

SUFFERING IN SILENCE

(Cerita Ketidaksejahteraan Kebun Binatang Bandung melalui Visual *Aesop's Fables*)

Furqon Khatami 1), Iqbal Prabawa Wiguna, S.Sn.,M.Sn. 2), Dr. Soni Sadono,
S.Sos.,M.T. 3)

Program Studi Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jalan
Telekomunikasi No. 01, Bandung, Kode Pos 40257

Email: Furqon.khatami@gmail.com, Iqbalpw@gmail.com, Sonisadono66@gmail.com

ABSTRAK

Selama ribuan tahun, binatang hidup berjuang dengan peradaban manusia, banyak orang tak menyadari bahwa tindakan yang melibatkan binatang sekitar kerap melibatkan kekerasan di dalamnya. Sesama makhluk hidup harus dihormati sebagaimana itu prinsip fundamental terhadap Zoosentrisme. Merupakan sudut pandang berfokus pada Hak Asasi dan Etika terhadap binatang, bahwa binatang memiliki hidup semestinya seperti manusia. Hak untuk menikmati kebahagiaan, dan harus dicegah dari penderitaan, seperti kebun binatang diindonesia sebagai studi kasus dalam ketidaksejahteraan satwa. Apa yang kita buat menjadi salah satu standar moral kehidupan. Dengan menyajikan visual *Aesop's Fables*, cerita bentuk visual mempelajari kehidupan sehari-hari dengan tokoh binatang sebagai subjek, dan memiliki pesan nilai norma dan komunitas moral, merupakan metafora nilai pokok dari Zoosentrisme agar menghargai perilaku primitifnya juga tidak merendahkan makhluk hidup lainnya.

Keywords: Kekerasan, Hak Asasi Binatang, Kebun Binatang, Zoosentrisme, *Animal Ethics*, *Aesop's Fables*

ABSTRACT

For thousands of years, animals have been struggling to live alongside human civilization, yet many don't realize their careless actions towards animals tend to involve violence as if it were not out of ordinary. It is in contrast to the essence of Zoocentrism where all life form have to respect one another. Said theory focuses on the rights and ethics towards animals, meaning they have not need to suffer. The rights to earn happiness and the prevention of pain, Indonesian zoo as the case of 'starving' animals. What we do should be one of the moral standards. Aesop's

Fables provide visual storytelling of daily life starring animal characters as the subject coupled with normative messages and moral community which on its own is a metaphore for Zoocentrism to value their primitive behavior as well as not to look down on other living things.

Keywords: Violence, Animal Rights, Zoo, Zoocentrism, Animal Ethics, *Aesop's Fables*

I. PENDAHULUAN

Manusia tengah melupakan suatu hal penting terhadap makhluk lainnya, kita lupa bahwasanya spesies kita saling terhubung dari suatu elemen *carbon based life form* di bumi ini. Namun pacuan kuda itu melewati arah yang berbeda nan memisahkan unsur-unsur material organik lainnya, sehingga banyak dari kita melupakan suatu ketidakseimbangan kesejahteraan makhluk hidup ada di sekitar kita. Karena dianggap biasa, banyak orang tak menyadari bahwa tindakan yang melibatkan binatang sekitar kerap melibatkan kesengsaraan di dalamnya, rasa sakit salah satu indikator kesejahteraan di garis *WWF international*. Tercatat pada [2013](#) ada 141 hewan yang mati di kebun binatang Indonesia, negara Indonesia merupakan minimnya pendidikan mengenai lingkungan hidup terhadap binatang satwa dengan alasan tertentu.

Kebun Binatang Surabaya misalnya, sebagai yang paling terkenal dengan predikat tingkat kematian tinggi satwanya. Kematian janggal juga dialami harimau putih berusia 16 tahun karena kondisi penangkarnya yang sempit dan kurang pencahayaan. Padahal, umumnya di penangkaran harimau bisa memiliki umur hidup hingga 20 tahun Data tahun 2013 menunjukkan hampir 50 hewan mati dalam waktu kurang dari 12 bulan. Pada bulan Januari 2017, Kebun Binatang Bandung menjadi sorotan tajam setelah beredarnya video seekor beruang madu di salah satu penangkaran yang terlihat kurus sambil meminta agar diberi makanan oleh pengunjung. Video tersebut diunggah oleh situs berita internasional, *Daily Mail* dan di publikasikan oleh *Scorpion Wildlife Monitoring Group* pada 11 Januari 2017. Video tersebut menuai reaksi keras dari aktivis hak asasi binatang maupun media nasional dan internasional.

Menurut Marison Guciano dari *Indonesia Animal Welfare Society*, Indonesia belum punya standar kesejahteraan satwa, jadi banyak satwa kita hidup dieksploitasi, mengalami pelecehan, kelaparan maupun kekejaman. Peristiwa persis berlanjut hingga kontemporer ini merupakan lampu merah terhadap hak asasi binatang, etika harus hormati sesama ciptaan tuhan yang maha esa merupakan nilai penting bagi semua makhluk hidup walapun memiliki naluri yang jauh primitif. Sebagaimana salah satu contoh Banteng jawa cara mereka insting perlawanan, cara

bermain dan sebagainya. Ada perilaku social dan mental yang temurun terselubung suatu satwa endemik Indonesia dimana pada biasanya masyarakat kurang berpendidikan mengenal ekologi sehingga terasimilasi dengan mensalahgunakan maupun kepentingan ekonomi. (Alison J. Hanlon, 2014: 08)

Mahluk hidup sebagai keseluruhan kehidupannya saling menompang mempunyai *significance* yang sama. Semua bentuk kehidupan memiliki nilai bawaan dan karena itu memiliki hak untuk menuntut penghargaan karena harga diri, hak untuk hidup dan hak untuk berkembang. Sebagaimana itu prinsip fundamental untuk kebebasan hewan peranan terhadap lingkaran zoosentrisme. Zoosentrisme merupakan sebuah sudut pandang berfokus pada binatang, memberi preferensi diatas semua pertimbangan lainnya. Zoosentrisme sebagai “berpusat pada dunia hewan; mengenai atau memperlakukan kerajaan hewan sebagai fakta utama”. Namun tidak selalu berpusat pada hewan, tetapi teori ini bekerja untuk memasukkan spesies lain ke dalam komunitas moral, bersama dengan manusia. (Charles Brich, 1882).

