



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI EDUKASI
VAKSINASI PADA KUCING
SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PENYAKIT MENULAR**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Anjas Songgolangit

18420100100

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI EDUKASI
VAKSINASI PADA KUCING
SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PENYAKIT MENULAR**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain



Disusun oleh:

Nama : Anjas Songgolangit
NIM : 18420100100
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

Tugas Akhir

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI EDUKASI
VAKSINASI PADA KUCING
SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PENYAKIT MENULAR**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Nama: Anjas Songgolangit

NIM: 18420100100

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Kamis, 1 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN: 0726027101

II. Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Penguji:

Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.

NIDN: 0716127501

Siswo Martono

2024.02.15

13:10:58

+07'00'

KARSAM, MA., Ph.D

2024.02.16 09:26:19

+07'00'

Darwin Y. Riyanto

2024.02.16

14:33:42 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



KARSAM, MA., Ph.D

2024.02.19

16:38:17 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



“Menuju tak terbatas dan melampauinya”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



“Laporan ini dipersembahkan untuk Ibu dan Bapak, teman-teman, dan semua orang yang terlibat dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini.”

Dinamika

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Anjas Songgolangit
NIM : 18420100100
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif Judul
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI EDUKASI
VAKSINASI PADA KUCING
SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PENYAKIT
MENULAR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi Pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Februari 2024



Anjas Songgolangit
NIM. 18420100100

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi edukasi tentang vaksinasi pada kucing guna meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya vaksinasi sebagai upaya pencegahan penyakit menular. Meskipun kucing populer sebagai hewan peliharaan di Indonesia, tingkat kesadaran masyarakat terhadap vaksinasi masih rendah. Feline Panleukopenia (FPV) adalah salah satu penyakit yang sering menyerang kucing, dan vaksinasi dianggap langkah penting dalam pencegahan. Penelitian ini membatasi fokus pada vaksinasi kucing, manfaat vaksinasi, jadwal vaksinasi, dan penggunaan media ilustrasi sebagai sarana visual. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode desain penelitian pengembangan. Subjek penelitian melibatkan pemilik kucing dan pecinta kucing yang belum sepenuhnya menyadari pentingnya vaksinasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian berupa buku ilustrasi yang mencakup informasi terkait vaksinasi kucing. Buku ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat dan pemilik kucing tentang pentingnya vaksinasi dalam menjaga kesehatan hewan peliharaan. Validasi produk dilakukan melalui uji coba terbatas dengan responden, dan hasil analisis digunakan untuk menyempurnakan buku ilustrasi. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa buku ilustrasi edukasi dapat menjadi alat efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang vaksinasi pada kucing, dengan harapan dapat berkontribusi pada peningkatan tingkat vaksinasi kucing di Indonesia.

Kata Kunci: *Vaksinasi Kucing, Buku Ilustrasi, Penyakit Menular, Hewan Peliharaan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat rahmatNya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Vaksinasi Pada Kucing Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Menular” dapat terselesaikan dengan lancar tanpa suatu halangan apapun.

Suksesnya penyusunan Tugas Akhir ini berkat adanya bantuan serta dukungan dari beberapa pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang senantiasa memberikan kesehatan, rahmat, dan berkat serta kelancaran.
2. Orang tua peneliti yang selalu mendukung dan selalu mendoakan yang terbaik.
3. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku dosen wali dan dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam mengerjakan Proposal Tugas Akhir ini.
4. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan selaku dosen pembimbing 2.
5. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom. selaku dosen penguji.
6. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
7. Teman-teman peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan dan dorongan kepada peneliti.

Semoga Tugas Akhir ini mudah dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Akhir kata, peneliti memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisan, terima kasih.

Surabaya, 21 Januari 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Vaksinasi Kucing	5
2.2.1 <i>Feline Panleukopenia Virus</i> (FPV).....	6
2.2.2 Feline Herpesvirus-1.....	6
2.2.3 <i>Feline Calicivirus</i> (FCV)	7
2.3 Buku Ilustrasi sebagai Media Edukasi	7
2.4 Kucing	7
2.5 Jenis Kucing	7
2.6 Ilustrasi	10
2.7 Teori Warna.....	10
2.8 Tipografi.....	10
2.9 Buku	12
2.10 Ilustrasi	12
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Metode Penelitian.....	13
3.2 Pengumpulan Data	13
3.2.1 Observasi.....	13
3.2.2 Wawancara.....	13
3.2.3 Studi Literasi.....	14
3.3 Analisis Data	14
3.3.1 Reduksi Data.....	14
3.3.2 Penyajian Data	14
3.3.3 Penarikan kesimpulan	15
3.4 SWOT.....	15

3.5 Alur Desain.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Hasil dan Analisis Data	16
4.1.1 Hasil Observasi.....	16
4.1.2 Hasil Wawancara.....	16
4.1.3 Hasil Studi Literasi	18
4.2 Reduksi Data Hasil Analisis Data	20
4.2.1 Hasil Observasi.....	20
4.2.2 Hasil Wawancara.....	21
4.2.3 Hasil Studi Literasi	21
4.3 Kesimpulan Hasil Data.....	21
4.4 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning.....	22
4.5 Unique Selling Proposition (USP)	24
4.5.1 Konten Berbasis Data Aktual dan Terpercaya.....	24
4.5.2 Gaya Ilustrasi yang Menarik dan Edukatif.....	24
4.5.3 Aksesibilitas Digital.....	24
4.5.5 Berguna bagi Pemilik Kucing dari Segala Tingkatan Pengetahuan..	25
4.6 Analisis SWOT.....	25
4.7 <i>Keyword</i> atau <i>Key Communication Message</i>	28
4.8 Perancangan Karya.....	30
4.8.1 Konsep Perancangan Karya	30
4.8.2 Tujuan Kreatif.....	30
4.8.3 Strategi Kreatif.....	30
4.8.4 Strategi Media.....	32
4.8.5 Implementasi Media	40
BAB V PENUTUP.....	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kucing Ras Anggora.....	8
Gambar 2. 2 Kucing Persia	8
Gambar 2. 3 Kucing British Shorthair	9
Gambar 2. 4 Kucing Bengal.....	9
Gambar 3. 1 Alur Desain	15
Gambar 4.1 Gambar Tabel Keyword.....	29
Gambar 4.2 Color pallete yang digunakan.....	31
Gambar 4.3 Contoh Font BubbleGum	31
Gambar 4.4 Contoh font Adigiana Toybox	32
Gambar 4.5 Sketsa Cover.....	33
Gambar 4.6 Sketsa layout 1	34
Gambar 4.7 Sketsa layout 2	34
Gambar 4.9 Sketsa layout 3	35
Gambar 4.10 Sketsa layout 4	35
Gambar 4. 11 Sketsa layout 5	36
Gambar 4.12 Sketsa layout jadwal vaksin	36
Gambar 4.13 Sketsa layout penutup.....	37
Gambar 4.14 Sketsa X-banner	38
Gambar 4.15 Sketsa Poster	38
Gambar 4.16 Sketsa Stiker.....	39
Gambar 4. 17 Sketsa Totebag	39
Gambar 4. 18 Sketsa Pin.....	40
Gambar 4.19 Mock Up Media Utama Buku.....	40
Gambar 4.20 Cover Buku	41
Gambar 4.21 Halaman 1	42
Gambar 4.22 Halaman 2 & 3	42
Gambar 4.23 Halaman 4-7.....	43
Gambar 4.24 Halaman 8-11.....	44
Gambar 4.25 Halaman 12-15.....	45
Gambar 4.26 Halaman 16	46
Gambar 4.27 Halaman 17-19.....	47

Gambar 4.28 Halaman 20-21.....	48
Gambar 4.29 Halaman terakhir.....	48
Gambar 4.30 Poster.....	49
Gambar 4.31 X-Banner.....	50
Gambar 4.32 Stiker	50
Gambar 4.33 Pin	51
Gambar 4.34 Totebag.....	51
Gambar 4.35 Instagram.....	52



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari banyaknya hewan peliharaan, kucing merupakan salah satu hewan yang sangat digemari di Indonesia. Pada tahun 2018 dilansir dalam liputan6.com yang ditulis Maris (2021) bahwa Rakuten Inisight melakukan survei online tentang hewan yang paling banyak dipelihara di Asia. Survei melibatkan 97 ribu responden dari 13 negara di Asia termasuk Indonesia. Hasil menyebutkan bahwa Indonesia menduduki peringkat pertama se-Asia dengan nilai sekitar 47% orang memelihara hewan peliharaan terbanyak yaitu kucing. Banyaknya kucing yang dipelihara menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sangat gemar dan suka memelihara hewan terutama kucing. Banyaknya jenis kucing yang bisa kita pelihara seperti jenis kucing-kucing ras antara lain Anggora, Persia, Siam, Sphynx, Bengal, dan Maine Coon. Jumlah kucing-kucing ras tersebut diperkirakan hanya ada sekitar 1% dari seluruh kucing di dunia, sisanya merupakan kucing dengan keturunan campuran seperti kucing liar atau bisa dibilang kucing kampung.

Hewan peliharaan juga sering menjadi sumber penyakit. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), zoonosis didefinisikan sebagai salah satu penyakit yang alami yang dapat menular antara hewan dan manusia atau sebaliknya. Kucing, misalnya, sangat rentan terhadap penyakit yang dapat menyebabkan zoonosis. Rabies, scabies, toxoplasmosis/toxoplasma, cacangan (infeksi cacing), dermatomikosis/Tinea, Campylobacteriosis, dan salmonellosis adalah beberapa penyakit yang dapat menyerang kucing dan berpotensi menyebabkan zoonosis (Yuliarti, 2010).

Salah satu penyakit viral yang disebabkan oleh Feline Panleukopenia Virus (FPV) adalah Feline Panleukopenia (Purnamaningsih, 2019). Lalat dan juga kutu dapat menjadi salah satu vaktor penyakit dari Feline panleukopenia (Greene, 2006).

Di Indonesia penyakit Feline Panleukopenia dinilai terbilang tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawardhani pada tahun 2015 di Jakarta tercatat sebanyak 97 kasus, lalu kembali dilakukan penelitian pada tahun 2017 tercatat sebanyak 236 kasus Feline panleukopenia. Hal ini menunjukkan adanya

peningkatan yang signifikan dari prevalensi Feline panleukopenia dari tahun 2015-2017. Tingginya angka kejadian Feline panleukopenia di Indonesia dikarenakan masih rendahnya kesadaran masyarakat akan pentingnya vaksinasi (Kusumawardhani, 2018).

Vaksinasi pada kucing adalah langkah penting untuk pencegahan penyakit menular dan telah menjadi bagian penting dari perawatan kesehatan kucing (Joel Fernando, 2021). Menurut pedoman vaksinasi internasional yang dibuat dan dibagikan oleh berbagai asosiasi dokter hewan hewan peliharaan (World Small Animal Veterinary Association (WSAVA) atau Asosiasi Hewan Hewan Kecil Dunia, American Association of Feline Practitioners (AAFP) atau Asosiasi Praktisi Kucing Amerika dan Advisory Board on Cat Diseases (ABCD) atau Dewan Penasihat Penyakit Kucing, menyebutkan bahwa semua kucing, apa pun keadaannya atau lokasi geografis, harus divaksinasi feline parvovirus (FPV), feline calicivirus (FCV) dan feline herpesvirus-1 (FHV-1). Vaksin berikut telah didefinisikan sebagai “vaksin inti”. Sehingga penting untuk meningkatkan informasi pentingnya vaksinasi pada kucing. Hal ini menjadi pokok penting dalam penelitian ini.

Media buku dipilih karena mudah dibawa kemana-mana dan memiliki informasi yang lebih lengkap dan fokus kepada kategori tertentu. Para remaja juga akan bosan jika membaca sebuah buku yang dipenuhi oleh tulisan. Maka dari itu, menambahkan media ilustrasi untuk menggambarkan kucing dari setiap ras beserta informasi-informasinya semenarik mungkin agar tidak membosankan bagi pembaca dan dapat lebih mengetahui vaksinasi pada kucing (Fauhani, 2017).

Buku ilustrasi adalah bentuk seni yang digunakan terutama untuk membuat gambar dan gambar dalam buku. Namun, penggunaan ilustrasi tidak hanya untuk memperindah buku namun berperan penting dalam meningkatkan isi tertulis dari buku ini. Buku ilustrasi merupakan salah satu karya seni yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat karena dalam buku cerita bergambar terdapat ilustrasi yang berkaitan dengan cerita yang ingin disampaikan yang disertai dengan narasi mengenai cerita tersebut, dengan demikian para pembaca dapat dengan mudah menerima informasi atau pesan yang hendak disampaikan melalui buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk

pendidikan, sarana untuk advertising dan sebagai sarana hiburan, hal tersebut ditunjang dengan bentuknya yang relatif mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga informasi yang berada di dalam buku dapat dinikmati di berbagai tempat (Susetyo , 2016). Sehingga dari kutipan diatas, buku ilustrasi dapat digunakan sebagai media informasi pentingnya vaksinasi pada kucing. Tujuan komunikasi dari perancangan ilustrasi ini adalah memberikan informasi mengenai vaksinasi kucing.

