

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Interaksi Manusia-Hewan Pada *Zookeeper* dalam Perawatan Harian Hewan

Kehidupan manusia dan hewan yang saling berdampingan memunculkan studi manusia-hewan yang mempelajari posisi hewan dalam dunia sosial dan budaya manusia serta bagaimana manusia berinteraksi, berhubungan, dan memahami spesies lain (Hosey & Melfi, 2019). *More-than-human interaction* atau lebih dari sekadar interaksi antar manusia, interaksi manusia-hewan (*human-animal interaction*) dinyatakan Hosey dan Melfi sebagai peristiwa diadis/berpasangan dalam bentuk yang paling dasar, yaitu antara dua individu, yang satu manusia dan yang lainnya hewan. Interaksi terjadi ketika individu A menunjukkan perilaku X kepada individu B kemudian B merespon dengan perilaku Y dan di akhir interaksi setiap anggota diad kemungkinan besar telah mempelajari sesuatu tentang satu sama lain. Interaksi yang terjadi berulang kali secara rutin akan menciptakan hubungan manusia-hewan (*human-animal relationship*), dimana terdapat keakraban di antara keduanya yang memungkinkan untuk saling mengantisipasi perilaku satu sama lain berdasarkan interaksi sebelumnya. Hubungan manusia-hewan kemudian dapat berkembang menjadi ikatan manusia-hewan (*human-*

*animal bond*) yang berupa keterikatan timbal balik secara afektif antara dua individu yang saling menguntungkan bagi kesejahteraan keduanya.

Hewan yang terlibat dalam interaksi manusia-hewan diklasifikasikan Hosey & Melfi (2019) menjadi enam, yaitu hewan peliharaan, hewan ternak, hewan laboratorium, hewan kebun binatang, hewan liar, dan hewan liar perkotaan.

1. Interaksi manusia dengan hewan peliharaan menekankan hubungan emosional dan sosial yang mana didasari ikatan emosional, persahabatan, maupun dukungan sosial.
2. Interaksi manusia dengan hewan ternak difokuskan pada produktivitas sehingga interaksi ini mementingkan kualitas interaksi peternak yang akan mempengaruhi hasil produksi hewan ternak.
3. Interaksi manusia dengan hewan laboratorium dilakukan peneliti untuk memvalidasi penelitian, dimana kesejahteraan dan pelatihan hewan cukup diperhatikan agar tidak mempengaruhi hasil penelitian dan menjaga konsistensi data.
4. Interaksi manusia dengan hewan kebun binatang merupakan interaksi antara pengunjung atau staf kebun binatang dengan hewan liar yang hidup dalam lingkungan yang dibuat dan dikelola manusia.
5. Interaksi manusia dan hewan liar fokus pada interaksi wisatawan terhadap hewan liar yang hidup dalam habitat asli mereka yang dijadikan kawasan pariwisata.

6. Interaksi manusia dengan hewan liar perkotaan terjadi di habitat alami hewan yang termodifikasi manusia sehingga manusia dan hewan sama-sama beradaptasi untuk menguasai ruang yang sama.

Pada hewan kebun binatang, interaksi dengan manusia terjadi pada manusia yang familier, seperti *zookeeper* maupun dokter hewan, dan tidak familier bagi hewan seperti pengunjung, dimana interaksi ini terjadi secara langsung maupun tidak langsung (Hosey & Melfi, 2020) yang dapat dilihat dalam tabel 2.1 Situasi yang melibatkan manusia dan hewan di kebun binatang, yang telah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia berikut.

**Tabel 2.1 Situasi yang Melibatkan Manusia & Hewan di Kebun Binatang**

Interaksi	Tipe Orang	
	Familier	Tidak Familier
Tidak Langsung	Pengamatan penjaga terhadap hewan; Penyediaan pemeliharaan termasuk pengayaan, pembersihan, dan pemberian pakan.	Pengunjung yang menonton di pameran 'berdiri dan menatap'.
Langsung	Penanganan dan penangkapan; Pemeriksaan dan perawatan kesehatan; Penyediaan kegiatan pelatihan; Kegiatan pendidikan.	Kegiatan pendidikan interaktif; Penjaga untuk sehari.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dipastikan bahwa *zookeeper* termasuk orang yang dekat dengan hewan karena sering berinteraksi dengan hewan dalam rutinitas pengelolaan hewan, baik secara langsung misalnya pelatihan, penanganan dan penangkapan, pemeriksaan kesehatan, maupun secara tidak langsung misalnya pengamatan, pemeliharaan harian, pemberian pakan, pembersihan, dan pengayaan.

