

## ABSTRAK

Kucing merupakan anggota dari keluarga Felidae yang merupakan karnivora atau pemakan daging yang telah menjadi hewan peliharaan selama berabad-abad. Kucing termasuk hewan yang banyak dipelihara orang di Indonesia. Tetapi terdapat beberapa kasus ditemukan mengenai pemberian makanan dan obat manusia kepada kucing yang memicu parahnya kondisi kucing tersebut karena kucing tidak memiliki enzim seperti yang dimiliki manusia untuk mencerna makanan dan obat manusia. Edukasi yang diberikan oleh khalayak mengenai pakan kucing yang berbahaya pun baru dilakukan dari dokter ke *owner cat* yang mengunjungi *pet care*. Sedangkan usia *owner cat* yang mengunjungi *pet care* memiliki rata-rata usia 20 hingga 40 tahun. Padahal selain orang dewasa, teman terdekat kucing adalah anak-anak. Tujuan dalam penelitian ini untuk merancang game edukatif mengenai makanan kucing dengan jobdesk perancangan UI untuk usia 7-12 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif triangulasi yang mencakup wawancara, survei, kuesioner, dan studi pustaka. Hasil perancangan UI ini akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pengguna, sembari meningkatkan pemahaman mereka tentang makanan yang berbahaya bagi kucing. Melalui desain yang menarik dan informasi yang jelas, game ini dapat meningkatkan kesadaran dan kesehatan kucing di kalangan anak-anak.

Kata kunci: Anak, Antarmuka Pengguna, Game Edukatif, Kucing, Makanan Kucing