

# Tati Yulianti

## JUPIKOM-Aisyah Zahwah Andrasari<sup>1</sup> , Widyasari<sup>2</sup> , dan Bayu Setiawan<sup>3</sup>.docx

 Assignment

---

### Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:134974077

Submission Date

Apr 12, 2026, 9:56 PM GMT+7

Download Date

Apr 12, 2026, 9:58 PM GMT+7

File Name

unknown\_filename

File Size

1.0 MB

12 Pages

3,584 Words

22,548 Characters

# 13% Overall Similarity




The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Cited Text

---

## Top Sources

- 11%  Internet sources
  - 6%  Publications
  - 9%  Submitted works (Student Papers)
-

## Top Sources

- 11% Internet sources
- 6% Publications
- 9% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

<b>1</b>	Student papers		
	Universitas 17 Agustus 1945 Semarang on 2025-10-02	4%	
<b>2</b>	Internet		
	openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id	2%	
<b>3</b>	Student papers		
	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-11-05	1%	
<b>4</b>	Internet		
	repository.unidha.ac.id	<1%	
<b>5</b>	Internet		
	repository.upnjatim.ac.id	<1%	
<b>6</b>	Internet		
	journalcenter.org	<1%	
<b>7</b>	Internet		
	www.coursehero.com	<1%	
<b>8</b>	Internet		
	id.123dok.com	<1%	
<b>9</b>	Internet		
	prin.or.id	<1%	
<b>10</b>	Internet		
	dorangadget.com	<1%	
<b>11</b>	Student papers		
	Universitas Diponegoro on 2025-05-08	<1%	

12	Internet	ejournal.unp.ac.id	<1%
13	Internet	es.scribd.com	<1%
14	Internet	ojs.unud.ac.id	<1%
15	Internet	tumpi.id	<1%
16	Internet	www.grafiati.com	<1%
17	Student papers	Ciputra University on 2025-05-22	<1%

## Perancangan Tahap Pra-Produksi Dalam Produksi Video *Stop Motion*

Aisyah Zahwah Andrasari<sup>1</sup>, Widyasari<sup>2</sup>, dan Bayu Setiawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur ; email : andrasari160504@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur; email : widyasari.dkv@upnjatim.ac.id

<sup>3</sup> Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur; email : bayusetiawan.dkv@upnjatim.ac.id

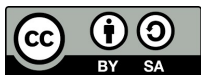
**Abstract:** Stop motion technique is a combination of photos taken sequentially to create the illusion of movement. Stop motion video is also able to increase visual appeal and also strengthen the delivery of the message contained to the audience. This study aims to design and produce audio-visual works based on stop motion animation techniques with a pixilation approach that raises the theme of "going home". The method used includes the stages of designing audio-visual works, namely pre-production, production, and post-production. In the pre-production stage, the synopsis, storyline, storyboard, and technical planning are prepared. The design results show that careful planning in the pre-production stage is able to provide clear direction in the production process, minimize technical errors, and increase the effectiveness of teamwork. The application of pixilation techniques as part of stop motion provides unique visual power in displaying emotions and symbolization of the story. Overall, the resulting work is able to convey the message about the meaning of "going home" as an emotional space that is always present for individuals, while also showing that systematic planning plays an important role in producing maximum audio-visual works.

**Keywords:** Stop Motion; Pixilation; Pre-Production; Animation; Going Home

**Abstrak:** Teknik stop motion merupakan gabungan dari foto yang dipotret secara urut sehingga memunculkan ilusi bergerak. Video stop motion juga mampu meningkatkan daya tarik visual dan juga memperkuat pesan yang terkandung kepada audiens. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan memproduksi karya audio-visual berbasis Teknik animasi stop motion dengan pendekatan pixilation yang mengangkat tema "pulang". Metode yang digunakan meliputi tahapan desain karya audio visual, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap pra-produksi dilakukan penyusunan sinopsis, storyline, storyboard, serta perencanaan teknisnya. Hasil perancangan menunjukkan bahwa perencanaan yang matang pada tahap pra-produksi mampu memberikan arah yang jelas dalam proses produksi, meminimalkan kesalahan teknis, serta meningkatkan efektivitas waktu kerja. Penerapan Teknik pixilation sebagai bagian dari stop motion memberikan kekuatan visual yang unik dalam menampilkan emosi dan simbolisasi cerita. Secara keseluruhan, karya yang dihasilkan mampu menyampaikan pesan tentang makna "pulang" sebagai ruang emosional yang selalu hadir bagi individu, sekaligus menunjukkan bahwa perencanaan yang sistematis berperan penting dalam menghasilkan karya audio-visual yang maksimal.

