

Pelatihan Mendesain *Storyboard* untuk Produksi Iklan Visual pada Yayasan Rumah Gemilang Indonesia, Depok

Radita Gora^{1*}, Siti Maryam¹, Maria Febiana Christianti¹

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Jalan RS. Fatmawati Raya, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12450

***Email:** raditagora@upnvj.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan industri penyiaran dan rumah produksi konten audio visual dalam bentuk iklan menjadi tuntutan baru bagi para generasi muda terutama para siswa binaan jurusan multimedia di Rumah Gemilang Indonesia untuk memiliki keahlian yang sesuai standar untuk kebutuhan kerja di industri hiburan penyedia konten. Kemampuan dasar perlu dimiliki adalah membuat dan menyusun konsep dalam rancangan draft konten berupa *storyboard* yang digunakan dalam pra produksi konten iklan berupa rancangan visual. Pengabdian Kepada Masyarakat ini mempersiapkan kebutuhan keahlian dalam membuat gambar storyboard dalam format yang sesuai standar. Para siswa mampu mengikuti pelatihan dan bisa membuat karya visual yang digambar manual dengan berbekal kertas dan pensil. Kegiatan pelatihan ini mendapatkan antusiasme dari para peserta yang turut berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian sebagai pelengkap pembelajaran keahlian pada pelajaran produksi media iklan karena belum pernah didapatkan sebelumnya dari pembelajaran di tempat binaan. Selain itu juga bisa diimplementasikan oleh para siswa untuk membuat produk visualnya yang dibuat di kelas.

Kata Kunci: Storyboard, Media Iklan, Visual.

ABSTRACT

The progress of the broadcasting industry and audio-visual content production houses in the form of advertisements is a new demand for the younger generation, especially students who are assisted by the multimedia major at Rumah Gemilang Indonesia, to have skills that are up to standard for the work needs of the content provider entertainment industry. The basic skills that need to be possessed are creating and compiling concepts in the draft content design in the form of storyboards used in the pre-production of advertising content in the form of visual designs. This Community Service prepares the need for expertise in making storyboard images in a standardized format. The students are able to take part in the training and can create visual works that are drawn manually using paper and pencil. This training activity received enthusiasm from the participants who participated in service activities as a complement to skill learning in advertising media production lessons because they had never been obtained before from learning in the target places. In addition, it can also be implemented by students to make visual products made in class.

Keywords: Storyboard, Advertisement Media, Visual



PENDAHULUAN

Keberadaan industri perfilman yang semakin maju dan berkembang juga menuntut tenaga didik di lingkup institusi pendidikan maupun lembaga pembinaan masyarakat untuk memiliki beberapa komponen keahlian yang sesuai dengan bidangnya dan banyak dibutuhkan di dunia industri. Melihat fenomena kebutuhan industri semacam ini, tentu beberapa spesifikasi keahlian di bidang perfilman masih minim dengan tenaga ahli pembuat *draft visual* dalam perencanaan pembuatan film. Seperti halnya di industri perfilman yang kerap kali kesulitan untuk merekrut tenaga kreator visual membuat *draft* gambar vektor untuk *storyboard*. Sementara itu tenaga kreator pembuat storyboard selalu dibutuhkan dan bidang kompetensi keahlian ini pun tidak banyak diajarkan di perguruan tinggi ataupun di sekolah-sekolah setara SMK.

Kompetensi keahlian membuat Storyboard memiliki memerlukan spesifikasi keahlian yang cukup tinggi, imajinatif, dan tuntutan kreatifitas yang tinggi. Sehingga hal ini lah yang kemudian membuat para siswa yang belajar di bidang kreatif visual seringkali merasa kesulitan, bahkan dari sekian siswa yang belajar membuat kreasi gambar visual, hanya sedikit yang mampu untuk menggambar secara imajinatif dalam penceritaan (Ilhamsyah, 2021).

