

## ABSTRAK

Tahta, Arisatya Patria. 2015. Perancangan *Environment* Bertema Fantasi dalam Film Animasi 3D “Astana Arthakara”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Telkom University.

*Environment* adalah salah satu unsur yang ada dalam pembuatan film Animasi 3D, *environment* merupakan tempat dimana karakter dan unsur-unsur lain yang ada dalam animasi berinteraksi sehingga menjadi perpaduan yang lengkap dalam sebuah film animasi 3D. Perancangan *environment* ini bertujuan untuk menciptakan sebuah *environment* dalam film animasi 3D “Astana Arthakara” dimana *environment* merupakan salah satu unsur penting dalam animasi dan juga untuk mengetahui bagaimana visual yang tepat dari *environment* fantasi khas Indonesia dalam cerita Astana Arthakara yang diadaptasi dari kebudayaan lokal yaitu mataram. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, studi literatur dan audio visual kemudian dianalisis dengan pendekatan studi kasus, sehingga mendapatkan penafsiran tentang bentuk, makna dan fungsi dari kebudayaan yang diambil, yaitu mataram, kemudian hal tersebut dijadikan sebagai landasan dalam pembuatan konsep visual dari *environment* yang akan dibuat. Dari perancangan *environment* bertema fantasi dalam film animasi 3D Astana Arthakra didapatkan kesimpulan bahwa membuat sebuah *environment* yang bergenre fantasi yang diadaptasi dari kebudayaan lokal haruslah sangat memperhatikan bentuk, suasana dan fungsi dari kebudayaan tersebut, sehingga budaya yang ada dalam *environment* yang dibuat masih terasa walaupun bergenre fantasi.

Kata Kunci : *Environment*, Fantasi, Animasi, Mataram