

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebun binatang Semarang atau Semarang Zoo merupakan tempat wisata yang berkonsentrasi pada konservasi hewan sebanyak 268 ekor dalam dokumen Rencana Bisnis PT Taman Satwa Semarang (2024) Periode Tahun 2025-2029. Sebagai lembaga konservasi, Semarang Zoo belum didukung dengan aspek teknis dan operasional yang memadai, seperti dinyatakan dokumen rencana bisnis tersebut bahwa aspek teknis dan operasional menjadi aspek dengan tingkat kelemahan tertinggi dibanding aspek lainnya yang dapat dilihat pada tabel 1.1 dengan nilai 0.08 yang didapat dari selisih nilai kekuatan dan kelemahan. Aspek yang lemah tersebut meliputi kurang memadainya sarana prasarana, belum optimalnya pengelolaan dan perawatan kondisi lingkungan, kurang memadainya keamanan dari tembok pembatas, serta banyaknya satwa yang berusia lanjut.

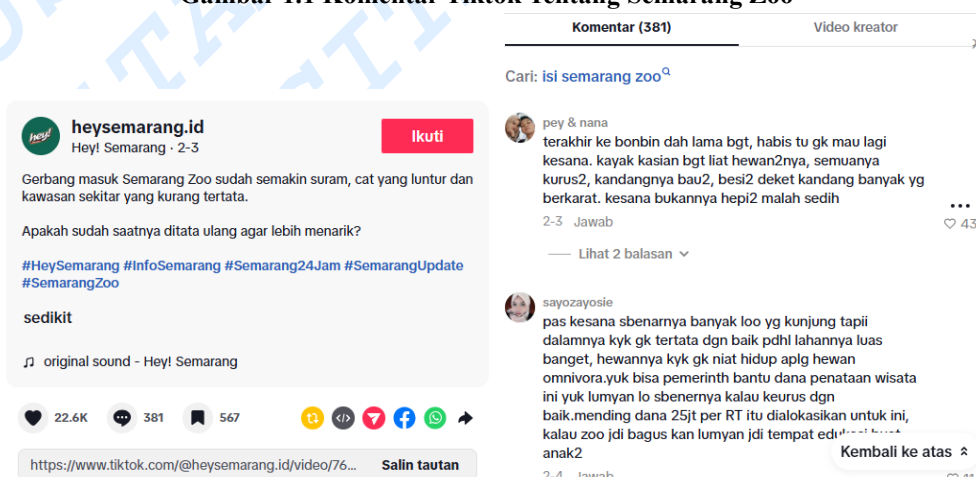
Tabel 1.1 Aspek Internal Semarang Zoo

No	Uraian	Nilai	
		Kekuatan	Kelemahan
1.	Aspek Teknis dan Operasional	0.45	0.37
2.	Aspek Keuangan dan Administrasi	0.91	0.10
3.	Aspek Organisasi dan SDM	0.30	0.12
4.	Aspek Hubungan Pelanggan dan Masyarakat	0.36	0.06
Jumlah		2.02	0.65

(Sumber: PT Taman Satwa Semarang, 2024)

Lebih lanjut, sebagai lembaga konservasi yang berbentuk taman satwa, Semarang Zoo juga belum menerapkan pendekatan habitat yang mendukung kesejahteraan hewan dan belum memiliki nilai baik dalam akreditasi dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (Putri, 2023). Selain itu, juga muncul kekhawatiran dan kritik dari publik mengenai tingkat kesejahteraan hewan di Semarang Zoo yang dapat dilihat pada gambar 1.1 berupa komentar pengguna Tiktok di akun Heysemarang.id (2026) yang membuat konten tentang Semarang Zoo dan ulasan di Google Maps Semarang Zoo (2026) yang dapat dilihat pada gambar 1.2. Kondisi ini mendorong perlunya perhatian lebih terhadap praktik pengelolaan dan perawatan hewan di lapangan yang dilakukan oleh berbagai tenaga ahli yang ada di lingkungan kebun binatang, salah satunya adalah *zookeeper*. Hal ini dikarenakan *zookeeper* atau penjaga hewan merupakan profesional di kebun binatang yang dinilai paling akrab bekerja dengan hewan kebun binatang dengan berinteraksi setiap hari melalui pemberian perawatan harian.

