

**“PERANCANGAN DVD FILM ANIMASI PENDEK 2D “THE PAIJO”
SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR
MENGHAFAL CEPAT UNTUK ANAK-ANAK”**



JURNAL TUGAS AKHIR

Gilang Nurfajri Adya

071 1642 024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**“PERANCANGAN DVD FILM ANIMASI PENDEK 2D “THE PAIJO”
SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR
MENGHAFAK CEPAT UNTUK ANAK-ANAK”**

diajukan oleh GILANG NURFAJRI ADYA, NIM 0711642024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Arif Agung, M.Sn.
NIP 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn.
NIP 19780221 200501 1 002

Cognate/Anggota

Hesti Rahayu, S.Sn. Ma.
NIP 19740730199802 1001

Ketua Prog. Studi
Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

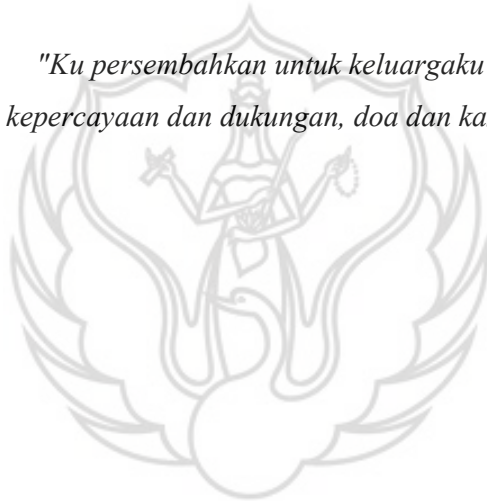
Ketua Jurusan Desain

M.Sholahuddin, S.Sn, M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

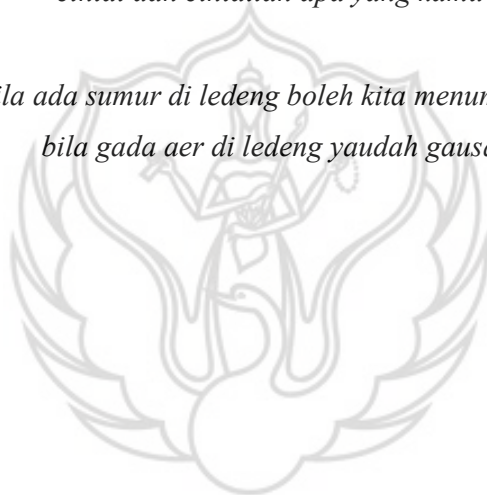
Dr. Suastiwi, M.Des
NIP 19590802 198803 2 002

*"Ku persembahkan untuk keluargaku dirumah,
terimakasih atas kepercayaan dan dukungan, doa dan kasih sayang terhadap penulis"*



*Jangan pernah minder akan kekurangan yang kita miliki, milikilah apa yang kamu
cintai dan cintailah apa yang kamu miliki."*

*bila ada sumur di ledeng boleh kita menumpang mandi..
bila gada aer di ledeng yaudah gausah mandi*



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dan terimakasih penulis ucapkan kepada Allah SWT atas kekuatan serta pertolongan-Nya yang diberikan kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir karya desain berjudul

“PERANCANGAN DVD FILM ANIMASI PENDEK 2D “THE PAIJO” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR MENGHAFAL CEPAT UNTUK ANAK-ANAK”

Perancangan karya desain ini selain untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (S-1) pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta juga sebagai wujud kecintaan dan apresiasi penulis pada film animasi dari masa kecil hingga saat ini.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa masih jauh dari sempurna dalam perancangan Karya Animasi yang terselesaikan. Untuk itu koreksi, kritik, dan saran dari pihak-pihak yang berkaitan sangat diharapkan. Semoga tugas akhir karya perancangan DVD animasi pembelajaran ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi siapa saja yang menonton ataupun membacanya.

Penulis

Gilang Nurfajri Adya

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Tuhan Yang maha Esa, karena atas kuasa dan kehendak-Nya telah menunjukkan jalan dan memberi kemudahan hingga laporan dan karya tugas akhir ini selesai dengan baik sebagai sebuah puncak selama menyelesaikan masa kuliah.

Terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Kepala Program Studi DKV ISI Yogyakarta, Dosen Pembimbing I Pak Arif Agung. Terima kasih banyak atas bantuan, segala perhatiannya, inspirasi, motivasi dan bimbingan serta arahannya sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. M. Faisal Rohman. M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2, Terima kasih atas inspirasi, motivasi dan bimbingan serta arahannya sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Pak Fx. Widyatmoko. M.Sn. Sebagai Cognate, Terima Kasih sudah berbagi waktu dengan saya main band-band-an . mudah-mudadahan jika ada waktu senggang lagi, kita bisa join dan *Have Fun* bareng lagi.
6. Seluruh Dosen DKV ISI Yogyakarta dan Staff. Terima kasih atas bantuan dan Ilmu yang berguna selama proses masa kuliah di kampus Seni ini.
7. Kedua Orang tua tercinta Babeh Drs. M.A Sovwan, dan Enyak Suhartini terima kasih atas semua dukungan, perhatian dan dan kasih sayang Mu.
8. Sahabatku tercinta yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu karena banyak sekali. Prisma Simpati khususnya terima kasih atas kepedulian dan kebersamaan yang sudah selama ini kita jalin bersama baik marahan ataupun temenan lagi terimakasih, kapan-kapan kita mungkin bisa karoean dan fitnes bareng lagi.

9. Kucing peliharaanku "Moki" terima kasih sudah menghabiskan jatah sarapanku setiap pagi, Kawan-kawan ISI Yogyakarta, angkatan 07 khususnya sahabatku Prisma, mungkin hanya kamu satu-satunya sahabatku yang tersisa di angkatan 2007. Angkatan 08 Ryan, Indra, Nanang, Dhohran yang sudah membantu penulis menyelesaikan proyek film Jelangkung Jelani, saya kangen syuting lagi bareng kalian. Novi Sekar. Angkatan 09, terimakasih dulu sudah menolak cintaku mentah-mentah semoga kau bisa lebih bahagia dengan pasanganmu.
10. Anak-anak Purwakarta dan Warga Kayen jakal KM 7 Sleman, Yogyakarta.

Yogyakarta 23 Juni 2014



Penulis

Abstrak

Perancangan DVD Film Animasi Pendek 2D “*The Paijo*” Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Teknik Dasar Menghafal Cepat Untuk Anak-Anak”
Gilang Nurfajri Adya 0711642024

Dunia animasi merupakan dunia imajinasi yang tak terbatas. Film animasi sering dianggap sebagai film anak-anak. Karena pada film kartun ada elemen yang sangat mendukung perkembangan anak. Seiring perkembangan zaman dan teknologi dalam memproduksi baik 2 dimensi, 3 dimensi maupun gabungan dari keduanya film animasi. Hal ini membuat semua orang atau rumah produksi di dunia berlomba-lomba membuat karya animasi dengan berbagai tema yang dapat didistribusikan ke seluruh dunia. Tema yang diangkat untuk membuat film kartun, biasanya adalah tema-tema khayalan yang sangat *imaginative*. Memang tema-tema seperti itu sangat disukai baik anak-anak maupun orang dewasa, terlebih lagi dunia kartun atau animasi merupakan dunia imajinasi yang dapat membuat sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin.

Alangkah baiknya jika media animasi ini dimanfaatkan sebagai media yang mendidik dan interaktif, salah satu contoh film kartun interaktif dan mendidik berjudul “*Dora the Explorer*.” Film tersebut mengajak para penontonnya untuk ikut masuk dan berperan dalam film tersebut walaupun hanya sebatas ucapan saja. Namun, hal itu menjadi terobosan baru terutama dalam menunjang perkembangan anak. Hal itu patut kita jadikan acuan dalam membuat film kartun yang khusus diperuntukkan untuk anak.

Keywords : Kartun, Film Animasi, Interaktif, Pendidikan.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

**“PERANCANGAN DVD FILM ANIMASI PENDEK 2D *“THE PAIJO”*
SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR
MENGHAFAK CEPAT UNTUK ANAK-ANAK”**

yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 02 July 2014

Gilang Nurfajri Adya

NIM. 0711642024

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO.....	iii
HALAMAN PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Perancangan.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Maksud dan tujuan.....	4
1.6. Manfaat kegunaan	
6.1 Manfaat bagi DKV.....	4
6.2. Manfaat bagi masyarakat.....	4
6.3 Manfaat bagi jurusan.....	4
6.4 Manfaat bagi target audience.....	5
6.5. Manfaat bagi penulis.....	5
1.7 Definisi operasional.....	5
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1. Identifikasi Data	
1.1. Pengertian Animasi.....	6
1.2. Sejarah & Perkembangan Animasi.....	6
1.3. Animasi Pendek.....	8

