

ABSTRAK

Indonesia merupakan sebuah negara dengan jumlah wisatawan asing dan lokal yang tinggi. Namun sayangnya beberapa lokasi wisata kecil kurang diketahui oleh sebagian besar orang, salah satunya adalah Kota Sumedang. Di Indonesia penggunaan internet sangatlah besar, pengguna internet tersebut tidak terlepas dari kalangan remaja usia 12-18 tahun. Salah satu media yang dapat diakses oleh remaja lewat internet adalah *video game*. *Video game* sebagai sebuah media hiburan dapat juga berfungsi sebagai media edukatif, jika terdapat perancangan *video game* mengenai beberapa landmark penting di Kota Sumedang, hal tersebut dapat memungkinkan para remaja di Kota Bandung mendapatkan edukasi tentang beberapa landmark di Kota Sumedang melalui *video game*. Dalam sebuah *video game* dibutuhkan *background* sebagai pelengkap, *background* dan *environment* berguna dalam membantu suatu *video game* menceritakan lebih detail tentang suatu kejadian yang terjadi dalam bentuk penggambaran suasana, rasa, dan nada. Oleh karena itu penulis melakukan perancangan *background* untuk menyampaikan pesan edukasi tentang pengetahuan beberapa *landmark* penting di Kota Sumedang. Metode pengumpulan data kualitatif terdiri dari observasi dan studi pustaka, dengan metode analisis data kualitatif. Karya yang dirancang akan berupa *artbook*, poster dan infografis yang berisikan karya yang penulis rancang. Hasil analisis yang penulis lakukan beserta pemaduan dengan teori para ahli mengenai seputar *video game* dan *background*, serta dukungan data yang ada dapat memungkinkan penulis untuk melakukan perancangan *background video game* mengenai *landmark* di Kota sumedang. Visual pada *background* diharapkan mampu memikat perhatian audiensnya sehingga rasa ingin tahu pemain terhadap Kota Sumedang meningkat. Perancangan *background video game* yang sesuai dengan target audiens dan baik dapat dijadikan salah satu aset dalam menciptakan suatu *video game* edukasi ini. Penelitian ini akan di anggap lebih valid jika data yang ada lebih akurat dan lebih lengkap.

Kata kunci: Remaja, *background*, *enviroment*, *landmarks*, *video game*, Kota Sumedang.