

PERANCANGAN *BACKGROUND* DALAM ANIMASI 2D “MERAKI”

BACKGROUND DESIGN IN 2D ANIMATION "MERAKI"

Alya Fida Oktavia¹, Aris Rahmansyah², Mario³

^{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*

alyafioo@student.telkomuniversity.ac.id, arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id, dsmario@telkomuniversity.ac.id

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

Abstract

Creative Block, also known as inspiration block, can be described as the inability to access one's internal creativity. In working on a piece of work, people who experience creative block tend to postpone their work due to lack of motivation to work. In animation work, creative block can appear at any time and can cause various adverse effects on animators. Therefore, the purpose of this design is to understand the phenomenon of creative block and make it a reference to find out the visualization of the atmosphere of the personal space in the animator's room who is trapped in creative block in the background design in 2D animation media. The research method used in this design is a qualitative method with a phenomenological approach, as well as data collection and analysis in the form of literature study, interviews, and visual analysis. The result of the design will be a 2D animation about animators who are trapped in the creative block process.

Keywords: 2D Animation, Animator, Background, Personal Space, Creative Block

PENDAHULUAN

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 "MERAKI" dengan baik.

LANDASAN TEORI

Creative Block

Menurut jurnal penelitian berjudul *Understanding and Treating Creative Block in Professional Artist* (2013) oleh Lilian Hemingway Gallay pengertian *creative block* belum didefinisikan secara pasti dalam literatur, namun ditemukan pendekatan oleh Rose (1984) bahwa *creative block* merupakan ketidakmampuan untuk bekerja dalam bidang media kreatif yang bukan disebabkan oleh kurangnya keterampilan atau komitmen dari seorang seniman.

Ruang

Menurut Sumaatmadja (1981) Ruang adalah tempat di permukaan bumi, baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian yang digunakan makhluk hidup untuk tinggal.

Ruang Personal

Ruang personal merupakan suatu batasan abstrak yang melingkupi individu dan seharusnya tidak dilewati oleh orang lain (Darwis, 2006). Terdapat tujuan khusus yang terkait dengan ruang personal ini. Menurut Laurens (2004), terdapat empat fungsi yang dikenal, yakni:

1. Melindungi zona pribadi saat berkomunikasi dengan orang lain bertujuan untuk

mengurangi stimulus berlebihan dari rekan interaksi.

2. Menjaga komunikasi yang nyaman bertujuan untuk mengatur tingkat kekerasan atau kelemahan suara saat berinteraksi.
3. Menjaga aturan-aturan dalam berhubungan dengan individu lain.
4. Menjaga diri dari potensi ancaman emosional dan fisik yang berasal dari lawan bicara.

Animasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 53), animasi merujuk kepada program televisi atau film yang terdiri dari serangkaian gambar atau lukisan yang dihidupkan secara mekanis elektronik, sehingga menghasilkan ilusi gerakan ketika ditampilkan di layar. Animasi telah merasuki setiap sisi kehidupan sebagai media komunikasi yang luas. Hal ini dapat dilihat dari film, TV series, iklan, website, aplikasi gawai, game, bidang arsitektur, dan budaya populer. Tidak hanya itu, Animasi juga menjadi sarana media yang efektif untuk edukasi. Menurut Afif (2021) media kreatif terbukti sangat efektif dalam penyampaian nilai- nilai dan tujuan pendidikan.

Background Pada Animasi

Staging

Staging dilakukan untuk menyampaikan adegan agar dapat dipahami dengan lebih baik, agar kepribadian dan ekspresi karakter lebih unik dan audiens dapat merasakan suasana hati (Thomas dan Johnson, 1981).

Solid Drawing

Solid Drawing dilakukan untuk membuat gambar dengan sedemikian rupa agar dapat memahami gambar bentuk, volume, berat dan dimensi untuk mengatur komposisi gambar agar lebih menarik, (Thomas dan Johnson, 1981).

Perspective

Setiap objek yang terlihat harus saling berhubungan dengan menekankan kedalaman, keterkaitan, dan kenyataan seperti apa yang kita lihat aslinya. Kisi-kisi perspektif adalah garis- garis yang dapat digambar di permukaan yang ditarik kembali ke satu atau dua titik hilang atau vanishing point pada garis horizon untuk menunjukkan kontur sebuah environment. *Perspective grid* berhubungan erat dengan pementasan karena *grid* tersebut menggambarkan dengan tepat di mana bentuk perspektif akan mempengaruhi posisi bentuk dan objek dalam sebuah adegan, (Fowler, 2002:56).

