

ABSTRAK

Putra, Rama Pratama. 2016. Perancangan *Environment* Untuk Film Animasi 3D Edukasi Supaya Anak-Anak Supaya Membuang Sampah Pada Tempatnya. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Telkom University.

Environment merupakan salah satu unsur yang penting dalam film animasi 3D, peran dari *environment* sebagai penjelas suasana atau *setting* dari film animasi. Bisa di katakan bahwa *environment* adalah panggung dalam film animasi, dimana menjadi tempat setiap karakter berperan. Tujuan dari perancangan *environment* ini adalah *environment* ini dimaksud sebagai penentu waktu, latar, dan suasana dalam film animasi 3D edukasi yang bercerita di salah satu kawasan padat penduduk di kota Bandung. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, studi pustaka, dan studi literatur yang kemudian dianalisis menggunakan studi kasus, sehingga mendapatkan penafsiran tentang bentuk, makna, dan fungsi dari tiap unsur yang di ambil dari daerah Taman Sari. Kemudian hal tersebut dijadikan pedoman dalam pembuatan konsep dari *environment* yang akan dirancang. Hal itu dilakukan supaya *environment* dalam film animasi 3D ini sesuai dengan daerah aslinya dan unsur-unsur di dalam *environment* ini dapat bercerita sesuai dengan bentuk, fungsi, dan maknanya.

Kata Kunci: *Environment*, Animasi, Kumuh, Sampah