

# Happinimal Project: Kampanye Kebebasan Hewan agar Sejahtera

Zayyana Khairunnisa Lubis, Banna Rosyid Madani, Rizky Satya Reswara, Tutut Chusniyah\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: zayyana.khairunnisa.1908116@students.um.ac.id

## Abstract

The Happinimal Project program is a social-based Animal Freedom campaign that aims to maintain animal welfare. The term "Animal Welfare" itself is increasingly being used by companies, consumers, veterinarians, politicians and others. The term focuses on the animal's body and physical environment. This research examines the aspects of animals that are measured from the results of different behaviors. The implementation of this campaign is to use the author's Instagram story and the social media campaigns that have been carried out do not always go as expected because there is a decrease in the number of impressions. This is due to various other factors such as upload hours and the attractiveness of other Instastories outside of the project. However, the conclusion from the posttest results after giving the material shows an increase in percentage. The increase in the percentage of correct answers shows the effectiveness of delivering the initial material to the last material. The target community has received education regarding Animal Welfare and can remember it, this can be seen from the results of the answers that have increased in the posttest. The conclusion of this program is that the target community already knows in general about the principles of animal welfare, and the Happinimal Project program can increase the percentage of people's knowledge of animal welfare.

Keywords: education, animal welfare, animal freedom

## Abstrak

Program *Happinimal Project* adalah kampanye *Animal Freedom* berbasis sosial yang bertujuan untuk menjaga kesejahteraan hewan. Istilah "Kesejahteraan Hewan" sendiri, dewasa ini semakin banyak digunakan oleh perusahaan, konsumen, dokter hewan, politisi, dan lainnya. Istilah tersebut berfokus pada tubuh dan lingkungan fisik hewan. Penelitian ini mengkaji tentang aspek hewan yang diukur dari hasil perilaku yang berbeda-beda. Penerapan kampanye ini adalah menggunakan *story* Instagram penulis dan dalam kampanye sosial media yang telah dilakukan tidak selalu berjalan sesuai harapan karena terdapat penurunan jumlah tayangan. Hal ini dikarenakan berbagai faktor lain seperti jam upload dan daya tarik dari *Instastory* lain di luar proyek. Namun demikian, kesimpulan dari hasil *posttest* setelah pemberian materi menunjukkan kenaikan persentase. Kenaikan persentase jawaban yang benar menunjukkan efektifitas dari penyampaian materi awal hingga materi terakhir. Masyarakat target sudah mendapatkan edukasi terkait kesejahteraan hewan dan dapat mengingatnya, hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban yang meningkat pada *posttest*. Kesimpulan dari program ini adalah masyarakat target sudah mengetahui secara umum tentang prinsip kesejahteraan pada hewan, dan dengan diadakannya program *Happinimal Project* dapat meningkatkan persentase pengetahuan masyarakat akan kesejahteraan hewan.

**Kata kunci:** edukasi, kesejahteraan hewan, kebebasan hewan

## 1. Pendahuluan

Interaksi manusia dengan hewan dianggap bermanfaat karena dapat mengurangi stres dan meningkatkan kesehatan psikologis dengan memberikan dukungan emosional dan menghilangkan perasaan depresi, kecemasan, dan kesepian (Powell dkk. 2018). Kesejahteraan hewan adalah tanggung jawab manusia yang melibatkan pencegahan penyakit dan perawatan hewan, tempat tinggal yang tepat, manajemen, nutrisi, dan penanganan yang manusiawi (Sandoe & Christiansen, 2008). Penggunaan hewan oleh konsumen telah mempengaruhi kesejahteraan hewan selama abad terakhir, kepekaan moral manusia telah melampaui batas-

batas spesies mereka sendiri (Crimston dkk., 2016). Banyak yang merasa bertanggung jawab moral untuk melindungi hak-hak hewan. Konsumen menjadi lebih tertarik untuk memahami bagaimana makanan mereka diproduksi, pengawasan dan kritik telah meningkat tentang metode produksi hewan pangan (McKendree dkk. 2014).

Istilah “kesejahteraan hewan” semakin banyak digunakan oleh perusahaan, konsumen, dokter hewan, politisi, dan lainnya, meski istilah itu memiliki makna yang berbeda bagi setiap orang yang berbeda. Penelitian kedokteran hewan, etologi, psikologi hewan, serta literatur filosofis tentang etika hewan, menjelaskan bahwa kesejahteraan hewan merupakan keadaan fisik dan mental hewan dalam hubungannya dengan kondisi di mana ia hidup dan mati (World Organisation for Animal Health, 2018). Selanjutnya menurut American Veterinary Medical Association (2019), hewan mengalami kesejahteraan yang cukup jika teridentifikasi sehat, nyaman, bergizi baik, aman, tidak menderita dari keadaan nyeri, ketakutan, atau kesusahan yang tidak menyenangkan, dan mampu mengekspresikan perilaku yang penting bagi fisik dan mentalnya.

