

## Perancangan Aplikasi Untuk *Creative Block*

Nabila Amelia Nugroho<sup>1</sup>, Anang Tri Wahyudi<sup>2</sup>, Cokorda Alit Artawan<sup>3</sup>

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Jl Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email : thisisk027@gmail.com

### Abstrak

*Creative block* adalah suatu fenomena dimana seseorang mengalami kesulitan dalam mengeluarkan ide. *Creative block* disebabkan karena kebiasaan kerja yang tidak sesuai, terlalu banyak ide, ketakutan dari dalam diri, emosi seseorang, sulit melihat solusi lain dari permasalahan, kekurangan sumber daya dan masalah komunikasi. *Creative block* memiliki dampak negatif bagi orang-orang yang menggunakan kreatifitas sebagai sarana pemecah solusi. Tidak diatasinya *creative block* dapat menyebabkan penurunan produktifitas, rasa percaya diri yang dapat berujung depresi.

Setelah mengadakan penelitian pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual mengenai cara kerja mereka di perkuliahan, didapatkan hasil bahwa mengenali *creative block* serta cara kerja diri sendiri dapat membantu meningkatkan produktifitas kerja mereka. Maka dari itu dibuatlah aplikasi *smartphone* untuk *Android* yang dapat membantu penggunaannya untuk mengatasi masalah *creative block*. Aplikasi ini membantu dengan cara menyediakan kuis personaliti dan pengetahuan mengenai fenomena *creative block*.

**Kata kunci** : aplikasi, kreatifitas, *creative block*, ide

### Abstract

**Title** : *Application for Creative Block*

*Creative block* is a phenomenon when someone is experiencing difficulties to make ideas; caused by uncomfortable work habits, overwhelmed by ideas, emotional barrier, personal problems, mental block, or poverty and communication problems. *Creative block* has negative impacts on people who use creativity to solve problems. Inability to overcome a *creative block* can cause lack of productivity and deteriorate one's self-confidence which could eventually lead to depression.

Based from a research on Visual Communication Design students about their work style at doing university creative projects, it was found that knowing more about a *creative block* phenomenon and work styles could help improve productivity. Therefore, a *smartphone* application for *Android* was made to help users overcome their *creative block* by providing type-of-workstyle quiz and detailed knowledge about *creative block*.

**Keywords :** *application, creativity, creative block, idea*

## Pendahuluan

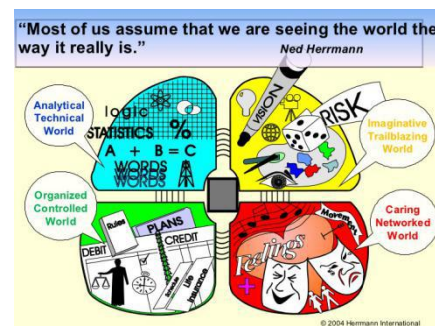
Kreativitas, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan “kemampuan untuk mencipta; daya cipta”. Kreativitas atau *creativity* adalah sebuah istilah yang dicetuskan oleh Alfred North Whitehead untuk menunjukkan suatu daya di alam semesta yang memungkinkan hadirnya entitas aktual yang baru berdasarkan entitas aktual-entitas aktual yang lain. Kreatifitas juga merupakan salah satu elemen yang penting bagi para manusia untuk kelangsungan hidup, dalam aktifitas sehari-hari maupun bekerja. Selain itu, kreatifitas juga merupakan suatu bentuk *problem solver*.

*Creative block*, sebagaimana dijelaskan oleh Gonithelis dalam tulisannya berjudul “*Creative Blocks*” di website psikolog *GoodTherapy*; adalah suatu situasi dimana para pekerja kreatif mengalami kesulitan dalam proses berpikirnya. Pekerja kreatif yang dimaksud adalah orang-orang yang menjalankan pekerjaannya menggunakan kreatifitas sebagai pemecah masalah, contohnya seniman, desainer, novelis, musisi, aktris dan banyak lagi. Menurut *polling* Instagram pada tanggal 27 September 2018, diketahui bahwa dari 31 orang yang bekerja dalam bidang kreatif, 29 orang mengetahui istilah “*creative block*” serta pernah mengalaminya.

