

PENGENALAN VISUALISASI NASKAH MELALUI SHOT-LIST DAN STORYBOARD PADA TAHAPAN PRA PRODUKSI

Siti Holisah¹, Dwi Arini Yuliarti²

Universitas Pamulang^{1,2}

Email Korespondensi: dosen03092@unpam.ac.id✉

Info Artikel

Histori Artikel:**Masuk:**

6 Desember 2025

Diterima:

6 Desember 2025

Diterbitkan:

00 Desember 2025

Kata Kunci:

Naskah;
Short-list;
Storyboard;
Pra-produksi.

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan anggota Komunitas Lantai Atas (KLA) dalam menggunakan *storyboard* dan shot list sebagai perangkat utama pada tahap pra-produksi media audiovisual. Tahap pra-produksi memiliki peran strategis dalam memastikan kelancaran proses produksi dan mutu akhir karya, namun kesulitan sering muncul saat mengonversi naskah verbal menjadi visualisasi yang jelas bagi seluruh tim produksi. Melalui metode penyampaian materi dan pendampingan terarah, kegiatan ini memberikan penjabaran mengenai peran shot list dalam mengatur urutan pengambilan gambar secara terstruktur, sehingga memudahkan penyusunan kebutuhan teknis seperti kamera, pencahayaan, suara, serta pengaturan waktu. Kegiatan ini juga membekali peserta dengan pemahaman tentang fungsi *storyboard* sebagai gambaran visual tiap adegan yang membantu menghindari salah tafsir, mempertegas maksud naskah, dan menjadi panduan bersama bagi kru di lapangan. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap proses pra-produksi, penguatan koordinasi kreatif-teknis, serta kesiapan yang lebih baik dalam merancang proyek film komunitas. Secara keseluruhan, penerapan *storyboard* dan *shot-list* terbukti memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas perencanaan dan kualitas produksi di Komunitas Lantai Atas (KLA).

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



PENDAHULUAN

Pra-Produksi merupakan suatu tahapan yang penting dalam mempersiapkan produksi audiovisual hal ini dapat menentukan keselarasan antara ide kreatif, perencanaan teksin dan serta saat mengeksekusi di lapangan. Pada berbagai dari beberapa kajian menegaskan tentang kegalahan di tapa ini sering berujung pada miskomunikasi antar kru yang ada, inefisiensi waktu, dana anggaran yang membengkak dan juga hasil akhir visual yang jauh dari yang ditentukan saat awal dirancang (Thompson & Bowen, 2013; Zettl, 2019). Maka dari itu, melakukan perencanaan visual yang sistematis melalui storyboard dan Shot-list menjadi hal krusial dalam menjamin kualitas produksi yang dihasilkan.

Fungsi dari Storyboard dapat berfungsi sebagai representasi visual dari naskah yang ada sehingga dapat membantu sutradara dan tim produksi dalam menyamakan persepsi mengenai komposisi gambar, pergerakan kamera dan juga alur visual yang ingin didapatkan (Kingdon, 2004). Selain dari itu, Shot-list berperan sebagai instrumen teknis yang membantu menerjemahkan konsep visual yang ada ke dalam daftar bidikan yang lebih tersruktur sehingga mendukung efisiensi prosuksi dan konsistensi gaya visual yang akan ditampilkan (Mercado, 2010; Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2016). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa menguasai dua intrusmen ini dapat membuat kontribusi yang baik terhadap peningkatan kolaborasi tim, terlebih lagi pada kelompok pemula dan produksi yang skalanya kecil (Alnajem, 2020; Saha, 2019).

Dari temuan yang ada pada literatur tersebut menunjukkan celah implementasi saat diterapkan pada komunitas kreatif nonformal. Pelatihan yang banyak diselenggarakan terkait pra-produksi masih

lebih banyak berfokus pada pendidikan formal atau industri profesional, sementara pada komunitas belajar berbasis minat yang tentunya pasti memiliki keterbatasan akses mentor dan sumber daya relatif jarang menjadi perhatian. Kondisi ini setidaknya juga tercermin pada Komunitas Lantai Atas (KLA), merupakan komunitas belajar yang dihuni oleh para remaja dengan minat tinggi pada Public Speaking dan juga produksi media audiovisual.

Setelah dilakukannya observasi lapangan, KLA sebagai komunitas menghadapi beberapa permasalahan yang mendasar berupa rendahnya pemahaman teknis dalam mengonversi naskah menuju pembuatan rencana visual. Proses produksi yang mereka lakukan cenderung mengandalkan improvisasi tanpa adanya penggunaan storyboard dan shot-list yang terstruktur. Akibatnya, sering terjadi munculnya ketidakaksamaan interpretasi visual, kesulitan menyatukan visi antara kru, lambat saat produksi serta kualitas output yang jauh dari optimal. Padahal, potensi dan motivasi peserta yang ada di KLA tergolong tinggi, namun disayangkan karena hambatan utama terletak pada kurangnya pendampingan teknis lebih aplikatif.

Perbandingan kegiatan pengabdian atau pelatihan sejenis yang lebih menekankan aspek teoritis atau simulasi terbatas, pada PKM ini mempunyai kebaruan pada pendekatan implemenatif dan juga kontekstual. Kegiatan pada program ini dirancang dengan khusus berdasarkan kebutuhan yang dirasakan Komunitas Lantai Atas (KLA). Penekanan praktik langsung dalam penyusunan storyboard dan Shot-lis dari naskah yang diproduksi oleh para peserta sendiri. Pendekatan ini bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan, namun juga dapat membangun dan mengembangkan kebiasaan kerja pra-produksi yang lebih terstruktur sesuai dengan karakter komunitas belajar nonformal seperti Komunitas Lantai Atas (KLA).