Element Placement

Fowler (2002: 72), komposisi sangat berpengaruh dalam sebuah adegan dalam animasi.

1. *Foreground* adalah elemen yang paling dekat dengan kamera dan biasanya diwujudkan dengan beberapa objek yang disamarkan agar dalam adegan tersebut penonton akan terfokus pada karakter.
2. *Mid-Ground* Merupakan elemen dimana adegan utama berlangsung dan sebagai penghubung antara *foreground* dan *background*. Sekaligus fokus utama dalam sebuah adegan maka dari itu ada kalanya penggambaran middle ground akan digambarkan secara detail.
3. *Background* atau *Distant Element* adalah elemen yang letaknya paling jauh dalam suatu urutan perancangan environment dan biasanya detail bukanlah sebagai fokus utama. *Background* berfungsi untuk penyempurnaan lingkungan dari apa yang sudah dibangun oleh *mid-ground*.

Form and Structure

Dalam menggambar objek entah itu ilusi atau asli di kertas harus terlihat kedalaman objeknya yang berbentuk dua dimensi. Seorang seniman seharusnya paham akan struktur dalam sebuah objek dan dapat menempatkan perspektif untuk dapat membuat bentuk tiga dimensinya. (Fowler, 2002:18)

Color

Pengertian singkat tentang warna menurut KBBI adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Louis Prang pada tahun 1876 hingga sekarang membuat teori yang dipakai oleh para kreator dan industri kreatif, ia memperlihatkan sistem warna bernama *Prang system* atau *Prang color wheel* yang mencakup *Hue*, *Value*, dan *Intensity*.

1. *Hue* secara sederhana adalah jenis atau nama warna. Merah misalnya, adalah merah tanpa ada warna ungu atau jingga di dalamnya. *Hue* tanpa warna putih, hitam, abu-abu, atau komplementer (yang merupakan hue yang berlawanan pada roda warna) di dalamnya disebut hue murni (Reed, 2014:66).
2. *Value* mengacu ke terang atau gelapnya *hue*. Nilai dari *hue* tertentu dapat diubah hanya dengan menambahkan warna hitam atau putih, warna yang dihasilkan disebut *tint* (Reed, 2014:74).
3. *Intensity* mendefinisikan tingkatan murni dalam sebuah *hue*, atau lebih sederhananya, seberapa terang (berlawanan dengan cahaya) atau seberapa kusam (berlawanan dengan gelap) *hue* tersebut (Reed, 2014:88).

Light Source and Effects

Dalam buku *Layout and Composition for Animation*, Ghertner (2010:166) *lighting*, *shadow*, dan

reflection dapat menciptakan dimensi dalam suatu komposisi, dan juga dapat dijadikan alat untuk mengarahkan mata ke suatu titik tertentu.

Ilustrasi

Menurut para ahli (Soedarso,1990) menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen.

Background Designer

Background design atau desain latar belakang merancang sebuah gambaran lokasi dan suasana animasi yang digambar dan dilukis oleh *background designer*. Latar belakang animasi tidak terlalu terlihat dibandingkan dengan karakter animasi yang bergerak, tetapi diperlukan agar penonton dapat memiliki konteks tentang apa yang sedang terjadi dan dimana karakter berada. Latar belakang bisa dianggap sebagai bagian dari karakter, karena memberikan informasi penting tentang dunia dan karakternya. (Criscuolo, 2021).

Teknis Perancangan Background.

Clean Up

Setelah menyelesaikan *thumbnail* yaitu melakukan *clean up* atau merapikan garis-garis yang telah dibuat dari sketsa kasar dan di tahap inilah proses mendetail dari pembuatan background mulai di tingkatkan. Melakukan *clean up* membutuhkan ketelitian yang ekstra dalam menghasilkan garis yang tebal ataupun tipis agar sesuai kebutuhannya dan juga perlu dibarengi dengan latihan terus-menerus (Fowler, 2002)

Color Blocking

Blocking atau biasa disebut sebagai *color blocking* adalah tindakan memberikan warna dasar kepada *background* sesuai dengan masing-masing elemen yang ada. Dengan mengetahui bagaimana *blocking* yang baik pada setiap elemen sesuai layout, hal tersebut juga berguna untuk mempertegas karakter dalam sebuah animasi (Fowler, 2002)

Landasan Perancangan.

