

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kampanye

Menurut Ruslan (2019), pada kutipan bukunya yang berjudul “Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations”, kampanye mempunyai istilah yang sama dengan propaganda, dan keduanya secara operasional melakukan sebuah kegiatan komunikasi yang sudah terencana demi mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai. Tetapi bedanya pada istilah propaganda pertama, kampanye merupakan kegiatan komunikasi yang dibuat dalam jangka panjang, contohnya kampanye dalam bidang keagamaan, politik, hingga kepentingan bidang militer. Selanjutnya pada propaganda kedua, kampanye memiliki konsep yang lahir kemudian, lalu melakukan kegiatan komunikasi secara terbuka, moderat, serta toleran, tetapi dengan waktu berjangka pendek, namun dengan program yang jelas. (hlm. 22).

Menurut Venus dari kutipan Ruslan (2019), definisi kampanye dibagi menurut para ahli, diantaranya:

1. Rogers dan Storey (1987)

Rogers dan Storey mengatakan, kampanye adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan efek yang spesifik kepada sejumlah individu yang relatif besar dan biasanya dalam jangka waktu tertentu.

2. Pfau dan Parrot (1993)

Menurut Michael Pfau dan Roxanne Parrot, kampanye adalah rancangan suatu tindakan yang ditujukan untuk mempengaruhi suatu kelompok masyarakat tertentu, yang dilakukan secara sadar, terus menerus, dan berjenjang dalam suatu kurun waktu yang sudah ditentukan.

3. Rajasundarman (1981)

Rajasundarman mendefinisikan, kampanye adalah penerapan cara berkomunikasi yang lain dari biasanya, dengan tujuan agar suatu kelompok masyarakat tertentu memperhatikan atau fokus terhadap masalah yang spesifik dan bagaimana memecahkan masalah tersebut, dalam periode waktu tertentu.

4. Leslie B. Snyder (2002)

Leslie B. Snyder mendefinisikan bahwa kampanye adalah tindakan komunikasi yang diatur sedemikian rupa dan ditujukan kepada suatu kelompok masyarakat tertentu, dalam kurun waktu yang sudah ditentukan, untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

2.1.1. Fungsi Kampanye

Fungsi kampanye menurut Venus dari kutipan Ruslan (2019), ialah sebagai berikut:

1. Dapat mengubah pola pikir masyarakat dengan sarana informasi.
2. Untuk mencapai suatu tujuan dengan membangun kesadaran masyarakat terhadap suatu masalah yang sedang terjadi.
3. Mengembangkan sebuah pemasaran produk dengan mempengaruhi masyarakat agar bersedia membeli barang yang ditawarkan.

4. Membentuk *image* diri agar dinilai positif oleh kelompok masyarakat yang menjadi target kampanye.

2.1.2. Tujuan Kampanye

Tujuan suatu kampanye harus jelas menyatakan apa yang perlu diubah, sejauh mana perubahan yang diinginkan, kepada siapa perubahan itu ditujukan dan berapa lama perubahan itu diharapkan terjadi. Idealnya, tujuan kampanye dirancang dalam satu kalimat yang singkat, mudah diingat dan disusun sedemikian rupa sehingga dapat dipahami sepenuhnya oleh kelompok masyarakat tujuan kampanye. Tujuan harus spesifik, menarik dan cukup realistis. Menentukan tujuan kampanye yang dapat dicapai secara realistis, akan memudahkan penyusunan strategi yang tepat untuk mencapai tujuan kampanye tersebut.

2.1.3. Jenis-jenis Kampanye

Menurut Charles U. Larson dengan kutipan Ruslan (2019), kampanye dibagi menjadi beberapa jenis dan bentuk. Kegiatan kampanye memiliki slogan, pembicaraan, serta simbol-simbol. Kampanye juga dilakukan melalui internet, dan harapan mendapatkan sebuah tanggapan yang nantinya akan berkembang menjadi sebuah isu atau gagasan kepada masyarakat. Ada beberapa jenis kampanye berdasarkan tujuannya yaitu:

1. *Product-Oriented Campaign*

Kampanye yang merujuk ke produk. Jenis kampanye ini dilakukan di dalam lingkungan komersil, bertujuan untuk diperkenalkan masyarakat untuk saling mendukung citra positif sebuah produk.



Gambar 2.1. Contoh Poster *Product-Oriented Campaign*
(Sumber: the-dots.com, 2020)

2. *Candidate-Oriented Campaign*

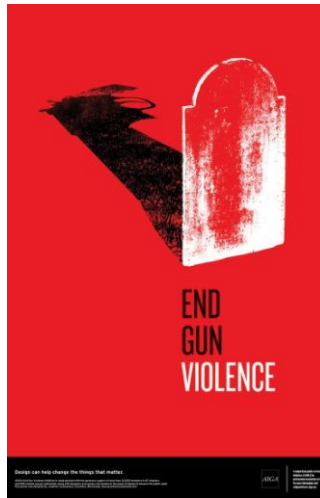
Kampanye yang memiliki latar belakang kepentingan politik. Kampanye tersebut berorientasi kepada kandidat melalui PILKADA, atau PEMILU.



