

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Buku berperan sebagai media informasi kepada pembaca membutuhkan beberapa elemen konten penting. Sebelum proses desain buku dimulai, seorang desainer pertama-tama melakukan pembacaan naskah untuk memahami isi konten yang akan dirancang (Koskow, 2023, h. 51—52). Proses desain memiliki kata kunci, yakni keahlian atau kerajinan tangan. Mendesain sesuatu yang indah dan menarik perhatian mata adalah suatu keahlian, namun hal tersebut membutuhkan kemampuan agar hasil yang diinginkan berhasil dan berarti untuk keuntungan (Granet, 2021, h. 19). Setelah mendapat *feel* dan konsep dari sebuah konten, maka dilanjutkan dengan tahap mendesain elemen yang dibutuhkan dalam mengekspresikan sebuah buku. Pembuatan sebuah buku membutuhkan proses percetakan yang memakan waktu, terutama saat penyatuan komponen buku. Komponen sebuah buku mempunyai istilah nama yang spesifik dan penting untuk diperhatikan saat memproduksinya. Beberapa bagian komponen umum tersebut adalah *spine* (tulang buku), *cover* (sampul buku), dan sampul belakang (Haslam, 2006, h. 20). Kategori pada buku ada 2 macam, yaitu buku fiksi dan buku nonfiksi. Contoh dari buku fiksi adalah *picture book*, *board books*, komik, dan novel. Selanjutnya buku nonfiksi, misalnya seperti seni dan desain, sains, ilmu sosial, Sejarah, biografi/autobiografi, *handbook*, buku motivasi, kamus, dan lain-lain.

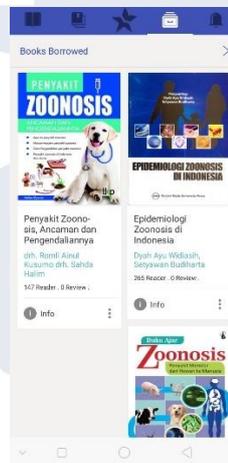


Gambar 2.1 Contoh Elemen Konten pada Buku

Sumber: <https://www.mahamerubali.com/images/magazine-elements-printing.png>

2.1.1 Buku Digital

Mengekspresikan sebuah konten buku selalu disadari dari bentuk desainnya yang menentukan hasil keseluruhan buku, sehingga konten dan komunikasi visual sebuah buku sangat berkaitan dengan satu sama lain (Guan, 2012, h. 7). Elemen-elemen pada isi buku adalah judul, *body text*, dan gambar. Kemudian ada beberapa elemen opsional seperti *deck*, sub judul, *caption*, *pullquote*, *sidebar*, *initial cap*, *folio* dan nomor halaman, garis, dan *bullet points*. Buku digital atau biasanya disebut dengan E-book merupakan sebuah file berbasis data yang bisa diakses dengan teknologi seperti *smartphone*, laptop, dan *tablet*. E-book merupakan singkatan dari *electronic book*, yang diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital yang dibaca dengan perangkat keras. Fitur pencarian dan beberapa mikro interaksi seperti gambar yang bergerak, judul bab muncul dari samping halaman, dan tombol yang dapat memberikan *feedback* kepada pengguna adalah contoh-contoh jenis interaktivitas pada buku digital.



Gambar 2.2 Screenshot E-book di Aplikasi iPusnas
Sumber: Aplikasi iPusnas

2.1.2 Jenis Format E-book

Buku digital memiliki beberapa format untuk dibaca dan umum digunakan adalah PDF (*Portable Document Format*) dan ePUB (*Electronic Publishing*). PDF adalah bentuk format paling umum digunakan untuk berbagi file akhir baik berupa bentuk final laporan atau karya desain. Meskipun PDF

merupakan format yang biasanya dipakai, ePUB adalah format standar sebuah E-book. Perbedaan dari kedua format tersebut adalah opsi pengeditan tampilan teks. Pada PDF, pembaca tidak dapat mengubah tata letak informasi di dalamnya, namun pada ePUB pembaca dapat mengubah ukuran teks dan warna halaman sesuka hati sehingga ramah dan fleksibel untuk dibaca yang dapat disesuaikan oleh layar pembaca.



