

II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

2.1.1.1 Kreatifitas

a. Definisi Kreatifitas

Menurut Whitehead (1991), kreativitas atau *creativity* adalah sebuah istilah untuk menunjukan suatu daya di alam semesta yang memungkinkan hadirnya entitas aktual yang baru berdasarkan entitas aktual-entitas aktual yang lain.

Menurut Piliang (2018), kreatifitas adalah sebuah aktifitas dalam menghasilkan sesuatu yang baru atau berbeda. Sementara, sesuatu yang baru atau berbeda itu hanya dapat dihasilkan dari sebuah wilayah tanpa batas, yang didalamnya terdapat “dunia kemungkinan” yang tak bertepi.

b. Proses Kreatif

Menurut Taylor (2014), proses kreatifitas memiliki 5 tahap perwujudan suatu ide, yaitu :

- Persiapan / *Preparation*

Tahap ini meliputi proses mencari dan menyerap informasi sebanyak mungkin karena informasi ini akan masuk ke sub-kesadaran individu, dimana hal ini sangat penting untuk tahap kedua.

- Inkubasi / *Incubation*

Dalam inkubasi, semua informasi yang telah dikumpulkan di tahap persiapan diingat kembali untuk diolah dalam alam bawah sadar. Tahap ini bisa memakan waktu sehari-hari, berminggu-minggu, berbulan-bulan atau bahkan bertahun-tahun. Hal yang menarik tentang tahap inkubasi adalah prosesnya yang tidak berada di bawah kendali seseorang ; sesuatu yang tidak bisa diburu-buru hasilnya.

- Wawasan / *Insight*

Tahap ketiga ini adalah apa yang dipikirkan oleh sebagian besar masyarakat sebagai sinyal klasik atau tanda orang kreatif. Dalam proses ini, muncul momen '*Aha*' / momen '*Eureka*' / momen munculnya ide. Meskipun ide ini merupakan bagian terkecil dari lima langkah kreatifitas, bagian ini merupakan hasil yang paling penting. Proses ini paling sering terjadi ketika seseorang sedang melakukan aktivitas-aktivitas fisik tingkat rendah; seperti pergi mandi, mengendarai mobil, berjalan-jalan.

- Evaluasi

Tahap evaluasi adalah saat dimana suatu ide dikritik dan direfleksikan ; menyesuaikan permasalahan / realita yang sedang dihadapi. Dalam tahap ini diperlukan pemikiran yang lebih lanjut dibantu dengan kritikan / saran dari pihak luar.

- Elaborasi

Tahap elaborasi adalah proses menguji dan mengerjakan ide menjadi suatu solusi yang solid. Tahap inilah dimana para pekerja kreatif mulai mengerjakan ide yang sudah muncul ; mewujudkan rencana-rencana yang sudah dibuat dengan kerja keras.

Hubungan proses kreatif dengan *creative block* adalah bahwa *creative block* menghalangi berjalannya proses kreatif, terutama di proses memunculkan ide / fenomena *eureka* dimana hal ini disebabkan oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam diri (internal) maupun lingkungan (luar).

c. Tipe-Tipe Pekerja Kreatif

Ada banyak macam penggolongan personaliti seseorang ; mulai dari tes MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*) yang menggolongkan menjadi 16 personaliti dan Enneagram yang membedakan personaliti

menjadi 8 jenis. Dalam kasus ini, diambil *The Four Temperament Theory* (Teori 4 Personaliti Dasar) yang sudah ada dari zaman Hippocrates, seorang dokter dari Yunani zaman 460 - 370 BC. Awalnya 4 personaliti ini dicetuskan karena adanya kepercayaan bahwa kuantitas 4 cairan tubuh manusia (darah, empedu hitam, empedu kuning dan dahak) mempengaruhi temperamen seseorang.



Gambar 2.1 Empat macam temperamen dari abad 18

Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Four_temperaments

Meski teori ini belum sepenuhnya benar, seiring berjalannya waktu banyak ilmuwan yang menggunakan dasar dari ilmu ini untuk membuat cabang personaliti yang lainnya dengan bantuan ilmu psikologi yang terus berkembang. Satu fakta masih diakui ; beda personaliti seseorang disebabkan oleh faktor biologis dari dalam tubuh.

Teori 4 Personaliti Dasar membagi jenis-jenis personaliti menjadi 4 ; *Sanguine*, *Choleric*, *Phlegmatic* dan *Melancholic*. Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing tipe personaliti (Psychologia, n.d).

a. *Sanguine*

Kepribadian *Sanguine* adalah tipe yang dipengaruhi oleh bahan kimia yang disebut dopamin yang membuatnya sangat ingin tahu dan kreatif.



Gambar 2.2 Tipe temperamen *Sanguine*

Sumber : <https://psychologia.co/Sanguine-personality/>

Sanguine adalah orang yang sangat sosial yang suka bergaul dengan orang lain. Dari semua temperamen, *Sanguine* paling mudah untuk bersosialisasi. Mereka membawa kehidupan dan energi ke sebuah ruangan dengan kehadiran mereka. Mereka adalah tipe orang yang optimis yang percaya bahwa hidup adalah pengalaman yang menyenangkan dan menyenangkan yang harus dijalani sepenuhnya. Ketidakaktifan menyebabkan mereka stress karena dinamika kehidupan mereka yang cepat. *Sanguine* adalah yang paling impulsif dari semua macam temperamen.

Berikut kelebihan tipe bekerja *Sanguine* :

- Suka menjadi relawan
- Kreatif dan penuh warna
- Memiliki energi dan antusiasme tinggi
- Memulai sesuatu dengan cara yang mencolok
- Menginspirasi orang lain untuk bergabung
- Memotivasi orang lain untuk bekerja
- Berani mengambil resiko
- Rasa penasaran tinggi

Kelemahan tipe bekerja *Sanguine* :

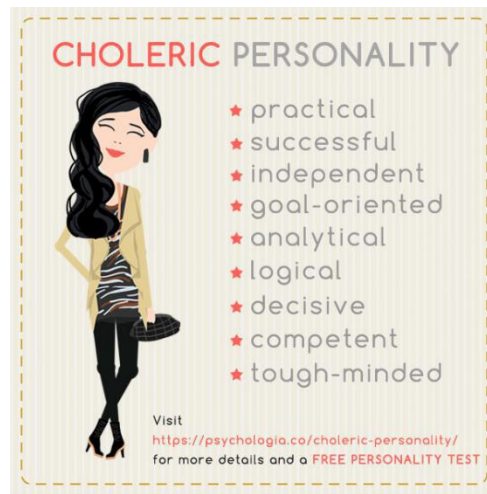
- Lebih suka bicara
- Melupakan kewajiban
- Rasa percaya diri memudar dengan cepat
- Bandel, tidak disiplin
- Prioritas berantakan
- Memutuskan dengan perasaan
- Mudah teralihkannya perhatiannya
- Cepat bosan

Berdasarkan wawancara dengan psikolog, diketahui pula bahwa *Sanguine* cenderung memiliki karakteristik optimis, sulit fokus pada satu pekerjaan, memiliki kemampuan sosial yang bagus serta ekspresif karena perasaannya selalu tergambar di wajahnya (mudah dibaca).