Irwin et al. (2013) menjabarkan serangkaian tugas harian yang dilakukan *zookeeper* dalam pengelolaan hewan di kebun binatang yang dirancang dengan tujuan menjamin kesejahteraan hewan, efisiensi kerja, dan keselamatan semua pihak. Rutinitas perawatan harian tersebut meliputi aktivitas berikut.

#### 1. Rapat Komunikasi

Rapat yang dilakukan *zookeeper* sebagai awal memulai rutinitas perawatan harian hewan biasanya membahas laporan harian seperti adakah kelahiran, kematian maupun pemindahan hewan; mendiskusikan bagaimana perkiraan cuaca beserta rencana penanganannya; dan menginformasikan apabila terdapat agenda khusus; serta mencatat kehadiran *zookeeper* untuk memastikan jumlah *zookeeper* yang akan bertugas pada hari ini.

#### 2. Inspeksi Awal

Pada kegiatan inspeksi akan dilakukan pemeriksaan kondisi hewan-hewan di setiap kandang dan keadaan kandang itu sendiri termasuk peralatan yang ada didalamnya, serta pemeriksaan terhadap konsumsi makanan, air, serta kondisi feses dan *urine* yang dikeluarkan semalaman.

### 3. Pengaturan Akses Hewan

Pengaturan akses hewan dilakukan dengan memastikan akses hewan untuk keluar masuk bebas dari penghalang serta sistem penguncian kandang berfungsi dengan baik untuk mencegah hewan kabur. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pemindahan hewan antar kandang untuk pembersihan kandang.

### 4. Pemeriksaan Integritas Lingkungan

Kegiatan pemeriksaan integritas lingkungan akan memeriksa keadaan kandang dari benda tajam atau material berbahaya lainnya serta melaporkan apabila terdapat hewan liar atau hama yang masuk ke kandang.

### 5. Pembersihan Kandang

Pembersihan dilakukan mulai dari area kandang, saluran pembuangan, hingga peralatan atau dekorasi yang ada di kandang dari semua sisa makanan, *urine*, feses, dan sampah. Pembersihan kandang dapat menggunakan desinfektan, deterjen, maupun bahan kimia dengan kadar tertentu sesuai kebutuhan area.

### 6. Pemberian Pakan dan Air

Penggunaan wadah pakan dan air harus dibersihkan sebelum diisi ulang kemudian perlu ditempatkan pada area yang tidak mudah terkontaminasi kotoran. *Zookeeper* juga harus memastikan setiap hewan mendapatkan makanan dan air.

### 7. Penyimpanan Makanan

Penyimpanan makanan harus diperhatikan seperti tidak menyimpan pakan langsung di lantai untuk menghindari hama, memantau stok pakan dan tidak menyimpan pakan dalam jumlah banyak sekaligus untuk menghindari pembusukan, serta rutin membersihkan wadah penyimpanan pakan.

## 8. Pencatatan dan Pemeriksaan Akhir

Kegiatan perawatan harian hewan diakhiri dengan memeriksa persediaan makanan dan air yang cukup untuk esok hari, memastikan setiap kandang dan tempat penyimpanan telah terkunci dengan aman, serta membuat laporan harian.

Tugas perawatan harian yang dilakukan *zookeeper* pada dasarnya diarahkan untuk mewujudkan kesejahteraan hewan yang tidak jauh dari aspek fisiologis dan psikologis. Hal ini sejalan dengan konsep *Five Freedoms and Five Domain of Animal Welfare* yang diungkapkan oleh *Association of Animal-Assisted Intervention Professionals (n.d.)*. Konsep *Five Fredoms* menekankan terpenuhinya kebutuhan dasar hewan, seperti bebas dari rasa lapar dan haus, bebas dari ketidaknyamanan lingkungan kandang, bebas dari rasa sakit/cedera/penyakit, bebas untuk mengekspresikan perilaku normal, serta bebas dari rasa takut dan penderitaan mental. Lebih lanjut, pendekatan *Five Domains* memperluas pemahaman tersebut dengan tidak hanya meminimalkan kondisi negatif, tetapi juga mendorong pengalaman positif melalui pengelolaan nutrisi, lingkungan, kesehatan, dan perilaku serta kondisi mental hewan. Dengan demikian, baik *Five Freedoms* maupun *Five Domains* menegaskan bahwa kesejahteraan hewan tidak hanya bergantung pada terpenuhinya kondisi fisiologis seperti kesehatan, nutrisi, dan lingkungan, tetapi juga pada kondisi psikologis yang tercermin dari pengalaman mental, emosi, serta kemampuan hewan dalam mengekspresikan perilaku alaminya.