Gambar 2.2. Contoh Poster *Candidate-Oriented Campaign*
(Sumber: kompasiana.com, 2018)

3. *Ideological or Cause-Oriented Campaign*

Kampanye yang berorientasi ke ideologi ini ditujukan untuk hal yang khusus, seperti masalah sosial, dan diharapkan untuk dapat merubah cara berfikir dan tindakan kelompok masyarakat yang menjadi target kampanye.



Gambar 2.3. Contoh Poster *Ideological or Cause-Oriented Campaign*
(Sumber: pinterest.com, 2018)

2.1.4. Media Kampanye

Dikutip dari Ruslan (2019), media adalah alat atau sarana yang berguna untuk menyampaikan pesan. Kampanye juga memerlukan cukup banyak media dalam berkomunikasi, terutama media yang diperlukan oleh PR *Campaign*. Media PR tersebut dikelompokkan menjadi beberapa golongan yaitu:

1. Media Umum

Media umum mencakup, telepon, telegraf, facsimile, serta surat-menyurat.

2. Media Massa

Media massa mencakup surat kabar, majalah, serta media cetak, bulletin, tabloid, serta media elektronik seperti radio, televisi, dan film. Sifat media massa ini memiliki efek yang cepat dan serempak, dan mampu meraih pembaca dalam jumlah besar, hingga tersebar di berbagai tempat.

3. Media Khusus

Media khusus mencakup logo, iklan (*advertising*), nama perusahaan, serta

produk yang memiliki tujuan sarana promosi dan komersial secara efektif. Dari media khusus, dapat dibuat kesimpulan bahwa logo merupakan suatu ciri khas dan sebagai pembeda bagi setiap produk, perusahaan, dan jasa lainnya.

4. Media Internal

Media internal merupakan media yang digunakan untuk kalangan secara terbatas, dan bersifat non-komersial, dan lazim digunakan dalam kegiatan *public relations*. Ada beberapa jenis media internal;

- a. *House journal*, contohnya adalah majalah bulanan, profil perusahaan, tahunan perusahaan, tabloid, dan buletin
- b. *Printed materials*, mencakup cetakan barang untuk promosi dan publikasi, contohnya adalah pamflet, *booklets*, kalender, kartu nama, kop surat, dan *leaflets*.
- c. Media pertemuan, contohnya adalah pameran, diskusi, seminar, rapat, acara khusus, dan sponsorship. (hlm. 29-31).

2.2. Desain Komunikasi Visual

Menurut Anggraini S. dan Nathalia (2014) dalam bukunya yang berjudul “Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula”, istilah kata desain diambil secara etimologi berasal dari bahasa Itali “*Designo*” yang artinya gambar. Sebagai kata kerja, istilah dari “desain” diartikan sebagai menciptakan atau proses dalam membuat sesuatu yang baru. Sedangkan, komunikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*communication*” adalah bahasa yang diambil dari bahasa Latin “*communio*” yang artinya “kebersamaan”, merupakan rangkaian proses dalam menyampaikan sebuah informasi maupun pesan diantara kedua belah pihak.

Terakhir, kata visual diambil dari bahasa Latin “*Videre*” yang artinya melihat. (hlm. 13-14).

2.2.1. Unsur-Unsur Desain

1. Garis

Menurut Anggraini S. dan Nathalia (2014), garis merupakan unsur dasar yang dapat membentuk sebuah bentuk. Wujud tersebut secara fleksibel dapat membentuk seperti, lurus, *zig-zag*, meliuk-meliuk, sampai ada yang tidak beraturan. Beberapa garis memiliki sebuah pencitraan yang berbeda-beda, seperti garis yang berwujud horizontal, menandakan sesuatu yang tenang, dan garis vertikal, yang memiliki arti elegan. Garis juga berfungsi sebagai *grid*, yang biasa sebagai alat bantu untuk membuat *layout* pada majalah, dan juga bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah untuk para pembaca. (hlm. 32).

2. Bentuk

Bentuk merupakan unsur yang memiliki diameter, tinggi, panjang, dan lebar. Bentuk dasar yang kita kenali saat ini yaitu, kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan lain sebagainya. Di desain komunikasi visual ini, ada 2 bentuk dasar turunan yang perlu kita pelajari seperti:

a. Bentuk Geometrik

Merupakan bentuk yang bisa diukur, dan merupakan bentuk yang geometrik.

b. Bentuk Natural

Kita melihat banyak sekali tanaman seperti, pohon-pohon, bunga, sebagai

manusia kita melihatnya sebagai objek natural. Segala bentuk natural, dapat berubah-ubah, bertumbuh dan berkembang menjadi ukuran yang baru. Bentuk ini disebut dengan bentuk natural. (hlm. 33).

3. Tekstur

Tekstur merupakan corak yang terdapat pada suatu benda, dinilai dengan dilihat atau diraba. Tekstur pada kehidupan sehari-hari dapat dijumpai pada permukaan benda seperti, karpet, kulit kayu, dinding, kanvas, keramik, dan lain-lain. Kebanyakan tekstur digunakan untuk mengatur keseimbangan pada suatu desain. Menambah tekstur pada desain dapat menambah keindahan, tidak hanya dilihat dari estetika.