**Kata kunci:** Stop Motion; Pixilasi; Pra-produksi; Animasi; Pulang ke Rumah

Diterima: tanggal  
Direvisi: tanggal  
Diterima: tanggal  
Diterbitkan: tanggal  
Versi sekarang: tanggal



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.  
Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital mengalami perubahan yang signifikan dalam cara penyampaian informasi ke masyarakat. Media audiovisual, khususnya video yang semakin

dikembangkan untuk sarana komunikasi dengan cara menggabungkan audio dengan video secara bersamaan sehingga pesan yang terkandung menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam berbagai bidang seperti Pendidikan hingga hiburan, penggunaan media video dinilai efektif dalam meningkatkan daya tarik. Salah satu bentuknya adalah animasi yang mampu menghadirkan visual yang lebih menarik serta komunikatif bagi penonton [1].

Salah satu teknik animasi yang dikenal adalah stop motion. Teknik stop motion adalah gabungan dari foto yang dipotret secara urut dari Gerakan per Gerakan, sehingga memunculkan ilusi gerakan. Berbeda dengan animasi digital yang memanfaatkan dari perangkat lunak komputer, animasi stop motion ini memanfaatkan benda atau objek nyata sebagai elemen utama. Objek nyata atau elemen visual ini memberikan kesan video yang khas, sehingga stop motion sering dibuat dalam berbagai karya kreatif, seperti media pembelajaran, materi promosi, maupun produksi video kreatif lainnya [2].

Video stop motion juga mampu meningkatkan daya tarik visual dan juga memperkuat penyampaian pesan yang terkandung kepada audiens. Teknik visual yang unik dan cara pengambilan visualnya sangat unik yang memberikan pengalaman menonton yang berbeda dibandingkan dengan video lainnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi ini dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih menarik [3].

Selain memiliki keunggulan, proses produksi stop motion tidak dapat dilakukan secara sederhana karena setiap gerakan objeknya harus dirancang dengan benar sebelum proses pengambilan gambar. Ketidaksiapan dalam perencanaan gerakan atau alur visual dapat menyebabkan proses produksi menjadi tidak sesuai dengan konsep yang diharapkan. Maka dari itu, pembuatan animasi harus dengan perencanaan yang matang agar proses produksi lebih terarah [4].

Dalam proses produksi, salah satu tahapan yang memiliki peran penting adalah pra-produksi. Pada tahap ini berisi pengembangan ide, penyusunan storyline, pembuatan storyboard, serta hal-hal yang berkaitan dengan produksi. Pra-produksi bertujuan untuk mempermudah saat tahap produksi. Perencanaan yang matang dalam proses pra-produksi dapat membantu meminimalkan kesalahan selama proses produksi dan memaksimalkan hasil akhir [5].

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tahap pra-produksi mempunyai peran penting dalam menentukan hasil akhir dari sebuah video. Melalui perencanaan yang matang bukan hanya memperjelas konsep, tetapi juga mendukung tahap produksi yang berjalan lancar. Oleh karena itu, penelitian mengenai perancangan tahapan pra-produksi dalam pembuatan video stop motion perlu dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai suatu proses perencanaan visual, sehingga dapat menghasilkan video yang lebih terstruktur dan memiliki kualitas visual yang optimal

## 2. Tinjauan Literatur

Perancangan dalam ranah karya audio-visual dapat dipandang sebagai suatu proses kreatif yang terstruktur, yang bertujuan mengubah gagasan atau konsep menjadi produk visual dalam berkomunikasi, menarik secara estetika, dan sarat dengan makna. Nugraha [6] menggambarkan perancangan sebagai aktivitas berpikir dan bertindak yang mencakup eksplorasi ide, evaluasi kebutuhan, serta implementasi konsep ke dalam bentuk visual yang berperan sebagai alat komunikasi atau ekspresi artistik.

Setiawati [7] menguraikan bahwa perancangan karya audio-visual meliputi beberapa tahapan pokok. Tahap pertama adalah konseptualisasi ide, yaitu langkah awal untuk mengembangkan gagasan berdasarkan tema, pesan, dan sasaran komunikasi, sekaligus menetapkan elemen estetika dan emosional yang ingin disampaikan melalui karya tersebut. Tahap kedua adalah pra-produksi, yang mencakup penyusunan skenario, pembuatan storyboard, desain karakter, serta perencanaan teknis seperti pemilihan peralatan dan metode pengambilan gambar; tahap ini sangat krusial untuk memastikan seluruh komponen produksi selaras dengan konsep dasar. Tahap ketiga adalah produksi, yakni fase realisasi ide menjadi visual konkret melalui

kegiatan seperti pengambilan gambar, pengaturan pencahayaan, penggunaan kamera, serta arahan visual sesuai rancangan awal. Tahap terakhir adalah pascaproduksi, yang melibatkan proses penyuntingan, penambahan efek visual, penyesuaian warna, serta sinkronisasi audio-visual guna menghasilkan karya yang utuh baik dari segi naratif maupun estetika.

