

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

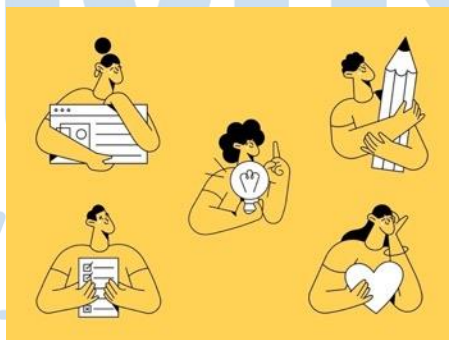
Desain komunikasi visual menurut Soewardikoen (2019) adalah jenis komunikasi untuk menyampaikan pesan secara visual kepada khalayak tertentu. Menurut Landa (2014), terdapat berbagai elemen yang menyusun sebuah desain yaitu sebagai berikut.

2.1.1 Elemen Desain

Terdapat empat elemen formal pada desain dua dimensi yakni garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2014).

2.1.1.1 Garis

Titik didefinisikan sebagai unit terkecil dalam sebuah objek geometri. Sedangkan garis adalah beberapa titik yang bergabung menjadi satu kesatuan yang memanjang dan dapat memiliki berbagai bentuk yaitu lurus, melengkung, atau membentuk sudut. Garis berperan penting dalam komposisi dan komunikasi sebuah karya desain. Sebuah karya dikategorikan bergaya linear ketika garis digunakan sebagai elemen utama yang digunakan untuk menggabungkan komposisi dalam suatu karya (Landa, 2014).

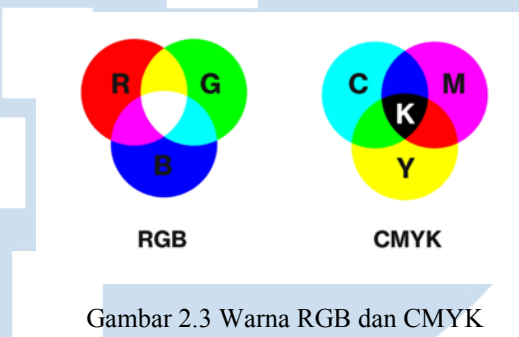


Gambar 2.1 Penerapan Garis dalam Ilustrasi

Sumber: https://dribbble.com/tags/line_illustration

intensitas, didefinisikan sebagai tingkat kecerahan suatu warna. Sedangkan *value* adalah tingkat terang-gelapnya suatu warna.

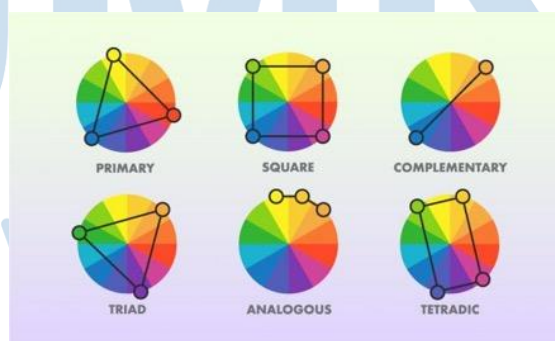
Landa (2014) menyatakan bahwa warna yang muncul dalam media digital disebut sebagai RGB, yang memiliki kepanjangan *red* (merah), *green* (hijau), dan *blue* (biru). Sementara warna dalam media cetak atau permukaan tertentu disebut dengan CMYK yang merupakan singkatan dari *cyan*, *magenta*, *yellow* (kuning), dan *key* atau *black* (hitam).



Gambar 2.3 Warna RGB dan CMYK

Sumber: <https://dribbble.com/stories/2021/09/22/cmyk-vs-rgb>

Berdasarkan klasifikasi kombinasinya, warna terbagi menjadi warna primer, sekunder, dan tersier (Supriyono, 2010). Dilansir dari International Design School terdapat juga kelompok warna *complementary*, *square*, *triad*, *analogous*, dan *tetradic* seperti pada gambar berikut.



Gambar 2.4 Klasifikasi Warna

Sumber: <https://dribbble.com/stories/2021/09/22/cmyk-vs-rgb>

2.1.1.4 Tekstur

Berdasarkan Landa (2014), tekstur melibatkan indera peraba atau taktil yang merepresentasikan kualitas dari sebuah permukaan. Dalam bidang visual, tekstur terbagi menjadi tekstur taktil (sentuhan) dan tekstur visual. Tekstur taktil dapat diraba secara langsung dengan sentuhan manusia, dan biasanya dalam dunia desain diterapkan dalam teknik cetak seperti *emboss*, *engrave*, dan sebagainya. Di sisi lain, tekstur visual adalah ilusi dari tekstur yang sebenarnya yang tidak dapat langsung dirasakan atau diraba secara fisik. Tekstur visual umumnya digunakan untuk memberikan variasi yang beragam dalam suatu karya (Landa, 2014).



