

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah pesat. Hal ini dapat dilihat dari muncul dan berkembangnya gadget dan internet. Teknologi berpengaruh terhadap generasi milenial dan dapat dilihat dari setiap kegiatannya yang selalu ditemani oleh teknologi. Ketergantungan teknologi pada generasi milenial sering dianggap negatif masyarakat karena kurangnya pengetahuan tentang generasi milenial. Dalam gaya hidupnya, teknologi yang sering digunakan oleh generasi milenial adalah handphone yang dimanfaatkan untuk berinteraksi dengan sesama melalui media sosial. Interaksi ini lebih sering dilakukan melalui media sosial dibandingkan dengan interaksi langsung. Oleh karena itu, generasi milenial kurang dikenal baik oleh generasi lain maupun generasi milenial sendiri. Kurang dikenalnya generasi milenial melatarbelakangi digunakannya animasi 2D sebagai media untuk memperkenalkan generasi milenial karena memiliki pengaruh yang besar terhadap generasi tersebut. Di dalam animasi 2D terdapat unsur yang sangat penting, yaitu *environment* untuk membangun cerita, suasana, dan karakter. Oleh karena itu, perancangan ini difokuskan pada perancangan *environment* animasi 2d untuk lebih mengenal generasi milenial. Metode perancangan dilakukan dengan tahapan yang dimulai dari pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara, yang kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif. Dari hasil analisis data didapatkan bahwa karakteristik umum tervisualkan dari penataan lingkungan kamar kos, lokasi kampus dan media sosial sebagai tempat interaksi generasi milenial. Sehingga mahasiswa generasi milenial bandung dapat mengetahui latar lingkungan yang merupakan cerminan dari lingkungan aktivitas mahasiswa generasi milenial Kota Bandung.

Kata Kunci: Perkembangan Teknologi, Media Sosial, Generasi Milenial, Animasi 2D, *Environment*.