

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk mengetahui atmosfer dan bentuk arsitektural khas Kota Jakarta masa kini dan memperkenalkan teknik *matte painting* kepada orang banyak, baik dari pihak pemirsa maupun pelaku kreatif lainnya. Teknik *matte painting* jarang digunakan oleh animasi 2D. Hasil dari karya tersebut akan digunakan sebagai *background* dari animasi 2D tentang dampak negatif penggunaan *smartphone* secara berlebihan pada adolesens akhir di Kota Jakarta.

Metode yang digunakan pada perancangan ini bersifat kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui studi pustaka dan observasi lapangan.

Berdasarkan hasil analisis data, kota Jakarta dipenuhi oleh gedung-gedung tinggi yang dapat terlihat dari kejauhan dengan kecenderungan langit berwarna abu-abu pada hari kerja.

Hasil dari perancangan berbentuk ilustrasi 2D digital yang digunakan sebagai *background* dari animasi 2D berdurasi lima menit. Keseluruhan karya animasi, termasuk ilustrasi karakter dan *background* dibuat secara digital.

Dari permasalahan tersebut maka akan dilakukan sebuah perancangan yang berfokus pada *environment* dan *background* untuk animasi 2D sebagai media untuk mengkomunikasikan dan merefleksikan dampak negatif akibat penggunaan *smartphone* berlebihan pada adolesens akhir lewat penggambaran lingkungan yang mereka tempati, yaitu di Kota Jakarta sekaligus memperkenalkan teknik *matte painting*.

Kata kunci: Kota Jakarta, *Background*, *Matte Painting*, Animasi 2D.