Pemahaman mengenai *Storyboard* banyak dikenal kalangan praktisi grafis, kemudian drafter untuk industri perfilman hingga draft kreatif untuk media periklanan. Dapat dipahami bahwa Storyboard adalah sketsa gambar yang di susun sesuai dengan naskah. Melalui *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah. Karena, kita dapat mengiring khayalan seseorang mengikuti gambar gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita (Moriarty, SandWilliamra; Mitchell, Nancy; Wells, 2018).

Secara umum, fungsi storyboard adalah sebagai media konsep dan ungkapan yang kreatif dalam penyampaian ide atau gagasan. Pada storyboard juga seseorang bisa menambahkan arahan-arahan seperti arahan audio, letak atau arahan informasi lainnya. Terdapat beberapa fungsi dari storyboard, antara lain (Burton, 1991):

1. Dalam pembuatan sebuah film, storyboard bermanfaat untuk menggambarkan alur cerita menurut garis besarnya saja dari bagian awal, tengah dan akhir.
2. Kemudian berguna sebagai pembuat perencanaan di suatu film.
3. Dan secara keseluruhan bisa membuat mudah dalam pembuatan dan pemahaman alur film. Sekarang ini storyboard juga bermanfaat dalam pembuatan sebuah game, seperti membuat sketsa alur game tersebut dari awal sampai selesai.

Sebuah storyboard pasti dibuat karena memiliki tujuan tertentu. Simak beberapa tujuan pembuatan storyboard berikut ini (Hardilawati et al., 2019):

1. Sebagai alat untuk memandu beberapa orang yang terlibat dalam produksi film / video pendek, seperti sutradara, aktor / aktris, kameramen, bagian lighting, dan lain sebagainya.
2. Membantu seorang pembuat film dalam memvisualisasikan ide / gagasan yang ia miliki.
3. Sebagai alat untuk menyampaikan / menceritakan ide film kepada orang lain.
4. Menjelaskan alur kejadian yang terdapat dalam suatu cerita.
5. Membantu pembuat cerita dalam penentuan timing yang tepat. Pembuat cerita jadi bisa membayangkan bagaimana frame yang akan terbentuk, bagaimana sudut pandang

kamera, serta bagaimana kesinambungan antara elemen-elemen yang ada pada suatu frame.

Begitu pula dengan para siswa binaan Rumah Gemilang Indonesia (RGI) yang tidak memiliki kurikulum khusus untuk mempelajari dan melatih para siswanya membuat storyboard ataupun mengkonsep cerita yang layak untuk bidang perfilman. Sehingga hal ini lah yang kemudian menjadi kendala bagi para siswa binaan di RGI apabila harus membuat konsep kreatif visual dalam membuat perencanaan perfilman.

Pada pelatihan ini, siswa diberikan keahlian pelengkap berupa pengembangan konsep utama dalam membuat konsep cerita yang ditayangkan secara visual, melalui konsep perencanaan cerita yang digambarkan dalam grafik atau gambar baik melalui kerangka gambar kasar maupun kerangka gambar jadi yang sudah diwarnai secara matang, sehingga memungkinkan para anak didik binaan ini mampu merancang konsep cerita yang mudah dipahami dan diimplementasikan dalam visual multimedia nantinya.

Sehingga pembelajaran yang ada di RGI hanya dititik beratkan pada penggunaan operasionalisasi perangkat digital penyiaran dan juga perangkat visual teknis untuk pembuatan film. Sementara itu, dari RGI sendiri, para siswanya masih lemah dalam hal membuat kreasi visual dan perencanaan cerita untuk program acara televisi, dan cerita untuk produksi siaran televisi, serta membuat cerita film yang menarik. Perencanaan ini mulai dari menyusun draft tertulis untuk membuat susunan cerita yang akan diusulkan, kemudian bagaimana pembuatan cerita menyesuaikan dengan produksi tayangannya. Selain itu juga tidak memahami bagaimana pemetaan cerita dalam sebuah perfilman ataupun susunan cerita yang akan disajikan dalam suatu program tayangan televisi.

Berdasarkan penjelasan dari permasalahan umum dan juga spesifikasi yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dalam permasalahan mitra yang menjadi objek pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat yaitu Rumah Gemilang Indonesia (RGI) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kurang memadainya kurikulum pembelajaran multimedia penyiaran pada sekolah binaan Rumah Gemilang Indonesia sehingga siswa binaan perlu mendapatkan pelatihan tambahan.
2. *Storyboard* yang belum pernah dikenal sebelumnya oleh para siswa binaan membuat para siswa perlu memahami dasar perancangan cerita dan rencana *storytelling* dengan *storyboard*.
3. Masih minimnya pengetahuan tentang *storyboard* terutama perancangan konsep visual cerita pada iklan.

Kebutuhan-kebutuhan bagi siswa binaan untuk pengembangan diri, kompetensi dan keahlian yang ingin dimiliki adalah menjadi seorang desainer visual kemudian keinginan untuk mampu memproduksi hasil karya visual berupa rancangan storyboard sebagai karya yang nyata untuk kebutuhan portofolio dan produktivitas mereka sendiri, keahlian yang memadai bagi siswa dan lembaga binaan yang menaunginya yang juga menunjang kemajuan yayasan pembinaannya serta mempersiapkan para siswa binaan di dunia kerja.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya di dalam analisis situasi, berkaitan dengan kebutuhan anak-anak binaan untuk kebutuhan keahlian kerja dan pengembangan produktivitasnya di bidang penyiaran ataupun visual perfilman, maka dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, kegiatan yang dapat dilakukan

adalah memberikan pelatihan kepada para siswa binaan untuk membuat *draft* cerita iklan berupa *storyboard*, serta teknik yang memerlukan keterampilan tangan dalam membuat konsep cerita bergambar dan mudah untuk diimplementasikan oleh para siswa binaan.

Adapun tujuan dari kegiatan Pengabdian ini adalah melatih kemampuan membangun konsep untuk menyusun cerita berupa *storyboard* yang telah dibuat dan juga dilakukan penyusunan konsep - konsep implementasi cerita yang layak untuk disajikan dalam sebuah iklan dan untuk kepentingan promosi produk dengan kualitas gambar dan standar yang sesuai dan memadai terkait dengan upaya *branding* melalui iklan yang dilakukan dan membuat konsep presentasi cerita yang direncanakan untuk menyajikannya kepada stakeholder dan juga kepada kepala divisi kreatif iklan.

Selain itu pada kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini juga bertujuan untuk mempersiapkan bekal keahlian membuat *storyboard* yang disesuaikan dengan kebutuhan industri terutama industri periklanan.

Adapun luaran yang akan dihasilkan adalah dalam bentuk gambaran *draft* konsep dengan menggunakan pensil untuk membuat *Draft concept storyboard* dari *Branding Planner* untuk media iklan visual bergerak dalam memasarkan suatu produk. Hal ini yang sebagaimana diterapkan dalam menyusun *draft* konsep *branding* atau *re branding* pada produk melalui media audio visual (Lu & Shen, 2008).

Para peserta diajarkan membuat konsep cerita awal melalui *draft* kasar pada sebuah gambar, kemudian peserta diajarkan membuat konsep cerita yang menarik dan mengimplementasikannya dalam bentuk gambar visual sederhana pada lembar *storyboard* (*template*) yang telah disediakan dengan memperhatikan proses kreatif pembuatan *storyboard* sebuah promosi produk melalui media audio visual yang menunjang untuk kebutuhan pemasaran sebuah perusahaan.