Gambar 2.5 Penerapan Tekstur Visual dalam Ilustrasi
Sumber: <https://dribbble.com/shots/13801526-Beach-Haze>

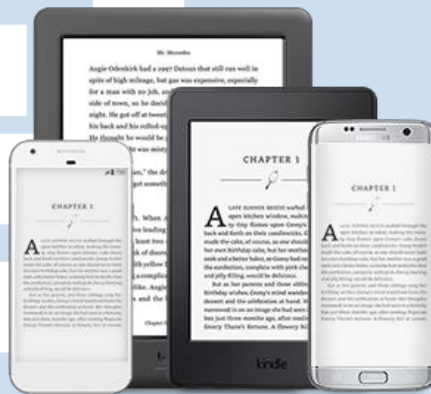
2.1.2 Prinsip Desain

Dalam proses perancangan desain, perlu diterapkan prinsip-prinsip dasar desain yaitu format, keseimbangan (*balance*), hirarki visual, irama, kesatuan, dan persepsi visual (Landa, 2014). Berbagai prinsip desain ini saling bergantung satu sama lain membentuk satu kesatuan desain.

2.1.2.1 Format

Format dalam ilmu desain menurut Landa (2014) merupakan batasan yang menentukan sebuah bidang desain. Seringkali, istilah format digunakan untuk mendefinisikan jenis proyek atau karya seperti poster, iklan digital, dan sebagainya. Terdapat format yang memiliki ukuran atau perbandingan yang sudah ditentukan dan sudah

pasti, seperti *cover* CD dengan format persegi. Namun juga terdapat format yang memiliki variasi yang beragam, salah contohnya adalah brosur yang memiliki berbagai ukuran dan berbagai cara membukanya (lipatan yang berbeda).



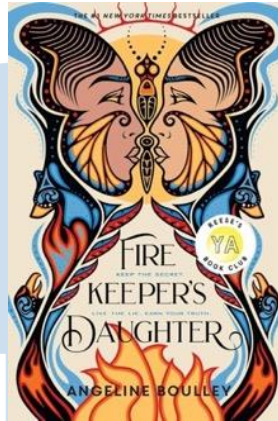
Gambar 2.6 Contoh Format *E-Book*

Sumber: <https://www.bookbaby.com/book-design/ebook-formatting>

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan menurut Landa (2014) adalah ekuilibrium yang terbentuk ketika elemen-elemen visual tersebar secara merata dan proporsional dibandingkan dengan elemen lainnya dalam suatu desain. Dalam sebuah desain dua dimensi, berat visual diartikan sebagai jumlah relatif dari daya tarik visual, kepentingan, dan empasis yang dimuat oleh elemen dalam sebuah komposisi.

Keseimbangan terbagi menjadi dua jenis menurut Landa (2014), yaitu simetris dan asimetris. Simetris berarti distribusi merata dan ekuivalen dari elemen visual pada dua sisi sumbu pusat (reflektif atau *mirroring*). Sedangkan asimetris didefinisikan sebagai penyebaran elemen visual yang merata dalam sebuah bidang, namun tanpa refleksi atau *mirroring* dari dua sisi sumbu pusat.

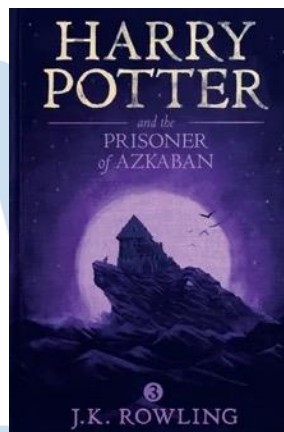


Gambar 2.7 Penerapan Keseimbangan Simetris dalam *Cover E-Book*

Sumber: <https://shereads.com/2021-awards-best-book-cover/>

2.1.2.3 Hirarki Visual

Hirarki visual adalah susunan seluruh elemen dalam suatu desain berdasarkan urutan penekanan atau empasis (Landa, 2014). Penekanan ini dilakukan dengan cara menempatkan elemen visual yang penting terlebih dahulu dibandingkan elemen lainnya sesuai dengan alur pesan yang ingin disampaikan kepada target desain. Jenis-jenis penekanan dibagi menjadi tiga yaitu berdasarkan ukuran, pemisahan, dan penempatan (Landa, 2014).