Fenomena ini disebabkan oleh berbagai latar belakang masalah yang berbeda oleh masing-masing individual. Menurut McGuiness (2011) dalam tulisannya yang berjudul “*7 Types of Creative Block (and What to Do About Them)*”, *creative block* terbagi menjadi 7 sebab :

*mental block* (terkungkung oleh pemikiran individual), *the emotional barrier* (takut menghadapi resiko yang dapat disebabkan oleh ide), *work habits that don't work* (kebiasaan yang tidak dapat membantu tercetusnya ide), *personal problems* (masalah emosional dari pribadi seseorang), *poverty* (kekurangan uang, waktu dan ilmu), *overwhelm* (ide yang berlebih), dan *communication breakdown* (kesulitan mengkomunikasikan suatu ide).

*Creative block* juga bisa dijelaskan menggunakan ilmu ilmiah. Neurologis Alice W. Flaherty (2004) menulis dalam bukunya yang berjudul “*The Midnight Disease: The Drive to Write, Writer's Block, and the Creative Brain*” bahwa *creative block* memiliki hubungan dengan kondisi otak manusia. Teori ini didukung oleh Ned Hermann, seorang neurologis yang meneliti mengenai cara kerja otak manusia dalam karyanya yang berjudul “*Hermann Brain Dominance Instrument*” dan membagi otak menjadi 4 bagian, dimana semua sebab-sebab psikologis (seperti stress, trauma, duka) menyebabkan bagian otak yang menjalankan kreatifitas jadi terhambat.



**Gambar 1. Bagan Otak Ned Herrmann**

Sumber : google.com

*Creative block* dapat menyebabkan berbagai macam perasaan yang tidak nyaman dan dapat menghalangi seorang individu selama berproses kreatif. Perasaan-perasaan yang timbul meliputi lelah, frustrasi, bingung, dan putus asa. Jika suatu *creative block* tidak segera diatasi, maka dapat menyebabkan rasa tidak percaya diri dan depresi yang dapat mengurangi keproduktivitasan para pekerja kreatif. Hal ini dapat memberi dampak yang buruk terutama untuk pekerjaan yang membutuhkan kreatifitas sebagai solusi utama. Dari 5 responden mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra, 4 mengakui bahwa mereka khawatir akan terjadinya *creative block* disaat sedang ada tugas yang akan mempengaruhi kemaksimalan tugas mereka.

Para pekerja kreatif masing-masing memiliki kebiasaan atau cara tersendiri untuk mengatasi *creative block* mereka. Ada berbagai macam kegiatan yang bisa dilakukan seperti bersantai, jalan-jalan, mengonsumsi sesuatu dan lain sebagainya. Sayangnya tidak semua cara ini akan selalu efektif setiap saat karena masalah yang melatarbelakangi *creative block* bisa berbeda sewaktu-waktu. Dari 5 orang responden mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra, semua mengakui bahwa tidak semua kebiasaan yang selalu mereka lakukan akan selalu efektif setiap saat *creative block* sedang melanda. Hal ini dikarenakan mereka belum mengenal betul mengenai cara kerja masing-masing, bahkan merasa perlu mengenal *creative block* lebih jauh untuk menambah wawasan yang bisa mengembangkan kinerja mereka.

Berdasarkan proses identifikasi, ditemukan perancangan serupa yang dibuat oleh SY Partners LLC berupa aplikasi *Ipad* bernama

“*Unstuck*” dan permainan kartu “*Oblique Strategies*” buatan Brian Eno.”*Unstuck*” adalah sebuah aplikasi berisi kuis untuk mengetahui tipe bekerja kreatif seseorang sedangkan “*Oblique Strategies*” adalah sekumpulan kartu berisi saran-saran / sugesti yang dapat membantu memunculkan ide. Pada perancangan aplikasi yang dibuat akan meliputi kuis, penjelasan detail mengenai *creative block* serta sugesti-sugesti yang dapat diakses melalui *smartphone*, tidak seperti “*Unstuck*” yang hanya menyediakan kuis menggunakan *Ipad* dan “*Oblique Strategies*” yang hanya menyajikan sugesti-sugesti sekaligus menggunakan kartu fisik.



