



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan jurnalistik saling berkolaborasi dalam menyampaikan sebuah informasi. Salah satu bentuk perkembangan dari jurnalistik digital yang masih tergolong baru adalah *newsgame*. *Newsgame* dijelaskan Bogost, Ferrari, dan Schweizer (2010, p. 6) sebagai sebuah karya yang dihasilkan dari penggabungan antara *videogames* dan jurnalistik. Namun, lima belas tahun yang lalu nama *newsgame* lebih dikenal dengan sebutan *multimedia infographics* (Meier, 2018, p. 430).

*Newsgame* menjadi bagian dari jurnalistik karena memiliki keunggulan *newsgame* sendiri adalah contoh produk dari jurnalistik interaktif. Interaktivitas dalam *newsgame* terlihat dari kehadiran elemen pilihan di mana pemain bisa memilih tindakan yang dikehendaki dari sejumlah pilihan tersedia (De la Peña et al., 2010, p. 293).

Keunggulan lain yang dimiliki oleh *newsgame* adalah kemampuan untuk menggambarkan kejadian nyata melalui sebuah permainan. Plewe, C., & Fürsich, E. (2017, p. 3) menyatakan bahwa salah satu karakteristik dari *newsgame* adalah dibuat atas respon dari kejadian yang sesungguhnya. Artinya, *newsgame* merujuk pada peristiwa aktual yang saat ini terjadi atau mungkin peristiwa penting di masa lalu.

Penggambaran kejadian di sini sering juga disebut sebagai *immersive*, di mana pengguna dapat seolah-olah berada di tempat kejadian dan merasakan sendiri peristiwa tersebut. De la Peña et al. (dikutip dalam Hardee dan McMahan, 2017, p. 1) menjelaskan imersif sebagai produksi berita dalam bentuk di mana orang bisa mendapatkan pengalaman orang pertama dari peristiwa atau situasi yang dijelaskan dalam berita.

Dewasa ini, *newsgame* sudah banyak dipublikasikan oleh negara berbahasa Inggris seperti New York Times dan sektor media berbahasa Spanyol maupun Portugis (Meier, 2018, p. 430). Sementara di Indonesia sendiri, *newsgame* masih tergolong suatu hal yang baru.

Melihat adanya karakteristik “respon dari kejadian yang sesungguhnya” pada *newsgame*, penulis tertarik untuk menjadikan kasus anjing terlantar sebagai topik yang diangkat pada *newsgame* ini (Plewe, C., & Fürsich, E., 2017, p. 3). *Newsgame* merujuk pada peristiwa aktual yang benar-benar terjadi dan dalam penelitian ini penulis berorientasi pada kasus anjing yang dibuang dan ditelantarkan.

Kedekatan antara manusia dengan anjing tanpa disadari sudah terjalin sejak lama. Menurut Dale (2018, para. 4) dalam *stevedalepetworld.com*, bukti arkeologi menunjukkan bahwa anjing membantu manusia sejak 14.000 tahun yang lalu. Anjing banyak membantu manusia dalam hal berburu atau menjaga perkampungan. Hingga suatu waktu terbukti, manusia berbagi tempat tidurnya bersama dengan anjing.

Kalimat “anjing adalah sahabat manusia” atau “dog is man's best friend” mungkin tidak asing lagi didengar. Kalimat tersebut dapat digambarkan lewat kisah Hachiko. Thangham (2007, para. 2) dalam *digitaljournal.com* menceritakan Hachiko sebagai anjing berjenis Akita yang hidup di Jepang pada tahun 1920an.

Dalam kesehariannya Hachiko selalu menyambut dan menjemput sang pemilik, Hidesamuro Ueno di stasiun kereta api terdekat (Thangham, 2007, para. 3). Hingga suatu hari, Ueno meninggal dan harus meninggalkan anjingnya. Hachiko yang setia, selalu menunggu Ueno di tempat dan waktu yang sama hingga akhir hayatnya. Sampai hari ini, kesetiaan Hachiko masih diingat dengan berdirinya patung di Stasiun Shibuya, Jepang.

