

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kreativitas menurut KBBI adalah kemampuan untuk mencipta atau dalam pengertian lain adalah daya cipta (2016). Psikolog kognitif, Smith, Ward, & Finke (1995) telah mendefinisikan kreativitas sebagai proses mental. Von Stumm, Chung, dan Furnham (2011) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kompetensi yang timbul dari tiga hal utama aspek: kemampuan/kapasitas kreatif, ide kreatif atau watak berpikir dan kreatif pencapaian. Selain itu mengutip dari Jurnal Penelitian Kreativitas yang dipimpin oleh Dr. Mark Runco (2014), menentukan dalam setiap kasus, penilaian apa pun, perlu menunjukkan dua kriteria: orisinalitas dan efektivitas dalam standar kreativitas. Namun, dalam proses kreativitas, terdapat hambatan yang disebut dengan *creative block*.

Creative Block atau bisa disebut juga sebagai penghalang inspirasi, dapat digambarkan sebagai ketidakmampuan untuk mengakses kreativitas internal seseorang. *Creative block* belum didefinisikan secara pasti dalam literatur, titik awal dasar adalah pernyataan Rose (1984) bahwa *creative block* adalah ketidakmampuan untuk bekerja di media yang dipilih bukan karena kurangnya keterampilan atau komitmen. Menurut Gallay (2013) *Creative block* adalah konsep kesatuan yang mencakup semua media kreatif, namun ada beberapa aspek unik yang dapat membedakan dari setiap media seperti *writer's block* dan juga *art block*. Mereka yang berkecimpung dalam profesi kreatif seringkali lebih terpengaruh oleh *creative block*, yang dapat berlangsung selama sehari-hari, berminggu-minggu, atau bahkan bertahun-tahun.

Gallay (2013) juga mengungkapkan bahwa *Creative block* dapat diakumulasikan akibat beberapa faktor. Sementara beberapa orang berkembang dibawah tekanan, orang-orang tertentu dapat merasa tertekan oleh stres. Kemampuan untuk berkreasi sering dikaitkan dengan keadaan eksternal dan ketika situasi stres muncul, proses berpikir kreatif pun terhentikan. Itu sebabnya dalam banyak kasus, stres adalah salah satu faktor utama dalam kemunculan *creative block*. Selanjutnya terdapat kelelahan dalam keputusan, hal tersebut

cukup umum ketika seseorang memiliki banyak ide yang mengakibatkan ketidakpastian dalam ide-ide mana yang harus dikejar. Meskipun dalam memiliki banyak ide tidak dipandang sebagai hal yang buruk, terkadang semakin banyak ide yang dimiliki seseorang, semakin kewalahan pikiran orang tersebut. Yang terakhir adalah ketakutan akan ketidaksempurnaan. Salah satu alasan umum *creative block* dikarenakan takutnya ketidaksempurnaan dalam membuat suatu karya yang utuh. Banyak orang kreatif yang menganggap diri mereka sebagai perfeksionis, hal tersebut dapat mencegahnya dalam menyelesaikan suatu karya karena kecemasannya.

Dalam mengerjakan suatu karya, orang yang mengalami *creative block* cenderung untuk mengundur waktu kerja dikarenakan tidak adanya motivasi untuk berkarya. Dalam bidang animasi, terdapat banyak proses pemikiran dan perancangan yang harus dilewati sebelum membuat animasi yang utuh. Menurut Munir (2015:317) animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*, satu *frame* terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Selain itu menurut Lionardi (2021) animasi 2D bersifat *linear* sehingga lebih berfokus dalam penyampaian pesan. Dalam pengerjaan animasi, *creative block* dapat muncul kapan saja. Pada umumnya pengerjaan animasi dikaitkan dengan tenggat waktu yang sudah ditetapkan oleh studio ataupun klien yang menyebabkan akumulasi terhadap stres yang dialami oleh animator. Maka dari itu akan dirancang tayangan animasi 2D yang dapat mengangkat fenomena *creative block* dan diadaptasikan untuk menunjukkan pengalaman dan juga pencegahan dalam *creative block*.

Sebuah karya animasi yang baik tidak hanya memiliki naskah yang mudah dibaca, desain dan aksi karakter yang bagus, tetapi juga menyediakan panggung untuk memerani latar yang sesuai. *Background* dalam produksi animasi tidak hanya dapat berkontribusi pada efek visual yang baik dalam animasi, tetapi juga untuk meningkatkan pengembangan plot dan kepribadian karakter (Ni, 2020). Dalam animasi "MERAKI" perancangan latar belakang akan berfokus pada rumah yang dihuni oleh Ares, sebagai pemeran utama yang merupakan mahasiswa DKV dan juga seorang animator, dalam menggambarkan kejenuhan di dalam kamar tidurnya. Oleh karena itu akan dilakukan observasi untuk mendapatkan informasi

mengenai kondisi ruang personal animator saat mengalami kejenuhan akibat *creative block* dan menerapkan data teori dan informasi pada *background* animasi 2D “MERAKE” dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, dapat ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. *Creative block* dalam proses pembuatan karya mengakibatkan animator mengalami stres, kecemasan, kelelahan dan kejenuhan.
2. Dibutuhkan penggambaran *background* tentang kondisi ruang personal pada ruangan kamar animator yang sedang mengalami *creative block* untuk kebutuhan animasi “MERAKE”.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi ruang personal yang terbentuk pada kamar animator yang tengah mengalami *creative block*?
2. Bagaimana merancang *background* untuk merepresentasikan permasalahan *creative block* pada animasi “MERAKE”?