Nurdin [8] menekankan bahwa dalam proses perancangan video musik, setiap tahap saling terkait erat antara aspek teknis dan emosional. Kesuksesan karya audio-visual tidak hanya ditentukan oleh kemahiran teknis, tetapi juga oleh kemampuan perancang untuk mengadaptasi pesan lagu ke dalam bentuk visual yang tepat sasaran. Pandangan ini sejalan dengan Adzka [9], yang menyatakan bahwa perancangan karya visual memerlukan integrasi antara logika desain dan kepekaan artistik, sehingga hasil akhir tidak hanya menawan secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan makna yang mendalam kepada penonton.

Proses dasar Stop Motion ini melibatkan pengambilan gambar objek, menggerakkannya sedikit, lalu mengambil gambar dalam frame lain. Saat memutar ulang gambar secara berurutan, objek yang ditangkap harus tampak bergerak. Bila tidak, kamu harus mengambil gambar dari ulang. Oleh karena itu, stop motion sering dianggap sebagai bentuk animasi yang paling (melelahkan) sebab, proses pembuatannya membutuhkan tenaga yang besar. Akan tetapi, hasil yang tertangkap selalu memiliki pesona unik, di mana stop motion dianggap memiliki ciri khas dan nilai estetikanya sendiri. Menurut Purves [10], *stop motion is the illusion created by filming static objects which are manipulated frame by frame so that the sequence appears to move*, yang berarti bahwa teknik ini menciptakan ilusi gerak dari objek yang sebenarnya diam melalui proses pemotretan frame demi frame. Dengan kata lain, teknik stop motion berfokus pada manipulasi 17 fisik objek nyata agar tampak hidup ketika gambar-gambar tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan visual yang berkesinambungan [10].

Wells (1998) mendefinisikan animasi sebagai “*the artificial creation of the illusion of movement in inanimate lines and forms*,” yaitu penciptaan gerak buatan pada bentuk atau objek yang tidak bergerak secara alami. Berdasarkan pandangan tersebut, stop motion dapat dipahami sebagai salah satu cabang animasi yang menonjol karena menggunakan objek fisik nyata sebagai medium utamanya, bukan gambar digital atau ilustrasi dua dimensi [11]. Dengan demikian, stop motion memiliki karakteristik visual yang khas dan memberikan kesan tekstur serta kehadiran material yang lebih nyata dibandingkan animasi komputer [10].

Stop motion merupakan teknik animasi yang memanfaatkan pengambilan gambar objek diam secara bertahap untuk menciptakan ilusi gerak. Setiap perubahan kecil pada posisi objek difoto secara berurutan dan disusun kembali menjadi rangkaian gambar bergerak atau frame by frame animation [10]. Menurut Khairunnisa dan Khairani, stop motion adalah metode pembuatan animasi dengan memanipulasi objek nyata agar tampak hidup, di mana setiap frame direkam secara manual menggunakan kamera statis dan kemudian disusun dalam perangkat lunak editing digital untuk menghasilkan gerakan yang halus [12].

Secara historis, akar animasi stop motion telah muncul sejak awal perkembangan industri perfilman, yang berawal dari pemanfaatan trik kamera untuk menciptakan ilusi optik, terutama melalui teknik substitution dan jump cut pada akhir abad ke-19. Georges Méliès, seorang pembuat film asal Prancis, dianggap sebagai pelopor utama dalam penggunaan trik kamera tersebut, sebagaimana terlihat dalam karyanya seperti *The Haunted Castle* (1896) dan *A Trip to the Moon* (1902). Prinsip yang diperkenalkan Méliès kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh pembuat film Amerika seperti J. Stuart Blackton dan Edwin S. Porter pada awal 1900-an, dengan pergeseran fokus dari sekadar trik live-action menjadi animasi benda mati. Perkembangan ini menandai transisi penting yang melahirkan bentuk animasi stop motion modern.