**Gambar 2. Logo Aplikasi Unstuck**

**Sumber : google.com**

### **Metode Pengumpulan Data**

Berikut metode-metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam membuat media perancangan ;

#### 1. Wawancara

Data primer didapatkan dengan mewawancarai narasumber yang merupakan pakar yang mengetahui kasus *creative block* dan cara kerja otak serta beberapa pekerja kreatif (desainer) profesional mengenai pengalaman pribadi mereka mengenai apa itu *creative block* serta cara mereka mengatasinya.

## 2. Studi Kepustakaan

Data sekunder didapatkan dengan mempelajari buku-buku yang dapat mendukung proses perancangan.

## 3. Survei

Membuat kuesioner yang ditujukan pada target audience mengenai pengalaman mereka dalam menghadapi *creative block*.

## Pembahasan

Setelah melakukan beberapa survei dan kuesioner, diketahui bahwa istilah *creative block* merupakan kata yang cukup umum di kalangan pekerja kreatif (amatir maupun profesional). Selain itu diketahui juga bahwa mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam mengatasi *creative block* memiliki kebiasaan-kebiasaan tersendiri untuk mengatasinya seperti tidur, mendengarkan musik atau *browsing* namun kebiasaan-kebiasaan mereka tidak selalu membantu setiap saat dikarenakan faktor permasalahan *creative block* yang berbeda-beda. Mereka berpendapat akan membantu jika mereka mengetahui lebih banyak mengenai cara bekerja mereka serta fakta mengenai *creative block* itu sendiri.

## Konsep Perancangan

Konsep awal yang dibuat adalah “Lawan *Creative Block*” dengan menggunakan konsep *game* / permainan RPG (*Role Playing Game*). Alur cerita yang digunakan adalah perjuangan karakter-karakter *game* untuk mendapatkan harta bernama “ide” yang dihalangi oleh penghalang besar bernama “*creative block*” yang dapat diatasi dengan melakukan objektif / memiliki objek tertentu (melakukan saran dan memiliki item yang disarankan) namun sebelum

mendapatkan saran, pengguna diharuskan untuk mengambil kuis tipe pejuang kreatif mereka dahulu supaya saran yang diberikan bisa sesuai dengan karakteristik masing-masing. Para pengguna disini dikenal dengan sebutan “pejuang kreatif”. Pengguna juga dapat mengakses tipe-tipe *creative block* serta cara bekerjanya suatu *creative block* sebagai sarana pembelajaran tambahan.

Hal-hal yang akan diulas dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut :

### 1. Kuis untuk mengetahui tipe pejuang kreatif

Pengguna dapat mengambil kuis yang disesuaikan dengan kasus-kasus yang biasa muncul di perkuliahan / kehidupan desainer misalnya saat bekerja mencari ide, menghadapi kritikan dan lain sebagainya. Selain itu ada opsi untuk membaca semua 4 tipe pejuang kreatif yang ada (*Sanguine, Melancholic, Choleric, Phlegmatic*) dengan sistem penjelasan yang tidak membosankan (banyak gambar dan sedikit tulisan berparagraf panjang).

### 2. Tipe-tipe *creative block*

Dicerminkan seperti monster-monster yang umumnya ada sebagai musuh para karakter pejuang di sebuah permainan / game. Total ada 7 macam monster. Penjelasan yang ada berupa cara monster-monster tersebut menyerang pejuang kreatif serta solusi terbaik untuk mengalahkan mereka.

### 3. Cara bekerjanya *creative block*

Disajikan berupa slide. Meliputi apa itu *creative block*, istilah lain dari *creative block*, proses kreatif dan bagian otak Ned Hermann sebagai elemen pembantu, apa yang akan terjadi jika *creative block* tidak segera diatasi serta cara mengatasinya. Semua ditampilkan dengan bantuan infografis, gambar-gambar penjas

serta tulisan yang tidak terlalu panjang supaya informasi yang ada bisa dipahami dengan mudah dan seru dibaca.

#### 4. Saran untuk setiap pejuang kreatif

Opsi saran baru akan tampil setelah pengguna mengambil tipe pejuang kreatif mereka. Saran yang ada baru ada 3 buah per-karakter sehingga masih ada ruangan terbuka untuk penambahan konten. Saran yang ada meliputi ilustrasi item serta penjelasan singkat mengenai item/saran yang ada.