Selain persoalan teknis yang ditemukan di lapangan, permasalahan yang dihadapi oleh Komunitas Lantai Atas (KLA) juga bersinggungan dengan aspek pedagogis dan sosial dalam proses belajar pada komunitas. Sebagai tempat belajar nonformal, Komunitas Lantai Atas (KLA) cenderung mengandalkan metode pembelajaran kolaborasi yang berbasis minat, hal ini belum ditopang dengan kerangka pembelajaran yang terstruktur yang matang. Hal ini karena pembelajaran tentang media terutama audiovisual di KLA baru dimunculkan tahun ini. Kegiatan ini lahir karena melihat potensi pesertanya yang kebanyakan adalah Gen Z dan juga perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga memunculkan materi media ini menjadi hal yang sangat baru bagi Komunitas Lantai Atas. Kondisi ini juga yang menyebabkan proses transfer pengetahuan berlangsung dengan sporadis dan bergantung kepada pengalaman para anggotanya. Pada konteks produksi audiovisual, ketidakteraturan tersebut akan menimbulkan dampak langsung terhadap kualitas kerja tim, dikarenakan tiap anggota memiliki interpretasi visual yang berbeda terhadap naskah meskipun pada naskah yang sama. Dengan tidak menggunakan alat bantu yang sifatnya kolektif dan juga sistematis, ancaman konflik akan mudah muncul dan sulit untuk dihindari.

Dari sudut pandang komunikasi visual, Storyboard dan Shot-list bukan hanya berfungsi sebagai perangkat teknis namun juga sebagai medium negosiasi makna antara pelaku dan tim produksi. Keduanya memungkinkan melakukan proses dialog kreatif yang lebih seimbang antara sutradara, kru teknis dan pra talent yang semuanya dikelola dan dimainkan peranya oleh para anggota Komunitas Lantai Atas (KLA) yang masih belajar. Literatur komunikasi produksi memberikan penekanan bahwa kejelasan visual yang diterapkan sejak pra-produksi sangat berperan penting untuk membangun rasa kepemilikan bersama terhadap karya yang akan dihasilkan. Maka dari itu, penguasaan storyboard dan shot-list mempunyai implikasi langsung untuk menguatkan kelompok, meningkatkan kepercayaan diri anggota, juga membentuk budaya kerja yang kreatif yang lebih profesional.

Pada hal ini konteks kegiatan PKM diposisikan tidak hanya berupa latihan keterampilan namun juga sebagai intervensi pembelajaran dengan orientasi pada pemberdayaan komunitas. Pelaksanaan PKM ini menggunakan pendekatan yang menempatkan peserta sebagai subjektif yang terlibat dalam seluruh proses, mulai dari pembacaan naskah, diskusi visual hingga menyusun storyboard dan shot-list

berdasarkan ide mereka sendiri. Langkah ini dirancang guna mendorong mereka agar dapat mengkritisi keputusan visual yang akan diambil, sekaligus melatih kemampuan problem solving saat berhadapan dengan terbatasnya sumber daya yang ada. Maka dari itu, pelatihan ini tidak hanya berhenti pada penguasaan alat (tools) namun juga pada pembentukan pola pikir perencanaan yang sistematis dan terstruktur.

Lebih jauh lagi penguatan kompetensi pra-produksi pada komunitas seperti KLA mempunyai relevansi strategis dalam mengembangkan ekosistem kreatif lokal. Remaja dan anak muda merupakan kelompok yang berpotensi menjadi pelaku industri kreatif di masa depan, meski begitu kadang kala terhambat oleh adanya kesenjangan akses pembelajaran teknis berkualitas. Dengan adanya kegiatan PkM ini, perguruan tinggi memiliki peran menjadi mediator pengetahuan serta menjembatani kesenjangan yang ada. Dengan adanya pendampingan yang kontekstual dan juga berkelanjutan, maka program ini tidak akan meningkatkan kualitas karya audiovisual di Komunitas Lantai Atas (KLA), namun juga memperluas wawasan anggota komunitas tentang standart kerja profesional di media kreatif. Kontribusi ini semakin memperjelas bahwa peran PkM merupakan upaya yang strategis untuk membentuk dan membangun sumber daya manusia yang kreatif sejak level komunitas yang sederhana.

Dengan merujuk permasalahan yang berada di KLA dan temuan kajian literatur, capaian kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kompetensi para anggota Komunitas Lantai Atas dalam tahap pra-produksi audiovisual dengan mengadakan pelatihan dan pendampingan dalam menyusun storyboard dan shot-lits, maka dari itu mampu untuk mengurangi miskomunikasi visual, meningkatkan efisiensi dalam produksi dan menghasilkan karya audiovisual yang lebih tersusun serta berkualitas. Sehingga melalui adanya kegiatan PkM ini, diharapkan KLA dapat memperkuat kreativitas anggotanya sekaligus membangun fondasi profesionalisme sejak tahap awal produksi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diselenggarakan di Komunitas Lantai Atas (KLA), Tangerang Selatan, pada 8 Oktober 2025. Sasaran kegiatan ini adalah kelompok media KLA yang tengah mempersiapkan untuk melakukan produksi film pendek. Namun mengalami keterbatasan pemahaman teknis pada tahap pra-produksi terutama dalam mengonversi naskah menjadi perancaan dalam visual. Merujuk pada kondisi tersebut, kegiatan PkM ini dirancang menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif dengan basis praktik (*Learning by doing*) yang menekankan peserta dapat terlibat aktif di setiap tahapan pembelajaran (Holisah, 2025).