4. Kontras

Kontras adalah warna yang melawan warna lainnya, demi mendapatkan perbedaan yang baik. Kontras sangat penting untuk digunakan dalam desain dengan tujuan untuk menonjolkan pesan dan informasi dan menambah kesan yang dramatis. Contoh warna yang disebut dengan kontras adalah perpaduan warna antara gelap dengan terang seperti merah dengan hijau, kuning dengan ungu, dan biru dengan oranye.

5. Ukuran

Dalam desain, ukuran adalah perbedaan besar kecilnya suatu objek. Dengan unsur ini, kita bisa menciptakan penekanan (*emphasis*) yang akan dibuat. Ukuran dapat membedakan visual dimana yang penting dan yang tidak penting, membuat pembaca mengerti apa yang pertama dilihat dan dibaca.

6. Warna

Unsur ini sangatlah penting dalam menciptakan obyek desain. Warna dapat menentukan identitas desain dan penggambaran yang ingin kita sampaikan kepada audiens. Warna juga merupakan elemen yang menunjukkan *mood*, dan citra lainnya.. Contohnya, meletakkan tulisan berwarna kuning terang di bidang berwarna merah. Maka diperlukan warna untuk memberi kesan yang cocok untuk desain tersebut. Lalu contoh selanjutnya, jika ingin desain yang feminin, lembut, dan *girly*, maka warna merah muda akan lebih cocok pada tema tersebut. Beberapa warna memiliki makna yang berbeda di setiap negara, yakni:

- a. Merah: Melambangkan emosi yang ekstrem, keberanian, semangat, kekuatan, keyakinan, dan gairah.
- b. Kuning: Melambangkan optimisme, ceria, santai, dan eksentrik.
- c. Hijau: Melambangkan naturalitas, sehat, kehidupan, dan fertilitas.
- d. Ungu: Melambangkan sesuatu yang mistis, misterius, bangsawan, kekayaan, dan spiritual.
- e. Hitam: Melambangkan misterius, maskulin, dramatis, dan kekuatan.

Dalam teori Brewster, ada 4 kelompok warna, warna tersebut adalah: warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral.

a. Warna Primer

Warna utama yang tidak bercampur dengan warna lain. Warna yang termasuk golongan primer adalah merah, biru, dan kuning.

b. Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna primer dengan proporsi 1:1. Contoh golongan warna sekunder adalah, jingga, campuran merah dengan kuning, hijau, campuran biru dengan kuning, dan ungu, campuran merah dengan biru.

c. Warna Tersier

Warna Tersier adalah hasil campuran dari warna primer dengan warna sekunder. Contoh golongan warna tersier adalah, jingga kekuningan, campuran antara kuning dengan jingga, coklat, campuran antara tiga warna merah, kuning dan biru.

d. Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dengan proporsi 1:1:1. Warna campuran yang tepat biasanya akan menghasilkan warna hitam.

Kegunaan warna dibagi lagi menjadi dua, yaitu RGB (*Additive color*) yang biasa digunakan pada warna lampu, layar monitor, televisi, dan lain-lainnya. Lalu ada CMYK (*Subtractive color*) warna yang biasanya digunakan pada percetakan ke permukaan kertas, plastik, logam, kain, dan sebagainya.

2.2.2. Prinsip-Prinsip Desain

Dalam desain, kita juga harus memperhatikan prinsip, agar karya kita terlihat inovatif, komunikatif, efisien, dan efektif.

1. Keseimbangan (*Balance*)

Merupakan pembagian antara berat dengan ringan, secara visual ataupun optik. Dikatakan seimbang, jika suatu obyek kiri dan kanan, atas dan bawah, terkesan sama berat, agar tidak terlihat gelisah, nyaman dipandang.

2. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan atau penyusunan bentuk/gerak secara berulang-ulang. Hal ini disebut repetisi, agar desain terlihat lebih konsisten.

3. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan adalah prinsip yang sangat penting dalam desain. Diambil dari kata *dominance*, yang berarti keunggulan. Penekanan memiliki sifat menonjol, yaitu salah satu unsur sebagai pusat perhatian. Di dunia desain, penekanan memiliki peran yang sering disebut juga sebagai *Eye Catcher*, *Focal Point*, dan *Center of Interest*.

4. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah salah satu prinsip desain yang paling penting. Tanpa kesatuan, karya desain akan terlihat kacau, dan tidak beraturan. Hal ini membuat karya desain tidak enak dipandang. Oleh karena itu, prinsip ini disebut sebagai prinsip penghubung. Syarat dari pencapaian prinsip kesatuan, yaitu menghubungkan arah, warna, serta raut, yakni menyatukan ilustrasi/foto, tipografi, dan tema, sehingga dapat menciptakan karya desain yang harmonis.

