

## III KONSEP PERANCANGAN

### 3.1.1 Tujuan Kreatif Pembelajaran

Pengguna sebagai pekerja kreatif dapat mengembangkan diri dalam berproses kreatifnya dengan mengenal lebih jauh cara bekerja, memahami lebih jelas mengenai *creative block* serta mampu memilih solusi yang tepat untuk mengatasi masalah *creative block*.

### 3.1.2 Strategi Kreatif Pembelajaran

#### 3.1.2.1 Topik dan Tema Pembelajaran

Topik yang dibahas dalam aplikasi ini adalah *creative block*, yaitu suatu kondisi dimana seorang pekerja kreatif tidak dapat mengeluarkan idenya dalam suatu proses kreatif. *Creative block* dapat menjadi masalah serius untuk orang-orang yang menggunakan kreativitas sebagai pemecah masalah ; dapat menimbulkan ketakutan, kecemasan dan ketidakpercayaan diri yang berpengaruh pada karir mereka.

#### 3.1.2.2 Sub Pokok Bahasan

##### a. Tipe Pekerja Kreatif

- *Sanguine*
- *Phlegmatic*
- *Choleric*
- *Melancholic*

##### b. Mengenai *Creative Block*

- Apa itu *creative block*? (definisi, dalam proses kreatif, istilah lain)
- Tipe-tipe *creative block*.
- Sebab dari *creative block*.
- Akibat dari *creative block*.
- Jenis - jenis aplikasi *creative block*.

##### c. Saran / sugesti untuk mengatasi *Creative Block*

#### 3.1.2.3 Karakteristik *Target Audience*

##### a. Geografis

Bertempat tinggal di Indonesia, khususnya daerah Jawa.

b. Demografis :

- SES A-B
- Gender pria dan wanita
- Usia 17-25 tahun
- Mahasiswa Desain Komunikasi Visual / desainer amatir

c. Psikografis

- Tertarik pada bidang kreatif
- Rasa ingin tahu yang besar
- Dalam fase pencarian jati diri

d. Behavioral

- Aktif di media sosial
- Menggunakan gawai untuk mencari solusi permasalahan
- Suka mengambil kuis bertema pengenalan diri

#### **3.1.2.4 Metode Pembelajaran dan Penyajian *Content***

Konten disajikan dalam bentuk aplikasi dalam *smartphone*, dimana pengguna dapat mencari tahu mengenai tipe bekerja kreatifnya lewat kuis, memahami apa itu *creative block* serta mendapatkan saran dan sugesti yang efektif. Pengguna juga didorong untuk turut membantu orang lain yang mengalami masalah yang sama dengan menyediakan fitur untuk membagi ke media sosial.

#### **3.1.2.5 Indikator Keberhasilan Pembelajaran**

Perancangan berhasil jika pengguna merasa informasi yang didapatkan dari aplikasi bermanfaat dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan ini juga bisa dianggap sukses jika pengguna mau membagikan konten aplikasi ke media sosial / menyarankan orang lain untuk memainkan aplikasi ini.

#### **3.1.2.6 Metode Evaluasi**

Akan diminta beberapa pekerja kreatif yang memenuhi kriteria *target audience* untuk memainkan aplikasi. Kriteria evaluasi dinilai dari seberapa tepat hasil kuis, manfaat saran dan sugesti, info mengenai apa itu *creative block* serta keantusiasan pengguna dalam memainkan aplikasi.

### 3.1.3 Program Kreatif Desain Media Pembelajaran

#### 3.1.3.1 Konsep Pembelajaran

Konsep awal yang dibuat adalah “Lawan *Creative Block*”, menggunakan konsep game / permainan RPG (*Role Playing Game*). Permainan peran (bahasa Inggris: *role-playing game* disingkat RPG) adalah sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk melengkapinya suatu objektif bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain dapat berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Alur cerita singkat 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.

#### 3.1.3.2 Jenis Multimedia Pembelajaran

Jenis media yang digunakan adalah “*self taught*” / belajar sendiri dengan memainkan aplikasi.

