

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

Di era digitalisasi, teknologi berkembang cukup pesat sehingga membuat manusia semakin mudah untuk memenuhi kebutuhan informasi, salah satunya melalui media massa. Saat ini, media massa memiliki fungsi untuk memberikan edukasi, informasi, dan hiburan kepada masyarakat (Billah et al., 2019). Hal tersebut yang membuat media massa dan juga praktik jurnalistik harus menyesuaikan perkembangan teknologi informasi dalam gaya penyajian berita hingga menyampaikan berbagai informasi ke masyarakat (Sambo & Yusuf, 2017)

Dengan begitu, era digital ini membuat media massa menerapkan format multiplatform yang diimbangi dengan praktik jurnalistik yang juga mulai mengadopsi konsep jurnalisme multimedia atau multiplatform. Barodel dan Deuze mengatakan bahwa multiplatform yang dimaksud adalah laporan atau berita yang meliputi teks, video, gambar, dan juga animasi. Di sisi lain, ada juga pakar yang mendefinisikan bahwa multiplatform adalah penggabungan beragam teknologi seperti cetak, televisi, telepon, dan juga computer (seperti dikutip dalam Sambo & Yusuf, 2017).

Terlebih lagi bagi generasi milenial yang saat ini lebih banyak mengonsumsi media digital baik untuk berkomunikasi, melainkan juga untuk mencari sumber informasi (Yanti & Susanto, 2019). Generasi milenial sendiri akan selalu tertarik dengan hal yang cepat dan baru dengan memanfaatkan gadget untuk mencari informasi di media *online*. Perkembangan zaman juga membuat banyak orang, terutama generasi milenial lebih memilih membaca suatu tulisan atau informasi yang dipadukan dengan foto, video, dan juga multimedia lainnya sehingga dapat menarik perhatian. Sejalan dengan hal tersebut, kini praktik jurnalisme

mulai mengikuti hal yang lebih disenangi oleh masyarakat. Sebelumnya praktik jurnalisme hanya berupa laporan penulisan pemberitaan yang singkat sehingga menimbulkan permasalahan bahwa tidak adanya pembahasan secara mendalam (Yanti & Susanto, 2019).

Menanggapi hal tersebut, kini beberapa media mulai mengadopsi produk *longform journalism* pada praktik jurnalistiknya. Hal ini ditandai dengan perbedaan pada berita-berita jurnalistik pada umumnya yang menyajikan pemberitaan yang singkat dengan jumlah kata antara 100 hingga 999, sedangkan *longform journalism* atau dapat dikenal dengan jurnalisme berbentuk panjang ini menjadi produk jurnalistik dengan jumlah kata mulai dari 1.000 kata hingga lebih (Mariska, 2018).

Secara spesifik, *longform journalism* ini akan menyampaikan informasi secara panjang dan mendalam, serta memiliki alur yang bersifat naratif (Yanti & Susanto, 2019). Selain lebih panjang dan mendalam, perbedaan produk jurnalistik pada umumnya dengan *longform journalism* ini juga ditandai dengan menyajikan unsur-unsur multimedia yang menarik (Lassila-Merisalo, 2014). Dengan begitu, produk jurnalistik berupa *longform* ini sudah dilengkapi dengan konsep jurnalisme multimedia atau multiplatform yang penyajian beritanya terdiri dari teks, video, audio, ataupun foto.

Hal ini lah yang menjadi landasan penulis untuk merancang karya dengan format *longform journalism* yang dilengkapi dengan macam-macam multimedia yang menarik dan dibalut dengan konsep *storytelling* agar liputan yang dihasilkan secara mendalam dapat diterima baik dengan pembaca dan tidak membosankan. Dengan menerapkan konsep tersebut, karya ini dilengkapi dengan elemen foto, video, dan juga audio digabungkan dengan konsep *storytelling* sehingga audiens dapat menerima informasi secara lebih emosional dan menemukan makna yang lebih dalam (Zuana, 2018). Melalui karya *longform* ini, terdapat isu penting dan menarik yang ingin penulis angkat untuk dapat dibahas secara mendalam, yaitu topik “sisi lain kekerasan hewan peliharaan”.