2.2.3. Tipografi

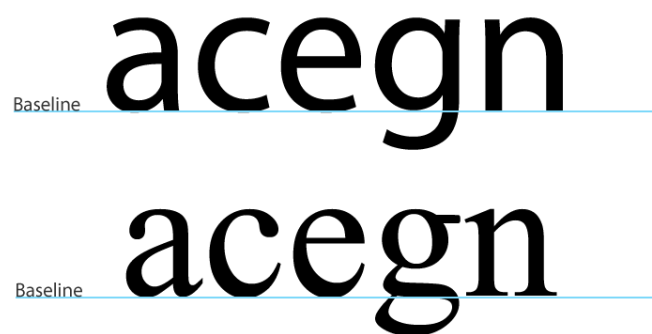
Menurut Anggraini S. dan Nathalia (2014), pengertian tipografi atau biasanya disebut sebagai huruf, adalah ilmu yang berkaitan dengan “penataan huruf cetak”. Istilah tersebut bermula dari bahasa Yunani, (*typos*) dan (*graphe*). Arti lain dari tipografi adalah “bentuk tulisan” yang merupakan dua kata kerja dari “pembentukan” atau “kreasi” dalam membuat huruf. Tipografi melibatkan metode

pengerjaan dalam menata *layout*, ukuran, bentuk, dan sifat, tetapi memiliki tujuan tertentu. (hlm. 51-52).

2.2.4. Anatomi Huruf

1. *Baseline*

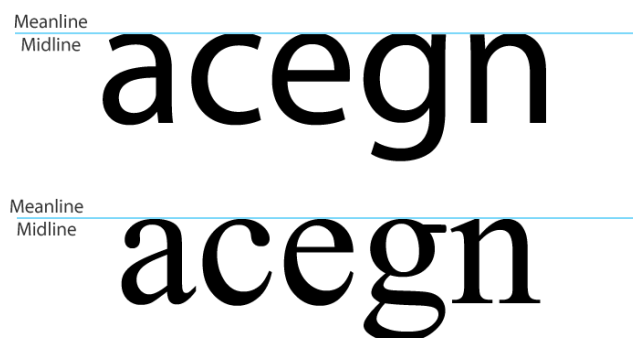
Baseline adalah peletakan huruf bulat pada bagian lebih ke bawah melewati garis *baseline*. Misalnya pada huruf “d”.



Gambar 2.4. Ilustrasi contoh *baseline*
(sumber: david-design.net, 2020)

2. *Meanline*

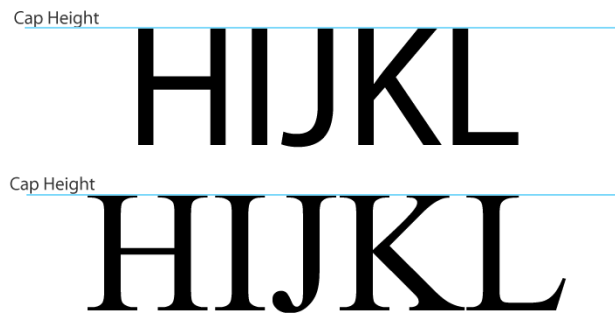
Garis *meanline* adalah, garis batas yang diletakkan di bagian atas huruf kecil. Huruf kecil seperti “e” diletakkan pada titik lengkung, sejajar dengan huruf “h”.



Gambar 2.5. Ilustrasi contoh *meanline*
(sumber: david-design.net, 2020)

3. *Cap Height*

Cap Height merupakan peletakan jarak antara *baseline* sampai titik puncak kapital (huruf besar). Contohnya pada huruf “H”.



Gambar 2.6. Ilustrasi contoh *cap height*
(sumber: david-design.net, 2020)

4. *Ascender*

Ascender merupakan garis dengan bagian karakter huruf yang melewati garis *x-height* atau garis *meanline*.



Gambar 2.7. Ilustrasi contoh *ascender*
(sumber: david-design.net, 2020)

5. *Descender*

Descender merupakan kebalikan dari *ascender* yang bagian hurufnya berada di posisi bawah garis *baseline*.



Gambar 2.8. Ilustrasi contoh *descender*
(sumber: david-design.net, 2020)

2.2.5. Klasifikasi Huruf

Menurut Anggraini S. dan Nathalia (2014, hlm. 58), huruf dibedakan lagi dalam sebuah klarifikasi dalam perjalanan sejarah penciptaan serta pengembangan.

1. Serif

Pada jenis huruf Serif, huruf tersebut memiliki sirip atau kaki di bagian bawah dengan ujung lancip. Kaki-kaki tersebut mempunyai fungsi memudahkan para pembaca jika membaca dengan teks-teks kecil. Serif mempunyai kesan klasik, dan juga elegan untuk digunakan pada sebuah karya, contohnya seperti surat resmi. Contoh huruf serif yaitu, Times New Roman, dan Garamond.