Komunitas Lantai Atas (KLA) merupakan sebuah komunitas remaja yang berhimpun dan juga berkegiatan khusus dalam mempelajari keilmuan yang meningkatkan *soft-skill*. Komunitas ini juga berfokus kepada mereka para remaja yang memiliki latar belakang kebanyakannya adalah yatim, piatu, yatim-piatu dan dhuafa (Holisah, 2025). Meski terkesan sebagai wadah bagi siswanya yang kurang mampu, namun mereka juga menerima dari kalangan yang menengah namun dari penjelasan para mentor disana porsinya akan tetap mengedepankan bagi yang lebih membutuhkan (Holisah, 2025).

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk dapat mengukur peningkatan kompetensi peserta di Komunitas Lantai Atas (KLA) agar dapat memahami dan menerapkan penggunaan storyboard serta shot-list di tahap pra-produksi audiovisual. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif agar capaian pengabdian ini dapat diukur secara komprehensif. Berikut beberapa hal yang menjadi fokus penilaian yang dilakukan:

1. Indikator Capaian Program

Indikator keberhasilan program pengabdian ini menetapkan berdasarkan tujuan PkM dan juga permasalahan mitra, meliputi:

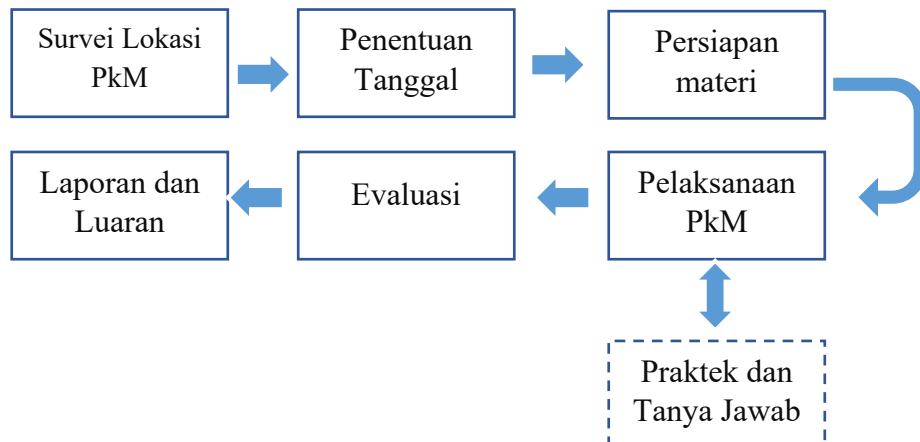
a. Peningkatan pengetahuan Kognitif

Peserta mengetahui dan memahami fungsi storyboard dan shot-list dalam tahap pra-produksi.

b. Peningkatan pemahaman naskah Visual

- Peserta memiliki kemampuan menerjemahkan naskah verbal menjadi bentuk visual yang terstruktur.
- c. Peningkatan keterampilan teknis
Peserta dapat menyusun shot-list dan storyboard dalam bentuk sederhana
 - d. Perubahan sikap dan persepsi
Peserta mengerti pentingnya perencanaan visual sebelum produksi konten audiovisual
 - e. Partisipasi aktif
Peserta dapat aktif selama proses pembelajaran dan saat praktik
2. Teknik dan Intrumen Pengukuran
- a. Pre-Test dan Evaluasi
Pre-test digunakan dalam mengukur dalam peningkatan pengetahuan juga pemahaman peserta sebelum program dilaksanakan. Intrumen tes berupa soal pilihan ganda yang mencakup pembahasan storyboard, shot-list dan juga tahapan pra produksi. Post-test ini untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta di awal. Dalam Pre-test juga ditanyakan tentang tingkat kepuasan peserta terhadap materi, metode penyampaian dan manfaat program yang dilakukan.
 - b. Observasi
Hal ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran dan praktik dalam penyusunan storyboard dan shot-list. Observasi fokus pada aspek keaktifan peserta, kemampuan dalam menerapkan konsep visualisasi dalam naskah. Observasi pengamatan langsung saat pelaksanaan pengabdian.
 - c. Tugas Praktik
Tugas praktik ini diberikan dalam rangka mengukur kemampuan aplikatif peserta dalam menyusun shot-list dan storyboard dari naskah sederhana. Penilaian dilakukan dengan melihat dan menilai kejelasan visual, kesesuaian dengan naskah dan kelogisan dalam alur visualisasi.
3. Teknis Analisis Data
- Hasil data evaluasi dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data pre-tes dan evaluasi akan dianalisis dengan deskriptif dengan membuat perbandingan nilai rata-rat dalam melihat peningkatan pemahaman peserta. Data observasi dan tugas praktik dengan menghitung persentase tentang respons peserta terhadap setiap indikator. Lebih lanjut, data kualitatif dari hasil observasi dianalisis dari survei awal di Komunitas Lantai Atas (KLA), saat pelaksanaan dan juga tugas yang diberikan.
4. Kriteria Keberhasilan Program
- Program pengabdian ini dinyatakan berhasil apabila terdapat peningkatan kognitif yang dilihat dari hasil pre-test, mayoritas peserta mampu menyusun shot-list dan storyboard sesuai dengan pembelajaran, hasil angket menunjukkan respon secara positif pada materi dan metode pembelajaran, dan Observasi menunjukkan partisipasi aktif dan peningkatan dalam pemahaman visual peserta selama kegiatan berlangsung.

Dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini menyesuaikan dengan pembahasan yang sedang berjalan di Komunitas Lantai Atas (KLA). Komunitas ini banyak membahas tema tertentu untuk mengasah keterampilan mereka baik dalam berbicara di depan umum maupun *soft-skill* media. Kelompok yang kami pilih adalah kelompok media yang akhir pada program ini Komunitas Lantai Atas (KLA) ini mereka berharap anggotanya bisa membuat film pendek (Holisah, 2025). Oleh karena itu Pengabdian kepada Masyarakat ini kami lakukan dengan membawakan materi yang berkesesuaian dengan hal tersebut yakni *storyboard* dan *shot-list*.



Gambar 1. Bagan Alur PKM

Selain memberikan pemahaman teoretis, kegiatan ini juga dirancang dengan pendekatan praktik langsung untuk memastikan para peserta mampu menerapkan ilmu yang diterima. Dalam setiap sesi, anggota Komunitas Lantai Atas (KLA) akan diajak melakukan latihan penyusunan short-list berdasarkan ide cerita yang mereka miliki, kemudian mengembangkan gagasan tersebut ke dalam bentuk storyboard yang terstruktur. Pendekatan ini tidak hanya mengasah kemampuan teknis, tetapi juga mendorong anggota untuk mengembangkan kreativitas serta cara berpikir logis dalam menuangkan konsep visual ke media audiovisual.

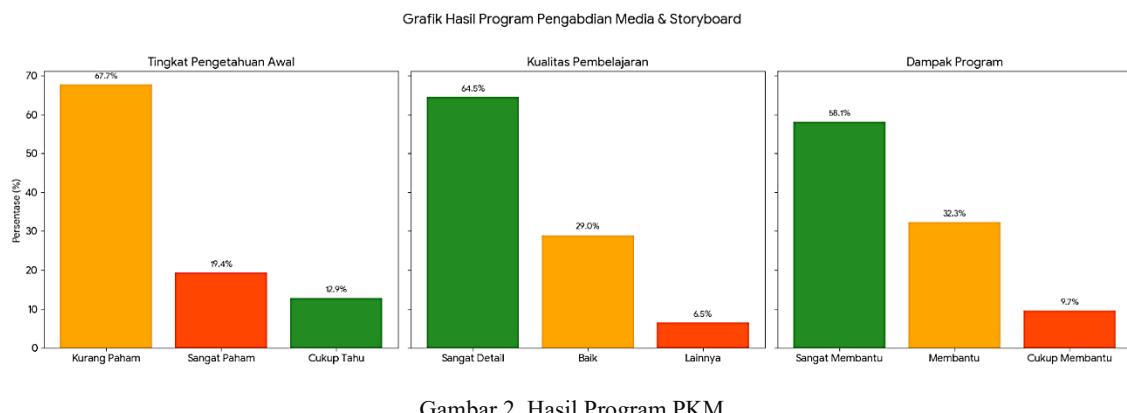
Lebih jauh, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta dalam proses produksi media, serta memotivasi mereka untuk terus mengeksplorasi potensi di bidang perfilman. Dengan bekal keterampilan dasar yang kuat, Komunitas Lantai Atas (KLA) nantinya tidak hanya mampu memproduksi film pendek sebagai output program, tetapi juga memiliki fondasi yang dapat dikembangkan untuk berbagai karya kreatif ke depannya. Dengan demikian, pengabdian ini memberikan manfaat yang berkelanjutan dan berkontribusi pada pemberdayaan komunitas melalui peningkatan kapasitas anggota dalam bidang media kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyamaan *framing* terhadap pembahasan yang sudah ada dan telah dipelajari oleh peserta pada tingkat media. Penyamaan *framing* ini bertujuan untuk menyatukan persepsi dan pemahaman dasar peserta sebelum melangkah ke materi selanjutnya, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan terarah. Peserta diminta untuk dapat menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan dalam link yang disediakan. Berikut beberapa pertanyaan (pre-test) sebelum pemberian materi sekaligus hasil dari pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat:



Gambar 2. Data Pre-Test yang dibagikan kepada peserta



Gambar 2. Hasil Program PKM

1. Indikator Capaian Program

a. Peningkatan Pengetahuan Kognitif

Dapat dilihat dari diagram, Indikator peningkatan pengetahuan kognitif yang diukur melalui pre-test dan diperkuat dengan angket persepsi dari peserta pelatihan. Terdapat 67,7% peserta berada di kategori “Pernah dengar tapi kurang memahami tentang storyboard dan shot-list”. Sementara 12,9% sudah “Cukup Tahu” dan serta 19,4% “sangat paham” tentang materi Pengabdian kepada Masyarakat yang diberikan.

b. Pada indikator kedua terkait pemahaman naskah visual dan indikator ketika mengenai keterampilan pada teknis dapat dilihat dalam kualitas materi yang disampaikan, terdapat 64,5% peserta menilai penjelasan materi pada pengabdian kepada masyarakat ini “Sangat detail dan menarik” dan 29% menilai “Baik”.

c. Peningkatan keterampilan teknis

Peserta dapat menyusun shot-list dan storyboard dalam bentuk sederhana dengan diberikan tugas mandiri setelah kegiatan PkM ini.

d. Perubahan sikap dan persepsi

Peserta mengerti pentingnya perencanaan visual sebelum produksi konten audiovisual.