Berdasarkan [10], stop motion memiliki beberapa jenis, antara lain puppets and models yang menggunakan boneka atau model fisik, cut-outs yang memanfaatkan potongan kertas, found objects yang menggunakan benda-benda yang ditemukan seperti pasir atau barang bekas, clay atau claymation yang menggunakan tanah liat atau plastisin, serta pixilation yang menggunakan manusia sebagai objek utama. Dalam perancangan ini digunakan tipe

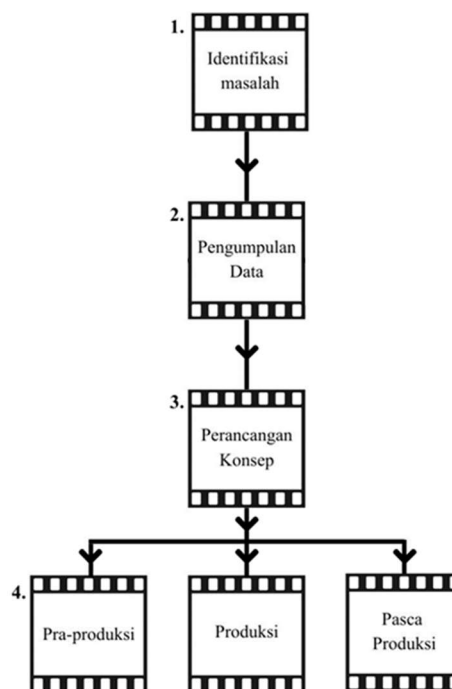
pixilation, yaitu teknik yang memanfaatkan aktor manusia yang diperlakukan seperti objek animasi, di mana setiap gerakan direkam secara bertahap dalam tiap frame. Aktor diarahkan untuk mempertahankan pose tertentu dan bergerak perlahan pada setiap pengambilan gambar. Pemilihan teknik ini didasarkan pada pertimbangan emosional dan estetis, karena pixilation mampu menghadirkan simbol-simbol visual seperti rumah, jalan, dan cermin untuk merepresentasikan tema “kembali”.

Elemen dalam pembuatan stop motion meliputi tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi mencakup pencarian ide, penyusunan konsep, serta pembuatan storyboard. Tahap produksi melibatkan pembuatan sketsa latar, karakter, objek pendukung, serta proses pemotretan objek secara frame demi frame. Sementara itu, tahap pasca-produksi meliputi pengeditan gambar, penggabungan foto menjadi video, penambahan audio, hingga proses rendering [13].

Dalam proses produksinya, pembuatan stop motion memerlukan kombinasi peralatan manual dan perangkat digital. Menurut Pratama, dkk [14], tahapan teknis meliputi persiapan set, pengambilan gambar menggunakan kamera DSLR atau mirrorless yang dipasang pada tripod statis, serta pengaturan pencahayaan menggunakan lampu seperti softbox atau LED. Proses editing dilakukan menggunakan perangkat lunak digital seperti Dragonframe untuk kontrol kamera dan onion skinning, Adobe Premiere Pro untuk penyuntingan visual dan audio, serta Adobe After Effects untuk compositing dan penambahan efek visual [15].

### 3. Metode

Metode perancangan stop motion umumnya mengikuti tahapan produksi media audiovisual yang disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan film/iklan promosi. Proses perancangan animasi (termasuk stop motion) melalui tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Pada penelitian ini hanya dilakukan tahapan awal saja atau pra-produksi yang berisikan tentang menentukan ide cerita, penulisan naskah, pembuatan storyboard, serta menentukan pemeran yang dibutuhkan dalam cerita. Berikut diagram pra-produksi untuk perancangan video *stop motion*:



Gambar 1. Diagram Tahapan Awal/Pra-Produksi Pembuatan Video

Pengumpulan data dan perancangan konsep merupakan langkah awal untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan dengan penelitian yang akan dibuat. Data ini didapatkan dari referensi visual, literatur, observasi lapangan, maupun wawancara dengan orang yang berkaitan. Tujuan dari tahap ini untuk memperoleh dasar yang kuat agar perancangan tidak hanya berdasarkan ide subjektif, tetapi juga didukung oleh informasi yang valid.

