

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk membantu merancang *background art* dalam *game* edukasi yang berfokus pada makanan yang harus dihindari oleh kucing. Kesehatan kucing adalah perhatian utama untuk pemilik dan penyayang kucing. Dengan menjaga kesehatan kucing maka si kucing tersayang dapat memiliki umur yang panjang dan dapat menemani sang pemilik dalam waktu lama. Namun, masih ada beberapa pemilik yang tidak mengerti makanan apa saja yang tidak baik untuk dikonsumsi kucing. Maka dari itu, dibutuhkan media informatif yang dapat memberikan pengetahuan dan mengenalkan konsep tersebut kepada para pencinta kucing.

Dengan menggunakan metode pengumpulan data wawancara dan studi pustaka, serta analisis data kualitatif untuk mengidentifikasi pola perilaku dan mendapatkan referensi yang relevan, penelitian ini akan mengeksplorasi peran *background artist* atau seniman latar dalam merancang latar serta visual lingkungan untuk menciptakan estetika indah dalam sebuah permainan edukatif. Fokus utama dari penelitian ini adalah cara pembuatan *background art* yang dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Procreate, dengan tujuan menciptakan visual *game* yang menarik

Dengan ini, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan panduan tertulis dan referensi yang bisa digunakan untuk menciptakan *background art* yang efektif dan membantu memberi pemahaman lebih pada para pemilik kucing tentang makanan yang tidak seharusnya dikonsumsi oleh kucing-kucing peliharaan.

Kata kunci : *Background art*, Kucing, Edukasi, Penelitian, Makanan