PERANCANGAN *STORYBOARD* DALAM ANIMASI 2D "MERAKI" MENGENAI FENOMENA *CREATIVE BLOCK*

STORYBOARD DESIGN IN 2D ANIMATON "MERAKI" REGARDING THE PHENOMENON OF CREATIVE BLOCK

Salsabil Zharfa Banuaji[1], Aris Rahmansyah[2], Mario[3]
[1,2,3] *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
salsabilzharfa@student.telkomuniversity.ac.id, arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id, dsmario@telkomuniversity.ac.id

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*

Abstract: *Creative people need inspiration to create a work with a new idea. To create a work requires creativity, it's just that not every time someone can get inspiration or creativity so that creative block occurs. Creative block is a person's inability to create but not due to a lack of ability. Dealing with something new is a challenge for artists so that it becomes one of the reasons for creative block so that the creative process is delayed. Creative block happens to artists, and animators are no exception. In making animation, it requires a lot of images so creative block is a tough challenge for animators. There is a need for media to convey messages about creative block to animators, one of which is through 2D animation. In 2D animation, storyboards are needed for reference. Therefore, a storyboard will be designed for 2D animation about the creative block phenomenon that occurs in animators. The research is designed using a qualitative method with a phenomenological approach by conducting literature studies and interviews with animators. The result of this design will be a 2D animation, telling the story of an animator who experiences creative block.*
Keywords: *2D animation, animator, creative block, storyboard*

PENDAHULUAN

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 menyeramkan 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 serta solusi untuk *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.

LANDASAN TEORI

Creative Block

Creative Block atau *Artist's Block* pada dasarnya merupakan ketidakmampuan seseorang untuk bekerja yang tidak terpengaruhi oleh kurangnya kemampuan dalam keterampilan atau komitmen (Rose, 1984). *Creative Block* sendiri belum diartikan secara pasti dalam literatur. *Creative Block* digunakan tidak hanya untuk dalam hal kreatif, menurut Gallay (2013) pada jurnal *Understanding and Treating Creative Block in Professional Artists*, *creative block* bisa juga terjadi pada dunia sastra atau yang biasa disebut sebagai *writer's block*, komposer musik, penulis lagu, bahkan penari, penyanyi dan aktor.

Storyboard

Storyboard adalah representasi visual 2 dimensi dari sebuah naskah, atau bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis (Soenyoto, 2017). Dalam pembuatan storyboard, terdapat beberapa tahapan, yaitu pembuatan naskah, *thumbnail*, *rough sketch*, dan terakhir adalah *clean up storyboard*.

Komponen *Storyboard*

Type of Shot

Menurut Ghertner (2010) terdapat 5 tipe shot, yaitu *extreme long shot* yang menampilkan seluruh tubuh karakter dan objek namun hanya menampilkan sedikit detail dari objek, *long shot*

yang menampilkan objek secara keseluruhan dan terlihat detailnya, *medium shot* yang menampilkan bagian bawah pinggang hingga kepala objek, *close up* yang menampilkan karakter lebih dekat, dan *extreme close up* yang menampilkan objek lebih dekat atau beberapa ada yang hanya menampilkan bagian mata.

Camera Angle

Menurut Bryne (1999), pada bukunya yang berjudul *Animation - The Art of Layout and Storyboarding*, *camera angle* bisa menambahkan kesan drama dan *mood* dalam adegan gambar. Terdapat beberapa jenis *camera angle*, yaitu *up-shots* atau *low angle*, *downshots* atau *high angle*, dan *eye level*.

Camera Movement

Ghertner (2010), dalam bukunya yang berjudul *Layout and Composition for Animation* menjelaskan bahwa pada *storyboard*, untuk mendeskripsikan pergerakan dari kamera atau posisi kamera menggunakan tanda panah. Tersapat beberapa camera movement, yaitu vertical pan yang merupakan pergerakan kamera lurus dari atas ke bawah atau bawah ke atas, horizontal pan yang merupakan pergerakan kamera dari kanan ke kiri atau kiri ke kanan, dan zoom yang merupakan pergerakan kamera maju atau mundur dari objek.

Transisi Kamera

Menurut Byrne (1999), metode yang digunakan untuk perpindahan satu adegan ke adegan lainnya disebut sebagai transisi kamera. Terdapat beberapa transisi kamera, yaitu cut to, fade to / fade from, cross dissolve, ripple dissolve, match cut, omit.

Komposisi

Komposisi secara sederhana diartikan sebagai cara menata elemen-elemen dalam gambar, yang terdiri dari, garis, bentuk, warna, ruang dan tekstur (Fiandra, 2020). Focal points merupakan komposisi yang dimana suatu objek menjadi titik fokus utama yang menarik, dan rule of thirds merupakan 3 garis bayangan yang kemudian objek akan ditempatkan pada garis tersebut untuk membuat gambar lebih dinamis.

Animasi

Menurut Soenyoto (2017), animasi adalah ilmu yang menggabungkan seni dan teknologi. Animasi memiliki beberapa jenis, di antaranya adalah animasi 2D dan animasi 3D. Animasi memiliki 2 penggayaan dalam gerakan, yaitu realis dan kartun. Pada gaya realis, objek yang bergerak memiliki gerakan yang alami dan sesuai dengan yang nyata. Sedangkan pada penggayaan gerak kartun, objek yang dianimasikan memiliki gaya yang elastis dan cenderung berlebihan dalam

gerakan.