Berikut detail *Sanguine* dalam pekerjaan sesuai hasil wawancara :

- Penyebab stressnya karena pekerjaan yang berat / tidak sesuai, mood yang berubah-ubah serta tekanan *deadline* / tanggal jatuh tempo.
- Saran yang cocok untuk *Sanguine* adalah agar tidak mengambil pekerjaan yang memerlukan konsentrasi dan ketelitian yang tinggi karena ia mudah stress akan hal yang berkenaan soal detail kecil.
- Jika stress, ia akan mengalihkan perhatiannya dengan hal / hobi lain yang disukainya, kebanyakan bersifat sosial / bergaul dengan orang lain.
- Soal gaya, ia menyukai warna-warna cerah, bentuk-bentuk unik dan berbeda (komunikasi pribadi, April 20, 2019).

b. *Choleric*



Gambar 2.3 Tipe temperamen *Choleric*

Sumber : <https://psychologia.co/Choleric-personality/>

Kepribadian ini didominasi oleh hormon *testosterone* ; hormon yang pada umumnya banyak ditemui para laki-laki. Hormon ini menyebabkan orang *Choleric* suka berorientasi pada pekerjaan dan akan terus begitu sampai tujuan mereka tercapai.

Berikut kelebihan tipe bekerja *Choleric*:

- Berorientasi pada tujuan
- Dapat melihat gambaran besar akan sesuatu
- Mampu mengorganisasi dengan baik
- Pintar mengsystemasikan pekerjaan
- Suka mencari solusi praktis
- Bergerak cepat untuk bertindak
- Memotivasi suatu aktivitas untuk berjalan
- Lebih suka langsung bekerja daripada berbicara

Kelemahan tipe bekerja *Choleric* :

- Toleransi kecil untuk sebuah kesalahan
- Tidak menganalisis detail kecil

- Suka menuntut orang lain
- Cenderung tenggelam dalam pekerjaan
- Menuntut loyalitas
- Gamblang dalam mengutarakan sesuatu tanpa memedulikan perasaan orang lain
- Tidak mudah percaya orang lain

Berdasarkan wawancara psikolog, *Choleric* tidak memiliki kemampuan bersosialisasi yang bagus karena kecenderungannya untuk tidak mendengarkan orang lain dan perkataan yang pedas, namun bila diberi tugas, mereka pasti mengerjakannya dengan tepat. Dia tak menyukai basa-basi dan hal-hal detail, namun ahli dalam melihat permasalahan secara garis besar. Meski ia sulit menerima pendapat, biasanya yang dikatakannya selalu benar. Ia paling bisa bekerja dibawah tekanan.

Berikut detail *Choleric* dalam pekerjaan sesuai hasil wawancara :

- Penyebab stressnya adalah target yang tidak tercapai, mendapat teman / kelompok yang tidak antusias, basa-basi dan diganggu detail-detail kecil.
- Saran yang cocok untuk *Choleric* adalah supaya lebih bersantai dan belajar mendengarkan orang lain
- Jika stress, ia akan mengerjakan pekerjaan lain karena ia tidak suka menganggur.
- Gaya berpakaianya menggunakan warna kelam dengan motif yang berkesan formal, misalnya garis-garis. (komunikasi pribadi, April 20, 2019).

c. *Phlegmatic*



Gambar 2.4 Tipe temperamen *Phlegmatic*

Sumber : <https://psychologia.co/Phlegmatic-personality/>

Orang-orang dengan kepribadian *Phlegmatic* menyenangkan dan intuitif. Mereka memiliki kemampuan untuk melihat hubungan antara banyaknya data yang mereka kumpulkan. Pribadi ini didominasi oleh hormon estrogen yang biasanya lebih banyak dimiliki wanita.

Kelebihan tipe pekerja *Phlegmatic* :

- Damai dan menyenangkan
- Memiliki kemampuan administratif
- Suka memediasi masalah
- Menghindari konflik
- Rasa simpati yang tinggi

Kelemahan tipe pekerja *Phlegmatic* :

- Tidak *goal-oriented* / tidak punya tujuan
- Kurang motivasi diri
- Benci dipaksa

- Menurunkan semangat orang lain
- Lebih suka menonton orang bekerja daripada melakukannya
- Sulit mengambil keputusan karena bingung antara melihat detail atau mengeneralisasi seluruhnya
- Butuh diyakinkan terus menerus

Berdasarkan wawancara dengan psikolog, *Phlegmatic* merupakan personaliti yang menyukai kedamaian, tidak suka stress dan dikejar-kejar dalam pekerjaannya. Hidupnya tidak banyak inovasi dan selalu menjadi pihak netral karena ia amat menjaga zona nyamannya. Dia tidak cepat bosan karena ia menyukai pekerjaan yang bisa dilakukannya terus menerus. Karena ia netral, ia juga mudah beradaptasi dengan lingkungan.

Berikut detail *Phlegmatic* dalam pekerjaan sesuai hasil wawancara :

- Penyebab stressnya karena berada di lingkungan yang riuh, tidak nyaman dengan orang-orang yang suka mengungkapkan pendapat keras-keras (karena dia orang yang cepat minder) serta berisik.
 - Saran yang cocok untuk *Phlegmatic* adalah supaya ia lebih percaya diri dan berani berinovasi.
 - Jika stress, ia mencari tempat yang nyaman baginya untuk menenangkan diri. Biasanya hal ini dilakukan sendirian.
 - Soal gaya, ia menyukai warna netral yang mudah dipadupadankan.
- (komunikasi pribadi, April 20, 2019).

d. *Melancholic*

Pria dan wanita dengan kepribadian *Melancholic* memiliki banyak kesamaan sifat - mereka cenderung loyal kepada keluarga dan teman-teman mereka serta sangat berhati-hati. Moral sangat penting bagi mereka; mereka lebih suka mengikuti "norma" masyarakat dan tradisi keluarga.



Gambar 2.5 Tipe temperamen *Melancholic*

Sumber : <https://psychologia.co/Melancholic-personality/>

Ciri-ciri kepribadian *Melancholic* dikaitkan dengan hormon serotonin yang menekan kecenderungan seseorang menjadi agresif. Ini menjelaskan mengapa orang yang melankolis tenang dan percaya diri, sangat terikat pada keluarga dan komunitas mereka dan loyal. Mereka sangat tertib dan senang membuat rencana yang pasti. Mereka membenci ketidakpastian / kejutan tak terduga dalam rutinitas mereka.

Kelebihan tipe pekerja *Melancholic* :

- Berorientasi pada jadwal
- Perfeksionis, memiliki standar tinggi
- Memerhatikan detail
- Tertib dan teratur
- Memahami duduk permasalahan secara detail sebelum menjawab
- Akan menyelesaikan apa yang dia mulai
- Menyukai, bagan, grafik, angka, dan daftar
- Tidak mudah bosan akan pekerjaan repetitif (justru malah menyenangkan untuk mereka)

Kekurangan tipe pekerja *Melancholic* :

- Tidak pandai bergaul
- Tertekan karena adanya ketidaksempurnaan
- Suka memilih pekerjaan yang sulit
- Menghabiskan terlalu banyak waktu untuk perencanaan
- Mencela diri sendiri
- Standar sering kali terlalu tinggi
- Tak dapat bekerja dibawah tekanan
- Cenderung OCD (*Obsessive-Compulsive Disorder*)

Berdasarkan wawancara psikolog, *Melancholic* merupakan seseorang yang amat memerhatikan kesempurnaan dalam setiap pekerjaan yang dilakukan. Hal ini menyebabkan ia menjadi takut membuat kesalahan, minder dan menahan diri untuk berpendapat dan lebih memilih untuk menyalahkan dirinya sendiri.

Berikut detail *Melancholic* dalam pekerjaan sesuai hasil wawancara :

- Penyebab stressnya adalah dikecewakan orang lain, diganggu oleh orang yang cara kerjanya tidak sesuai dengannya dan stress akibat setiap kesalahan yang ia buat
- Saran yang cocok untuk *Melancholic* adalah supaya mau mencoba minta tolong pada orang lain dan lebih jujur akan perasaanya.
- Jika stress, ia cocok melakukan meditasi, membersihkan kamar dan ditinggal sendiri. Ia tidak perlu diperingatkan oleh orang lain karena ia sudah tahu kesalahannya sendiri. (komunikasi pribadi, April 20, 2019).