Manfaat utama dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk mengajarkan pada para peserta memiliki cara berpikir kreatif dan konseptual dalam meningkatkan potensi gambar yang berestetika serta terstruktur dalam penggambaran dan meningkatkan jiwa seni yang tinggi.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Mendesain Storyboard untuk Produksi Iklan Visual (*Drawing Storyboard Training For Visual Ads Production*)”. Selain itu, kegiatan sosial yang dilakukan oleh dosen UPNVJ kepada pihak Rumah Gemilang Indonesia, Yayasan Pesantren Indonesia Al Azhar sebagai bagian kerjasama di bidang pendidikan yang dituangkan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, dilakukan selama tiga hari, yaitu tanggal 20 - 21 Maret 2022 di lingkungan Rumah Gemilang Indonesia dibawah naungan Yayasan Al Azhar, Sawangan, Depok dengan jumlah peserta 40 orang. Kegiatan yang akan dilakukan adalah berupa penyampaian materi tentang membuat konsep secara manual dan konsep membuat cerita melalui *storyboard* melalui proses *Drafter* dan menggambar dengan pensil seta dilanjutkan dengan praktek membuat konsep kreatif visual iklan.

Tentu dalam pelatihan ini, pemilihan mentor yang sesuai dengan bidang pelatihan yang akan diberikan kepada para siswa binaan, tentu merupakan mentor yang sudah menjadi praktisi yang berpengalaman dibidangnya yang mencakup bidang pelatihan berpikir kreatif dan *design thinking*, kemudian praktisi visual gambar digita dan manual

yang berpengalaman di industri, kemudian akademisi yang berpengalaman dalam mengajarkan karya-karya visual untuk kepentingan pendidikan formal serta berpengalaman dalam melakukan pembimbingan dan pembinaan kepada para siswa di tingkat Sekolah Menengah hingga pendidikan di Sekolah Tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal utama yang diajarkan oleh para mentor di kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah dengan membangun pemikiran kreatif terlebih dahulu melalui pembinaan mental kreatif secara psikologis yang dilakukan langsung oleh para mentor pada 20 Maret 2022.

Pelatihan dilanjutkan dengan memberikan *output* kepada para peserta agar mampu memiliki ketrampilan tentang membuat konsep cerita iklan melalui *storyboard* dengan gambar *sketch* pensil dan mampu menyusun *branding* produk melalui visual kreatif cerita *storyboard* yang dikonsep dan dibuat oleh para siswa sehingga mereka mahir dalam membuat konsep kreatif iklan dan mempresentasikannya.

Adapun materi-materi yang diberikan seperti, penjelasan tentang keutamaan copywriting dan *branding*, kemudian dasar-dasar mengemas cerita dalam bentuk audio visual, penjelasan tentang *storyboard* dan keutamaan *storyboard* pada sebuah iklan produk dan jasa, berlatih berpikir kreatif dan membangun *branding* unik yang akan divisualkan melalui konsep cerita iklan pada *storyboard*, penjelasan tentang visual kreatif iklan dan hal-hal yang diperhatikan dalam membuat *branding* produk, berlatih membuat konsep *storyboard* dan dasar menggambar pola dengan sketsa di kertas berukuran A4 yang sudah terdapat *template* gambarnya dengan menggunakan pensil, dan berlatih melakukan presentasi *storyboard* untuk iklan produk dan pengemasan *branding* melalui cerita.

Pembelajaran dirancang yang disesuaikan dengan struktur pembelajaran dan penyaian yang riangan kepada peserta, selain itu materi yang disampaikan disesuaikan juga dengan Standar Kompetensi Keahlian untuk kebutuhan industri. Sehingga modal keahlian yang diberikan kepada siswa diberikan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan keahlian yang disesuaikan perkembangannya.