Penelitian Adilla Amanda Henundya (2018) menjelaskan bagaimana perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Tentang Sterilisasi Sebagai Upaya Pengendalian Populasi Kucing Liar. Sedangkan penelitian Sabila Anindita Fauhani (2017) menjelaskan Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Panduan Dalam Memelihara Kucing Untuk Remaja dan Dewasa Muda usia 16 – 24 Tahun. Namun belum ada penelitian yang menjelaskan bagaimana perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi pentingnya vaksinasi pada kucing, sehingga hal ini menjadi suatu hal yang baru dalam penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan dalam Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang buku ilustrasi edukasi vaksinasi pada kucing sebagai upaya pencegahan penyakit menular?

1.3 Batasan Masalah

Agar jelas dan terarah, terdapat beberapa batasan masalah yang akan dirancang dalam penjelasan penelitian ini, antara lain:

1. Fokus pada vaksinasi kucing: Buku ini akan terbatas pada topik vaksinasi kucing dan tidak membahas vaksinasi pada hewan peliharaan lainnya.
2. Manfaat vaksinasi: Buku akan menjelaskan pentingnya vaksinasi dalam melindungi kucing dari penyakit-penyakit menular dan mengurangi risiko morbiditas dan mortalitas.
3. Jadwal vaksinasi: Buku akan memberikan panduan mengenai jadwal yang disarankan untuk memberikan vaksin kepada kucing, termasuk informasi tentang vaksinasi awal dan revaksinasi.

4. Media ilustrasi: Buku akan menggunakan media ilustrasi sebagai sarana visual untuk menggambarkan informasi mengenai vaksinasi kucing, lalu X-Banner, media sosial sebagai media pembantu untuk memudahkan pemahaman dan mempertahankan minat pembaca.

1.3 Tujuan

Dari latar belakang serta perumusan masalah maka tujuan dan kegunaan penelitian sebagai berikut: Merancangan buku ilustrasi edukasi tentang vaksinasi sebagai media informasi pentingnya vaksinasi pada kucing.

1.4 Manfaat

Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya Cat Lovers dan Cat Owner untuk lebih meningkatkan kesadaran akan pentingnya vaksinasi pada kucing.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian Adilla Amanda Henundya (2018) menjelaskan tentang perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Tentang Sterilisasi Sebagai Upaya Pengendalian Populasi Kucing Liar. Penelitian ini berfokus pada perancangan buku ilustrasi yang edukatif untuk menginformasikan tentang sterilisasi sebagai upaya pengendalian populasi kucing liar.

Penelitian Sabila Anindita Fauhani (2017) menjelaskan tentang perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Panduan Dalam Memelihara Kucing Untuk Remaja dan Dewasa Muda usia 16 - 24 Tahun. Penelitian ini berfokus pada perancangan buku ilustrasi yang bertujuan untuk panduan dalam memelihara kucing bagi remaja dan dewasa muda.

Namun, belum ada penelitian yang secara khusus menjelaskan tentang perancangan buku ilustrasi sebagai media informasi pentingnya vaksinasi pada kucing. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi suatu hal yang baru dan berbeda dalam menggambarkan pentingnya vaksinasi pada kucing melalui media buku ilustrasi.

2.2 Vaksinasi Kucing

Vaksinasi merupakan salah satu cara pencegahan terhadap penyakit menular pada hewan peliharaan, termasuk kucing. Vaksin inti yang direkomendasikan untuk diberikan yaitu vaksin feline panleukopenia virus (FPV), feline herpesvirus-1 (FHV-1), dan feline calicivirus (FCV). Ada juga vaksin tambahan yang disarankan berdasarkan faktor risiko tertentu, seperti gaya hidup kucing atau lokasi geografis.

Menurut American Association of Feline Practitioners (AAFP), vaksinasi pertama harus diberikan pada usia 6 hingga 8 minggu dan diulangi setiap tiga hingga empat minggu sampai usia 16 minggu. Revaksinasi berikutnya dilakukan setiap tahun atau sesuai dengan jadwal yang disarankan oleh dokter hewan.

Meskipun kucing telah divaksinasi, tidak ada jaminan sepenuhnya bahwa mereka tidak akan menderita penyakit tersebut karena keberhasilan vaksin bergantung pada beberapa faktor, seperti umur kucing saat diberikan.

2.2.1 *Feline Panleukopenia Virus (FPV)*

Salah satu penyakit viral yang disebabkan oleh *Feline Panleukopenia Virus* (FPV) adalah Feline Panleukopenia (Purnamaningsih, 2019).

Karena ada infeksi sekunder bakteri yang disebabkan oleh FPV dapat menyebabkan enteritis parah yang ditandai dengan muntah, kelelahan, demam, dan diare. (Sumantri, 2014). Lalat dan juga kutu dapat menjadi salah satu vektor penyakit dari Feline panleukopenia (Greene, 2006).

Di Indonesia penyakit *Feline Panleukopenia* dinilai terbilang tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawardhani pada tahun 2015 di Jakarta tercatat sebanyak 97 kasus, lalu kembali dilakukan penelitian pada tahun 2017 tercatat sebanyak 236 kasus Feline panleukopenia. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari prevalensi Feline panleukopenia dari tahun 2015-2017. Tingginya angka kejadian *Feline panleukopenia* di Indonesia dikarenakan masih rendahnya kesadaran masyarakat akan pentingnya vaksinasi (Kusumawardhani et al., 2018).

2.2.2 Feline Herpesvirus-1

Dikutip dari situs petMD by Chewy yang ditulis oleh salah satu dokter hewan Dr. Janice Thomas dari Ohio Pada menurutnya *Feline Herpesvirus-1* (FHV-1) adalah virus yang terutama menyerang saluran pernapasan bagian atas dan struktur mata. Penularan terjadi antara kucing melalui kontak langsung dengan sekret mulut, hidung, atau mata yang terinfeksi. Dalam 24 jam, kucing yang baru terinfeksi dapat menularkan virus herpes kucing ke kucing lain, jadi penting untuk segera menuju perawatan hewan.

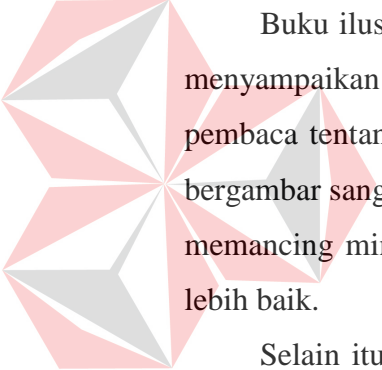
Beliau juga menambahkan bahwa FHV-1 adalah penyebab virus paling umum dari bersin dan keluarnya cairan hidung pada kucing. Perubahan pada struktur mata juga terkait dengan infeksi herpes pada kucing.

2.2.3 *Feline Calicivirus (FCV)*

Dalam penelitian Frank J (1993) *Feline calicivirus* (sering disingkat FCV) adalah spesies virus yang berada dalam famili Caliciviridae yang menyebabkan penyakit pada kucing. Virus ini merupakan salah satu dari dua virus penyebab infeksi saluran pernapasan pada kucing (virus yang lain adalah *feline herpesvirus*). Virus FCV dapat diisolasi dari sekitar 50% kucing dengan infeksi saluran pernapasan atas.

Prevalensi FCV bergantung pada lingkungannya. Di rumah pribadi, FCV dapat ditemui di antara 10% kucing, sementara prevalensi di penangkaran 25 hingga 40% (Radford A, 2007).

2.3 Buku Ilustrasi sebagai Media Edukasi



Buku ilustrasi dapat menjadi media edukatif yang sangat bermanfaat dalam menyampaikan informasi secara visual dan membantu memperjelas pemahaman pembaca tentang topik tertentu. Dalam penelitian Rengganis (2019), buku cerita bergambar sangat efektif dalam memberikan pesan-pesan pendidikan karena dapat memancing minat pembaca dan membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik.

Selain itu, penggunaan ilustrasi juga dapat meningkatkan daya tarik visual pada buku sehingga membuatnya lebih menarik bagi pembaca. Sebuah penelitian oleh Wijaya (2017) menunjukkan bahwa tampilan visual yang menarik pada sebuah media edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2.4 Kucing

Kucing dalam bahasa latin adalah *felis silvestris catus*, sejenis hewan pemakan daging. Meskipun kata "kucing" hanya merujuk pada kucing jinak, itu juga dapat merujuk pada "kucing besar" seperti macan, harimau, dan singa.

2.5 Jenis Kucing

Informasi mengenai berbagai jenis kucing diambil dari sumber buku yang ditulis oleh Muhammad A. Suwed dan Rodame M. Napitupulu pada tahun 2011 berjudul "Panduan Lengkap Kucing" (halaman 47-80). Karena banyaknya variasi

jenis kucing di seluruh dunia, peneliti memilih untuk fokus pada beberapa jenis kucing yang memiliki keunikan dan banyak ditemui di Indonesia sebagai dasar referensi karya. Berikut adalah beberapa contoh jenis kucing tersebut:

1. Anggora

Kucing yang berasal dari kota Angora (Ankara, Turki) memiliki tubuh yang ramping, panjang, fleksibel, dan gesit, serta memiliki kepala berbentuk segitiga. Kucing ini memiliki sifat yang anggun dan lincah, serta memiliki bulu yang tebal dan panjang, dengan telinga yang lebar.



Gambar 2. 1 Kucing Ras Anggora
Sumber: Halodoc.com

2. Persia

Kucing yang berasal dari Persia (Iran). Masuk ke Eropa pada abad ke-16. Memiliki bulu yang panjang dan tebal serta sifat tenang, anggun, dan manja. Menurut masyarakat Persia kono kucing ini merupakan simbol keagungan dan kekayaan sehingga kucing ini dikenal juga dengan kucing bangsawan.



Gambar 2. 2 Kucing Persia
Sumber: ikucing.com

3. British Shorthair

Kucing yang berasal dari Inggris. Pada tahun 1889 kucing ini diakui sebagai kucing ras. Mempunyai bulu yang pendek, padat, dan tebal, bentuk kepalanya yang bulat dan lebar dengan pipi yang penuh kucing ini terlihat sangat mengemaskan dan lucu. Ciri-ciri tersebut yang kemudian menjadikan british shorthair ini terkenal dan menjadi banyak ikon diberbagai tempat.



Gambar 2. 3 Kucing British Shorthair
Sumber: www.dictio.id

4. Bengal

Ras yang ditemukan dari hasil persilangan antara kucing Abyssinian, shorthair Amerika, Burma, kucing Mesir, dan macan tutul Asia. Memiliki bulu pendek dan pola seperti macan tutul menjadikan kucing ini sangat unik. Ras kucing ini sangat istimewa karena merupakan satu-satunya ras kucing domestik yang berasal langsung dari kucing macan tutul asia.



Gambar 2. 4 Kucing Bengal
Sumber: kompas.com

2.6 Ilustrasi

Menurut definisi dalam kamus besar bahasa Indonesia tahun 2007, ilustrasi merujuk pada gambar yang dimasukkan ke dalam sebuah buku atau karangan untuk memberikan klarifikasi terhadap isi dan berfungsi sebagai elemen dekoratif. Ilustrasi dapat dianggap sebagai desain visual yang berperan dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Fungsinya adalah untuk memberikan penjelasan yang lebih baik terhadap cerita, puisi, tulisan, atau informasi lainnya, dengan tujuan agar pembaca dapat lebih mudah mengingat konsep inti dari ide yang ingin disampaikan oleh pembuatnya melalui rangsangan visual (Putra dan Laktoro, 2012). Jenis-jenis ilustrasi mencakup bentuk naturalis, ilustrasi dekoratif, ilustrasi kartun, ilustrasi karikatur, cerita bergambar, ilustrasi buku pelajaran, dan ilustrasi khayalan (Soedarso, 2014).

2.7 Teori Warna

Warna merupakan elemen desain grafis yang memiliki kekuatan besar dan mampu memprovokasi dalam desain. Menurut penjelasan Steven Bleicher (2012: 12), warna adalah hasil dari respons pengelihat terhadap rangsangan cahaya, yang kemudian menciptakan sensasi dan membentuk persepsi. Dalam bukunya "Graphic Design Solution," Landa (2014) membagi elemen warna menjadi tiga kategori, yaitu hue, value, dan saturation. Setiap penempatan dan penggunaan warna dapat memberikan pengaruh khusus, yang sangat tergantung pada konteks desain, budaya pembaca, kondisi pencahayaan, dan faktor lainnya, seperti yang dijelaskan oleh Gordon (2010). Oleh karena itu, peneliti memilih warna yang sesuai dengan target audiens buku ilustrasi, yaitu pemilik hewan peliharaan dan komunitas pecinta kucing di Surabaya.

2.8 Tipografi

Tipografi adalah suatu proses membentuk rancangan yang membuat bahasa dapat dilihat oleh mata (Cullen, 2012). Pembuatan Motion graphic tidak ketinggalan juga akan menggunakan kata-kata dan pesan yang menarik penonton. Dengan menempatkan tipe huruf pada ruang yang tersedia maka memudahkan desainer

untuk mempertimbangkan tipe huruf (typeface) apa yang tepat (Landa, 2014; hal 70).

