun bisa memakan waktu lama, itu tergantung pada peralatan percetakan yang ada dan seberapa rumitnya informasi yang tertera pada halaman cetakan;
- Dalam unit-unit pelajaran yang akan di masukan kedalam media cetak harus dibagi dan dirancang sedemikian rupa, agar tidak terlalu panjang yang nantinya akan membuat bosan;
- Media cetak umumnya dapat membawa hasil yang baik apabila tujuan pembelajarannya itu bersifat kognitif, seperti belajar tentang keterampilan dan fakta;
- Media cetak akan mengalami kerusakan dan kehilangan jika tidak dirawat dengan baik;
- Dengan bahan cetak yang tebal mungkin akan membuat siswa merasa bosan dan akan memudahkan minat siswa untuk membacanya.

3. Tampilan *Storyboard*

Storyboard adalah sebuah bentuk penjelasan melalui alur pembelajaran yang sudah direncanakan (*Flowchart*) yang didalamnya mengenai informasi pembelajaran dan langkah-langkah serta peraturan dalam pembelajaran.



Gambar 4 : Ilustrasi *Storyboard*

Didalam *storyboard* memperlihatkan hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung di kelas melalui pembelajaran multimedia yang dibangun. Contoh, jika para peserta didik akan dihadapi dengan pembelajaran multimedia interaktif model tutorial.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Maka selama peserta didik melaksanakan pembelajaran dapat dijabarkan secara jelas dan mendetail. Selain itu juga, dapat dideskripsikan isi atau terdapat ungkapan materi secara menyeluruh yang dilakukan dengan aktifitas tenaga pendidik yang berperan sebagai fasilitator. Media pembelajaran berbasis *storyboard* suatu rancangan atau ide cemerlang yang biasa digunakan untuk media pembelajaran. *Storyboard* ini berupa konspisi seperti papan cerita yang terdapat gambaran dan sebuah alur cerita yang hampir mirip seperti komik untuk dirangkai menjadi sebuah naskah cerita dan digunakan sebagai metode dalam pembelajaran di kelas.

Penggunaan *storyboard* atau papan cerita sangat direkomendasikan untuk diterapkan oleh tenaga pendidikan dalam aktifitas pembelajaran. *Storyboard* sendiri adalah sketsa atau gambar yang dibuat secara berurutan sebagai media untuk mengisahkan cerita yang telah dibuat. Dari pengertian tadi, dapat diketahui bahwasannya *storyboard* memuat gambar-gambar baik berdialog maupaun tidak untuk menyalurkan sebuah cerita atau kisah yang ingin disampaikan.



Gambar 5 : Ilustrasi Pembuatan Storyboard

Berangkat dari pemahaman tadi, dapat diketahui bahwa *storyboard* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan *storyboard* dengan memberikan visualisasi tokoh dengan latar belakang yang unik dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk membacanya. Dengan adanya dialog antar tokoh juga dapat memberikan gambaran kepada siswa mengenai materi yang disampaikan dalam *storyboard* tersebut.





Gambar 6 : Contoh *Storyboard*

Penggunaan *storyboard* yang unik dan kreatif dapat memberi warna baru dalam sebuah aktifitas pembelajaran. Sehingga pembelajaran dengan metode ceramah dapat diminimalisir dengan menggunakan media pembelajaran *storyboard* ini. Selain itu yang paling penting adalah dapat mengatasi kebosanan belajar peserta didik

Dalam konteks pembelajaran interaktif, *storyboard* memiliki peran penting yang mencakup beberapa fungsi:

1. Menyajikan visualisasi alur pembelajaran secara lebih jelas;
2. Memberikan panduan dan sebagai suatu acuan bagi animator, programmer, dan narator;
3. Berfungsi sebagai dokumen tertulis yang merinci rencana pembelajaran;
4. Membantu dalam pembuatan manual book sebagai bahan referensi.

Untuk membuat *storyboard* dalam film pendek atau animasi, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Media

Pilih media yang sesuai, seperti papan putih besar dan membaginya dalam kolom-kolom kecil untuk menambahkan scene yang kita inginkan atau bisa menggunakan perangkat lunak seperti inDesign, Adobe Illustrator, Amazon Storyteller, storyboardthat.com, Microsoft PowerPoint atau dengan software lainnya, yang biasanya memiliki template yang sudah disediakan.

b. Membuat sebuah skema cerita

Storyboard memiliki cerita yang tertata dan jelas untuk memudahkan para pembaca. Jadi, buatlah daftar kronologi cerita yang logis dan runtut untuk setiap adegan, mencakup waktu, tempat, dan suasana.