Gambar 2.3 Format *file* PDF dan ePUB
Sumber: <https://shorturl.at/oEiX6>

2.1.3 Interaktivitas

Buku digital melewati perkembangan teknologi zaman, berawal dari bentuk format paling sederhana yaitu PDF, buku audio, hingga menjadi buku interaktif. Buku interaktif adalah bentuk keluaran baru yang dilengkapi dengan berbagai multimedia yang mendukung, seperti: video, animasi, *motion graphic*, dan sebagainya. Hal ini mendorong adanya buku digital sebagai bentuk media pembelajaran dan informasi bagi pembaca. Pada konten buku digital, bisa diterapkan beberapa interaksi seperti animasi pada beberapa elemen seperti teks, foto atau gambar namun tidak sefleksibel pada media video atau *website*. Interaktivitas sebuah buku digital sebatas teks, *hyperlinks*, tombol, dan video. Keterbatasan tersebut dapat diberi sebuah interaksi kecil sebagai elemen pendukung untuk meningkatkan keterlibatan pembaca.

2.2 Elemen dan Prinsip Desain

Seni dan desain merupakan hal yang berbeda namun tidak dapat dipisahkan dan saling berkaitan antar satu sama lain. Desain adalah kumpulan dari beberapa elemen dan prinsip dalam desain dengan memerhatikan fungsionalitas dan

nilai estetika, sementara karya seni dinilai dengan abstrak (Ramdani, 2019, h. 12). Sebuah karya desain adalah kumpulan dari beberapa elemen dan prinsip desain.

2.2.1 Elemen Desain

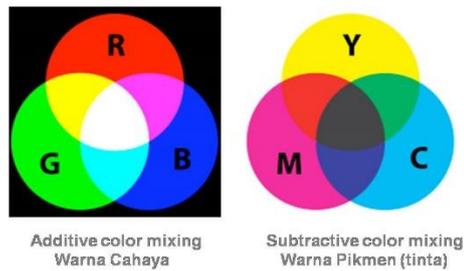
Karya seorang desainer selalu didasari oleh sebuah prinsip dasar yang dapat membantu mereka dalam merancang sebuah desain. Aset-aset seperti gambar, teks, dan kanvas atau *artboard* (istilah lain kanvas pada media digital) adalah komponen dari elemen-elemen sebuah desain, serta prinsip desain digunakan sebagai fondasi awal sebuah karya dengan cara penyampaian melewati sebuah visual. Dari visual tersebut, pesan dan kesan dikomunikasikan dari karya kepada audiens.

1. Bentuk

Hasil yang dibuat dari garis yang berhubungan adalah pengertian dari sebuah bentuk yang datar. Pada bentuk bangun datar, biasanya diberi tekstur atau sebuah volume untuk memberikan kesan massa pada objek. Selain bermain dengan massa, bentuk juga diperkuat dengan memaksimalkan penggunaan ruang positif dan negatif (ruang kosong atau *negative space*).

2. Warna

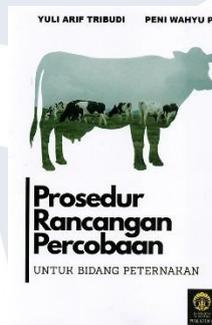
Warna yang dihasilkan oleh layar elektronik berbeda dengan warna pada media cetak. Warna dibagi menjadi 2 jenis, yaitu warna aditif dan warna subtraktif. Layar televisi, *dekstop*, *smartphone* menggunakan warna aditif yang dihasilkan oleh cahaya. Warna tersebut terdiri dari merah, hijau, dan biru yang disebut dengan warna primer (RGB). Gabungan warna primer dapat menghasilkan *cyan*, *magenta*, dan kuning yang merupakan warna sekunder media cetak (CMYK). Kombinasi warna sekunder dan primer akan menjadi warna sekunder dan primer akan menjadi warna hitam dan putih (Eckstut & Eckstut, 2020, h. 154—183).