Dua cerita di atas merupakan dua dari sekian banyaknya bukti bahwa manusia dan anjing sulit untuk dipisahkan. Sebagai makhluk hidup, manusia memiliki tingkatan dalam memenuhi kebutuhan. Tidak hanya kebutuhan fisik saja yang perlu dipenuhi, kebutuhan jasmani juga memiliki kepentingan yang sama.

Inilah yang dikatakan sebagai kebutuhan akan kepemilikan dan kasih sayang dalam tingkatan kebutuhan menurut Maslow (1954, p. 43). Setelah kebutuhan fisik dan keamanan sudah terpenuhi, timbul hasrat akan kepemilikan dan kasih sayang. Tidak seperti kebutuhan sebelumnya, manusia membutuhkan kehadiran dari seorang teman, kekasih, istri, atau anak. Manusia akan mencarinya di manapun lebih dari apapun di dunia.

Hubungan anjing dengan manusia bisa dikatakan sebagai pemenuhan kebutuhan akan kepemilikan dan kasih sayang sebagaimana yang dikatakan oleh Maslow. Menurut Palika (2007, p. 6), dengan memelihara anjing sang pemilik

bisa lebih bahagia karena mampu menimbulkan tawa. Anjing dapat dijadikan teman yang selalu menemani pemiliknya. Anjing juga mampu membantu pemiliknya menerapkan gaya hidup sehat dengan mengajak jalan dan berlatih. Selain itu, anjing juga dapat meningkatkan peluang bersosialisasi dengan lingkungan dan orang-orang baru seperti saat dibawa berjalan- jalan.

Dalam hubungan antara anjing dan manusia, anjing dapat berperan sebagai sumber dukungan sosial bagi pemiliknya disaat dukungan dari sesama manusia berkurang. Kemampuan seekor anjing kepada pemiliknya dapat mencintai tanpa syarat. Yuniarty (2008, p. 13), mengatakan bahwa kelekatan anjing dan pemiliknya dipengaruhi oleh waktu yang telah mereka habiskan.

Namun, anjing ataupun hewan peliharaan lainnya tidak dapat mengungkapkan dan berekspresi secara vokal yang dimengerti manusia. Sehingga hubungan mereka dengan manusia atau pemiliknya dapat berubah tergantung bagaimana manusia tersebut memperlakukannya. Menurut Palika (2007, p. 11), setiap anjing memiliki ras, bentuk, ukuran, sifat dan perilaku yang berbeda-beda. Beberapa anjing terlihat sangat ramah dan mampu bersosialisasi, tetapi juga ada beberapa anjing yang waspada, berhati-hati, dan protektif. Walaupun anjing dapat beradaptasi dan menjadi teman baik manusia, anjing juga membutuhkan perhatian serta perlakuan khusus sesuai dengan jenisnya.

Banyak dari para penggemar anjing salah dalam memilih anjing. Menurut Palika (2007, p. 12), orang lebih banyak mencari informasi mengenai barang yang akan dibeli ketimbang anjing sebagai anggota keluarganya. Beberapa diantaranya memilih untuk memiliki anjing yang lucu. Ada juga yang ingin memiliki anjing

berbulu. Namun mereka tidak sadar bahwa rasa ingin memiliki suatu anjing ras tertentu belum tentu sesuai dengan gaya hidup dan kepribadiannya. Sehingga dapat berujung pada anjing yang tidak terawat dengan baik atau bahkan ditelantarkan.

*Jakarta Animal Aid Network (JAAN)* mengatakan alasan dari banyaknya anjing dibuang dan ditelantarkan salah satunya adalah menghindari pengeluaran akan biaya (Rudi, 2016, para. 5). Ketika dirasa mengganggu, anjing seringkali dirantai dan ditempatkan di luar rumah. Situasi inilah yang kemudian membuat anjing depresi dan mudah terserang penyakit. Ketidakcocokan pemilik dengan anjing yang mereka pelihara, hingga menyebabkan anjing tersebut ditelantarkan merupakan kesalahan dari pemilik anjing tersebut. Jika mereka sejak awal memahami situasi dan kapasitas mereka dalam memilih anjing, mungkin tidak akan banyak anjing yang terlantar dan bernasib buruk.

