

## ABSTRAK

Perancangan *environment* disini berperan sebagai pendukung untuk animasi 3D tentang *Gaming Disorder*. *Gaming Disorder* merupakan gangguan dalam kebiasaan bermain game yang berlebihan hingga melupakan aktivitas penting lainnya. Tujuan perancangan ini adalah merancang *environment* yang menggambarkan suasana kehidupan penderita *Gaming Disorder* terutama pada kalangan remaja yang masih mencari jati diri dan labil kedalam animasi 3D. Diharapkan dari perancangan *environment* ini ke dalam animasi 3D dapat mepresentasikan kehidupan dari seorang penderita *Gaming Disoder* dan bagaimana lingkungan disekitarnya.

**Kata Kunci:** Animasi 3D, *Environment*, *Gaming Disorder*, *Game*