Gambar 2.4 Warna Aditif dan Warna Subtraktif
 Sumber: [https://anazdesign.wordpress.com/...](https://anazdesign.wordpress.com/)

3. *Figure/Ground*

Elemen figur pada desain hampir mirip dengan elemen bentuk, namun pada figur lebih berkaitan antara latar dan bentuk objek. Figur dapat ditangkap oleh mata dengan memperjelas bentuk-bentuk umum yang mempresentasikan keseluruhan suatu objek. Oleh karena itu, beberapa seniman sering menggunakan elemen ini dan membentuk sebuah ilusi optik yang menghasilkan lebih dari 1 gambar yang berbeda dari 1 lukisan.



Gambar 2.5 Sampul Buku dengan Figur Hewan
 Sumber: <https://cdn.gramedia.com/uploads/items/...>

2.2.2 Prinsip Desain

Pada proses perancangan sebuah desain, seorang desainer dituntun untuk menata susunan elemen dengan unsur perancangan sehingga hasil visual dapat menarik perhatian dan informatif pada target audiens. Beberapa unsur perancangan adalah kesatuan, keseimbangan, proporsi, ritme, kontras, penekanan, pusat perhatian, dan komposisi.

1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan atau keselarasan merupakan prinsip pada semua elemen yang saling berhubungan untuk memberikan kesan dan pesan kepada audiens. Kesatuan yang dimaksud bisa pada elemen-elemen desain, pesan yang ingin disampaikan, serta tujuan dari desain yang dirancang. Kunci dari prinsip *unity* ada pada konsistensi tema atau gaya seni. Hal ini bisa dilakukan saat desainer memiliki panduan atau perencanaan desain di awal.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah penyusunan elemen pada *layout* desain yang seimbang dari segi berat visualnya. *Balance* terbagi menjadi 2 jenis, yaitu keseimbangan simetris (*symmetrical balance*) dan keseimbangan asimetris (*asymmetrical*). Contoh dari prinsip keseimbangan simetris di objek nyata adalah kupu-kupu, bentuk daun, tubuh manusia, dan lainnya. Pada keseimbangan asimetris contoh yang mendekati adalah seni menyusun batu. Hal yang perlu diperhatikan pada penggunaan asimetris adalah *Negative Space* (bidang kosong).

3. Proporsi

Proporsi umumnya dapat dilakukan secara natural saat telah menguasai keselarasan, keseimbangan dan kontras. Perbandingan antara satu objek dan lainnya adalah kunci dari prinsip proporsi pada sebuah karya desain.

4. Ritme/Irama

Prinsip ritme pada desain menciptakan kesan bergerak dan arus aliran visual pada elemen-elemen desain. Salah satu cara untuk menciptakan ritme pada desain adalah dengan menggunakan pengulangan elemen desain. Pengulangan bisa berupa warna, bentuk, dan *layout*.

5. Kontras

Elemen yang berlawanan atau kebalikan antara satu sama lain adalah elemen desain kontras. Prinsip ini biasanya sering dipakai pada *single panel design* seperti pada poster, dan *posting* media sosial. Penerapan kontras sendiri bisa di berbagai elemen desain seperti teks, warna, gambar, ukuran, bentuk, arah, posisi, dan masih banyak lainnya.

6. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan atau penegasan pada *layout* desain digunakan untuk menarik perhatian audiens di area yang dituju. *Emphasis* diterapkan dengan memanfaatkan ukuran elemen di media sebagai *focal point*. Penekanan ini biasanya dapat ditemukan di toko-toko yang sedang memberikan promosi atau potongan harga. Setelah dari poin utama media, akan diikuti dengan elemen selanjutnya sampai ke yang paling lemah. *Emphasis* bisa ditata dengan menyusun hierarki informasi pada elemen atau aset media.

7. Pusat Perhatian

Tujuan dari sebuah desain tidak hanya sebagai menampilkan karya untuk pajangan namun juga harus memiliki makna dan pesan yang disampaikan. Karena itu, objek dan elemen dalam desain tidak menumpuk di dalam satu kanvas dan memerlukan hal yang menjadi *point of interest* (pusat perhatian). Prinsip ini bisa dilakukan dengan memainkan warna, ukuran, atau tata letak.