Liling yang menghabiskan hari-harinya untuk merawat anjing terlantar menyatakan bahwa rata-rata kondisi anjing yang dia temukan sudah kritis (Akmal, 2015, para. 8). Bahkan sempat dirinya menemukan tiga ekor anjing dari tempat sampah yang siap dibakar. Rata-rata anjing yang ditemukan sudah tidak diinginkan pemiliknya. Pernah juga Liling dan kakaknya, Ocha menolong anjing ras Pitbull yang lepas dari kandang, terlantar dan hampir dibunuh warga karena dianggap mengganggu hewan ternak. Setelah diselamatkan, pemilik anjing Pitbull tersebut menyerahkannya kepada Liling dan Ocha karena sudah tidak sanggup merawatnya (Akmal, 2015, para. 10).

Menurut Franciska (2013) dalam *bbc.com*, setidaknya ada sekitar tujuh tempat penampungan anjing (*shelter*) di sekitar Jakarta dengan kapasitas 200 hingga 300 ekor anjing. Bahkan, salah satu penampungan anjing bernama Pejabaten Shelter sering kali menampung anjing yang sengaja diantar sendiri oleh pemilik (Franciska, 2013, para. 27).

Untuk meminimalisir kesulitan dan kekecewaan di hari mendatang para pemilik anjing harus menanyakan pertanyaan kepada diri sendiri seperti jenis rumah apa yang ditinggali, seberapa besar ukuran rumah, dan bagaimana tingkat toleransi terhadap kerontokan bulu (Top Dog, 2012, p. 14).

Walaupun sudah ada peraturan mengenai kesejahteraan hewan, peraturan tersebut kurang direalisasikan karena banyaknya hewan terlantar. Rendahnya kesadaran publik juga membuat para pemilik anjing memperlakukan anjing peliharaannya dengan tidak baik. Berdasarkan Humane Society yang merupakan organisasi perlindungan hewan di Amerika Serikat dalam kasus tindak kekerasan terhadap hewan yang dilaporkan di media, anjing merupakan korban paling umum sebesar 64,5% dari tindak kekerasan diantara hewan lainnya dan dalam laporannya tindak kekerasan terhadap anjing dengan ras pitbull mencapai 25% (Greiner, 2015, para. 2).

Di Indonesia kekerasan tersebut sudah mencapai titik yang ekstrim. Sekitar 1.200 anjing dibunuh setiap hari untuk dikonsumsi dagingnya (“Indonesia to ban dog meat consumption”, 2018, para. 11). Padahal menurut Syamsul Ma’rif perdagangan daging anjing dan hewan yang tidak terdaftar sebagai hewan ternak adalah ilegal (“Indonesia to ban dog meat consumption”, 2018, para. 7).

Kekerasan dan perlakuan buruk terhadap anjing dapat menjerat pelakunya ke dalam ranah hukum. Salah satu contohnya adalah Undang Undang Nomor 18 Tahun 2009 tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan. Dalam pasal 66 ayat (2) bagian c berbunyi: “pemeliharaan, pengamanan, perawatan, dan pengayoman hewan dilakukan dengan sebaik-baiknya sehingga hewan bebas dari rasa lapar dan haus, rasa sakit, penganiayaan dan penyalahgunaan, serta rasa takut dan tertekan” (“Undang-Undang No.18 Tahun 2009”, n.d.).

Selain itu, pasal 302 KUHP juga memuat peraturan mengenai penganiayaan terhadap hewan mencakup tindakan melampaui batas yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan atau dengan sengaja tidak memberi makanan yang diperlukan untuk hidup kepada hewan. Jika perbuatan tersebut berujung pada sakit hingga mati, “maka yang bersalah diancam dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan, atau pidana denda paling banyak tiga ratus rupiah” (“Pasal 302 KUHP”, n.d.).