Landa (2014) juga menjelaskan dalam bukunya bahwa terdapat 8 jenis kategori tipografi, yaitu:

1. Old style/ Humanist

Jenis huruf ini memiliki karakteristik huruf serif yang elemennya melengkung dan stress yang ada pada umumnya sedikit menyimpang. Contoh font ini yaitu Times New Roman.

2. Tradisional

Jenis huruf yang berkarakteristik modern dan oldstyle seperti font Century dan Baskerville.

3. Modern

Huruf yang strukturnya tebal kontras seperti contoh Bodoni dan Walbaum.

4. Slab Serif

Jenis font yang memiliki struktur garis yang tebal. Contoh font ini adalah American Typewriter, Memphis ITC, Bookman dan Clarendon.

5. Blackletter / Gothic

Memiliki ciri khas garis yang tebal dan condensed. Contoh font ini yaitu Algerian.

6. Sans Serif

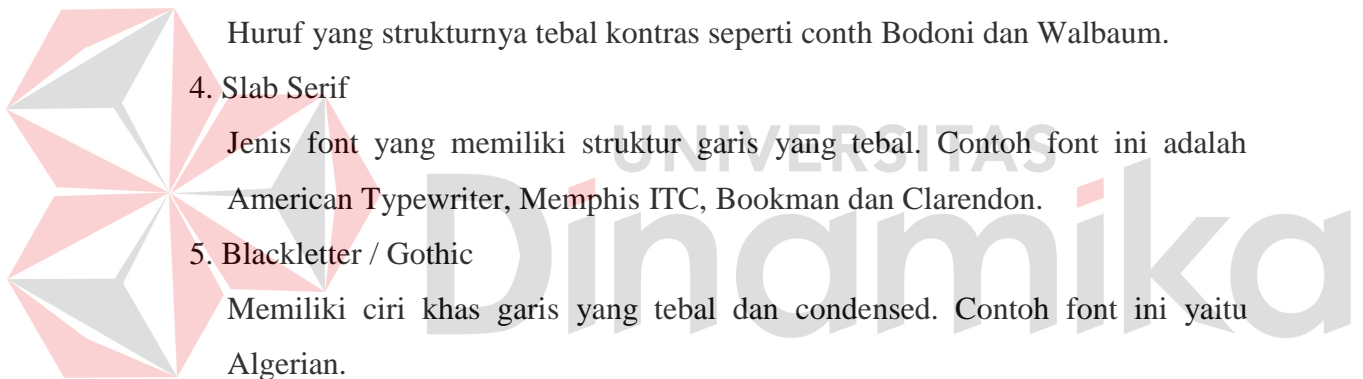
Font yang diperkenalkan pada abad ke-19, tidak memiliki bagian serif dan beberapa jenis memiliki garis tebal tipis. Contoh dari jenis font ini yaitu Futura, Helvetica, Universal dan Humanist.

7. Script

Font ini merupakan jenis font yang menyerupai tulisan tangan. Ciri khas dari font script adalah pada tulisan yang tampak tersambung yang menghubungkan huruf satu dengan yang lainnya. Contoh seperti Brush Script dan Snell Roundhand Script.

8. Display

Jenis huruf yang paling umum digunakan pada keperluan penelitian judul. Huruf ini umumnya dapat dikategorikan ke kategori lainnya.

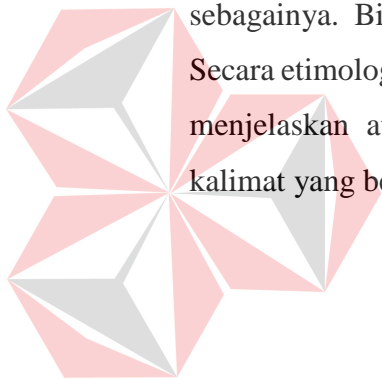


2.9 Buku

Menurut definisi yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku didefinisikan sebagai lembaran kertas yang terjilid yang memuat teks yang dapat dibaca atau juga dapat berupa lembaran kosong yang dapat ditulisi. Buku dianggap sebagai suatu hasil publikasi yang memiliki daya tarik unik dari segi fisiknya. Bentuk format buku mampu menarik perhatian pembaca, seperti yang disebutkan oleh Kusrianto dan Adi pada tahun 2006.

2.10 Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Ilustrasi merupakan gambar atau foto yang mampu memvisualkan isi dari sebuah buku, karangan dan sebagainya. Bisa juga sebagai diagram, desain untuk penghias sebuah sampul. Secara etimologi, ilustrasi berasal dari Bahasa Latin "*Illustrare*" yang memiliki arti menjelaskan atau menerangkan. Ilustrasi berupa visual dari sebuah teks atau kalimat yang berfungsi menarik pembaca (Rohidi, 1984).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian yang akan diteliti berdasarkan keadaan yang dialami sehari-hari maka peneliti menggunakan metode kualitatif. Data yang didapat akan dicari berdasarkan wawancara, observasi dan studi literasi yang sudah dianalisa.

3.2 Pengumpulan Data

Data primer diperoleh dengan wawancara dengan dokter hewan dan komunitas pecinta kucing untuk mengumpulkan data mengenai kesehatan dan perawatan kucing mereka. Sedangkan, data sekunder diperoleh melalui kepustakaan dan referensi dari internet.

3.2.1 Observasi

Pengamatan objek yang sedang diteliti disebut observasi. Untuk mendapatkan data nyata di lapangan, harus melihat lingkungan yang akan diteliti secara langsung. Peneliti akan melakukan observasi pada klinik Lingkar Satwa Animal Care yang berlokasi di Jl. Sumatera 31L Gubeng, Surabaya dan di Jl. Raya Mastrip No.37, Surabaya.

Tujuan dari observasi ini yaitu untuk mengetahui jenis vaksinasi yang wajib atau inti untuk kucing, vaksinasi yang tersedia di Lingkar Satwa Animal Care, dan harga yang harus dikeluarkan untuk vaksinasi.

3.2.2 Wawancara

Untuk mendapatkan data yang beragam maka peneliti melakukan wawancara dengan narasumber sesuai dengan profesi dan keahlian yang akan diteliti. Narasumber yang dipilih dalam penelitian ini adalah dokter hewan, dan Komunitas *Cat Lovers* Surabaya Timur (CLST). Wawancara yang dilakukan bersama dokter hewan akan fokus pada bahaya bila kucing peliharaan tidak divaksin. Peneliti juga akan melakukan wawancara dengan komunitas pecinta kucing yang berfokus pada

mencari tahu pemahaman para cat owner dan komunitas seputar vaksinasi kucing pada kucing peliharaan mereka.

3.2.3 Studi Literasi

Studi literasi digunakan peneliti untuk dapat menyelesaikan topik permasalahan yang ada untuk meningkatkan kualitas data penelitian. Pencarian data dilakukan pada buku, jurnal, dan website yang sesuai dengan topik permasalahan.

3.3 Analisis Data

Analisa data dilakukan dengan metode kualitatif berdasarkan informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi literatur. Metode ini sesuai karena dibutuhkan narasumber seorang dokter hewan yang berpengalaman, serta beberapa pemelihara dan penyuka kucing untuk melengkapi data-data mengenai sejarah, kesehatan, cara perawatan serta lingkungan .

Analisa data yang digunakan dalam data kualitatif dibagi menjadi tiga teknik, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman (2015). Ketiganya akan digunakan selama penelitian berlangsung.

3.3.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah analisa data dengan menggolongkan, mengarahkan, serta membatasi data yang akan menjadi pendukung didalam penelitian sehingga reduksi data memperjelas hasil pengamatan agar data tidak meluas .

3.3.2 Penyajian Data

Penyajian data adalah hasil dari reduksi data yang dituangkan kedalam bentuk tulisan atau uraian, bagan, grafik, dan gambar, bertujuan agar data yang diperoleh terorganisasikan dengan baik serta mempermudah dalam pengamatan dan penarikan kesimpulan

3.3.3 Penarikan kesimpulan

Merupakan hasil dari analisa data yang didapatkan setelah melalui reduksi data dan penyajian data sehingga data yang didapatkan berupa temuan dapat ditarik kesimpulannya hingga mendapat keywords atau jawaban permasalahan.

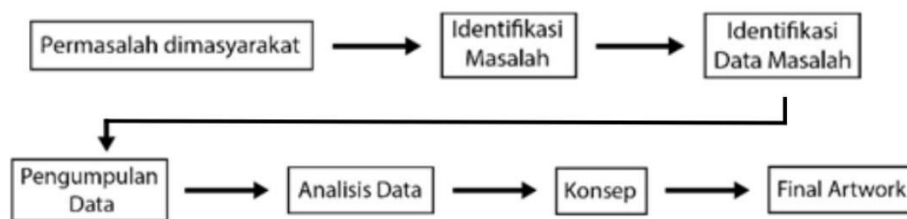
3.4 SWOT

SWOT adalah analisis yang mengandalkan beberapa faktor yaitu kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats) yang tujuannya untuk merumuskan suatu strategi (Istiqomah, 2018).

Matrik SWOT adalah instrumen untuk menyusun faktor-faktor yang menggambarkan dengan jelas mengenai peluang dan ancaman serta kekuatan dan kelemahan. Adapun strategi matrik menggabungkan SO (memaksimalkan kekuatan dan memanfaatkan peluang). WO (meminimalkan kelemahan dan memaksimalkan peluang), ST (memanfaatkan kekuatan untuk mengatasi ancaman). WT (meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman). Strategi matrik SWOT akan digabungkan untuk menarik suatu kesimpulan.

3.5 Alur Desain

Perancangan alur desain menjadi esensial sebagai langkah untuk memastikan bahwa penelitian tetap terfokus pada topik permasalahan yang telah ditetapkan. Alur desain ini dibentuk melalui penerapan strategi desain sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Alur Desain

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan hasil dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti terhadap perancangan karya yang dibuat dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Vaksinasi Pada Kucing Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Menular. Yang meliputi analisis data sampai dengan proses pembuatan karya buku ilustrasi yang akan diuraikan pada bab ini.

4.1 Hasil dan Analisis Data

Pada pembahasan sebelumnya peneliti telah menentukan proses pengambilan data yang terdiri dari: observasi, wawancara, dan studi literasi. Perancangan tersebut dibuat oleh peneliti berdasarkan data dan hasil analisa peneliti yang akan dijabarkan lebih lanjut dibawah ini.

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti berlokasi di salah satu dari 2 cabang dari Klinik Lingkar Satwa di Surabaya yaitu di Jl. Sumatera 31L Gubeng dan di Jl. Raya Mastrip No.37. Kedua lokasi itu bertujuan untuk mendapat data yang akurat tentang vaksinasi kucing dan keadaan hewan atau anabul disana khususnya kucing.

Tanggal 26 Juni 2023 pukul 15:23 WIB, peneliti melakukan observasi pada salah satu cabang yaitu di Jl. Raya Mastrip No.37 Surabaya. Rata-rata kucing disana pada saat itu yang opname ataupun pet hotel merupakan kucing remaja ke dewasa sekitar umur 6 bulan – 1 tahun ke atas. Mereka dirawat dengan baik dan dengan fasilitas yang bisa dibilang lengkap. Admin disana juga melakukan report kepada owne rnya melalui chat whatsapp beserta dokumentasi kegiatan kucingnya hari itu.

Kucing-kucing yang masuk ke klinik akan menjalani general check up dan di data sudah atau belumnya vaksin pada kucing. Tentu saja kucing yang sudah vaksin dan yang belum vaksin akan dispisahkan ruangnya.

4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara digunakan oleh peneliti untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan selama membuat perancangan buku ilustrasi. Data tersebut

mempertanyakan beberapa narasumber terpercaya antara lain: dokter hewan, dan Komunitas *Cat Lovers* Surabaya Timur (CLST) melalui percakapan online.

Dokter hewan bernama Drh. Ahmad Herdianto menjelaskan gejala, pencegahan, dan cara mendeteksi dari salah satu penyakit menular yang disebabkan Feline Panleukopenia Virus dan harus di vaksin *Feline Parvovirus* meliputi depresi, tidak nafsu makan, demam, muntah, diare, dan lendir atau ingus dari hidungnya. Bahkan beberapa kejadian suhu kucing bisa turun drastis. Lalu untuk pencegahan sebenarnya tidak ada obat yang bisa membunuh virus ini, namun dapat dicegah dengan melakukan vaksinasi.

FPV biasanya didiagnosa berdasarkan adanya riwayat kucing berinteraksi dengan kucing yang sakit, riwayat vaksinasi yang tidak teratur, gejala klinis yang muncul, dan hasil pemeriksaan darah. FPV juga dapat dikonfirmasi melalui pemeriksaan lab menggunakan test kit FPV. Beliau juga menegaskan bahwa FPV tidak menular ke manusia.