### 2.1.2 Pengalaman Informasi *Zookeeper*

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). Bruce et al. menjelaskan bahwa penelitian pengalaman informasi akan mengeksplorasi apa yang dialami orang sebagai informasi, bagaimana hal itu dialami, bagaimana informasi hadir/muncul, bagaimana informasi itu dibuat, dan peran serta pengaruhnya dalam kehidupan orang.

Yu & Liu (2022) menambahkan apa yang dialami seseorang sebagai informasi dibedakan dalam konsep *a posteriori* dan *a priori*. Dalam konsepsi *a posteriori*, informasi dipahami secara subjektif sebagai apa pun yang dianggap informatif oleh individu, sehingga sesuatu baru disebut informasi setelah seseorang mengalaminya dan menilai bahwa hal tersebut memberi informasi. Sementara itu, dalam konsepsi *a priori*, informasi dipahami secara objektif sebagai entitas yang terdiri atas data dan memiliki makna, sehingga tetap dianggap sebagai informasi, meskipun tidak semua orang menilainya informatif karena sesuatu tersebut telah diakui bersama sebagai informasi. Mengikuti konsepsi tersebut, penelitian ini berupaya mengungkapkan pengalaman informasi *zookeeper* yang secara subjektif berasal dari sesuatu yang dijalani sendiri oleh *zookeeper* dan dianggap informatif oleh *zookeeper*.

Setiap orang memiliki dunia informasinya masing-masing sehingga pengalaman informasi tidak dapat dipisahkan dari tujuan dan konteks dimana hal itu terjadi. Maka dari itu, Davis (2015) menyatakan bahwa pengalaman informasi

memiliki tiga dimensi yang tidak terpisahkan, yaitu: (1) orang, yang meliputi individu dengan pandangan dunia mereka, termasuk emosi, latar belakang, pikiran, dan perasaan mereka; (2) informasi, dengan berbagai bentuknya dan sebagaimana ditunjukkan dalam data; serta (3) konteks, berupa ruang, baik fisik maupun virtual, tempat pengalaman itu terjadi. Dengan demikian, perspektif pengalaman informasi ini bersifat cukup fleksibel untuk diadopsi dalam berbagai konteks dan disiplin ilmu. Seperti dalam penelitian ini yang menghadirkan pengalaman informasi dalam konteks interaksi manusia-hewan, *zookeeper* berperan sebagai orang yang mengalami informasi, dengan informasi yang hadir melalui hewan yang mereka rawat, dan konteksnya berupa interaksi antara *zookeeper* dengan hewan dalam pemberian perawatan hewan.

Informasi dengan berbagai bentuknya pernah dijelaskan Bates (2006) bahwa informasi adalah pola organisasi materi dan energi yang diberi makna oleh makhluk hidup. Bates menyebutkan terdapat beberapa bentuk dasar informasi yang wujudnya di dalam otak (neural-kultural) berupa *experienced* sebagai informasi yang dialami secara subjektif dan sadar, *enacted* sebagai informasi yang berupa pengetahuan praktis untuk melakukan tindakan keseharian, dan *expressed* sebagai informasi yang dikomunikasikan kepada pihak lain melalui bahasa/isyarat/symbol. Selain itu, informasi juga berwujud di luar tubuh (eksosomatik) berupa *embedded* sebagai informasi berupa jejak fisik atau ada secara materiil dari peninggalan aktivitas makhluk hidup yang tidak sengaja dibuat untuk dikomunikasikan, dan *recorded* sebagai informasi yang sengaja disimpan untuk tujuan komunikasi di masa depan. Kerangka Bates tersebut dapat memberikan wawasan dalam penelitian

bidang ilmu informasi seperti kajian pengalaman informasi untuk mengidentifikasi bagaimana informasi, baik yang bersifat kognitif maupun fisik hingga terekam, hadir dan berperan dalam suatu konteks profesional seperti perawatan hewan oleh *zookeeper*.