Gambar 2.9. Ilustrasi contoh huruf *Serif*
(sumber: pinterest.com)

2. Sans Serif

Huruf Sans Serif tidak memiliki sirip atau kaki, dan memiliki ketebalan yang sama diujung-ujung huruf. Sans serif mempunyai sifat huruf yang futuristik, lugas, dan modern. Jika ingin membuat desain dengan kesan yang sederhana, maka jenis huruf ini sangat cocok untuk dipakai.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()

Gambar 2.10. Ilustrasi contoh huruf *Sans Serif*
(sumber: cooltext.com)

3. Script

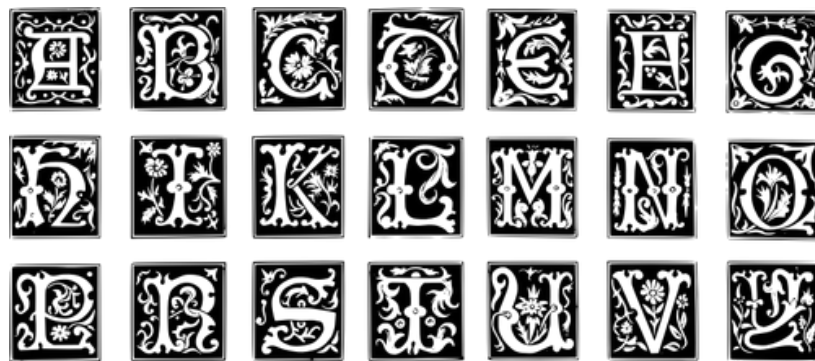
Huruf *Script* memiliki rupa dari goresan tangan yang dikerjakan menggunakan kuas, pena, atau pensil, dan ditulis miring ke kanan. Tipe huruf *Script* ada dua yaitu *Formal Script*, dan *Casual Script*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()

Gambar 2.11. Ilustrasi contoh huruf *Script*
(sumber: cooltext.com)

4. Dekoratif

Huruf dekoratif merupakan jenis huruf yang berkembang dari bentuk huruf yang ada dan ditambahkan dengan ornamen, hiasan, serta garis-garis dekoratif. Huruf ini memiliki kesan ornamental dan dekoratif, cocok digunakan pada judul. Namun tidak dianjurkan untuk dipakai pada *body text*, karena daya keterbacaannya kurang.



Gambar 2.12. Ilustrasi contoh huruf Dekoratif
(sumber: publicdomainvectors.org, 2013)

2.2.6. *Grid*

Dikutip dari Anggraini S. dan Nathalia (2014, hlm. 78-81), *grid* merupakan alat bantu untuk para desainer dalam menciptakan visual secara harmonis. *Grid* menyediakan fasilitas kerangka bekerja untuk para desainer dalam membuat desain. Melalui *grid*, desainer dapat menjaga konsistensi dalam pengulangan komposisi. Sistem *grid* memiliki elemen-elemen yang diperlukan oleh desainer.

2.2.7. Jenis *Grid*

1. *Manuscript Grid*

Secara struktural, *manuscript* memiliki struktur *grid* yang simpel. Struktur dasarnya berupa kotak-kotak persegi panjang yang memakan satu halaman

penuh. *Manuscript Grid* berguna untuk menampung kata-kata yang panjang seperti *essay* dan buku. (Samara, 2002).

2. *Column Grid*

Column Grid memiliki kolom grid yang fleksibel. Kolom tersebut memiliki ketergantungan terhadap panjangnya teks, kecilnya kotak untuk teks.

3. *Modular Grid*

Modular Grid merupakan *grid* yang memiliki kolom secara horizontal dengan jumlah yang sangat banyak dan dibagi menjadi beberapa barisan. *Modular Grid* biasanya sering digunakan untuk mengkoordinasi sistem publikasi secara meluas dan berguna untuk mendesain tabel-tabel informasi seperti *chart*, sistem navigasi, *form*, dan kalender jadwal. (Samara, 2002).

4. *Hierarchical Grid*

Hierarchical Grid merupakan *grid* yang berfungsi untuk mengorganisir beberapa informasi seperti tulisan, dan gambar, namun bervariasi. Contoh pemakaian *hierarchical grid* adalah pada pembuatan *website*, yang dapat mengukur *wireframe window*, dan dapat dilakukan secara fleksibel.

2.2.8. Anatomi Grid

1. *Format*

Format merupakan area yang menentukan letak elemen desain seperti *images*, *text* dan media lainnya.

2. *Margins*

Margins merupakan ruang negatif di luar sisi format. *Margins* membantu para pembaca untuk memusatkan perhatian pada ruang konten yang positif.

3. *Flowlines*

Flowlines merupakan garis horizontal yang dipecah menjadi beberapa bidang horizontal.

4. *Modules*

Modules adalah blok bangunan dasar dari *grid*. Jika dibuat berulang-ulang, akan menciptakan beberapa kolom.

5. *Columns (Kolom)*

Kolom adalah barisan vertikal. Kelebaran dari kolom tergantung pada jenis *grid*.

6. *Rows*

Rows adalah format seperti kolom, tetapi dengan format *horizontal*.

7. *Marker*

Marker merupakan penempatan informasi yang tampil secara konsisten. *Marker* digunakan untuk menunjukkan lokasi folio, nomor halaman, dan sebagainya.