Sebelum menuju menu utama, akan ditampilkan introduksi singkat mengenai pentingnya kreatifitas serta perjuangan seorang pejuang kreatif untuk melawan monster yang selalu berusaha menghalanginya demi sebuah ide. Pada akhirnya pejuang kreatif tersebut kalah telak dari monster itu karena monster itu sudah mengenal pola bekerjanya. Pejuang kreatif ini berakhir geram dan berusaha mencari cara lain untuk melawan monster-monster yang ada dengan mengembangkan dirinya sendiri.

#### 1. Colour Tone

Warna yang diambil mengambil beberapa dasar (merah, kuning, biru, hitam, putih) dimana semua *tone* warna hangat (merah, kuning), dingin (biru) dan neutral (putih dan hitam) dapat membantu dalam penyederhanaan warna yang dimiliki oleh gaya gambar kartun.



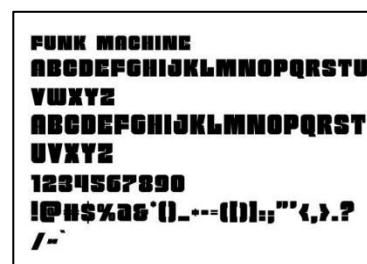
Gambar 3 *Color Scheme* Aplikasi

Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Khusus untuk warna karakter monster-monster penyebab *creative block*, akan digunakan referensi warna dari bagan otak Ned Hermann (merah untuk masalah emosi internal seseorang, hijau untuk permasalahan penorganisasian kerja, kuning untuk masalah yang berhubungan dengan kreativitas dan biru untuk perkara logika / cara kerja).

#### 2. Design Type

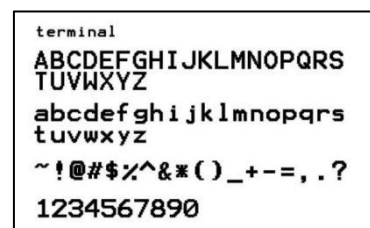
Untuk logo dan fungsi dekoratif, digunakan *typeface Funk Machine* karena karakternya yang tebal dan cocok untuk menggambarkan bentuk “terkotak-kotak” dan “datar” dari kata “*block*” pada *creative block*.



Gambar 4 *Typeface Funk Machine*

Sumber : Dokumen Pribadi

Untuk fungsi informatif, digunakan *typeface Terminal* yang pada umumnya digunakan pada game-game bergaya 8bit. Typeface ini digunakan pada tombol navigasi serta penulisan informasi-informasi yang ada aplikasi.



Gambar 5. *Typeface Terminal*

Sumber : Dokumen Pribadi

### 3. Design Style

Style yang digunakan dalam membuat aplikasi ini adalah *style pixel art*. *Pixel art* diciptakan sekitar tahun 80-an karena kurangnya teknologi perangkat keras (*hardware*) pada zaman itu ; memungkinkan perusahaan-perusahaan game menghasilkan elemen-elemen game berbudget rendah dengan warna minimalis dan gaya gambar yang sederhana.



**Gambar 6. Contoh pixel art**

Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Beberapa mengira *pixel art* adalah salah satu bentuk nostalgia seiring perkembangan zaman dan teknologi karena merupakan salah satu gaya seni tertua , namun menurut Nathan Vella ; salah satu pendiri dan presiden *Super Time Force* dan *Superbrothers: Sword dan Sworcery EP* serta developer *Capybara Games*, nostalgia adalah salah faktor dengan *pixel art*, namun bukan awal atau akhir dari gaya tersebut. Ia percaya bahwa *pixel art* adalah suatu gaya seni yang dapat ditafsirkan dan dimanipulasi secara berbeda oleh setiap seniman / desainer ; menghasilkan estetika yang sangat berbeda dibawah definisi umum yang sama. Keuntungan lain dari *pixel art* adalah gaya yang tidak menua sama sekali - berkat bantuan beberapa game *pixel art* terkenal dan legendaris seperti *Mario Bros* dan *Minecraft* yang sudah memiliki diferensiasi dan ciri khas yang akan selalu dikenal selama beberapa era. Banyak game baru zaman sekarang yang masih mengaplikasikan *pixel art* sebagai salah satu

bentuk *merchandise* sebagai salah satu bukti bahwa *pixel art* sudah merupakan satu gaya seni tersendiri.