Metode Kualitatif

Penelitian kualitatif merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memahami permasalahan manusia dengan membuat penelusuran menyeluruh dan mendetail yang disajikan dengan tulisan, melampirkan gagasan yang terperinci dari banyak ragam sumber informasi, dan dilaksanakan dalam lingkungan yang nyata apa adanya. (Creswell, 2010)

1. Studi Pustaka atau yang lebih dikenal dengan literatur review merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menemukan, menguji, menguji, dan mendefinisikan pengetahuan.

Pengertian studi pustaka mencakup kajian teoritis, referensi, dan literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai, dan norma yang berkembang dalam situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2017).

2. Wawancara ialah bentuk komunikasi antara dua individu atau lebih yang dapat terjadi secara langsung, dimana salah satu pihak berperan sebagai pewawancara dan yang lainnya sebagai narasumber, dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi (Fadhallah, 2020:2). Menurut Smith (2003) kisaran 6 hingga 8 informan dapat memenuhi persyaratan bahwa suatu data menjadi valid. Berdasarkan bentuk pertanyaannya, wawancara yang dipakai pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara semi terstruktur. Menurut Sugiyono (2016), wawancara semi terstruktur merupakan bentuk wawancara di mana pelaksanaannya memiliki tingkat kebebasan yang lebih tinggi daripada wawancara terstruktur. Wawancara ini bertujuan untuk mengungkap permasalahan dengan lebih luas, di mana pihak yang diwawancara diminta untuk berbagi pendapat dan gagasan mereka.

Pendekatan

Dalam penelitian fenomenologi, fokus utamanya adalah pada eksplorasi, pembelajaran, dan pengungkapan makna dari fenomena serta peristiwa yang terjadi, beserta keterkaitannya dengan individu biasa dalam situasi-situasi khusus (Eko Sugianto, 2015:13).

Target Audiens

Hurlock (2011) mengatakan bahwa pada umur dewasa dini yang dimulai pada umur 20 tahun, merupakan usia yang mempunyai ciri-ciri sebagai usia yang produktif dan juga dianggap sebagai masa kreatif.

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

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

Data dan Analisis Objek

Data Khalayak Sasaran

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*.

Data Hasil Wawancara

Dari wawancara dan analisis data yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata dari animator melakukan kegiatan dalam berkarya di ruang kamar tidur, namun beberapa darinya pun jika sudah suntuk, dapat melanjutkannya pula di tempat lain seperti cafe atau tempat umum lainnya. Begitu pula dengan pengaruh *creative block* pada animator yang mempengaruhi bagaimana keadaan lingkungan di sekitarnya pun bisa berubah sebagaimana parah *creative block* itu sendiri seperti dari perubahan suasana, warna, penempatan, dan cahaya yang terdapat pada lingkungan animator. Beberapa darinya mengalami stres berat hingga merasa suntuk dan rasa malas yang besar sehingga menelantarkan barang sehari-hari di dalam kamar tanpa adanya niat untuk membersihkannya yang menyebabkan perubahan dalam penempatan barang-barang di ruang personal. dari data yang telah diambil, bentuk ruang seperti ruang personal pada kamar tidur rumah begitu pula ruang publik seperti *study cafe* juga berpengaruh dalam bagaimana seseorang dapat melepaskan rasa stress dari *creative block* tersebut, beberapa darinya memilih untuk berdiam di rumah dan mencari distraksi dari hal-hal yang ada di rumah, dan sisanya memilih untuk berpergian keluar untuk mencari inspirasi baru begitu pula dengan mengurangi stres dengan bersosialisasi dan bertukar pikiran pada kerabat terdekat untuk membantu menghilangkan proses *creative block*.

Analisis Karya Sejenis



Pada pembuatan *background*, penulis akan menggunakan gabungan dari beberapa karya animasi yang kemudian akan direferensikan untuk perancangan *background* seperti penggunaan komposisi dan pencahayaan, *staging*, perspektif dan solid drawing dari film Big Hero 6, acara TV Steven Universe dan Bee and Puppycat. Dari ketiga karya animasi yang telah dipilih, ditemukan kesamaan dalam penyajian latar belakang atau *background* pada animasi, Walaupun melalui penggambaran latar tempat yang berbeda-beda dan namun tetap memiliki ciri khasnya tersendiri dengan dapat memberikan variasi lingkungan yang lebih variatif dan membantu pengembangan

karakter seiring berjalannya cerita.