Wawancara kedua dilakukan peneliti melalui sosial media yaitu instagram dengan pendiri atau pencetus *Cat Lovers* Surabaya Timur (CLST). Wawancara dilakukan secara pribadi melalui personal chat menanyakan perihal kegiatan CLST dan pengetahuan mengenai vaksin. Tujuan dibentuknya CLTS ini adalah dari sebuah forum Komunikasi & sharing, dimana antar member dan admin. Wadah forum yang dipilih adalah grup Facebook dan juga social media Instagram karena dapat menjangkau orang lebih banyak dan lebih mudah digunakan oleh segala usia. Selain itu forum sering digunakan sebagai media edukasi juga antar sesama anggota. Tujuan kedua adalah mempermudah teman-teman yang lainnya melaporkan jika ada kucing yang membutuhkan bantuan seperti sakit, tabrak lari, dan lain-lain di facebook dan instagram tersebut. Anggota CLTS saat ini tidak lain adalah followers di grup facebook dan Instagram sedangkan pengurusnya hanya ada 2 orang. Jumlah anggota saat ini ada 2.274 anggota laki- laki dan perempuan dan 21.800-an pengikut di Instagram rata usia 19 sampai 30 tahun.

Saat peneliti menghubungi CLST sebagai narasumber, peneliti tersambung oleh salah satu pengurus yaitu Ko Chandra dan menyampaikan bahwa mengetahui ketiga vaksin inti dan pernah menangani kasus FCV dan sudah di bawa ke salah

satu klinik dan menyarankan untuk dirawat atau isolasi mandiri karena sudah terlalu parah dan dengan perawatan yang intensif bisa berangsur membaik dalam 2-3 hari. Tujuan di isolasi mandiri karena klinik khawatir akan menularkan ke kucing lainnya. Untuk khusus penyakit lain pihak CLST biasanya mereka merawat inapkan kucing ke klinik.

4.1.3 Hasil Studi Literasi

Peneliti membutuhkan data-data yang nantinya akan digunakan dalam perancangan karya, salah satunya melalui studi literasi yang didapatkan dari informasi berupa buku dari naraumber berpengalaman antara lain :

Buku yang ditulis oleh Nurheti Yuliarti dengan total 110 halaman yang diterbitkan oleh PT Gramedia Pustaka ada tahun 2010. Buku ini berisikan berbagai informasi mulai dari cara memilih kucing yang baik hingga penyakit dan pencegahannya yang di tulis dalam kata-kata sederhana yang mudah dipahami. Peneliti juga mendapatkan informasi mengenai ciri-ciri kucing yang sehat sebagai berikut :

1. Matanya jernih dan bersih, tidak ada leleran dan perubahan lain
2. Buka mulutnya, tidak ada luka, gigi kucing tampak bersih, tidak ada lubang dan karang
3. Bulu halus, rata dan mengkilap
4. Nafsu makan baik
5. Tidak keluar leleran keruh atau berwarna dari lubang-lubang alami.
6. Dubur bersih, tidak ada kotoran yang menandakan diare
7. Kaki kuat, tidak bengkok, tidak pincang
8. Dada lebar dan dalam
9. Tingkah laku ceria, lincah dan tidak lesu
10. Tidak ada luka-luka di tubuhnya
11. Kulit lentur, jika dicubit mudah kembali ke asalnya, tidak ada kelainan, seperti kulit kering, berketombe, kemerahan, perubahan warna, kerompeng-kerompeng dan sebagainya.
12. Tidak ada bagian tubuh yang cacat

13. Bulu tidak mengandung parasit seperti kutu, capak, dan tungau

Selain itu ternyata tidak baik memberikan kucing makanan yang sembarangan karena dapat membawa penyakit atau alergi terhadap kucing yang diperlihara tersebut, beberapa jenis pakan yang sebaiknya dihindari untuk diberikan kepada kucing, seperti Daging mentah, ikan mentah, putih telur mentah, hati mentah, tulang, Dog Food, Ikan tuna, coklat, sisa pakan manusia.

Dalam buku ini dijelaskan bagaimana cara pencegahan untuk berbagai penyakit yang diderita kucing dengan pencegahan secara umum, pada pemilik hewan, maupun pada ibu hamil. Yang membedakannya ada pada perlakuan membersihkan shelter kucing, untuk ibu hamil sebaiknya dibantu oleh orang lain agar kontak langsung menjadi lebih kecil dan disarankan untuk selalu memeriksa kanduangan kepada ahli untuk mengetahui kondisi kesehatan ibu dan kandungannya.

Nurheti sebagai peneliti buku memberikan tips untuk yang ingin tetap hidup sehat bersama kucing-kucing kesayangan seperti:

1. Menerapkan pola hidup sehat,
2. Menjaga kebersihan kandang dan lingkungan,
3. karantina kucing yang sakit,
4. Menjaga kesehatan pribadi,
5. Pola makanan bergizi dan sehat.

Buku yang diterbitkan oleh Muhammad A. Suwed dan Rodame M. Napitupulu pada tahun 2011 dan diterbitkan oleh penerbit swadaya berisikan total 233 halaman dengan beragam informasi mengenai kucing mulai dari sejarahnya hingga cara membiakkan kucing.

Kucing adalah hewan yang punya kemampuan luar biasa dengan struktur badan dan juga sistem tubuh yang sangat baik, bahkan lebih dari manusia seperti sirkulasi, reporsuksi, pencernaan, pernapasan, hingga struktur tulang. Kucing dapat hidup secara mandiri, dengan cara beradaptasi pada lingkungannya.

Ada begitu banyak jenis kucing di dunia, yang ada di Indonesia sendiri ada 2 macam kucing yang biasa kita kenal dengan nama kucing kampung dan kucing ras.

Selain 2 macam tersebut ada banyak jenis kucing lainnya didunia, beberapa diantaranya yang adalah jenis kucing unik yang banyak terdapat di Indonesia, antara lain Persia, Anggora, Main coon, British Shorthair, dan Bengal. Kucing dapat menjadi teman sekaligus hewan peliharaan bagi mereka yang kesepian. Tak jarang orang yang tinggal sendiri memiliki kucing lebih dari satu dirumahnya sebagai tempat bermain dan mengobrol. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum memutuskan memelihara kucing, karena adanya kucing dapat mempengaruhi pola kehidupan pemiliknya dan mengubah kebiasaan juga. Oleh karena itu merawat kucing dibutuhkan tanggung jawab agar kucing yang dipelihara tidak dilerantarkan.

Kucing memiliki insting untuk mencari tahu kemana pun dan kapan pun dia mau, sebagai pemilik harus selalu waspada dan mengetahui apa saja yang dimakan atau perilaku pada kucing tersebut, karena mereka bisa saja terluka tanpa sepengetahuan kita bahkan hingga terkena penyakit.

4.2 Reduksi Data Hasil Analisis Data

Berikut ini adalah reduksi data dari hasil dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti terhadap perancangan buku ilustrasi edukasi tentang vaksinasi pada kucing sebagai upaya pencegahan penyakit menular:

4.2.1 Hasil Observasi

1. Observasi dilakukan di salah satu cabang Klinik Lingkar Satwa di Surabaya.
2. Kucing-kucing di klinik tersebut adalah remaja hingga dewasa dengan rentang usia sekitar 6 bulan hingga 1 tahun ke atas.
3. Kucing-kucing tersebut dirawat dengan baik dan fasilitas di klinik tersebut lengkap.
4. Kucing-kucing yang masuk ke klinik menjalani general check-up dan dibedakan ruangnya berdasarkan status vaksinasi.

4.2.2 Hasil Wawancara

1. Dilakukan wawancara dengan narasumber berupa dokter hewan dan Komunitas Cat Lovers Surabaya Timur (CLST).
2. Drh. Ahmad Herdianto menjelaskan gejala, pencegahan, dan cara mendeteksi penyakit menular pada kucing, terutama yang disebabkan oleh Feline Panleukopenia Virus (FPV).
3. FPV dapat dicegah melalui vaksinasi, tetapi tidak ada obat yang bisa membunuh virus ini.
4. Wawancara dengan CLST mengungkapkan informasi tentang kegiatan komunitas, pengetahuan tentang vaksin, dan penanganan kasus penyakit kucing.

4.2.3 Hasil Studi Literasi

1. Studi literasi melibatkan buku dari beberapa naraumber, termasuk Nurheti Yuliarti dan Muhammad A. Suwed.
2. Buku Nurheti Yuliarti memberikan informasi tentang cara memilih kucing yang baik, ciri-ciri kucing sehat, dan pencegahan penyakit pada kucing.
3. Nurheti juga memberikan tips untuk menjaga kesehatan kucing dan pemiliknya.
4. Buku Muhammad A. Suwed dan Rodame M. Napitupulu membahas tentang beragam informasi mengenai kucing, termasuk jenis kucing, sejarah, dan cara memelihara kucing.

Dari hasil dan analisis data tersebut, peneliti menggunakan data tersebut sebagai dasar untuk perancangan buku ilustrasi edukasi tentang vaksinasi pada kucing sebagai upaya pencegahan penyakit menular.

4.3 Kesimpulan Hasil Data

Berdasarkan penelitian terhadap perancangan buku ilustrasi edukasi tentang vaksinasi pada kucing sebagai upaya pencegahan penyakit menular, kesimpulan dapat ditarik dari hasil observasi, wawancara, dan studi literasi.

Dalam fase observasi di Klinik Lingkar Satwa di Surabaya, diketahui bahwa kucing-kucing yang diamati berusia remaja hingga dewasa dengan rentang usia 6 bulan hingga 1 tahun ke atas. Mereka mendapatkan perawatan baik dan klinik tersebut menyediakan fasilitas lengkap. Klasifikasi ruangan berdasarkan status vaksinasi menunjukkan adanya kesadaran akan pentingnya vaksinasi sebagai langkah pencegahan.

Wawancara dengan Drh. Ahmad Herdianto memberikan wawasan tentang gejala, pencegahan, dan deteksi penyakit menular pada kucing, khususnya yang disebabkan oleh Feline Panleukopenia Virus (FPV). Pentingnya vaksinasi sebagai cara pencegahan utama juga disoroti, dengan fakta bahwa tidak ada obat yang bisa membunuh virus ini. Wawancara dengan Komunitas Cat Lovers Surabaya Timur (CLST) melibatkan pemilik kucing yang berbagi pengetahuan tentang kegiatan komunitas, vaksinasi, dan pengalaman menangani kasus penyakit kucing.

Melalui studi literasi dari buku-buku seperti karya Nurheti Yuliarti dan Muhammad A. Suwed, peneliti memperoleh informasi tentang pemilihan kucing, ciri-ciri kesehatan, dan pencegahan penyakit. Dengan mengintegrasikan hasil observasi, wawancara, dan studi literasi, peneliti merancang buku ilustrasi edukasi yang akan membahas gejala penyakit, pencegahan, manfaat vaksinasi, dan memberikan tips praktis untuk pemilik kucing dalam menjaga kesehatan hewan peliharaan mereka. Buku ini diharapkan menjadi sumber pengetahuan yang komprehensif dan mudah dipahami oleh pemilik kucing dalam upaya pencegahan penyakit menular pada hewan peliharaan mereka.

4.4 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning

Segmentasi, targeting, dan positioning adalah konsep-konsep dalam pemasaran yang digunakan untuk mengidentifikasi dan menargetkan pasar yang tepat serta mengatur posisi produk atau layanan di pasar tersebut. Dalam konteks perancangan buku ilustrasi edukasi tentang vaksinasi pada kucing sebagai upaya pencegahan penyakit menular, segmentasi, targeting, dan positioning dapat dianalisis sebagai berikut:

1. Segmentasi: Segmentasi pasar adalah proses membagi pasar menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil berdasarkan karakteristik yang serupa. Dalam hal ini, beberapa segmen pasar yang relevan dapat diidentifikasi, seperti:
 - a. Pemilik kucing yang peduli akan kesehatan dan perawatan hewan peliharaan mereka.
 - b. Pemilik kucing yang belum mengetahui pentingnya vaksinasi pada kucing.
 - c. Pemilik kucing yang ingin memahami lebih lanjut tentang penyakit menular pada kucing dan cara pencegahannya.

2. Targeting: Setelah melakukan segmentasi, langkah berikutnya adalah menentukan segmen pasar yang akan menjadi target utama. Dalam konteks ini, target pasar yang mungkin akan menjadi fokus adalah:
 - a. Pemilik kucing yang peduli akan kesehatan dan perawatan hewan peliharaan mereka. Mereka mungkin sudah memiliki pengetahuan dasar tentang vaksinasi pada kucing dan tertarik untuk memperdalam pemahaman mereka.
 - b. Pemilik kucing yang belum mengetahui pentingnya vaksinasi pada kucing. Mereka membutuhkan informasi yang jelas dan persuasif untuk mengubah sikap dan tindakan mereka terkait vaksinasi.
 - c. Pemilik kucing yang ingin memahami lebih lanjut tentang penyakit menular pada kucing dan cara pencegahannya. Mereka mencari informasi yang spesifik dan relevan untuk memastikan kesehatan kucing mereka.

3. Positioning: Positioning mengacu pada cara produk atau layanan ditempatkan di benak konsumen dalam kaitannya dengan pesaingnya. Dalam konteks ini, buku ilustrasi edukasi tentang vaksinasi pada kucing dapat ditempatkan dengan cara berikut:
 - a. Sebagai alat pembelajaran yang menggabungkan elemen ilustrasi dan narasi yang menarik untuk membantu pemilik kucing memahami konsep vaksinasi dengan lebih baik.