2.3. Penyakit Distemper

Penyakit distemper adalah penyakit yang menyerang beberapa jenis hewan mamalia yang disebabkan oleh virus parvo (virus *panleukopenia*). Allison (2014) mencatat ada beberapa jenis virus *panleukopenia* yang dinamai berdasarkan inangnya, yaitu: *Feline Panleukopenia Virus* (FPV) yang berasal dari kucing, *Mink Enteritis Virus* (MEV) yang berasal dari cerpelai, *Canine Parvovirus* (CPV) yang berasal dari anjing, dan *Raccoon Parvovirus* (RPV) yang berasal dari rakun. Allison menambahkan, meskipun nama dan inangnya berbeda, tetapi virus

panleukopenia identik secara genetik. Diperkirakan, virus *panleukopenia* telah beredar di antara hewan karnivora selama jutaan tahun, tetapi infeksi pada kucing dan rakun pertama kali dilaporkan pada tahun 1920 dan 1940, dan disusul ditemukan pada anjing pada tahun 1970 (Truyen, 1992).

Feline Panleukopenia Virus (FPV), atau juga sering disebut sebagai distemper kucing, adalah penyakit virus yang sangat menular dan dapat berakibat fatal pada kucing (Kusumawardhani, 2019). Virus distemper menyerang dengan cara merusak sel dalam tubuh kucing, terutama sel-sel di saluran pencernaan, sumsum tulang, kulit dan sel anak kucing di dalam rahim induk kucing. Becker (2016), menyatakan bahwa virus distemper dapat menyebabkan anemia, yang akibatnya membuat tubuh kucing lebih rentan terhadap infeksi virus sekunder dan bakteri lainnya.

Lebih lanjut Becker menjelaskan, virus distemper dominan menyerang anak kucing yang berumur antara 2 - 6 bulan dan induk kucing yang sedang hamil. Kucing yang hidup berkelompok, seperti kucing yang tinggal di penampungan hewan yang kondisi lingkungannya tidak memadai, kucing liar dan kucing kandang, juga berisiko tinggi terkena virus distemper.

2.3.1. Gejala Penyakit Distemper

Menurut Kusumawardhani (2019) dan dijelaskan lebih detail oleh Calista (2018), kucing yang terserang virus distemper menunjukkan gejala:

1. Muntah

Gejala yang paling sering terlihat ketika kucing terserang virus distemper

adalah muntah. Hal ini dikarenakan virus distemper menyerang sel-sel usus dan menyebabkan asam lambung naik tinggi, sehingga kucing muntah.

2. Diare

Perusakan sel-sel usus oleh virus distemper juga menyebabkan gangguan penyerapan air. Akibatnya kucing akan mengalami diare. Bahkan pada beberapa kasus, kerusakan sel-sel usus ini juga merusak pembuluh darah sehingga kucing dapat mengalami diare berdarah.

3. Demam tinggi

Serangan virus distemper akan memicu respons pada tubuh kucing untuk melawannya. Akibatnya, suhu badan kucing akan naik (demam) hingga lebih dari 39,5°C.

4. Dehidrasi

Kombinasi muntah dan diare yang terus-menerus pada kucing saat terserang virus distemper akan menyebabkan banyak kehilangan cairan, sehingga muncul gejala dehidrasi. Gejala dehidrasi ini dapat ditandai dari mata kucing yang terlihat cekung.

5. Anemia

Serangan virus distemper pada sel-sel sumsum tulang mengakibatkan kucing kekurangan sel-sel darah merah (anemia). Gejala anemia ini ditunjukkan pada gusi kucing yang berubah pucat atau berwarna putih.

6. Kehilangan nafsu makan

Karena mulut dan gigi kucing bermasalah, maka kucing yang terserang virus distemper akan menurun nafsu makannya. Meskipun demikian, kehilangan

nafsu makan juga dapat disebabkan oleh penyakit lain yang tidak berhubungan dengan distemper seperti penyakit yang menyerang ginjal.

7. Berat badan turun

Efek dari kucing kehilangan nafsu makannya, maka kucing akan mengalami penurunan berat badan. Akibat lanjutan dari penurunan berat badan ini adalah kucing menjadi rentan terhadap serangan infeksi sekunder.

8. Depresi

Gejala depresi pada kucing yang terserang virus distemper adalah kucing lebih sering murung dan tidak mau bermain atau berinteraksi. Kucing akan tidak banyak bergerak dan akan cenderung diam.

9. Bulu kasar

Kekurangan darah (anemia) pada kucing dan ditambah stres akibat serangan virus distemper memuat perubahan pada tekstur bulunya, yaitu menjadi lebih kasar ketika dipegang.

10. Ingin bersembunyi

Karena sakit yang dirasakan pada tubuhnya, kucing yang terserang virus distemper akan lebih sering menghindari kucing lain dan enggan diganggu oleh siapapun.

Pada kucing dewasa yang sehat, serangan virus distemper sebagian besar tidak terdeteksi karena tidak menunjukkan gejala apapun. Kucing yang selamat dari infeksi virus distemper, biasanya akan kebal terhadap infeksi virus distemper selanjutnya (Becker, 2016).