#### 3.1.3.3 Format Desain Media Pengembangan

- *Menu content*

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

a. 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).

b. 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.

c. Cara bekerjanya *creative block*

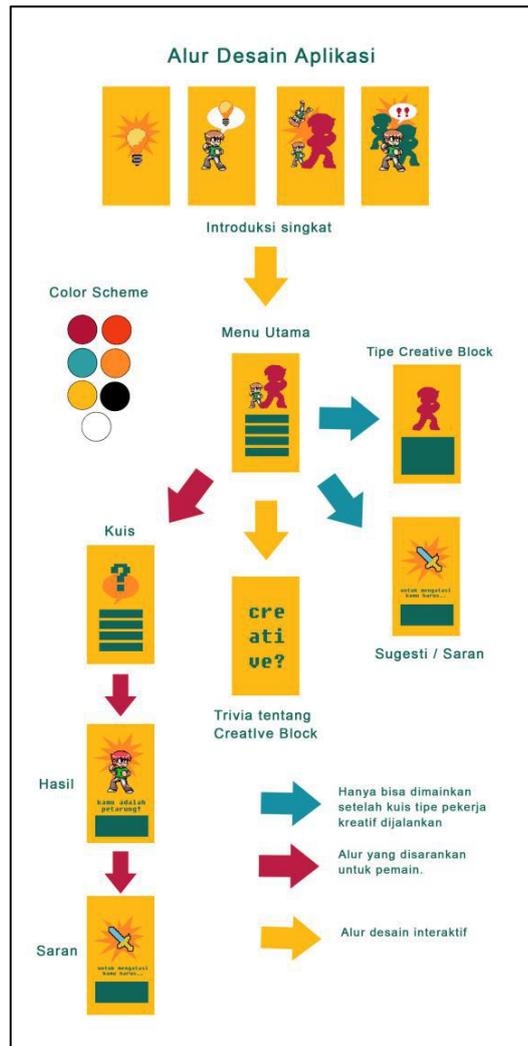
Disajikan berupa slide. Meliputi apa itu *creative block*, istilah lain dari *creative block*, proses kreatif dan bagian otak Ned Hermann sebagai elemen pembantu, apa yang akan terjadi jika *creative block* tidak segera diatasi serta cara mengatasinya. Semua ditampilkan dengan bantuan infografis, gambar-gambar penjelas serta tulisan yang tidak terlalu panjang supaya informasi yang ada bisa dipahami dengan mudah dan seru dibaca.

d. 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.

## - Alur Desain Interaktif



Gambar 3.1 Alur desain interaktif

Sumber : Dokumen Pribadi

### 3.1.3.4 Unsur-Unsur Interaktif dan Sistem Navigasi

#### - Unsur teks

Teks digunakan untuk menjelaskan informasi tertulis dalam aplikasi. Ada dua jenis *typeface* yang akan digunakan ; untuk unsur estetis (judul, subjudul, efek) dan konten (kalimat dan paragraf).

#### - Unsur Gambar / Ilustrasi

Ilustrasi digunakan sebagai elemen estetis yang mendukung tema game, sekaligus penjelas konten yang disajikan. Untuk desain 4 tipe pejuang kreatif

yang ada, diambil inspirasi dari gaya berpakaian anak remaja / kuliah umur 15-25 tahun, alat-alat yang biasa digunakan dalam proses desain / menggambar serta karakteristik karakter pejuang game RPG pada umumnya. Item-item yang ada juga mengambil inspirasi dari barang-barang dan tempat yang dapat ditemui di kehidupan sehari-hari (terutama kehidupan sehari-hari desainer).

- Unsur Audio

Audio dimanfaatkan untuk menambah *user experience* / membantu memperjelas konten yang ada juga mendukung tema game yang dimiliki aplikasi. Tipe musik yang mendekati adalah musik dari game Pokemon Diamond and Pearl (lisensi Nintendo), serta musik oleh band Anamanaguchi yang merupakan campuran dari alat musik dan kesan 8bit.

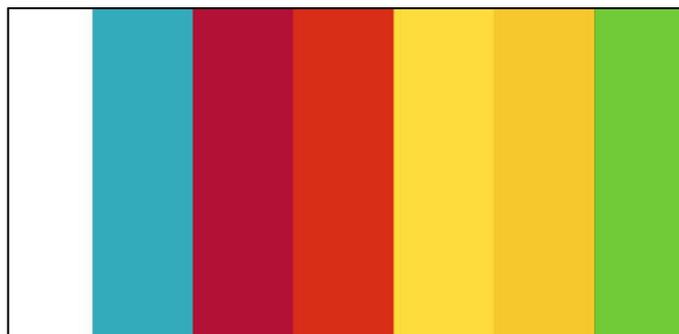
- Sistem Navigasi

Sistem navigasi digunakan untuk mempermudah pengguna berpindah dari satu konten ke konten lainnya.

### 3.1.3.5 Konsep Visual Interface Desain

- *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 3.2 *Color scheme* aplikasi

Sumber : Dokumen pribadi

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).