Dengan menganalisis segmentasi, targeting, dan positioning, perancangan buku ilustrasi edukasi tentang vaksinasi pada kucing dapat disesuaikan dengan

kebutuhan dan preferensi pemilik kucing potensial, sehingga dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi yang relevan dan meningkatkan pemahaman tentang vaksinasi pada kucing sebagai upaya pencegahan penyakit menular.

4.5 Unique Selling Proposition (USP)

Unique Selling Proposition (USP) untuk buku ilustrasi edukasi tentang vaksinasi pada kucing dapat diformulasikan berdasarkan kekuatan dan keunggulan yang dimiliki buku tersebut. Berikut adalah beberapa elemen USP yang dapat diusulkan:

4.5.1 Konten Berbasis Data Aktual dan Terpercaya

1. Menyajikan informasi vaksinasi pada kucing berdasarkan observasi langsung di klinik hewan dan wawancara dengan dokter hewan serta komunitas pecinta kucing.
2. Data yang diperoleh dari sumber terpercaya, seperti dokter hewan dan komunitas, memberikan keunggulan keakuratan dan validitas informasi.

4.5.2 Gaya Ilustrasi yang Menarik dan Edukatif

1. Menggunakan ilustrasi yang menarik dan edukatif untuk memudahkan pemahaman konsep vaksinasi pada kucing.
2. Memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dengan kombinasi ilustrasi yang informatif.

4.5.3 Aksesibilitas Digital

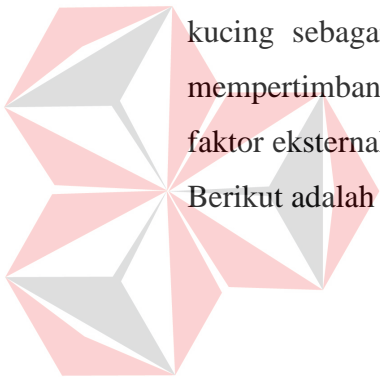
1. Tersedia secara online melalui situs web, blog, dan media sosial untuk mencapai pemilik kucing yang lebih luas.
2. Memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk menyediakan akses mudah dan cepat ke informasi yang diperlukan.

4.5.5 Berguna bagi Pemilik Kucing dari Segala Tingkatan Pengetahuan

1. Dirancang untuk memenuhi kebutuhan pemilik kucing yang telah memiliki pengetahuan dasar tentang vaksinasi, serta yang belum mengetahui atau ingin memahami lebih lanjut.
2. Memberikan informasi yang bermanfaat bagi pemilik kucing pemula maupun yang sudah berpengalaman.
3. Dengan merinci elemen-elemen ini, buku ilustrasi dapat membangun posisi uniknya dalam pasar dan menarik perhatian pemilik kucing dengan menonjolkan keunggulan dan manfaatnya.

4.6 Analisis SWOT

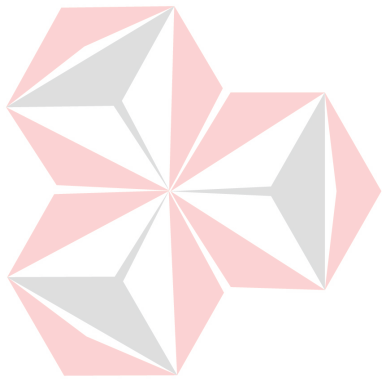
Analisis SWOT dari perancangan buku ilustrasi edukasi vaksinasi pada kucing sebagai upaya pencegahan penyakit menular dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor internal (kekuatan dan kelemahan) dan faktor-faktor eksternal (peluang dan ancaman) yang terkait dengan perancangan tersebut. Berikut adalah contoh analisis SWOT untuk perancangan buku ilustrasi ini:



UNIVERSITAS
Dinamika

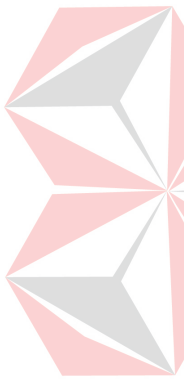
Tabel 4.1 Analisis SWOT

	<i>Strengths</i>	<i>Weakness</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Popularitas Kucing di Indonesia: Tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap kucing menciptakan pangsa pasar potensial untuk buku ini. • Dukungan Pedoman Vaksinasi: Adanya pedoman vaksinasi internasional menunjukkan urgensi vaksinasi pada kucing, memberikan landasan ilmiah untuk buku. • Bentuk Media Buku Ilustrasi: Pemilihan buku ilustrasi sebagai media dapat menarik perhatian pembaca, terutama remaja, dan memberikan pengalaman belajar yang menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketidakpedulian Masyarakat: Rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya vaksinasi pada kucing menjadi tantangan utama. • Kompleksitas Informasi: Informasi tentang vaksinasi cenderung kompleks; oleh karena itu, perlu dipresentasikan dengan cara yang dapat dimengerti oleh berbagai lapisan masyarakat. • Tingginya Kasus Feline Panleukopenia di Indonesia: Tingginya angka kasus menunjukkan kegagalan dalam penyuluhan vaksinasi, menjadi kelemahan yang perlu diatasi.
	<p>Strategi S-O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan popularitas kucing di Indonesia, buku dapat dikembangkan dengan strategi pemasaran yang agresif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang vaksinasi kucing. 	<p>Strategi W-O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merancang buku dengan bahasa yang sederhana dan ilustrasi yang menarik dapat mengatasi kompleksitas informasi, sementara bekerja sama dengan praktisi hewan dapat meningkatkan kredibilitas buku.
	<p>Opportunities</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan Kesadaran Masyarakat: Dengan informasi yang tepat dan menarik, buku ini dapat berkontribusi pada peningkatan kesadaran masyarakat tentang vaksinasi kucing. • Kerjasama dengan Veteriner: Kerjasama dengan praktisi hewan dapat memberikan tambahan informasi dan meningkatkan kredibilitas buku. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan Media Sosial: Memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan buku dan menyebarkan informasi dapat mencapai audiens yang lebih luas. 	



UNIVERSITAS
Dinamika

Threat	Strategi S-T	Strategi W-T
<ul style="list-style-type: none"> • Penyebaran informasi yang tidak akurat: Dalam era informasi digital, ada risiko penyebaran informasi yang tidak akurat atau tidak valid tentang vaksinasi pada kucing. Hal ini dapat menyebabkan kebingungan dan kesalahpahaman di kalangan pemilik kucing. Oleh karena itu, buku ilustrasi ini perlu memastikan keakuratan dan keandalan informasi yang disajikan. • Persaingan dengan sumber informasi lainnya: Ada banyak sumber informasi tentang kesehatan kucing, termasuk buku, situs web, dan forum online. Buku ilustrasi ini perlu menonjolkan keunikan dan nilai tambahnya untuk bersaing dengan sumber informasi lainnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Melibatkan praktisi hewan dalam pengembangan buku dapat membantu mengatasi resistensi terhadap vaksinasi, sementara strategi pemasaran yang cermat dapat mengatasi persaingan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggandeng pihak-pihak yang terkait, seperti organisasi kesehatan hewan dan penerbit buku, dapat membantu mengatasi keterbatasan distribusi dan bersaing dengan media lain.
<p>Kesimpulan sebagai Strategi Utama : "Memanfaatkan Popularitas Kucing dan Strategi Pemasaran Agresif". Dengan memanfaatkan popularitas kucing di Indonesia, buku dapat dikembangkan dengan strategi pemasaran yang agresif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya vaksinasi pada kucing.</p>		



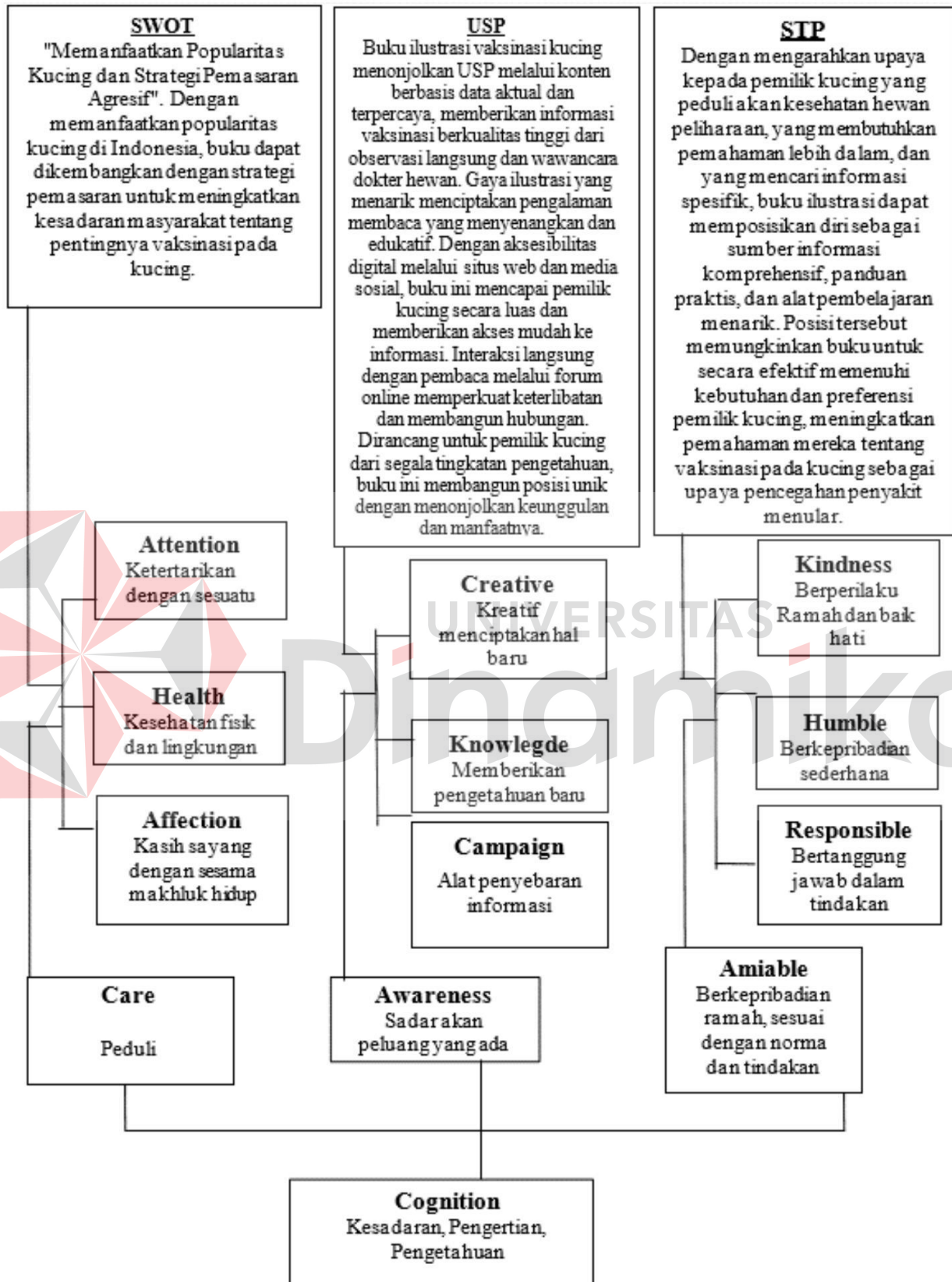
4.7 Keyword atau Key Communication Message

Keyword atau *Key Communication Message* merupakan pesan yang ingin disampaikan peneliti dalam Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Vaksinasi Pada Kucing Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Menular. *Keyword* didapatkan dari hasil STP, USP, dan SWOT yang sudah disusun sebelumnya. Kemudian dari data tersebut akan didapatkan *keyword* yang secara singkat menjelaskan inti dari perancangan karya yang di buat oleh peneliti.

Keyword yang dihasilkan adalah “*Cognition*” dengan rincian pada gambar 4.1. *Keyword* “*Cognition*” memiliki arti Kesadaran, Pengertian, Pengetahuann. Arti dari *cognition* ini bisa disebut sebagai pengertian atau pengetahuan. Didapat dari jurnal yang di tulis oleh Darwis Darmawan dan Siti Fadjarajani, pengetahuan merupakan suatu hasil dari informasi yang di tangkap oleh panca indra manusia. Informasi yang disampaikan untuk memberikan pengertian mengenai vaksin kucing.



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4.1 Gambar Tabel Keyword

4.8 Perancangan Karya

Setelah melakukan analisis seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti kemudian memulai proses perancangan karya. Perancangan karya menjadi suatu langkah penting dalam menciptakan karya yang terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut mengenai konsep dari perancangan karya.

4.8.1 Konsep Perancangan Karya

Tahap pertama yang perlu diperhatikan dalam membuat karya adalah menentukan ide konsep dari perancangan itu sendiri, yang tidak lain berupa konsep tema buku ilustrasi edukasi vaksinasi pada kucing sebagai upaya pencegahan penyakit menular. Ilustrasi dapat menampilkan momen-momen penting, seperti vaksinasi, general check-up, dan perawatan kesehatan kucing. Gaya ilustrasi yang digunakan dapat bersifat lucu, menghibur, dan informatif. Penggunaan warna-warna cerah dan keceriaan dalam ilustrasi dapat menarik perhatian pembaca, terutama para pemilik kucing muda.