2.1.1.2 Creative Block

a. Definisi Creative Block

Menurut Gonithelis (2019) “*Creative block*” atau penghalang inspirasi, dapat digambarkan sebagai ketidakmampuan untuk mengakses kreativitas internal seseorang. Mereka yang berada dalam profesi

kreatif — penulis, musisi, pemain, artis — sering kali lebih terpengaruh oleh *creative block* yang dapat bertahan selama sehari-hari, berminggu-minggu, berbulan-bulan, atau bahkan bertahun-tahun. (p.1)

Creative block juga dikenal dengan istilah artblock, blok kreatif dan “kabut kreativitas” (digunakan oleh Yusuf Amir Piliang di dalam bukunya yang berjudul “Medan Kreativitas”)

b. Tipe-Tipe Creative Block

Menurut McGuinness (2011), creative block memiliki beberapa tipe sebagai berikut :

- Blok mental (*mental block*)

Di sinilah seorang individu terjebak oleh pemikirannya sendiri; begitu terkungkung dengan cara memandang dunia secara realistis sehingga gagal melihat opsi-opsi lain.

- Hambatan emosional (*emotional barrier*)

Ketakutan menghadapi resiko yang akan terjadi jika mengeluarkan ide tersebut. Seorang individu merasa takut dengan apa yang akan ditemukan atau diungkapkan tentang dirinya.

- Kebiasaan kerja yang tidak berhasil (*work habits that don't work*)

Disebabkan oleh cara bekerja yang tidak kompatibel dengan proses kreatif ; bekerja terlalu awal, terlambat, terlalu lama, atau tidak cukup lama. Bisa disebabkan karena belum dibuatnya sistem untuk menangani tugas-tugas rutin yang akan terus mengganggu pekerjaan utama.

- Masalah pribadi (*Personal problems*)

Sulit untuk berkonsentrasi karena dipengaruhi emosi yang disebabkan oleh pengalaman sehari-hari / kejadian khusus, misalnya perceraian, berurusan dengan anak-anak, memerangi kecanduan atau berduka karena seseorang yang istimewa . Akan lebih sulit jika harus memerangi 2-3 masalah sekaligus.

- “Kemiskinan” (*Poverty*)

Tidak hanya perihal uang, bisa juga dikarenakan miskin waktu, miskin pengetahuan, memiliki sedikit koneksi atau kekurangan peralatan atau hal-hal lain yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan.

- Terlalu banyak ide (*Overwhelm*)

Memiliki terlalu banyak ide hebat dan kewalahan oleh banyaknya permintaan dan informasi yang masuk sehingga lelah karena kebingungan atau bekerja terlalu keras / lama.

- Kegagalan komunikasi (*Communication Problems*)

Kesulitan mengkomunikasikan hasil karya, baik secara verbal maupun visual kepada baik teman sesama kerja / klien / *target audience*. (p.1)

c. Sebab dari Creative Block

Creative block dapat terjadi sebagai akibat dari(Gonithelis, 2019, p.1):

- Kematian orang yang dicintai atau akhir suatu hubungan
- Kurangnya dukungan finansial
- Menurunnya energi kreatif setelah periode kreatif yang padat / sibuk
- Keraguan diri ; baik yang berkaitan dengan kemampuan maupun bakat
- Penolakan berulang atas pekerjaan seseorang

- Kecemasan tentang hasil suatu proyek atau tugas
- Kebutuhan akan kesempurnaan / perfeksionis
- Ketergantungan pada suatu zat untuk menjadi kreatif (misal : narkoba, rokok)
- Timbulnya penyakit atau kondisi medis
- Kehilangan makna dan tujuan yang mendadak dalam sejarah pekerjaan seseorang
- Kritik negatif terhadap diri sendiri

Menurut Yasraf Arif Piliang (2018), macetnya kreativitas dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang sangat kompleks : mulai dari “kebiasaan berpikir” individu (atau kolektif) yang tidak mendorong pengembangan kreativitas, domain pengetahuan yang tidak memadai bagi bertumbuhnya ide-ide baru, hingga lingkungan sosial, kultural, ekonomi, dan politik yang tidak mendorong ke arah sebuah “budaya kreatif”. Mungkin ada semacam ‘kabut-kabut’ yang menyelimuti pikiran, sehingga yang dihasilkan hanya ‘pikiran-pikiran berkabut’-pikiran yang kabur, mengambang, tak berbentuk, tak jelas dan tak jernih”. (p.20)

d. Penjelasan Creative Block Secara Ilmiah

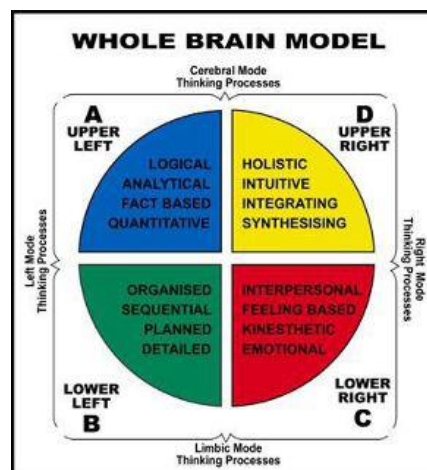
Creative block merupakan suatu halangan yang terjadi dalam suatu proses kreatif. *Creative block* merupakan satu kondisi yang memiliki hubungan dengan cara kerja otak. Fenomena ini pernah diteliti oleh beberapa ilmuwan (terutama neurologis). Alice W. Flaherty (2004), seorang penulis dan neurologis menulis dalam bukunya yang berjudul *The Midnight Disease: The Drive to Write, Writer's Block, and the Creative Brain* bahwa masalah yang terjadi pada otak memiliki pengaruh pada kreativitas manusia.

Otak memiliki bagian-bagian tertentu yang memiliki fungsi berbeda namun saling bekerjasama dalam mengendalikan cara kerja tubuh seseorang, termasuk di saat orang tersebut sedang melakukan kegiatan yang

berhubungan dengan kreativitas. Ada banyak teori yang memiliki pendapat tersendiri mengenai nama, pembagian, serta cara kerja masing-masing bagian otak, namun berikut beberapa teori yang dapat menjelaskan bagaimana *creative block* bisa terjadi :

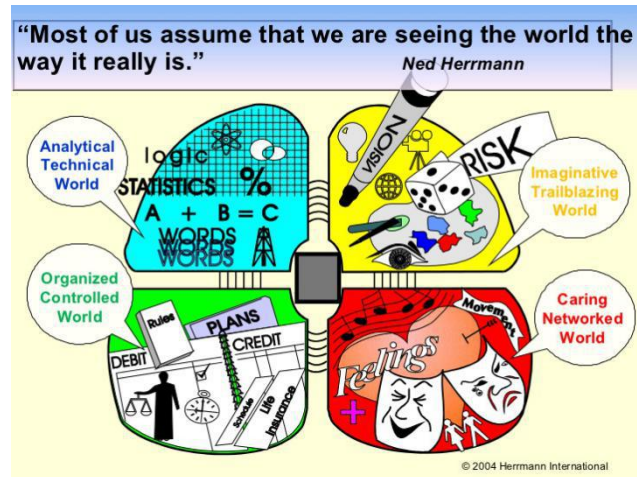
Gilbert Ryle menjelaskan tiga elemen utama yang membangun “Pikiran” (*Mind*) yang secara bersama-sama mengerjakan tiga fungsi pikiran secara komprehensif, yaitu Pemikiran (*Thought*) yang berurusan dengan fungsi emosi ; dan Kehendak (*Will*) yang berurusan dengan fungsi konatif (*conative function*). Ketiga fungsi pikiran itu sebaiknya tidak dilihat sebagai tiga elemen yang terpisah satu sama lainnya seperti benteng tinggi, melainkan tiga elemen yang saling mendukung satu sama lainnya. Ketiga fungsi pikiran tersebut memperlihatkan kompleksitas relasi-relasi satu sama lainnya, dalam menghasilkan “produk-produk” pikiran, yang disebut pengetahuan (*knowledge*).