8. Komposisi

Komposisi desain meliputi semua elemen desain seperti teks, gambar, dan bentuk di dalamnya dengan hasil berupa tata letak yang menarik, komunikatif, harmonis, dan lainnya.

2.2.3 Tipografi

Pada penulisan teks di dalam buku, terdapat banyak jenis huruf yang disebut dengan ilmu tipografi. Elemen dasar tipografi meliputi tipe atau jenis huruf, keluarga huruf, dan anatomi huruf. Tipografi memiliki 4 macam prinsip yakni *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity*. *Legibility* berarti kejelasan pada huruf, terutama pada pembeda karakteristiknya dibanding dengan huruf lain. *Readability* atau keterbacaan, merupakan hubungan antar huruf yang dapat dibaca atau tidaknya suatu huruf. Singkatnya, *legibility* berfokus pada pembeda karakter huruf dengan karakter lainnya, sementara *readability* adalah kemudahan naskah atau tulisan untuk dibaca. Biasanya dapat dilihat dari jarak antarhuruf dan antarpagraf. *Visibility* adalah bentuk keterlihatan huruf pada jarak pandang yang jauh dari pembaca. Yang terakhir adalah *clarity*, yang berarti hierarki huruf pada kumpulan huruf pada suatu media. Semakin banyak jenis huruf yang diberikan kepada seorang desainer, maka akan semakin sulit untuk membuat pilihan (Saltz, 2019, h. 166). Begitu pun sebaliknya, semakin sedikit jenis huruf yang digunakan semakin berkenan seorang desainer menghasilkan desain yang praktis. Oleh karena itu, penting untuk memahami prinsip dasar dari tipografi dan memahami fungsi dasar penggunaan dari jenis-jenis huruf.

2.2.4 Grid dan Layout

Tahap pertama yang sering kali dilupakan atau gagal dipahami oleh mayoritas desainer adalah mengimplementasikan *grid* dan *layout* pada desain (Müller-Brockmann, 2023, h. 9). Penggunaan *grid* atau sistem jaringan membuat seorang desainer menjadi lebih efisien dalam menggunakan area kanvas secara maksimal. *Grid system* juga dapat digunakan pada sebuah masalah desain sebagai solusi yang praktikal. Pada filosofi *grid* dan desain, pentingnya fungsi dari sistem jaringan meliputi sistematika, rasionalisasi antara kreativitas dan proses teknikal, serta integrasi elemen di dalam buku.

Kecocokan *grid* pada komunikasi visual memudahkan desainer untuk menyusun teks dan ilustrasi dalam susunan yang sistematis dan masuk

akal, serta memberikan konten secara terstruktur. Setelah membahas mengenai *grid systems*, selanjutnya adalah tentang *layout* atau tata letak. Kedua hal ini tidak dapat dipisah karena mereka berkaitan satu sama lain. Pada akhirnya, sebuah desain merujuk kepada target audiens, yang berarti penentuan desain konten akan selalu memengaruhi hasil pada *layout* dan media.

Desain pada buku pada umumnya menggunakan *grid* bentuk vertikal atau kolom dan horizontal atau baris pada sebuah halaman yang akan di desain. Pada buku, ada beberapa jenis *grid* yang biasanya digunakan saat menata elemen isi buku, yaitu *two column grid*, *single column grid*, dan lain sebagainya (Collett, 2018). Di kolom ini, aset gambar biasanya akan menggunakan ruangan dari garis bantu *grid* dan memenuhi hingga garis batas kolom.