### 4. Illustration Visual Style



**Gambar 7. Ilustrasi Scott Pilgrim**

Sumber : [google.com](https://www.google.com)

Jenis ilustrasi yang digunakan mengambil referensi dari karya buatan Brian Lee O'Malley berjudul *Scott Pilgrim*. Gaya gambar ini mengambil sedikit referensi anime (kartun Jepang) dengan teknik warna *cell shading / toon shading* (teknik warna untuk membuat objek 3D seakan-akan 2D dengan meminimalisir warna bayangan yang ada ; gaya mewarnai yang umum untuk komik).

Desain karakter akan dibuat berdasarkan karakteristik masing-masing 4 tipe personaliti (*Sanguine, Choleric, Melancholic, Phlegmatic*) dengan membawa benda-benda yang terinspirasi dari alat-alat yang digunakan desainer modern pada umumnya (*laptop, pen tablet, pensil, buku sketsa dan lain sebagainya*).

### 5. Page Layout Style

Elemen *layout* yang digunakan dalam aplikasi ini akan mengambil referensi dari beberapa game *pixel art* atau karya seni *pixel art* lainnya.

Format yang digunakan adalah *potrait*. Salah satu referensi yang dapat membantu adalah melihat beberapa GUI (*Game User Interface*) untuk membantu dalam proses desain menu game.



Gambar 8 Contoh GUI

Sumber : google.com

Proses Desain

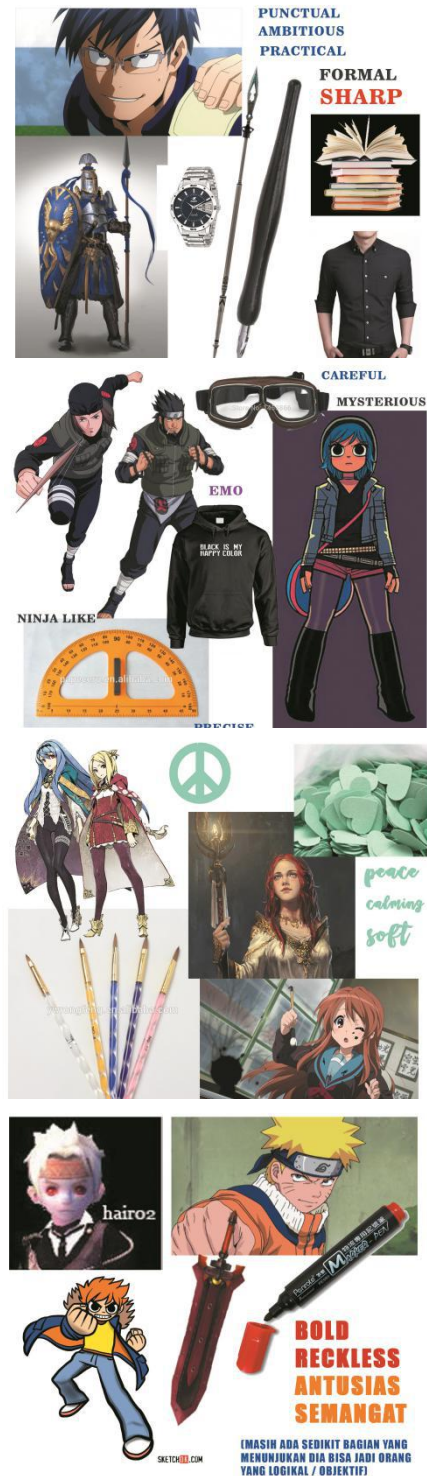
Konsep logo merupakan gabungan dari bentuk pensil (alat yang biasanya digunakan desainer) dan lampu neon. Arti yang ingin disampaikan adalah “adanya aksi dapat memunculkan suatu kreatifitas”, memotivasi para pengguna untuk terus belajar dan mencari sebab *creative block* yang dialami.