Animator

Animator adalah seorang seniman yang membuat animasi (Soenyoto, 2017). Seorang animator harus memahami konsep hingga finalisasi dari animasi yang tengah dibuat. Selain itu, animator juga seorang pengamat gerak, baik gerakan makhluk hidup maupun benda mati yang berguna sebagai referensi dalam melaksanakan pekerjaannya (Soenyoto, 2017).

Metode Pengumpulan Data

Studi Pustaka

Menurut Masyhuri dan Zaenudin M (2009), studi pustaka adalah suatu penelitian yang dilakukan di perpustakaan dan mempelajari berbagai literatur tergantung pada tujuan dan masalah yang dimaksud..

Wawancara

Menurut Esterberg, dalam Sugiyono (2010), Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan percakapan tatap muka antara pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan orang yang menjawab pertanyaan. Wawancara dilakukan kepada 6 narasumber. Jika tingkat kejenuhan telah dicapai, maka wawancara boleh dihentikan. Disebut jenuh yaitu bila narasumber berikutnya memberikan informasi yang sama dengan narasumber sebelumnya, tidak ada informasi baru yang diperoleh. Maka kisaran 6-8 informasi sudah memenuhi persyaratan (Smith, 2003).

Target Audience

Menurut Hurlock (2011), masa dewasa awal dimulai dari usia 20 tahun dan merupakan usia yang produktif. Masa dewasa awal juga merupakan masa yang kreatif. Orang dewasa tidak terikat oleh ketentuan sehingga bebas untuk melakukan apapun yang mereka inginkan, bentuk kratifitas ini tergantung dengan setiap individu.

DATA DAN ANALISIS DATA

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*.

Data dan Analisis Objek

Data Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran penelitian ini adalah animator, terutama yang pernah mengalami *creative block* selama bekerja menjadi animator. Selain animator, orang-orang yang ada di sekitar animator juga menjadi khalayak sasaran untuk perancangan ini.

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada 6 narasumber secara daring melalui Zoom dan Discord. Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa *Creative Block* sering dialami oleh animator terutama ketika sedang memiliki banyak pekerjaan atau menggambar dalam waktu lama yang dilakukan secara berturut-turut. Hal-hal yang dilakukan ketika *Creative Block* di antaranya adalah beristirahat dari membuat karya atau melihat-lihat kembali referensi untuk mengembalikan semangat untuk berkarya. Dan solusi yang dilakukan antara lain adalah mencari suasana baru, mengalihkan hobi ke hal yang lain, berinteraksi dengan orang sekitar, dan mencari referensi.

Data Analisis Karya Sejenis

Overcomer	Siblings	Genshin Impact

Dari hasil analisis karya sejenis, ekspresi dan gestur dari karakter dapat menunjukan perasaan yang sedang dirasakan oleh karakter. Ketika seseorang mengalami *creative block*, mereka merasakan stress dan frustrasi. Penggambaran perasaan tersebut dapat ditunjukan melalui gestur dan ekspresi karakter seperti ekspresi sedih, wajah yang pucat, serta interaksinya pada karakter lain. Serta suasana di sekitar karakter juga dapat membantu menggambarkan perasaan dari karakter. Selain menggambarkan suatu adegan melalui gestur dan ekspresi karakter, kesan dramatis juga bisa didapatkan melalui bagaimana cara pengambilan *shot*. Seperti pada pergerakan kamera, *angle*, *shot* dan komposisi dalam suatu gambar.

Hasil Analisis Data

Wawancara dan analisis karya sejenis yang telah dilakukan bertujuan untuk membantu dalam pembuatan *storyboard* pada animasi 2D.

Pada hasil wawancara dengan animator, dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang

mengalami *Creative Block*, mereka akan merasakan stress dan frustrasi. Mereka tidak akan bersemangat untuk berkarya karena tidak kunjung mendapatkan ide. Perasaan tersebut dapat digambarkan melalui gestur yang lesu, wajah yang pucat, dan ekspresi yang sedih. Ketika *Creative Block*, kegiatan yang dilakukan antara lain beristirahat dari membuat karya atau melihat referensi hingga ide datang kembali. Selain itu, mendapatkan dukungan dari orang terdekat juga bisa menjadi cara untuk keluar dari fase *Creative Block*.

Ketika kembali mendapatkan ide dan keluar dari fase *Creative Block*, perasaan hati seseorang juga akan berubah. Mereka merasakan keinginan kembali untuk berkarya, yang juga bisa digambarkan melalui ekspresi senang dan gestur yang bersemangat.

Berdasarkan hasil analisis karya analisis, dapat disimpulkan bahwa pembawaan ekspresi dan gestur pada karakter shot kamera, *angle* kamera, komposisi, dan pergerakan kamera juga dapat menyampaikan cerita sehingga penonton bisa menikmati cerita dan dalam mengetahui pesan yang diberikan dari cerita melalui adegan dalam animasi.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Perancangan alur cerita dalam *storyboard* Meraki dibuat berdasarkan hasil wawancara terhadap *Creative Block* yang terjadi pada animator dan mahasiswa kreatif. Cerita akan dimulai dengan Ares yang sedang buntu ide atau mengalami *Creative Block* ketika mengikuti lomba animasi. Ares putus asa karena tidak mendapatkan ide sedangkan tenggat waktu perlombaan semakin dekat.

Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan adalah memberikan informasi mengenai *creative block* yang terjadi pada animator dan orang-orang di sekitar animator untuk lebih peka dan paham mengenai *creative block*.

Konsep Kreatif

Pada *storyboard* untuk animasi Meraki, menceritakan tentang Ares yang tengah mengikuti perlombaan animasi *motion graphic* berskala internasional menjadi salah satu perwakilan dari Indonesia. Akan tetapi ide tidak kunjung datang padanya sehingga Ares hanya bisa tertidur di depan komputernya. Kakak perempuannya, Arisa, khawatir karena adiknya tidak kunjung keluar kamar. Arisa memeriksa keadaan Ares di dalam kamar dan hanya melihat kondisi kamar tak karuan dan Ares yang sedang tertidur di depan komputernya. Arisa menaruh *sticky note* yang berisi pesan

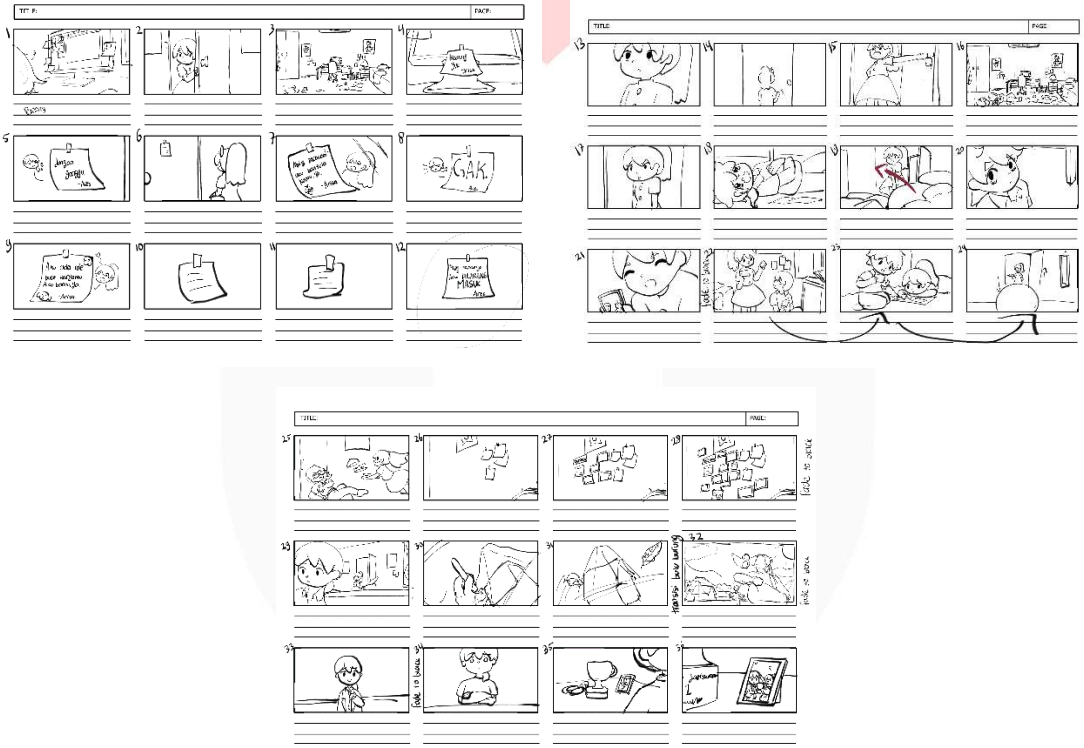
ajakan untuk bersenang-senang supaya tidak *stress* pada depan komputer Ares. Ares membalas pesan itu dengan menaruh *sticky note* di depan pintunya yang memiliki pesan berupa penolakan. Terjadi perang antar *sticky note* di depan pintu kamar antara kakak beradik tersebut. Arisa tidak paham dengan keadaan adiknya sehingga dia membuka pintu kamar dengan marah. Ares menangis di depan Arisa karena buntu ide, Arisa yang tadinya ingin marah pun merasa iba dan memutuskan untuk membantu Ares dalam mencari ide.

Konsep Media

Media utama yang akan digunakan adalah animasi pendek. *Storyboard* dan Animasi 2D "Meraki" dibuat menggunakan software *Clip Studio Paint EX*.

