

1. LATAR BELAKANG

Dewasa kini banyak yang sudah akrab dengan istilah *gadget*. Biasanya *gadget* ini berukuran kecil (segenggam tangan). Fungsi utamanya adalah untuk membantu aktivitas manusia dengan tujuan agar lebih praktis. *Gadget* sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk mengelompokkan alat-alat elektronik canggih dan praktis. Menurut Iswidharmanjaya (2014) alat-alat elektronik yang disebut sebagai *gadget* yaitu *smartphone*, *laptop*, *tablet pc*, *video game* atau konsol. Umumnya orang-orang menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi (telepon, kirim pesan singkat), mengakses internet, foto, dan lain-lain.

Seiring dengan perkembangan zaman, *gadget* yang awalnya berfungsi untuk memudahkan aktivitas manusia, perlahan berganti menjadi kebutuhan bagi orang-orang modern (baik itu anak-anak hingga orang dewasa). *Gadget* dipakai dalam keseharian orang-orang, seperti di kantor, sekolah, tempat umum, dan seterusnya. Selain dampak positif, ternyata *gadget* juga berdampak negatif, tak terkecuali pada anak-anak. Anak-anak rentan terhadap dampak negatif *gadget* apabila penggunaan yang terlalu lama atau bahkan kecanduan. Berdasarkan artikel dari *halodoc.com* (2014) dampak buruk *gadget* bagi kesehatan anak di antaranya gangguan pada pertumbuhan, gangguan pada mata, obesitas, permasalahan mental (seperti contohnya menjadi *introvert*, susah bersosialisasi, mudah cemas dan gelisah, dan lain-lain). Upaya selanjutnya yang dapat dilanjutkan untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak-anak yakni dengan berolahraga. Olahraga dapat diterapkan dengan permainan tradisional.

Menurut Efendi (2018) permainan tradisional merupakan permainan yang sudah dilakukan sejak dahulu dan diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya. Unsur kebudayaan dan nilai-nilai moral tertentu yang tersirat menjadi ciri sebuah permainan tradisional. Selain sebagai budaya, permainan tradisional dapat menjadi identitas suatu bangsa (dalam hal ini permainan tradisional sebagai sebuah aset). Misbach (2005) menambahkan bahwa permainan tradisional bagi anak-anak dapat memberi manfaat positif yakni meningkatkan banyak aspek di antaranya aspek bahasa, sosial, spiritual, ekologis, motorik, kognitif, emosi, dan

moral. Bukan hanya unsur menyenangkan bagi anak-anak, namun orangtua juga dapat menanamkan pendidikan karakter melalui permainan tradisional.

Terkait dengan permainan tradisional, di sekitar pertengahan tahun 2020 permainan layang-layang sempat kembali digemari. Penulis kemudian terpikir ide untuk membuat sebuah film animasi tentang permainan layang-layang. Hal ini ditunjukkan sebagai suatu bentuk pelestarian budaya. Kecanggihan teknologi membuat kecenderungan anak-anak di era *gadget* menjadi kurang aktif. Anak-anak sudah berkurang minatnya untuk memainkan permainan di luar ruangan seperti layangan.

Dalam pembuatan film animasi ada yang dinamakan tokoh. Tokoh merupakan suatu unsur penting selain cerita. Menurut Field (2005) tokoh adalah landasan berdirinya sebuah cerita. Berdasarkan hal tersebut penulis mengambil pembahasan topik tentang perancangan tokoh. Tokoh yang dibahas adalah kakak dan adik dalam animasi “Main Layangan”. Animasi tersebut menceritakan kakak dan adik yang sedang bersantai di rumah, namun listrik seketika padam dan adik mengajak kakak untuk bermain layangan, hingga mereka berdua akhirnya bermain bersama. Setiap tokoh dalam penceritaan ini dirancang dengan baik sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Berdasarkan hal tersebut kemudian penulis memilih untuk menganalisa perancangan tokoh dalam film animasi “Main Layangan”.

Artikel ini bertujuan untuk menjabarkan tahapan dalam proses merancang tokoh untuk film *cut out stop motion* “Main Layangan”. Tokoh yang dirancang yakni tokoh kakak dan adik. Hasil rancangan selanjutnya akan dibuatkan *puppet* untuk keperluan properti film animasi tersebut. Tahapan dalam merancang tokoh akan meliputi *3 dimensional character*, gaya visual, warna, dan karakteristik kakak dan adik. Selain itu penulisan juga akan membahas perbedaan antara tokoh kakak dan adik dari aspek *3 dimensional character*, dan secara visual (warna dan bentuk).