Pengalaman informasi juga melibatkan banyak aspek didalamnya, seperti yang diungkapkan Bruce et al. (2014) mengenai sifat holistik pengalaman informasi yang mencakup keseluruhan aspek mulai dari pikiran, perasaan, indra, tindakan, dan pengaruh sosial budaya seseorang ketika berhubungan dengan informasi, termasuk realitas dan makna yang terbangun di dalam pengalaman tersebut. Sifat holistik pengalaman informasi diperkuat oleh Lupton (2014) yang menyatakan bahwa informasi dapat dialami oleh individu melalui pikiran, perasaan, dan tubuh. Aspek kognitif, afektif, dan kinestik ini menurut Lupton dapat dipersepsikan, diproses, dan digunakan untuk menciptakan atau mengkreasikan sesuatu mengekspresikan diri. Pengalaman informasi *zookeeper* mulai dari pengalaman apa yang menjadi suatu informasi bagi mereka, bagaimana informasi tersebut hadir atau dibentuk serta apa pengaruhnya bagi kehidupan *zookeeper* dipandang secara holistik, yang mencakup aspek kognitif, afektif, sensoris, maupun motorik, serta pengaruh aspek sosial budaya di lingkungan kebun binatang.

Partridge & Yates (2014) menyatakan bahwa pengalaman informasi dapat dikaji sebagai objek maupun domain penelitian. Sebagai objek penelitian, pengalaman individu saat berhubungan dengan informasi menjadi fokus utama dari sebuah penelitian. Maka dari itu, pengalaman informasi menjadi bidang studi tersendiri dalam *Library and Information Science* yang berbeda dengan kajian lain

seperti literasi informasi. Sedangkan sebagai domain penelitian, pengalaman informasi merupakan bidang studi yang lebih luas sebagai payung teoretis dengan objek, teori, dan metode tertentu untuk menjelaskan keterlibatan seseorang dengan informasi. Domain penelitian pengalaman informasi menurut Partridge & Yates berpijak pada pandangan interpretatif-fenomenologis yang menekankan bahwa realitas dibentuk melalui pengalaman dan makna subjektif manusia dalam dunia kehidupan sehari-hari, di mana pemahaman terhadap fenomena muncul dari cara individu dan kelompok menafsirkan keterlibatan mereka dengan informasi. Dengan demikian, penelitian ini menjadikan pengalaman *zookeeper* ketika terlibat dengan informasi melalui interaksinya dengan hewan yang mereka rawat sebagai objek penelitian yang akan dieksplorasi lebih lanjut.

Aktivitas perawatan harian hewan yang dapat memberikan hal-hal informatif bagi *zookeeper* dicontohkan Solhjoo (2022) dalam interaksi hewan peliharaan dengan pemiliknya bahwa informasi yang hadir melalui tubuh, materi, dan indra menjadi aspek penting dalam kehidupan di lingkungan multispecies dimana manusia dan hewan berfungsi sebagai pengguna dan penyedia informasi. Manusia dapat menerima informasi melalui tubuh spesies lain yang berkaitan tentang kesehatan fisik, kondisi, maupun suasana hati hewan. Selain itu, materi atau benda-benda sekitar yang diperlakukan oleh hewan juga dapat membangun pemahaman yang bermakna bagi manusia dimana objek benda yang digunakan sebagai perpanjangan dari pengiriman dan penerimaan informasi. Yang terakhir, manusia dan hewan mengekspresikan informasi dengan indra yang mana informasi tersebut dapat dipahami oleh keduanya. Meski konsep perwujudan informasi yang

diungkapkan Solhjoos tersebut terjadi dalam interaksi manusia dengan hewan peliharaan setidaknya dapat menjadi gambaran bahwa interaksi manusia dalam hal ini *zookeeper* dengan hewan di lingkungan kebun binatang juga dapat memberikan hal-hal informatif bagi *zookeeper* yang juga memungkinkan diwujudkan dalam tubuh hewan, perilaku hewan yang melibatkan benda sekitar, serta hal informatif yang diungkapkan melalui indra.

