

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kekerasan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu perbuatan individu maupun kelompok dengan sadar yang menyebabkan cedera atau matinya individu atau terjadi kerusakan fisik serta barang (Risnanda & Bakhtiar, 2023). Tindakan kekerasan atau penyiksaan bukan hanya pada manusia saja, namun bisa terjadi pada hewan. Hewan termasuk makhluk hidup yang memiliki nyawa dimana ia tidak memiliki akal budi dan bergerak untuk keberlangsungan hidupnya dan saling berdampingan (Boy et al., 2021). Hewan dapat dikelompokkan sebagai hewan peliharaan, hewan ternak, dan hewan liar. Hewan peliharaan yang semua kebutuhan hidupnya tergantung pada manusia dan jika sudah diputuskan menjadi hewan peliharaan maka mempunyai kewajiban secara penuh untuk menyediakan kebutuhan seperti makanan serta memelihara dengan baik, sedangkan hewan ternak ialah hewan yang dirawat bertujuan untuk pemanfaatan anggota tubuhnya dan dikonsumsi maupun ekonomis, tetapi pada hewan liar yang lahir dan tumbuh di alam liar mempunyai insting untuk memenuhi kebutuhannya dengan mencari makanan sendiri (Nur Sabrina et al., 2023). Adanya berbagai kasus penyiksaan pada hewan yang sudah tersebar termasuk tindakan kejahatan asusila, kejahatan asusila adalah perbuatan yang dapat melanggar undang-undang yang sudah ditetapkan dan tidak dilakukan kepada manusia saja melainkan dapat dilakukan pada hewan (Jeane & Sally, 2021).

Penyiksaan pada hewan adalah tindakan kekerasan yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja oleh manusia dengan beberapa tujuan seperti kesenangan pribadi atau mencari keuntungan (Jeane & Sally, 2021). Kasus yang baru terungkap dan ramai di media sosial terjadi di Desa Kareng Pangi, Kalimantan Tenggara menjadi kisah pilu. Orangutan betina yang bernama Pony dijadikan budak seks atau Pekerja Seks Komersial (PSK) oleh majikannya sendiri, informasi terbaru <https://aceh.tribunnews.com> dari BOS Foundation pada Selasa (14/8/2023). Kasus kedua baru terjadi di tahun 2023 sebuah aksi tidak terpuji yang dilakukan tiga wanita dengan melalui satu video berdurasi dua puluh tiga detik yang beredar dan ramai di sosial media. Tiga wanita yang sedang tertawa sembari mengayunkan seekor kucing

dan kemudian memberikan minuman keras secara paksa kucing dengan minuman keras, setelah memberikan minuman keras secara paksa kucing kembali tertawa keras. Kucing tersebut mulai berjalan dan sempat terdiam beberapa saat sebelumnya dan menjadi linglung karena mabuk. Namun setelah video itu viral kucing tersebut berhasil diselamatkan oleh Pecinta Kucing Padang di daerah Gurun Laweh, kota Padang dan dibawa ke dokter untuk di periksa kesehatannya, dilansir dari <https://www.detik.com/bali> pada Senin (4/9/2023).



Gambar 1.1 Orangutan Dijadikan Budak Seks

(sumber: <https://aceh.tribunnews.com/2023/09/27/kabar-terbaru-pony-orangutan-yang-dijadikan-pelacur-21-tahun-silam-masih-trauma-lihat-mantan-tuan>)



Gambar 1.2 Tangkapan Layar Foto kucing Dicekoki Miras

(sumber: <https://www.detik.com/bali/hukum-dan-kriminal/d-6911644/viral-kucing-dicekoki-miras-oleh-3-wanita-ini-faktanya>)

Kasus ketiga terjadi pada awal 6 April tahun 2017, beredar sebuah video penyiksaan anjing di media sosial. Didalam video itu terdapat seekor anjing bernama Bruno, di siksa dengan dicekik dan dipukul oleh pemiliknya sendiri. Lalu seseorang warga yang telah menyaksikan tersebut mengadu ke LSM Garda Satwa Indonesia dan Polsek Jeruk,

Jakarta Barat. Akhirnya berhasil dievakuasi anjing bernama Bruno yang berusia tujuh bulan dari pemiliknya pada hari Rabu, dilansir dari web <https://kumparan.com/channel/news>.