Pelatihan wana yang dilakukan adalah dengan menggunakan pensil hitam putih dan pensil berwarna dengan padu padanan warna yang menyesuaikan gambar lebih jelas dan padat serta dengan *mindset* penggambaran pola gambar dan penekanan melalui pewarnaan yang beragam dengan menggunakan pensil. Pelatihan tentunya akan dilakukan pembinaan kepada siswa dengan didampingi oleh mentor khusus yang sudah berpengalaman di bidang visual kreatif industri dengan metode *Student Centered Learning* (SCL) yang dimana para siswa binaan membuat karya nyata tangan dari masing-masing individu dan berpangkal pada hasil karya visual gambar. Tahap awal pelatihan adalah Pada pembuatan draft konsep *storyboard* iklan, para peserta diberikan pensil HB sebagai standar yang digunakan dalam membuat kerangka konsepnya berupa pola menggambar cerita *storyboard*, kemudian melalui pembuatan *draft* konsep ini, peserta diberikan pelatihan membuat arsiran warna dasar pada hasil draft konsep cerita bergambar yang sudah disusun tadi.

Setelah diberikan pembinaan keahlian berupa *hard skill* dengan pembinaan dalam membentuk keterampilan membuat karya tangan berupa *draft* cerita bergambar untuk media *audio visual* dengan menggunakan pensil hitam putih dan berwarna, maka para siswa binaan diberikan pelatihan berupa kemampuan membuat konsep pemasaran hasil *branding* dari karya gambar yang telah dibuat sebelumnya. Konsep pemasaran ini

diajarkan secara komprehensif oleh dosen Ilmu Komunikasi (IKOM) UPNVJ sendiri yang juga bertugas sebagai pembicara / narasumber dalam PKM. Melalui pelatihan menyusun konsep pemasaran dan juga membuat konsep presentasi kepada *stakeholder*, siswa diberikan pelatihan *soft skill* yaitu pembentukan *attitude* siswa dalam melakukan presentasi di hadapan *stakeholder*.

Dalam proses pengajaran, para mentor mengajarkan kepada para siswa binaan untuk bisa menyesuaikan diri dengan baik dalam setiap proyek film atau iklan. Mentor ahli yang turut memberikan arahan dalam proses branding iklan komersial televisi dan konsep draft visual sebuah iklan yang menarik, Dosen Ikom UPNVJ yang mengajarkan dan memperkenalkan tahapan-tahapan dasar mulai dari tahapan awal mempersiapkan perangkat pensil yang dibutuhkan. Pengenalan jenis kertas untuk membuat storyboard, kemudian membuat bagan tabel untuk format template dari storyboard yang disesuaikan dengan standar periklanan dan juga standar kreatifitas iklan. Selain itu juga memilih jenis pensil dan standar pensil yang digunakan untuk *storyboard*.

Dalam pemilihan standar pensil yang digunakan dalam menggambar storyboard. Ada banyak pensil yang dapat dipakai untuk membuat gambar. Berbagai jenis pensil tersedia dengan fungsi dan karakter masing-masing, diantaranya pensil yang dikhususkan untuk gambar konstruksi, gambar dekoratif, dan lain sebagainya. Untuk menggambar karakter, mentor menyarankan sebaiknya memakai jenis pensil yang mampu menimbulkan nada gelap terang.

Dikatakan oleh mentor kreatif dan juga praktisi di bidang periklanan, dan juga praktisi yang lama bekerja di perusahaan periklanan, mentor juga mengenalkan jenis-jenis pensil itu bermacam-macam. Sifat ketebalan pensil dan kelunakannya juga harus diperhatikan oleh peserta didik. Jenis pensil yang dapat digunakan diantaranya adalah pensil dengan kode 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B, hingga 8B. Supaya gambar lebih hitam, pada tahap finishing, peserta menggunakan pensil hitam jenis pensil warna yang disediakan oleh mentor.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di RGI, Sawangan, Depok

Selain itu para peserta siswa binaan diajarkan dasar arsiran yang dihasilkan dari masing-masing jenis pensil. Para siswa pun dapat mengikuti pelatihan dasar arsiran untuk pada pengenalan pola awal dalam mengarsir untuk dasar pewarnaan vector. Siswa diperkenalkan karakter arsiran yang dihasilkan masing-masing pensil, dan siswa diajarkan memilih jenis pensil, dan memilih karakter arsiran sesuai dengan karakter yang dituliskan melalui copywrite dan dilanjutkan *storyboard* yang digambarkan.