Ned Hermann, seorang peneliti dan penulis yang dikenal karena penelitiannya dalam cara berpikir kreatif (*creative thinking*) dan metode dominasi otak ; menjelaskan bagian-bagian otak dalam bagan seperti berikut :



Gambar 2.6 Bagan otak Ned Hermann

Sumber : https://www.12manage.com/methods_herrmann_whole_brain.html



Gambar 2.7 Ilustrasi bagan otak Ned Herrmann

Sumber : <https://www.slideshare.net/sofazoma/hbdi>

Ned Herrmann membagi otak menjadi 4 bagian yang ditandai dengan warna-warna yang berbeda. Warna biru untuk bagian “logika” (berpikir secara teknis, matematis, analitik), hijau untuk bagian otak yang mengorganisasi / menata, kuning sebagai bagian dimana kreativitas seseorang berada (imajinasi) serta merah untuk perasaan (kemampuan untuk merasakan emosi).

Bagian-bagian otak tersebut memiliki tugas tersendiri yang akan terganggu jika satu bagian “mendominasi” bagian lainnya. Jadi, dalam kasus ini, bagian berwarna kuning (otak kanan atas) yang bertugas menciptakan ide dan kreatif akan terhalang proses bekerjanya jika bagian otak lain mendominasinya.

Berikut beberapa contoh kasus yang disandingkan dengan tipe-tipe *creative block* dari McGuiness :

- Seseorang mengalami tipe *creative block* “poverty” yang bisa berarti kekurangan referensi ilmu dan keterampilan teknis. Di dalam otak, bagian biru (logika) berfokus akan kekurangan sarana dan informasi, mendominasi bagian kuning (kreatifitas) sehingga terjadilah *creative block*.

- Seseorang baru saja berduka akan kematian orangtuanya. Bagian merah (emosi) mendominasi bagian kuning (kreatifitas) karena diliputi perasaan berkabung yang dalam, menyebabkan satu kasus *creative block* yang harus segera diatasi dengan meminta bantuan psikolog.

e. Akibat Dari Creative Block

Menurut Gonithelis (2019), suatu *creative block* seringkali merupakan kondisi sementara, tetapi ketika seseorang mengandalkan kreatifitas untuk mencari nafkah ; bahkan *creative block* yang berumur pendekpun dapat menyebabkan kecemasan, keraguan, dan ketakutan. Beberapa pencipta mungkin meragukan kemampuan masa depan mereka untuk menciptakan sesuatu dan menjadi tertekan. Depresi dan perasaan tidak berharga juga dapat terjadi. Lebih lagi, karena memproduksi dan menciptakan adalah suatu aspek penting dalam pembentukan identitas seorang penulis, seniman, dan pencipta lainnya, *creative block* dapat memiliki dampak negatif pada identitas seseorang atau perasaan diri. Efek ini dapat berpengaruh pada penurunan harga diri.

Menurut Yasraf Arif Piliang (2018), *creative block* (disebut dengan istilah “kabut pikiran”) dapat menimbulkan “kemandulan daya pikir atau ketidakberpikiran (*thoughtlessness*) yang menutupi ruang-ruang pengetahuan bila orang membiarkan dirinya terperangkap di dalam lorong gelapnya”.(p.155)

f. Solusi Untuk Mengatasi Creative Block

Ketika seseorang mengalami depresi, kecemasan, dan stress bersamaan dengan *creative block*, terapi dapat membantu mengatasi dan menyelesaikan masalah ini. Seorang terapis akan mempertimbangkan bagaimana ketidakmampuan untuk menciptakan dapat berkontribusi pada gejala yang dialami. Terapis

yang mengungkapkan pemahaman tentang proses kreatif dapat membantu pengembangan keterampilan dan strategi untuk bekerja mengatasi *creative block* yang dapat membantu di masa depan.

Jenis terapi tertentu dapat bermanfaat dalam berbagai cara seperti berikut :

- Terapi perilaku kognitif (*Cognitive behavioral therapy*) menempatkan fokus utama pada masalah yang menyebabkan *creative block* ; membantu orang dalam mengidentifikasi dan memahami hubungan antara pikiran dan perilaku.
- Pendekatan berbasis kesadaran (*Mindfulness-based approaches*) juga membantu mereka untuk mengenali bagaimana proses berpikir dapat dihubungkan dengan perilaku; namun pendekatan ini lebih berfokus untuk membantu individu melepaskan diri dari pemikiran negatif atau berbahaya.
- Terapi seni (*Art therapy*) juga dapat membantu individu bekerja dengan memberikan mereka alat untuk menginspirasi kreativitas dan bekerja melalui masalah - masalah yang menghalangi inspirasi. (Gonithelis, 2019, p.2)

2.1.2 Tinjauan Tentang Media Interaktif

2.1.2.1 Aplikasi Smartphone

a. Definisi Aplikasi

Menurut Nazrudin Safaat H (2012, p.9) “perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna”.

b. Tipe-Tipe *platform*

Platform dalam ilmu komputer merupakan sebuah kombinasi arsitektur antara perangkat keras (*hardware*) dengan sistem kerja perangkat lunak (dan aplikasi). Kombinasi ini adalah syarat utama agar sebuah aplikasi

dapat berjalan optimal. Secara sederhana, *platform* dapat dikatakan media agar perangkat lunak berjalan. Biasanya pembuat *platform* menyediakan sarana perangkat lunak menggunakan serangkaian kode sebagai kesepakatan dan akan berjalan konsisten.

Berbagai *platform* sudah berkembang di industri teknologi. Biasanya aplikasi yang akan menyesuaikan akan menggunakan *platform* yang mana agar kerja aplikasi dapat maksimal. Sebab tidak semua *platform* kompatibel dengan aplikasi sehingga kadang sebuah aplikasi bisa berjalan baik di salah satu *platform* namun tidak bisa bekerja di *platform* lainnya.

Ada dua tipe *platform* dengan fungsi berbeda yaitu hanya dapat bekerja pada satu manufaktur dan bisa digunakan diberbagai manufaktur.

Platform yang mendukung satu perangkat manufaktur:

- *Blackberry*, Perangkat ini mendominasi pasar smartphone di wilayah Amerika Utara. Bersifat *multi-tasking* dengan mendukung kinerja umum seperti telepon, sms, web browsing, internal faxing, layanan push e-mail, dan layanan nirkabel lainnya. Blackberry didesain dengan optimasi “thumbing” yang disebut *QWERTY* atau “jempol untuk mengetik”.
- *iPhone OS*, *iPhone* dan *iPod Touch SDK*. *platform* ini menggunakan bahasa program *Objective C* yang berbasis C. Belakangan ini, Mac OS X 10.5 juga menggunakan *Objective C*, dan *platform* lain tidak banyak yang menggunakan bahasa ini. *Mac OS* menggunakan bahasa ini untuk membuat program pada produk *iPhone*.

Platform yang mendukung perangkat untuk berbagai manufaktur:

- *Java*, *ME*, jenis *platform* ini biasanya menghasilkan aplikasi *portable*. Namun ada beberapa perangkat hardware tertentu membuat aplikasi Java menjadi tidak *portable*.