Maka dari keseluruhan program pengabdian ini dapat dinyatakan berhasil karena 58,1% peserta PkM “Sangat terbantu” dan 32,3% merasa “Membantu” dalam meningkatkan pemahaman mereka.

e. Partisipasi aktif

Peserta dapat aktif selama proses pembelajaran dan saat praktik, Peserta selama program berlangsung mudah diarahkan, mendengarkan dengan sangat baik sehingga pada sesi tanya-jawab banyak dari mereka yang sangat antusias ini bertanya terkait materi yang diberikan.

2. Teknik dan Intrumen Pengukuran

a. Pre-Test dan Evaluasi

Grafik di atas menyajikan perbandingan dari tiga aspek utama program pengabdian yang dilaksanakan, yaitu pemahaman peserta diawal, kualitas pembelajaran dan dampak dari program yang dirasakan oleh peserta Pengabdian kepada Masyarakat. Berdasarkan hasil tersebut, indikator capaian program menunjukkan keberhasilan secara signifikan dalam tiga hal utama yang merupakan adanya peningkatan pengetahuan secara kognitif, dapat memahami proses dari naskah menjadi visual dan juga pada keterampilan teknis. Sebelum kegiatan pengabdian ini dimulai, peserta memiliki tingkat kognitif sebesar 67,7% dimana mereka hanya pernah mendengar tentang storyboard namun kurang memahaminya. Setelah program pengabdian ini selesai peserta menilai “sangat detail dan menarik” sebanyak 64,5%, sehingga dari sini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap

konsep naskah visual dan juga aspek teknis dalam pembuatan media terutama bentuk audiovisual.

f. Observasi

Observasi dilakukan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat ke tempat Mitra yang dilakukan sebelum kegiatan program dijalankan. Seperti mencari tahu rentan usia peserta yang usianya dari 16 tahun-31 tahun yang akan mengikuti program pengabdian ini. Serta lebih banyaknya peserta dari perempuan di Komunitas Lantai Atas (KLA) ini. Sehingga nanti baik contoh maupun praktek akan lebih bisa menyesuaikan dengan kebutuhan mereka dan pembahasan materi yang sudah terlebih dahulu mereka di Komunitas sudah sejauh apa. Pengamatan tidak hanya dilakukan pada sebelum kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dimulai namun juga saat hari pelakasanaanya. Sehingga bisa terlihat bagaimana peserta dalam keterlibatannya. Seiring berjalannya kegiatan, tingkat pemahaman peserta terlihat bervariasi. Beberapa peserta tampak masih kebingungan dalam mengikuti penjelasan, sementara sebagian lainnya menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mencermati pemaparan materi. Materi inti yang diberikan difokuskan pada teknik pengambilan gambar, termasuk pemahaman angle kamera yang tepat serta penerapannya dalam proses produksi media. Rancangan pengambilan gambar tersebut kemudian disesuaikan untuk dituangkan dalam bentuk shot-list dan dikembangkan menjadi storyboard yang terkonsep secara rapi, terstruktur, dan detail. Dengan pendekatan ini, peserta diharapkan mampu memahami alur kerja produksi video sejak tahap pra-produksi hingga menghasilkan visualisasi yang lebih terarah melalui storyboard.