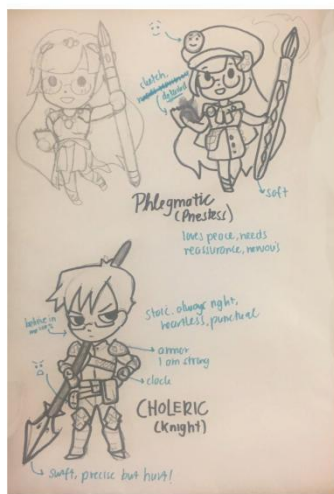
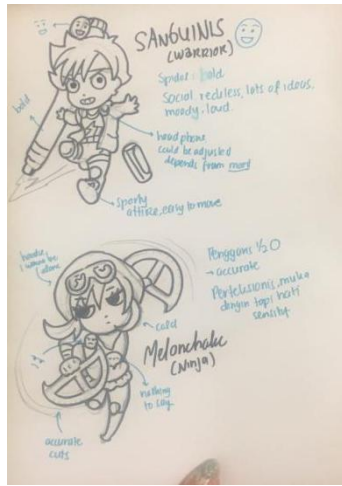
Gambar 9 Desain Logo

Untuk karakter -karakter utama (disebut pejuang kreatif), dibuat beberapa *moodboard* untuk mempermudah visualisasi masing-masing

karakter. Elemen-elemen yang patut diperhatikan dalam masing-masing desain karakter yaitu peralatan tulis / gambar, gaya baju kasual, warna serta perangai.

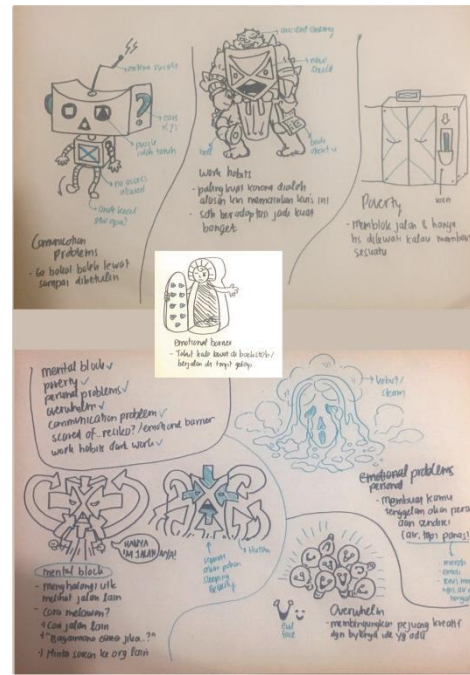


Gambar 10. Moodboard Pejuang Kreatif



**Gambar 11. Sketsa Pejuang Kreatif**

Untuk desain monster, digunakan warna-warna yang ada dari bagan otak Ned Hermann serta interpretasi penyebab-penyebab *creative block* dalam bentuk monster.



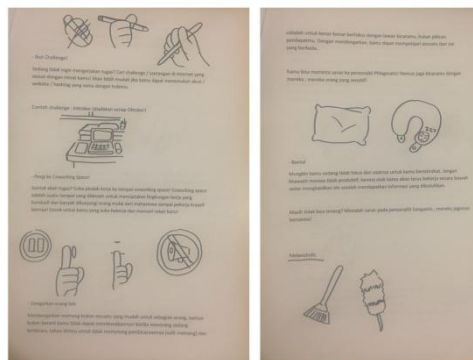
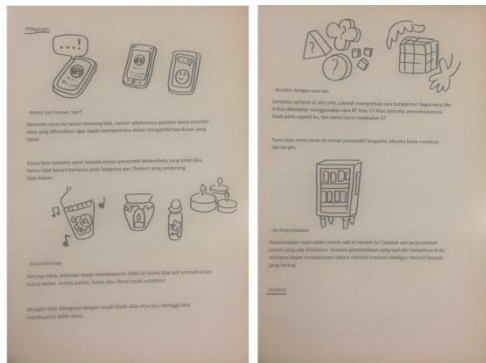
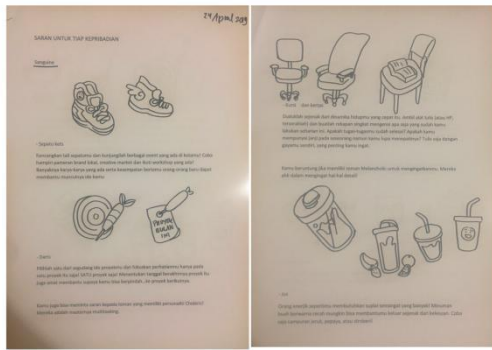
**Gambar 12. Sketsa Monster**