Selanjutnya, ide mulai difokuskan ke dalam bentuk konsep visual dan naratif, termasuk penentuan tema, pesan, gaya visual, serta pendekatan estetika yang akan digunakan. Hasil dari tahap ini akan menjadi acuan utama dalam proses produksi berikutnya, seperti pembuatan storyboard pada pra-produksi. Pra-produksi merupakan fase perencanaan teknis dan kreatif sebelum proses pengambilan gambar dilakukan. Kegiatan dalam pra-produksi meliputi penyusunan skenario atau alur cerita, pembuatan storyboard sebagai panduan visual tiap adegan, serta penentuan gaya visual yang akan digunakan dalam karya. Selain itu dilakukan juga persiapan teknis seperti pemilihan Lokasi, penentuan property, kostum, dan karakter yang akan digunakan. Peralatan produksi juga dipersiapkan secara maksimal agar proses pengambilan gambar bisa berjalan sesuai rencana. Tahap pra-produksi sangat penting karena berfungsi sebagai fondasi utama dalam proses produksi. Perencanaan yang matang pada tahap ini dapat meminimalkan kesalahan saat pengambilan gambar, menghemat waktu, serta memastikan hasil akhir tetap sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap pra-produksi, hasil yang didapatkan dalam perancangan karya berupa penyusunan konsep cerita secara rinci melalui sinopsis, storyline, dan storyboard sebagai acuan utama dalam proses produksi. Berdasarkan hasil sinopsis yang telah disusun, cerita berfokus pada tokoh Kala yang mengalami konflik batin akibat jarak, kerinduan, dan perjalanan hidup di perantauan hingga akhirnya memutuskan untuk Kembali pulang.

Sinopsis merupakan ringkasan singkat dari suatu cerita yang berisi inti atau garis besar alur yang mencakup tokoh utama, konflik, serta pesan yang ingin disampaikan tanpa menguraikan seluruh isi cerita secara rinci [16].

Kala adalah seorang pekerja kantoran yang sudah lama tidak pulang ke kampung halamannya. Ia pergi jauh dari kampung halamannya demi mengejar mimpi. Jarak yang ditempuhnya terasa makin berat, senja jadi saksi akan lelah dan rindu yang ia pendam. Di tengah jalan, terkadang ia meragu masih adakah tempat yang menunggunya pulang? Namun ingatan akan doa dan kehadiran yang tak pernah benar-benar pudar, menguatkan langkahnya. Akhirnya, ia memutuskan untuk kembali ke kampung halamannya dan bertemu dengan seseorang yang ia sangat rindukan. Pintu kayu menyambut. Di dalam, wajah yang Kala rindukan menyapa dengan hangat, seakan-akan mengusir semua gelisah yang dibawanya dari jauh. Rumah pun Kala rasakan lagi menjadi tempat bernaung, ruang yang memberi rasa aman dan diterima sepenuhnya. Dari sini Kala belajar, sejauh apa pun ia pergi, akan selalu ada sudut yang tetap setia menanti, tempat untuk pulang dan berlabuh.

#### Gambar 2. Hasil Sinopsis

Sinopsis yang dibuat telah mampu menggambarkan alur emosi secara jelas, mulai dari rasa lelah, ragu, hingga kehangatan saat kembali ke rumah, sehingga menjadi dasar naratif yang kuat dalam penyampaian pesan tentang makna “pulang”.

Selanjutnya, hasil pra-produksi juga diwujudkan dalam bentuk storyline yang terstruktur berdasarkan durasi, lirik lagu, visual adegan, serta teknik pengambilan gambar. Penyusunan ini menunjukkan bahwa setiap adegan telah direncanakan secara detail dan selaras dengan alur musik, sehingga mendukung kekuatan emosional karya. Visualisasi seperti ekspresi lelah Kala, interaksi dengan ibu, hingga simbol-simbol seperti rumah, jalan, dan

foto keluarga menjadi elemen penting dalam membangun suasana. Selain itu, penggunaan teknik seperti close-up, medium shot, dan efek frame-by-frame pada beberapa adegan menunjukkan adanya perencanaan visual yang matang, khususnya dalam mendukung gaya stop motion tipe pixilation.

