

ABSTRAK

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka kurang peminatnya, pramuka terkesan membosankan dan kurang menyenangkan bagi anak-anak khususnya dikalangan murid SMP, namun pramuka merupakan kegiatan yang penting untuk mengembangkan keterampilan anak, sedangkan mereka lebih senang bermain *game*. Untuk membuat *game* aspek *background* merupakan salah satu bagian terpenting dari suatu *game* karena akan menciptakan suasana (mood). *Game* tanpa *background* yang sesuai akan terlihat tidak menyenangkan dan monoton. Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah merancang *background* untuk menarik minat pemain terutama dikalangan murid SMP. Adapun manfaat perancangan *background* pada *game* The Scout Adventures bagi pengguna *game* ini adalah pengguna dapat merasakan suasana saat bermain seperti berada di Kabupaten Garut dan mengedukasi mereka. Ruang lingkup penelitian ini berlatar di Jawa Barat, khususnya Kabupaten Garut, dan hanya sebagai perancang *background* saja. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian ini akan berupa *background* yang berbasis *sidescrolling* dengan gaya gambar realisme karena *game sidescrolling* dan juga gaya gambar realisme dapat menarik minat murid SMP untuk memainkannya.

Kata kunci : Pramuka, *game*, edukasi, anak, nuansa lokal.