Gambar 2.8 Penerapan Emphasis dalam *Cover E-Book*

Sumber: <https://www.theguardian.com/childrens-books-site/gallery/2015/dec/16/new-harry-potter-ebook-covers-revealed-pottermore>

2.1.2.3 Irama

Menurut Landa (2014), irama merupakan pola elemen yang konsisten dan repetitif sehingga membentuk suatu ritme yang dapat

terlihat oleh mata. Irama dalam suatu desain dapat bervariasi dan dipengaruhi berbagai faktor seperti warna, tekstur, figur dasar, empasis, dan keseimbangan.

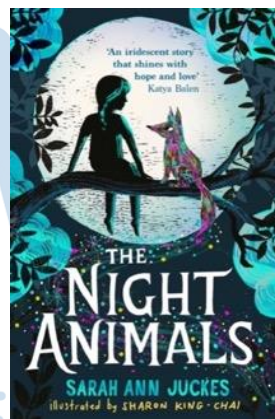


Gambar 2.9 Penerapan Irama dalam Cover E-Book

Sumber: <https://www.unforcedrhythmsbook.com>

2.1.2.5 Kesatuan

Kesatuan adalah ketika semua elemen dalam sebuah desain saling berkesinambungan membentuk satu kesatuan (Landa, 2014). Dengan adanya kesatuan dalam sebuah desain, pengamat atau target audiens lebih mudah mengelompokkan dan mengingat suatu komposisi sebagai satu kesatuan.



Gambar 2.10 Penerapan Kesatuan dalam Cover E-Book

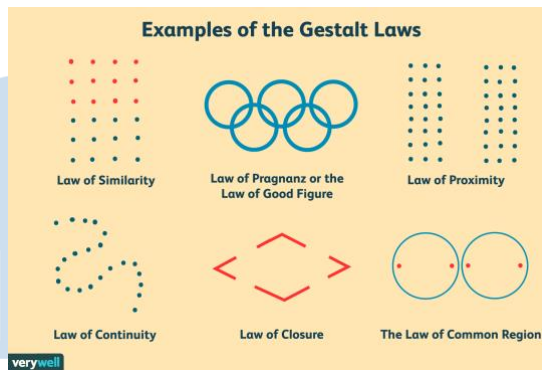
Sumber: <https://www.simonandschuster.com/books/The-Night-Animals/Sarah-Ann-Jukes/9781398510944>

2.1.2.6 Persepsi Visual

Persepsi visual dalam desain dikelompokkan menjadi 6 menurut Landa (2014), yakni:

1. *Similarity* menurut Landa (2014) adalah elemen yang berbagi karakteristik yang sama dalam bentuk, perspektif, warna, tekstur, dan/atau arah.
2. *Proximity* menurut Landa (2014) merupakan suatu kumpulan elemen yang berdekatan yang dianggap sebagai satu kesatuan.
3. *Continuity* menurut Landa (2014) merupakan adanya jalur atau arah yang dapat dirasakan secara aktual atau tersirat dalam bagian-bagian desain.
4. *Closure* menurut Landa (2014) adalah kecenderungan untuk menghubungkan beberapa elemen individual menjadi satu kesatuan bentuk, unit, atau pola yang lengkap.
5. *Common fate* menurut Landa (2014) merupakan kumpulan elemen yang dianggap sebagai satu kesatuan karena bergerak ke arah yang sama.
6. *Continuing line* menurut Landa (2014) adalah beberapa garis yang meskipun terputus, dianggap sebagai satu kesatuan yang membentuk suatu gerakan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.11 Hukum Organisasi Perseptual

Sumber: <https://www.verywellmind.com/gestalt-laws-of-perceptual-organization-2795835>

2.1.3 Tipografi

Berdasarkan Patria dan Kristiana (2022) dalam bukunya yang berjudul “Tipografi”, tipografi diartikan sebagai cabang ilmu yang mempelajari kreasi huruf untuk memberikan suatu makna tertentu. Salah satu elemen tipografi adalah *typeface*, yaitu sekelompok huruf yang tergabung dalam satu kesatuan properti visual berdasarkan karakteristik serupa dan konsisten (Landa, 2014).

