ABSTRAK

Kucing merupakan hewan yang banyak dipilih orang sebagai hewan peliharaan khususnya di Indonesia. Namun ditemukan beberapa kasus pemberian obat untuk manusia seperti paracetamol oleh pemilik kucing yang justru memperparah kondisi kesehatan pada kucing. Juga terdapat beberapa kasus kucing kucing yang diare dan mengalami gangguan pencernaan karena mengkonsumsi nasi dengan ikan mengira kucing juga membutuhkan banyak karbohidrat, padahal kucing merupakan karnivora sejati. Melihat kedekatan antara anak dengan kucing, ia bisa saja dengan mudah memberikan apa yang ia makan pada kucing tanpa mengetahui dampak dari hal tersebut. Tujuan penelitian ini adalah agar dapat mengetahui bagaimana cara perancangan GDD untuk media edukasi berupa game tentang makanan kucing untuk usia 7-12 tahun yang mudah dipahami dengan memanfaatkan visualisasi yang sesuai data yang diperoleh mengenai pemahaman target. Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu metode kualitatif triangulasi mencakup wawancara dengan berbagai narasumber yang ada, survei, kuesioner dan studi pustaka untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis matriks. Pada perancangan ini diharapkan hasil sebuah game 2D side scrolling yang menggunakan Tahapan proses desain, dan komponen dalam game design document.

Kata kunci : Kucing, Makanan Kucing, GDD, Anak