Gambar 2.6 Two Column Grid
Sumber: [https://www.bookdesignmadesimple.com/...](https://www.bookdesignmadesimple.com/)

2.3 Fotografi

Fotografi pada desain mempunyai beberapa kategori atau ruang lingkup di dalamnya, seperti fotografi produksi, fotografi jurnalistik, dan fotografi seni. Fotografi produksi biasanya dilakukan pada kebutuhan manusia, terutama pada kebutuhan ilmu pengetahuan, obat-obatan, dan lain-lain (Iskandar, 2023, h. 1). Subjek-subjek pemotretan ada banyak macam pada fotografi, contohnya yaitu pemotretan *landscape*, *portraits*, *weddings*, *sports*, dan lainnya. Perbedaan dari tiap kategori pemotretan membutuhkan Teknik khusus pada hasil yang diinginkan. Namun, tidak semua aturan tersebut berlaku pada semua jenis benda atau jenis

pemotretan. Misalnya pada pengambilan foto makanan dengan jarak dekat (*close-up*), foto tersebut menampilkan beberapa detail pada objek serta latar belakang yang diberi efek buram (Kelby, 2020, h. 244).



Gambar 2.7 Foto *Close-up* Daging Mentah
Sumber: <https://meramuda.com/wp-content/...>

Pada bidang kesenian, ada yang disebut dengan *still life* yang berarti gambar benda mati dengan komposisi yang diatur sehingga menampilkan hasil visual yang menarik. Konsep tersebut termasuk dalam fotografi pada alam benda atau objek tidak bergerak. Fotografi biasanya memiliki tujuan yang berbeda bagi fotografer, baik untuk keperluannya sendiri atau untuk komersial. Di dalam fotografi, salah satu yang penting untuk mendapatkan hasil foto maksimal adalah *angle* atau sudut pandang. Teknik sudut pandang atau *angle* fotografi membutuhkan *angle*, komposisi, dan pencahayaan untuk membangun identitas di dalam foto. Macam-macam sudut pandang pada fotografi di antaranya adalah *High Angle* dan *Bird Eye Angle*.

2.3.1 High Angle

Sorotan sudut tinggi atau *high angle* merupakan salah satu teknik fotografi dalam pengambilan gambar saat kamera melihat ke bawah pada subjek dari atas. Pengambilan gambar di sudut pandang ini didapatkan dari sudut yang lebih tinggi daripada objek utama foto. Pada *angle* ini, objek akan terlihat menjadi lebih kecil dibanding ukuran aslinya dan terfokuskan. Teknik pemotretan ini umumnya diterapkan pada pemotretan objek buku atau makanan, dan beberapa benda yang pipih.



Gambar 2.8 Foto Daging dengan *High Angle*
Sumber: <https://img.freepik.com/free-photo/...>

2.3.2 *Bird Eye Angle*

Teknik *angle* lain adalah *bird eye angle*, yaitu teknik menempatkan sudut kamera pada ketinggian burung yang sedang terbang di langit. Hasil gambar yang didapatkan dari sudut tersebut menampilkan lingkungan secara luas dan objek-objek lainnya menjadi lebih kecil. Perbedaan antara *high angle* dan *bird eye angle* ada pada tingkat ketinggian gambar. Pada *high angle*, biasa jarak ketinggian kamera dan objek hanya sedikit lebih tinggi dari posisi objek, sementara *bird eye angle* memberikan kesan yang jauh dan lebih tinggi, menunjukkan gambaran yang lebih luas.



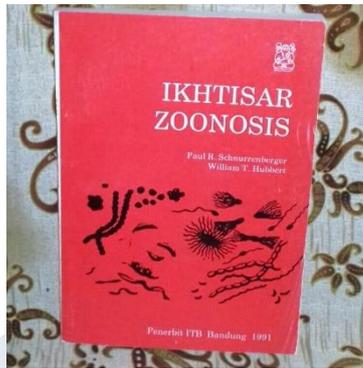
Gambar 2.9 Foto Ruangan dengan *Bird Eye Angle*
Sumber: <https://www.shutterstock.com/image-vector/...>

2.4 Ilustrasi

Menggambar berarti membuat sesuatu di atas permukaan yang memvisualisasikan kemiripan benda. Visualisasi tersebut adalah hal yang penting dengan menggunakan teknik observasi, bentuk yang ditangkap oleh mata, dan konseptualisasi serta komunikasi pikiran. Proses interaktif pada proses menggambar adalah melihat, memvisualisasikan, dan mengekspresi diri. Kegiatan ini masih dilakukan hingga sekarang, dengan bentuk karya gambar yang telah memiliki bentuk digital dalam perangkat elektronik. Ilustrasi telah berkembang menjadi 2 kategori, yaitu ilustrasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Visual ilustrasi ini akan diimplementasikan oleh penulis sebagai bentuk representasi dari konten teks pada aset visual gambar.