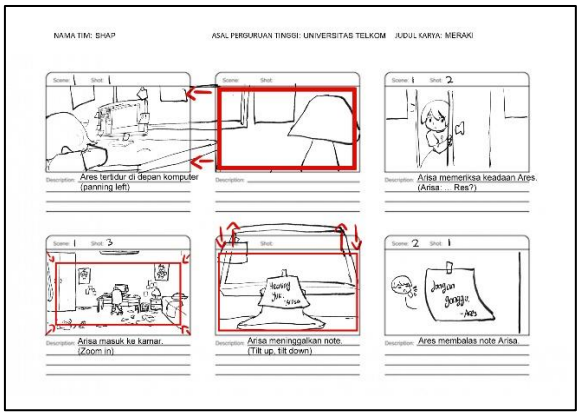
Proses Perancangan

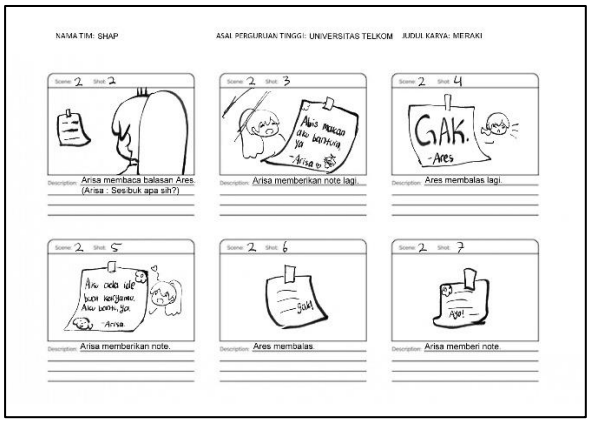
Thumbnail

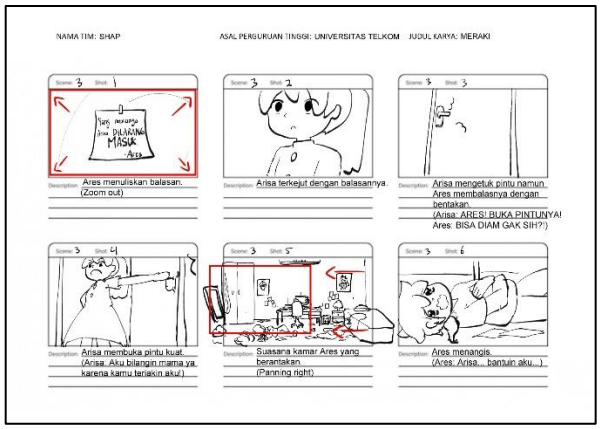


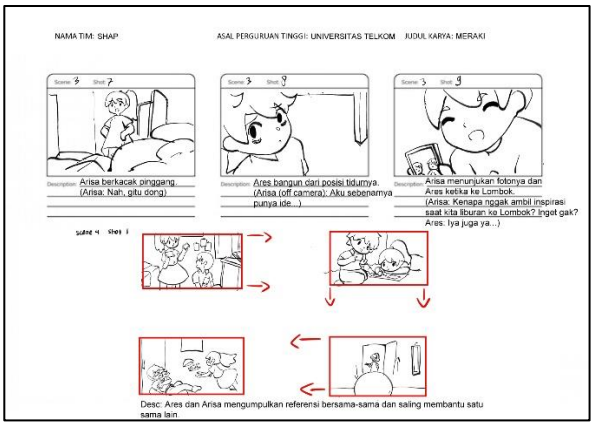
Sketsa Storyboard

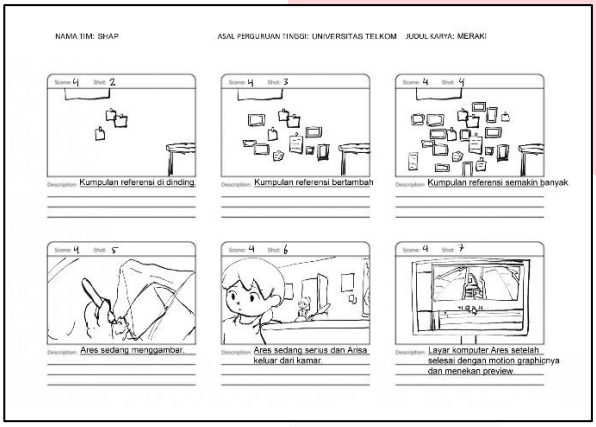
Setelah *thumbnail*, proses selanjutnya adalah membuat sketsa *storyboard* dengan format *storyboard* yang lebih detail dari thumbnail serta penjelasan adegannya.

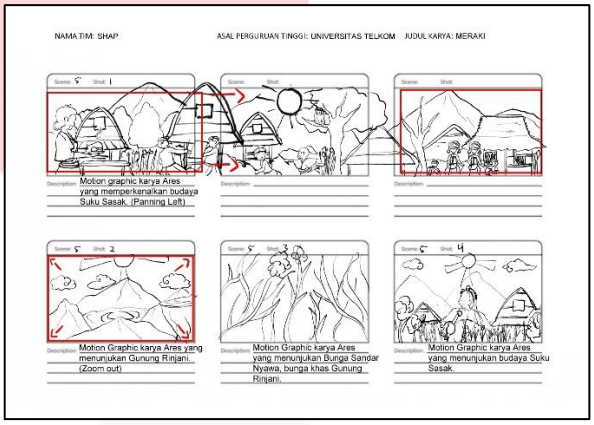

NAMA TIM: SHAP
ASAL PERGURUAN TINGGI: UNIVERSITAS TELKOM
JUDUL KARYA: MERAKI
Ares tertidur di depan komputer (panning left)
Arisa memeriksa keadaan Ares. (Arisa : ... Res?)
Arisa masuk ke kamar. (Zoom in)
Arisa meninggalkan note. (Tilt up, tilt down)
Ares membalas note Arisa.