4.8.2 Tujuan Kreatif

Pada penelitian ini tujuan dari dibuatnya buku ilustrasi adalah untuk upaya pencegahan dan edukasi dini terhadap penyakit menular yang ada pada kucing peliharaan serta memberikan kesadaran atau awareness kepada pet owner .

4.8.3 Strategi Kreatif

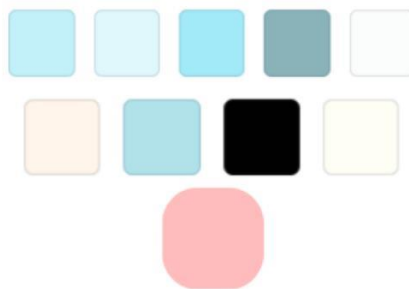
Peneliti menggunakan buku ilustrasi yang menerapkan konsep yang menarik dan mudah dipahami oleh para pet owner. Berikut komponen strategi kreatif penelitian ini :

1. Judul

Judul yang akan digunakan dalam Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Vaksinasi Pada Kucing Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Menular adalah “Pentingnya Vaksinasi Kucing FPV, FHV-1, dan FCV”.

2. Warna

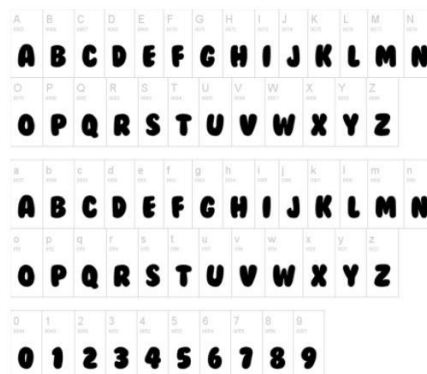
Warna yang digunakan dalam perancangan berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Vaksinasi Pada Kucing Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Menular :



Gambar 4.2 Color pallete yang digunakan

3. Tipografi

Tipografi adalah elemen dalam buku ilustrasi yang terdapat dalam jenis font yang akan digunakan. Font *sans serif* adalah font yang cocok karena memiliki tingkat keterbacaan yang jelas setiap fontnya. Sehingga diharapkan dapat menyampaikan pesan yang ada dalam buku ilustrasi dengan baik. Font yang akan digunakan dalam buku ilustrasi adalah *BubbleGum* dan *Adigiana Toybox*.



Gambar 4.3 Contoh Font BubbleGum
Sumber : www.dafont.com, 2023

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789
!@#* =

Gambar 4.4 Contoh font Adigiana Toybox
 Sumber : www.whatfontis.com, 2023

4. Layout

Jenis layout yang digunakan yaitu axial layout yang menampilkan visual lebih dominan daripada teks. Serta biasanya bentuk visual berupa foto atau ilustrasi berada di tengah dan cukup terlihat jelas. Karena buku ilustrasi ini bertujuan memudahkan pembaca memahami informasi maka penampilan visual lebih diutamakan dan teks berada di sekelilingnya.

4.8.4 Strategi Media

Media yang digunakan dalam Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Vaksinasi Pada Kucing Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Menular ini terbagi menjadi dua macam, yaitu media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

a. Sketsa Cover

Pada bagian cover terdapat sketsa kucing anggora yang merupakan karakter ilustrasi dalam buku ini. Lalu judul buku “Pentingnya Vaksinasi Kucing FPV, FHV-1 dan FCV” di atas kucing. Dia adalah kucing yang memandu setiap isi dan penjelasan di dalam buku ilustrasi ini.



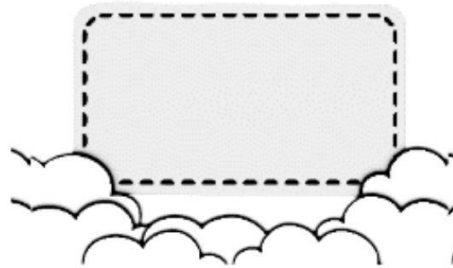
Gambar 4.5 Sketsa Cover

b. Sketsa Layout

Jenis layout yang digunakan pada buku ilustrasi ini menggunakan jenis layout axial layout yang menampilkan visual lebih dominan daripada teks. Serta biasanya bentuk visual berupa foto atau ilustrasi berada di tengah dan cukup terlihat jelas. Karena buku ilustrasi ini bertujuan memudahkan pembaca memahami informasi maka penampilan visual lebih diutamakan dan teks berada di sekelilingnya.

Pada bagian isi buku terdapat penjelasan dan tujuan buku ilustrasi diikuti halaman selanjutnya penjelasan mengenai kucing dan beberapa penyakit yang menjadi ancaman serius kesehatan kucing, jadwal vaksin dan penjelasan mengenai jadwal umur kucing untuk vaksin.

Sketsa Layout 1 digunakan untuk halaman 1, 4, 8, 12. Di halaman 1 berisi salam dan penjelasan tentang isi buku. Untuk halaman 4, 8, 12 berisi penjelasan dari 3 vaksinasi virus FPV, FHV-1 dan FCV.



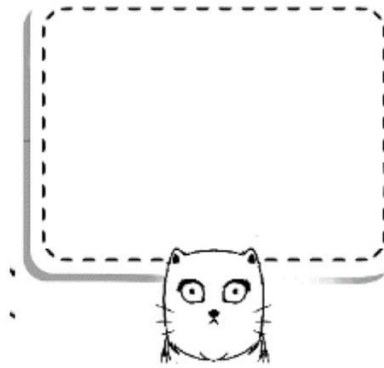
Gambar 4.6 Sketsa layout 1

Sketsa Layout 2 digunakan di halaman 2, dengan gambar kucing yang senang memperkenalkan kucing yang telah menjadi bagian dari kehidupan manusia.



Gambar 4.7 Sketsa layout 2

Sketsa Layout 3 digunakan di halaman 5, 9 dan 13. Disemua halaman tersebut berisi cara penularan virus FPV, FHV-1 dan FCV. Dengan gambar ilustrai kucing dengan ekspresi kaget atau panik.



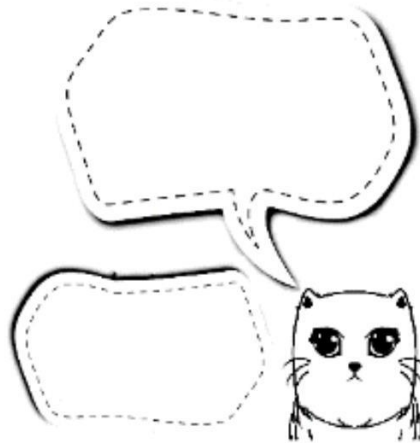
Gambar 4.8 Sketsa layout 3

Sketsa Layout 4 digunakan di halaman 6, 10 dan 14 yang berisi cara memeriksa apakah positif atau negatif kucing kita terhadap virus FPV, FHV-1, FCV dengan swab test.



Gambar 4.9 Sketsa layout 4

Sketsa Layout 5 digunakan di halaman 7, 11 dan 15 untuk menjelaskan cara pencegahan dan manfaat masing masing vaksin FPV, FHV-1 dan FCV.



Gambar 4. 10 Sketsa layout 5

Layout jadwal vaksin terletak di halaman 20, yang berisi jadwal vaksinasi kucing menurut usia mulai dari 6 sampai 8 minggu, 10 sampai 12, 14 sampai 16 minggu dan opsional. Juga ada jenis jenis vaksin ditiap usianya.



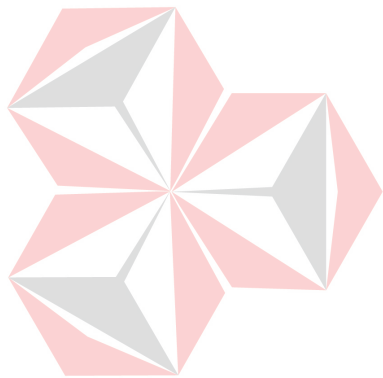
Gambar 4.11 Sketsa layout jadwal vaksin

Terakhir ada layout untuk penutup di halaman terakhir yang berisi pesan yang berisi “Mengelola vaksinasi kucing bukan hanya tentang melindungi mereka dari penyakit, tetapi juga menciptakan lingkungan yang sehat dan aman untuk mereka berkembang. Dengan memahami dengan baik risiko dan manfaat, serta terlibat secara aktif dalam perawatan kucing, pemilik dapat memastikan bahwa kucing kesayangan mereka menikmati hidup yang panjang, bahagia, dan sehat.” Dan di

tutup dengan “Terima kasih telah mengikuti perjalanan ini, semoga buku ini membantu meningkatkan kesejahteraan kucing-kucing di seluruh dunia.”



Gambar 4.12 Sketsa layout penutup

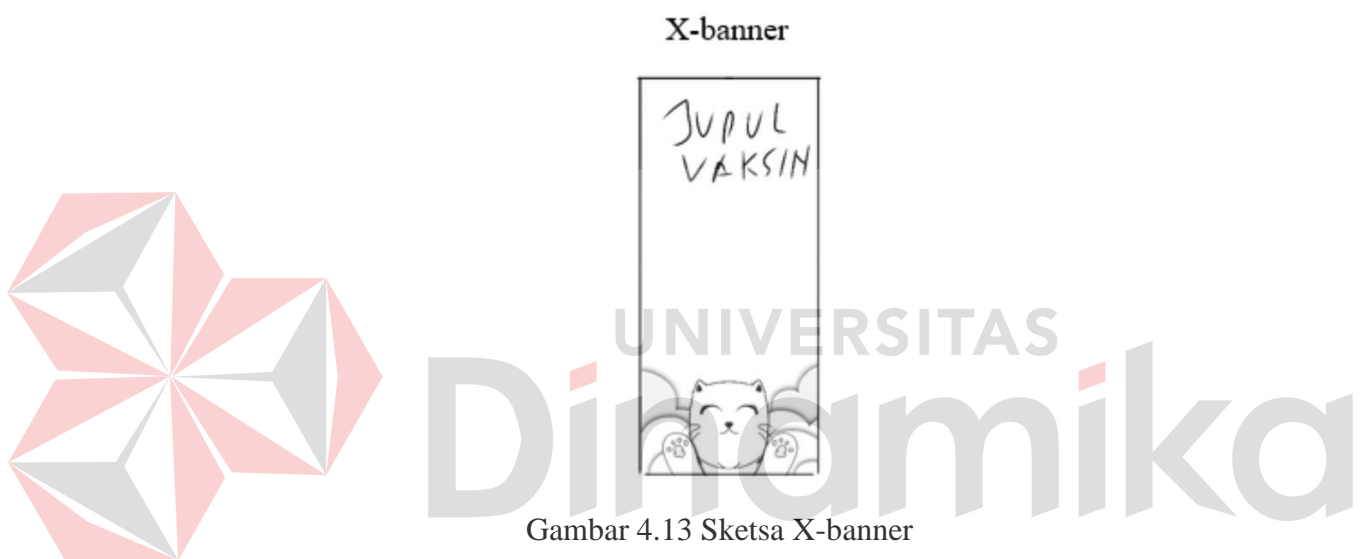


UNIVERSITAS
Dinamika

1. Sketsa Media Pendukung

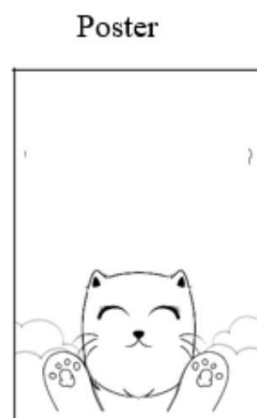
Media pendukung buku ini adalah X-Banner , Stiker Set, *Bookmark*, *Totebag* dan *Pin*. Media pendukung berfungsi menarik pembaca agar ingin memiliki buku.

Sketsa X-banner hampir sama dengan cover buku ditambah dengan kode QR untuk mengakses E-Book



Gambar 4.13 Sketsa X-banner

Sketsa poster tidak jauh beda dari cover buku dengan ukuran poster A3 dan bisa digunakan untuk brosur kecil ukuran A4 dan A5.



Gambar 4.14 Sketsa Poster

Sketsa stiker yang di gunakan adalah gambar karakter kucing dengan berbagai ekspresi dan 1 stiker besar dengan ajakan “Ayo Vaksin”.



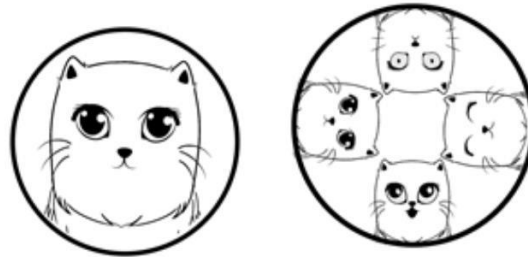
Gambar 4.15 Sketsa Stiker

Sketsa desain untuk totebag berisikan gambar kucing berbagai ekspresi yang muncul dari gumpalan awan.