Bahwasanya binatang diangkat untuk hidup layak persis seperti manusia. Berisikan tentang Etika Hewan, yaitu filsafat mempelajari nilai dan kualitas menjadi studi mengenai standar penilaian terhadap mana yang baik-buruk dan tanggung jawab. Menciptakan hak untuk menikmati kesenangan dan harus dicegah dari penderitaan apa yang kita buat menjadi salah satu standar moral kehidupan.

pendekatan zoosentrisme ini mempunyai nilai berharga kepada kita mempelajari lingkungan hidup, kehidupan adalah seni, sebagaimana penulis menyajikan visual mewakili mereka, dengan mengambil pengayaan *Aesop's Fables*, pengayaan dalam suatu dongeng, dengan personifikasi sifat manusia kedalam bentuk binatang sebagai tokoh kehidupan sehari-hari. Suatu cerita yang mempelajari kehidupan dengan nilai norma dan komunitas moral bersama mahluk hidup lain, pengemasan pada karya sebagai metafora pendekatan zoosentrisme. Sebagaimana ilmu nan menghargai juga tidak merendahkan mahluk hidup lainnya, nan struktur kesejahteraan ekologi yang ada dibumipun seimbang.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Visual Aesop's Fables

Diawal dari istilah fabel itu sendiri merupakan bentuk narasi yang menceritakan kehidupan sehari-hari kita dengan tokoh binatang sebagai subjek yang berperilaku menyerupai manusia dalam narasi, ekspresi maupun gestur. Tujuannya fabel memberikan ajaran moral dengan

menunjuk sifat jelek manusia ditampilkan dari visual melalui simbol binatang. Ini mempengaruhi pembaca memahami baik dan tidak baiknya dalam kehidupan.

Menggunakan tokoh binatang sebagai pengganti manusia, atas dasar “Pohon kehidupan” bahwa binatang bersaudara dengan manusia, sesama makhluk hidup, satu rumah di bumi, jadi fabel merupakan sebagai alat ajaran moral kehidupan. Seni fabel atau dongeng binatang termasuk karya sastra, namun ada beberapa perbedaan, yaitu sifat cerita jenaka dan kebanyakan ditujukan untuk anak-anak sehingga alur cerita mulai dari awal, titik klimaks sampai akhir cerita berisi pesan moral baik dan selalu diakhiri secara damai, baik-baik tanpa kekerasan. fabel tidak mengandung unsur magis, tetapi lebih mengedepankan kefaktualan agar pesan moral dapat dipahami. (Sir Richard Windsted, 2002).

Sastra Fabel lahir pada Yunani kuno Abad ke-6 (620 – 564 SM), diciptakan oleh Aesop seorang *Storyteller* dimana fabel dari beragamnya kisah-kisah terkait nilai budaya imitasi dari India sebagai alat nasehat secara halus untuk kesultannya dan kepercayaan binatang bersaudara dengan manusia tersebut di era Abad ke-3. Awalnya ditujukan kepada orang dewasa dan membahas tema-tema agama, sosial dan politik. Mereka juga digunakan sebagai panduan etika dan dari Renaisans dan seterusnya, secara khusus digunakan juga pendidikan anak-anak. Dimensi etika diperkuat di dunia nyata melalui penggambaran patung, lukisan, dan sarana ilustratif lainnya, serta adaptasi terhadap drama dan lagu. Selain itu, telah ada interpretasi ulang makna dongeng dan perubahan penekanan dari waktu ke waktu.

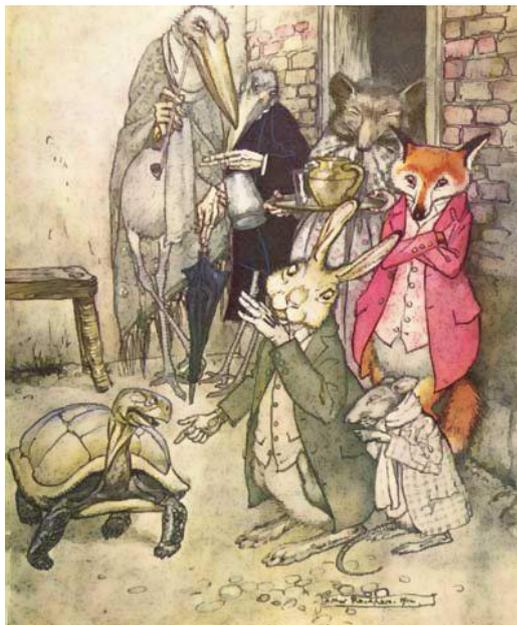
Visual dalam fabel klasik bentuk karakter binatang yang nyata dari alam, pada masa revolusi industri, mengarah pada industrial entertainment tahun 1700-1850, perubahan visual semakin signifikan. Dimana karakter menambahkan suatu benda lain untuk menambahkan sifatnya

yang mapan, juga perubahan peng gayaan visual ditawarkan biasanya akulturasi dari gaya-gaya kuno seni terapan seperti mesir, babilonia, yunani, romawi, dan lain-lain.



Gambar 2.1.1

Sumber: (Hungarian Folk tales: Brother Fox)



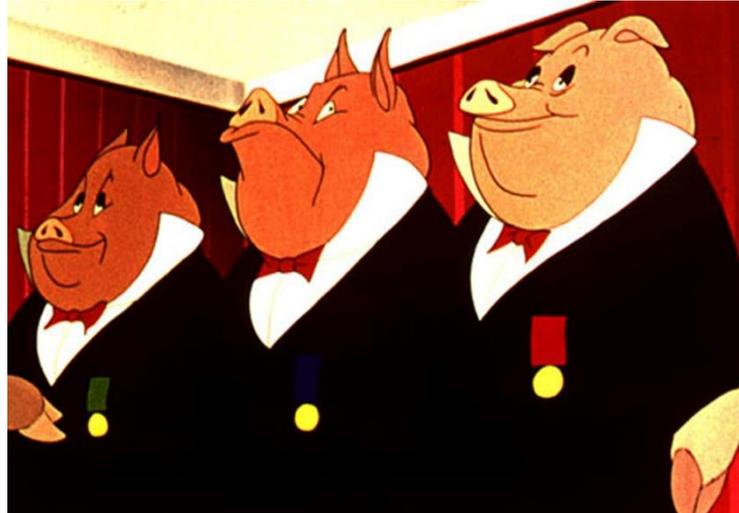
Gambar 2.1.2

Sumber: (Www.Ecosia.org, Aesop's fables: 1848)

Karena semakin diutamakan para usia muda, membuat kesan karakternya semakin dilebihkan atau kartuni melalui bentuk anatomi binatang agar tokoh tersebut membuatnya termansyurkan. Kartuni secara teknisnya sifat visual bentuk yang dikuatkan dengan berbagai macam garis, untuk memberikan penyederhanaan objek maupun figure tersebut itu pisah dari lain, bentuk tekstur, juga kontur. pasca perang dunia kedua, fabel menyatu dalam media populer, seperti pertelevisian, buku maupun komik dan seni-seni populer lainnya, saat itu sedang perang dingin dimana fabel jadi alat propaganda antar kedua negara adidaya (USA dan Uni Soviet)

Gambar 2.1.3

Sumber: (Animal Farm, George Orwell 1984)



Tujuannya untuk memamerkan moral dan etika antar kedua ideology itu yang baik itu seperti apa dan bagaimana juga yang lawan memperlihatkan buruknya, pasca selesainya perang dingin tahun 1991 kini fable memulai sifat lamanya lagi yakni dalam peng gayaan bentuk nyata akan tetapi adanya campur tangan kreasi subjektifitas oleh senimannya, salah satunya seniman asal finlandia, Tess garman ia merupakan *illustrator* juga penulis dalam buku cerita fantasi “*Artistic Visions*” *Sofawolf Press*, St.paul, Minnesota tahun 2007. Ini merupakan salah satu contoh pada karyanya:

**Gambar 2.1.4**

Karya Tess Garman

Sumber: (www.furaffinity.net/user/kenket/)

Dengan paduan sifat kartuni, secara teknikal, bentuk gambar 2D yang dikuatkan dengan macam garis, untuk memberikan kesan objek itu pisah dari lain, bentuk tekstur, juga kontur. Dari berbagai unsur goresan garis dikolaborasikan dengan bentuk yang nyata, disebut dengan *Semi-Realistic* merupakan teknikal penggabungan antara dunia subjek seniman dengan dunia realita dikemas dalam bentuk tertentu, bisa dikatakan , dimana ada penekanan dalam ekspresi

pada karakter tersebut merupakan subjek seniman pada konteks apa yang terjadi di dalam karya tersebut. Banyak literature mengenai pengayaan seni untuk masyarakat dan ada subkultur itu sendiri hingga ke kontemporer ini.