Gambar 1.3 Anjing Disiksa Oleh Pemiliknya

(sumber: <https://kumparan.com/kumparannews/4-kasus-penyiksaan-anjing-yang-terjadi-di-indonesia>)

Berdasarkan kasus penyiksaan pada hewan (*Animal Abuse*) ialah yang masih sering terjadi di Indonesia, tidak hanya di negara Indonesia saja penyiksaan hewan juga terjadi di negara lain. Catatan dari *Asia For Animals Coalition* 1.626 dari 5.480 konten yang tersebar di media sosial berupa penyiksaan hewan di dunia yang berlokasi di Indonesia, sedangkan 1.569 diantaranya telah diunggah dari Indonesia (Fikrie, 2021). Data tersebut menjadikan Indonesia merenggut peringkat pertama yang masuk kategori negara dengan hasil konten penyiksaan kepada hewan terbanyak di media sosial, dengan data tersebut mencerminkan jeleknya moral bangsa oleh penegakan hukum yang mana lemah (Jeane & Sally, 2021). Adanya kasus mengerikan yang terjadi, pelakunya tidak lain ialah manusia. Bisa kita jumpai manusia yang berhubungan baik dengan hewan atau memang dipelihara, tetapi tidak semua manusia memiliki hubungan yang baik dengan hewan dan bisa saja terdapat manusia-manusia yang tidak menyukai hewan berujung benci. Faktor benci kepada hewan bisa menyebabkan tindakan penyiksaan hewan dan berdampak cacat fisik, sampai bisa sampai mati (Utomo, 2019).

Kejahatan terhadap hewan memiliki berbagai macam jenis, termasuk tindakan kekerasan, penyiksaan, dan bahkan perburuan terang-terangan. Jika hal tersebut terjadi, dapat berdampak pada hewan dengan menyebabkan cacat fisik atau bahkan kematian (Nur Sabrina et al., 2023). Dalam penelitian (Nur Sabrina et al., 2023) hukum telah menetapkan sanksi untuk pelaku yang melakukan tindak kekerasan pada hewan, berikut beberapa pasal mengenai perlindungan hewan:

1. Pasal 302 KUHP

2. Pasal 92 Peraturan Pemerintah No. 95 Tahun 2012
3. Pasal 66 Undang-Undang No. 18 Tahun 2009
4. Pasal 21 Ayat (2) Undang-Undang No. 5 Tahun 1990

Terkait adanya norma hukum perlindungan satwa di Indonesia bertujuan untuk hewan mendapat rasa aman dan tidak terjadi kepunahan, sebagai bentuk upaya pencegahan tindak kejahatan pada hewan. Maka dari itu pemerintah memiliki tugas untuk penegakan hukum bagi satwa dan sanksi yang tepat untuk diberikan kepada pelaku sebagai memberi efek jera (Nur Sabrina et al., 2023).

Terdapat sebuah masalah pada orang tua yang ditemukan belum memiliki kesadaran untuk mengajarkan anak supaya menyayangi hewan (Henryanti, 2019). Anak yang menyiksa hewan secara psikolog bisa mempunyai kecenderungan menyakiti siapapun tanpa adanya rasa bersalah, dan membuat anak apatis serta berdampak gangguan dari kepribadiannya (Henryanti, 2019). Adanya edukasi ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa empati dan simpati kepada hewan dengan menyayangi, konteks menyayangi bukan untuk sesama manusia saja melainkan sesama hewan (Salamah, 2020). Dalam mengedukasi untuk menyayangi hewan dengan cara memberi pemahaman yang tepat dengan diperlukan sebuah media khusus dan dapat membantu guru maupun orang tua dalam mengedukasi anak terkait tidak menyiksa hewan dan cara menyayanginya, untuk media penyampaian yang digunakan dengan baik oleh guru dapat membuat anak terpengaruh efektivitas saat proses mengajar (Henryanti, 2019).

