

ABSTRAK

Perancangan *environment* untuk animasi "*Panatayungan Panjalu*" didasari oleh kebutuhan untuk melestarikan dan menjaga ekosistem budaya dan pariwisata di Situ Lengkong Panjalu, yang sering diabaikan saat ini. Tujuan perancangan ini adalah untuk memahami lingkungan Situ Lengkong Panjalu dan Desa Panjalu sebagai referensi dalam pembuatan *environment* untuk animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan pengumpulan dan analisis data melalui observasi serta analisis karya sejenis. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai dasar dalam perancangan *environment* yang disesuaikan dengan naskah. Hasil penelitian menunjukkan adanya warung-warung di sepanjang jalan menuju Situ Lengkong Panjalu, gerbang Situ Lengkong Panjalu dengan bentuk simetris, perumahan warga, serta lanskap gunung dan persawahan. Hasil akhir dari perancangan ini adalah *environment* yang terdiri dari 5 *scene*.

Kata kunci: Animasi, *Environment*, Situ Lengkong, Panjalu