Gambar 2.1.5

Sumber: (Original motion picture soundtrack: CHICKEN RUN, 2000)

Gambar 2.1.6
Sumber: (Walt Disney Animation: ZOOTOPIA, 2016)



Painting

Media *Painting* atau Lukis merupakan sebuah ekspresi, ide dan emosi, dengan penciptaan kualitas dari estetikanya, suatu visual dua dimensi bercerita dalam suatu peristiwa. Unsur unsur cerita ini mulai dari garis, bentuk warna, irama dan tekstur. Penggunaan dengan berbagai cara untuk menghasilkan sensasi volume, ruang, gerakan, dan cahaya pada permukaan yang rata (Hauskeller, 2014). Elemen-elemen ini digabungkan ke dalam pola ekspresif untuk mewakili fenomena baik itu nyata maupun suatu mimpi atau supranatural, untuk menafsirkan tema yang naratif untuk menciptakan hubungan pada visual yang sepenuhnya makna yang dalam. Media lukis konvensional ini menggunakan media tertentu seperti minyak, akrilik, tempera hingga cat air. Ini merupakan suatu tradisi sebelumnya, seperti suatu suku, agama, kerajaan maupun negara bagian lukisan memiliki suatu fungsi ritualistic renungan, dekoratif, menghibur dan mendidik, tetapi ketika pada akhir abad 19 pelukis di masyarakat Barat mulai kehilangan posisi sosial mereka dan mendapatkan perlindungan, khususnya pada saat revolusi Prancis mempengaruhi pemikiran seniman saat itu penggambaran lukisan berubah menjadi ke konseptual kritik pemerintahan Prancis, dan penggambaran status sosial peristiwa dramatis yang terjadi dalam kehidupan saat itu.

Teknik Pengayaan Chiaroscuro Painting

Chiaroscuro merupakan sebuah teknik pengayaan ini muncul berbarengan masa *Renaissance*, pada abad ke-15 seniman pertama yang mengembangkan teknik tersebut adalah Leonardo da Vinci untuk membawakan hidup dan volume pada karyanya, mulai dari titik gelap, kemudian bergerak ke arah yang lebih terang, salah satu karyanya seperti *Virgin and Child with St Anne and John the Baptist*.

Pada abad ke-17 seniman Italia Caravaggio mengambil chiaroscuro untuk dalam suatu peristiwa, sering kali menghitamkan sebagian besar latar belakangnya dengan kombinasi kontras cerah pada *figure* didepannya memberikan efek yang dramatis dalam menguatkan konteks pada karya tersebut.

Gambar 2.2.1

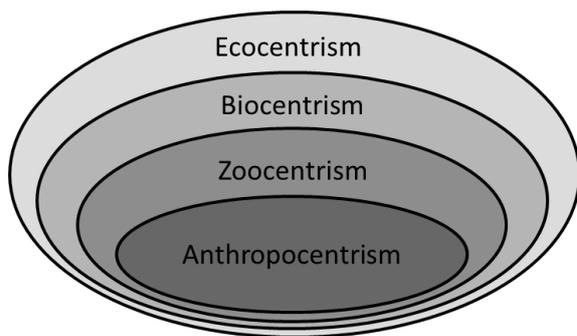
Sumber: (Caravaggio, The Calling of Saint Matthew, 1599-1600)



Zoosentrisme

Zoosentrisme adalah sudut pandang yang menekankan perjuangan hak-hak binatang dalam kebebasan untuk menikmati kebahagiaan dan harus dicegah penderitaan, berfokus pada binatang, memberi preferensi diatas semua pertimbangan lainnya. Zoosentrisme sebagai “berpusat pada dunia binatang; mengenai atau memperlakukan kerajaan hewan sebagai fakta utama”. Namun tidak selalu berpusat pada binatang, tetapi teori ini bekerja untuk memasukkan spesies lain ke dalam komunitas moral, bersama dengan manusia. (Charles Brich, 1882).

Interkasi yang dibangun dengan manusia dan binatang yang kompleks dan beragam, mencerminkan berbagai jenis moral yang dipersoalkan. Berkenaan dengan “apa” maupun “siapa” sebagai anggota komunitas bio-etika. (J. Hanlon, Alison. 2014: 2). Zoosentrisme merupakan satu dari empat domain mewakili lingkaran yang saling mengangkat persoalan inklusifitas sosio-etika diantara lain:



Gambar 2.3.1

Sumber:(J. Hanlon, Alison. 2014, Zoocentrism)

1. anthroposentrisme, domain ini menganggap bahwa moral hanya relevan untuk manusia melidungi terhadap masalah apapun, juga manusia pusat sebagai karakter global.
2. Zoosentrisme, domain mencakup binatang yang kompleks dan beragam memasukan komunitas moral bersama manusia.
3. Biosentrisme, domain ibu dari zoosentrisme memberikan status moral kepada semua makhluk hidup di bumi. Yaitu biota, mulai dari makhluk sederhana hingga yang kompleks.
4. Ekosentrisme, domain yang memperluas kepedulian moral untuk memasukan semua kehidupan hutan alam di bumi.

Zoosentrisme mengacu pada teori etik yang menganugraahkan kedudukan moral kepada beberapa binatang. Berhubungan dengan konsep mengacu pada teori-teori mensejajarkan posisi terhadap binatang bersama manusia, dengan kutipan “*The question is not, Can they reason? nor, Can they talk? but, Can they suffer?*”, mempertanyakan yang bukan pertanyaan

yang biasanya kita tidak diketahui, tetapi ada kesengsaraan di dalam ketidaktahuan kita maupun kesunyian mereka. Pertama kali dicatat pada tahun 1882 oleh Charles Brich sampai periode kontemporer, dimana arti kuat bentuk sindiran dari semua filsafat yang sangat anthroposentris.

Anthroposentris sebagai musuh zoosentris, dan makhluk hidup lain sepenuhnya tidak diperhatikan kesejahteraan pada lingkup *Exhibition*, wilayah, hingga percobaan *laboratory*. Untuk kelas-kelas makhluk yang lebih rendah, setidaknya beberapa hewan menikmati penderitaan dan diabaikan baik itu didalam konservasi, maupun keseharian kita. Binatang memiliki kedudukan moral sesama *value* mereka harus diperhatikan.