Pada pelatihan berikutnya adalah menggambar karakter. Pada karakter ini, para siswa binaan RGI menggambar karakter perwajahan manusia, kemudian bentuk fisik

manusia sampai pada pergerakan tubuh hingga bentuk fisik pada produk yang akan diiklankan. Untuk menggambar karakter dapat dilakukan dengan metode mengamati objek (manusia, hewan, benda sekitar, dan lain sebagainya), mengingat berdasarkan pengalaman, dan berimajinasi. Langkah-langkah yang dilakukan dapat dibagi menjadi lima tahapan seperti membuat Pola Dasar atau Perancangan Awal, Melakukan Pembentukan, Pengarsiran Dasar Untuk *Storyboard*, Menentukan Gelap Terang, dan Pendetailan.

Pada pelatihan pembinaan pada hari kedua, di tanggal 21 Maret 2022, para peserta binaan RGI diajarkan juga cara membaca cerita melalui *copywriter*. Pengajaran ini dilakukan oleh mentor serta instruktur akademisi dosen Ilmu Komunikasi Universitas UPNVJ yang mengajarkan tentang dasar-dasar branding produk dan konsep bercerita dengan menggunakan *copywriter*. Selain itu juga mengajarkan cara membaca cerita tertulis melalui *copywriter* dalam format yang disesuaikan dengan standar periklanan.

Pembahasan

Pada pembinaan kreatif untuk *storyboard* iklan yang berorientasi pada praktik pembuatan karya, tentu siswa binaan lebih banyak menggunakan otak kanan untuk kreatif dan berpikir secara praktis serta memperhatikan estetika karya dan menghasilkan konsep karya yang menjual agar menjadi sebuah pengalaman berharga bagi anak-anak binaan.

Peserta binaan di RGI juga diajarkan cara berpikir kreatif dalam membangun cerita yang kreatif pula untuk sebuah iklan televisi. Tentunya para siswa binaan diberikan penjelasan terlebih dahulu tentang *copywriter* pada iklan baru kemudian *storyboard*. Peran *Copywriter* sangat diperlukan. Menampilkan gaya dan cara berkomunikasi dengan audiens lewat kata-kata yang mudah dipahami sekaligus khas dari sebuah iklan kemudian baru diimplementasikan dalam bentuk visual *storyboard* (Prastari, 2011).

Berpikir kreatif yang ditekankan kepada para siswa binaan di RGI lebih ditekankan pada cara berpikir kreatif seperti halnya *Street Artist* adalah seniman idealis. Apabila peserta masuk industri periklanan yang menuntut keahlian grafik, akan sering beradu argument dengan klien. Sehingga disini juga diajarkan cara berargument dalam *client brief* dengan klien dalam menawarkan konsep kreatif untuk mempromosikan produk. Sehingga konsep idealis yang diajarkan kepada para peserta didik tidak menekankan pada ego semata, namun juga menanamkan sikap *humble* dan tidak terlalu mengedepankan idealis creator saja, namun para siswa binaan RGI juga diajarkan untuk menjadi pemecah masalah dan pemberi solusi kepada klien dalam menyajikan konsep branding produk dalam bentuk TVC.

Tentunya ditekankan untuk menjadi kreator *storyboard* menjadi desainer grafis profesional harus menjadi pemberi solusi bagi masalah visual yang tengah dihadapi klien. Untuk bisa mewujudkan hal tersebut, maka mentor beserta dosen yang memberikan bimbingan mengedepankan pada tekanan (*emphasis*), sebagai penekanan yang ingin disampaikan kepada audiens. Bisa dilakukan dengan beragam cara, misalnya menggambar kontras pada *storyboard*, kemudian isolasi obyek yang dilakukan dengan cara memisahkan objek paling penting dari sebuah kerumunan, kemudian penempatan objek menjadi pusat perhatian makalah audiens sanggup tertan beberapa memperhatikan visual.