1.4. Proses Produksi Animasi.....	8
1.5. Pengertian Frame dan Frame Rate Per Second (fps).....	12
1.6. <i>Genre</i> dalam Animasi.....	13
1.7. Animasi di Indonesia.....	13
2.2. Data & Analisis	
2.1. Data Umum Model Pembelajaran Dan Media Interaktif.....	15
2.2. Psikologi Perkembangan Kecerdasan Anak.....	17
2.3. Data Umum Tentang Otak.....	21
2.4. Paradoks Otak Kiri Dan Otak Kanan.....	24
2.5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intelejensi Seseorang.....	25
2.3. Data Teori Tentang Judul.....	26
3.1. Target Audience.....	32
3.2. Analisis SWOT.....	32
3.3. Kesimpulan Analisis.....	33
BAB III. KONSEP PERANCANGAN.	
3.1. Konsep Komunikasi	
1.1. Tujuan Komunikasi.....	34
1.2. Strategi Komunikasi.....	34
1.3. Pendekatan Verbal.....	34
1.4. Pendekatan Visual.....	35
3.2. Konsep Media	
2.1. Tujuan Media.....	35
2.2. Strategi Media.....	37
3.3. Konsep Kreatif	
3.1. Tujuan Kreatif.....	39
3.2. Strategi Kreatif.....	39
3.3. Segmentasi Target <i>Audience</i>	39
3.4. Studi Visual dan Ilustrasi.....	43
3.4. Studi Karakter.....	43
4.1. Alternatif karakter.....	46
4.2. Studi Typography.....	52
4.3. Format desain.....	54

4.5. Tata Letak.....	54
4.6. Warna.....	55
3.5. Konsep Tampilan Menu DVD.....	56
3.6. Menentukan Script dan Storyboard.....	59
BAB IV. VISUALISASI	
4.1. Konsep Karakter	
1.1. Studi Visual karakter.....	60
1.2. Karakter Paijo	61
1.3. Ekspresi Karakter Paijo.....	62
1.4. Karakter Painem.....	63
1.5. Ekspresi Painem.....	64
1.6. Karakter Paldi.....	65
1.7. Ekspresi karakter Paldi.....	66
4.2. Desain Poster.....	67
4.3. Tipografi Film / Poster.....	68
4.4. X Banner.....	72
4.5. Cover DVD.....	73
BAB V. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	102
5.2. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
Lampiran Pameran.....	109
Katalog dan Poster pameran.....	112

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. <i>Saint Saiya</i>	7
2. <i>Dr Contraptus</i>	14
3. Pelatihan pembelajaran anak dengan permainan angka.....	17
4. Fungsi otak kanan dan kiri.....	22
5. Ilustrasi teknik TST.....	26
6. Susunan Planet.....	27
7. Kode angka Wiro Sableng & James Bond.....	28
8. Ilustrasi visual.....	29
9. Kombinasi dari berbagai media.....	35
10. Tampilan Visual Konsep Karakter.....	43
11. Tampilan <i>capture layout</i>	54
12. Warna utama pada Tipografi dan karakter.....	55
13. Sketsa konsep Tampilan <i>Layout</i> DVD Sementara.....	56
14. Visual 3 Tokoh Karakter Utama.....	60
15. Karakter Paijo.....	61
16. Ekspresi Paijo.....	62
17. Karakter Painem.....	63
18. Ekspresi Painem.....	64
19. Karakter Paldi.....	65
20. Ekspresi Paldi.....	66
21. Alternatif Disain Poster.....	67
22. Tipografi Poster.....	68
23. <i>Finishing Layout</i> Poster.....	69
24. Alternatif Poster.....	70
25. <i>Final</i> Disain poster.....	71
26. Sketsa X-Banner.....	72
27. <i>Cover</i> DVD Film.....	73
28. <i>Storyboard Trailer</i>	74
29. <i>Clipart Trailer</i>	78
30. <i>Storyboard</i> Film Animasi.....	82
31. <i>Clipart</i> Film Animasi.....	92

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Kombinasi Dari Berbagai Media.....	7
2. Studi Visual dan Ilustrasi.....	43
3. Penentuan Script dan Storyboard.....	59



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.

Menghafal kadang menjadi aktivitas yang membosankan, menyebalkan, dan tidak menyenangkan. Mungkin karena terlalu banyak materi pelajaran yang harus dihafal maka datanglah si malas. Ketika seseorang sudah merasa malas, atau menghafal dalam keadaan terpaksa, tentunya hafalan yang akan diingat tidak akan bisa masuk secara optimal dalam memori otak. Bahkan, banyak sekali alasan kenapa orang malas menghafal. Karena dalam proses menghafal yang mereka terapkan kurang tepat dalam menggunakan caranya, dan mereka tidak tahu bagaimana mengatur informasi ketika menghafal. Banyak sekali orang yang mudah menghafal pelajaran, tapi banyak pula yang gampang lupa. Ada pula yang susah menghafal dan saat sudah hafal, mudah sekali lupakan. Kadang orang seperti itu dicap bodoh.

Pada dasarnya tidak ada manusia yang bodoh, semuanya pintar. Namun, seberapa keras mereka melatih kepintarannya itu agar bisa menonjol, sehingga orang menyebutnya pintar. Tentunya banyak para ahli yang mengemukakan komentar tentang kedahsyatan otak yang dimiliki manusia ternyata sangat luar biasa ketika kinerja otak digunakan dan dikembangkan secara optimal, namun kehebatan otak manusia itu tidak terasa berpengaruh ketika dipakai menghafal, tetapi lebih sering lupa. Para siswa terutama Anak-anak bahkan orang umumnya banyak yang sering lupa baik dalam hal pelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Ingat! Bukan otaknya yang salah, tapi cara menggunakan atau memfungsikan otak yang belum tepat.

Dalam jenjang pendidikan, otak seseorang memainkan peranan penting sebagai sarana untuk berfikir, menganalisa, mengingat, maupun menghafal semua yang berhubungan dengan pelajaran, mulai dari tingkat SD/SMP/SMA hingga di tingkat perguruan tinggi. Namun sebagian besar orang lebih malas membaca dan menghafal buku-buku pelajaran, hingga akhirnya otak kita tidak bisa terasah dengan benar.

Pada kasus ini ada suatu metode yang pernah diperkenalkan bagaimana mengatasi masalah tersebut diterapkan dan diajarkan cara melatih proses kinerja otak untuk menghafal dan mengingat secara cepat, akurat dan tepat. Menurut *Prof. Roger Sperry* dan timnya pada tahun 1960-an. Hasilnya: bahwa bagian otak manusia yang bernama kortek selebral terbagi kedalam 2 tugas yaitu: otak kiri dan otak kanan. Jika seseorang menggunakan kedua fungsi otak secara bersamaan, maka akan menghasilkan kinerja otak yang lebih optimal.

Tekni menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri ini bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran trik menghafal pelajaran yang ada di sekolah-sekolah dari SD hingga perguruan tinggi, sebuah media hiburan adalah sarana yang tepat sebagai media penunjang alternatif lain untuk mengenalkan metode pembelajaran mengenai “trik dasar menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri” pada tema ini. Sehubungan dengan banyaknya program hiburan yang berkembang pesat saat ini program animasi merupakan salah satu bentuk acara yang sangat digemari oleh anak-anak. Animasi merupakan salah satu bagian dari bentuk dunia hiburan yang berupa visualisasi gambar bergerak baik yang dilengkapi dengan audio ataupun tidak, dan biasanya dalam penyajiannya berupa gambar dua dimensi ataupun tiga dimensi.

Penulis melihat prospek kedepan bahwa sangat memungkinkan program acara animasi dijadikan bahan oleh para orang tua untuk mendidik anak-anak mereka, dengan tujuan untuk memberikan pendidikan dan sarana hiburan yang baik, dan berguna untuk membantu pertumbuhan kreativitas anak. Dalam persaingannya di dunia hiburan tanah air saat ini, banyak sekali ditampilkan acara yang diperuntukan bagi anak-anak, akan tetapi dalam perkembangannya banyak acara yang kurang baik untuk dikonsumsi atau ditonton oleh anak-anak. Dikarenakan banyak faktor acara yang cenderung mengusung adegan kekerasan, adegan yang kurang mendidik dan juga terkadang adegan yang ditampilkan terlalu vulgar untuk usia anak-anak. Dengan adanya beberapa faktor yang ada di atas akan sangat mempengaruhi perilaku seorang anak dalam perkembangannya. Maka sangatlah dibutuhkan program acara yang bermutu dan sarat akan pendidikan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian maka anak tidak akan kekurangan hiburan yang sarat dengan pengetahuan yang bersifat positif.