Pentingnya untuk mengajarkan kepada anak usia dini, dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan jika pendidikan anak usia dini ialah sebuah upaya pembinaan untuk ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan lewat dorongan rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani dan pertumbuhan (Tahun, 2017). Sedangkan menurut teori Bloom pada penelitian (Osborn & White, 2018) perkembangan intelektual pada anak terjadi pada tahun awal kehidupan anak, antara 50% kecerdasan anak saat usia 4 tahun dan 80% sudah terjadi saat usia 8 tahun. Anak usia dini merupakan usia yang penting untuk perkembangan anak sehingga disebut *Golden Age* (Tahun, 2017). Masa *Golden Age* atau sering disebut “usia emas”, dimana masa anak baru mengenal dan belajar tentang dunia yang luas selain lingkup keluarganya serta memiliki rentang usia sangat berharga, karena pertumbuhan dan kecerdasan yang luar biasa dibandingkan dengan usia-usia lainnya

atau bisa dikatakan masa lompatan perkembangan dan anak yang masih dalam senangnya masa bermain (Osborn & White, 2018). Menurut (Henryanti, 2019) dalam penelitian bahwa anak pada masa *Golden Age* ialah sasaran tepat untuk menanamkan kepribadian seorang anak yang belum banyak terpengaruh oleh lingkungan luar. Maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berusia nol sampai delapan tahun, karena pertumbuhan maupun kecerdasan yang luar biasa dibandingkan dengan usia-usia lainnya dan kepribadian seorang anak yang belum banyak terpengaruh oleh lingkungan luar.

Maka dari itu memberi pemahaman untuk anak yang tepat dimulai ketika memasuki Taman Kanak-Kanak (TK) usia 4-6 tahun. Selama anak usia empat sampai lima tahun (4-5) mulai terjadi perkembangan motorik kasar dan motorik halus, motorik kasar meliputi aktivitas seperti mengejar kucing, mengambil makanan dari rak saat di swalayan, meloncat, dan aktif di kehidupan sosial keluarganya. Pada perkembangan motorik halus meliputi aktivitas seperti menyobek kertas, menggambar, meremas kertas, menulis, dll (Khadijah et al., 2022). Sedangkan anak usia lima sampai enam tahun (5-6) mulai terjadi perkembangan motorik kasar dan motorik halus, motorik kasar melakukan gerakan tangan secara bersamaan dengan gerakan mata seperti berlari, berjalan, dan lain sebagainya. Pada perkembangan motorik halus meliputi aktivitas seperti bernyanyi, menggunting, menjiplak bentuk gambar, menempel gambar dengan tepat, menggambar atau menulis (Cahyono & Hassani, 2019).

Ketika proses pembelajaran berhasil bisa dikatakan saat anak mampu menerima pesan yang disampaikan oleh guru dan anak bisa melakukan arahan dari guru dengan baik (Izzah et al., 2020). Dalam penelitian terdapat metode dalam sebuah pembelajaran yaitu alat untuk membangun motivasi ekstrinsik anak, itulah sebabnya anak akan lebih senang dalam proses belajar dan metode ialah cara guna memperoleh tujuan pembelajaran (Satrianingrum et al., 2021). Metode pembelajaran memiliki banyak jenis untuk dilakukan guru mempermudah saat proses pembelajaran yaitu dengan metode bermain, metode karya wisata, metode tanya jawab, metode pemberian tugas, metode eksperimen, dan metode mendongeng atau bercerita (Izzah et al., 2020). Sedangkan pembelajaran media ialah sesuatu yang bisa digunakan guna menyampaikan sebuah pesan kepada penerima sehingga dapat menanamkan pikiran, perhatian, dan minat anak yang di didik untuk memperoleh tujuan pendidikan secara optimal (Pakpahan et al., 2020).

Ada aspek perkembangan yang bisa ditingkatkan melalui pembelajaran dengan media buku interaktif bergambar anak didik dapat mengembangkan kemampuan akal pada anak dan dapat membangun pengetahuannya serta dapat mengembangkan kemampuan secara rasional (Ngura et al., 2020). Dengan terdapat gambar pada buku bisa digunakan sebagai daya tarik sehingga anak mau mendengarkan dan belajar (Izzah et al., 2020). Dimaksud buku interaktif yaitu sebuah kumpulan dari lembar kertas tercetak atau tertulis dengan saling aktif antara komunikator dan komunikan lewat media yang digabungkan menjadi satu dengan sampul belakang dan depan (Sienny et al., 2018). Pembelajaran media ialah sesuatu yang bisa digunakan guna menyampaikan sebuah pesan kepada penerima sehingga dapat menanamkan pikiran, perhatian, dan minat anak yang di didik untuk memperoleh tujuan pendidikan secara optimal (Pakpahan et al., 2020).

