

ABSTRAK

Orang kreatif membutuhkan inspirasi untuk menciptakan suatu karya dengan ide yang baru. Untuk menciptakan suatu karya membutuhkan kreativitas, hanya saja tidak setiap saat seseorang bisa mendapatkan inspirasi atau kreativitas tersebut sehingga terjadilah *creative block*. *Creative block* merupakan ketidakmampuan seseorang untuk berkarya namun bukan dikarenakan kurangnya kemampuan. Berhadapan dengan sesuatu yang baru merupakan tantangan bagi seniman sehingga menjadi salah satu alasan terjadinya *creative block* sehingga membuat proses kreatif tertunda. *Creative block* terjadi pada seniman, tidak terkecuali animator. Dalam pembuatan animasi, membutuhkan banyak gambar sehingga *creative block* merupakan tantangan berat untuk animator. Dibutuhkan media untuk menyampaikan pesan mengenai *creative block* pada animator, salah satunya melalui animasi 2D. Dalam animasi 2D, dibutuhkan *storyboard* untuk acuan. Maka dari itu, dirancang *storyboard* untuk animasi 2D mengenai fenomena *creative block* yang terjadi pada animator. Penelitian dirancang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dengan melakukan studi pustaka dan wawancara dengan animator. Hasil dari perancangan ini berbentuk animasi 2D, menceritakan animator yang mengalami *creative block*.

Kata kunci: Animasi 2D, animator, *creative block*, *storyboard*