### **2.1.3 Perspektif Multispesies dalam Ilmu Perpustakaan dan Informasi**

Ilmu perpustakaan dan informasi (*Library and Information Science / LIS*) merupakan bidang ilmu yang berupaya memahami kehidupan melalui lensa informasi. Selama lebih dari 100 tahun, bidang yang berfokus pada dokumen, sistem, dan manusia ini kemudian berkembang ke arah yang lebih luas mencakup non-manusia atau multispesies. Perkembangan ini mencerminkan komitmen yang semakin besar untuk memahami beragam makhluk yang membentuk dunia bersama manusia mulai dari hidup bersama hingga saling mempelajari satu sama lain. Perspektif multispesies dalam LIS menantang gagasan bahwa manusia memegang peran sentral eksklusif dalam sistem sosio-kultural dan sebaliknya menganjurkan perhatian yang sama kepada entitas yang lebih luas dan lebih dari sekadar manusia. Perspektif ini akan berupaya menyoroiti keterkaitan antara manusia dan agen non-manusia dalam membentuk ekosistem informasi (Solhjoos, 2025).

Solhjo (2025) menjabarkan beberapa temuan dari praktisi LIS yang mengungkapkan berbagai spesies non-manusia yang telah berkontribusi dalam teori dan praktik LIS, terutama melalui konsep dokumentasi.

1. Antelop. Suzanne Briet dengan pertanyaan ikoniknya, "Apakah antelop adalah dokumen?" Menurutnya, antelop menjadi dokumen hanya setelah ditempatkan dalam sistem manusia seperti kebun binatang atau museum. Artinya, dokumen tidak melekat pada suatu objek, melainkan muncul dari integrasinya ke dalam sistem pengetahuan yang dibentuk oleh konteks dimana hal itu berada.
2. Burung mati. Michael Buckland melihat burung mati di museum dan menyadari bahwa objek semacam itu dapat dianggap sebagai dokumen. Ia menyebutnya "perpustakaan burung mati" sebagai analogi bagaimana suatu objek berubah menjadi gudang pengetahuan.
3. Gorila. Robert Pagès memperkenalkan konsep "*auto-document*" bahwa seekor gorila adalah dokumen primer ketika dilihat sebagai individu, tetapi menjadi spesimen yang mewakili jenisnya ketika diklasifikasikan. Artinya, dokumen dapat dilihat dengan berbagai cara tergantung konteksnya.
4. Benih, Marc Koscielny. Benih adalah dokumen "*natureculture*" atau budaya alam karena menggabungkan informasi genetik dengan praktik budaya manusia. Benih yang diawetkan di bank benih, menjadi bukti keberadaan tanaman di masa lalu sekaligus petunjuk untuk pertumbuhan, adaptasi, dan penggunaan di masa depan.

Temuan-temuan tersebut tersebut menyoroati peran aktif agen multispecies, baik hewan maupun tumbuhan, dalam penciptaan dan transformasi pengetahuan.

Dengan demikian, perspektif multispecies menawarkan kontribusi penting bagi masa depan LIS (Solhjo, 2025). Perspektif ini memperluas definisi aktor dan agen informasi, dimana semua entitas dalam lingkungan, baik manusia maupun non-manusia dapat menjadi penyedia dan pengguna informasi. Hal ini selaras dengan sistem pengetahuan masyarakat yang menekankan keterkaitan semua makhluk hidup yang berakar pada pemahaman tentang hubungan mendalam dengan tanah air mereka. Perspektif multispecies juga mempertimbangkan dimensi etis dari keragaman, kesetaraan, dan inklusivitas dalam praktik informasi, dengan menarik perhatian pada kebutuhan akan etika kepedulian yang melampaui batas spesies. Seiring dengan perkembangan bidang ini, integrasi perspektif multispecies dalam LIS dapat memberikan peluang baru untuk penelitian interdisipliner terkait ekosistem informasi di dunia sekitar kita.

## **2.2 Penelitian Sejenis Sebelumnya**

Bagian ini membahas penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian sebagai dasar untuk memperkuat landasan teoretis dan memperjelas posisi penelitian ini di antara kajian yang telah ada.

Penelitian sejenis yang pertama berjudul *Zookeeper-The Most Important Animal in The Zoo* yang ditulis oleh Bacon et al. (2023). Bacon dan tim meneliti terkait bagaimana perspektif staf kebun binatang terkait aspek yang menunjang praktik mewujudkan kesejahteraan hewan. Data dalam penelitian tersebut dikumpulkan melalui wawancara dalam jaringan kepada masing-masing delapan staf kebun binatang di Tiongkok dan Eropa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman selama menjalankan praktik di kebun binatang, para staf

mengungkapkan perlunya motivasi dan antusiasme dalam bekerja serta dukungan pendidikan dan pelatihan formal yang selama ini belum diberikan secara memadai. Aspek-aspek tersebut dinilai berperan penting dalam praktik pekerjaan di kebun binatang untuk mendukung kesejahteraan hewan.

