

## ABSTRAK

### PERANCANGAN ART GAME “A SCOUT” SEBAGAI UPAYA MENARIK MINAT PELAJAR TERHADAP KEGIATAN PRAMUKA.

Pembuatan *art game* “A Scout” ini merupakan upaya kontribusi perancang dalam porses revitalisasi kegiatan pramuka, dalam upaya *rebranding* ini, akan terbentuk sebuah gambaran kegiatan pramuka yang unik dan menarik. Tampilan kegiatan pramuka yang terbentuk mampu menarik perhatian serta minat para remaja, khususnya para pelajar SMP yang masih memiliki anggapan bahwa pramuka hanyalah sebuah kegiatan formalitas dan sudah ketinggalan zaman, tanpa mengetahui nilai yang terkandung di dalam setiap kegiatannya. Pada perancangan *art game* ini, materi kegiatan pramuka akan dikemas menjadi fitur permainan dan konten bernilai edukasi di dalam *game*, sehingga selain bermain, pemain juga akan mendapatkan wawasan edukasi mengenai manfaat kegiatan pramuka. Dalam perancangan *game* yang memfokuskan kepada aset *game* yang termasuk di dalamnya aset karakter dan *environment*, *game art* dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui pengumpulan data kuantitatif maupun kualitatif. Dengan menggunakan dasar teori perancangan karakter, mulai dari siluet hingga proporsi dan didukung oleh data wawancara serta kuisisioner, mampu menghasilkan tampilan karakter yang khas, menarik, dan sesuai minat *target audience*. Sedangkan dalam pembuatan *environment*-nya, teori mengenai *parallax background* dan hubungan warna untuk kebutuhan *colour mood*, dijadikan sebagai landasan perancangan untuk menghasilkan tampilan *environment game* yang memiliki kedalaman ruang dengan beragam suasana. Nuansa lokal yang didapatkan melalui observasi langsung lokasi-lokasi daerah di Indonesia, mulai dari flora yang tumbuh, *setting* lingkungan, serta suasana kegiatan pramuka, dijadikan sebagai salah satu poin penting untuk menunjukkan identitas lokal. Hasil perancangan berupa aset *game*, dikumpulkan dan ditampilkan dengan media *artbook*. Dengan begitu, *art game* yang dibuat mampu menampilkan gambaran kegiatan pramuka yang lebih unik sehingga mampu menarik perhatian para remaja, khususnya pelajar SMP yang dimana media visual *game* memiliki potensi untuk dapat mereka terima.

Kata Kunci: Kegiatan Pramuka, Aset Game, Game Art, Parallax, karakter, Artbook.