Konsep Perancangan

Perancangan *background* dalam animasi 2D "MERAKE" akan berlatar dalam sebuah kamar tidur yang digunakan oleh tokoh Ares sebagai mahasiswa animasi. Penggambaran *background* sebagai latar tempat utama akan berada di dalam kamar Ares yang dimana merupakan adegan yang menunjukkan perjuangannya menghadapi *creative block*. *Background* yang akan dirancang merupakan bentuk finalisasi dari adegan yang sebelumnya telah digambarkan dalam *storyboard* oleh *storyboard artist*.

Konsep Pesan

Melalui animasi 2D "MERAKE", penulis bertujuan untuk menyebarkan pengetahuan dan pesan mengenai apa itu *creative block*, bagaimana dampaknya bagi seorang seniman, serta bagaimana cara mengatasinya, khususnya kepada para animator dan orang-orang di sekitar para animator untuk mengedukasi mereka agar dapat mengetahui dan bersedia membantu jika ada rekan-rekannya yang mengalami *creative block*. *Creative block* memiliki banyak solusi untuk setiap individu animator dan seniman, tetapi untuk orang yang tidak bekerja di bidang kreatif, mereka tidak akan tahu apa itu *creative block* atau bahkan bagaimana cara untuk membantu meskipun mereka mau. Itulah mengapa animasi ini berfokus untuk menyampaikan pesan kepada para seniman dan juga orang-orang di sekitar mereka agar mereka dapat saling membantu. Pesan tersebut akan disampaikan melalui bagaimana karakter Ares akan bangkit kembali dalam berkarya melalui pengaruh persaudaraan yang dimana karakter Arisa membantu Ares untuk mencari inspirasi melalui kenangan dan budaya agar dapat melepaskan *creative block* yang dialaminya. Penyampaian pesan tersebut juga tercermin dalam penggambaran latar belakang dari tahapan adegan ketika Ares mengalami *creative block* dengan menunjukkan kamar tidurnya yang berantakan dan kotor, hingga dirinya telah lepas dari fase tersebut dan kembali merawat lingkungan ruang personalnya yang bersih dan rapi.

Konsep Kreatif

Pada perancangan *background* untuk animasi "MERAKE", perancang melakukan riset mengenai fenomena *creative block*, dan bagaimana teknis tata letak dapat diimplementasikan ke dalam *background* animasi. Unsur-unsur yang didapatkan dari data analisis karya seperti *staging*, *angle*, dan komposisi akan digunakan pada perancangan *background*, begitu pula elemen-elemen *background* dan *placement* yang berkaitan dengan ruang kamar tidur yang didapatkan melalui observasi ruang personal dari animator yang tengah mengalami *creative block*.

Konsep Media

Proses perancangan *background* untuk animasi 2D "MERAKE" menggunakan media digital. Perancang menggunakan *software* Adobe Photoshop yang digunakan pada perangkat Laptop dan Wacom Display untuk membuat proses perancangan *background*. Perancang akan menyiapkan tampilan *background* sesuai dengan kebutuhan untuk proses *compositing* dan *editing* seperti PNG yang terpisah untuk menerapkan komposisi *foreground*, *middle ground*, dan *background*, begitu pula dengan format PSD yang nantinya akan diberikan pada tahap editing untuk mood dan suasana.

Konsep Visual

Gaya artistik dalam penggambaran latar belakang animasi "MERAKE" menggunakan bentuk objek dan lingkungan yang realistis namun dengan sentuhan gaya kartun dan pewarnaan yang sederhana. *Background* dan properti pada adegan animasi digambarkan dengan outline tipis dan pewarnaan sederhana yang menggabungkan gelap dan terang pada sebuah objek. Beberapa objek diberikan tekstur untuk menambah estetika pada adegan di animasi. Warna yang digunakan pada penggambaran *background* animasi ini menggunakan warna coklat dan abu-abu sebagai warna dominan. Warna coklat merepresentasikan visualisasi ruang kamar tidur yang dominan memiliki properti berbahan kayu seperti mading, lemari, meja komputer, meja tidur, rangka tempat tidur, dan lain-lain.