**Tabel 1. Storyline**

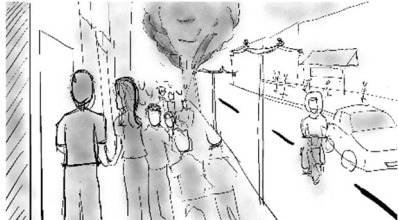

Durasi	Lirik Lagu	Isi Scene (Cerita Visual)	Teknik / Nuansa
00.06-00.10	Intro	Blank foto	
00.10-00.17	Intro	Shoot keramaian jalanan	Eye level keramaian
00.17-00.23	Intro	Kala tidak semangat	Ekspresi sedih, shoot mulut hingga pundak
00.23-00.27	Intro	Kala menyebrang	Shoot tangan kala tanda menyebrang
00.27-00.31	Langkah lelah menempuh jarak	Kala berjalan di jalanan kota malam hari dengan wajah lelah.	Medium shoot, Kala menatap kamera, ekspresi lesu
00.31-00.37	Diantara senja yang mulai retak	Kala menginjak jalanan retak	Shoot kaki kala dan paving retak
00.37-00.42	Rindu mengalir di dada yang sesak	Kala melihat HP berisi foto keluarga.	Close up ekspresi sedih
00.42-00.47	Mencari rumah yang tetap bertahan	Kala buka whatsapp ibu dan menelfon ibu	Medium shoot high angle dari samping
00.47-00.51	Meski badai pernah menghadang	Scene Kala coret buku diatas meja belajar.	Di kamar
00.51-00.58	Ku tau ada yg tetap tenang	Shoot setengah badan Ibu (bahu hingga lengan) dengan memeluk sebuah pigora berisikan foto masa kecil Kala.	Gerakan lembut & tenang
00.58-01.08	Dalam doa yang kau lantunkan Namaku selalu kau sebutkan	Shoot setengah badan Ibu mengenakan mukenah dan mengangkat kedua telapak tangan seperti berdoa.	Shoot dari tahiyat akhir (jari telunjuk mengacung)
01.08-01.13	Masih ada tempat untuk kembali	Kala berdiri di halte lalu memutuskan pulang.	Gerakan seperti "ditarik" maju
01.13-01.18	Dirumah yang slalu menanti	Rumah terlihat dari luar.	Warna mulai hangat




01.18-01.23	Walau musim tlah silih berganti	Kalender berganti cepat menggambarkan waktu lama berlalu.	Stop motion pergantian waktu
01.23-01.28	Kau tetap ada disini	Ibu melihat keluar jendela, seperti menunggu.	Slow & emosional
01.28-01.33	Verse 2	Kala sedang didalam bis/kereta	Shoot matanya saja yang sedang melihat ke arah luar jendela
01.33-01.40	Verse 2	Chat ibu ke Kala "Nak, sudah sampai mana?"	Shoot pov kala
01.40-01.50	Verse 2	Kala jalan keluar halte	Shoot keluar bis/jalan di jalanan halte
01.50-01.55	Pintu kayu berderit pelan	Tangan Kala membuka pintu	Gerakan pintu frame-by-frame
01.55-02.00	Menyambut langkah yang dulu hilang	Kala masuk rumah perlahan.	Fokus langkah kaki
02.00-02.05	Wajah wajah yg tak berubah	Ibu di shoot hanya mulut tersenyum dan tetesan air mata.	Pause emosional
02.05-02.10	Menghapus semua resah	Pelukan hangat keluarga.	Close up pundak dan wajah Kala
02.10-02.15	Meski badai pernah menghadang	Flashback Kala depresi	
02.15-02.21	Ku tahu ada yang tetap tenang	Ibu yang selalu ada disamping Kala, Nampak atau tidak nampak	Shoot pundak Ibu, Kala nyender
02.21-02.26	Dalam doa yang kau lantunkan	Ibu yang selalu mendoakan Kala di setiap sujudnya	Efek dramatis
02.26-02.31	Namaku slalu kau sebutkan	Shoot foto Kala kecil	Close up pigora
02.31-02.37	Masih ada tempat tuk kembali	Memori kecil Kala	Efek memori
02.37-02.42	Dirumah yang slalu menanti	Efek memori	

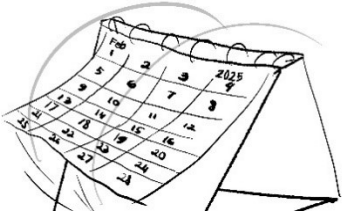
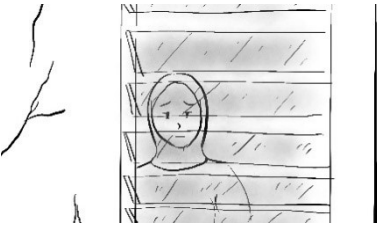



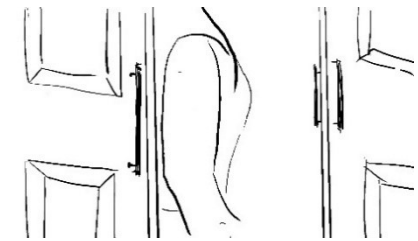
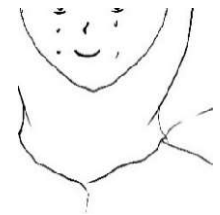