Namun pasal 302 KUHP ini memunculkan petisi dari seorang bernama Rangga Wisnu dalam *change.org* yang meminta dilakukannya konversi jumlah denda yang harus dibayar, mengingat KUHP masih menggunakan kurs jaman Hindia Belanda. Petisi tersebut sudah ditindaklanjuti dengan diterbitkannya RUU KUHP yang diajukan dalam Program Legislasi Nasional (“Sejauh Mana Hukum Melindungi Kesejahteraan Hewan di Indonesia?”, 2017, para. 19).

Jakarta Animal Aid Network mendorong masyarakat menjadi pemilik hewan yang bertanggung jawab. Caranya adalah dengan memastikan bahwa calon pemilik hewan benar-benar siap memelihara dan merawatnya. Salah satu poin

yang ditekankan adalah dengan memilih anjing dengan ukuran dan energi yang sesuai dengan pemiliknya (“Kepemilikan Hewan Bertanggung Jawab”, n.d., para. 2).

Ada hampir 400 ras anjing di mana tiap ras anjing memiliki keunikan masing-masing. Sebagai mahasiswi jurnalistik, penulis tertarik untuk membuat sebuah karya informatif mengenai ras anjing yang sesuai dengan pemiliknya. Sama seperti manusia, anjing pun memiliki karakternya masing-masing.

Karin Franken salah satu pendiri Jakarta Animal Aid Network mengatakan bahwa bukan hanya anjing kampung saja yang dibuang, tetapi sekarang banyak anjing ras yang juga ditelantarkan oleh pemiliknya. “Kalau 20 tahun lalu ketika saya memulai gerakan ini, kebanyakan anjing kampung yang dibuang, sekarang banyak anjing ras juga terlantar karena sepertinya anjing ras sedang tren dan semua orang mampu untuk beli” (Franciska, 2013, para. 11).

Melihat banyaknya anjing ras terlantar dan dibuang maka penulis sadar akan pentingnya menyesuaikan ras anjing yang dipelihara dengan gaya hidup dan kepribadian pemiliknya. Karya ini akan dibuat dengan bentuk *newsgame* yang berada di dalam sebuah situs internet, di mana para pemain dapat dilibatkan secara aktif.

Alasan penulis memilih *newsgame* untuk tugas akhir, dikarenakan adanya karakteristik *immersive* dalam *newsgame* yang dapat menempatkan pemain seolah-olah berada di tempat kejadian dan merasakan sendiri peristiwa tersebut. Pemain akan diuji kesiapannya sebelum dipastikan layak untuk memelihara anjing. Permainan dilanjutkan dengan pertanyaan yang

mempertanyakan seputar kondisi pemain. Kemudian akan muncul beberapa pilihan ras anjing yang sesuai dengan diri pemain. Setelah menentukan anjing yang dipilih para pemain akan mendapatkan informasi mengenai ras anjing pilihannya untuk menambah pengetahuan mendasar. Informasi tersebut berupa fakta-fakta, ciri fisik, asal, dan karakter.

Nantinya, jawaban dari pemain akan menggambarkan situasi kelayakan pemain tersebut dalam memelihara anjing ataupun ras anjing yang sesuai dengan diri pemain. Akan ada program yang dibuat untuk menyaring jawaban yang telah diisi oleh pemain.

Namun perlu diketahui dari sekian banyaknya ras anjing yang dicatat resmi oleh Fédération Cynologique Internationale (FCI), tidak semua ras anjing terdapat di Indonesia. Contohnya situs jual beli anjing bernama *anjingdijual.com* hanya memiliki 49 ras anjing yang dijual dan situs *anjingkita.com* hanya memiliki 74 ras anjing yang dijual.

## 1.2 Tujuan Karya

Dalam membuat karya jurnalistik, penulis memiliki beberapa tujuan dalam membuat karya. Berikut adalah tujuan karya yang penulis buat:

1. Mengembangkan bentuk baru dalam mendapatkan sebuah berita dengan cara yang lebih menghibur.
2. Melibatkan masyarakat atau pemain dalam mendapatkan sebuah berita.
3. Membuat sebuah karya yang dapat mengedukasi masyarakat atau pemain, khususnya topik mengenai anjing.