Mentor membagikan contoh format *copywriter* yang sudah ada untuk dibaca peserta siswa binaan RGI. Melalui pembacaan cerita tersebut, kemudian melatih *mapping* cerita yang dikonsepskan secara visual melalui *storyboard*. Tentunya proses yang diperlukan untuk membaca cerita tersebut memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga proses

pelatihan di hari kedua bisa berlangsung dari pukul 09 pagi hingga pukul 12.30. Sampai akhirnya siswa binaan RGI diberikan tugas oleh mentor untuk membuat gambar storyboard yang diberikan waktu selama satu minggu untuk menyelesaikan dengan menyesuaikan cerita yang ada di *storyboard*.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan dari Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa para siswa binaan RGI harus mengenal terlebih dahulu teknik-teknik dasar, pengenalan dasar-dasar elemen desain, dan juga memperhatikan penggunaan perangkat mulai dari alat tulis, kertas, hingga alat – alat bantu yang digunakan dalam menggambar storyboard. Adapun beberapa hal yang dihasilkan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat seperti pemahaman dasar desain dan pengenalan *storyboard* yang mudah dipahami oleh para peserta didik, pengenalan jenis-jenis pensil yang digunakan menggambar dan jenis kertas serta format *template storyboard*.

Siswa didik dapat mengenal jenis-jenis perangkat yang digunakan untuk menggambar dan selektif dalam memilih perangkat yang disesuaikan dengan kebutuhan gambar untuk *storyboard*, memahami dasar-dasar menggambar dengan mengikuti beberapa komponen-komponen gambar yang telah dijelaskan oleh mentor, kemudian juga menggambar dengan memperhatikan komposisi gambar, selain itu juga mempertimbangkan keseimbangan dan irama dalam menggambar storyboard, serta mengikuti alur cerita yang disesuaikan dengan *script copywriter*.

Siswa binaan masih memiliki daya imajinasi yang kurang, sehingga ketika membangun kreatifitas visual, tentu mengalami banyak hambatan. Sehingga diperlukan adanya pelatihan khusus pembentukan kreatif siswa, siswa peserta binaan RGI mampu membaca *script* dari *Copywriter* dalam konsep penceritaan iklan dan gambaran visualisasi untuk iklan serta kreatif berpikir dan imajinatif membangun sebuah iklan yang mengedepankan prinsip *branding*, konsep *branding* iklan dapat dipahami secara jelas oleh peserta binaan, peserta binaan mampu untuk menyajikan cerita kreatif melalui tugas-tugas yang dikumpulkan kepada mentor setelah diberikan waktu menyelesaikan gambar dalam kurun waktu seminggu.

REFERENSI

- Burton, P. W. (1991). *Advertising Copywriting, Ed. 6th* (1st ed.). NTC Business Books.
- Hardilawati, W. L., Binangkit, I. D., & Perdana, R. (2019). Endorsement: Media Pemasaran Masa Kini. *JIM UPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam)*, 7(1), 88. <https://doi.org/10.33884/jimupb.v7i1.920>
- Ilhamsyah. (2021). *Pengantar Strategi Kreatif* (1st ed.). Penerbit Andi.
- Lu, A., & Shen, H. W. (2008). Interactive storyboard for overall time-varying data visualization. *IEEE Pacific Visualisation Symposium 2008, PacificVis - Proceedings*, 143–150. <https://doi.org/10.1109/PACIFICVIS.2008.4475470>
- Moriarty, SandWilliamra; Mitchell, Nancy; Wells. (2018). *Advertising* (8th ed.).
- Prastari, A. (2011). *Seru Nggaknya jadi COPYWRITER* (1st ed.). Gramedia Pustaka Utama.