Gambar 1.1 Komentar Tiktok Tentang Semarang Zoo



(Sumber: Heysemarang.id, 2026)

Gambar 1.2 Ulasan Google Maps Semarang Zoo



(Sumber: Semarang Zoo, 2026)

Zookeeper di Semarang Zoo bertanggung jawab dalam perawatan harian hewan, seperti pembersihan kandang, pemberian pakan, dan pemantauan kesehatan (Arini et al., 2024b). Kegiatan-kegiatan tersebut terjadi pada frekuensi yang relatif tinggi dan dalam jangka waktu yang lama sehingga memungkinkan *zookeeper* untuk berinteraksi dan membangun kedekatan dengan hewan. Hosey & Melfi (2020) mendefinisikan interaksi antara dua individu yaitu manusia dan hewan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagai tindakan atau perilaku dua arah ketika kedua individu saling bereaksi. Interaksi manusia-hewan tersebut perlu menjadi perhatian agar menciptakan hubungan yang positif antara manusia dan hewan yang akan menguntungkan kedua belah pihak, seperti meningkatkan kepuasan kerja bagi *zookeeper* dan meningkatkan kesejahteraan hewan dalam jangka panjang untuk mendukung upaya konservasi (Thomas et al., 2022).

Dalam pelaksanaan perawatan harian hewan, interaksi antara *zookeeper* dan hewan dapat menghadirkan beragam informasi tentang kondisi/kebutuhan hewan sehingga dapat mempengaruhi tindakan perawatan yang akan diberikan, seperti yang diungkapkan Whitham & Wielebnowski (2009) bahwa perubahan kecil dalam perilaku, postur, sikap, ekspresi, atau gerakan dari hewan yang dirawat, terkadang diamati oleh para *zookeeper* untuk dapat mendeteksi perubahan kesejahteraan hewan. Proses perawatan hewan juga tidak jarang menemui berbagai kendala/hambatan atau pengalaman lain yang dirasakan *zookeeper* yang dapat mempengaruhi perasaan, pemikiran serta tindakan para *zookeeper* dalam merawat hewan di kebun binatang.

Beragam pengalaman yang terjadi dari interaksi *zookeeper* dengan hewan dalam perawatan harian hewan ini dapat ditelaah lebih lanjut melalui kajian pengalaman informasi yang mengungkapkan bagaimana seseorang berhubungan dengan dunia informasinya dalam konteks tertentu pada aktivitas sehari-hari mereka. Pengalaman informasi merupakan perspektif yang melihat keterlibatan orang dengan informasi, sifat keterlibatan orang, dan bagaimana mereka berhubungan dengan informasi saat mereka menjalani kehidupan dan pekerjaan sehari (Bruce et al., 2014). Perspektif pengalaman informasi mampu menggali apa saja yang dialami seseorang sebagai informasi, bagaimana informasi itu hadir/dibuat, serta apa pengaruhnya untuk orang tersebut. Sifat pengalaman informasi yang holistik akan mengintegrasikan pikiran, perasaan, indra, dan tindakan orang-orang, serta pengaruh sosiokultural dalam hubungan orang dengan informasi. Melalui kacamata pengalaman informasi, keterlibatan informasi pada

zookeeper dalam merawat hewan diharapkan dapat menjelaskan secara holistik pengalaman apa yang menjadi suatu informasi bagi mereka ketika menjalankan tugasnya, bagaimana informasi tersebut hadir serta apa pengaruhnya bagi praktik perawatan hewan yang menjadi tugas mereka. Dengan demikian, pengalaman ini nantinya memungkinkan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi pihak manajemen kebun binatang dalam mengevaluasi kesesuaian dan relevansi sistem pemeliharaan dan pengelolaan saat ini.