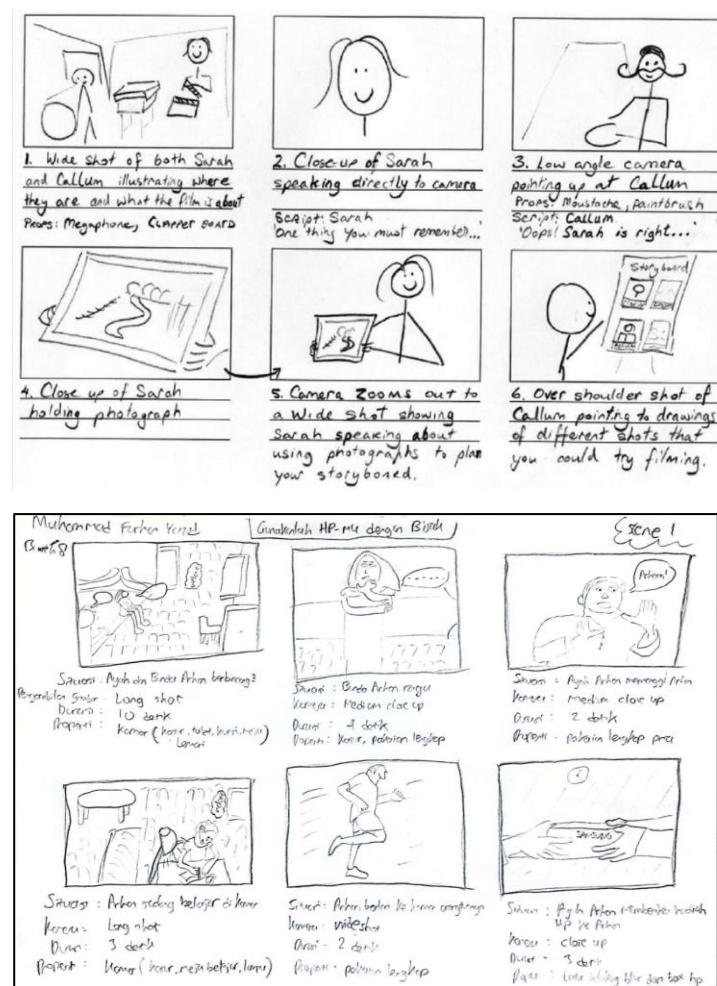


Gambar 3. Penjelasan Pemateri terkait Storyboard dan Shot-list

g. Tugas Praktek

Guna mengukur tingkat pemahaman peserta setelah diberikannya materi Pengabdian kepada Masyarakat tentang “Dari Naska ke Visual: Storyboard dan Shot-lits”, maka perlu dilakukan tinjauan yang dapat merepresentasikan pemahaman peserta program PkM dari Komunitas Lantai Atas (KLA) bahwa peserta memahami yang sudah dijelaskan. Meskipun tugas yang diberikan tidak serta merta dikumpulkan pada hari pelaksanaan PkM. Hal ini dikarenakan butuh durasi dalam pengerjaannya. Terlebih tugas storyboard ini diajukan agar masing-masing individu dapat mengerjakan terlebih dahulu sebelum mereka menuangkan pada kelompok Film pendeknya dimasing-masing grup yang sudah ada.

Model pelaksanaan pengabdian yang digunakan adalah penyampaian materi disertai dengan pemberian contoh. Peserta diajak untuk mengenal berbagai teknik dan tahapan pembuatan video. Penjelasan diberikan dengan memperlihatkan contoh *storyboard* serta visualisasinya dalam bentuk video yang diputar langsung melalui layar televisi. Penyajian materi dengan metode visual seperti ini mampu meningkatkan fokus peserta dalam mempelajari dan memahami setiap konsep yang disampaikan. Misalnya, penelitian yang mengemukakan bahwa penggunaan media storyboard secara signifikan mengingkatkan kemampuan storytelling peserta dalam kontes materi pembelajaran (Susanti & Maharani, 2022). Terdapat juga suatu eksperimen yang dilakukan pada siswa kelas 11 yang menunjukkan bahwa storyboard sebagai transmedia efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara (Zia et al., 2017). Hal ini diharapkan dapat membantu peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam proses pembuatan karya video secara mandiri.



Gambar 4. Slide Contoh dari Storyboard (atas). Hasil Tugas Peserta (bawah)

3. Teknis Analisis Data

Teknik dan juga instrumen dalam melakukan pengukuran yang diterapkan pada program ini menggunakan Pre-test untuk memetakan dasar dari pengetahuan peserta dan juga anget respon yang berguna untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program ini berhasil dilaksanakan, dibuktikan dengan adanya peningkatan kognitif dari skor awal serta respon yang sangat positif terkait materi dan juga cara

penyampaiannya. Dalam keseluruhan, sebanyak 90,4% peserta (gabungan dari kategori “sangat membantu” 58,1% dan “Membantu” 32,3%) menunjukkan bahwa program ini meningkatkan pemahaman mereka dengan signifikan, sehingga program pengabdian ini dapat dinyatakan sangat efektif dalam mencapai tujuannya. Keseluruhan peserta mengerjakan tugas dengan baik hal ini tidak luput dari peran kakak-kakak mentor disana yang juga ikut turun tangan membantu dalam mengarahkan serta menjaga motivasi mereka belajar, khususnya juga saat program ini dijalankan. Sekalipun peserta banyak didominasi oleh perempuan namun mereka juga sangat antusias dalam mengerjakan tugas. Jumlah laki-laki yang tidak banyak juga tidak mengecilkan mereka saat pembelajaran dan tugas. Sekalipun memang ada keluhan seperti peserta yang sulit menggambar dalam storyboard dengan bagus.

4. Keberhasilan Program

- a. Terdapat peningkatan kognitif yang dilihat dari hasil pre-test.

Dari data Pre-test dan Evaluasi yang dikumpulkan terdapat 31 responden. Keberhasilan dalam program pengabdian ini dapat dikatakan berhasil jika memenuhi beberapa indikator utama yaitu pada hal peningkatan kognitif yang dirasakan oleh peserta Pengabdian kepada Masyarakat dan hal ini dapat dilihat dari perbandingan antara tingkat pengertahan awal peserta dan kondisi setelah selesainya program ini. Tahap awal pengukuran pada Pre-Test, sebagai peserta dengan persentase 67,7% menyatakan bahwa mereka hanya sebatas pernah mendengar terkait storyboard dan shot-list namun belum memiliki pemahaman yang memadai. Selanjutnya 19,4% peserta yang merasa sudah sangat memahami materi tersebut sebelum kegiatan dilaksanakan. Namun setelah mengikuti rangkaian kegiatan, terjadi peningkatan pemahaman yang cukup signifikan, ditujukan oleh adanya 58,1% peserta yang menyatakan kegiatan ini sangat membantu meningkatkan pemahaman mereka. Dari temuan ini dapat mengindikasikan adanya pergeseran tingkat pemahaman kognitif peserta menjadi lebih baik.