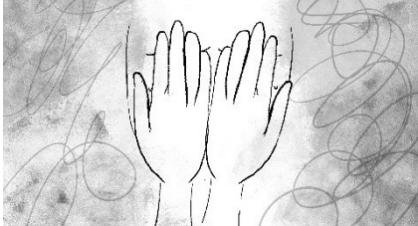

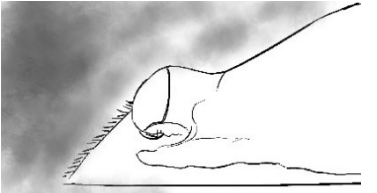

02.42-02.47	Walau musim tlah silih berganti		
02.47-02.52	Kau tetap ada disini		
02.52-03.07	Outro		

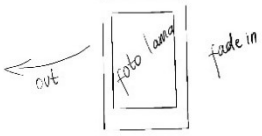
Hasil storyboard berfungsi sebagai panduan visual untuk setiap scene. Storyboard yang disusun menggambarkan urutan adegan secara sistematis, mulai dari pengenalan suasana kota, konflik batin tokoh, hingga klimaks saat Kala kembali ke rumah dan bertemu ibunya. Dengan adanya storyboard, proses produksi menjadi lebih terarah karena setiap pengambilan gambar telah memiliki acuan komposisi, sudut kamera, dan ekspresi yang diinginkan. Membuat sketsa awal dalam ukuran kanvas kecil bertujuan untuk mengeksplorasi sebanyak mungkin variasi visual. Cara ini memungkinkan seniman storyboard dengan cepat menentukan aksi dasar yang akan diterapkan pada gambar sesuai dengan kebutuhan cerita [17].

Tabel 2. Storyboard

		
<p><b>SCENE #1</b></p>	<p><b>SCENE #2</b></p>	<p><b>SCENE #3</b></p>
<p><b>Blank</b></p>	<p><b>Shoot keramaian jalanan</b></p>	<p><b>Kala tidak semangat, ekspresi sedih yang hanya memperlihatkan mulut dan bahu</b></p>

 <p><b>SCENE #4</b></p> <p>Kala menyebrang. Shoot tangan kala tanda menyebrang</p>	 <p><b>SCENE #5</b></p> <p>Kala berjalan di jalanan kota malam hari dengan wajah lelah.</p>	 <p><b>SCENE #6</b></p> <p>Kala menginjak jalanan retak</p>
 <p><b>SCENE #7</b></p> <p>Kala melihat HP berisi foto keluarga.</p>	 <p><b>SCENE #8</b></p> <p>Kala buka whatsapp ibu dan menelfon ibu</p>	 <p><b>SCENE #9</b></p> <p>Shoot setengah badan Ibu (bahu hingga lengan) dengan memeluk sebuah pigora berisikan foto masa kecil Kala.</p>
 <p><b>SCENE #10</b></p> <p>Shoot setengah badan Ibu mengenakan mukenah dan mengangkat kedua telapak tangan seperti berdoa.</p>	 <p><b>SCENE #11</b></p> <p>Kala berdiri di halte lalu memutuskan pulang.</p>	 <p><b>SCENE #12</b></p> <p>Tampak depan rumah Kala dan Ibu</p>

 <p><b>SCENE #15</b></p> <p>Kalender berganti cepat menggambarkan waktu lama berlalu.</p>	 <p><b>SCENE #16</b></p> <p>Ibu melihat keluar jendela, seperti menunggu.</p>	 <p><b>SCENE #17</b></p> <p>Kala didalam bis/kereta</p>
 <p><b>SCENE #18</b></p> <p>Chat ibu ke Kala "Nak, sudah sampai mana?"</p>	 <p><b>SCENE #19</b></p> <p>Tangan Kala membuka pintu</p>	 <p><b>SCENE #20</b></p> <p>Kala masuk rumah perlahan.</p>
 <p><b>SCENE #21</b></p> <p>Ibu di shoot hanya mulut tersenyum dan tetesan air mata.</p>	 <p><b>SCENE #22</b></p> <p>Pelukan hangat keluarga.</p>	 <p><b>SCENE #23</b></p> <p>Flashback Kala depresi</p>
	 <p><b>SCENE #25</b></p>	 <p><b>SCENE #26</b></p>

<p><b>SCENE #24</b></p> <p><b>Kala dan Ibu sedang berbicara dan tertawa</b></p>	<p><b>Flashback Ibu sholat</b></p>	<p><b>Foto Kala anak anak</b></p>
 <p><b>SCENE #27</b></p> <p><b>Kumpulan foto Kala waktu bayi</b></p>		