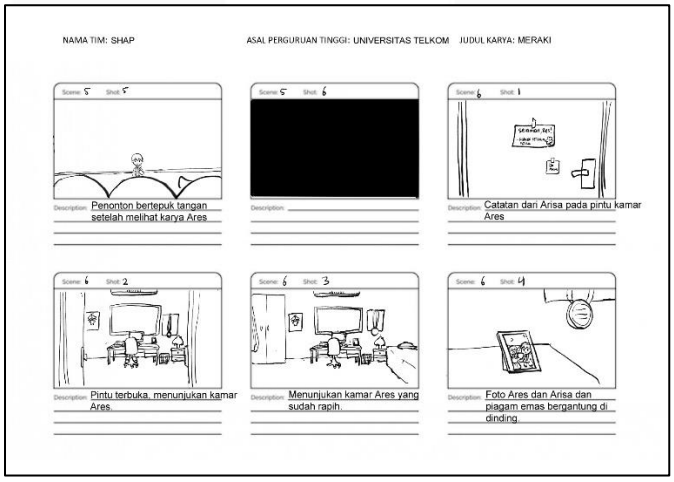

NAMA TIM: SHAP
ASAL PERGURUAN TINGGI: UNIVERSITAS TELKOM
JUDUL KARYA: MERAKI
Arisa membaca balasan Ares. (Arisa : Ses buk apa sih?)
Arisa memberikan note lagi.
GAK.
-Ares
Ares membalas lagi.
Arisa memberikan note.
Ares membalas.
Arisa memberi note.





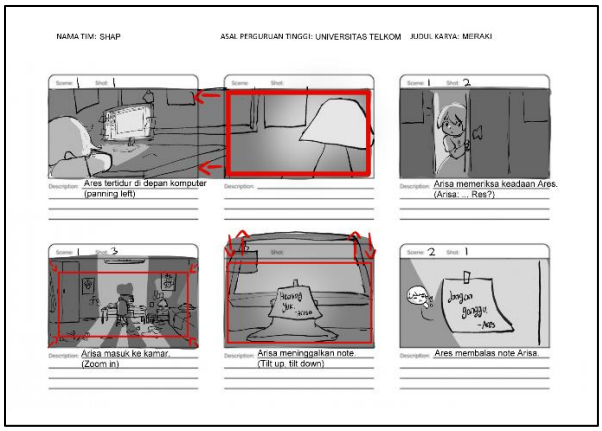


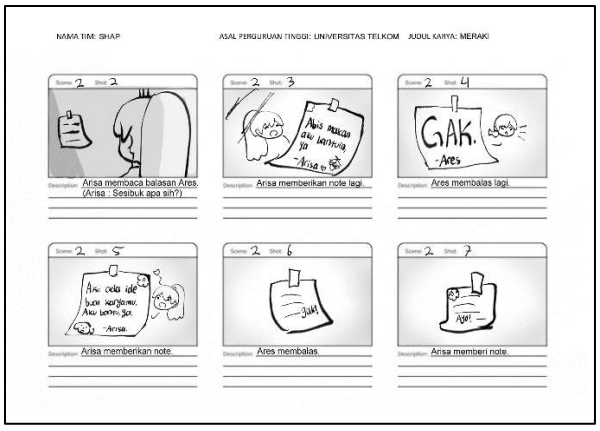


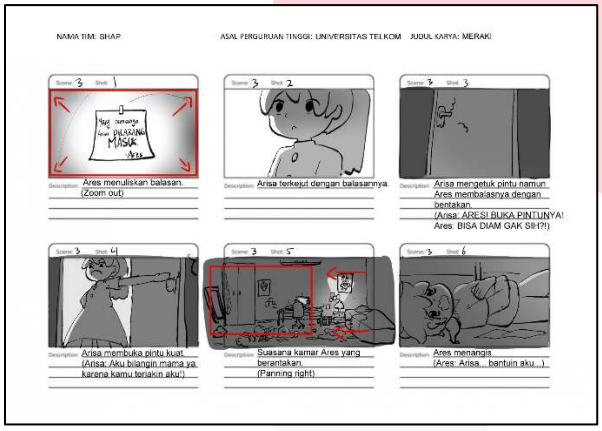


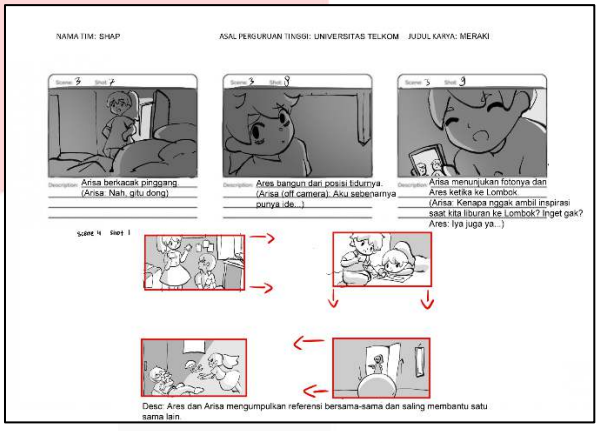
Finalisasi Storyboard

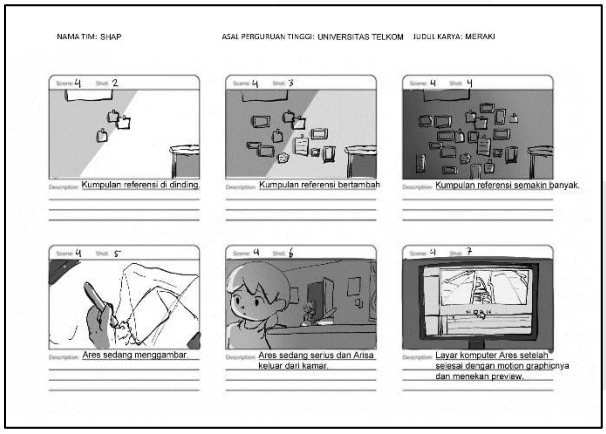
Setelah sketsa, Penulis melanjutkannya ke tahap finalisasi pada *storyboard* dengan tambahan arah cahaya dan pewarnaannya.