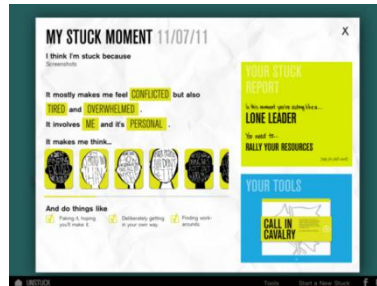
- *Symbian platform*, tipe ini khusus didesain untuk perangkat mobile dan termasuk dalam sistem *open source*, bersifat multi-tasking, *Symbian* dapat menghemat baterai dan penggunaan *memory handphone*.
- *Android* adalah produk *platform* keluaran *Linux* dari perusahaan *Open Handset Alliance*. Aliansi ini terdiri dari 34 anggota seperti *Google*, *Motorola*, *T-Mobile*, *HTC* dan *Qualcomm*.
- *NET Compact Framework*, *platform* ini digunakan untuk mendukung aplikasi pada *Windows Mobile/Pocket PC/Tablet* bahkan sekarang juga mendukung perangkat *Android*.
- BREW, umumnya BREW hanya digunakan untuk aplikasi ada ponsel CDMA.
- *Palm OS*
- *Windows Mobile*
- *Microbrowser*
- *Flash Lite*, digunakan untuk perangkat yang mendukung *Flash Lite player* (Berbagai Jenis Platform pada Perangkat Mobile. n.d)

c. Aplikasi Untuk Mengatasi Creative Block

Ada banyak macam aplikasi *smartphone* yang dapat membantu pekerja kreatif mengatasi *creative block* ; menyesuaikan perkembangan zaman dimana di era millennial orang-orang cenderung menggunakan *smartphone* sebagai sarana penyelesai masalah. Jenis- jenis aplikasi *creative block* juga beragam, meskipun tidak mengangkat istilah *creative block* dalam namanya.

Beberapa tipe aplikasi *creative block* yaitu :

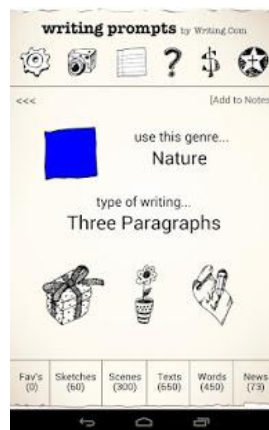
- Kuis yang dapat membantu pengguna untuk mengetahui lebih jauh mengenai cara bekerja kreatifnya. Contoh : *Unstuck*.



Gambar 2.8 Tampilan aplikasi *Unstuck*

Sumber : itunes.apple.com

- *Mind-map/notepad*, tipe aplikasi yang berfungsi untuk mencatat ide-ide serta membantu penggunaanya untuk melihat korelasi antara ide-ide yang sudah dicatat. Contoh : *Writing Prompts*, *SimpleMind*, *Inspiration Maps*.

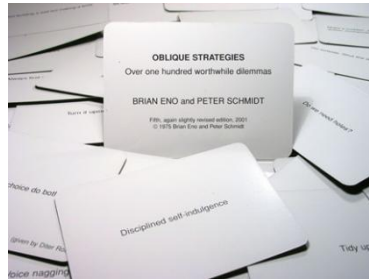


Gambar 2.9 Tampilan aplikasi *Writing Prompts*

Sumber : [plays.google.com](https://play.google.com)

- Saran/sugesti. Memberikan kalimat-kalimat singkat yang diharapkan dapat membantu pengguna untuk keluar dari kondisi *creative block*.

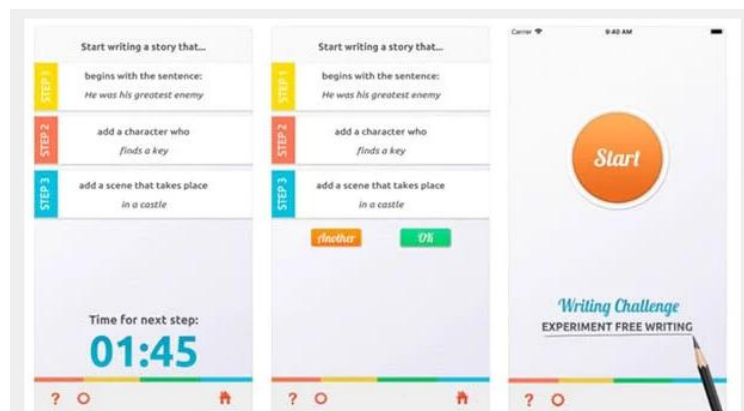
Contoh : *Oblique Strategies, Creativity Cards, Brainsparker. The Brainstormer.*



Gambar 2.10 Kartu *Oblique Strategies*

Sumber : *plays.google.com*

- *Challenges* / tantangan, menyediakan bermacam tantangan yang dapat memotivasi pengguna dengan adanya limitasi dari prasyarat karya dan waktu pengerjaan. Contoh : *Sketchbook - Sketch This Challenge*, *Writing Challenge*



Gambar 2.11 Tampilan aplikasi *Writing Challenge*

Sumber : wabisabilearning.com/blog/7-online-writing-tools-students

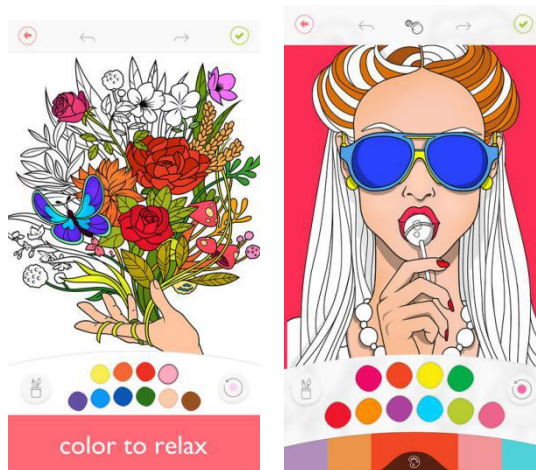
- *Doodling*. Pengguna dapat mencoret-coret apa yang dimau di sebuah bidang kosong untuk mendorong munculnya kreatifitas. Contoh : *Inkflow.Doodle.ly, Sketchbook Express, Bamboo Paper*.



Gambar 2.12 Tampilan aplikasi *Sketchbook Express*

Sumber : <https://sketchbook-express.en.softonic.com/mac>

- *Adult Coloring*, aplikasi yang digunakan untuk merendahkan tingkat stress pengguna dengan mewarnai gambar yang sudah disediakan. Gambar yang tersedia biasanya bertemakan tumbuhan, hewan, mandala atau corak tertentu. Contoh : *Colorfy.Pigment*, *Garden Coloring Book*.



Gambar 2.13 Tampilan aplikasi *Colorfy*

Sumber : colorfy.net

Masih ada banyak lagi jenis aplikasi untuk mengatasi creative block lainnya seiring perkembangan zaman, baik dalam hal kategori baru maupun campuran dari beberapa jenis diatas.

2.1.2.2 Kuis

a. Jenis Kuis Kepribadian

Kuis kepribadian adalah jenis yang paling umum; hampir 70% kuis yang dibuat di internet adalah kuis untuk mencari tipe kepribadian. Kuis kepribadian juga merupakan tipe yang paling banyak dibagikan dan paling banyak diklik di media sosial. Ini adalah tipe kuis yang menggunakan judul "Jenis (.....) Apakah Anda?".

Setiap pertanyaan memiliki beberapa jawaban, dan setiap jawaban berkorelasi dengan satu atau lebih dengan hasil kepribadian kuis. Ketika seseorang memainkan sebuah kuis, sistem menambahkan "+1" kepada pilihan jawaban yang ada (berupa hasil final kepribadian). Setelah pengguna menyelesaikan semua pertanyaan, kepribadian yang memiliki nilai "+1" paling banyak ditampilkan di layar sebagai hasil untuk orang tersebut.

