

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap orang yang bergelut pada bidang kreatif selalu membutuhkan inspirasi untuk menciptakan suatu karya. Membuat sebuah karya seni dibutuhkan kreativitas di dalamnya. Hanya saja, tidak setiap saat seseorang bisa memiliki kreativitas tersebut sehingga terjadilah buntu ide atau yang disebut *Creative Block*. Menurut Rose (1984), *Creative Block* adalah ketidakmampuan seseorang untuk bekerja yang tidak terpengaruhi oleh kurangnya kemampuan dalam keterampilan atau komitmen.

Banyak faktor yang terjadi hingga seseorang mengalami *Creative Block*, salah satunya adalah melalui faktor psikologi. Psikologi berperan begitu besar pada kehidupan manusia. Perilaku manusia itu sendiri merupakan hasil dari segala macam pengalaman dan interaksi sehingga terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan.

Proses kreatif bukanlah suatu proses yang mudah untuk dilakukan. Untuk menciptakan suatu karya baru membutuhkan ide yang bahkan belum diketahui oleh diri kita sendiri dan hal ini membuat proses kreatif menjadi tantangan yang cukup sulit bagi seorang penggiat kreatif. Menurut Munandar (2009), Proses kreatif akan terjadi bila didorong oleh lima jenis perilaku kreatif, yaitu kelancaran, kemampuan mengemukakan gagasan untuk memecahkan masalah, keluwesan, kemampuan memunculkan banyak gagasan lain, saling membantu memecahkan masalah di luar kategori, dan orisinalitas, yaitu kemampuan memberikan jawaban yang unik, kemudian detail, yaitu kemampuan merinci arah suatu ide untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan dan terakhir kepekaan, ketajaman dalam menangkap dan menciptakan permasalahan yang memerlukan umpan balik. Berhadapan dengan hal yang tidak diketahui akan menjadi tantangan yang cukup menyheramkan bagi penggiat kreatif sehingga hal ini menjadi salah satu hambatan dan menjadi alasan terjadinya *Creative Block* pada seseorang yang kemudian membuat proses kreatif tertunda. *Creative Block* hanyalah kondisi yang sementara, tetapi akan berpengaruh besar jika seseorang bergantung pada kreativitas sebagai hal utama untuk hidup atau mencari uang, hal ini bisa menyebabkan rasa cemas berlebih, ketakutan dan ragu. Beberapa kreator akan mulai meragukan kemampuan mereka di masa mendatang. Kondisi seperti ini juga dialami oleh animator, orang yang berperan untuk membuat animasi. Seorang animator akan kesulitan untuk menggambar

karena *creative block*. Untuk membuat animasi, dibutuhkan banyak gambar yang dibuat. Jika seorang animator tengah mengalami *creative block*, maka untuk membuat satu gambar saja akan kesulitan.

Berdasarkan fenomena yang sudah dijabarkan, dibutuhkan media untuk menyampaikan pesan mengenai *Creative Block* bagi para animator, salah satunya adalah dengan menggunakan media animasi. Animasi pada dasarnya merupakan cabang sinematografi, perpaduan antara unsur seni dan teknologi (Soenyoto, 2017). Dalam pembuatan animasi, dibutuhkan *storyboard* sebagai acuan untuk animasi. *Storyboard* merupakan suatu gambaran visual dari awal yang berbentuk bahasa tulis hingga bahasa visual atau bahasa visual sinematik (Soenyoto, 2017). Penggunaan *storyboard* ini sebagai hal pertama yang dilakukan pada pra-produksi pada proyek apapun. Baik film atau animasi, *storyboard* tetap dibutuhkan untuk mengatur cerita menjadi gambar yang berurutan. Maka dari itu, Penulis memutuskan untuk membuat *storyboard* yang menceritakan tentang *Creative Block* dan bagaimana keluar dari *Creative Block* tersebut. *Storyboard* yang dibuat berdasarkan fenomena yang sudah dijabarkan akan digunakan sebagai dasar untuk animasi yang akan dijadikan sebagai hasil akhir dari penelitian ini mengenai fenomena *Creative Block* yang terjadi di kalangan kreatif terutama pada seorang animator.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pengalaman *Creative Block* yang terjadi pada animator.
2. Belum adanya penggambaran animator yang mengalami *Creative Block* melalui *storyboard* untuk animasi 2D.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengalaman animator yang sedang mengalami *Creative Block*?
2. Bagaimana merancang *storyboard* mengenai animator yang mengalami *Creative Block* untuk animasi 2D?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa?
Perancangan *storyboard* untuk animasi 2D “Meraki” mengenai animator yang mengalami *Creative Block*.