Font atau tipe huruf, menurut Landa (2014) dibedakan menjadi *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display*. Sebagai bagian dari desain, pemilihan huruf harus diawali dengan penentuan pesan komunikasi kepada audiens yang dituju, disertai *tone*, *personality*, dan *attitude* yang ingin disampaikan. Menurut Hill (2010) dalam bukunya yang berjudul ‘*The Complete Typographer*’, terdapat berbagai aspek yang mempengaruhi suatu tipografi, diantaranya adalah *letter spacing* yaitu jarak antar baris dalam sebuah paragraf, *kerning* yang merupakan jarak antar huruf, ukuran huruf, berat huruf, dan *alignment* atau. Umumnya suatu set *typeface* memiliki berbagai jenis berat huruf yaitu *light*, *regular*, *semi bold*, *bold*, dan *italic* (Hill, 2010).

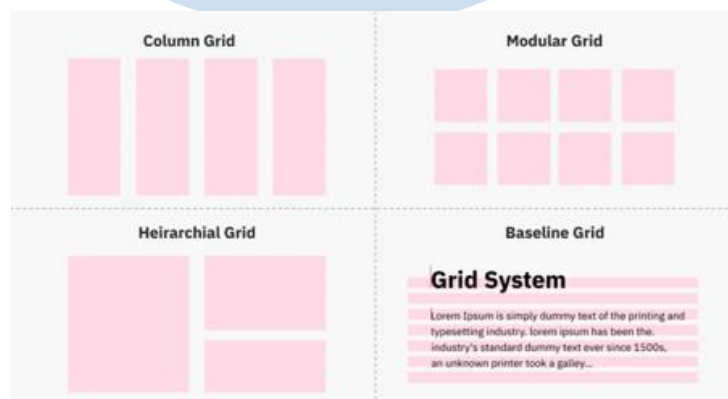
Light	<i>Italic</i>
Regular	<i>Italic</i>
Medium	<i>Italic</i>
SemiBold	<i>Italic</i>
Bold	<i>Italic</i>

Gambar 2.12 Jenis Huruf Berdasarkan Berat

Sumber: <https://www.fontsquirrel.com/fonts/hk-grotesk>

2.1.4 *Grid*

Menurut Hill (2010), grid adalah pengaturan vertical dan horizontal yang menentukan margin, area *type*, dan posisi elemen lainnya seperti gambar atau ilustrasi. Penggunaan grid yang baik menunjukkan kerangka kerja dan hubungan antar elemen desain dalam sebuah *layout* (Hill, 2010). Dengan memanfaatkan grid, audiens dapat dengan mudah membaca dan menangkap pesan yang disampaikan dalam sebuah media visual tersebut (Landa, 2014).



Gambar 2.13 Sistem *Grid*

Sumber: <https://webkul.design/blog/basics-of-grid-system/>

2.1.5 *Ilustrasi*

Menurut Landa (2014), ilustrasi adalah gambar buatan tangan yang umumnya mendampingi atau mendukung media cetak, lisan, atau tertulis. Ilustrasi berfungsi untuk memperjelas, meningkatkan, mendeskripsikan, hingga mendemonstrasikan pesan tertulis. Berdasarkan Male (2017) dalam

bukunya yang berjudul '*Illustration; a Theoretical and Conceptual Perspective*', ilustrasi memiliki 5 peran yaitu:

1) *Documentation, Reference, and Instruction*

Penggunaan ilustrasi pada desain dapat berfungsi sebagai dokumentasi, memberi referensi, pengetahuan, menjelaskan, dan menginstruksikan dengan subjek atau tema dalam cakupan yang luas. Kemudian penggambaran ilustrasi dapat bersifat literal, representatif, berupa sekuens, hingga diagram (Male, 2017).

2) *Commentary*

Ilustrasi *commentary* umumnya dimuat dalam majalah atau surat kabar, sifatnya memberikan komentar visual terhadap suatu topik tertentu.

3) *Storytelling*

Penggunaan ilustrasi *storytelling* biasanya merupakan penggambaran visual naratif dan fiksi. Jenis ilustrasi ini seringkali ditemukan dalam buku anak-anak, novel bergambar, hingga komik.

4) *Persuasion*

Ilustrasi data berfungsi sebagai penggambaran dalam dunia periklanan dan komersial. Sesuai namanya, fungsi ilustrasi dalam konteks ini adalah mengajak atau memersuasi audiens untuk melakukan suatu aksi atau memberi respons tertentu.