Ada beberapa jenis pertanyaan yang dapat dibuat :

- Pertanyaan gambar dengan jawaban teks. Setiap pertanyaan diwakili oleh gambar dan setiap pilihan jawaban hanyalah pilihan teks
- Pertanyaan teks dengan jawaban gambar. Setiap pertanyaan diwakili oleh teks dan setiap pilihan jawaban adalah gambar (ini adalah pilihan dengan daya tarik tertinggi karena memiliki banyak visual. Orang-orang suka mengambil kuis yang memiliki gambar.
- Gambar dengan jawaban gambar. Setiap pertanyaan dan setiap pilihan jawaban diwakili oleh gambar. Tidak disarankan karena dapat menyebabkan tampilan kuis menjadi terlalu berlebihan dan membuat orang kewalahan dalam mengartikan visual yang ada.

- Teks dengan jawaban teks. Setiap pilihan pertanyaan dan jawaban hanyalah teks. Berfungsi baik untuk kuis singkat tnamun bisa sedikit membosankan dan tidak direkomendasikan untuk diaplikasikan ke semua pertanyaan kuis.

Kuis kepribadian dapat disesuaikan dengan banyak kasus penggunaan. Kadang-kadang dibutuhkan pemikiran kreatif untuk membuat suatu kuis yang menarik. Berikut adalah beberapa contoh bagaimana kuis kepribadian dapat diadaptasi :

- "Produk mana yang Tepat untuk Anda?" Menunjukkan korelasi suatu produk dengan kepribadian seseorang.
- "Kemana Anda Harus Pergi?" Kuis untuk menemukan tempat yang cocok untuk kepribadian tertentu
- "What Should You Eat?" Kuis di mana makanan dapat mewakili kepribadian kepribadian yang berbeda

2.2 Data Tentang Materi Pembelajaran

2.2.1 Tinjauan Karakteristik Materi Pembelajaran

Perancangan ini mengajarkan pada pengguna yang sedang mengalami *creative block* untuk memahami tipe pekerja kreatif masing-masing individu. Dengan memahami cara kerja (dalam segi kebiasaan, lingkungan yang sesuai, dan lain sebagainya), pengguna diharapkan dapat mengenal diri sendiri lebih jauh, membantu dalam mengatasi setiap *creative block* yang kelak akan dialami dan menemukan solusi yang efektif.

2.2.2 Tinjauan Fakta-Fakta Lapangan

Fakta-fakta yang dikumpulkan didapat berdasarkan dari hasil wawancara dan kuesioner yang dibagikan ke responden yang sesuai.

a. Mengenai istilah *Creative Block*

Diadakan suatu polling di Instagram untuk mengetahui seberapa banyak orang-orang di dunia kreatif mengetahui istilah *creative block*. Dari 31 orang responden, 29 orang mengaku mengetahui istilah *creative block* sebagai fenomena dimana seorang pekerja kreatif kesulitan untuk mengeluarkan ide dan 29 orang ini merupakan orang-orang yang terlibat dalam dunia desain, baik sebagai desainer amatir maupun profesional.

b. Mengenai kebiasaan yang dilakukan saat mengalami *creative block*

Dari hasil polling Instagram untuk 21 orang pekerja kreatif mengenai kebiasaan yang mereka lakukan untuk mendapatkan inspirasi / keluar dari situasi *creative block*, didapatkan hasil - hasil sebagai berikut :

- 4 orang mencoba tidur untuk mendapatkan inspirasi
- 3 orang menonton film
- 3 orang mencoba melamun
- 3 orang menyibukkan diri dengan tugas lain
- 2 orang membuka internet untuk mendapat inspirasi (membuka aplikasi *Pinterest*)
- 2 orang mendengarkan lagu
- Hasil yang lain (1 orang) yaitu merokok, berjalan-jalan, membaca buku dan mencorat-corek di kertas.

c. Mengenai Masalah dalam Menghadapi *Creative Block*

Sebuah kuesioner disebarkan ke 5 mahasiswa/mahasiswi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra untuk mengenal lebih jauh mengenai masalah yang dialami saat berproses kreatif untuk mengerjakan proyek pribadi / tugas kuliah.

Pertanyaan - pertanyaan yang diberikan adalah :

- Seberapa sering kamu mengalami *creative block*? (tolok ukur dimulai saat mendapat proyek/tugas, atau satuan waktu, mungkin)

- Pilih 2 dari 7 sebab *creative block* dibawah ini yang paling sering kamu alami/jadi masalah primer di kehidupan berkreatifitasmu!

- *The mental block*
- *The emotional barrier*
- *Work habits that don't work*
- *Personal problems*
- *Poverty*
- *Overwhelm*
- *Communication breakdown*

- Dari skala 1-10, seberapa khawatirkah Anda akan *creative block* yang dapat melanda lagi disaat dibutuhkan?

- Dari skala 1-10, seberapa puas Anda akan hasil kerja selama kuliah di DKV? (dilihat dari proses berpikir, ide dan hasil akhir)?

Dari 5 responden, hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut :

- Sering, lebih sering ketika hampir dekat *deadline* / waktu kumpul suatu proyek / tugas.
- Sebab *creative block* yang paling sering dialami adalah *mental block*, *emotional barrier* dan *poverty*.
- Responden memiliki kekhawatiran yang cukup besar suatu *creative block* dapat mengganggu proses bekerja mereka. (skor 5 dari 10)
- Responden cukup puas akan hasil karya (skor 5 dari 10) dikarenakan merasa cukup jika tugas sudah memenuhi kriteria nilai.

2.3 Analisis Media Pembelajaran Interaktif (yang telah digunakan)

2.3.1 *Unstuck*

Media utama yang menjadi referensi adalah *Unstuck*, sebuah aplikasi keluaran SY Partners LLC yang berfungsi untuk mengetahui cara bekerja para desainer serta memberi saran mengenai cara penyelesaiannya.

Unstuck pernah dinominasikan dalam kategori aplikasi terbaik iTunes tahun 2012, menjadi pemenang *Webby Award & People's Voice Webby Award* dalam kategori *Lifestyle App for Tablet* di tahun 2012. *Unstuck* juga memenangkan *Best Lifestyle App* di *Appy Award 2012*.



Gambar 2.14. Logo *Unstuck*

Sumber : *iTunes Store*

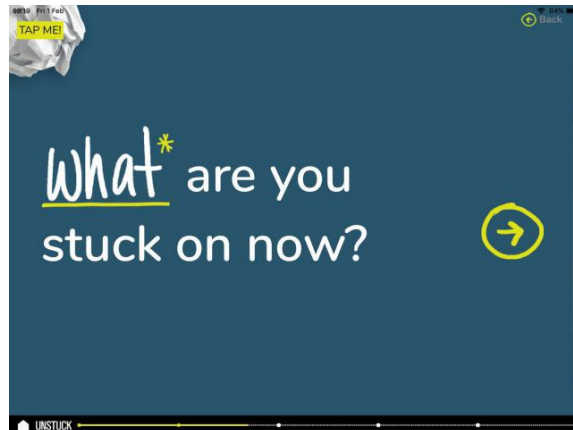
Fitur utama *Unstuck* adalah mendiagnosis cara kerja serta *creative block* yang dialami pengguna. Setelah mendapatkan hasil, *Unstuck* menawarkan fitur pencari solusi yang dapat membantu pengguna mencari sendiri solusi dari permasalahan yang dialami setelah mengetahui tipe bekerjanya.