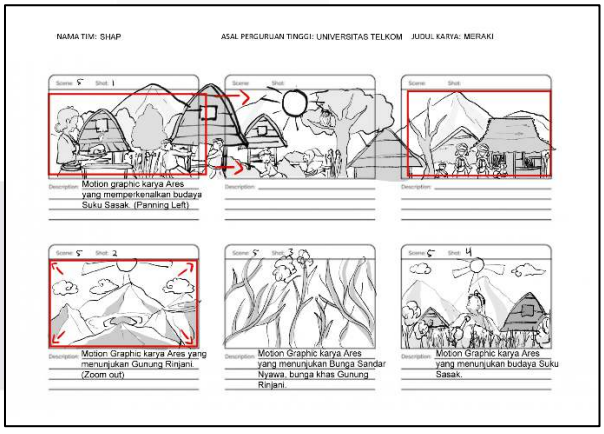

NAMA TIM: SHAP
ASAL PERGURUAN TINGGI: UNIVERSITAS TELKOM
JUDUL KARYA: MERAKI
Ares terlidur di depan komputer (panning left)
Arisa memeriksa keadaan Ares. (Arisa: ..., Res?)
Arisa masuk ke kamar. (Zoom in)
Arisa meninggalkan note. (Tilt up, tilt down)
Ares membalas note Arisa.

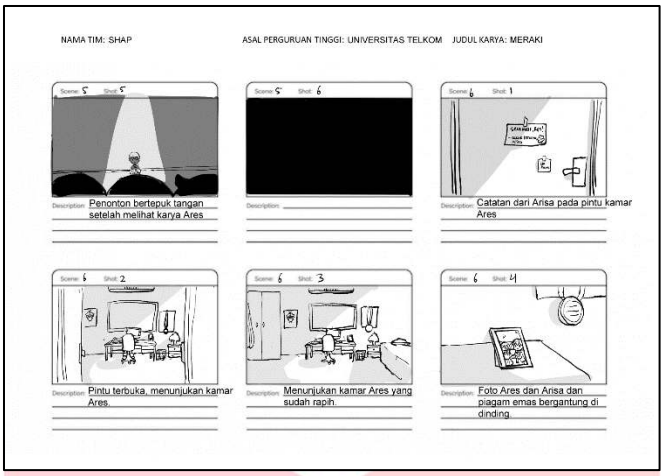

NAMA TIM: SHAP
ASAL PERGURUAN TINGGI: UNIVERSITAS TELKOM
JUDUL KARYA: MERAKI
Arisa membaca balasan Ares. (Arisa : Sesibuk apa sih?)
Arisa memberikan note lagi.
Ares membalas lagi.
Arisa memberikan note.
Ares membalas.
Arisa memberi note.


NAMA TIM: SHAP
ASAL PERGURUAN TINGGI: UNIVERSITAS TELKOM
JUDUL KARYA: MERAKI
Ares menuliskan balasan. (Zoom out)
Arisa terkejut dengan balasannya.
Arisa mengetuk pintu namun Ares membalasnya dengan bentakan. (Arisa: ARES! BUKA PINTUNYA! Ares: BISA DIAM GAK SIH?!)
Arisa membuka pintu kuat. (Arisa: Aku bilangin mama ya karena kamu tenakin aku!)
Suasana kamar Ares yang berantakan. (Panning right)
Ares menangis. (Ares: Arisa... bantuin aku...)


NAMA TIM: SHAP
ASAL PERGURUAN TINGGI: UNIVERSITAS TELKOM
JUDUL KARYA: MERAKI
Arisa berkacak pinggang. (Arisa: Nah, gitu dong)
Ares bangun dari posisi tidurnya. (Arisa (off camera): Aku sebenarnya punya ide...)
Arisa menunjukan fotonya dan Ares ketika ke Lombok. (Arisa: Kenapa nggak ambil inspirasi saat kita liburan ke Lombok? Inget gak? Ares: Iya juga ya...)
Desc: Ares dan Arisa mengumpulkan referensi bersama-sama dan saling membantu satu sama lain.

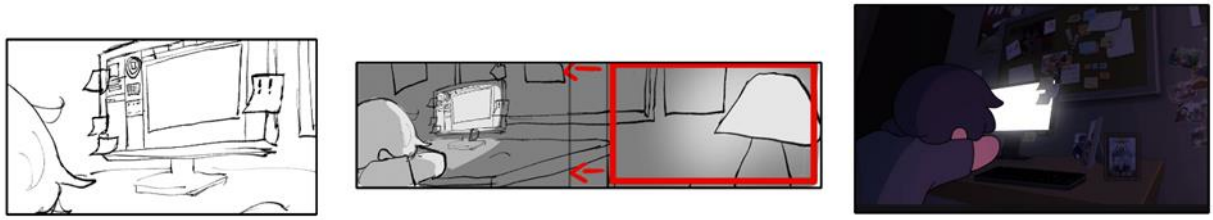

NAMA TIM: SHAP
ASAL PERGURUAN TINGGI: UNIVERSITAS TELKOM
JUDUL KARYA: MERAKI
Kumpulan referensi di dinding.
Kumpulan referensi bertambah
Kumpulan referensi semakin banyak.
Ares sedang menggambar.
Ares sedang serius dan Arisa keluar dari kamar.
Layar komputer Ares setelah selesai dengan motion graphicnya dan menekan preview.