2.4.1 Dua Dimensi

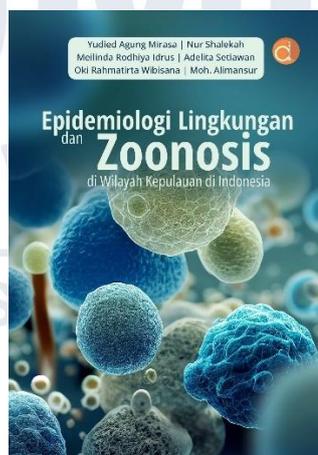
Jenis ilustrasi digital dibagi menjadi 2 jenis, yaitu gambar dari *bitmap (raster image)* dan *vector graphics*. Pada gambar yang berbasis *vector* atau koordinat, *software* grafis atau aplikasi yang umum digunakan adalah Adobe Illustrator. Berbeda dengan Adobe Photoshop, Photoshop lebih berbasis pada *bitmap (pixel)*. *Vector* sendiri memiliki beberapa fungsi yang digunakan di dunia kerja. Contohnya pada *web tempate*, *TV title*, aset gim, infografik, percetakan, logo dan maskot, kemasan produk, dan masih banyak lagi. Perbedaan yang ada di antara *vector* dan *bitmap* adalah jika gambar *vector* diperbesar, kualitas gambar tersebut tidak akan berubah (Hendratman, 2018, h. 3). Oleh karena itu, desainer grafis seringkali memakai gambar *vector* untuk beberapa aset percetakan atau gim karena kualitas gambar tersebut tidak berkurang jika diperbesar sekali pun.



Gambar 2.10 Sampul Buku dengan Ilustrasi 2 Dimensi
Sumber: <https://images.tokopedia.net/...>

2.4.2 Tiga Dimensi

Karya tiga dimensi mempunyai 4 macam komponen, yaitu model atau objek, material atau tekstur, cahaya, dan kamera. *Modelling* adalah komponen pertama yang berupa objek atau bentuk 3 dimensi yang bisa dilihat dengan berbagai sudut pandang. Tiga dimensi berarti memiliki panjang (*y axis*), luas (*x axis*), dan kedalaman (*z axis*) (Guevarra, 2019, h. 27—28). Poligon merupakan bangun datar dengan beberapa sudut. Bangunan tiga dimensi pada *workspace* terdiri dari 3 hal dasar, yaitu titik, garis, dan sisi. Titik bukanlah termasuk sebuah poligon atau segi banyak, karena tidak memiliki dimensi. Garis yang terbuat dari 2 titik yang terhubung juga bukan termasuk poligon (Greer, 2022, h. 33).



Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi 3D pada Sampul Buku
Sumber: <https://deepublishstore.com/wp-content/...>

Saat titik disambungkan dengan titik lain, maka akan membentuk sebuah garis. Garis yang terhubung dengan garis lain akan membentuk sebuah sisi. Sisi yang menyatu dengan sisi lain disebut dengan objek atau poligon. Gaya tampilan pada *viewport* aplikasi ada 4 macam, yaitu *wireframe*, *mesh*, *texture*, dan *render* (Russo, 2006, h. 6—11). Pada tampilan *wireframe*, menampilkan bentuk poligon namun hanya bentuk jejaringnya saja. Kemudian *mesh* menampilkan bentuk dasar bangunan seperti saat memulai proyek di *viewport*. *texture*, memperlihatkan tekstur permukaan pada bangunan, misalnya seperti kaca, besi atau pun kayu. Saat menggunakan tampilan *render*, *viewport* akan menggunakan cahaya dan memberikan finalisasi pada karya.