Berikut adalah cara kerja *Unstuck* :



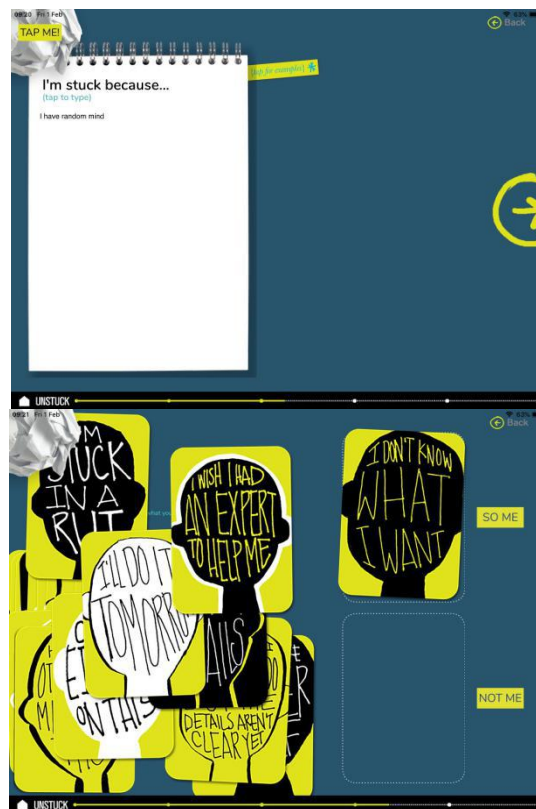
Gambar 2.15 Tampilan awal *Unstuck*

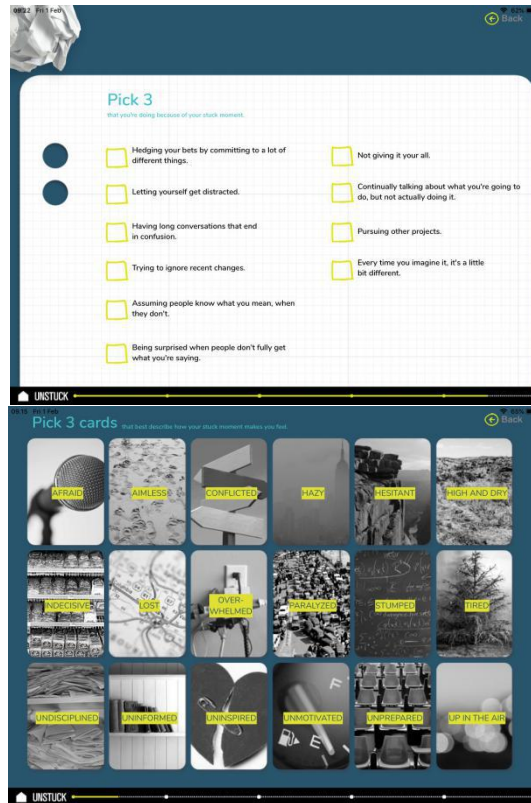
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 2.16 Pertanyaan kuis di aplikasi *Unstuck*

Sumber : Dokumen pribadi





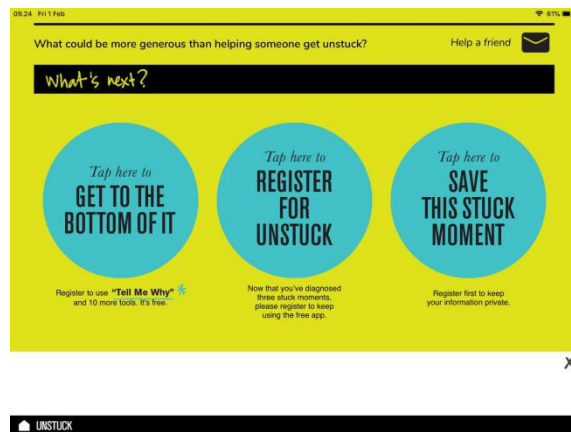
Gambar 2.17 Variasi jawaban *Unstuck*

Sumber : Dokumen pribadi

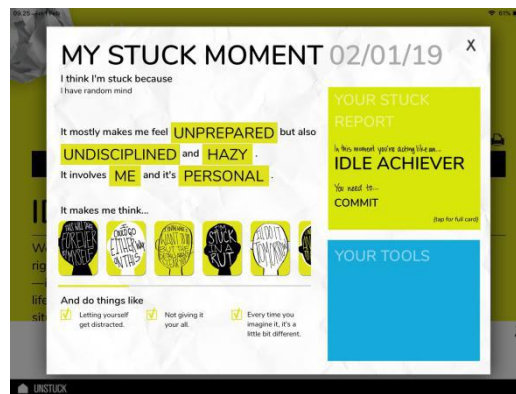


Gambar 2.18 Hasil dari kuis aplikasi *Unstuck*

Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 2.19 Tampilan solusi aplikasi *Unstuck*
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 2.20 Simpulan jawaban pengguna di aplikasi *Unstuck*
Sumber : Dokumen pribadi

Berdasarkan observasi pada tanggal 22 Maret 2019 dengan meminta 5 mahasiswa / mahasiswi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra untuk memainkan aplikasi *Unstuck* beserta tambahan observasi pribadi, berikut analisis kelebihan dan kelemahan aplikasi *Unstuck* :

Kelebihan

- Navigasi yang interaktif dan tidak membosankan pengguna.
- Hasil tepat (5 responden merasa hasil yang muncul tepat / sesuai dengan diri mereka. Presentase ketepatan 70%).
- Penyajian konten yang menarik, penuh ilustrasi.

- Penawaran solusi yang mendukung pengguna untuk mencari akar dari permasalahan dan menyelesaikannya sendiri.
- Dapat digunakan lebih dari satu pengguna (bisa digunakan berkali-kali atau digunakan untuk membantu teman).
- Merekam seluruh pilihan jawaban yang dibuat pengguna dalam satu halaman tersendiri sehingga pengguna dapat merekap ulang jawaban-jawaban yang baru saja dipilih.
- Memberi sarana untuk membagikan hasil ke berbagai media sosial.
- Pemilihan tipografi yang menarik dan mudah dibaca.
- Layout yang bagus. Memberi penjelasan dan penekanan tertentu ada beberapa bagian kalimat, membuat pertanyaan mudah dipahami.

Kekurangan

- Hanya bisa dibuka di *Ipad*, tidak semua pengguna bisa menggunakan aplikasi ini.
- Sedikit yang mengetahui mengenai aplikasi ini dikarenakan limitasi pengguna, kurangnya pemasaran secara internasional serta limitasi gawai yang bisa digunakan.
- *User Interface* yang membingungkan; kesulitan masuk kedalam aplikasi. Navigasi kurang jelas.
- Tidak banyak pilihan bahasa (hanya bahasa Inggris)
- Banyak penjelasan yang terlalu panjang dan formal sehingga membosankan untuk dibaca.
- *Style* aplikasi (*scrapbook*) dirasa membosankan dan kurang menarik
- Beberapa pilihan warna dirasa terlalu mencolok (misal warna kuning) yang membuat mata lelah saat membaca.
- Fitur solusi dirasa terlalu banyak teks dan formal sehingga responden enggan untuk menggunakannya.
- Tidak dijelaskan mengenai fenomena *creative block*, padahal dapat membantu menambah wawasan pengguna sebelum mengetahui bagaimana cara mengatasinya.

2.3.2 Oblique Strategies

Oblique Strategies adalah seperangkat kartu yang diterbitkan yang dibuat oleh Brian Eno dan Peter Schmidt dan pertama kali diterbitkan pada tahun 1975. Setiap kartu berisi kalimat perumpamaan yang dapat digunakan untuk mengatasi *creative block*. Kartu-kartu ini biasa dipakai oleh kaum musisi, namun bisa digunakan juga dalam bidang seni lainnya.