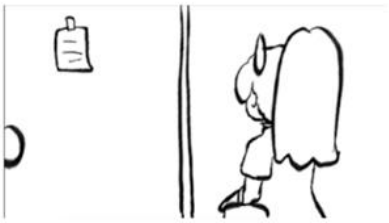

NAMA TIM: SHAP
ASAL PERGURUAN TINGGI: UNIVERSITAS TELKOM
JUDUL KARYA: MERAKI
Motion graphic karya Ares yang memperkenalkan budaya Suku Sasak. (Panning Left)
Motion: Graphic karya Ares yang menunjukan Gunung Rinjani. (Zoom out)
Motion Graphic karya Ares yang menunjukan Bunga Sandar Nyawa, bunga khas Gunung Rinjani.
Motion Graphic karya Ares yang menunjukan budaya Suku Sasak.



Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil perancangan *storyboard* yang sudah dijadikan animasi. Dapat terlihat beberapa perubahan sesuai dengan persetujuan akhir di bagian animasi.

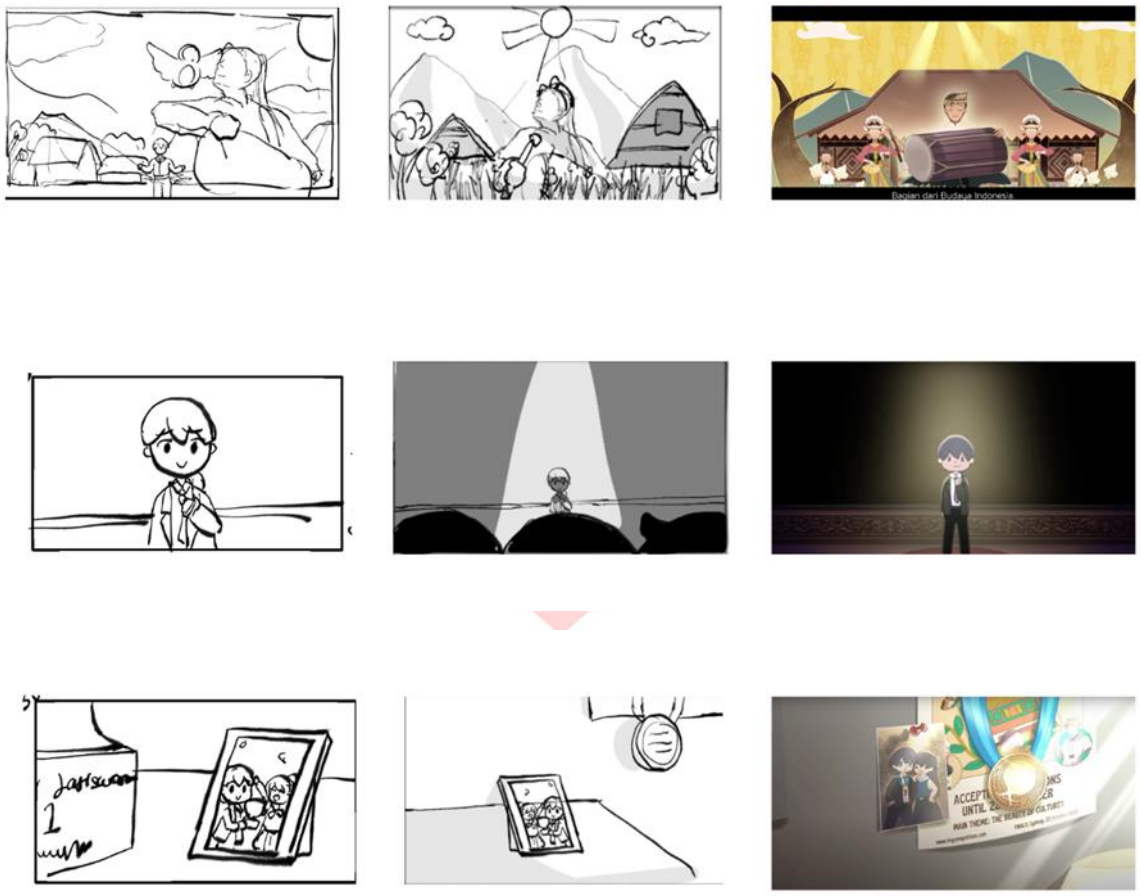




Aku cuma ide
buat karyamu.
Aku bantu, ya.
-Arisa.

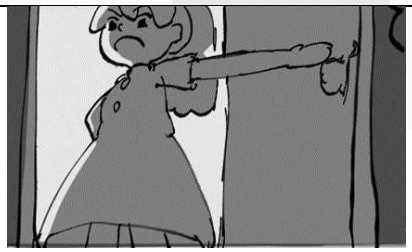
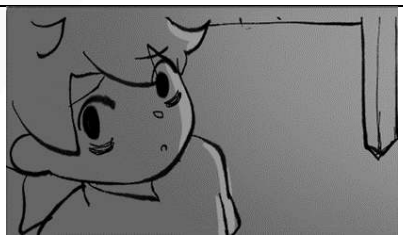
Aku cuma ide
buat karyamu.
Aku bantu, ya.
-Arisa.