2. Siapa?

Storyboard animasi 2D “Meraki” menargetkan animator yang berusia 20 sampai 25 tahun. Selain animator, orang-orang yang ada di sekitar animator juga menjadi khalayak sasaran untuk perancangan ini.

3. Bagaimana?

Storyboard akan dibuat mengikuti kisah nyata seorang mahasiswa kreatif yang sedang berada dalam fase *Creative Block* dan menunjukkan emosi serta kondisinya.

4. Kapan?

Penelitian akan dimulai dari Juli 2022 sampai April 2023.

5. Mengapa?

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mencari tahu proses, dampak, serta solusi untuk *Creative Block*.

6. Di mana?

Lokasi yang digunakan untuk pengumpulan data adalah Bandung, Jawa Barat..

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk menginformasikan pengalaman animator ketika mengalami *Creative Block* melalui animasi 2D.
2. Membuat perancangan *storyboard* yang menceritakan tentang *Creative Block* pada animator.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Menambah wawasan mengenai *Creative Block* yang terjadi pada animator.
2. Mendapatkan pengalaman dalam pembuatan *storyboard* untuk animasi 2D “Meraki”.

1.7 Metode Perancangan

Metode yang dilakukan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penulis melakukan observasi dan wawancara mengenai *Creative Block* pada mahasiswa kreatif dan animator untuk mengetahui pengalaman selama mengalami *creative block*. Selain observasi dan wawancara, Penulis juga menggunakan studi pustaka dengan mengutip buku, jurnal, dan e-book yang berhubungan dengan *Creative Block*.

1.7.1 Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Dalam pengumpulan data studi pustaka, Penulis menggunakan buku, jurnal, atau *e-book* mengenai *Creative Block*, animasi, serta *storyboard*.

b. Wawancara

Teknik wawancara akan dilakukan pada mahasiswa dan animator di Bandung yang pernah mengalami *Creative Block*. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur.

1.7.2 Analisis Data

Penulis melakukan analisis pada karya sejenis untuk mengetahui penggambaran visual pada *storyboard*. Selain itu, juga mencari referensi visual untuk pose karakter, anatomi, komposisi, perspektif, juga ekspresi karakter untuk membuat adegan yang lebih jelas dan menarik.

