

ABSTRAK

Nabila Amelia Nugroho :
Multimedia Interaktif
Perancangan Aplikasi Untuk *Creative Block*

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 Komuikasi 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 penggunaanya 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

Nabila Amelia Nugroho :
Interactive Multimedia
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.

Keyword : application, creativity, creative block, idea

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Lingkup Perancangan.....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
1.5.1 Bagi mahasiswa.....	4
1.5.2 Bagi Program Studi.....	4
1.5.3 Bagi masyarakat.....	4
1.6 Definisi Operasional.....	5
1.7 Metode Perancangan.....	5
1.7.1 Data yang dibutuhkan.....	5
1.7.1.1 Data Primer.....	5
1.7.1.2 Data Sekunder.....	6
1.7.2 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7.2.1 Wawancara.....	6
1.7.2.2 Studi Kepustakaan.....	6
1.7.2.3 Survei.....	6
1.7.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	6
1.7.4 Metode Analisis Data.....	6
1.8 Konsep Perancangan.....	7
1.9 Skematika Perancangan.....	9
2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	
2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Tinjauan tentang Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.1 Kreatifitas.....	10

2.1.1.2 Creative Block.....	20
2.1.2 Tinjauan Tentang Media Interaktif.....	27
2.1.2.1 Aplikasi Smartphone.....	27
2.1.2.2 Kuis.....	33
2.2 Data Tentang Materi Pembelajaran.....	34
2.2.1 Tinjauan Karakteristik Materi Pembelajaran.....	34
2.2.2 Tinjauan Fakta-Fakta Lapangan.....	34
2.3 Analisis Media Pembelajaran Interaktif (yang telah digunakan).....	36
2.3.1 Unstuck.....	36
2.3.2 Oblique Strategies.....	42
2.3.3 Brainsparker.....	44
2.4 Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran.....	45
2.5 Analisis Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif (yang dibuat).....	46
2.6 Simpulan.....	46
2.7 Usulan Pemecahan Masalah.....	47
3. METODE PENELITIAN.....	48
3.1.1 Tujuan Kreatif Pembelajaran.....	48
3.1.2 Strategi Kreatif Pembelajaran.....	48
3.1.2.1 Topik dan Tema Pembelajaran.....	48
3.1.2.2 Sub Pokok Bahasan.....	48
3.1.2.3 Karakteristik Target Audience.....	48
3.1.2.4 Metode Pembelajaran dan Penyajian Content.....	49
3.1.2.5 Indikator Keberhasilan Pembelajaran.....	49
3.1.2.6 Metode Evaluasi.....	49
3.1.3 Program Kreatif Desain Media Pembelajaran.....	50
3.1.3.1 Konsep Pembelajaran.....	50
3.1.3.2 Jenis Multimedia Pembelajaran.....	50
3.1.3.3 Format Desain Media Pengembangan.....	50
3.1.3.4 Unsur-Unsur Interaktif dan Sistem Navigasi.....	52
3.1.3.5 Konsep Visual Interface Desain.....	53
3.1.3.6 Software.....	58
3.1.3.7 Storyboard.....	59
3.1.4 Biaya Kreatif.....	59
4. PROSES PERANCANGAN	
4.1 Penjaringan Ide.....	61
4.1.1 Karakter (Pejuang Kreatif).....	61
4.1.2 Karakter (Monster).....	64
4.1.3 Layout.....	64
4.1.4 Elemen Ide dan Logo.....	66
4.2 Pengembangan Desain.....	67
4.2.1 Thumbnail.....	67
4.2.2 Tightissue.....	80
4.3.3 Final Artwork.....	84
4.3 Aplikasi Pada Media Interaktif.....	90
5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	118

5.1 Kesimpulan.....	118
5.2 Saran.....	118
6. DAFTAR REFERENSI.....	120

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

2.1. Empat macam temperamen dari abad 18.....	12
2.2 Tipe temperamen <i>Sanguine</i>	13
2.3 Tipe temperamen <i>Choleric</i>	15
2.4 Tipe temperamen <i>Phlegmatic</i>	17
2.5 Tipe temperamen <i>Melancholic</i>	19
2.6 Bagan otak Ned Hermann.....	24
2.7 Ilustrasi bagan otak Ned Hermann.....	25
2.8 Tampilan aplikasi <i>Unstuck</i>	30
2.9 Tampilan aplikasi <i>Writing Prompts</i>	30
2.10 Kartu <i>Oblique Strategies</i>	31
2.11 Tampilan aplikasi <i>Writing Challenge</i>	31
2.12 Tampilan aplikasi <i>Sketchbook Express</i>	32
2.13 Tampilan aplikasi <i>Colorfy</i>	32
2.14 Logo <i>Unstuck</i>	37
2.15 Tampilan awal <i>Unstuck</i>	37
2.16 Pertanyaan kuis di aplikasi <i>Unstuck</i>	38
2.17 Variasi jawaban <i>Unstuck</i>	39
2.18 Hasil dari kuis aplikasi <i>Unstuck</i>	39
2.19 Tampilan solusi aplikasi <i>Unstuck</i>	40
2.20 Simpulan jawaban pengguna di aplikasi	40
2.21 Kartu fisik <i>Oblique Strategies</i>	42
2.22 Logo <i>Brainsparker</i>	44
3.1 Alur desain interaktif.....	52