- *Design Type*

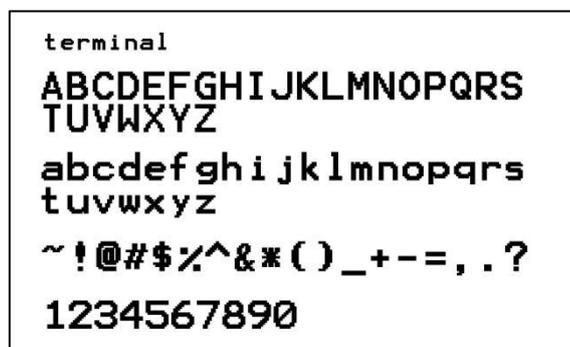
Untuk logo dan fungsi dekoratif, digunakan *typeface Funk Machine* karena karakternya yang tebal dan cocok untuk menggambarkan bentuk “terkotak-kotak” dan “datar” dari kata “*block*” pada *creative block*.



Gambar 3.3 *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 3.4 *Typeface Terminal*

Sumber : Dokumen Pribadi

- *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.

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.



Gambar 3.5 *Overwatch* (2014) dalam bentuk *pixel art*

Sumber : <http://www.cliveillenden.com/product/mcree-overwatch-8-bit/>



Gambar 3.6 *Stranger Things* (2016) dalam bentuk *pixel art*

Sumber :

<https://www.cultofmac.com/506657/stranger-things-game-recreates-netflix-series-8-bit-style/>

- *Illustration Visual Style*



Gambar 3.7 *Illustration style* : Brian Lee O'Malley

Sumber :

[https://www.google.com/search?q=scott+pilgrim+comic&safe=strict&rlz=1C1CHBF\\_enID705ID705&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiiV4PVqJjjAhWZ\\_XMBHb68AMsQ\\_AUIECgB&biw=1280&bih=646](https://www.google.com/search?q=scott+pilgrim+comic&safe=strict&rlz=1C1CHBF_enID705ID705&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiiV4PVqJjjAhWZ_XMBHb68AMsQ_AUIECgB&biw=1280&bih=646)

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*).



Gambar 3.8 Contoh item game

Sumber : *google.com*

*- 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.



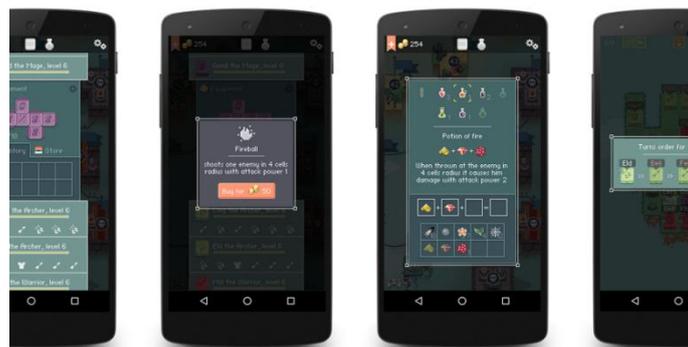
Gambar 3.9 Contoh GUI (*Game User Interface*)

Sumber : <https://depositphotos.com/97684404/stock-illustration-game-gui-43.html>



Gambar 3.10 Contoh GUI (Game User Interface) Pixel Art

Sumber : [google.com](http://google.com)



Gambar 3.11 Contoh Pixel Art Game : Dice Heroes

Sumber : <http://sashakolesnik.com/project/dice-heroes>

### 3.1.3.6 Software

Media yang akan digunakan adalah aplikasi smartphone dengan menggunakan platform Android.

### 3.1.3.7 Storyboard



Gambar 3.12 *Storyboard* introduksi aplikasi

Sumber : Dokumen Pribadi

*Storyboard* berikut ini bukan untuk video, melainkan untuk menjelaskan bagian introduksi yang akan ditampilkan ketika aplikasi dibuka pertama kali. Adegan baru akan melakukan transisi setelah layar diketuk (*tap*) oleh pengguna.

### 3.1.4 Biaya Kreatif

Biaya kreatif didapatkan dari biaya pembuatan aplikasi, biaya konsultasi dengan psikolog juga biaya cetak poster aplikasi.

Biaya psikolog	Rp 500.000,00
Biaya programmer	Rp 800.000,00
Biaya cetak merchandise	
- Eyemask	Rp 40.000,00
- Tempat pensil	Rp 45.000,00
- Mousepad	Rp 7000,00
- Mug	Rp 25.000,00
- Coaster	Rp 7000,00

- Stiker	Rp 5000,00
Biaya cetak poster A2	Rp 30.000,00
Biaya cetak poster A3	Rp 3000,00
Biaya cetak buku konsep A3	Rp 30.000,00
Biaya cetak buku pameran A5	Rp 6000,00
<hr/>	
<b>TOTAL</b>	<b>Rp 1.498.000,00</b>