Kamar Ares

Secara keseluruhan pada ruang kamar tidur Ares memiliki palet warna kalem yang terdiri dari warna-warna lembut coklat, biru, dan abu-abu. Warna abu-abu kebiruan dipakai untuk menjadi warna dominan untuk merepresentasikan karakter Ares yang memiliki karakteristik yang kalem. Karena Ares merupakan mahasiswa animasi, terdapat barang-barang yang mendukung kegiatan Ares dalam berkarya, seperti komputer, *display tablet*, *corkboard* untuk menampung coretan ide dan poster, kasur untuk beristirahat, lemari baju, laci, lampu tidur, kaca dan juga karpet yang dijadikan *space* beristirahat dan mengumpulkan gagasan inspirasi. Ruang kamar tidur ares terdapat jendela yang terdapat pada sisi kiri dari kasur tidur untuk memasukan *natural light* pada kamar Ares.

Referensi	Sketsa
-----------	--------



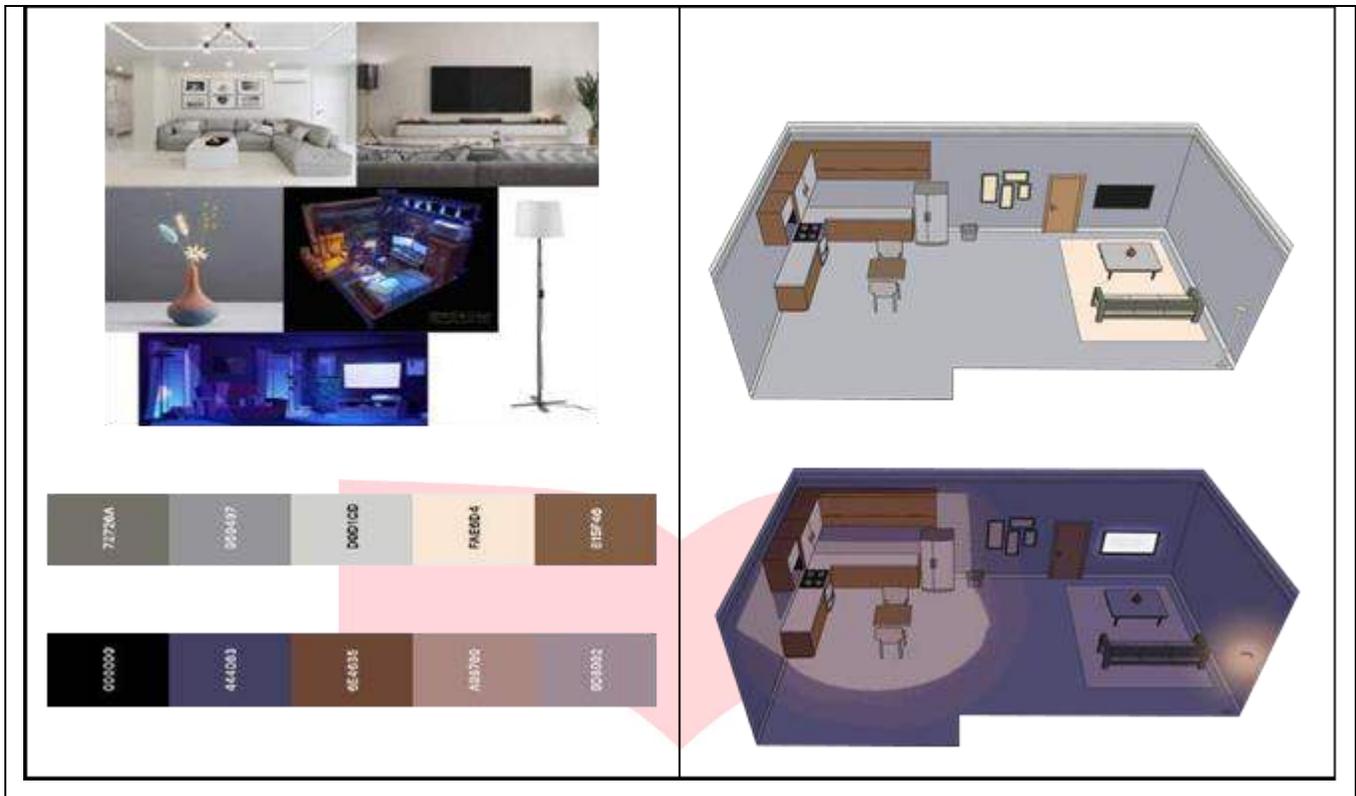
Setelah memilih alternatif sketsa, dibuatlah tampilan isometri dari kamar Ares yang akan digunakan pada animasi 2D “MERAKI”.