Gambar 4. 16 Sketsa Totebag

Pin



Gambar 4. 17 Sketsa Pin

4.8.5 Implementasi Media

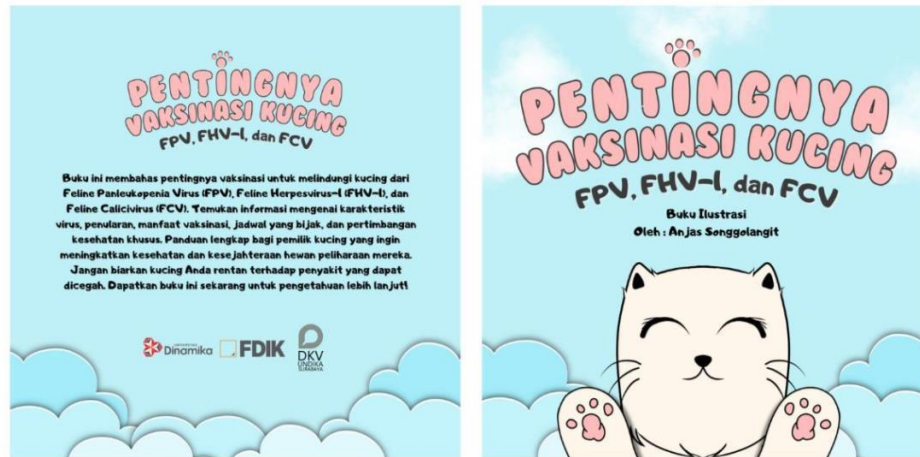
1. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Vaksinasi Pada Kucing Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Menular ini adalah Buku Ilustrasi.



Gambar 4.18 Mock Up Media Utama Buku

Pada bagian cover tampak sketsa kucing anggora. Dia adalah kucing yang memandu setiap isi dan penjelasan di dalam buku ilustrasi ini.



Gambar 4.19 Cover Buku

Di bagian halaman 1 menjelaskan tujuan buku iustrasi ini mengenai betapa pentingnya vaksinasi kucing untuk menjaga kesehatan kucing kesayangan. Dengan isi “Buku ini yang didedikasikan untuk memahami betapa pentingnya vaksinasi kucing, khususnya melawan penyakit FPV (Feline Panleukopenia Virus), FHV-1 (Feline Herpesvirus-1), dan FCV (Feline Calicivirus). Melalui informasi yang disajikan, kita akan menjelajahi mengapa vaksinasi merupakan langkah penting untuk menjaga kesehatan dan kesejahteraan kucing kesayangan kita.”



Gambar 4.20 Halaman 1

Halaman 2-3 menjelaskan mengenai kucing yang sudah menjadi bagian di kehidupan manusia dan menjelaskan juga bahwa kucing bukan hanya hewan peliharaan dan hewan yang menemani kehidupan tetapi juga makhluk hidup yang rentan penyakit. Dengan karakter ilustrasi kucing yang berinteraksi dengan pembaca.



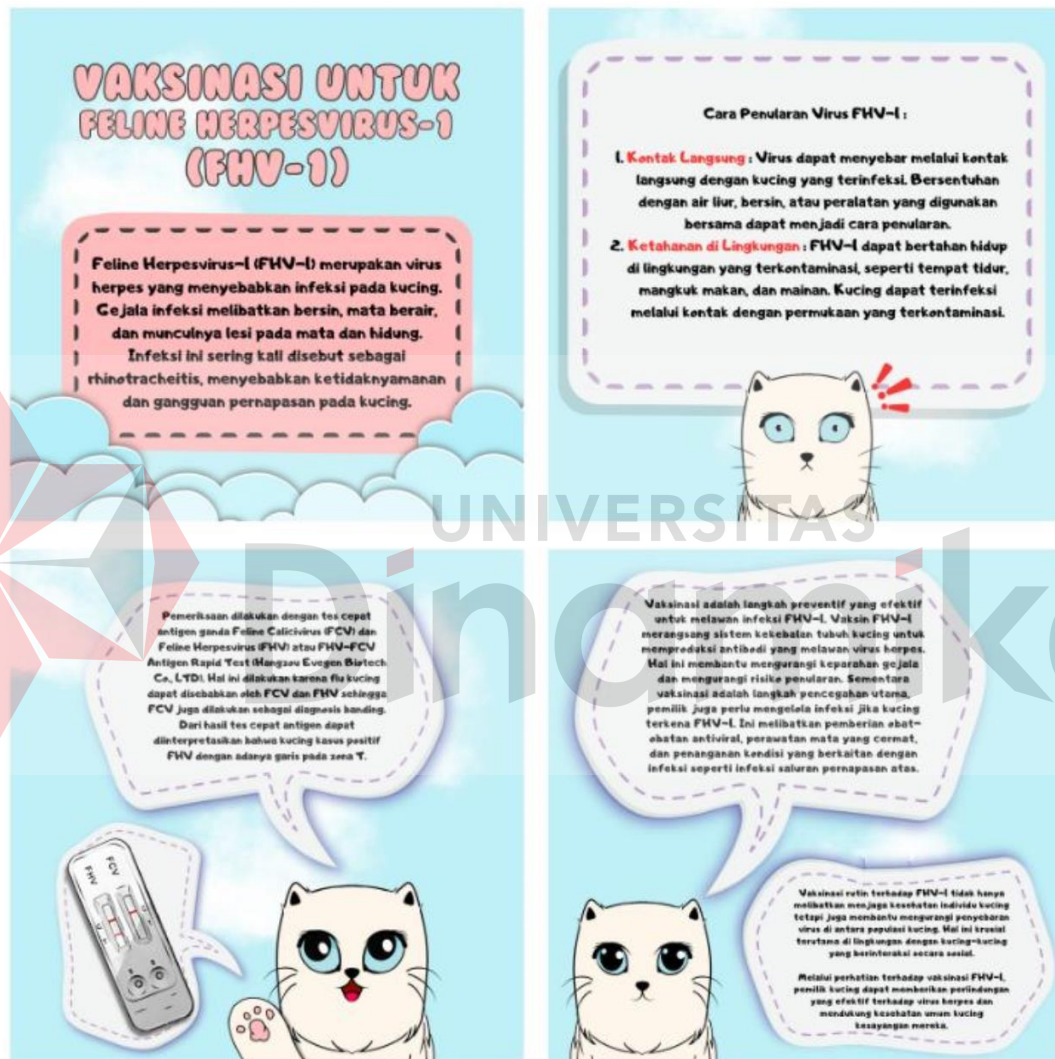
Gambar 4.21 Halaman 2 & 3

Halaman 4-7 menjelaskan apa itu Feline Panleukopenia Virus (FPV), cara penularan, gejala, cara test dan penjelasan mengenai vaksin FPV. Dengan menunjukkan ilustrasi kucing dengan berbagai ekspresi mulai dari kaget dan panik dengan cara penularan virus FPV . Dan ada ilustrasi alat swab test untuk FPV.



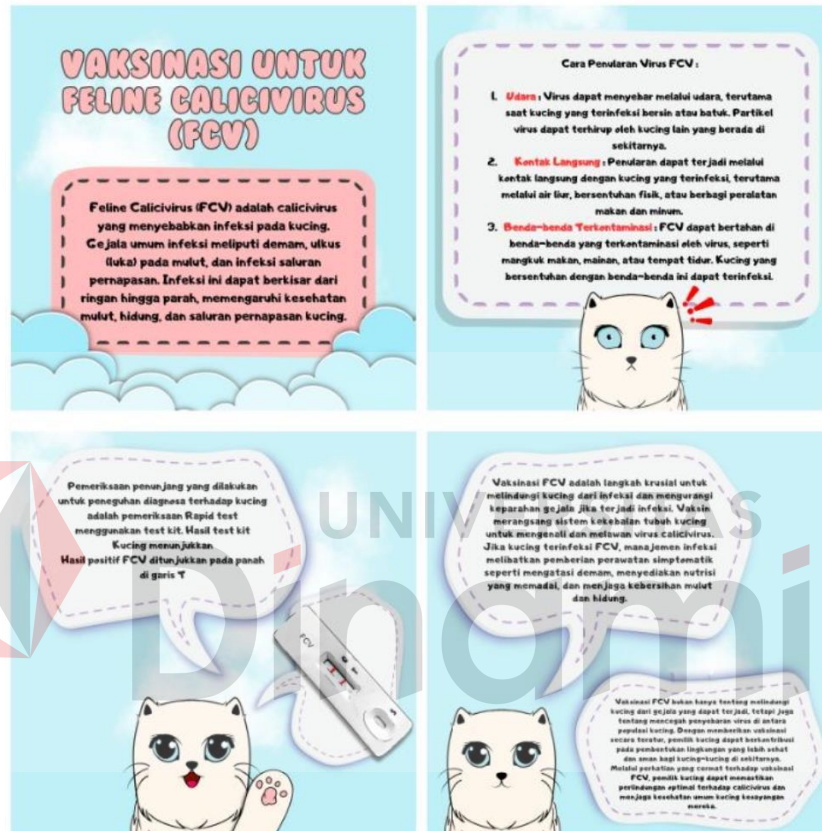
Gambar 4.22 Halaman 4-7

Pada halaman 8 - 11 apa itu Feline HerpesVirus - 1 (FHV-1), cara penularan, gejala, cara test dan penjelasan mengenai vaksin FHV-1. Dengan menunjukkan ilustrasi kucing dengan berbagai ekspresi mulai dari kaget dan panik dengan cara penularan virus FHV-1 . Dan ada ilustrai alat swab test untuk FHV-1.



Gambar 4.23 Halaman 8-11

Pada halaman 12 - 15 apa itu Feline CaliciVirus (FCV), cara penularan, gejala, cara test dan penjelasan mengenai vaksin FCV. Dengan menunjukkan ilustrasi kucing dengan berbagai ekspresi mulai dari kaget dan panik dengan cara penularan virus FCV . Dan ada ilustrasi alat swab test untuk FCV.



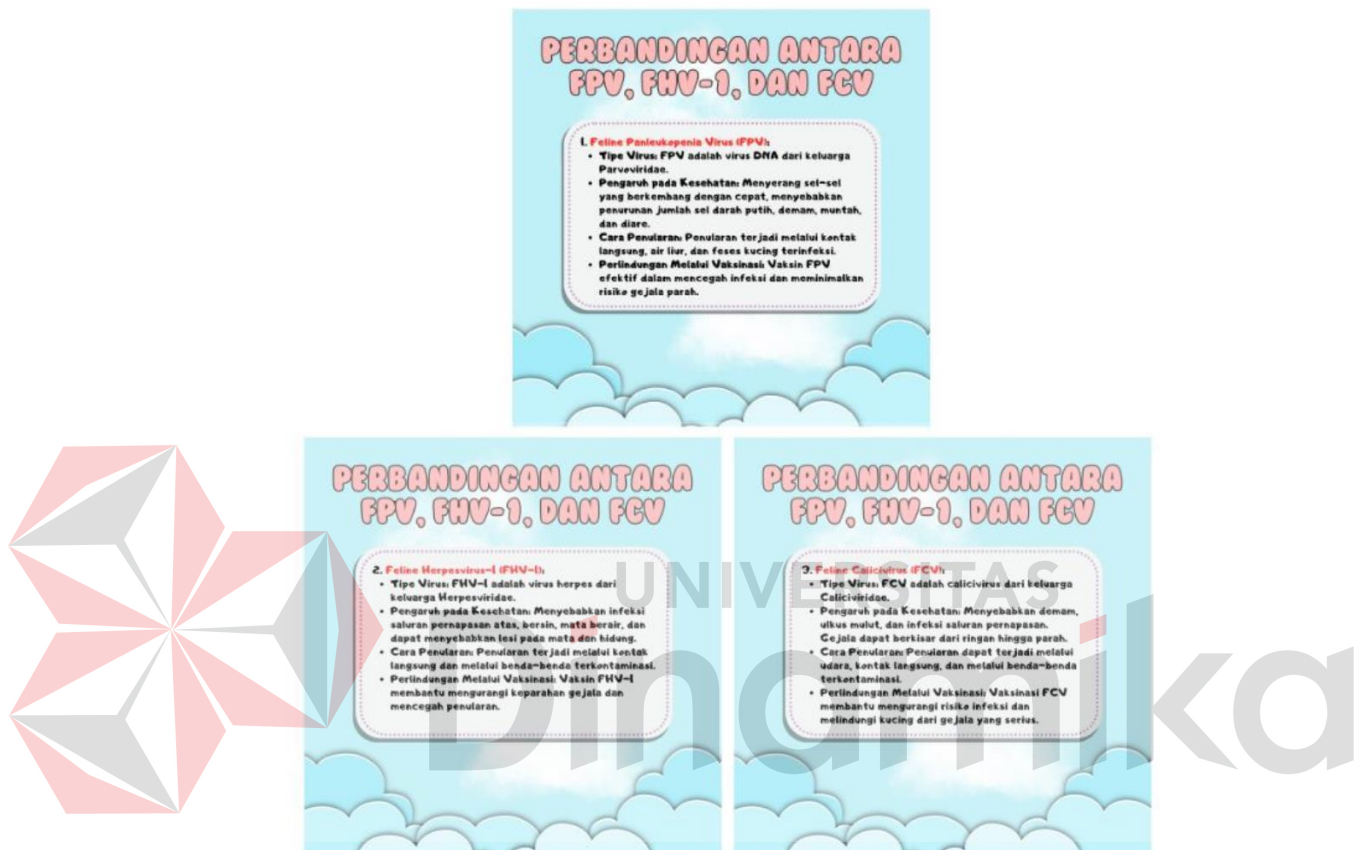
Gambar 4.24 Halaman 12-15

Lalu di halaman 16 terdapat dampak jika kucing tidak di vaksin yang berisi “Dampak yang Mungkin Terjadi Jika Tidak Divaksinasi Kerusakan Kesehatan: Tanpa vaksinasi, kucing rentan terhadap dampak serius dari penyakit-penyakit ini, termasuk kerusakan organ vital dan bahkan kematian. Potensi Penularan ke Kucing Lain: Kucing yang tidak divaksinasi dapat menjadi sumber penularan virus kepada kucing lain di sekitarnya.



