

ABSTRAK

Berkembangnya media dan teknologi menjadi tantangan dalam mempertahankan kebudayaan tari tradisional. Banyak orang tua yang memberikan keleluasaan terhadap anaknya dengan membelikan *smartphone* sejak usia dini. Mereka memilih memberikan tontonan *animasi* pada platform video yang tersedia. Mereka beralasan tindakan tersebut akan lebih aman dan mudah dalam pengawasan aktifitas buah hati. Tapi mereka belum memikirkan bagaimana pengaruh media terhadap tumbuh kembang buah hati mereka dari kebiasaan memainkan *smartphone*. Dampak negatif yang akan muncul diantaranya : sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motoric, dan perubahan perilaku yang signifikan.

Sebagai respons terhadap permasalahan ini, animasi 2D dapat menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan kembali tari Semarang kepada anak-anak. Media animasi dianggap sebagai salah satu cara yang efektif untuk menyampaikan informasi atau pesan karena mudah diterima oleh masyarakat. Animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara visual dan menarik. Oleh karena itu, perlu dirancang karakter penari tari Semarang yang menarik dan ikonik agar mudah diingat dan dikenali. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini melibatkan metode kualitatif, seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Melalui media animasi, diharapkan anak-anak dapat tertarik untuk mengenal dan belajar tentang tari Semarang.

Kata Kunci : *Anak-anak, Animasi, Budaya, Smartphone, Tari Semarang*