

ABSTRAK

Adat terdiri dari nilai-nilai seperti kebiasaan, norma, kebudayaan, dan hukum yang umum pada suatu daerah. Di dalam adat Minangkabau, Sumatera Barat terdapat adat etika dalam berbicara yang dikenal dengan *Kato nan Ampek*. Adat etika ini merupakan pemahaman dasar bagi masyarakat Minangkabau dikarenakan sudah diajarkan ketika masih kecil. Masuknya budaya asing beserta kurangnya media pembelajaran lain mengenai *Kato nan Ampek* di Kota Padang menyebabkan remaja mengikuti budaya luar yang menyimpang ajaran *Kato nan Ampek*. Diperlukannya pengenalan kembali tentang *Kato nan Ampek* untuk remaja agar ajaran-ajaran tersebut dapat memberikan nilai positif untuk lingkungan sekitar. Untuk itu gim bisa menjadi media pembelajaran untuk mengajarkan *Kato nan Ampek* karena gim dapat berdampak positif pada kinerja dan motivasi remaja. Sebelum merancang gim, terlebih dahulu merancang *concept art nya* dikarenakan gim dengan *concept art* yang menarik dapat meningkatkan daya minat remaja untuk bermain gim. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka sebagai metode pengumpulan data. Hasil dari perancangan ini berupa *concept art* gim yang bertemakan *Kato nan Ampek*.

Kata kunci: Adat, *Kato nan Ampek*, Gim, *Concept Art*