Alison J. hanlon's *Animal Ethics*

Alison J. hanlon mengacu kepada bagaimana baiknya ruang konservasi dan harus mengerti cara-cara transportasi binatang. Baginya setidaknya 86% layak. Ini merupakan prinsip kerja baik didalam praktek kebun binatang menurut alison j. hanlon. Prinsip ini disebut dengan "Lima kebebasan", Yaitu:

- Bebas rasa lapar dan haus (pemberian makanan cukup dan air minum bersih setiap harinya).
- Bebas rasa tidak nyaman (pemberian lingkungan akomodasi hidup yang nyaman)
- Bebas dari sakit dan luka (pemberian perawatan untuk satwa sakit, pencegahan penyakit).
- Bebas berperilaku liar alami (pemberian lingkungan hidup dan kesempatan mengutarakan sifat2 dan perilaku khas alami).
- Bebas rasa takut dan stress (pemberian perlindungan untuk menghindari rasa takut dan stress).

Jika prinsip ini tidak terpenuhi, itu bahwasanya mengasosiasi psikologis satwa mengunci dan terpenjara dari kebebasan hak hidup dan berkembang. kesejahteraan satwa tidak hanya sekedar pemenuhan kebutuhan fisik atau ketidadaannya penyakit. Kesejahteraan suatu satwa masih dapat dikatakan buruk walaupun tidak terdapat masalah fisik yang nyata dalam tubuhnya. Sebagai contoh jika satwa berada dalam keadaan takut, bosan, frustrasi, cemas atau menderita stress kronis mereka mungkin nampak "normal" tetapi sebenarnya mereka tidak berada dalam keadaan sejahtera. Kemudian Ini menjelaskan cara beretika normatif, etika normatif adalah etika yang bertujuan penilaian mana yang baik dan buruk dan apa yang sebaiknya dilakukan oleh manusia, baik itu sesama manusia maupun makhluk hidup lain. Seperti mengelola penangkaran dalam praktek kebun binatang sebagai berikut:

- Ukuran dan rancangan exhibition harus disesuaikan dengan keperluan satwa, jelas dan terbuka.
- Menghindari menempatkan satwa sembarangan sehingga terjadi dominasi atau perkelahian.
- Tidak menaruh satwa dipenangkaran sempit sehingga tidak mempunyai ruangan untuk bergerak atau menunjuk perilaku normal (memanjat, terbang, dsb), atau menaruh beberapa satwa disatu kandang sehingga menjadi wabah penyakit.
- Menjaga kebersihan kandang dan saluran air didalamnya dengan rutin.
- Tanaman yang tumbuh didalam kandang harus diperiksa agar tidak mencelakai satwa.

Satwa yang ditempatkan penangkaran yang tidak memenuhi syarat, akan memperlihatkan keseluruhan penurunan tingkat interaksi dengan lingkungan mereka. Hal ini dapat diekspresikan dalam berbagai macam perilaku, seperti mereka berbaring atau memperbanyak tidur, reaksi yang berlebihan terhadap hal baru atau peningkatan perilaku abnormal seperti bergoyang-goyang, mondar-mandir, mempermainkan lidah bahkan kanibal untuk jenis tertentu.

Seniman Referensi

Daniel Sueiras



Gambar 2.4.1

Karya Daniel Sueiras

Sumber:(www.artsy.net/artist/daniel-sueiras-fanjul)

Daniel Sueiras Fanjul lahir di Spanyol 1976 ketertarikan dengan seni rupa berawal dari pelajaran seni masa sekolahnya melanjutkan studinya di sarjana fine arts Santa Isabel de Hungaria University. Ia mengagumi karirnya pada dunia seni dengan kreativitasnya menggunakan media alam, terutama ketertarikannya hewan dalam kesadaran manusia, baginya alam adalah sumber hiburan dan inspirasi terbesar yang kita miliki.

Menurut ia Sebenarnya alam adalah semua species yang kita punya, ia percaya kita manusia belajar terlambat bahwa kita juga adalah hewan tertimbulk oleh antroposentrik, tapi apa yang lebih buruk lagi yang telah kita lupakan terlalu cepat. species kita hidup entah bagaimana terasing dari alam dan memikirkan diri kita terpisah dari sisa hewan. selalu menghadapi rasionalisme dengan naluri dasarnya. Dengan kata-kata filsuf Plato: manusia adalah kereta yang digerakkan oleh dua ekor kuda menuju ke arah yang berbeda.

Itulah salah satu alasan mengapa ia mewakili binatang dengan cara pemahamannya akan Anthropomorphicnya mengambil statment beberapa karakter paling terkenal dari species kita melalui sejarah penting. Dengan penggambaran baroque seolah-olah memberi kesan potret karakter termansyurkan yang kita bisa temui di museum bergengsi.

Tess Garman



Gambar 2.4.2

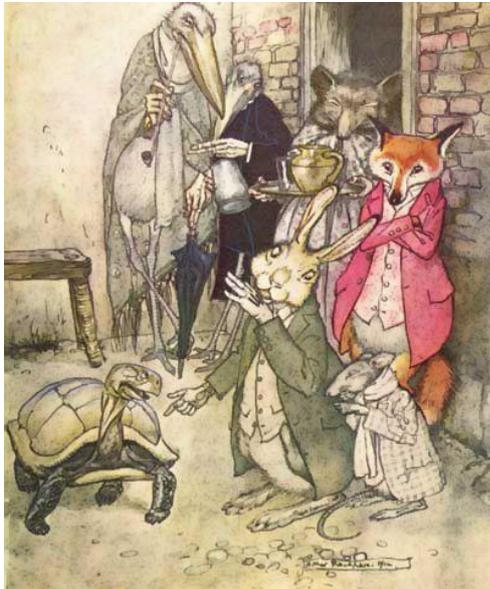
Karya Tess Garman

Sumber: (www.furaffinity.net/user/kenket/)

Tess garman atau dikenal sebagai *kenket* seniman asal Finlandia tinggal di USA. Merupakan ilustrator yang menggambarkan ketertarikan pada seni fabel maupun karya-karya binatang lainnya seperti binatang bertubuh manusia dikenal sebagai anthropomorphic dimana atribusi karakteristik manusia seperti bentuk tubuh atau sifat tokoh psikologinya, ke dalam bentuk mahluk lain seperti binatang. Sering kali ia menggambarkan sosok dia sebagai Burung Gagak dan Anjing hutan, personifikasi dirinya. Ia muncul di majalah *Cricket*, terkenal dengan

karyanya yang menarik perhatian *Audience* pada acara *Midwest furfest* 2005 dengan *Artbook*-nya *Artistic Visions* 2007 mengenai kualitas *Human shape* tubuh binatang pada fabel.

Arthur Rackham, Aesop's Fables Art



Gambar 2.4.3

Sumber:(www.Ecosia.org, *Aesop's fables: 1848*)

Ilustrasi oleh Arthur Rackham 1912. Sebuah buku cerita *Aesop's Fables* dengan judul cerita *The Tortoise and the Hare*.