Kucing yang terinfeksi virus distemper, menularkan virus melalui sekresi seperti air kencing, kotoran maupun air liur, dan dapat berlangsung selama enam bulan sejak terinfeksi. Semua benda yang terkena sekresi ini, seperti piring makanan, tempat minum, handuk, tempat tidur dan kandang, dapat menjadi sumber penularan virus distemper terhadap kucing lain (Kusumawardhani, 2019). Virus distemper resisten terhadap disinfektan dan dapat bertahan di luar tubuh kucing selama satu tahun.

2.3.2. Pencegahan Penyakit Distemper

Becker (2016) menyatakan belum ada pengobatan khusus bagi kucing yang terserang virus distemper. Kucing hanya bisa bergantung pada sistem kekebalan tubuhnya untuk mengalahkan infeksi virus distemper. Lebih lanjut Becker menjelaskan bahwa perawatan yang dapat dilakukan pada kucing yang terserang virus distemper hanya pemberian cairan infus agresif untuk mencegah dehidrasi, obat ekspektoran untuk meringankan radang paru-paru, anti-emetik untuk mencegah mual dan muntah dan transfusi darah untuk kucing yang menderita anemia.

Meskipun dibantu dengan perawatan yang lengkap, virus distemper hampir selalu berakibat fatal pada anak-anak kucing yang sangat muda. Kucing yang lebih tua dengan sistem kekebalan yang lebih kuat memiliki respons yang lebih baik terhadap perawatan yang diberikan, tetapi peluang untuk bertahan hidup tetap kecil.

Kusumawardhani (2019) menyatakan bahwa vaksinasi adalah tindakan yang paling penting untuk mencegah virus distemper. Hal ini didukung oleh Becker (2016) yang menegaskan bahwa vaksinasi virus distemper pada kucing muda adalah cara terbaik untuk melindungi kucing dari serangan virus distemper. Vaksin virus distemper sangat efektif sehingga hanya dengan sekali pemberian saja sudah dapat menghindarkan kucing dari serangan virus distemper.

2.4. Vaksinasi

Imunisasi ternyata sudah dilakukan sejak berabad-abad yang lalu. Bastos (2016) mencatat pada abad ke-17, di Tiongkok para pendeta Budha biasa meminum racun ular yang dipercaya akan memberikan kekebalan terhadap gigitan ular atau mengoleskan cacar sapi pada luka di kulit agar memperoleh kekebalan terhadap penyakit cacar.

Namun menurut Smith (2011) sejarah vaksin dimulai pada tahun 1796 ketika Edward Jenner menginokulasi seorang bocah laki-laki yang berumur tigabelas tahun dengan virus *vaccinia* (cacar sapi), dan hasilnya anak tersebut menunjukkan kekebalan terhadap cacar. Dari kata *vaccinia* inilah asal mula istilah vaksin. Dua tahun kemudian, vaksin cacar pertama mulai diproduksi.

Pada tahun 1897, Louis Pasteur mempelopori pengembangan vaksin dengan percobaan kolera hidup yang dilemahkan dan pada tahun 1904 mengembangkan vaksin antraks inaktif pada manusia. Antara tahun 1890 hingga 1950, penemuan vaksin bakteri berkembang sangat cepat, termasuk

vaksinasi *Bacillus-Calmette-Guerin* (BCG), yang masih digunakan hingga saat ini (Smith, 2011).

Dalam perkembangannya, vaksin untuk manusia lebih mendapat perhatian dari para ahli daripada vaksin untuk hewan (Jivani, 2016). Namun dalam beberapa kasus, vaksin untuk manusia justru didapat dari penelitian lanjutan vaksin untuk hewan. Lebih jauh Jivani menyatakan bahwa vaksin untuk manusia berkaitan erat dengan vaksin untuk hewan. Dalam kenyataannya, banyak vaksin untuk hewan yang secara tidak langsung melindungi manusia. Contohnya vaksin untuk mencegah penyakit *anthropozoonoses*, yakni penyakit yang ditularkan dari hewan ke manusia.

2.4.1. Jenis-jenis Vaksinasi Hewan

Jenis-jenis vaksin untuk hewan menurut Jorge (2017) adalah sebagai berikut:

1. Vaksin hidup yang dilemahkan

Vaksin hidup yang dilemahkan adalah vaksin yang dibiakkan dari bagian virus atau bakteri pada inang atau sel yang tidak alami. Setelah melalui serangkaian pembiakan, didapatkan *strain* lemah yang tidak mematikan atau replikatif, dan siap digunakan pada hewan yang akan diberi vaksin.

2. Vaksin tidak aktif

Vaksin tidak aktif diperoleh dari perlakuan kimiawi atau fisik terhadap virus atau bakteri sehingga merusak protein virus atau bakteri yang diberi perlakuan. Antigen yang sudah tidak aktif ini kemudian dimurnikan dalam minyak *adjuvant* atau aluminium hidroksida. Vaksin tidak aktif lebih stabil

pada suhu ruang dan biaya produksinya lebih murah daripada vaksin hidup yang dilemahkan.

3. Vaksin *toxoids*

Vaksin *toxoids* adalah vaksin yang berasal dari racun bakteri yang tidak aktif. Jenis vaksin ini adalah vaksin yang paling banyak diproduksi secara komersial, meskipun ada beberapa batasan produksi. Misalnya, beberapa jenis racun bakteri adalah racun biologis yang sangat kuat sehingga memerlukan pengamanan yang sangat kuat.

4. Vaksin subunit konvensional

Vaksin subunit konvensional adalah vaksin yang mengandung bagian dari patogen target yang dapat membangkitkan respon imun. Salah satu contoh vaksin jenis ini adalah vaksin polisakarida yang terdiri dari rantai panjang molekul karbohidrat yang membentuk kapsul di permukaan bakteri. Dengan menggunakan vaksin subunit konvensional, respon imun terhadap polisakarida meningkat secara dramatis.

5. Vaksin VLP (*Virus Like Particel*)

Vaksin VLP adalah partikel yang mirip virus tetapi tidak mengandung materi genetik replikatif, namun memiliki susunan yang teratur mirip dengan struktur virus, sehingga dapat meningkatkan kekebalan. Karena tidak mengandung materi genetik, vaksin VLP ini relatif lebih aman.

Seperti halnya hewan peliharaan yang lain, kucing juga memerlukan vaksinasi untuk melindungi dari berbagai serangan penyakit dengan cara memperkuat daya kekebalannya (Flowers, 2017). Pemberian vaksin pada kucing

tergantung pada umur, kesehatannya dan lingkungannya. Lebih lanjut Flowers mengatakan anak kucing mulai mendapatkan vaksinasi saat berumur 6 – 8 minggu. Sedangkan kucing dewasa biasanya divaksinasi setiap tahun atau setiap tahun, tergantung lingkungan tempat tinggal kucing dan jenis vaksin yang diberikan.

2.4.2. Vaksinasi Untuk Kucing

Vogelsang (2013) mengatakan, ada lima jenis vaksin yang wajib diberikan kepada kucing, yaitu:

1. Vaksin *Feline Panleukopenia* (FPV)

Feline Panleukopenia atau *Feline Parvovirus*, adalah penyakit kucing yang sangat menular dengan tingkat kematian yang tinggi pada anak kucing. Gejala penyakit FPV ini biasanya ditandai dengan penurunan nafsu makan dan kucing terlihat lemas. Pada tahap lanjut, gejalanya disertai muntah dan diare. Virus ini juga membunuh sel darah putih, membuat anak kucing lebih rentan terhadap infeksi penyakit sekunder.

2. Vaksin *Feline Herpesvirus* (FHV-1)

Feline Herpesvirus atau *Feline Rhinotracheitis Virus*, adalah penyakit kucing yang ditandai dengan gejala infeksi saluran pernapasan parah, seperti bersin, hidung tersumbat dan keluarnya cairan dari hidung. Dalam beberapa kasus penyakit ini dapat menyebabkan radang paru-paru. Setelah beberapa saat, kucing akan terlihat seperti sembuh kembali. Padahal saat itu virus memasuki tahap laten di saraf kucing dan virus akan kembali aktif ketika kucing mengalami stres.

3. Vaksin *Feline Calicivirus* (FCV)

Feline Calicivirus disebabkan oleh beberapa strain virus yang menyebabkan gejala mirip *Feline Herpesvirus* (infeksi saluran pernapasan), tetapi disertai gejala gingivitis/stomatitis kronis serta peradangan gusi dan gigi. Beberapa strain yang ganas bahkan menyebabkan kerontokan rambut, pengerasan kulit, hepatitis dan kematian.

4. Vaksin Rabies

Rabies sangat penting, bukan hanya karena akibatnya pada kucing saja, tetapi karena rabies dapat menular kepada manusia dan berakibat fatal. Kucing sebenarnya bukan sumber alami penyakit rabies, tetapi kucing dapat terinfeksi rabies oleh gigitan hewan lain yang terinfeksi (anjing dan kelelawar), yang pada gilirannya akan menularkannya kepada manusia. Gejala kucing yang terserang rabies adalah agresi meningkat, disorientasi, dan bahkan kematian mendadak. Penyakit rabies merupakan penyakit endemik di seluruh dunia.

5. Vaksin *Feline Leukemia Virus* (FeLV)

Feline Leukemia Virus ditularkan melalui cairan tubuh termasuk air liur, urin, dan kotoran. Kucing biasanya terinfeksi melalui kontak dekat dengan kucing penderita atau makan dari tempat yang sama dengan kucing penderita. Infeksi penyakit ini tidak selalu berakibat fatal bagi kucing. Banyak kucing yang masuk ke dalam tahap laten dan terlihat sehat sepanjang hidupnya. Sedangkan yang tidak beruntung, kucing akan memperlihatkan gejala limfoma, anemia, atau immunosupresi yang mengakibatkan munculnya penyakit sekunder.