4. Melalui karya ini, masyarakat atau pemain dapat mendapatkan informasi mengenai ras anjing yang sesuai dengan dirinya.

### **1.3 Kegunaan Karya**

#### **1.3.1 Kegunaan Akademis**

Membantu memperkenalkan *newsgame* sebagai jurnalistik baru yang dapat membantu menyampaikan informasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi acuan yang bermanfaat bagi akademis untuk pembuatan sebuah karya *newsgame*.

#### **1.3.2 Kegunaan Praktis**

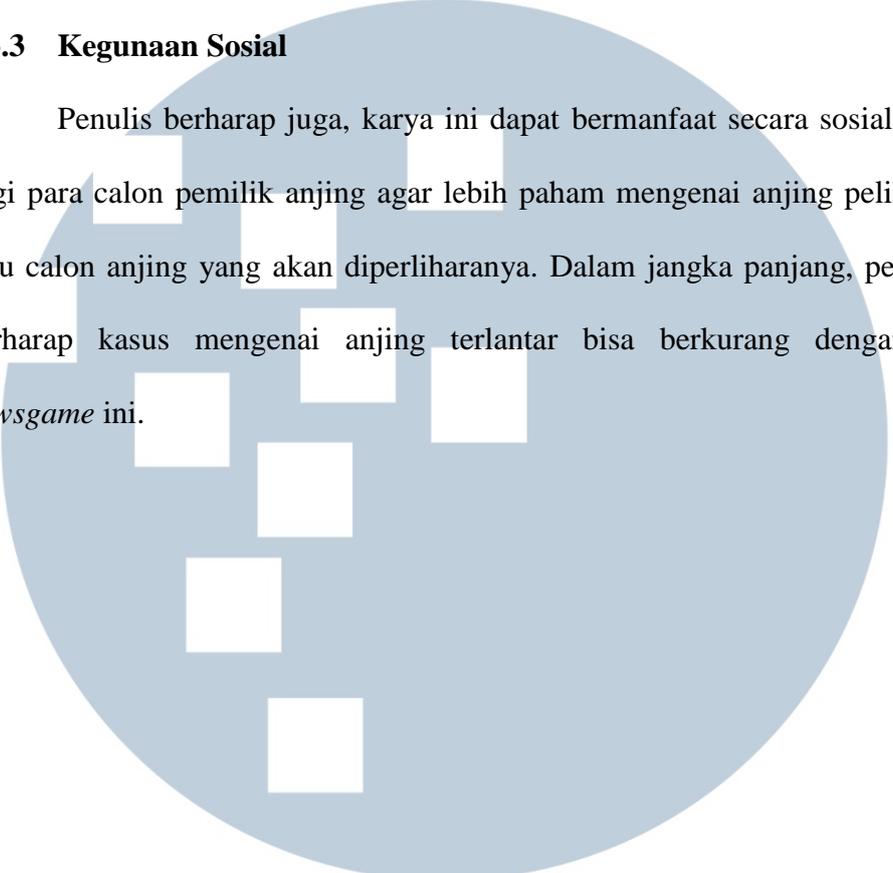
*Newsgame* ini diharapkan menjadi sumber panduan dalam pembuatan sebuah karya sejenis, khususnya topik mengenai ras anjing yang tepat untuk gaya hidup dan kepribadian calon pemilik anjing.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 1.3.3 Kegunaan Sosial

Penulis berharap juga, karya ini dapat bermanfaat secara sosial, terutama bagi para calon pemilik anjing agar lebih paham mengenai anjing peliharaannya atau calon anjing yang akan diperliharnya. Dalam jangka panjang, penulis juga berharap kasus mengenai anjing terlantar bisa berkurang dengan adanya *newsgame* ini.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of several white squares arranged in a grid-like pattern.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA