

ABSTRAK

Pembuatan laporan ini bertujuan sebagai pedoman dalam merancang environment Taman Hutan Raya Gunung Kunci Sumedang untuk animasi Hong. Dengan rumusan masalah bagaimana merancang environment sesuai dengan Tahura Gunung Kunci. Tujuan dari perancangan ini adalah memberi pengetahuan kepada anak melalui animasi dengan pendukung *environment* bahwa dalam permainan *ucing sumput* terdapat nilai kebaikan didalamnya

Perancangan *environment* berdasarkan hasil observasi Tahura Gunung Kunci Sumedang. Dan melakukan pengumpulan data wawancara pada warga setempat mengenai hutan dan permainan tradisional dengan landasan teori *environment*.

Hasil perancangan dan penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa pohon yang memiliki kisah dibelakangnya. Pohon Rengas merupakan salah satu pohon yang memiliki kisah menarik dibelakangnya. Hutan juga memiliki hal mistik didalamnya yang harus dipatuhi. Hal ini menjadi data tambahan untuk bahan perancangan *environment*.

Kata Kunci: Environment, Tahura, Hutan, Pohon, Permainan tradisional