

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kasus kekerasan pada hewan masih marak terjadi di Indonesia dari tahun ke tahun. Sering kali kasus kekerasan terhadap hewan tersebut dilakukan oleh anak-anak, hal ini sering disebut sebagai *childhood animal cruelty*. Berdasarkan hasil pra-kuesioner yang penulis lakukan untuk, menunjukkan bahwa sebanyak 24 responden atau sekitar 77,4% dari 31 responden pernah melihat anak melakukan kekerasan kepada hewan. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh McEwen dkk. (2014), sekitar 9% dari 2.232 anak pernah melakukan tindakan kekerasan terhadap hewan dan 2,6% di antaranya melakukan secara terus-menerus.

Ascione dkk. (1997) menyatakan bahwa motivasi tindakan *childhood animal cruelty* dapat berdasarkan keingintahuan atau eksplorasi, peniruan dari sikap orang tua atau orang dewasa lainnya yang kasar terhadap hewan. Orang tua dan lingkungan keluarga memegang peran terpenting dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai moral anak (Becker dkk., 2004). Orang tua memiliki tanggung jawab lebih besar untuk mendampingi dan mengawasi perkembangan karakter anak, karena merupakan lingkungan pertama bagi anak (Vini dkk., 2022, h.241-242). Pada kasus mengenai kekerasan pada hewan yang menyoroti pelaku anak-anak, kebanyakan orang tua justru memandang hal tersebut sebagai interaksi antara anak dan hewan yang normal ataupun lucu (tanyapsikolog.com, 2019).

Kurangnya edukasi mengenai kesejahteraan hewan kepada anak-anak telah menyebabkan penderitaan pada hewan. Perlu diketahui bahwa *childhood animal cruelty* dapat menjadi indikator adanya masalah yang lebih dalam pada anak. *Childhood animal cruelty* juga dapat menjadi prediktor perilaku kriminal yang lebih serius di masa depan. Tindakan *childhood animal cruelty* yang tidak ditangani dapat menjadi indikator untuk gangguan perilaku seperti *conduct disorder* pada anak (Juliadilla & Noveni, 2021, h.56).

Dengan demikian, diperlukan sebuah media yang dapat memotivasi orang tua untuk menganggap tindakan *childhood animal cruelty* adalah suatu masalah serius sekaligus menegaskan peran mereka dalam membentuk moral dan empati anak. Kegiatan kampanye biasanya diarahkan untuk menciptakan perubahan pada tataran pengetahuan atau kognitif (Venus, 2004). Media interaktif memicu peran aktif dari orang tua dan akan lebih efektif untuk berinteraksi secara langsung dengan anak. Oleh karena itu penulis merancang kampanye interaktif untuk mengurangi tindakan *childhood animal cruelty*.

Melalui kampanye ini, pengaruh yang diharapkan adalah meningkatnya kesadaran orang tua tentang isu *childhood animal cruelty*. Dengan kesadaran tersebut, orang tua diharapkan mampu menanamkan nilai empati sejak dini dan memberikan contoh perlakuan yang baik atau penuh kasih terhadap hewan. Harapannya, dengan contoh tersebut anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang peduli, bertanggung jawab, dan mampu menghargai kehidupan makhluk lain sebagai bagian dari proses pembentukan karakter moralnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Kurangnya kesadaran dari orang tua untuk menanamkan kesadaran dan empati pada anak-anak dapat menyebabkan tindakan *childhood animal cruelty*.
2. Kurangnya media persuasi yang berfokus untuk memicu interaksi antara orang tua dengan anak dalam penanaman nilai empati kepada hewan.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan kampanye interaktif untuk meningkatkan kesadaran orang tua terhadap bahaya tindakan *animal childhood cruelty*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan dalam penelitian ini adalah perancangan kampanye interaktif berbasis konten yang menekankan pentingnya peran orang tua. Perancangan kampanye ini ditujukan kepada orang tua usia 30-45 tahun yang memiliki anak usia 2—6 tahun, tidak memiliki hewan peliharaan, SES B-C, dan berdomisili di Jabodetabek. Ruang lingkup perancangan kampanye dibatasi seputar pengenalan, akibat serta upaya pencegahannya dari tindakan *childhood animal cruelty*.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan kampanye interaktif untuk meningkatkan kesadaran orang tua terhadap bahaya tindakan *childhood animal cruelty*.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Perancangan penelitian ini diharapkan dapat membawa beberapa manfaat baik secara teoretis maupun praktis ke dalam penerapannya. Uraian manfaat penelitian adalah sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoretis:**

Perancangan ini diharapkan dapat memperluas ilmu pengetahuan pada program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi seputar *childhood animal cruelty* dalam perancangan media persuasi yang efektif untuk mengubah perilaku masyarakat terutama orang tua agar menjadi.

#### **2. Manfaat Praktis:**

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi upaya praktis dalam membantu meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia khususnya orang tua mengenai bahayanya tindakan *childhood animal cruelty*. Dengan kesadaran itu, orang tua dapat menanamkan empati sejak dini melalui perlakuan yang baik pada hewan. Dari contoh tersebut, anak diharapkan tumbuh menjadi pribadi peduli, bertanggung jawab, dan menghargai kehidupan makhluk lain. Perancangan ini juga diharapkan dapat mengurangi tindakan *childhood animal cruelty* yang terjadi di Indonesia.