5) *Identity*

Penggunaan ilustrasi dapat digunakan berkaitan dengan identitas merek atau perusahaan. Peran ilustrasi dalam bidang ini berkaitan dengan cara penyampaian pesan dalam suatu institusi atau korporat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.14 Contoh Ilustrasi Instruksi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/6988267-Car-Cleaner-Illustration>

Secara teknis, ilustrasi dapat dibuat secara tradisional atau digital. Dilansir dari Kompas Gramedia (2021), jenis ilustrasi terbagi menjadi ilustrasi karikatur, komik, kartun, *vignette*, karya sastra, hingga imajinasi. Sedangkan ilustrasi digital secara umum dikategorikan menjadi gambar vektor dan *digital painting*. Secara keseluruhan, terdapat sangat banyak jenis dan teknik ilustrasi baik secara tradisional maupun digital. Masing-masing jenis dan teknik ilustrasi memiliki keunikannya sendiri dan berfungsi mendukung pesan yang disampaikan dengan cara yang berbeda.

2.2 Media Informasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, informasi adalah pemberitahuan, kabar atau berita tentang sesuatu. Sedangkan menurut Turow (2020) dalam bukunya yang berjudul *Media Today: Mass Communication in a Converging World*, informasi adalah sebuah fakta yang memberikan suatu penjelasan mengenai isu tertentu. Untuk menyimpulkan suatu kejadian, diperlukan sederet fakta yang saling mendukung dan berkesinambungan (Turow, 2020). Sehingga, media informasi adalah media yang digunakan untuk menyebarkan dan mempublikasikan suatu fakta atau pesan tertentu. Audiens melakukan kegiatan mencari informasi untuk memperluas hubungannya dengan berbagai aspek dalam dunia luar seperti teman, musik, hingga politik dan sebagainya (Turow, 2020).

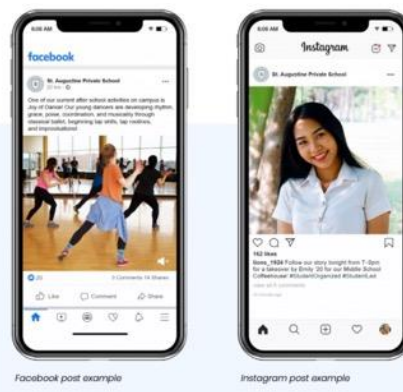
2.2.1 Jenis-jenis Media Informasi

Dalam buku *Media and Information Literacy* oleh Braesel dan Karg (2021), media informasi terbagi menjadi berbagai media yang diklasifikasikan menjadi media cetak dan digital. Media informasi cetak pada umumnya adalah media tradisional seperti buku, koran, dan majalah. Sedangkan media digital memiliki cakupan yang lebih luas yaitu internet, media sosial, dan mencakup media audio-visual seperti televisi, media sosial, film, *video games*, serta media audio berupa radio.



Gambar 2.15 Koran sebagai Media Informasi Cetak

Sumber: <https://www.beritasatu.com/ekonomi/467255/media-cetak-masih-bertahan-di-era-digital>



Gambar 2.16 Media Sosial sebagai Media Informasi Digital

Sumber: <https://www.constantcontact.com/blog/social-media-marketing-guide-for-educational-institutions/>

2.3 Buku Elektronik

Seiring kemajuan zaman, buku yang dikenal sebagai media berbentuk cetak telah berevolusi menjadi bentuk digital, atau dikenal sebagai buku elektronik

(Braesel & Karg, 2021). Menurut Fotjik (2015), keberadaan E-Book sebagai jenis media informasi mempermudah proses distribusi, pembelian, dan penyimpanan, serta bisa dengan mudah membaca di *gadget* yang berbeda-beda. Dilansir dari Book Riot, terdapat 4 format *E-Book* yang umum digunakan yaitu:

1) ePub

ePub adalah format *E-Book* yang paling umum digunakan. *E-Book* dengan format ini dapat dibuka di *device* manapun yang memiliki aplikasi *reader* format ePub didalamnya. Karena ditulis dengan format HTML dan CSS, pembaca dapat dengan mudah mengubah ukuran teks dan jenis *font*.

2) PDF

Portable Document Format (PDF), selain populer digunakan untuk kebutuhan dokumen formal juga berguna sebagai format *E-Book* dan merupakan salah satu yang paling umum. Berbeda dengan ePub, ukuran teks tidak dapat diubah karena sudah merupakan tampilan tetap.

3) MOBI

Format *E-Book* MOBI adalah format khusus yang digunakan oleh Amazon, dan dapat dibuka melalui *gadget* manapun tetapi Yang memiliki aplikasi Kindle.

Dilansir dari *platform* Rakuten Kobo, sama seperti buku cetak *E-Book* juga memiliki berbagai jenis kategori yang sangat bervariasi. Mulai dari biografi, *finance*, literatur, non-fiksi, komik, fiksi, novel, dan sebagainya. Cara membaca *E-Book* berbagai macam, ada yang menggunakan aplikasi *built-in* seperti iBooks untuk *gadget* Apple, *website* tertentu yang menyediakan jual beli *E-Book*, membuka PDF dengan di *download*, dan sebagainya.