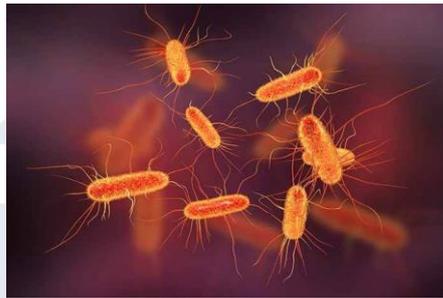
2.5 Penyakit Zoonotik Ternak

Mayoritas penyakit pada manusia sebanyak 75% disebabkan oleh patogen yang bermula dari hewan dan hasil dari mereka, seperti daging-dagingan, susu, dan yang lain sebagainya (Widiasih & Budiharta, 2018, h. 37). Zoonosis atau penyakit zoonotik memiliki peluang menular dari hewan ke manusia baik dari kontak langsung maupun tidak langsung. Penyakit zoonotik berasal dari bakteri, virus, parasit, dan bahkan jamur sebagai pemicu peran sebagai penularan penyakit melalui makhluk hidup yang bergerak. Salah satu faktor penularan dari penyakit zoonotik adalah dengan melalui sumber makanan dan hal tersebut menjadi kategori bahan pangan yang mudah rusak (Widiasih & Budiharta, 2018, h. 471). Produk hewan mempunyai kandungan berupa protein dan air di dalamnya yang berpeluang sebagai tempat untuk mikroba tumbuh.

2.5.1 Bakteri Pada Daging Hewan

Penyebab mengapa penyakit zoonotik menyerang manusia adalah karena jenis bakteri yang membawa penyakit bernama bakteri patogen. Penyakit zoonotik yang disebabkan oleh bakteri termasuk dalam pembagian jenis bakterial *zoonosis* (Suardana, 2016, h. 7). Cara penyebaran tersebut biasanya melalui kontak langsung dari penderita penyakit, makanan, atau benda-benda yang digunakan bersama tanpa mencuci tangan terlebih dahulu atau mensterilkan permukaan benda. Bakteri ini tidak hanya menyerang

manusia, mereka juga dapat menyerang hewan. Jenis-jenis bakteri patogen adalah jamur, bakteri, parasit, dan virus. Berdasarkan jenis-jenis yang telah disebutkan sebelumnya, ada 5 macam jenis bakteri patogen yang bisa menyebabkan penyakit zoonotik pada manusia.



Gambar 2.12 Bakteri *Escherichia coli* (*E. coli*)
Sumber: <https://d1bpj0tv6vfxyp.cloudfront.net/...>

Pertama, yaitu *Listeria monocytogenes*, jenis bakteri ini sering terdapat di makanan mentah atau setengah matang. Kedua, *Salmonella sp.*, biasanya ditemukan di makanan seperti telur, susu yang belum dipasteurisasi, daging ayam dan sapi. Selanjutnya adalah *Staphylococcus aureus*, bakteri ini bisa menyerang infeksi kulit, usus, dan saluran kemih. Kemudian *Clostridium perfringens* pada penyimpanan suhu makanan yang tidak sesuai, terutama pada makanan yang sudah dimasak. Terakhir adalah *Escherichia coli* atau *E. coli*, bakteri patogen jenis ini sering ditemukan di air, sayuran mentah, dan daging sapi tidak dimasak dengan baik.

2.5.2 Akibat Kontaminasi Zoonotik

Dampak penyakit zoonotik pada kehidupan manusia mulai dari kesehatan masyarakat hingga keamanan nasional (Kusumo & Halim, 2018, h. 16). *Foodborne disease* atau penyakit bawaan makanan bersifat beracun dan menular, yang disebabkan oleh penyakit yang memasuki tubuh melalui makanan yang terpapar *zoonosis*. Faktor risiko yang berpotensi menyerang korban masyarakat mengonsumsi makanan terkontaminasi adalah *foodborne disease* dan hal tersebut alasan terjadinya kasus KLB (Kejadian Luar Biasa) Keracunan Pangan dan beberapa kasus seperti diare dan mual. Dampak kasus