Memelihara hewan di rumah menjadi aktivitas yang banyak dipilih oleh kebanyakan masyarakat. Jenis hewan yang dipelihara sangat bervariasi, misalnya kucing, anjing, musang, kelinci, burung, dan reptil. Aktivitas ini nyatanya bukan hanya sekadar hobi saja, tetapi juga memberikan dampak positif bagi kesehatan psikologis dan fisiologis. Survei dari *Rakuten Insight* pada 2022 menunjukkan bahwa dari 10.442 responden, 67 persen diantaranya memiliki hewan peliharaan, 23 persen tidak memiliki, dan juga 10 persen sisanya mengaku pernah memiliki hewan peliharaan. Dua jenis hewan peliharaan yang paling populer di Indonesia adalah anjing dan kucing. Hal itu dibuktikan dari survei *Rakuten Insight* 2021 mengatakan bahwa 47 persen responden Indonesia memelihara kucing dan 10 persen memelihara anjing (Anna, 2021).

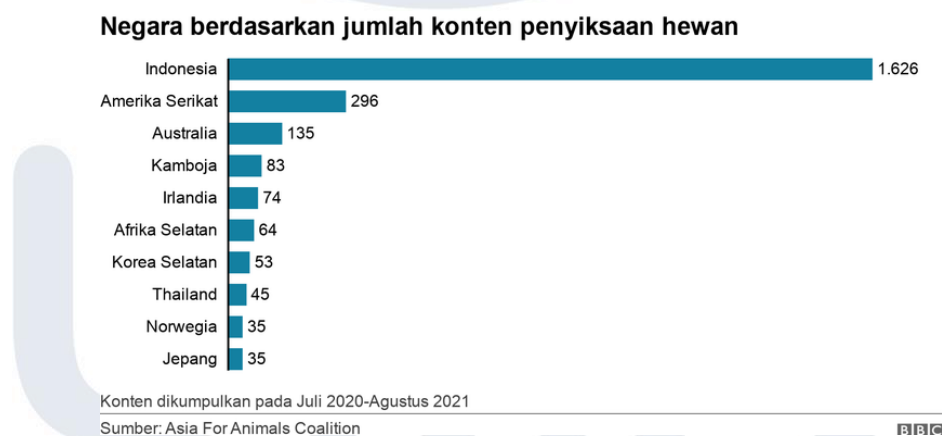
Faktanya, terdapat perbedaan manfaat dalam memelihara anjing dan kucing serta hewan lainnya. Lewis et al menemukan bahwa memelihara anjing ternyata lebih meningkatkan kualitas hidup dalam aspek fisik. Sementara itu, dalam memelihara kucing serta hewan lainnya maka akan meningkatkan kualitas sosial (seperti dikutip dalam Nurlayli & Hidayati, 2014, p. 23). Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan McConnel et al (2011) tentang kesejahteraan antara orang yang memelihara hewan dengan yang tidak memelihara hewan. Dalam melakukan penelitian itu, McConnel membagi aspek *well being* menjadi beberapa aspek, yaitu depresi, kesepian, harga diri, gejala penyakit fisik, kesenangan, latihan, dan kesehatan fisik.

Hasil dari penelitian itu menunjukkan bahwa orang yang mempunyai hewan peliharaan akan memiliki kesenangan, kepercayaan diri, *exercise*, dan kesehatan fisik yang lebih baik daripada orang yang tidak memelihara hewan peliharaan. Sebaliknya, orang yang tidak memelihara hewan peliharaan ternyata lebih mudah mengalami gejala penyakit fisik lebih tinggi karena rentan mengalami depresi dan kesepian (McConnel et al., 2011). Hal itu dapat terjadi karena dalam memelihara hewan akan menunjang terbentuknya hubungan interpersonal yang khas antara pemilik

dengan hewan peliharaannya. Hubungan interpersonal itu dapat berupa keterlibatan emosional dan konflik, kedekatan, komitmen, kehangatan yang terjalin lebih spesial dibandingkan hubungan antar manusia (Salamah, 2020).

Menurut sebuah studi yang dilakukan oleh American Animal Hospital Association (AAHA), menyatakan bahwa lebih dari 70% orang yang memelihara hewan akan menganggap hewan peliharaannya sebagai anak, 48% orang tersebut memiliki keterikatan secara emosional pada hewan peliharaannya, dan 83% akan mempertaruhkan nyawa mereka demi hewan peliharaannya (Quinn, 2015).

Namun, nyatanya masih banyak kekerasan yang terjadi pada hewan, baik itu hewan peliharaan maupun hewan liar. Menurut Asia For Animals Coalition, negara yang menempati urutan pertama sebagai negara yang paling banyak mengunggah konten kekejaman pada hewan di media sosial adalah Indonesia. Negara Indonesia memiliki 1.626 konten pelecehan hewan dari 5.480 konten yang ada (BBC, 2021).