Francisco Goya



Gambar 2.4.4

Saturn Devouring One of His Children

Sumber:(*Francisco goya's Cannibalistic nightmare: The Art Minute.*)

Salah satu lukisannya Francisco goya merupakan visual berbicara tentang kanibalismenya figure yang besar tersebut seorang ayah bernama Saturn melahap sang anaknya, lukisan yang mengerikan ini menggambarkan seorang bapak yang hancur secara fisik dan psikologisnya ketika matanya membesar dan mulutnya membentang lebar, dimana memiliki makna alerogis, Saturn merupakan raja Ferdinand VII suatu peristiwa membangun kembali pemerintahan otokratis dan penindasan terhadap pejuang spanyol selama kedudukan napoleon.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Tempat penelitian/waktu penelitian, pada bagian ini dipaparkan dimana penelitian tersebut dilaksanakan dan kapan penelitian dimulai serta berakhir tempat dan waktu penelitian bermanfaat untuk membatasi daerah dan waktu dari variable-variabel yang diteliti.

Metode penelitian, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Fenomenologis, dimana hasil temuan observasi (Temuan murni langsung dari tempat lembaga) dan natural akan dideskripsikan kemudian ditinjau kembali untuk dianalisis dari hasil pengamatan dan penelusuran pustaka

Subjek penelitian, Subjek penelitian ini adalah satu studi kasus Kebun Binatang Bandung.

Referensi, Merupakan dokumen foto yang diperoleh secara langsung para ahli, buku-buku, artikel yang didapat dari internet, surat kabar, majalah, jurnal serta sumber bacaan lain yang mendukung dalam penelitian ini. Dokumen adalah representasi dari arsip. Yakni teknik pengumpulan data melalui kumpulan dokumen sebagai pelengkap dalam pengumpulan data yang dilakukan peneliti.

Wawancara, Untuk menampilkan informasi dari informan, penulis menggunakan teknik wawancara yaitu percakapan yang dilakukan dua pihak maupun lebih dari dua pihak, dimana peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber.

IV. HASIL PEMBAHASAN

Kebun Raya atau Kebun Binatang

Kebun Raya atau Kebun Binatang merupakan koleksi hidup, berturut-turut, tumbuhan dan hewan. Kebun Raya atau Kebun Binatang bukan merupakan hal yang baru bagi Indonesia. Tetapi tak banyak orang mengetahui fungsi sebenarnya, tanggapan mereka adalah sebagai tempat rekreasi. Sebenarnya fungsi utamanya adalah sebagai tempat untuk menyimpan berbagai jenis hayati. (Otto Soemarwoto. 1982: 138)

Koleksi hidup ini sewaktu-waktu dapat kita gunakan. Salah satunya ialah untuk menangkarkan jenis yang hampir punah di alam. Misalnya, Oryx, sejenis kijang yang hidup digurun pasir Arab Saudi, sedang diusahakan untuk diselamatkan dengan cara ini. Beberapa ekor yang telah ditangkarkan dalam kebun binatang telah dilepaskan kembali ke alam. Jenis yang sedang diusahakan dengan cara yang sama ialah, harimau Sumatera, orangutan, cendrawasih dan masih banyak lagi binatang langka lainnya di Indonesia.

Konservasi satwa di Indonesia (Profil Kebun binatang Bandung)

Kebun binatang Bandung memiliki luas tanah 13 ha (1.305 a) dengan total koleksi yang mereka miliki 211 koleksi satwa di antara 79 spesies dilindungi dan 132 spesies populasi standar. Sebelum Kebun Binatang Bandung didirikan, ada sebuah kebun binatang di daerah Cimindi oleh Bupati Martanagara pada awal abad ke-20. Lalu beberapa orang Belanda penyayang binatang pun ikut mendirikan taman satwa di daerah Dago atas. Karena makin lama makin banyak satwa penghuni kedua kebun binatang tersebut, maka timbul kesulitan dalam pengelolaannya, terutama dalam masalah dana. Maka akhirnya diambil keputusan untuk menggabungkan kedua kebun binatang tersebut pada satu lokasi yaitu di sebuah lahan di daerah Taman Sari sebelah barat kampus ITB sekarang. Dr. W. Treffers, ditunjuk sebagai perencanaan dan perancang kebun binatang kota Bandung, sekaligus sebagai direktur utamanya. Pada tahun 1933 akhirnya seluruh kompleks kebun binatang di Taman Sari ini sudah selesai dibangun.

Kebun Binatang Bandung awalnya dikenal dengan nama Derenten (dalam bahasa sunda, *dierentuin*) yang artinya kebun binatang. Kebun Binatang Bandung didirikan pada tahun 1933 oleh Bandung Zoological Park (BZP), yang dipelopori oleh Direktur Bank Dennis, Hoogland. Pengesahan pendirian Kebun Binatang ini diwenangi oleh Gubernur Jenderal Hindia Belanda dan pengesahannya dituangkan pada keputusan 12 April 1933 No.32. Pada saat Jepang menguasai daerah ini, tempat wisata ini kurang terkelola, hingga pada tahun 1948, dilakukan rehabilitasi untuk mengembalikan fungsi tempat wisata ini. Ada tiga fungsi dari kebun binatang Bandung ini, diantaranya:

- Fungsi pendidikan dan Iptek. menambah pengetahuan dan untuk menghasilkan butir-butir pengetahuan baru yang bermanfaat dan berguna bagi kehidupan masyarakat, juga dapat dimanfaatkan sebagai objek riset atau penelitian di berbagai keilmuan.
- Fungsi kebudayaan. Terdapat wahana pertunjukan seni budaya, mempunyai fungsi kebudayaan, yaitu dapat menanamkan kesadaran melalui pengamatan dan pemahaman kekayaan budaya, serta pengamatan dan pemahaman kekayaan satwa.
- Fungsi perlindungan dan pelestarian kekayaan alam. Point penting sebagai tempat dimana satwa dikembangkan dan dilestarikan, berkomitmen untuk menjaga dan melestarikan dengan tujuan menjaga kekayaan alam.

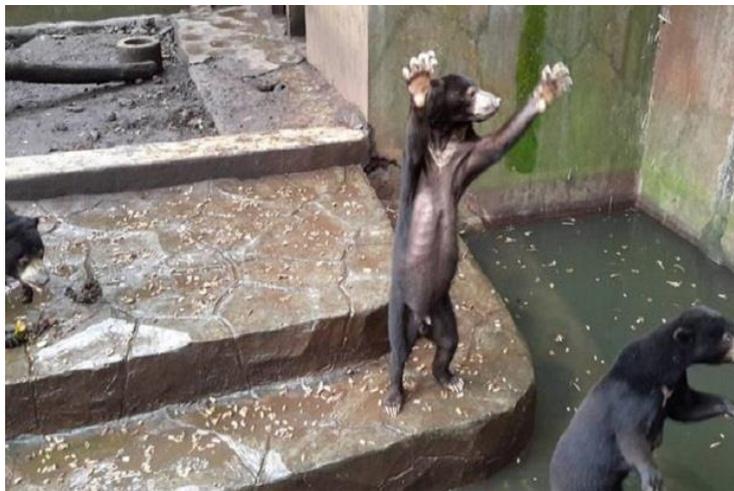
Kehadiran Isu yang terjadi pada Kebun Binatang

Menurut Marison Guciano pendiri Indonesia Animal Welfare Society, mengatakan pada media massa *Kompas.com* dan *Tirto.id* tahun 2018 lalu, mengkritik "Indonesia belum punya standar kesejahteraan satwa, jadi banyak satwa kita hidup dieksploitasi, mengalami pelecehan,

kelaparan maupun kekejaman”. Salah satunya satwa di kebun binatang dibiarkan hidup tidak nyaman. Di habitat aslinya, mereka bebas berguling di tanah, terbang di langit luas, dan berenang di laut lepas. Namun, di kebun binatang hewan-hewan ini harus dipenjara dalam jeruji, dinding, dan lantai beton.

Walaupun begitu, kebun binatang semakin besar wilayahnya sangat rentan terhadap krisis kesejahteraan binatangnya, karena benar-benar harus diperhatikan mungkin dalam pengelolanya. Namun Permasalahan ruang konservasi satwa ini sebenarnya bukan solusi yang bagus sejak 1933 itu sendiri, seperti *overload*, wabah penyakit, timbul kesulitan dalam pengelolaannya karena aspek luar masalah dana, itu mengapa kebun binatang satwa kurang memperlakukan dengan baik hingga hak hidup mereka terancam.

Pada bulan Januari 2017, Kebun Binatang Bandung menjadi sorotan tajam setelah beredarnya video seekor beruang madu di salah satu penangkaran yang terlihat kurus sambil meminta agar diberi makanan oleh pengunjung. Video tersebut diunggah oleh situs berita internasional, *Daily Mail* dan di publikasikan oleh *Scorpion Wildlife Monitoring Group* pada 11 Januari 2017. Video tersebut menuai reaksi keras dari aktivis hak asasi binatang maupun media nasional dan internasional.



Gambar 3.1.2.1

Beruang Madu kelaparan

Sumber: ([Www.International.Sindonews.com](http://www.International.Sindonews.com))

Pasca kejadian tersebut, kali ini penulis terjun ke lapangan pada lingkup *exhibition* ini untuk melihat kondisi juga standar kesejahteraan satwa kebun binatang, maka dirangkum sebagai berikut:

**Gambar 3.1.2.2**

Penangkaran kuda Timor

Sumber : (Arsip Pribadi)

Satwa : Kuda Timor (Pony)

Kelas : Mamalia

Ordo : Perissodactyla

Famili : Equus

Species : E. caballus

Luas Penangkaran : Tidak diketahui

Gambar 3.1.2.3

Penangkaran Binturong

Sumber : (Arsip Pribadi)

Satwa : Binturong Asia tenggara

Kelas : Mamalia

Ordo : karnivora

Famili : mustelid, viveridae

Species : Arctictis

Luas Penangkaran : 1.45x1.45 meter

**Gambar 3.1.2.4**

Penangkaran Orangutan

Sumber : (Arsip Pribadi)

Satwa : Orangutan borneo

Kelas : Mamalia

Ordo : Primata

Famili : Hominidae

Species : P. Pygmaeus

Luas penangkaran : 15x15 meter



Gambar 3.1.2.5

Banteng Jawa

Sumber : (Arsip Pribadi)

Satwa : Banteng Jawa

Kelas : Mamalia

Ordo : Artiodactyla

Famili : Bovidae

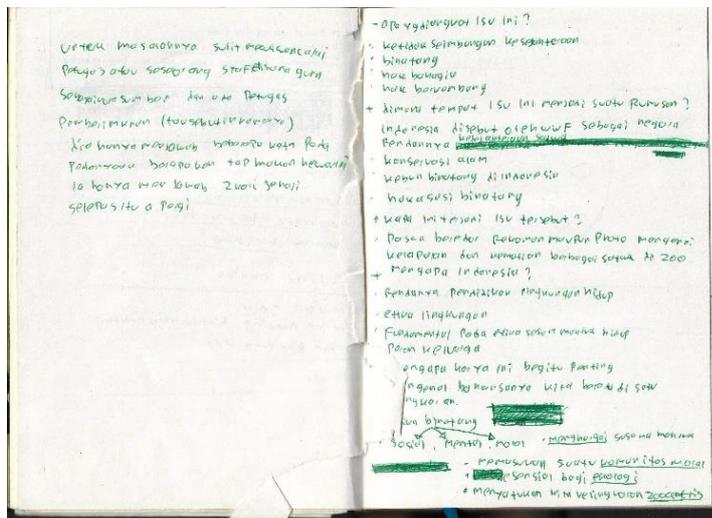
Species : B. javanicus

Luas penangkaran : 12x10 meter



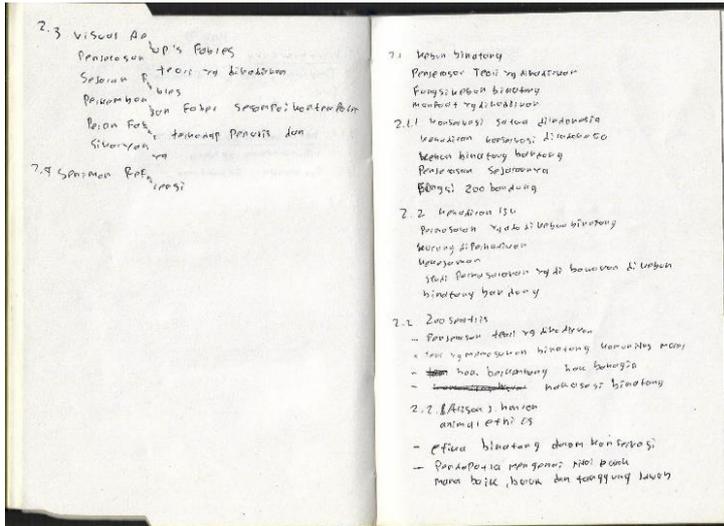
Pada pengamatan kali ini, penulis merasakan masih ada yang kurang diperhatikan kualitas dari *exhibition* maupun satwanya meskipun begitu jika dijabarkan presentase tercatat 64% standar yang baik, dan 36% masih dibawah standar, dapat diartikan ada perubahan dimana akan sadarnya memahami dikemudian hari bagaimana peran moral terhadap binatang.

Laporan proses Penciptaan Karya

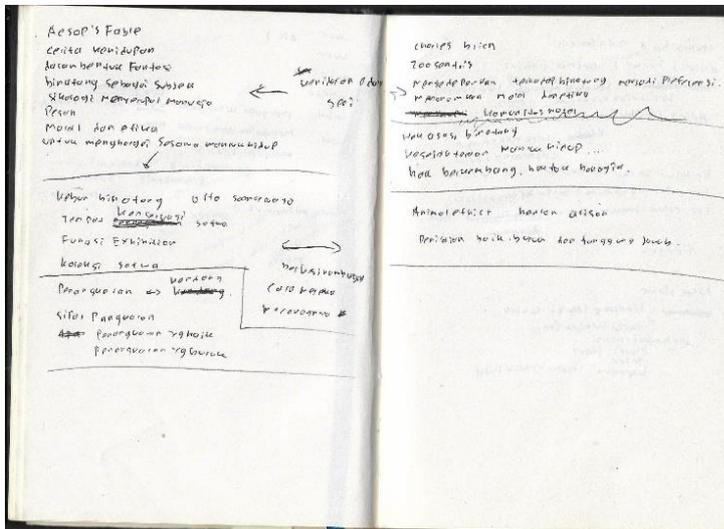


Gambar 3.2.1

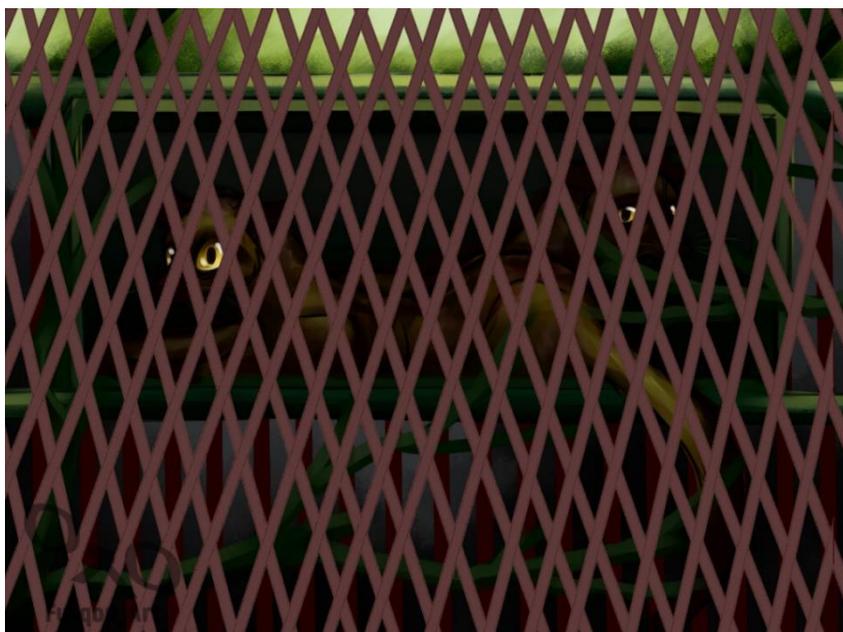
Rangka kerja BAB satu



Gambar 3.2.2
Rangka kerja BAB dua



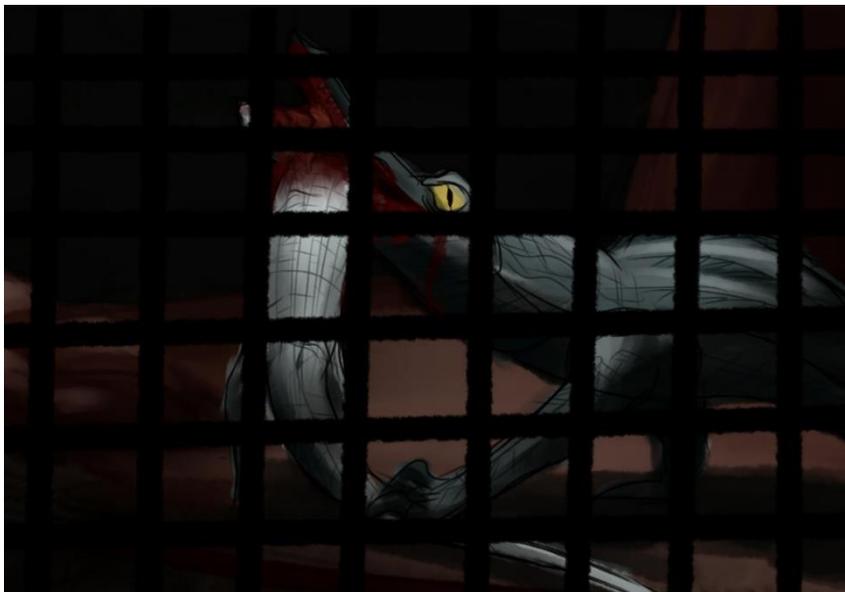
Gambar 3.2.3
Susunan Teori yang dihadirkan



Gambar 3.2.4
Sketsa Pertama



Gambar 3.2.5
Sketsa kedua



Gambar 3.2.6
Sketsa ketiga



Gambar 3.2.7
(Purwarupa)

Ini merupakan *prototype* pertama penulis menggabungkan estetika dari referensi dengan sentuhan pengayaan sendiri.

Proses Produksi



Gambar 3.3.1
(proses karya 1)

Ukuran kanvas karya yang akan dibuat.

Gambar 3.3.2
(proses karya 2)

Proses sketsa pada kanvas karya



Gambar 3.3.3
(proses karya 3)

Tahap *background* dan visual binatang pada karya sebelum proses membuat visual kandang



**Gambar 3.3.4**

(proses karya 4)

Tahap membuat kandang penulis memakai selotip kertas bertujuan untuk kesan rapih pada karya.

Karya Jadi

Karya Pertama

**Gambar 3.4.1**

(Karya pertama)

Karya pertama ini penulis menghadirkan suatu visual berupa salah satu kandang memiliki dua ekor satwa *Palm civet* (luwak) dimana penulis membuat penekanan pada anatomy mereka menjadi dramatisir berupa seperti keadaan malnutrisi(kelaparan) terpenjara sebuah kandang yang menutupi pandangan kita, juga ekspresi yang dihadirkan kependeritaan dan ketidakwajaran mereka pada kanvas tersebut.

Karya Kedua



Gambar 3.4.2
(Karya kedua)

Karya kedua merupakan tempat ruang untuk satwa kuda timor dimana penekanan kali ini shelter satwa dibuat serusak mungkin dan berantakan juga penekanan ekspresi dan anatomi pada satwa untuk penulis menampilkan kesengsaraan yang terpenjara disuatu kandang yang tak terawat memperumpamaan layaknya seperti kebun binatang bandung saat ini.

Karya Ketiga



Gambar 3.4.3
(Karya kedua)

Seekor reptil tengah memakan sesama spesiesnya, dimana mereka merupakan satwa alligator yang sangat khusus dalam perawatan terutama dalam konsumsi, penulis menunangkan sisi buruk kebun binatang kurang mencukupi mereka dalam berkebutuhana dimana penulis ingin menunjukkan kepada audiene sifat kanibalisme mereka terinspirasi dari seniman referensi Francisco goya. Kanibalisme merupakan alat pertahanan mereka ketika sumber daya

menghilang insting ini ada didalam mereka, ketika kebun binatang tidak maksimal memberikan kebutuhannya, ini menunjukkan tak punya pilihan selain memakan sesame spesiesnya.

Pemaparan, Visual dan Simbol yang dihadirkan pada Karya

Penulis menciptakan karya menggunakan material cat minyak dan akrilik diatas kanvas. Untuk menghadirkan objek dan symbol diantaranya ada beberapa figure binatang pada tiga kanvas tersebut, yang saya tuangkan dengan beberapa *background* menampilkan suasana *edgy* dan tua. Beberapa *figure* binatang itu penulis buat penekanan ekspresinya juga tubuh tertentu, binatang ini mengekspresikan muka terlihat layu dengan tatapan yang kosong merepresentasikan penderitaan disuatu tempat tersebut. Tempat itu terlihat adanya motif seperti kandang sebagaimana saya menghadirkan tempat yaitu kebun binatang, motif tersebut dengan penekanan tralis tebal perumpamaan berupa jeruji yang merepresentasikan terpenjaranya dalam momen kebebasan mereka.

Penggunaan media kanvas dalam konvensionalnya, karena mengambil teknikal *chiaroscuro* memberikan efek yang dramatis diperlukan media cat minyak dan beberapa jenis kuas menciptakan pijaran dalam menguatkan konteks pada karya tersebut. lalu peng gayaan *Semi-Realistic, Semi-Realistic* merupakan penggabungan antara dunia subjek seniman dengan dunia realita dikemas dalam bentuk tertentu, dengan teknikal yang kali ini dikuatkan oleh macam garis, untuk memberikan kesan objek itu pisah dari lain, bentuk tekstur, juga kontur. Dari ciri-ciri tersebut penulis menghadirkan visual Aesop's Fable, diciptakan oleh Aesop seorang *Storyteller* lahir di Yunani Abad ke-6 (620 – 564 SM) merupakan bentuk cerita kehidupan sehari-hari dengan tokoh binatang sebagai subjek yang berperilaku menyerupai manusia dalam narasi, ekspresi maupun gestur. Tujuannya fabel memberikan ajaran moral dan etika ditampilkan dari visual melalui simbol binatang. Ini mempengaruhi pembaca memahami baik dan tidak baiknya dalam kehidupan. Peng gayaan karya ini merupakan bentuk pengemasan berupa metafora bahwasanya penulis membawakan suatu teori yang mengangkat serupa hal dari moral dan etika, dibawakan oleh Charles Birch 1882, disebut dengan *Zoosentrisme*. Merupakan pandangan yang menekankan perjuangan hak binatang dalam untuk menikmati kebahagiaan dan harus dicegah penderitaan, memperlakukan kerajaan hewan sebagai fakta utama". Namun tidak selalu berpusat pada binatang, tetapi teori ini bekerja untuk memasukkan spesies lain ke dalam komunitas moral, bersama dengan manusia. dari ketiga kanvas tersebut penulis membawakan suatu cerita visual Aesop's fables memperlihatkan keburukan kita terhadap mereka serta membawakan suatu pesan moral sebagai bentuk metafora pada teori *Zoosentrisme*, ini mengacu pada memperlakukan satwa baik dan benarnya yang dibawakan oleh

Alison J. Hanlon mengenai etika binatang dalam konservasi meliputi ada lima prinsip kebebasan. Juga menjelaskan etika normatif dalam mengelola penangkaran.

Dalam pokok permasalahan ini, masih ada ketidaksejahteraan kebun binatang Indonesia kurang memperlakukan satwa baik dan benar dalam konservasi sehingga mereka terancam hak mereka untuk hidup berkembang, disini penulis membawakan suasana latar belakang dan *figure* binatang dalam kanvas tersebut dengan campuran subjektifitas penulis untuk lebih menonjolkan dramatisnya apa yang penulis rasakan pada kebun binatang Bandung, merupakan studi tempat kajian penulis dalam pengekseskuan karya sebagai tanda yang dipermasalahkan.

Berdasarkan pengalaman penulis memiliki nilai hati pada binatang dan studi literature, dokumen dan isu-isu yang didapat, bahwasanya masih ada sebgaiain kesejahteraan binatang di Indonesia dibawah standar. Tuter Marison Guciano pendiri Indonesia Animal Welfare Society mengatakan pada media massa *Kompas.com* dan *Tirto.id* tahun 2018 lalu, mengkritik satwa kebun binatang di Indonesia dibiarkan hidup tidak nyaman. Di habitat aslinya, mereka bebas berguling di tanah, terbang maupun berenang. Namun, di kebun binatang binatang ini dipenjara dalam jeruji, dinding, dan lantai beton.

Rasa sakit sebagai indikator kesejahteraan suatu tempat konservasi satwa. Apa yang memberlakukan tidak baik kepada binatang kelak menimbulkan suatu kejahatan didalamnya, penulis merujuk permasalahan ini terhadap kebun binatang Bandung, dimana studi cara merawat binatang seperti apa, namun pada presentase kotor sekitar 64% beberapa penangkaran diperhatikan nan standar akumulasi 87% semestinya layak tempat konservasi. Kemudian peranan zoocentrisme pada kebun binatang memberikan preferensi mengadmisistrasikan binatang baik dan benar secara moral dan etika. Pesan yang disampaikan teori zoosentrime ini adalah Mausius mempunyai moralitas dan “wakil” dari semua makhluk hidup (terutama binatang), semestinya melindungi hak yang layak bagi mereka, menciptakan utopia sempurna pada ekosistem di bumi. Agar menghargai juga tidak merendahkan makhluk hidup lainnya, nan struktur kesejahteraan ekologi yang ada di bumi pun seimbang.

V. KESIMPULAN

zoocentrisme merupakan teori pemahaman untuk masyarakat memberikan pengetahuan nilai moral dan etika kepada binatang bertujuan untuk mensejahterkaan dan harus dicegah penderitaan dari penyiksaan, hingga pelecehan. Dikemas melalui visual Aesop's Fable, cerita yang menampilkan sifat buruk manusia yang ditampilkan dengan pengayaan chiaroscuro

yang membangkitkan dramatisnya yang tua dan *edgy*. Dengan memakai tokoh binatang sebagai subjeknya yang berakhir dengan pesan nilai moral untuk bisa dipelajari sebagaimana bentuk metafora dari teori yang mengangkat moral dan etika kepada binatang. Dengan disisi lain, membawakan suatu cerita kehidupan kebun binatang bandung sebagai masalah yang ditujukan mengapa penulis membawakan teori ini ini untuk menanamkan preferensi bagi tempat kebun binatang diindonesia (khususnya Kebun binatang bandung) mengadmisistrasikan satwa baik dan benar secara moral dan berbagi pemikiran mengenai etika normatif dalam mengelola penangkaran merupakan pencapaian yang dituju. Agar menghargai juga tidak merendahkan makhluk hidup lainnya, nan struktur kesejahteraan ekologi yang ada dibumipun seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Jancovics, marcell. *Hungarian Folk tales*. Brother Fox.
- Hauskeller, Michael. 2015. *Seni- Apa itu?*. Indonesia: Kanisius
- J. Hanlon, Alison. 2014. *Zoocentrism*. Dublin, Ireland: University of Dublin.
- Soemarwoto, Otto. 1982. *Ekologi, Lingkungan Hidup dan Pembangunan*, Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Huxley, Sir Julian. 2007. *The Origin of Species*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Manuel, C. Molles Jr. 1948. *Ecology: concepts and applications*. New York: Higer Education.
- Alcock, John. 2009. *Animal Behavior*. Sunderland: Sinauer Associates.

Sumber Internet

- [Www.International.Sindonews.com](http://www.International.Sindonews.com)
- [Www.isaw.or.id](http://www.isaw.or.id) - Indonesia Society for Animal Welfare.
- [Www.furaffinity.net/user/kenket/](http://www.furaffinity.net/user/kenket/)
- [Www.artsy.net/artist/daniel-sueiras-fanjul](http://www.artsy.net/artist/daniel-sueiras-fanjul)
- [Www.Ecosia.org](http://www.Ecosia.org), *Aesop's fables: 1848*
- [Www.taleswithmorals.com](http://www.taleswithmorals.com) - *Aesop's Fables*