KLB yang darurat dapat membahayakan nyawa korban sehingga harus ditindaklanjuti dengan cepat ke tempat klinik atau puskesmas terdekat. *Foodborne disease* dapat berpindah secara oral atau lewat udara atau mulut. Gejala pada penyakit bawaan makanan tercatat biasanya muncul dalam 24 hingga 48 jam setelah mengonsumsi atau terpapar bakteri patogen (Tjampakasari, 2021, h. 22). Oleh karena itu, pangan yang berasal dari hewan memerlukan proses pengolahan khusus pada penanganan dan pengolahannya agar mencegah terjadinya penyakit menular makanan bagi kesehatan masyarakat.



Gambar 2.13 Kasus Keracunan Makanan di UNDIP
Sumber: (Iman. Afzal Nur, 2024)

2.6 Penelitian yang Relevan

Berikutnya penulis akan memperkuat landasan penelitian dan menunjukkan kebaruan penelitian ini, penting untuk mengkaji penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas. Dalam sub bab ini, akan diulas beberapa penelitian terdahulu yang secara signifikan berkontribusi terhadap pemahaman isi tentang penyakit zoonotik pada hewan ternak. Penelitian-penelitian ini akan dianalisis berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian ini, metodologi yang digunakan, dan temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Regulasi Pemerintah	Setiajaya	Regulasi pemerintah	Pemerintah memiliki peraturan tentang

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Indonesia Tentang Importasi Daging Ayam Mentah Berkaitan dengan <i>TBT Agreement</i> dan <i>SPS Agreement</i> . (Setiajaya, 2022)		bentuk jurnal kedokteran	syarat pemasukan pada Permentan (Peraturan Menteri Pertanian) 42/2019. Pada regulasi ini, tertulis persyaratan bagi pelaku usaha daging olahan berupa surat permohonan, sertifikasi NKV, sertifikasi pada produk usaha. dari syarat ini masyarakat bisa mengecek, karena ini tercatat dalam audit pemerintah dan data ini <i>open access</i> untuk publik.
2.	<i>Assessing The Food Control System in Indonesia: A conceptual framework</i> (Barinda & Ayuningtyas, 2022)	Barinda & Ayuningtyas	Sebuah kerangka konseptual mengenai kontrol sistem pangan di Indonesia.	Kerangka konseptual sistem kontrol makanan yang dapat digunakan sebagai dasar atau pedoman untuk meningkatkan keamanan pangan, yang akan berpengaruh positif kepada masyarakat dan kompetisi produk

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				makanan di pasar global.
3.	Edukasi Infeksi <i>Toksoplasmosis</i> pada Masyarakat di Desa Balong Panggang Gresik (Rohmayani et al., 2022)	Rohmayani et al.	Edukasi penyakit <i>toksoplasmosis</i> pada masyarakat Balong Panggang di Gresik.	Pemberian pengabdian masyarakat mengenai edukasi penyakit <i>toksoplasmosis</i> kepada masyarakat. <i>Pre-test</i> yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan pengetahuan yang meningkat pada <i>posttest</i> dari 51,43 hingga 72,29 poin. Tindakan ini bertujuan agar masyarakat memahami tentang penyakit <i>toksoplasmosis</i> dan menerapkan langkah-langkah pencegahan infeksi penyakit tersebut.
4.	Perancangan Kampanye Sosial Tentang <i>Zoonosis</i> dan	Suatan	Perancangan kampanye sosial tentang <i>zoonosis</i> anjing untuk meningkatkan	Topik yang diangkat berupa penyakit zoonotik pada hewan terutama pada anjing

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Pencegahannya (Suatan, 2022)		kesadaran masyarakat dan mencegah pemilik anjing serta orang di sekitarnya terinfeksi.	dan <i>zoonosis</i> seperti <i>rabies</i> . Penelitian ini berfokus pada pemilik hewan peliharaan anjing untuk memerhatikan kebersihan dan kesehatan anjingnya demi mencegah penularan <i>zoonosis</i> dari anjing.