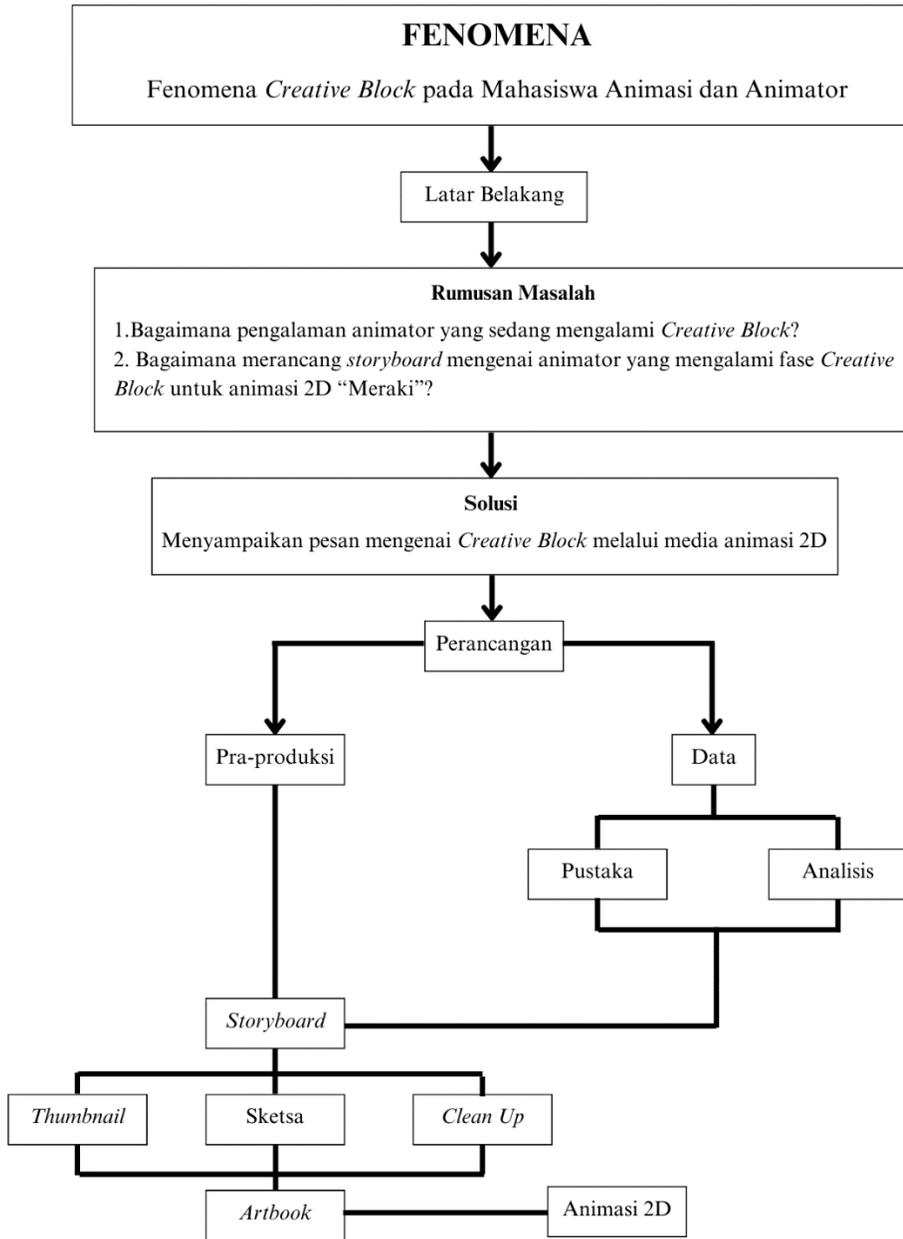
1.7.3 Sistematika Perancangan

Dalam pembuatan animasi, terdapat 3 tahap yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Untuk *storyboard* berada pada tahap pra-produksi yang dimana masih berada dalam tahap awal.

a. Pra-produksi

Dalam tahap pra-produksi, terdapat beberapa tahap pembuatan animasi yaitu menentukan konsep, naskah dan pengembangan visual seperti desain karakter, *environment*, properti, dan lainnya. Yang setelah itu dibuat *storyboard* berdasarkan konsep, naskah, dan desain yang sudah ditentukan sebelum lanjut ke tahap produksi.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen pribadi

1.9 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I mencakup latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab II mencakup pembahasan teori mengenai *Creative Block*, *storyboard*, pra-produksi animasi, dan animasi yang digunakan dalam penelitian dan perancangan *storyboard* untuk animasi “Meraki” mengenai fenomena *Creative Block*.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab III mencakup pembahasan mengenai data-data yang telah dikumpulkan berdasarkan rumusan masalah dan analisis data.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab IV mencakup penyusunan *storyboard*, yang dimulai dari konsep serta pengerjaan dari tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

5. BAB V PENUTUP

Bab V mencakup penarikan kesimpulan berdasarkan data dan analisis dari rumusan masalah serta saran yang Penulis anjurkan dari hasil perancangan.