1.4 Ruang Lingkup

Untuk mencegah perluasan topik bahasan pada perancangan, maka dibuat sejumlah batasan diantaranya.

1. Apa?

Perancangan *background* bagi penyajian latar belakang kamar pada animasi 2D “MERAKE” yang mengangkat tema *creative block* dan pengaruhnya terhadap suasana kamar animator.

2. Siapa?

Target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini merupakan animator berusia 20 hingga 25 tahun yang telah mengalami *creative block* dan bagaimana orang-orang sekitar dan terdekat animator dapat mengetahui bagaimana cara membantu

animator dalam mengatasi *creative block*.

3. Kapan?

Perancangan *background* dilakukan sejak bulan Juli 2022 hingga April 2023.

4. Mengapa?

Demi mengetahui keadaan lingkungan bagi para animator yang sedang terjebak dalam kasus *creative block*, begitu pula untuk merancang latar belakang atau *background* yang baik sesuai dengan pedoman perancangan *background* pada animasi.

5. Di mana?

Tempat yang ditargetkan dalam melakukan pengumpulan data adalah di Jawa Barat khususnya wilayah Bandung.

6. Bagaimana?

Penulis akan melakukan perancangan *background* yang berfokus pada data bentuk dan lingkungan dari ruangan kamar animator yang sedang mengalami stress akibat *creative block* sesuai dengan kebutuhan naskah animasi “MERAKI”.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Mengetahui visualisasi suasana ruang personal pada kamar animator yang tengah terjebak dalam *creative block* bagi perancangan *background* untuk kebutuhan animasi 2D “MERAKI”.
2. Membuat perancangan *background* untuk merepresentasikan permasalahan *creative block* pada animasi “MERAKI”.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang penulis harapkan dari perancangan *background* ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini, penulis berharap perancangan *background* animasi “MERAKI” dapat bermanfaat bagi para pembaca yang tertarik dengan proses perancangan *background*

dalam animasi 2 dimensi (2D) serta dapat mewakili suasana ruang personal animator pula membantu dalam upaya untuk mencari inspirasi saat terjebak dalam creative block.

1. Bagi Penulis

Sebagai penulis yang melakukan penelitian guna pencarian data yang *valid*, penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh seperti ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai perancangan *background* dalam animasi 2D begitu pula ilmu psikologi dari *creatives* yang sedang menghadapi *creative block*.

2. Bagi Institusi

Manfaat yang diperoleh bagi institusi yang diharapkan adalah untuk menjadikan penelitian ini sebagai referensi masa depan mengenai perancangan *background* pada animasi 2D begitu pula sebagai acuan dalam meningkatkan kesadaran psikologis dalam menghadapi *creative blocks*.

3. Bagi Animator

Penulis berharap perancangan *background* animasi yang telah dibuat dapat memberikan manfaat lebih dalam menghadapi *creative block* dan memahami lebih lanjut mengenai buntu ide dan bagaimana upaya untuk mencegahnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini, penulis berharap dalam hasil perancangan *background* animasi "MERAKE" dapat menjadi media edukasi bagi seniman maupun animator dalam memahami dampak dan solusi dari *creative block*.

1.7 Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode ini dimaksudkan untuk mengembangkan pemahaman atas situasi dan kondisi secara langsung terkait fenomena yang dijadikan topik perancangan. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Perancangan akan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui wawancara begitu pula studi pustaka.

A. Studi Pustaka

Penulis melakukan upaya untuk mengumpulkan data melalui sumber yang relevan seperti buku-buku, jurnal, dan juga artikel. Data yang diperoleh merupakan teori-teori yang berkaitan dengan *jobdesc* penulis bagi perancangan *background* animasi seperti landasan teori *background* untuk animasi, teori warna, *artbook*, dan desain *background* dan *environment*.

B. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengambilan data melalui pertanyaan secara lisan atau tertulis. Wawancara dimaksudkan untuk mengumpulkan data secara mendalam mengenai kondisi ruangan personal dari seorang animator saat sedang buntu ide.

1.7.2 Metode Analisis Data

Penulis akan melakukan analisis data dengan pendekatan fenomenologi guna mendapatkan informasi mendasar secara langsung pada pengalaman yang dialami melalui hasil wawancara untuk mengetahui penggambaran visual untuk perancangan *background*, begitu pula sebagai referensi visual melalui analisis arya sejenis untuk mengetahui komposisi, perspektif, *lighting*, warna, dan layout untuk membuat *background* yang menarik.

1.7.3 Sistematika Perancangan

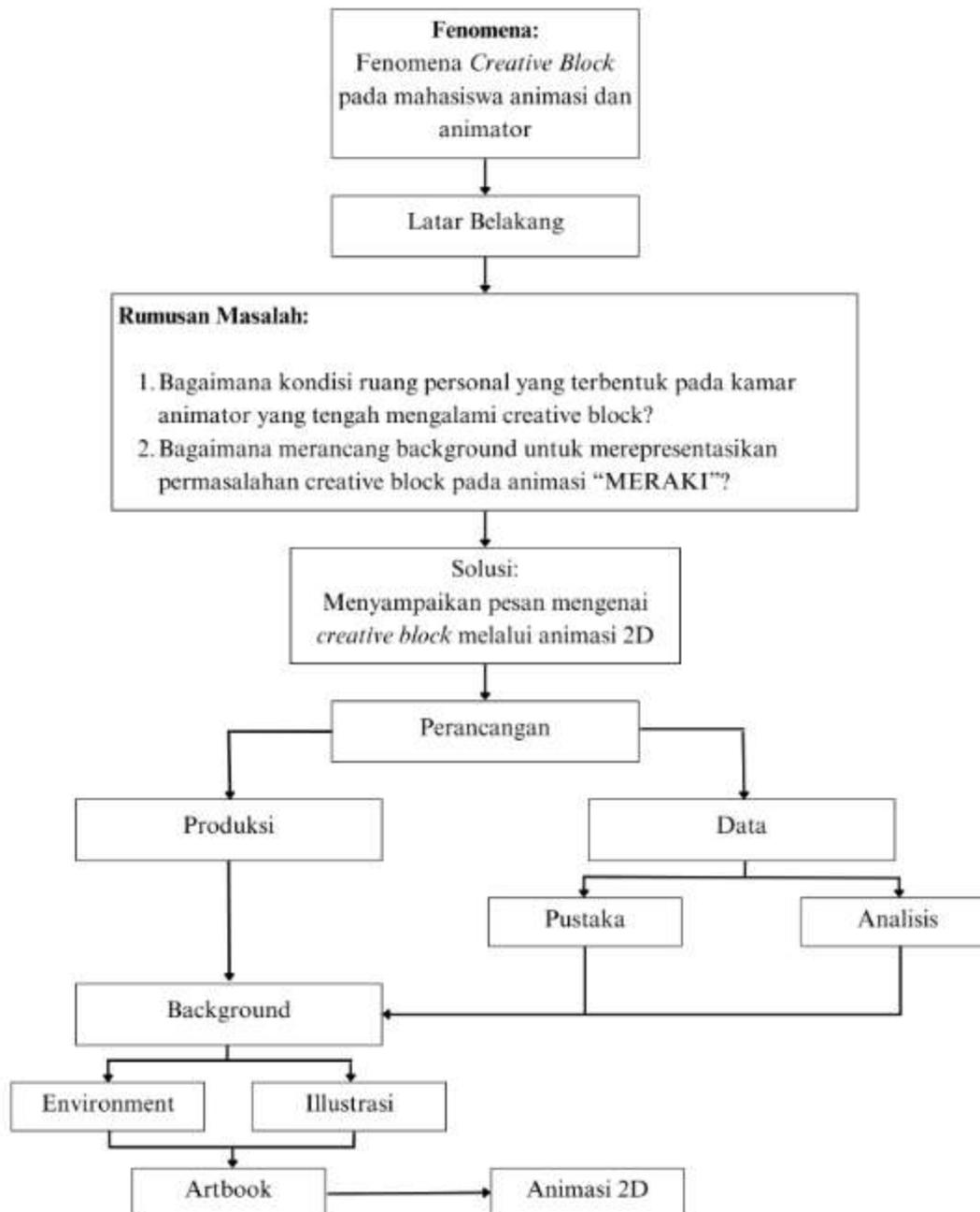
Dalam pembuatan animasi, terdapat 3 tahapan yakni pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. *Background* masuk dalam tahapan pembuatan produksi, peran *background artist* adalah untuk memodifikasikan visualisasi dari latar belakang animasi yang sebelumnya telah dibuat oleh *storyboard artist* dan merapihkannya hingga diberi warna.

A. Produksi

Dalam tahap produksi, terdapat beberapa tahapan dengan *jobdesk* yang berbeda-beda, diantaranya adalah membuat *keyframe* dan *inbetween* untuk animasi,

begitu pula pembuatan *background* yang didasarkan oleh *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya yang kemudian dirapihkan dan diberi warna dan juga efek gelap terang.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.9 Pembabakan

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pendahuluan pada bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

2. BAB 2 LANDASAN PEMIKIRAN

Tinjauan umum yang menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan serta pendukung melalui sumber-sumber yang terpercaya dan *valid*.

3. BAB 3 DATA DAN ANALISIS

Terdiri dari data-data pendukung konsep perancangan serta analisis dalam menghasilkan konsep perancangan *background* untuk animasi 2D.

4. BAB 4 PERANCANGAN

Pembuatan animasi melalui beberapa tahapan proses seperti pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam bab ini akan dijelaskan metode yang digunakan untuk *background* animasi "MERAHI".

5. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan menyeluruh dari hasil data yang telah dianalisa dalam lingkup yang sudah disesuaikan.