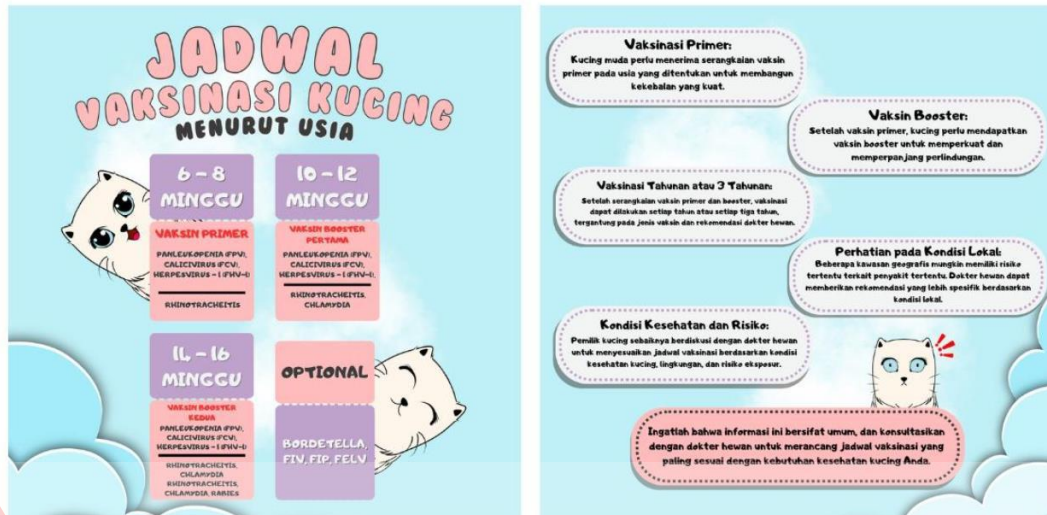
Gambar 4.25 Halaman 16

Mulai halaman 17 hingga 19 membahas perbedaan antara FPV, FHV-1 dan FCV. Mulai dari tipe virus, pengaruh kepada kesehatan kucing, cara penularan dan cara perlindungan atau mencegah.



Gambar 4.26 Halaman 17-19

Di halaman 20 berisi jadwal vaksin sesuai umur/usia kucing. Di halaman 21 menjelaskan mengenai apa itu Vaksin Premier hingga kondisi atau kesehatan kucing yang bisa atau layak untuk vaksin.



Gambar 4.27 Halaman 20-21



Gambar 4.28 Halaman terakhir

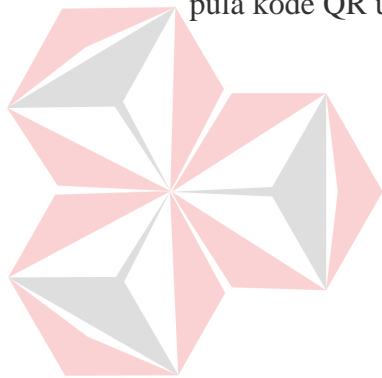
Terakhir adalah penutup di halaman terakhir yang berisi pesan yang berisi “Mengelola vaksinasi kucing bukan hanya tentang melindungi mereka dari penyakit, tetapi juga menciptakan lingkungan yang sehat dan aman untuk mereka berkembang. Dengan memahami dengan baik risiko dan manfaat, serta terlibat

secara aktif dalam perawatan kucing, pemilik dapat memastikan bahwa kucing kesayangan mereka menikmati hidup yang panjang, bahagia, dan sehat.” Dan di tutup dengan “Terima kasih telah mengikuti perjalanan ini, semoga buku ini membantu meningkatkan kesejahteraan kucing-kucing di seluruh dunia.”

2. Media Pendukung

Buku dengan ilustrasi ini akan dijadikan sebagai inspirasi untuk menciptakan berbagai jenis merchandise. Tujuan dari merchandise ini adalah untuk menarik perhatian pembaca dan menciptakan kesan yang memotivasi mereka untuk membaca buku ini. Jenis merchandise yang dimaksud mencakup berbagai bentuk.

Poster yang digunakan untuk ditempel atau di bagikan ke pembaca. Terdapat pula kode QR untuk mengakses E-Book.



Gambar 4.29 Poster

X-banner merupakan media besar yang bisa menarik minat pembaca yang menampilkan karakter kucing yang ada di buku dan akses e-book melalui QR.



UNIVERSITAS
Dinamika
Gambar 4.30 X-Banner

Desain stiker dengan berbagai macam ekspresi dari karakter kucing dari buku ilustrasi dan 1 stiker besar dengan tagline ajakan “AYO VAKSIN”.



Gambar 4.31 Stiker



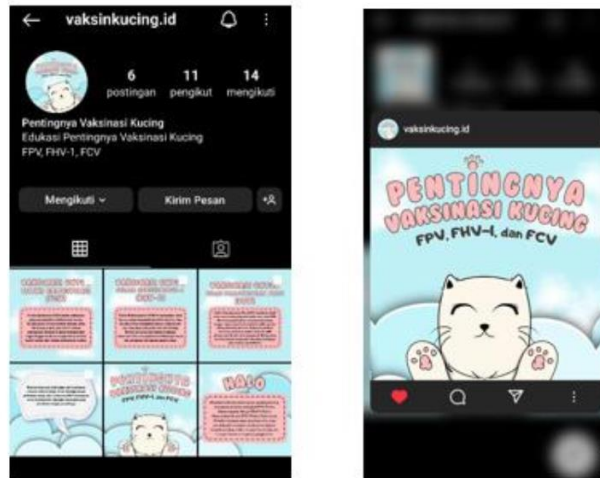
Gambar 4.32 Pin



Gambar 4.33 Totebag

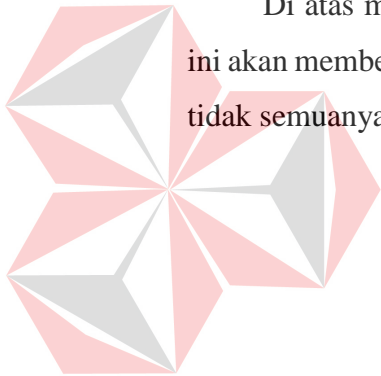
3. Instagram Promosi

Selain media pendukung diatas ada juga promosi dilakukan melalui sosial media seperti Instagram. Instagram dipilih karena efektif dapat menjangkau banyak pecinta kucing / cat lovers yang ada di Indonesia. Instagram merupakan salah satu platform populer yang hampir dimiliki semua orang tak terkecuali dari kalangan manapun. Instagram juga memiliki fitur beriklan yang dapat dipilih dan disesuaikan sesuai target pasar agar tepat sasaran.



Gambar 4.34 Instagram

Di atas merupakan bentuk promosi yang dilakukan melalui Instagram, akun ini akan memberikan informasi terkait penelitian dan beberapa isi dalam buku tetapi tidak semuanya. Akun tersebut bernama @vaksinkucing.id.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi edukasi ini berjudul "Pentingnya Vaksinasi Kucing FPV, FHV-1 dan FCV" yang berisi edukasi vaksinasi pada kucing sebagai upaya pencegahan penyakit menular mulai dari apa itu FPV, FHV-1 dan FCV, cara pencegahan, dan jadwal vaksin. *Keyword* "Cognition" memiliki arti Kesadaran, Pengertian, Pengetahuann. Arti dari *cognition* ini bisa disebut sebagai pengertian atau pengetahuan. Didapat dari jurnal yang di tulis oleh Darwis Darmawan dan Siti Fadjarajani, pengetahuan merupakan suatu hasil dari informasi yang di tangkap oleh panca indra manusia. Sesuai dengan konsep dan judul buku yaitu informasi yang disampaikan untuk memberikan pengertian mengenai vaksin kucing. Buku ilustrasi ini akan dipublikasikan secara online (e-book digital) dengan qr code dan media utamanya secara manual (printed book). Media pendukung berupa x- banner, poster, pin, totebag dan stiker.

5.2 Saran

Peneliti memiliki harapan untuk kedepannya ada lebih banyak lagi yang membuat media edukasi mengenai vaksinasi kucing agar masyarakat dan pet owner bisa menjaga kucing peliharaan dan lingkungan tetap sehat dari virus yang menular ke kucing atau hewan peliharaan lain dan manusia. Hal tersebut ditandai karena masih kurangnya kepedulian dan kewaspadaan terhadap penyakit ini terutama para pet owner kerana keterbatasan wawasan atau edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- American Association of Feline Practitioners (AAFP). (2020). 2020 AAFP Feline retrovirus testing and management guidelines. *Journal of Feline Medicine and Surgery*, 22:5-30.
- American Association of Feline Practitioners (AAFP). (2013). AAFP feline vaccination advisory panel report. *Journal of Feline Medicine and Surgery*, 15, 785-808.
- Day, M. J., Horzinek, M. C., Schultz, R. D., & Squires, R. A. (2016). WSAVA guidelines for the vaccination of dogs and cats. *Journal of Small Animal Practice*, 57(1), E1-E45. https://doi.org/10.1111/jsap.2_12431
- European Advisory Board on Cat Disease (ABCD) .(2020) Matrix vaccination guidelines. Vaccine recommendations for cats - Vaccination guidelines according to lifestyle according to their lifestyle. Retrieved from <http://www.abcdcatsvets.org/matrix-2/>
- Fauhani, S. A., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Panduan Dalam Memelihara Kucing Untuk Remaja dan Dewasa Muda usia 16–24 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 9.
- Fernando, J. (2021). A Survey Of Italian Cat Owners' Attitudes Towards Cat Vaccination Through a Web-based Questionnaire. <https://bmcvetres.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12917-021-02981-z>
- Filipe, J. F. S., Lauzi, S., Pina, L., & Dall'Ara, P. (2021). A survey of Italian cat owners' attitudes towards cat vaccination through a web-based questionnaire. *BMC Veterinary Research*, 17(1), 1-15.
- Frank, J. (1993). Feline calicivirus: A cause of respiratory disease in cats. *The Canadian Veterinary Journal*, 34(12), 747–749. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1682162/>
- Gunawan, A. (2015). Penerapan Analisis Data Kualitatif Menggunakan Metode Miles dan Huberman pada Penelitian Tindakan Kelas di SD Negeri Cislak II Bogor [Skripsi, Institut Pertanian Bogor]. <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/79090>
- Greene, C. E. (2006). *Infectious Diseases of The Dog and Cat* (No. Ed. 3). WB Saunders Elsevier Science. Georgia. pp: 80-88.

- Istiqomah, N. (2018). Analisis SWOT Sebagai Alat Strategi Bisnis pada UKM Batik di Desa Tlogosari Wetan Kabupaten Semarang [Skripsi, Universitas Wahid Hasyim]. <http://repository.unwahas.ac.id/1391/>
- Kusumawardhani, S. W., Aji, Y. L., Widyastuti, V. M., Khoirurroziqin, M. A., Warman, I. W., & Sajuthi, C. K. (2018). SA-18 Retrospective Study of Feline Panleukopenia Virus in Jakarta. *Hemera Zoa*, 12(1).
- Purnamaningsih, H., Indarjulianto, S., Yanuartono, A. N., Nururrozi, A., Widiyono, I., Rahardjo, S., ... & Rusmihayati, R. (2022). Diagnosis Feline Panleukopenia Berdasar Total Leukosit dan Uji Feline Parvovirus-Antigen pada Kucing-Kucing Diare. *Jurnal Veteriner*, 23(1).
- Radford, A. D., Coyne, K. P., Dawson, S., Porter, C. J., Gaskell, R. M., & Ryvar, R. (2007). Prevalence of feline calicivirus in cats with acute respiratory tract disease in the United Kingdom. *Veterinary Record* 160(14), 481-484. <https://doi.org/10.1136/vr.160.14.481>
- Rengganis, I. (2019). Pemanfaatan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukatif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Topik Tertentu. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(8), 1090-1095. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i8.12454>
- Sumantri, C. (2014). Feline Panleukopenia Virus pada Kucing: Gejala dan Pengobatan. *Jurnal Ilmiah Veteriner*, 1(2), 29-33. <https://doi.org/10.29239/j.iv.v1i2.61>
- Thomas, J. (n.d.). Feline Herpesvirus-1 pada Kucing: Gejala, Pengobatan dan Pencegahan. petMD by Chewy. Diambil dari <https://www.petmd.com/id/kucing/penyakit-infeksi/feline-herpesvirus-pada-kucing-gejala-pengobatan-dan-pencegahan>
- Wijaya, A. K. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017 [Skripsi, Universitas Negeri Surakarta]. <http://eprints.uns.ac.id/43183/>