Untuk menyikapi masalah yang ada di atas penulis mencoba memberikan alternatif, agar dapat dijadikan referensi hiburan yang dapat diandalkan. Untuk itu dibutuhkan suatu media yang simpel, mudah dimengerti, dan mudah didapatkan. Dengan kesimpulan di atas sangatlah tepat untuk menggunakan media audio visual khususnya animasi untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Karena dengan animasi penyampaian akan lebih cepat dan mudah menarik minat anak-anak. Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan warna, dengan demikian kebanyakan anak akan lebih memilih hiburan yang bercorak animasi dibandingkan dengan hiburan yang bersifat riil seperti sinetron atau yang lain. Karena dalam dunia animasi akan banyak ditemui berbagai karakter atau tokoh baru, unik, lucu, dan setting yang berbeda dari kehidupan nyata, sehingga diharapkan akan merangsang kreativitas anak agar dapat lebih berkembang kearah yang lebih baik lagi. Alasan perancangan film animasi ini adalah untuk

memberikan hiburan yang dapat dijadikan bahan untuk mendidik anak. Sehingga orang tua tidak perlu khawatir apa yang akan diberikan kepada anak-anak mereka dalam memilih sebuah hiburan.

Penulis akan mencoba merancang sebuah film animasi pendek pembelajaran yang diperuntukkan bagi anak-anak, SiswaTaman Kanakanak maupun siswa-siswa SD yang malas untuk menghafal terutama yang malas membaca buku pada umumnya. Mengapa harus melalui media animasi sejak dini/siswa Taman Kanakanak? Karena anak usia dini / anak-anak lebih mudah menyenangi gambar dan cerita, entah dalam bentuk animasi di TV maupun dalam komik, otak mereka lebih senang menghayal dan berimajinasi. Survey membuktikan dalam usia dini atau dalam dunia anak-anak, memori dalam otak mereka 2x lebih cepat merekam atau mengingat apa yang dia lihat ketimbang orang dewasa, Mengapa hanya menerapkan dasarnya saja? Karena penentuan hasil akhir yang optimal adalah bagaimana dari sejak awal teknik dasar kita diasah secara baik dan benar agar mencapai hasil akhir yang optimal.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media pembelajaran film animasi pendek 2D tentang penerapan trik dasar menghafal yang efektif untuk mengingat maupun menghafal cepat dengan metode pelatihan menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri yang Interaktif dan dikemas dalam bentuk DVD?

1.3. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah tontonan animasi bentuk pembelajaran hafalan dasar dalam bentuk keping DVD sebagai tontonan interaktif yang mendidik dan diharapkan bisa menjadi alternatif hapalan di Indonesia dan dikenal masyarakat luas.

1.4. Batasan Masalah

Ruang lingkup perancangan yang akan di aplikasikan dalam DVD tutorial Interaktif animasi pendek 2D ini adalah penerapan trik menghafal melalui film animasi pendek 2D dengan alur cerita berupa pengenalan bentuk visual angka, gambar, dalam bentuk cerita, serta berbagai macam bentuk visual lainnya, sehingga penulis berharap animasi pembelajaran ini dapat membantu anak-anak maupun para staf pengajar dalam menyampaikan semua materi di bidang pelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih mudah.

Pada masing-masing menu akan disuguhi 2 menu pada DVD animasi Interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Pada menu pertama akan disuguhkan tontonan film Animasi yang berjudul "The Paijo" yang diperankan oleh karakter-karakter pendukung yang akan menceritakan latar belakang hingga pemecahan masalahnya berdurasi 10 menit.
2. Pada menu 2 ini akan disuguhkan Trailer/ cuplikan dari film Animasi ini. Cuplikan film ini bertujuan untuk mengenalkan film ini kepada penonton dari tokoh-tokoh yang akan diperankan berdurasi 1 menit.

