

## ABSTRAK

*Creative Block* atau bisa disebut juga sebagai penghalang inspirasi, dapat digambarkan sebagai ketidakmampuan untuk mengakses kreativitas internal seseorang. Dalam mengerjakan suatu karya, orang yang mengalami *creative block* cenderung untuk mengundur waktu kerja dikarenakan tidak adanya motivasi untuk berkarya. Dalam pengerjaan animasi, *creative block* dapat muncul kapan saja dan dapat menyebabkan berbagai macam dampak buruk pada animator. Maka dari itu tujuan dari perancangan ini adalah untuk memahami fenomena *creative block* dan menjadikannya acuan untuk mengetahui visualisasi suasana ruang personal pada kamar animator yang tengah terjebak dalam *creative block* dalam perancangan *background* pada media animasi 2D. Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, begitu pula pengumpulan data dan analisis berupa studi pustaka, wawancara, dan analisis visual. Hasil perancangan akan berupa animasi 2D mengenai animator yang terjebak dalam proses *creative block*.

**Kata Kunci:** Animasi 2D, Animator, *Background*, Ruang Personal, *Creative Block*