Kajian pengalaman informasi telah banyak hadir dalam berbagai konteks. Pada konteks pemanfaatan media informasi, Nikmah & Heriyanto (2022) menjelaskan bahwa penggunaan *audiobook* bagi penyandang disabilitas netra hadir sebagai pengalaman informasi yang dialami dari motivasi dan kesadaran menggunakan, serta kendala dan tindakan penanganan dalam menggunakan *audiobook* sebagai sumber informasi atau media belajar. Sementara itu, dalam lingkungan bisnis, Jenkins (2014) memberikan contoh bahwa produk informasi yang buruk yang dihasilkan suatu perusahaan untuk digunakan dalam berkomunikasi dengan pelanggan maupun digunakan dalam rapat dengan karyawan, pimpinan, dan mitra dapat memberikan pengalaman informasi buruk yang merugikan perusahaan itu sendiri. Sedangkan pada bidang kerja kepustakawanan, pengalaman informasi dialami oleh staf perpustakaan desa sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan informasi akan pengelolaan perpustakaan melalui pemanfaatan literatur dan jejaring informasi (Heriyanto & Anggitia, 2022). Konteks lainnya, dalam aktivitas rekreasi serius, Mansourian (2024) menjabarkan pengalaman informasi penanam bonsai dialami sebagai interaksi antar sesama

penanam bonsai untuk berbagi pengalaman dan mencari saran, pemanfaatan media informasi cetak maupun elektronik serta posisi tanaman bonsai itu sendiri sebagai sumber informasi dalam praktik menanam bonsai.

Meski telah banyak hadir dalam berbagai konteks, penelitian pengalaman informasi dalam interaksi yang tidak sekadar antar manusia khususnya interaksi manusia dan hewan belum banyak dieksplorasi. Hal tersebut dikarenakan umumnya kajian interaksi manusia-hewan berfokus pada studi perilaku hewan (etologi) seperti yang pernah diungkapkan Ward & Melfi (2015) bahwa interaksi manusia-hewan di kebun binatang yang dipengaruhi keterampilan *zookeeper* dalam pengelolaan hewan akan mempengaruhi perilaku hewan, ataupun berfokus pada aspek psikologis sebagai dampak dari interaksi positif antara *zookeeper* dengan hewan yang mereka rawat terhadap kesejahteraan yang dialami keduanya (Melfi et al., 2024). Selain itu, sejauh ini penelitian yang menyinggung pengalaman informasi dalam interaksi manusia-hewan masih terbatas pada lingkup domestik, seperti pada artikel Solhjoo et al. (2024) yang menunjukkan bahwa interaksi keluarga multispecies yang mencakup manusia dan hewan peliharaan serta lingkungan hidup mereka melibatkan dimensi tubuh; benda-benda di sekitar; serta lingkungan sosial menghadirkan pengalaman informasi sebagai sumber informasi yang saling disampaikan satu sama lain dalam menunjang kehidupan mereka yang saling berdampingan.

Berdasarkan beberapa kajian sebelumnya tersebut, peneliti menemukan masih terbatasnya literatur terkini tentang pengalaman informasi pada *zookeeper* dari interaksinya dengan hewan kebun binatang dikarenakan literatur sebelumnya

cenderung mengkaji pengalaman informasi dalam bidang pendidikan nonformal, bisnis, perpustakaan, maupun rekreasi, serta kajian interaksi manusia-hewan yang cenderung terbatas dalam bidang psikologi dan etologi. Selain itu, penelitian pengalaman informasi pada interaksi manusia-hewan yang sebelumnya baru mengkaji dalam lingkup domestik. Oleh karena peneliti berupaya melihat pengalaman informasi pada *zookeeper* dari interaksinya dengan hewan di kebun binatang, dimana interaksi ini terjadi sebagai bagian dari tanggung jawab profesional dalam merawat hewan yang pada dasarnya adalah hewan liar tidak seperti interaksi manusia dengan hewan peliharaan yang telah beradaptasi dengan kehidupan sehari-hari pemiliknya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengalaman informasi *zookeeper* melalui interaksi manusia-hewan dalam perawatan harian hewan di Semarang Zoo.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengalaman informasi *zookeeper* melalui interaksi manusia-hewan dalam perawatan harian hewan di Semarang Zoo.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk perkembangan Ilmu Perpustakaan dan Informasi, khususnya memperluas kajian pengalaman informasi