- b. Mayoritas peserta mampu menyusun shot-list dan storyboard sesuai dengan pembelajaran Keberhasilan dalam program ini juga dapat dilihat dari bagaimana peserta dapat mampu menyusun naskah visual, dan peserta menyatakan proses pembelajaran yang telah diberikan dijelaskan dengan sangat detail dan juga menarik sebesar 64,5% peserta. Penilaian ini sangat positif tekait materi dan tercapainya indikator keterampilan teknis yang dimiliki peserta dalam menyusun shot-list dan juga storyboard sesuai dengan kaidah yang telah dipelajari.

- c. Hasil angket menunjukkan respon secara positif pada materi dan metode pembelajaran. Dari hasil angket menunjukkan adanya respon yang sangat positif terlihat dari data yang diakumulasikan sebanyak 93,5% peserta memberikan penilaian positif terhadap metode dalam pemberian materi shot0list dan storyboard. Angka tersebut merupakan gabungan dari kategori “Sangat detai dan “Baik” pada angket yang peserta isi. Hal ini juga diperkuat dengan fakta bahwa 90,4% responden merasa terbantu dalam meningkatkan pemahaman mereka mengenai media audiovisual dan cara menyajikan storyboard dan juga shot-list dalam program pengabdian ini.

d. Observasi

Peserta selama berkegiatan menunjukkan partisipasi aktif dan peningkatan dalam pemahaman visual peserta selama kegiatan berlangsung dan sampai kegiatan selesai baik dengan pengamatan (obeservasi sebelum dan langsung) serta adanya pre-test dan evaluasi telah tervalidasi dengan baik dilihat dari tingkat kemanfaatan program yang dirasakan oleh para peserta. Hanya sebagian kecil dari peserta yaitu di angka 9,7% yang memberikan respon “Netral atau Cukup Membantu”, sementara sebagian lain menunjukkan keterlibatan dan partisipasi yang aktif terhadap materi yang diberikan. Dengan demikian

keterhubungan antara peningkatan pemahaman visual, respon positif terhadap metode pengajaran yang detail dan juga tingginya persentase peserta yang merasa terbantuan secara teknis menjadi kesimpulan bahwa seluruh kegiatan pada program ini telah tercapai dengan baik.

Dalam praktiknya, ditemukan beberapa permasalahan selama proses penyampaian materi. Permasalahan tersebut antara lain: (1) materi mengenai *shot-list* dan *storyboard* merupakan hal yang baru bagi Komunitas Lantai Atas (KLA) sehingga peserta memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan konsep tersebut; (2) terdapat keberagaman usia peserta, mulai dari tingkat SMA hingga mahasiswa, yang mengakibatkan perbedaan kemampuan dalam memahami materi; dan (3) peserta baru pertama kali mempelajari teknik ini secara lebih mendalam dan komprehensif.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam memahami konsep pra-produksi video, khususnya dalam menyusun *shot-list* dan *storyboard*. Peserta menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan, terlihat dari kemampuan mereka dalam mengidentifikasi *angle* kamera, menyusun alur adegan, hingga menuangkannya menjadi *storyboard* yang lebih sistematis. Selain itu, terjadi peningkatan kepercayaan diri peserta dalam berdiskusi dan menyampaikan ide-ide kreatif mereka, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan produktif. Beberapa peserta bahkan telah mampu menghasilkan *shot-list* sederhana sebagai bentuk implementasi awal dari materi yang telah diberikan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian di luar sekolah formal, misalnya studi pada siswa SMP yang menunjukkan bahwa teknik *storyboard* dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek (Budiyono & Kusmana, 2023).

Storyboard yang telah dibuat ini menunjukkan bahwa meskipun peserta masih berada pada tahap awal belajar, mereka telah mampu menuangkan ide cerita secara runtut dan kreatif. Setiap frame memperlihatkan usaha yang baik dalam menggambarkan alur kejadian, mulai dari adegan percakapan hingga aksi pada karakter yang terlibat. Kelengkapan informasi seperti situasi adegan, jenis kamera, durasi, hingga properti yang digunakan menunjukkan bahwa peserta mulai memahami unsur-unsur dasar dalam perencanaan produksi video. Selain itu, ilustrasi visual yang disertakan, meski sederhana, telah berhasil mewakili konsep cerita dan membantu memperjelas arahan visual bagi proses produksi. Hal ini merupakan pencapaian penting dalam pengembangan kemampuan berpikir sinematik dan komunikasi visual. Melalui storyboard ini terlihat bahwa peserta memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan media, khususnya dalam bidang perfilman. Kreativitas dalam menyusun dialog, gerakan karakter, serta penempatan objek dalam ruang memberikan gambaran bahwa mereka telah mampu memadukan aspek teknis dan naratif secara simultan. Tentu saja, masih banyak ruang yang dapat diperbaiki dan ditingkatkan, namun karya awal seperti ini merupakan pijakan yang sangat baik untuk terus belajar dan bereksplorasi. Oleh karena itu, hasil storyboard ini patut diapresiasi sebagai bentuk kemajuan nyata dalam proses pembelajaran, sekaligus menjadi motivasi bagi peserta untuk semakin percaya diri dalam menghasilkan karya visual yang lebih matang ke depannya.

