

ABSTRAK

Kabupaten Lumajang diapit oleh tiga gunung aktif, yaitu Gunung Semeru, Lamongan dan Bromo. Gunung Semeru merupakan menjadi salah satu gunung paling aktif di Indonesia dan gunung tertinggi di Pulau Jawa, sehingga mitigasi bencana diperlukan. Namun, kesadaran mitigasi di masyarakat masih rendah, sehingga perlu diberikan penyadaran terlebih dahulu kepada anak usia sekolah agar menjadi pemicu peningkatan kesadaran mitigasi di masyarakat. Remaja usia 15-19 tahun menjadi target dalam penelitian ini. Media alternatif yang digunakan adalah gim berjudul "Mimeru". Gim ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja pentingnya mitigasi dalam menghadapi risiko dari bencana gunung api. Bencana ini dapat menyebabkan kerusakan pada alam, infrastruktur, pemukiman penduduk, dan menimbulkan korban jiwa. Konsep gim memiliki latar belakang fantasi, berpusat pada perjuangan Rama dan masyarakat di Kabupaten Lumajang dalam menghadapi ancaman bahaya dari perubahan dunia akibat dari bencana gunung api disertai kemunculan monster di dalamnya. Perancangan ini membutuhkan visualisasi konsep yang tepat, sehingga perancang memiliki peran sebagai *concept artist* yang bertugas dalam perancangan desain karakter, lingkungan dan properti pada gim "Mimeru". Metode penelitian kualitatif seperti studi literatur, wawancara, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data agar menghasilkan desain yang sesuai dengan informasi yang telah dikumpulkan. Hasil perancangan visual pada *concept art* dapat menjadi referensi dalam perancangan gim "Mimeru" pada tahap selanjutnya.

Kata Kunci : Mitigasi Bencana, Gunung Api Lumajang, *Concept art*, Fantasi, Gim, Remaja.