Gambar 2.17 *E-Book*

Sumber: <https://dpk.bantenprov.go.id/Layanan/topic/230>

Dilansir dari *website* Bake My Book, penggunaan ilustrasi pada *E-Book* memiliki peran penting. Dengan menambahkan ilustrasi, nilai dan daya tarik buku tersebut semakin tinggi. Sehingga ilustrasi yang menarik memiliki peran besar dalam mendukung tingkat pembelian atau jumlah akses *E-Book* itu sendiri. Penggunaan ilustrasi yang baik tidak menimbulkan distraksi dari konten teks, namun mendukung dan mendampingi agar tampak lebih kohesif dan deskriptif. Ilustrasi yang umum digunakan dalam *E-Book* juga bervariasi, mulai dari minimalis, kartun, hingga tipografi.

2.4 Kucing Domestik

Dalam buku yang berjudul ‘Panduan Lengkap Kucing’ oleh Suwed dan Napitupulu (2011), kucing (*felis catus*) adalah mamalia darat yang awalnya merupakan hewan liar namun mengalami domestikasi sehingga hidup berdampingan dengan manusia. Domestikasi kucing berawal di Mesir pada tahun sekitar 4000 SM, yang perannya dimanfaatkan untuk menjaga toko bahan pangan dari tikus. Seiring berkembangnya zaman, kucing hidup dekat dengan manusia sebagai hewan peliharaan (Suwed dan Napitupulu, 2011). Hewan peliharaan didefinisikan sebagai hewan yang menggantungkan seluruh atau sebagian hidupnya kepada manusia menurut Undang-Undang No. 41 tahun 2014 tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan.

2.4.1 Ragam Ras Kucing Peliharaan

Terdapat beragam jenis ras kucing domestik yang dipelihara oleh manusia di seluruh dunia. Masing-masing ras memiliki karakteristik masing-

masing seperti variasi panjang dan warna bulu, bentuk tubuh, dan warna mata. Ras kucing terbagi menjadi ras *pedigree (purebred)* dan *non-pedigree* atau ras campuran (*mongrel*).

2.4.1.1 *Pedigree*

Dilansir dari *website* Royal Canin (2023), kucing *pedigree* berarti kucing yang memiliki silsilah, yaitu informasi asal usul kucing tersebut dan terjamin garis keturunannya. Ras yang memiliki silsilah atau ras murni (*pure breed*) contohnya adalah Maine Coon, Siamese, Abyssinian, dan sebagainya (Effendi dan Budiana, 2014).



Gambar 2.18 Kucing *Pedigree, Maine Coon*

Sumber: https://www.freepik.com/premium-photo/silver-thoroughbred-maine-coon-cat-pet-portrait-caring-pets_31872976.html

2.4.1.2 *Non-pedigree*

Kucing *non-pedigree* adalah kucing yang tidak dapat dipastikan silsilah keturunannya, karena berupa keturunan campuran dari berbagai ras sehingga tidak dapat dipastikan asal usul genetiknya (Wilson, 2022). *Moggy cat* atau di Indonesia dikenal sebagai ‘kucing kampung’ termasuk ke dalam kategori kucing *non-pedigree*. Dilansir dari Halodoc, kucing kampung sebetulnya adalah campuran dari berbagai ras kucing dan diperkirakan masih keturunan kucing liar Afrika (*African wild cat*). Kucing kampung terbagi menjadi *domestic short hair* dan *domestic long hair* berdasarkan panjang bulunya dan dikenal sebagai kucing yang tidak memiliki identitas atau ras yang spesifik karena terus terjadi persilangan antar ras.



Gambar 2.19 Kucing *Non-Pedigree*, *Moggy*

Sumber: <https://pixabay.com/photos/cat-tabby-mutt-pet-animal-kitten-3806799/>

2.5 Cacing Parasit

Cacing parasit adalah organisme yang hidupnya menumpang dalam tubuh organisme lain untuk mendapatkan makanan baik secara sementara maupun permanen dan umumnya menyebabkan simbiosis parasitisme (Sardjono, 2017). Menurut Adrianto (2020), simbiosis parasitisme adalah hubungan antar organisme yang salah satunya diuntungkan (parasit) tetapi organisme lainnya (inang atau hospes) dirugikan.