3.2 <i>Color scheme</i> aplikasi.....	53
3.3 <i>Typeface</i> Funk Machine.....	54
3.4 <i>Typeface</i> Terminal.....	54
3.5 <i>Overwatch</i> (2014) dalam bentuk <i>pixel art</i>	55
3.6 <i>Stranger Things</i> (2016) dalam bentuk <i>pixel art</i>	55
3.7 <i>Illustration style</i> : Brian Lee O'Malley.....	56
3.8 Contoh item game.....	57
3.9 Contoh GUI (<i>Game User Interface</i>).....	57
3.10 Contoh GUI (<i>Game User Interface</i>) <i>Pixel Art</i>	58
3.11 Contoh <i>Pixel Art</i> Game : Dice Heroes.....	58
3.12 <i>Storyboard</i> introduksi aplikasi.....	59
4.1 Referensi <i>Sanguine</i>	61
4.2 Referensi <i>Choleric</i>	62
4.3 Referensi <i>Melancholic</i>	63
4.4 Referensi <i>Phlegmatic</i>	64
4.5 Referensi layout.....	66
4.6 Elemen ide di Lawan <i>Creative Block</i>	67
4.7 Proses <i>ideation</i> logo Lawan <i>Creative Block</i>	67
4.8 Sketsa awal pejuang kreatif.....	68
4.9 Thumbnail pejuang kreatif.....	69
4.10 Kaos pejuang kreatif.....	70
4.11 Sketsa para pejuang kreatif.....	71
4.12 Para pejuang kreatif.....	72
4.13 Sketsa introduksi.....	72

4.14 Rancangan alur introduksi.....	73
4.15 Rancangan monster 1.....	73
4.16 Rancangan monster 2.....	74
4.17 Saran pejuang kreatif 1.....	76
4.18 Saran pejuang kreatif 2.....	77
4.19 Sketsa kasar logo Lawan <i>Creative Block</i>	78
4.20 Sketsa merchandise.....	80
4.21 Tightissue pejuang kreatif 1.....	81
4.22 Tightissue pejuang kreatif 2.....	82
4.23 Tightissue menu utama.....	83
4.24 Tightissue pengenalan pejuang kreatif.....	83
4.25 Tightissue pengenalan <i>Creative Block</i>	84
4.26 Pejuang kreatif 1.....	85
4.27 Pejuang kreatif 2.....	86
4.28 Introduksi aplikasi.....	87
4.29 Monster penyebab <i>creative block</i>	88
4.30 Saran untuk pejuang kreatif.....	89
4.31 Logo Lawan <i>Creative Block</i>	90
4.32 Para pejuang kreatif <i>fullcolor</i>	90
4.33 Introduksi Lawan <i>Creative Block</i>	91
4.34 Menu Lawan <i>Creative Block</i>	92
4.35 Kuis Lawan <i>Creative Block</i>	95
4.36 Hasil kuis Lawan <i>Creative Block</i>	96
4.37 Penjelasan pejuang kreatif.....	97

4.38 Tipe-tipe <i>creative block</i>	99
4.39 Saran untuk pejuang kreatif.....	103
4.40 Apa itu <i>creative block</i>	105
4.41 Cover depan Lawan <i>Creative Block</i>	106
4.42 Merchandise <i>sketchbook</i> dan <i>mousepad</i>	107
4.43 Merchandise tempat pensil, mug dan <i>eyemask</i>	108
4.44 Merchandise <i>coaster</i> dan stiker.....	109
4.45 Ikon Lawan Creative Block.....	110
4.46 Poster diri.....	110
4.47 Poster konsep.....	111
4.48 Buku konsep.....	115
4.49 Buku pameran.....	117

DAFTAR LAMPIRAN

1. Polls Instagram.....	122
2. Kuesioner.....	125
3. Wawancara Psikolog.....	130
4. Hasil Tes Aplikasi.....	136