Gambar 1.1 Grafik Negara Berdasarkan Konten Penyiksaan Hewan

(Sumber: BBC, 2021)

Richard Ryder dalam bukunya yang berjudul “Painism: A Modern Morality” mengatakan bahwa di era sekarang, rasa sakit menjadi salah satu indikator dalam mengukur moralitas. Sesama makhluk hidup, manusia dan juga hewan dapat merasakan kesakitan bila dilukai (seperti dikutip dalam Koesno, 2020, para. 9). Bahkan, bukan hanya manusia saja yang memiliki

hak asasi, tetapi hewan juga memiliki "Hak Asasi Hewan" yang diperingati setiap tanggal 15 Oktober (Koesno, 2020).

Kekerasan yang terjadi pada hewan ini nyatanya bisa berdampak serius, bukan hanya pada kondisi fisik serta psikologis hewan, tetapi juga pada manusia. Meski hewan yang menjadi korban kekerasan, ternyata ada efek yang dapat berpengaruh pada pelaku manusianya. Jika dibiarkan, maka akan menumbuhkan sisi psikopat manusia dan dapat memberi dampak negatif yang luas. Penelitian juga menunjukkan bahwa penyiksaan hewan yang terjadi merupakan tindakan kriminalitas yang mempunyai hubungannya juga pada kekerasan terhadap manusia. Kekerasan tersebut bisa timbul ke sesama manusia, misalnya penganiayaan, pemerkosaan, hingga pembunuhan (Astari, 2021).

Pelaku kekerasan hewan dapat melakukannya juga pada sesama manusia. Dari 88% kasus penyiksaan hewan yang terjadi di dalam rumah tangga ini ternyata memiliki riwayat kekerasan juga pada anak. Tak hanya itu, sebaliknya juga korban kekerasan yang terjadi dalam rumah tangga ini mengaku bahwa pelakunya juga melakukan hal yang sama pada hewan peliharaan sebanyak 71% (BBC, 2021). Selain itu, menurut pendiri Jakarta Animal Aid Network (JAAN), jika penyiksaan terhadap hewan sudah dibiarkan sedari kecil, akan menimbulkan cikal bakal tindakan sadistis di kemudian hari (BBC, 2021).

Tindakan kekerasan yang dilakukan pada hewan ini dapat dikenal juga dengan *Zoosadism*. *Zoosadism* ini merupakan istilah yang dikemukakan oleh Ernest Borneman yang memiliki arti kesenangan (dapat berupa kesenangan seksual) yang berasal dari kekejaman terhadap hewan. Tindakan *Zoosadism* ini seringkali menjadi awal dari pelecehan terhadap manusia. Ressler et al pada 1988 menemukan bahwa 36% dari pembunuh seksual mengaku pernah menyiksa hewan saat masa kanak-kanak, sedangkan 46% melaporkan pernah menyiksa hewan selama masa remaja. Tak hanya itu, terdapat penelitian lain juga menemukan bahwa 8 dari 36

sampel pembunuh seksual menunjukkan minatnya pada tindakan zooseksual (seperti dikutip dalam Mursyida, 2021, para. 5).

Contoh dari tindakan *Zoosadism* adalah Prentiss Madden, seorang dokter hewan, yang dipenjara akibat ulahnya melakukan pelecehan seksual terhadap anjing. Pria asal Miami itu membagikan klip dirinya sedang terlibat dalam aktivitas seksual *online* dengan hewan. Tak hanya itu, dalam membuat video kekerasan seksual terhadap hewan, dokter tersebut menginjak-injak bahkan membunuh hewan tersebut hingga mati untuk kepuasan seksualnya (Salsabila, 2021).

Untungnya, saat ini sudah banyak tempat penampungan bagi hewan terlantar atau yang membutuhkan pertolongan dan dapat dikenal dengan sebutan “shelter hewan”. Shelter hewan menjadi tempat untuk menampung anjing dan kucing terlantar atau yang kerap menerima perlakuan kekerasan sehingga perlu ditampung. Shelter ini menjadi sebuah wadah agar orang yang tidak lagi membeli hewan peliharaan, tetapi melakukan adopsi pada hewan yang membutuhkan pemilik. Biasanya hewan-hewan ini diselamatkan dari jalanan ataupun tempat jagal hewan. Selain itu, masyarakat yang mengetahui pun dapat berperan aktif melaporkan hewan-hewan yang perlu diselamatkan oleh pihak shelter. Menjadi sebuah tindakan yang mulia, pihak shelter umumnya mendapatkan bantuan pendanaan dari donasi (Evelina & Carina, 2021).

