

ABSTRAK

Perancangan *Visual Art* dalam *Video Game* ‘Tampomas’ ini dilatar belakangi oleh potensi Gunung Tampomas yang menarik dan dapat dijadikan sebagai sebuah tema *video game*. Rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah 1) Bagaimana legenda Gunung Tampomas, dan 2) Bagaimana perancangan *visual video game (world game)* yang mengusung tema Gunung Tampomas. Tugas akhir ini ditujukan untuk mengenalkan legenda Gunung tampomas dan mengetahui cara memvisualisasikannya. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi dan kajian pustaka dengan menggunakan teknik analisa kualitatif deskriptif. Strategi perancangan menggunakan tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Media yang dibuat adalah visual art dari game “Tampomas” berupa karakter, NPC, *stage*, *monster*, *equipment* dan *item*. Dengan adanya perancangan *video game* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengangkat legenda setempat sebagai tema sebuah vicio game dan dapat dijadikan sebeagai media pengenalan legenda Gunung Tampomas dan sekitarnya (Kota Sumedang) kepada masyarakat.

Kata kunci: *Gunung Tampomas, Video Game, Sumedang, Legenda.*