1.5. Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menarik konsumen agar semakin menyadari akan pentingnya pendidikan anak pada usia dini atau anak-anak. Tujuan umum yang direncanakan dari pembuatan animasi pendek ini adalah:

1. Memudahkan siswa dalam memahami trik menghafal cepat dan membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran dengan *interface* yang lebih menarik dari sekedar membaca buku.
2. Menghasilkan sebuah karya perancangan animasi pendek dalam teknik 2D dan dikemas dalam format DVD tentang trik dasar menghafal cepat untuk anak-anak.
3. Pembuatan animasi ini selain digunakan sebagai alat mendidik, diharapkan animasi ini juga dapat dijadikan sebagai sarana hiburan yang dapat bermanfaat.

1.6. Manfaat Dan Kegunaan.

6.1. Manfaat Bagi DKV

Bagi seluruh mahasiswa Desain Komunikasi Visual pada umumnya dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta pada khususnya, dapat memperoleh referensi dan literatur baru bagi perkembangan Desain Komunikasi Visual, khususnya media penerapan pembelajaran dalam Bentuk media animasi pendek 2 dimensi (2D).

6.2. Manfaat bagi Masyarakat

Bagi masyarakat umum dapat menikmati secara langsung beberapa karya film animasi pendek yang berbentuk animasi 2D dimensi melalui pameran yang diselenggarakan.

6.3. Manfaat bagi Jurusan

Bagi Jurusan Seni Rupa ISI, dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan kurikulum dan kebijakan- kebijakan perkuliahan, terkait dengan penciptaan karya metode pembelajaran melalui film animasi pendek 2 dimensi (2D).

6.4 Manfaat Bagi Target Audience

Bagi Target Audience, Membuat suatu animasi yang dapat juga digunakan sebagai permainan yang mengandung pengetahuan. Dalam hal ini masyarakat mendapatkan alternatif pembelajaran lain dalam bentuk DVD interaktif film animasi 2 dimensi (2D) yang berbeda dari media-media hapalan Buku-buku atau metode pembelajaran lain yang pernah ada.

6.5. Manfaat Bagi Penulis

Menambah wawasan penulis dalam dunia animasi serta dapat menjadi wadah bagi penulis untuk menuangkan segala kreativitasnya di bidang multimedia.

1.7. Definisi Operasional

Perancangan ini memiliki maksud dengan segala macam konsep yang ditulisnya, maka untuk mencapai definisi yang tepat dalam DVD film animasi pembelajaran ini diperlukan agar memudahkan perancangan interaktif dalam praktik operasionalnya, maka definisi diurai dari beberapa penggal teknik menghafal cepat. Inilah nama-nama teknik yang salah satunya akan ditampilkan sebagai sarana pembelajaran dalam perancangan animasi pendek ini yaitu:

1. *Total Story Technique (TST)* Teknik ini dilakukan dengan cara membuat cerita singkat dari hal-hal yang akan kita hafalkan. Dengan contoh cerita ini, kita akan melatih otak kanan yang berfungsi dalam kreativitas dan imajinasi. Kreativitas tercipta saat kita membuat suatu cerita singkat dan imajinasi turut berperan saat kita memvisualisasikan cerita tersebut.
2. *Total Word Technique (TWT)* Pada teknik ini informasi yang ingin diingat diubah menjadi singkatan-singkatan atau jika informasi yang akan diingat merupakan kata-kata asing, dapat diubah menjadi kata-kata yang kedengarannya hampir sama. Teknik ini sering disebut juga dengan istilah jembatan keledai. Setelah itu, baru dibuat cerita agar dapat diterima oleh otak kanan. Dengan membayangkan tokoh-tokoh dan yang sedang dilakukan, kita dapat lebih mengingatnya.

3. *Total Number Technique (TNT)* Teknik ini paling efektif digunakan untuk mengingat angka-angka. Karena otak kanan tidak mengenal angka atau tulisan, maka perlu dibuat cerita agar dapat dikenali otak kanan. Misalnya, kita harus mengingat angka Tetapi, tidak semua kombinasi angka merupakan angka yang sudah dikenal seperti diatas. Untuk itu, seseorang dapat membuat cerita sendiri dengan mengubahnya menjadi kode yang dapat diterima oleh otak kanan yaitu dalam kode bentuk atau bunyi.