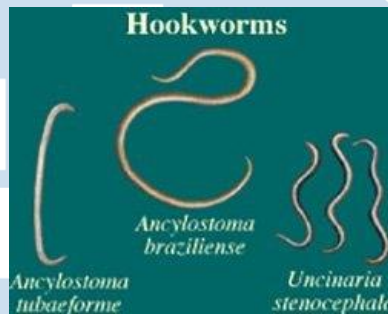
2.5.1 Jenis-jenis Cacing Parasit

Terdapat berbagai cacing yang dapat menginfeksi kucing, namun tiga jenis yang paling umum ditemukan adalah cacing tambang (*hookworm*), cacing pita (*tapeworm*), dan cacing gilig (*roundworm*) yang masing-masing memiliki beberapa sub-spesies tersendiri.

2.5.1.1 Cacing kait

Dilansir dari *website* International Cat Care, cacing kait adalah jenis cacing yang merekatkan bagian tubuhnya ke permukaan usus dan dapat menyebabkan kerusakan pada usus, anemia, penurunan berat badan, dan pendarahan. Cacing kait juga dikenal sebagai cacing tambang atau *hookworm*. Kucing dapat terinfeksi cacing kait dengan tidak sengaja menelan telur cacing dari lingkungannya, memakan binatang lain yang menjadi inang cacing tersebut, atau adanya migrasi larva dari lingkungan yang masuk ke dalam tubuh kucing melalui kulit (International Cat Care, 2018).

Spesies cacing tambang yang umum ditemukan pada saluran pencernaan kucing adalah *Ancylostoma tubaeforme* dan *Uncinaria stenocephala*.

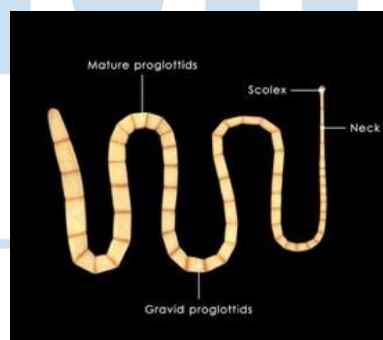


Gambar 2.20 Cacing Kait

Sumber: <https://savannahcatassociation.org/cat-hookworms/>

2.5.1.2 Cacing pita

Cacing pita adalah cacing parasit berbentuk pipih panjang dan terdiri dari banyak segmen, umumnya dapat terlihat secara fisik dari anus kucing atau pada bulu di sekitar anus (International Cat Care, 2018). Jenis cacing pita yang paling umum terdapat pada kucing adalah *Dipylidium caninum* dan *Taenia taeniaeformis*. Cacing *Dipylidium caninum* menular pada kucing melalui kutu ketika tidak sengaja menelan kutu yang terinfeksi saat *grooming*. Maka itu, dapat diasumsikan bahwa semua kucing yang memiliki kutu juga terinfeksi cacing *Dipylidium caninum* dan sebaliknya. Terdapat beberapa jenis cacing pita lain yang menginfeksi kucing melalui ikan, amfibi, reptil, hingga hewan pengerat seperti tikus



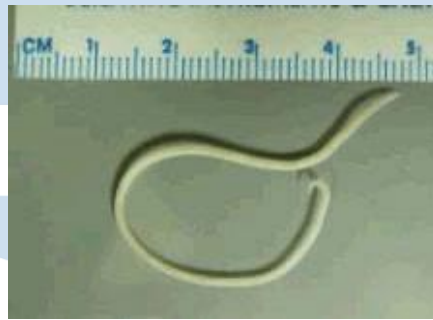
Gambar 2.21 Cacing Pita

Sumber: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/170461#causes>

2.5.1.3 Cacing gelang

Cacing gelang dikenal juga sebagai cacing gilig atau *roundworm*, paling umum ditemukan pada anak kucing (*kitten*). Anak kucing sering terinfeksi cacing gelang ketika tertular dari air susu induknya. Karena itu tindakan pencegahan dengan memberi obat cacing rutin harus dilakukan sejak dini (Yuliarti, 2010).

Salah satu jenis cacing gelang yang paling berbahaya adalah *Toxocara cati*. Infeksi *T. cati* disebut juga dengan Toksokariasis, larvanya dapat bermigrasi hingga ke otak manusia dan menyebabkan pembengkakan organ tubuh serta sistem saraf, juga dalam kasus berat mencapai kebutaan permanen (Gillespie, 2006).