### 5. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa tahap pra-produksi berhasil memenuhi tujuannya dalam mempermudah proses produksi. Perencanaan yang matang melalui penyusunan sinopsis, storyline, storyboard, serta persiapan teknis seperti penentuan lokasi, properti, dan jadwal pengambilan gambar mampu memberikan arah yang jelas selama proses shooting berlangsung. Dengan adanya persiapan tersebut, potensi kesalahan dapat diminimalkan karena setiap adegan telah dirancang secara terstruktur sebelumnya. Selain itu, kesiapan pada tahap pra-produksi juga berdampak pada optimalnya hasil akhir karya, baik dari segi alur cerita, visual, maupun penyampaian pesan, sehingga proses produksi dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

### Referensi

- [1] I. Muzammil, S. Kurniasih, and D. Jaenudin, "Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, vol. 8, no. 1, pp. 23–29, 2023, doi: 10.24905/psej.v8i1.168.
- [2] S. Khairani, "Aplikasi Stop Motion Menyampaikan Informasi tentang Gizi Seimbang Kepada Publik," vol. 4, no. 2, pp. 48–53, 2024, doi: 10.47065/jimat.v4i2.396.
- [3] A. Novitasari and M. M. Munir, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall," *Jurnal Pendidikan Citra Bakti*, vol. 12, pp. 56–66, 2025.
- [4] S. Khairani, "Aplikasi Stop Motion Menyampaikan Informasi tentang Gizi Seimbang Kepada Publik," vol. 4, no. 2, pp. 48–53, 2024, doi: 10.47065/jimat.v4i2.396.
- [5] S. D. Afrah, A. S. Maulani, F. D. Rahman, M. I. Azhari, S. U. Putri, and H. P. Sari, "Implementasi Stop Motion Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Teknologi Di Tk Trisula Perwari," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, pp. 333–347, 2025.

- [6] R. Zulfikar, A. A. Nugraha, and Adelia, "Design Thinking Sebagai Metode Perancangan Logo Perayaan Ulang Tahun Kota Makassar 416 Tahun," *Dimensi DKV*, vol. 8, pp. 239–253, 2023, doi: 10.25105/jdd.v8i2.17638.
- [7] U. Setiawati, R. Purnama, and V. R. Sp, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Teknik Draping Berbasis Zero Waste," *Ikrath-Humaniora*, vol. 10, no. 2, pp. 180–188, 2026.
- [8] N. P. I. Nurdin, M. Yahya, M. N. Malik, P. Teknik, and U. N. Makassar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Mata Kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja ( K3 ) Menggunakan Adobe Flash CS6," vol. 1, no. 2, pp. 18–23, 2022.
- [9] S. F. Adzkia, "Orientasi Pendidikan Musik dalam Teori Multiple Intelligences," vol. 6, pp. 1–12, 2024.
- [10] B. Purves, *Basics Animation 04: Stop Motion*. Switzerland: AVA Publishing SA, 2010.
- [11] P. Wells, *Understanding Animation*. USA and Canada: Routledge, 1998.
- [12] M. Khairani, P. Studi, T. Informatika, U. Harapan, and U. H. Medan, "Pemanfaatan stop motion pada desain iklan unhar," vol. 6, no. 01, 2024.
- [13] T. D. Diyanti, N. Prihartini, U. H. Mulyanto, P. N. Sambas, and K. Sambas, "Pembuatan Video Berita Feature ' Lemang Flamboyan Bang Iwan ' Di Kantor Berita Antara Biro Kalimantan Barat," *Jurnal Media Akademik (JMA)*, vol. 4, no. 1, 2026.
- [14] A. N. W. Putra, R. Y. Pratama, and R. E. Fairuza, "12 Prinsip Animasi Dalam Film Stopmotion 'Shaun The Sheep,'" *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. September, pp. 59–68, 2023.
- [15] S. A. Pamuji, "Adobe After Effects : Software Video Editing Dan Motion Graphics Yang Populer," *Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 2023.
- [16] B. D. Santoso, B. Setiawan, and S. Wulandari, "Konsep Awal Film Pendek Youtube Untuk Merepresentasikan Resiliensi Pada Remaja," *Jurnal SULUH*, vol. 8, no. 2, 2025.
- [17] J. Ditanti and D. A. Nisa, "Storyboard Dalam Perancangan Iklan Layanan Masyarakat 'Hindari Self-Diagnosis! Yuk, Konsultasikan Kondisimu'ULTASIKAN KONDISIMU "," *Jurnal Navala Visual*, vol. 5, no. 1, pp. 52–57, 2023.