

ABSTRAK

Perancangan *environment* 2D disini berperan sebagai pendukung untuk animasi 'Kalut' yang berlatar belakang kehidupan keluarga *broken home* di kota Bandung. Fenomena semakin banyaknya keluarga yang pecah terjadi karena beberapa faktor salah satunya faktor ekonomi. *Broken home* bukan berarti buruk namun, bisa saja menjadi solusi jika pihak satu dengan yang lainnya berpisah secara baik-baik. Tujuan perancangan ini adalah untuk menggambarkan latar, suasana, dan waktu yang mengacu pada kota Bandung sebagai lokasinya. Diharapkan perancangan ini bisa merepresentasikan kota Bandung khususnya wilayah yang dipilih. Penulis menggunakan metode pengumpulan data, analisis, dan divisualisasikan dengan menggunakan beberapa teori animasi 2D dan *environment* 2D.

Kata kunci: Animasi 2D, *Broken Home*, *Environment*, Kota Bandung.