Ruang Keluarga

Ruang keluarga dibuat dengan memiliki tampak yang sangat sederhana dengan warna netral. Pada animasi “MERAKI” akan diperlihatkan secara singkat ruangan dibalik kamar Ares yang merukapan latar utama. Ruang keluarga dibuat dengan memasukan interior ruang keluarga pada umumnya, seperti sofa, lampu dan meja kecil, begitu pula ditambahi dengan pernik pernik seperti vas pada meja, TV, karpet, dan foto-foto lainnya.

Referensi	Sketsa
-----------	--------

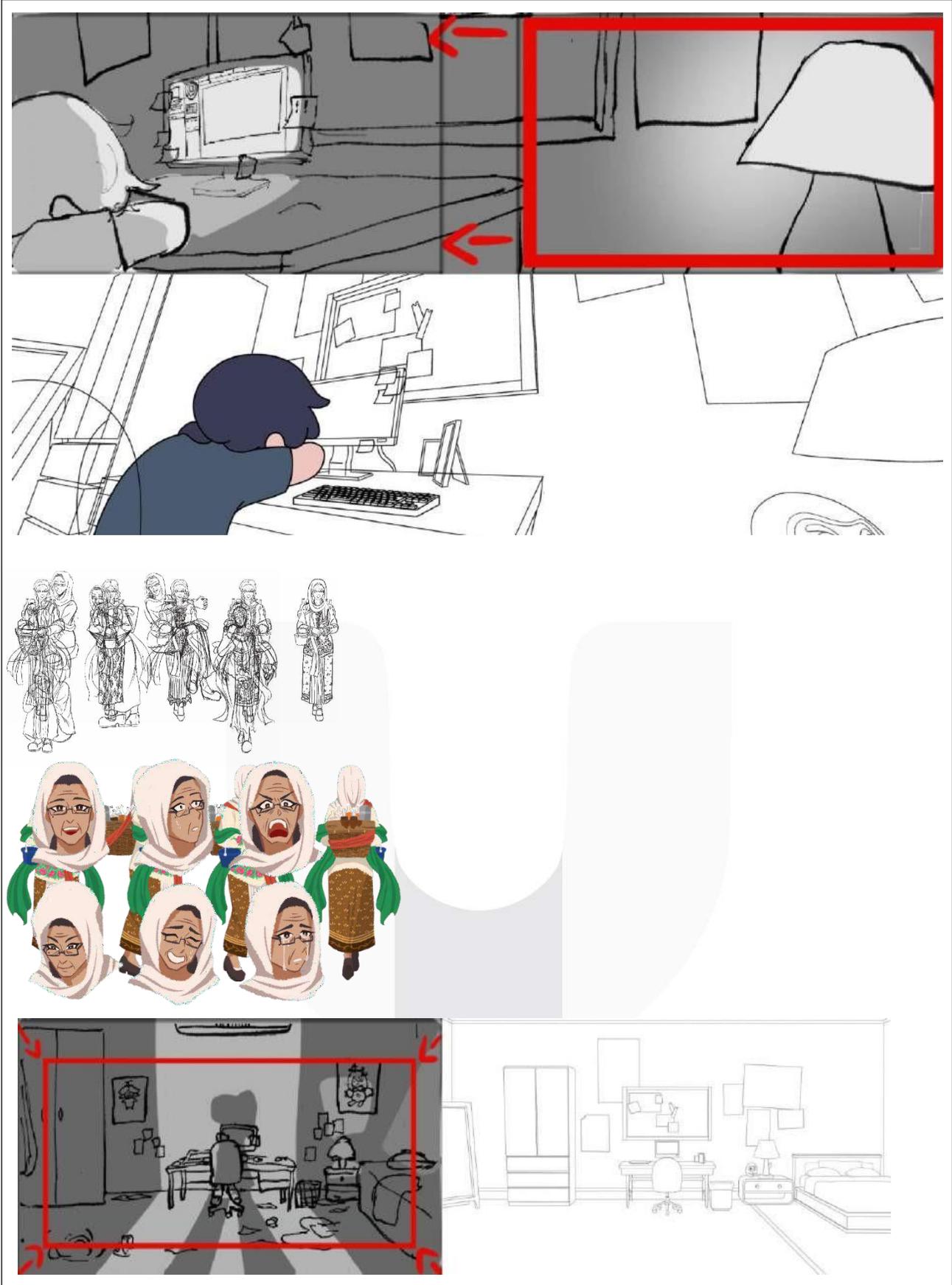


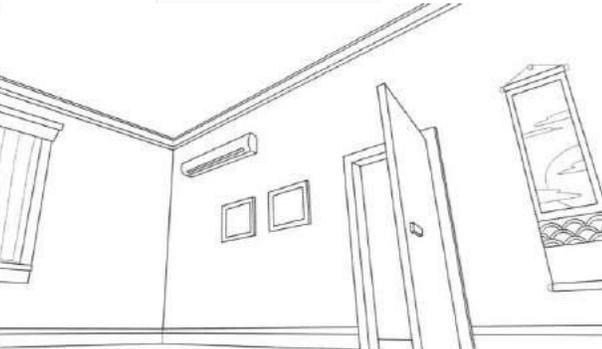
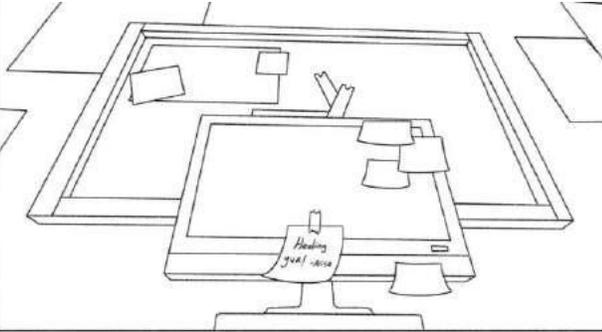
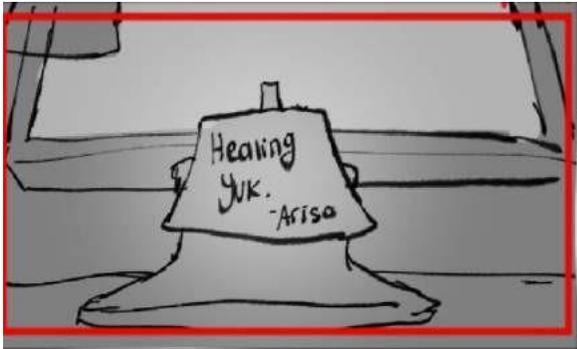
Hasil Perancangan

Clean Up

Tahap ini dilakukannya proses *clean up* dari sketsa *thumbnail* yang sebelumnya telah dibuat oleh *storyboard artist*. Tahap *clean up* melibatkan ketelitian untuk merapikan garis-garis dari visualisasi kasar untuk latar belakang sebuah adegan dalam animasi.

Clean Up







Color Blocking and Shading

Setelah dilakukannya tahap clean up pada setiap shot animasi, lalu dilanjutkan dengan tahapan *base coloring dan shading* untuk finalisasi ilustrasi background.





KESIMPULAN

Dari semua data yang telah dikumpulkan, penulis dapat menyimpulkan bahwa *creative block* adalah sebuah kondisi yang sering dialami oleh orang-orang yang bekerja di bidang kreatif, dan kondisi ini dapat mempengaruhi tidak hanya pekerjaan mereka, tetapi juga emosi, mental, dan gaya hidup mereka. Melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap beberapa animator mengenai *creative block*, penulis mendapatkan wawasan mengenai pengalaman para animator yang membuktikan bahwa *creative block* merupakan salah satu tantangan terbesar dalam menjadi seorang seniman dan bagaimana hal tersebut dapat memicu hal-hal negatif baik pada pekerjaan, begitu pula dengan keadaan lingkungan sekitarnya seperti tidak bisa menyelesaikan pekerjaan, putus asa, merasa tidak bertenaga, bermalas-malasan, stres, frustrasi, jengkel, dan tidak terorganisir. Dengan seberapa sering kejadian *creative block* terjadi baik pada animator maupun seniman pada umumnya, diperlukan tingkatan wawasan mengenai *creative block* untuk memahami lebih lanjut sebab dan akibat pada *creative block* dan juga memberikan solusi dalam mengatasi *creative block*.