Beberapa elemen lainnya seperti infografis karakteristik masing-masing pejuang kreatif dan saran-saran untuk masing-masing pejuang juga dibuat untuk membantu memperjelas informasi-informasi yang akan diberikan.



**Gambar 13. Penjelasan Karakteristik Pejuang Kreatif**





Gambar 14. Saran untuk Pejuang Kreatif

Hasil Final



Gambar 15. Introduksi Aplikasi



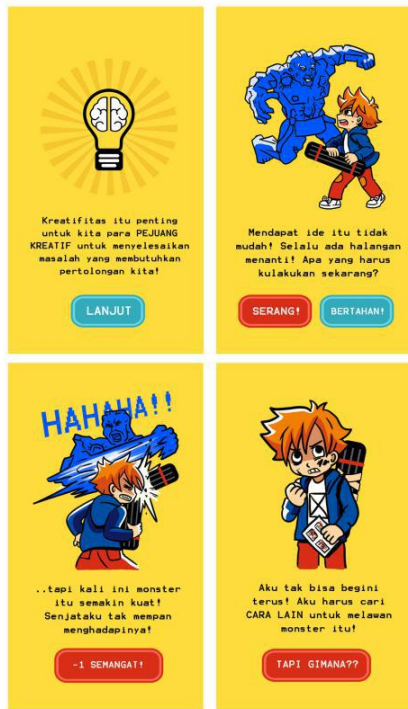
Gambar 16. Para Pejuang Kreatif



Gambar 17. Logo Lawan Creative Block



Gambar 18. Aset Saran Pejuang Kreatif



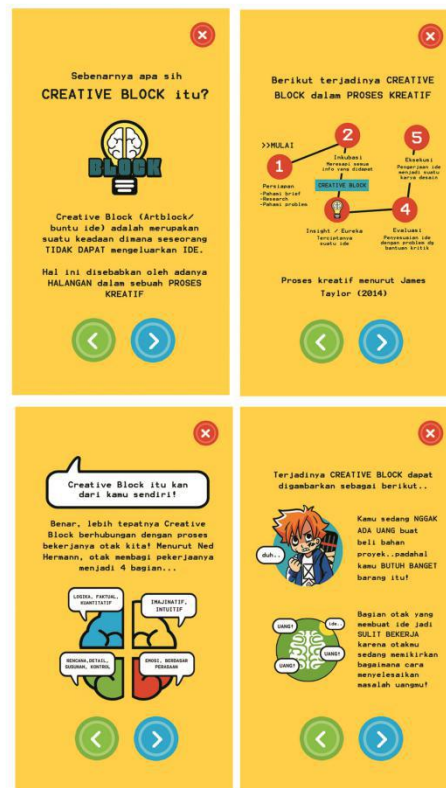
Gambar 18. Introduksi Aplikasi



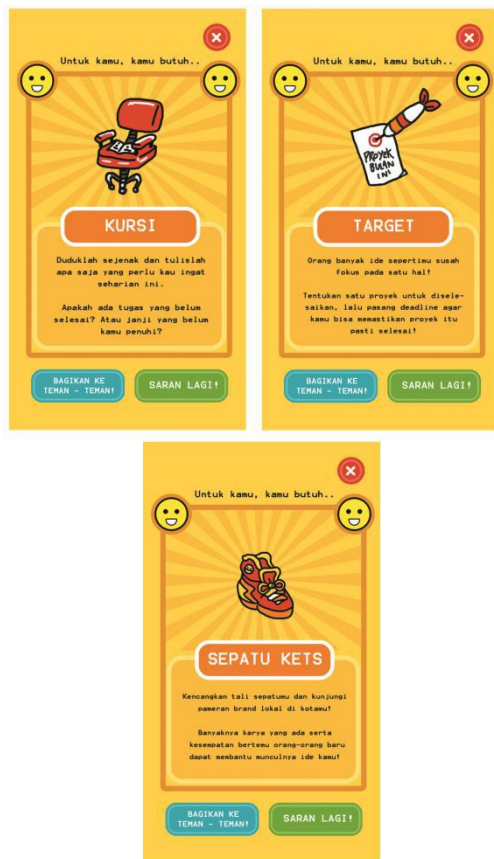
Gambar 20. Kuis Aplikasi



Gambar 19. Menu Utama



Gambar 21. Tentang Creative Block



Gambar 22. Saran Pejuang Kreatif

### Kesimpulan

*Creative block* adalah suatu fenomena dimana seseorang mengalami kesulitan dalam mengeluarkan ide (buntu ide). *Creative block* disebabkan karena kebiasaan kerja yang tidak sesuai, terlalu banyak ide, ketakutan dari dalam diri, emosi seseorang, sulit melihat solusi lain dari permasalahan, kekurangan sumber daya dan masalah komunikasi. Tidak diatasinya *creative block* dapat menyebabkan penurunan produktifitas, rasa percaya diri yang dapat berujung depresi.

Dari 31 orang desainer, 29 mengakui mengetahui apa itu *creative block* serta mengakui memiliki kebiasaan tersendiri untuk mengatasinya. Namun setelah diadakan kuesioner lanjutan kepada 5 mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra,

ditemukan bahwa kebiasaan-kebiasaan tersebut tidak dapat selalu menolong, dan berharap dapat menemukan solusi lain yang lebih cocok untuk mereka.

Maka dari itu dibuatlah aplikasi “*Lawan Creative Block*”, sebuah aplikasi *Android* yang memiliki tujuan utama membantu pengguna untuk lebih mengenal cara kerja mereka sebagai seorang pekerja kreatif serta mendukung mengenai fenomena *creative block*. Aplikasi ini dikhususkan untuk pengguna berumur 17-25 tahun, desainer amatiran / mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Indonesia khususnya wilayah Jawa.

