

ABSTRAK

Manusia hidup di bumi, namun mereka kurang mengenal bumi sebagai tempat tinggal mereka. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana manusia kurang memperhatikan keadaan alam yang terjadi. Selain itu, kurangnya minat masyarakat juga mempengaruhi pengetahuan mereka terhadap alam, terutama di kalangan remaja. Pada zaman dahulu, dibuat kalender Pranata Mangsa yang ditentukan berdasarkan pengamatan terhadap kondisi alam yang kemudian dijadikan pedoman untuk kehidupan sehari-hari. Sayangnya, Pranata Mangsa sudah hampir hilang tergeserkan oleh zaman karena langkanya sumber dokumentasi. Hal ini terjadi karena Pranata Mangsa hanya diwariskan melalui lisan yang tersebar di kalangan petani terdahulu. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan teknologi saat ini pengetahuan tentang Pranata Mangsa dapat disampaikan melalui media gim simulasi untuk remaja yang disampaikan melalui *concept art*-nya. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang peristiwa dan kondisi alam, khususnya pada *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggalan Pranata Mangsa kepada remaja usia 15-24 tahun. Metode perancangan yang digunakan adalah observasi terhadap kondisi dan peristiwa alam, kemudian data yang didapatkan dari observasi dituangkan dalam bentuk *concept art* untuk gim simulasi. Perancang memulai penelitiannya dari fenomena dan permasalahan yang terdapat di masyarakat yang berhubungan dengan Pranata Mangsa. Dari perancangan ini, media *concept art* untuk gim simulasi dapat membantu untuk menyampaikan wawasan visual tentang peristiwa alam yang terjadi pada *mangsa kapitu* berdasarkan sistem penanggalan Pranata Mangsa kepada remaja melalui cara yang lebih efektif dan menarik.

Kata kunci: Pranata Mangsa, Peristiwa Alam, Mangsa Kapitu, *Concept Art*, Gim Simulasi.