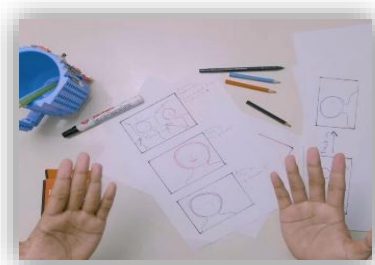
c. Menentukan Alur

Storyboard harus mampu menjelaskan cerita dengan baik dan benar agar mudah dipahami pembaca. Maka dari itu, tentukanlah jalan cerita secara rinci untuk setiap adegan agar keseluruhan cerita tergambar dengan jelas.

d. Menjabarkan Materi

dalam konteks pembelajaran, storyboard harus memberikan deskripsi detail pada setiap kolom storyboard, termasuk latar belakang, waktu, tempat, dan elemen penting lainnya.

e. Membuat atau menentukan sketsa



Buat sketsa gambar atau adegan dengan memperhatikan komposisi, sudut pengambilan gambar, properti, aktor, dan efek khusus. Atau bisa menggunakan template - template dari platform penyedia storyboard.

Gambar 7 : Contoh

Pembuatan Sketsa

f. Menambahkan detail-detail informasi

Dalam konteks Storyboard sebagai media pembelajaran, kita perlu menambahkan informasi penting seperti dialog dan durasi pengambilan gambar, dan nomori setiap kolom untuk referensi. Agar dapat mudah dipahami dan menjadi mudah untuk bahan diskusi karena tertera nomor halaman

g. Penyelesaian akhir

Selesaikan storyboard dengan sentuhan akhir, termasuk pengembangan, pewarnaan, dan penerapan prinsip tiga poin perspektif saat diperlukan dalam pengambilan gambar.





Gambar 8 : Scane dalam Pembuatan
Storyboard Film Pendek

Dalam konteks pembelajaran interaktif, terdapat sejumlah pedoman umum yang perlu diperhatikan dalam pembuatan storyboard:

- Gambar yang disertakan dalam storyboard harus didampingi dengan penjelasan atau narasi yang tepat;
- Disarankan untuk memulai dengan unsur visual sebelum menambahkan narasi;
- Hindari penggunaan kalimat panjang dan rumit, dan gunakan bahasa lisan yang mudah dipahami, terutama jika akan dibacakan oleh narator
- Narasi biasanya ditambahkan setelah unsur visual, untuk melengkapi informasi yang sulit diungkapkan dalam bentuk gambar;
- Simbol yang digunakan harus sederhana, jelas dalam maknanya, dan akrab bagi siswa;
- Gambar harus menarik, menggunakan warna yang kontras (kecuali untuk latar belakang), dengan komposisi yang sesuai, mudah dibaca, dan dapat dipahami dengan mudah.

Dengan mematuhi pedoman ini, storyboard menjadi alat yang efektif untuk menyajikan materi pembelajaran interaktif dengan cara yang lebih menarik dan efisien.

D. KESIMPULAN

Dalam makalah ini, kita telah membahas peran penting storyboard dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Storyboard adalah alat yang memungkinkan kita untuk merinci alur pembelajaran, memberikan petunjuk kepada peserta didik, dan menyampaikan materi secara jelas dan menarik. Penggunaan storyboard memiliki banyak



manfaat, termasuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran dengan memberikan visualisasi yang menarik.

Ini juga membantu memperjelas alur pembelajaran, memandu animator dan narator, serta menjadi dokumen tertulis yang berguna dalam pengembangan media pembelajaran. Proses pembuatan storyboard melibatkan beberapa langkah penting, seperti memilih media yang sesuai, menentukan jalan cerita secara rinci, dan menambahkan deskripsi yang relevan. Tantangan dalam pembuatan storyboard termasuk komposisi gambar, sudut pengambilan gambar, dan penambahan informasi penting seperti dialog.

Dalam penyelesaian storyboard, perlu memberikan sentuhan akhir berupa visualisasi yang menarik dan pemikiran dalam tiga poin perspektif. Storyboard memiliki peran yang krusial dalam pembelajaran interaktif dengan memberikan panduan visual yang jelas kepada peserta didik, membantu mengatasi kebosanan belajar, dan memungkinkan penyampaian materi yang efektif. Oleh karena itu, penggunaan storyboard sangat direkomendasikan dalam pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Diana Ariani, Retno Widyaningrum, Imbar, K., & Ragita, S. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 108-120.
- Nafsya, R., Fitri, J., & Primasari, W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Storyboard untuk Menulis Cerpen pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *SILAMPARI BISA*, 141-152.
- Sungkono. (2003). Pengembangan dan Pemnafaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran.
- Wahyuni, E. (2016). Pemnafaatan Media Cetak Untuk Peningkatan Penguasaan Materi PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Banda Aceh. 1-100.
- Waryanto, N. (2005). STORYBOARD DALAM MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. 1-10.