Dalam pembuatan animasi "MERAKI" penulis merancang *background art* mengenai *creative block* guna menggambarkan suasana dan visualisasi ruangan terhadap tekanan yang dirasakan oleh pemeran utama dalam karya animasi yakni Ares Jatiswara. Ares merupakan mahasiswa animasi yang tengah mengikuti lomba internasional dengan media *motion graphic*, dan ditengah situasi yang kompetitif, ia diterjang dengan kejenuhan akibat *creative block*. Sebelum melakukan perancangan, penulis melakukan berbagai metode pengumpulan data, diantaranya adalah melalui studi pustaka dan wawancara. Dalam wawancara penulis mendapatkan data terkait keadaan ruang personal pada kamar dan lingkungan animator saat sedang mengalami *creative block*. Dari data tersebut, penulis menyesuaikan pengalaman narasumber dengan visualisasi ruang personal yang kemudian disesuaikan kembali dengan naskah cerita.

SARAN

Penulis berharap tugas akhir mengenai perancangan *background* untuk animasi "MERAKI"

begitu pula dengan hasil karya animasi yang telah dibuat dapat bermanfaat bagi pembaca terutama pada animator maupun orang-orang yang berprofesi dalam bidang kreatif, agar lebih sadar mengenai dampak dan akibat *creative block* baik pada diri sendiri maupun orang lain. Selain itu, penulis berharap agar laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang akan mengambil topik dan materi seputar *creative block* agar dapat dijadikan referensi untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Afif, R. T. (2021). *Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu*.

Ali, M & Asrori, M. (2006). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Drumeva, Krasimira. (2019). *FACTORS THAT BLOCK CREATIVE THINKING*. Bulgaria. St. Cyril and St. Methodius University of Veliko Turnovo.

Sugiarto, Eko (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media.

Fadhallah, Dr.R.A. (2021). *Wawancara. Jakarta Timur* : UNJ Press

Feisner, E. A., Reed, R. (2014). *Color Studies*. United Kingdom: Bloomsbury Academic.

Fiandra, Yosa. (2020). *TEKNIK FOTOGRAFI FLATLAY SEBAGAI BENTUK STRATEGI MARKETING ONLINE INSTAGRAM..* KREATIF Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif).

Foster, J. (1996). *How to Get Ideas*. United Kingdom: Berrett-Koehler.

Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Canada: Fowler Cartooning Arts.

Gallay, Lilian Hemingway. (2013). *Understanding and Treating Creative Block in Professional Artists*. United States. ProQuest Dissertations Publishing.

Gifford, R., & Price, J. (1979). *Personal space in nursery school children*. Canadian Journal of Behavioural Science.

Hurlock, Elizabeth. B. (2011). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta. Erlangga. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana.

Iskandar, Z. (2012). *Psikologi lingkungan: Teori dan konsep (1st ed.)*. Refika Aditama. Laurens, Joyce

Marcella. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT. Grasindo.

Lionardi, Angelia. (2021). *Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyusutan bagi Anak-Anak*. Bandung

Mayer, R. E. and Moreno, R. (2002) '*Animation as an aid to multimedia learning*', Educational Psychology Review.

Nursid Sumaatmadja. (1981). *Studi Geografi Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan*. Bandung: alumni.

Rickards, T. and Jones, L. (1987), *Creativity Audit: a Diagnostic Approach to Overcoming Blocks*. MCB UP Ltd.

Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and Themes: Research, Development, and Practice*. Netherlands: Elsevier Science.

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

Selby, A. (2013). *Animation*. United Kingdom: Laurence King Publishing. Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D..* PT Alfabet.

Smith, S. M., Ward, T. B., & Finke, R. A. (1995). *The creative cognition approach*. The MIT Press. Smith, Jonathan. A. (2015). *Qualitative Psychology: A Practical Guide to Research Methods*. United Kingdom: SAGE Publications.

Von Stumm, S., Chung, A., Furnham, A. (2011). *Creative Ability, Creative Ideation and Latent Classes of Creative Achievement: What Is the Role of Personality?*.