Selain dalam bentuk kartu, *Oblique Strategies* juga memiliki *website* dimana para pengguna bisa mendapat kalimat perumpamaan acak seperti layaknya mengambil kartu fisik dari tumpukan. *Oblique Strategies* menjadi referensi dalam aplikasi yang akan dibuat, khususnya dalam fitur saran / sugesti.



Gambar 2.21 Kartu fisik *Oblique Strategies*

Sumber : <http://www.rtqe.net/ObliqueStrategies/>

Contoh kalimat sugesti yang diberikan oleh *Oblique Strategies* adalah sebagai berikut (dalam bahasa Inggris) :

- *Only one element of each kind* (Hanya satu elemen per jenis)
- *Only a part, not the whole* (Hanya sebagian, tidak seluruhnya)
- *Just carry on* (Lanjutkan saja)
- *Use fewer notes* (Kurangi catatan / nada, tergantung profesi pengguna)
- *What would your closest friend do?* (Apa yang akan dilakukan oleh sahabatmu?)

Berdasarkan observasi pribadi, berikut kelebihan dan kekurangan dari *Oblique Strategies* :

Kelebihan :

- Dapat berlaku ke semua macam pekerja kreatif (musikus, seniman, desainer dan lain sebagainya).
- Mendukung pengguna untuk mencoba menginterpretasikan arti dari kalimat; mencari sendiri solusi dari masalah yang ada.
- Menyediakan versi *website* sehingga bisa diakses oleh pengguna yang tidak dapat membeli kartunya.
- Kalimat yang ada bisa diinterpretasikan dengan berbagai macam cara sehingga dapat dipakai pekerja kreatif apapun.

Kekurangan :

- Kartu fisik dapat beresiko hilang / rusak.
- Tidak semua saran dapat menyelesaikan semua permasalahan *creative block* karena *creative block* terjadi dengan latar belakang yang berbeda-beda terutama yang terjadi karena pengaruh emosi / psikologis.
- Butuh waktu cukup lama untuk mencari sugesti yang tepat sebagai solusi penyelesai masalah.
- Kalimat yang terlalu samar dapat susah dimengerti oleh beberapa orang, menambah stress pada permasalahan *creative block*.
- Tidak memberi pengetahuan pada pengguna mereka fenomena *creative block* itu sendiri.

2.3.3 Brainsparker

Brainsparker adalah sebuah aplikasi memberikan sugesti kreatif, diciptakan oleh Gabriella Goddard mulai dari tahun 2002 dan masih diperbaharui sampai 2019. *Brainsparker* memiliki sekitar 250 kalimat sugestif yang dapat ditambahkan dengan membeli paket tambahan yang disesuaikan dengan jenis pekerja kreatif tertentu, misal paket khusus

blogger, penulis, fotografer dan lain sebagainya yang dapat dibeli lewat *iTunes* maupun *Android*.



Gambar 2.22 Logo *Brainsparker*

Sumber : google.com

Cara memainkannya adalah disediakan pilihan kartu di layar yang dapat dibuka oleh pengguna berupa kalimat sugesti singkat, gambar maupun kutipan dari tokoh terkenal. *Brainsparker* turut menyediakan website yang memaparkan jelas mengenai visi dan misi, detail aplikasi, artikel online serta *Brainsparker* versi *website*. *Brainsparker* juga mendukung para penggunanya untuk mencoba membuat sugesti sendiri yang kemudian dapat dibagikan ke berbagai sosial media.

Berdasarkan observasi pribadi, berikut kelebihan dan kelemahan aplikasi *Brainsparker* :

Kelebihan :

- Visual bewarna warni dan menarik untuk kartu-kartunya
- Tampilan yang sederhana dengan pilihan warna latar belakang yang segar (putih)
- User interface yang menarik (penyajian sugesti lewat kartu-kartu digital)
- Variasi saran yang beragam (kutipan tokoh terkenal dan gambar)
- Komunikatif, mendukung pengguna untuk membantu komunitas kreatif dengan membuat sugesti sendiri.

Kekurangan :

- Saran belum tentu sesuai dengan permasalahan *creative block* yang sedang dihadapi
- Tampilan kartu yang monoton sehingga bisa menjadi membosankan seiring pemakaian.

2.4 Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Dalam kuesioner cara mahasiswa/mahasiswi menghadapi *creative block*, ditambahkan juga pertanyaan mengenai media yang cocok untuk mengatasi *creative block* dengan menggunakan *smartphone* sebagai pirantinya. Berikut adalah opsi yang diberikan :

- Kuis untuk mengetahui tipe bekerja kreatif seseorang.
- Saran / sugesti untuk menghadapi *creative block*.
- Sarana pencatat ide / pembuat jadwal.
- Penjelasan lebih jauh mengenai apa itu *creative block*.
- Forum antar desainer sebagai sarana berbagi informasi.
- Games untuk membantu keluarnya ide.
- Jurnal berpergian yang dapat memberi tahu cara mencari inspirasi untuk para desainer ketika sedang berjalan-jalan

Hasil yang paling banyak didapatkan adalah kuis untuk mengetahui tipe bekerja kreatif serta saran dan sugesti untuk menghadapi *creative block*. Responden merasa perlunya untuk mengenal kebiasaan cara bekerja pribadi lebih jauh, dengan begitu responden dapat mengetahui cara yang tepat untuk mengatasi *creative block* mereka.

Selain itu dituliskan juga mengenai pentingnya untuk memberi penjelasan mengenai apa itu *creative block* sebagai pengetahuan tambahan untuk para desainer supaya para desainer, terutama yang masih baru dan belum banyak pengalaman untuk mengetahui bahwa *creative block* adalah suatu bagian dari proses, bukan suatu indikator bahwa mereka tidak mampu beride dan berkreasi.

2.5 Analisis Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif (yang dibuat)

Media yang akan dibuat memiliki kelebihan seperti berikut :

- Dapat dioperasikan di *smartphone* (Android)
- Menyediakan fitur yang menjelaskan fenomena *creative block*
- Menggunakan tema / *style* desain yang lebih *up-to-date* dengan generasi yang dituju.
- Menyajikan konten tulisan dengan bahasa yang lebih informal dan mudah dipahami.
- Membuat aplikasi dengan opsi bahasa Indonesia.
- Memberi opsi untuk pembaca membaca penjelasan lengkap atau membaca penjelasan singkat saja.
- Memperbanyak visual yang dapat membantu memperjelas informasi sekaligus estetika.
- Memberikan sugesti / saran sebagai sarana pemberian solusi yang sudah disesuaikan dengan hasil kuis.

2.6 Simpulan

Creative block adalah suatu halangan dalam proses kreatif seseorang, memiliki bermacam-macam sebab yang berasal dari personal maupun eksternal. *Creative block* dapat menyebabkan pengaruh yang buruk bagi karir seseorang yang menggunakan kreatifitas sebagai solusi penyelesai masalah ; memunculkan rasa kecemasan, keraguan, ketakutan dan depresi.

Orang-orang yang mengalami *creative block* memiliki kebiasaan tersendiri untuk membantu mengatasinya, seperti tidur, menonton film dan lain sebagainya. Meski begitu, tidak semua kebiasaan tersebut dapat selalu menyelesaikan *creative block* dikarenakan penyebab *creative block* yang berbeda-beda setiap waktunya. Berdasarkan observasi, diperlukan pengetahuan lebih banyak mengenai apa itu *creative block*, pengenalan lebih dalam mengenai cara kerja individual serta saran / sugesti yang efektif.

2.7 Usulan Pemecahan Masalah

Membuat perancangan aplikasi untuk membantu pekerja kreatif mengatasi masalah *creative block* dengan membuat kuis untuk mengetahui tipe bekerja kreatif seseorang, menjelaskan mengenai fenomena *creative block* serta saran dan sugesti yang dapat membantu pengguna.