Namun, nyatanya saat ini mulai bermunculan oknum-oknum yang melakukan modus penipuan mengatasnamakan shelter hewan. Salah satu kasusnya adalah terjadi pada 2022, seorang perempuan berinisial YF di Pekanbaru yang menelantarkan 6 kucing hingga mati mengering di rumahnya dan 16 kucing dalam kondisi kurus karena malnutrisi. Saat dilakukan investigasi, ternyata perempuan itu pengangguran dan berkedok membuka tempat penampungan kucing untuk mendapatkan donasi dari pecinta hewan lainnya. Selain itu, pelaku juga menjadikan tempat itu sebagai penitipan hewan yang mengharuskan pemilik membayar sejumlah

uang padanya. Namun, uang yang seharusnya untuk merawat kucing-kucing itu malah ia bawa kabur dan menelantarkan kucing itu (Firdausi, 2022).

Pelaku penyiksa hewan di Indonesia bisa mendapat hukuman karena telah diatur dalam Pasal 302 dan 406 ayat 2 KUHP yang mengatakan bahwa pelaku yang melakukan penganiayaan ringan pada hewan akan terkena ancaman hukuman penjara selama tiga bulan. Namun, tetap dilihat terlebih dahulu kondisi hewannya. Jika hewan itu mengalami sakit yang berkepanjangan sekitar lebih dari 1 minggu dan dinyatakan memiliki luka berat atau cacat, hingga kematian, maka pelaku tersebut akan terancam hukuman menjadi sembilan bulan penjara. Sementara itu, jika pelaku melakukan pembunuhan hingga menghilangkan hewan milik orang lain, maka akan terjerat ancaman hukuman penjara dua tahun delapan bulan sesuai dengan Pasal 406 ayat 2 (BBC, 2021).

Namun, hukuman dalam peraturan tersebut dirasa masih terlalu ringan sehingga masih banyak terjadi kekejaman pada hewan karena tidak memberikan efek jera bagi pelaku. Setelah melakukan riset, penulis melihat bahwa karya ini menjadi sangat penting untuk diangkat karena masih banyak orang yang hanya berfokus pada kekerasan hewannya, tetapi masih sedikit yang membahas dari faktor-faktor penyebab atau sisi lain dari terjadinya kekerasan hewan peliharaan.

Sesuai dengan karakteristik *longform journalism* yang akan membahas secara mendalam, penulis ingin agar topik ini dapat dikupas tuntas dari segi penyebab, dampak, fakta yang terjadi, dan juga upaya apa yang sudah dilakukan. Dengan begitu, karya tugas akhir penulis dengan angle “sisi lain kekerasan pada hewan peliharaan” ini yang berjudul “Mengulik Kekerasan pada ‘Anabul’” karena karya ini melihat sisi lain dari kekerasan hewan yaitu lebih mengerucut pada hewan peliharaan dan pelaku dengan melihat efek atau penyakit yang dapat diderita pelaku kekerasan hewan dan pengaruh kedepannya.

1.2 Tujuan Karya

Dalam menyusun karya *longform* ini penulis memiliki beberapa tujuan yang terinci sebagai berikut:

- a) Melalui karya *longform* ini penulis berharap dapat memberikan perspektif secara mendalam kepada pembaca tentang dampak jika kekerasan pada hewan dibiarkan.
- b) Penulis berharap karya ini dapat menyampaikan bahwa manusia harus meningkatkan *awareness* pada hewan, termasuk hewan peliharaan.
- c) Melalui karya ini dapat memberikan pemahaman bahwa kekerasan hewan itu menjadi awal mula kekerasan pada manusia dan dapat memberikan dampak besar.
- d) Melalui karya ini diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada pemilik hewan peliharaan bagaimana cara memelihara anabul yang baik dan benar.
- e) Memberi pemahaman baru bahwa hewan peliharaan juga kerap mendapat perilaku kekerasan kepada masyarakat dan melihat dari sisi humanitarian.

1.3 Kegunaan Karya

Karya jurnalistik *longform* berjudul “Mengulik Kekerasan pada ‘Anabul’” yang dikemas dalam bentuk *Multimedia Storytelling* ini memiliki beberapa kegunaan, yaitu:

- a) Meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat bahwa kesejahteraan hewan perlu ditegakkan
- b) Memberi perspektif bahwa bukan hanya hewan liar yang menjadi korban kekerasan, tetapi hewan peliharaan juga masih banyak.
- c) Memberikan gambaran berupa audio maupun audio visual kepada pembaca melalui multimedia yang mendukung.
- d) Dapat membahas topik ini secara mendalam sesuai dengan karakteristik *longform journalism*