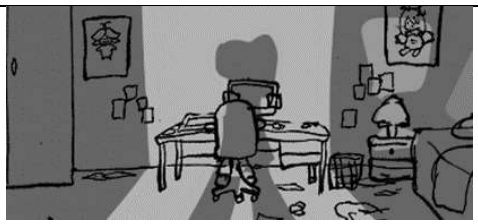
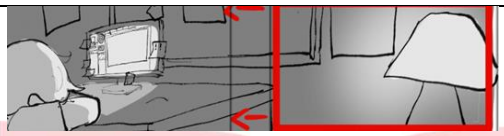
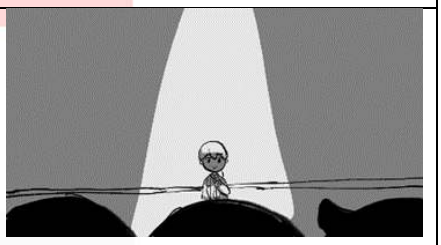
Aku ada ide
buat karyamu~
Aku bantu yaa!



Penerapan Teori pada Storyboard

Dalam perancangan *storyboard*, terdapat penerapan dari teori yang dipelajari dan penerapan dari analisis.

Camera Angle	 *Low Angle*	 *High Angle*

Camera Shot	 *Extreme long shot*	*Close Up*
Camera Movement	 *Horizontal Pan*	*Zoom out*
Komposisi	*Rule of Third*	 *Focal Point*

PENUTUP

Kesimpulan

Setelah mengumpulkan data dan melakukan perancangan mengenai *Creative Block*, penulis dapat menyimpulkan bahwa *Creative Block* adalah hal yang biasa terjadi bagi penggiat kreatif, termasuk animator. Setiap individu memiliki pengalaman *Creative Block* yang berbeda dan juga cara mengatasi yang beragam. Ketika mengalami *Creative Block*, banyak yang memilih untuk berhenti menggambar sejenak dan beristirahat supaya dapat mengembalikan semangat untuk menggambar atau menciptakan sebuah ide yang baru. Beberapa orang mengalami *Creative Block* yang berkepanjangan dalam momen tertentu seperti saat sedang banyak tekanan atau tugas sehingga tidak bisa melanjutkan pekerjaan atau selalu salah ketika menggambar. Tidak jarang juga sampai merasa frustrasi karena *Creative Block* yang tidak kunjung hilang. Solusi untuk mengatasi *Creative Block* dari setiap individu juga beragam. Beberapa di antaranya adalah mencari suasana atau lingkungan baru, melihat referensi di internet atau lingkungan sekitar, mendapatkan dukungan dari orang terdekat seperti teman dan saudara, dan lain-lain.

Perancangan *storyboard* untuk animasi "Meraki" memberikan visualisasi bagaimana keadaan seseorang yang sedang mengalami *Creative Block* ketika sedang mendapatkan tekanan dan bagaimana proses serta solusi untuk keluar dari fase *Creative Block*. Pembuatan storyboard dibantu dengan hasil dari observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan pada animator dan mahasiswa berdomisili Bandung untuk mendapatkan hasil cerita yang akurat berdasarkan pengalaman berada di dalam fase *Creative Block*.

Saran

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengalaman seorang animator ketika mengalami *Creative Block* yang kemudian digambarkan melalui *storyboard* untuk animasi 2D "Meraki". Dengan dibuatnya perancangan *storyboard* animasi "Meraki" yang membahas *Creative Block*, penulis berharap supaya perancangan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penonton animasi "Meraki". *Creative Block* merupakan fase yang nyata dan terjadi pada orang-orang kreatif sehingga berefek yang cukup serius jika tidak ditangani dengan cara yang baik dan tepat. Diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai fase Creative Block pada penggiat kreatif, khususnya animator. Penulis berharap dengan dibuatnya laporan ini, penggiat kreatif khususnya animator dapat terbantu ketika mengalami *Creative Block* dan kerabat terdekat atau saudara dari orang-orang kreatif dapat memahami situasi dan membantu dengan dukungan.

REFERENSI

Afif, R. T. (2021). Animasi 2D *Motion Graphic* "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini", Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, vol. 21, no. 1.

Bryne, M. T. (1999). *Animation: The Art of Layout and Storyboarding*. Mark Byrne Production.

Fiandra, Y. (2020). Teknik Fotografi Flatlay sebagai Bentuk Strategi Marketing Online Instagram. *KREATIF (Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif),* vol.02, no. 1.

Gallay, L. H. (2013). *Understanding and Treating Creative Block in Professional Artists*. ProQuest Dissertations Publishing.

Ghertner, E. (2010). *Layout and Composition for Animation*. Focal Press.

Hart, J. (2008). *The Art of The Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Focal Press.

Hurlock, E. B. (2011). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Erlangga.

Johnston, O., & Thomas, F. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation.* Disney Editions.

Masyuri & Zainuddin, M. (2009). Metodologi penelitian pendekatan praktis dan aplikatif. Bandung Refika Aditama.

Munandar, U. (2009). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Rineka cipta.

Rose, M. (1984). *Writer's Block: The Cognitive Dimension. Studies in Writing & Rhetoric*. College composition and communication.

Sherman, E. (1976). *Directing the film*. Little, Brown.

Smith, J. A. (2003). Qualitative Psychology: *A Practical Guide to Research Methods*. SAGE..

Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. PT Elex Media Komputindo.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. PT Alfabet.

Sylvester, E. Z. (2019). Overcoming creative block and generating innovative ideas development: Heuristics for art/design. Niger Delta University.