Dari berbagai permasalahan yang telah diuraikan, ditemukan solusi berupa media pembelajaran berupa buku interaktif. Buku interaktif sangat bermanfaat bagi anak-anak usia 4-6 tahun dalam meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Buku interaktif yang membahas cara menyayangi hewan peliharaan juga dapat mengurangi risiko penyiksaan dan kekerasan terhadap hewan. Hewan peliharaan seperti orang utan, kucing, anjing, dan burung sering menjadi korban penyiksaan dan kekerasan. Anak usia 4-6 tahun sedang dalam tahap pembelajaran mengenali dunia yang luas sambil bermain dan belajar. Oleh karena itu, buku interaktif dapat digunakan sebagai alat yang menarik perhatian anak-anak sehingga mereka mau dan senang belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini. Berikut adalah pemaparan identifikasi masalah, yaitu:

- a. Masih banyak kasus terjadinya penyiksaan terhadap hewan terutama di negara Indonesia (Risnanda & Bakhtiar, 2023).
- b. Masih banyak orang yang tidak mengetahui tindakan apa yang dapat dikategorikan sebagai penyiksaan terhadap hewan atau tindakan yang tidak menyiksa hewan (Risnanda & Bakhtiar, 2023).
- c. Anak yang menyiksa hewan secara psikolog bisa mempunyai kecenderungan menyakiti siapapun tanpa adanya rasa bersalah, dan membuat anak apatis serta berdampak gangguan dari kepribadiannya (Henryanti, 2019).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana merancang buku interaktif tentang *pet abuse* kepada anak usia 4-6 tahun yang menarik dan informatif?”

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan adanya identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, maka adanya batasan masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

- a. Berfokus pada anak usia 4-6 tahun dalam perancangan buku interaktif ini.
- b. Menciptakan buku interaktif sebagai upaya pencegahan menyiksa hewan dan cara untuk menyayangi hewan kepada anak usia 4-6 tahun.
- c. Edukasi *Pet Abuse* (menyiksa hewan peliharaan) yang bermaksud mengajarkan anak usia 4-6 tahun untuk menyayangi hewan dan tidak menyiksanya, memberi makan peliharaan dan merawatnya dengan baik, tidak dengan memanfaatkan hewan untuk tujuan tertentu dan sampai terancam kesehatan dan keselamatannya.
- d. Dalam perancangan ini terdapat hewan kucing, anjing, burung, ikan, kelinci, dan kura-kura yang telah didapatkan dari hasil kuesioner.

1.5 Tujuan Perancangan

Terdapat tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan media pembelajaran buku interaktif yang menarik dan difokuskan untuk anak usia 4-6 tahun.
- b. Sebagai media edukasi untuk mengajarkan pemahaman anak usia 4-6 tahun tidak menyiksa hewan dengan cara menyayanginya sesama makhluk hidup.
- c. Mempermudah guru maupun orang tua dengan adanya media buku interaktif yang menarik guna untuk mengedukasi anak pada usia dini.
- d. Memberikan pemahaman kepada anak usia 4-6 tahun mengenai pentingnya menyayangi hewan dan kenapa kita tidak boleh menyiksanya.
- e. Hasil penelitian ini bertujuan untuk membantu peneliti-peneliti yang diharapkan bisa menjadi sumber rujukan dengan penelitian selanjutnya.

1.6 Manfaat Perancangan

Dengan tujuan yang diharapkan, maka terdapat manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak-anak menjadi paham bagaimana cara menyayangi hewan sehingga tidak terjadi penyiksaan pada hewan.
- b. Adanya media buku interaktif mengenai edukasi yang dapat membantu guru maupun orang tua dalam mengajarkan anak tentang pentingnya menyayangi hewan.
- c. Membantu perkembangan anak dalam belajar sekaligus bermain menggunakan media buku interaktif.
- d. Hasil penelitian ini bertujuan untuk membantu peneliti-peneliti yang diharapkan bisa menjadi sumber rujukan dengan penelitian selanjutnya.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.4 Kerangka Perancangan
(sumber: Dokumen Pribadi)