Gambar 2.22 Cacing Gelang

Sumber: <https://veterinarypartner.vin.com/default.aspx?pid=19239&id=4951385>

2.5.2 Gejala Infeksi Cacing pada Kucing

Tanda-tanda cacingan pada kucing sangat beragam, mulai dari asimtomatik atau tidak bergejala hingga yang mengancam nyawa (Gillette, 2020). Gejala yang paling umum adalah muntah-muntah, diare dengan dan tanpa darah, feses yang lembek, menurunnya berat badan, perut membuncit, ruam kulit, hingga bulu yang kusam dan berdiri. Terkadang cacing dan telurnya juga keluar bersamaan dengan muntah dan feses kucing. Ketika infestasi sudah semakin buruk dapat mengakibatkan tubuh lemah, dehidrasi, anemia, gusi pucat, tekanan darah rendah, hingga kematian (Gillette, 2020).

2.5.3 Bahaya Infeksi Cacing

Infeksi cacing baik dalam manusia maupun hewan termasuk ke dalam *Neglected Tropical Disease* (NTD) menurut WHO, yang artinya seringkali diabaikan dan disepelekan. Padahal jika dibiarkan begitu saja dapat mengakibatkan dampak yang fatal dan bahkan kematian pada kucing (Gillette, 2020). Seperti yang telah dipaparkan oleh Gillette (2020) melalui *website* PetMD, gejala cacingan saat infestasi parah dan tanpa penanganan yang tepat dapat menimbulkan migrasi larva ke berbagai bagian tubuh kucing maupun manusia jika tertular dan dalam kasus tertentu dapat menyebabkan kematian. Oleh karena itu, lebih baik mencegah daripada mengobati.

2.5.4 Pencegahan Infeksi Cacing pada Kucing

Sebagai pemilik kucing yang telah berkomitmen sudah seharusnya bertanggungjawab terhadap kesehatan kucing tersebut dengan mengobati jika terjadi cacingan dan mencegah infeksi cacing itu sendiri (Kompas.com).

2.5.4.1 Pemberian Obat Cacing

Terdapat berbagai jenis obat cacing untuk kucing berdasarkan mereknya dengan harga yang berbeda-beda. Dilansir dari Kompas.com, obat cacing yang direkomendasikan oleh dokter hewan adalah merek Drontal yang telah dikenal efektivitasnya. Untuk pemberian obat cacing itu sendiri dosisnya bervariasi tergantung usia dan berat kucing, karena jika tidak sesuai dosis maka tidak akan terlihat efek pengobatannya, dan sebaliknya jika dosis berlebih akan memberikan efek samping.

Dilansir dari Kompas.com, pemberian obat cacing berdasarkan usia kucing sesuai anjuran umumnya diberikan pada *kitten* usia 3—8 minggu setiap 2 minggu sekali hingga berusia 6 bulan, lalu selanjutnya sebulan sekali hingga kucing berusia 6 bulan. Kucing dewasa yang mengalami cacingan dapat menghabiskan waktu 1—3 bulan untuk proses penyembuhannya. Oleh karena itu agar tidak salah

memilih merek obat dan dosisnya, dianjurkan untuk berkonsultasi dengan dokter hewan terdekat.

2.5.4.2 Pencegahan dalam Lingkungan

Selain pemberian obat cacing rutin sesuai jadwal, pemilik harus menjaga kebersihan lingkungan rumah tempat tinggal kucing tersebut. Untuk kucing yang tinggal di dalam rumah atau kandang (*indoor*), disarankan untuk sering mengganti pasir dan membersihkan kotak pasirnya sendiri untuk meminimalisir kontak dengan feses yang terkontaminasi (Gillette, 2020). Sedangkan untuk kucing yang bebas berkeliaran di sekitar lingkungan rumah (*outdoor*), dianjurkan untuk membersihkan kotoran kucing di sekitar rumah seperti di halaman, pot tanaman, atau kotak pasir untuk mengurangi resiko penyebaran telur cacing (Gillette, 2020).

Selain itu, dapat dilakukan pencegahan dengan menghindari kontak kucing peliharaan dengan kucing liar, membersihkan lingkungan kandang atau rumah setiap hari secara menyeluruh, serta melakukan kontrol ke dokter hewan terdekat secara rutin untuk memastikan kucing peliharaan tidak mengalami cacingan. Selanjutnya, pencegahan infestasi kutu juga penting karena kutu adalah salah satu organisme yang dapat menularkan cacing ketika tertelan secara tidak sengaja oleh kucing saat *grooming* (Yuliarti, 2010). Maka itu, terdapat berbagai cara yang perlu dilakukan untuk mencegah infeksi cacing pada kucing berdasarkan lingkungan tempat tinggal masing-masing kucing dan area cakupannya dalam berkeliaran (*indoor/outdoor*).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A