Dari sisi pemberdayaan komunitas, program ini berpotensi menjadi stimulus bagi KLA untuk terus mengembangkan program pelatihan media berbasis kebutuhan dan minat anggotanya. Dalam jangka panjang, peningkatan kapasitas anggota dalam produksi film pendek dapat membuka peluang kolaborasi dengan komunitas kreatif lain serta menghadirkan karya-karya yang mampu dipromosikan pada festival atau platform digital. Dengan demikian, program Pengabdian kepada Masyarakat ini tidak hanya berfokus pada transfer ilmu dalam jangka pendek, tetapi juga memberikan dampak berkelanjutan bagi perkembangan komunitas serta kontribusi mereka pada ekosistem media kreatif lokal.



Gambar 5. Pengisi Materi, Mentor dan Coach serta Peserta dari Komunitas Lantai Atas

PENUTUP

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bisa sangat membantu dan meningkatkan kemampuan peserta Komunitas Lantai Atas (KLA) dalam memahami dan mengaplikasikan konsep pra-produksi pembuatan video melalui penyusunan shot-list dan storyboard. Melalui pendampingan yang terstruktur, peserta mampu mengembangkan pola berpikir visual dan sinematik dalam merancang alur cerita serta teknik pengambilan gambar. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap proses produksi media semakin meningkat dan mulai terbentuk secara sistematis.

Selain tercapainya peningkatan keterampilan teknis, terdapat temuan penting terkait aspek pengembangan soft-skill peserta, seperti kreatifitas, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja kolaboratif. Keterlibatan peserta yang aktif dalam proses diskusi hingga praktik langsung menandakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan mampu mengoptimalkan potensi peserta dalam mengeksplorasi ide dan menuangkannya ke dalam bentuk visual. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan kompetensi baru, tetapi juga membuka peluang bagi komunitas untuk berkembang dalam ranah produksi media secara lebih profesional.

Sebagai tindak lanjut, program ini akan diarahkan pada tahap produksi video pendek secara kolaboratif oleh anggota Komunitas Lantai Atas (KLA). Peserta akan didampingi dalam proses pengambilan gambar hingga penyuntingan video, sehingga keterampilan yang diperoleh tidak berhenti pada teori dan pra-produksi saja. Selain itu, direncanakan adanya sesi konsultasi lanjutan baik secara luring maupun daring untuk memfasilitasi peserta yang membutuhkan pendampingan tambahan dalam proses kreatifnya. Diharapkan keberlanjutan program ini mampu memperkuat kapasitas komunitas dalam menghasilkan karya media yang lebih berkualitas dan berdaya saing, serta menjadi langkah awal bagi anggota KLA untuk terus berkiprah dalam bidang perfilman dan media kreatif.

Oleh karena itu, kegiatan ini dapat disimpulkan sebagai langkah strategis dalam penguatan kapasitas komunitas kreatif, sekaligus menjadi fondasi bagi KLA untuk melanjutkan proses pembelajaran ke tahap produksi dan pascaproduksi. Efektivitas program ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi berbasis pengalaman langsung (experiential learning) relevan dan perlu dilanjutkan untuk mendukung keberlanjutan karya kreatif komunitas di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan yang sebesar-besarnya disampaikan kepada Komunitas Lantai Atas (KLA) yang telah menjadi mitra dalam

pelaksanaan program, serta menunjukkan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Terima kasih juga diberikan kepada pihak pengelola lembaga yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan operasional sehingga program dapat berjalan dengan lancar. Tidak lupa penulis mengapresiasi kontribusi para peserta yang dengan penuh antusias mengikuti setiap tahapan pelatihan dan berperan dalam keberhasilan pencapaian tujuan kegiatan. Seluruh bentuk kerja sama dan kontribusi yang diberikan menjadi bagian penting dalam terselenggaranya kegiatan ini dan tersusunnya laporan hasil pengabdian ini. Semoga sinergi yang telah terjalin dapat terus dikembangkan pada program-program berikutnya demi peningkatan kapasitas masyarakat dalam bidang media kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alnajem, M. (2020). The Impact of Storyboard-Based Learning on Collaborative Creativity in Media Production. *Journal of Creative Education*, 11(4), 233–245.
- Budiyono, H., & Kusmana, A. (2023). *PENERAPAN TEKNIK STORYBOARD DALAM*. 13(2), 639–646.
- Holisah, S. (2025). *Profil KLA*. Wawancara Pribadi.
- Kingdon, R. (2004). *Storyboard: A Critical Tool in Film Production Planning*. Focal Press.
- Mercado, G. (2010). *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*. Focal Press.
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2016). *Directing: Film Techniques and Aesthetics* (5 (ed.)). Focal Press.
- Saha, T. (2019). Visual Planning Skills Among Youth Creative Communities. *International Journal of Media Learning*, 7(2), 45–58.
- Susanti, R., & Maharani, S. D. (2022). *Development of Storyboard Media to Improve Storytelling Skills on The Material Plant Breeding in Elementary School*. 24(December), 353–364.
- Thompson, R., & Bowen, C. (2013). *Grammar of the Shot*. Focal Press.
- Zettl, H. (2019). *Principles of Video Production* (7 (ed.)). Cengage Learning.
- Zia, M., Haq, U., Sangkala, I., & Info, A. (2017). *Using storyboard as transmedia to improve students' speaking ability of 11*. 67–77.