Penelitian sejenis yang kedua dilakukan oleh Birke et al. (2019) dengan judul *You Can't Really Hug a Tiger: Zookeeper and Their Bonds With Animals* yang bertujuan mengeksplorasi pengalaman *zookeeper* terkait ikatan dengan hewan yang kaitannya dengan pekerjaan mereka di kebun binatang. Melalui wawancara semi terstruktur dengan 14 *zookeeper* di Inggris dan Selandia Baru, terungkap pengalaman *zookeeper* meliputi pekerjaan, keterampilan, batasan dengan hewan, dan ikatan dengan hewan. Pengalaman bekerja sebagai *zookeeper* dikatakan sebagai panggilan hidup karena bukan termasuk pekerjaan yang mudah, dimana seorang *zookeeper* merasa memiliki keterampilan yang hanya mereka yang terbaik menangani hewan tertentu. Adanya ikatan dengan hewan juga dirasakan *zookeeper* dari pengalaman rutin merawat hewan namun dirasa perlu menetapkan batasan mengenai ke'liar'an hewan kebun binatang agar mempertahankan perilaku alami hewan sesuai tujuan konservasi dan menjaga kondisi psikologis dan keamanan *zookeeper*.

Penelitian sejenis yang ketiga adalah *Experiences of Animal Loss and Grief among Zoo Professionals and Volunteers: A Qualitative Study* yang ditulis Currin-McCulloch et al. (2024) yang mengeksplorasi pengalaman para profesional di kebun binatang ketika kehilangan hewan. Sampel sebanyak 182 orang dari profesional di kebun binatang seperti *zookeeper*, kurator, dokter hewan, teknisi

veteriner, dan ahli gizi dipilih secara acak untuk menjawab pertanyaan terbuka tentang pengalaman kehilangan hewan kebun binatang. Hasil penelitian menjelaskan pengalaman kehilangan hewan, baik melalui kematian maupun pemindahan hewan, menimbulkan beban emosional yang berkepanjangan bagi para perawatnya, karena muncul rasa bersalah maupun duka yang tidak boleh dibagikan. Selain itu, pengalaman berduka ini juga dipengaruhi oleh dinamika interpersonal di tempat kerja, seperti komunikasi kematian/pemindahan hewan yang buruk, kurangnya empati dari pemimpin, dan ketimpangan dukungan terhadap kematian hewan non-karismatik, yang mendorong tuntutan akan transparansi kondisi hewan, kesempatan mengenang hewan, dan dukungan untuk berduka.

Penelitian sejenis yang keempat ditulis oleh Rice et al. (2021) dengan judul *Listening After the Animals: Sound and Pastoral Care in the Zoo*. Teknik fonografi atau membuat rekaman audio di lingkungan kebun binatang dan wawancara terhadap beberapa *zookeeper* di dua kebun binatang di barat daya Inggris dilakukan untuk mengetahui bagaimana suara diorientasikan untuk perawatan pastoral oleh *zookeeper*, yang mana secara metaforis dalam ajaran Kristen menggambarkan pendampingan (perawatan) dari seorang pastor sebagai gembala terhadap domba-domba yang tersesat (suatu kawanan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hewan dan manusia-*zookeeper* sama-sama menciptakan suara yang saling dipahami di antara keduanya sehingga mendengarkan hewan baik secara sengaja maupun tidak sengaja membantu *zookeeper* dalam melakukan perawatan hewan. Manusia-pengunjung juga membuat suara di kebun binatang, sehingga konsekuensinya

memunculkan aturan pembatasan suara kepada pengunjung demi menjaga kenyamanan hewan sebagai bentuk perawatan hewan oleh *zookeeper*.