### Daftar Pustaka

- Byford, S. (2014) *Pixel art games aren't retro, they're the future*. Retrieved 3 April 2019 from <https://www.theverge.com/2014/7/3/5865849/pixel-art-is-here-to-stay>
- Eno, B., Schmidt, P. *Oblique Strategies*. Retrieved 24 March 2019 from <http://stoney.sb.org/eno/oblique.html>.
- Flaherty, A.W (2004), *The Midnight Disease: The Drive to Write, Writer's Block, and the Creative Brain*. Boston, New York : Houghton Mifflin Company.
- Gonithellis, O. (2017). *Creative Blocks*. Retrieved 6 February 2019, from <https://www.goodtherapy.org/learn-about-therapy/issues/creative-blocks>
- McGuinness, M. (2011). *7 Types of Creative Block (and What to Do About Them)*. Retrieved 11 October 2018, from <https://99u.adobe.com/articles/7088/7-types-of-creative-block-and-what-to-do-about-them>
- Merenda, Peter. F (2010) *Toward a Four-Factor Theory of Temperament and/or Personality*. Retrieved 3 April 2019 from [https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15327752jpa5103\\_4](https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15327752jpa5103_4)

- Piliang,A.Y (2018). *Medan Kreativitas : Memahami Dunia Gagasan*.Yogyakarta : Cantrik Pustaka.
- Psychologia (n.d) *Four Temperaments: Sanguine, Phlegmatic, Choleric, and Melancholic Personality Types*. Retrieved 3 April 2019 from <https://psychologia.co/four-temperaments/>
- Rivero, J. (2016). *How to scientifically overcome the creative block*. Retrieved 8 October 2018, from <https://medium.com/@momillo/how-to-scientifically-overcome-the-creative-block-14b5dc1149f0>
- Shockman, E. (2016). *Creative block? Here's the neuroscience of how to fix that*. Retrieved 8 October 2018, from <https://www.pri.org/stories/2016-04-05/creative-block-here-s-neuroscience-how-fix>
- Taylor, J. (2014). *The Five Stages Of The Creative Process*. Retrieved 13 March 2019 from <https://www.jamestaylor.me/creative-process-five-stages/>