(*information experience*) yang sebelumnya banyak berfokus pada konteks pendidikan, perpustakaan, dan interaksi manusia-teknologi, ke dalam konteks interaksi antara manusia dengan hewan di lingkungan kerja kebun binatang. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai *human-animal interaction* dari sudut pandang ilmu informasi, yang selama ini lebih banyak dikaji dalam bidang psikologi atau etologi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi pihak-pihak berikut.

1. Bagi *zookeeper*, penelitian ini dapat menjadi sarana untuk mendokumentasikan pengalaman berinteraksi dan merawat hewan, sehingga pengetahuan yang diperoleh dalam pengalaman tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran bagi diri sendiri maupun sebagai pengetahuan kolektif bagi rekan kerja dalam lingkungan kerja kebun binatang.
2. Bagi pihak Semarang Zoo maupun lembaga konservasi lain, pengalaman informasi para *zookeeper* dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengevaluasi sistem pengelolaan hewan dalam rangka merancang sistem kerja, pelatihan, dan kebijakan pengelolaan yang lebih mendukung kesejahteraan *zookeeper* dan hewan.

1.5 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Semarang Zoo yang beralamat di Jl. Jend. Urip Sumoharjo No.1, Wonosari, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang. Adapun waktu

penelitian diestimasikan akan dimulai pada bulan Oktober 2025 hingga Mei 2026 atau dalam rentang waktu 8 bulan.

1.6 Batasan Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini memiliki batasan ruang lingkup yaitu sebagai berikut.

1. Pengalaman Informasi

Pengalaman informasi (*information experience*) adalah keterlibatan seseorang dengan informasi, sifat keterlibatan orang, dan bagaimana mereka berhubungan dengan informasi saat menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, secara holistik, dengan mengintegrasikan pikiran, perasaan, indra, dan tindakan orang-orang, serta pengaruh sosiokultural, bagaimana *zookeeper* berhubungan dengan informasi melalui interaksi langsung maupun tidak langsung dengan hewan pada saat perawatan harian hewan akan dieksplorasi mulai dari apa yang dialami sebagai informasi, bagaimana itu dialami, bagaimana informasi itu hadir atau dibuat, dan peran serta pengaruhnya dalam kehidupan *zookeeper* itu sendiri.

2. Zookeeper

Zookeeper adalah staf yang bertanggung jawab atas kesejahteraan hewan melalui pemberian perawatan harian hewan di lingkungan kebun binatang Semarang. *Zookeeper* di Semarang Zoo merawat berbagai jenis hewan yang dikelompokkan dalam hewan karnivora, herbivora, primata, reptil, aves, dan gajah. *Zookeeper* ini memiliki tugas dalam pembersihan kandang, pemberian pakan, dan pemantauan kesehatan pada hewan yang menjadi tanggung jawabnya.

3. Interaksi Manusia-Hewan

Interaksi manusia-hewan (*human–animal interaction*) merupakan *more-than-human interaction* atau interaksi yang melampaui antar sesama manusia berupa interaksi timbal balik yang terjadi antara manusia dan hewan secara langsung maupun tidak langsung yang menghasilkan respons afektif, kognitif, fisiologis, dan sosial pada kedua pihak. Penelitian ini berfokus pada pengalaman interaksi tersebut dari sudut pandang manusia, yaitu *zookeeper* di Semarang Zoo.

4. Perawatan Harian Hewan

Perawatan harian hewan adalah serangkaian aktivitas rutin yang dilakukan oleh *zookeeper* untuk menjaga kesehatan, kebersihan, dan kesejahteraan hewan di kebun binatang. Dalam penelitian ini mencakup kegiatan seperti pembersihan kandang, pemberian pakan, dan pemantauan kesehatan yang menjadi bagian dari praktik kerja *zookeeper* di Semarang Zoo.