Penelitian sejenis yang kelima ditulis Solhjo et al. (2024) dengan judul “*The in-between: Information Experience within Human-Companion Animal Living Environments*” yang meneliti pengalaman informasi dari 10 keluarga multispecies di Selandia Baru yang mencakup interaksi antara keluarga dengan lingkungan hidup hewan peliharaan mereka. Melalui wawancara daring dan video keseharian informan serta dengan menggunakan pendekatan fenomenologis untuk mengungkapkan makna dari lingkungan hidup secara sosio-fisik, hasilnya menunjukkan bahwa interaksi anggota keluarga dengan hewan peliharaannya yang melibatkan aspek tubuh secara fisik, sensoris, dan motorik; aspek lingkungan fisik yang melibatkan perlakuan pada benda-benda di sekitar; serta aspek lingkungan sosial menghadirkan pengalaman informasi sebagai sumber informasi yang saling disampaikan satu sama lain untuk hidup saling berdampingan.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, penjelasan pengalaman *zookeeper* belum menekankan perspektif pengalaman informasi secara eksplisit sebagai sesuatu yang dialami *zookeeper* yang melibatkan informasi selama berinteraksi dengan hewan ketika merawat hewan tersebut. Pengalaman berinteraksi dengan hewan sekadar dinarasikan secara deskriptif bagaimana pengalaman tersebut, seperti pengalaman staf kebun binatang yang memerlukan berbagai aspek untuk menunjang pekerjaan (Bacon et al., 2023), pengalaman *zookeeper* dalam merawat namun membatasi kedekatan dengan hewan (Birke et al., 2019), pengalaman staf kebun binatang ketika kehilangan hewan (Currin-

McCulloch et al., 2024), serta pengalaman *zookeeper* yang mengandalkan suara dalam perawatan hewan (Rice et al., 2021). Konsep pengalaman informasi yang mencakup apa saja pembelajaran atau pemahaman atau hal informatif yang terbentuk melalui interaksi dengan hewan ketika pemberian perawatan, bagaimana hal itu terjadi hingga pengaruhnya terhadap kegiatan perawatan hewan belum sepenuhnya dieksplorasi dalam penelitian sejenis sebelumnya. Eksplorasi pengalaman informasi dalam interaksi manusia dengan hewan masih terbatas pada hewan domestik (Solhjo et al., 2024) belum menyentuh pada lingkup hewan yang lebih luas seperti hewan kebun binatang.

Dengan demikian, dalam penelitian ini peneliti berusaha mengatasi kesenjangan pengetahuan pada studi pengalaman informasi yang belum banyak dijadikan perspektif dalam kajian interaksi manusia-hewan khususnya *zookeeper* dengan hewan di kebun binatang yang cenderung masih terbatas dikaji secara deskriptif. Selain itu, peneliti juga berupaya mengisi kesenjangan populasi dalam penelitian pengalaman informasi pada interaksi manusia-hewan yang sebelumnya baru mengkaji dalam lingkup domestik. Peneliti mencoba melihat pengalaman informasi pada *zookeeper* dari interaksinya dengan hewan di kebun binatang, dimana interaksi ini terjadi karena tuntutan pekerjaan dengan hewan yang notabene merupakan satwa liar tidak seperti interaksi manusia dengan hewan peliharaan yang telah berasosiasi dalam kehidupan sehari-hari pemiliknya.

## 2.3 Kerangka Pikir

Penelitian ini membahas pengalaman informasi *zookeeper* melalui interaksi manusia-hewan dalam perawatan harian hewan di Semarang Zoo, sehingga penelitian ini memiliki alur berpikir sebagai berikut.

**Bagan 2.1 Kerangka Pikir**



Dalam pelaksanaan tugas harian merawat hewan, seperti pembersihan kandang, pemberian pakan, dan pemantauan kesehatan, *zookeeper* akan berinteraksi dengan hewan yang mereka rawat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Interaksi ini melibatkan hal-hal informatif yang terkait situasi perawatan, baik itu perilaku maupun kondisi hewan, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi perasaan, pemikiran serta tindakan para *zookeeper* dalam kegiatan perawatan hewan di kebun binatang. Keterlibatan *zookeeper* dengan informasi tersebut merupakan pengalaman informasi yang akan menjelaskan apa saja yang dialami sebagai informasi bagi *zookeeper* dalam interaksi dengan hewan yang mereka rawat, bagaimana hal itu dialami, bagaimana informasi tersebut hadir atau muncul dalam interaksi *zookeeper* dengan hewan ketika dilakukan perawatan harian ini serta apa dampak atau pengaruhnya pada kehidupan sehari-hari *zookeeper*.