Komite Brambell Inggris (1965) merekomendasikan apa yang disebut Lima Kebebasan: (1) kebebasan dari kelaparan dan haus dengan akses konstan ke air segar dan diet untuk menjaga kesehatan dan kekuatan penuh; (2) kebebasan dari ketidaknyamanan oleh penyediaan lingkungan yang sesuai dengan tempat berlindung dan tempat istirahat yang nyaman; (3) kebebasan dari rasa sakit, cedera, atau penyakit dengan pencegahan atau diagnosis cepat dan pengobatan penyakit, (4) kebebasan untuk mengekspresikan perilaku normal dengan penyediaan ruang yang cukup, fasilitas yang layak, dan perusahaan dari jenis binatang itu sendiri; dan (5) bebas dari rasa takut dan tertekan oleh penyediaan kondisi dan pengobatan yang mencegah penderitaan mental (Farm Animal Welfare Council, 2009).

*Happinimal Project (Happy Animal Project)* berfokus pada pemberian edukasi tentang kesejahteraan hewan khususnya hewan peliharaan. Melakukan berbagai usaha dalam menjaga hewan di lab nya tetap bahagia, diantaranya dengan tidak mengabaikan kebutuhan fisik hewan seperti makanan, minuman, ataupun kondisi habitat yang sesuai. Memperhatikan kebutuhan sosial hewannya dengan tidak membiarkan kandang terlalu ramai juga tidak terisolasi (menyesuaikan kebutuhan karakteristik hewan). Karena dapat dilihat bahwa mamalia yang berada dalam kurungan dapat merasa bosan dan menunjukkan perilaku abnormal jika lingkungannya tidak sesuai dan tidak menarik bagi mereka. Dalam mencegah stress pada hewan, Mengurangi adanya suara-suara berisik yang dapat memicu ketakutan pada hewan. Pelaksanaan *Happinimal Project* bertujuan untuk memberi edukasi pada publik tentang kesejahteraan hewan dalam rangka memenuhi kebutuhan hewan secara fisik dan psikis. *Happinimal Project* akan dilaksanakan selama 6 minggu setiap hari Minggu pagi, kegiatan yang dilakukan adalah mengunggah materi yang telah disusun sesuai dengan prinsip kesejahteraan hewan mengikuti jadwal yang telah ditentukan.

Edukasi di dalam program ini didasari oleh 5 prinsip kesejahteraan pada hewan menurut Komite Brambell Inggris (Farm Animal Welfare Council, 2009) yaitu Bebas dari rasa haus dan lapar (*freedom from hunger and thirst*); bebas dari rasa ketidaknyamanan dan penyiksaan fisik (*freedom from discomfort*); bebas dari rasa sakit, cedera, dan penyakit (*freedom from pain, injury, and disease*); bebas untuk mengekspresikan perilaku alamiah (*freedom to express normal behavior*); bebas dari ketakutan dan rasa tertekan (*freedom from fear and distress*). Adapun materi yang akan disajikan dalam *project* ini adalah Pengenalan 5

Prinsip Kesejahteraan Hewan, Prinsip 1: Pemilihan Makanan untuk Hewan dan Jadwal Makan pada Hewan, Prinsip 2: Penyiksaan Pada Hewan dan Akibat yang Ditimbulkan, Prinsip 3: Penyakit pada Hewan, Prinsip 4: Perilaku Alamiah Hewan, Prinsip 5: Apa Penyebab Hewan Ketakutan.

## 2. Metode

Kegiatan *animal freedom campaign* ini menggunakan metode penyampaian informasi dengan memanfaatkan platform sosial media Instagram *story*. Instagram *story* adalah salah satu fitur Instagram yang dapat memungkinkan kita untuk menunjukkan aktivitas terkini kita. Kita dapat mengunggah berupa foto atau video berdurasi maksimal 15 detik dan akan ditayangkan kepada seluruh *followers* kita di Instagram. Mereka dapat mengeklik *icon* foto kita di bagian atas ketika mereka membuka Instagram dan melihat apa yang kita *upload*. *Story* Instagram akan bertahan di Instagram kita selama 24 jam.

*Social Media Campaign* adalah salah satu strategi penting dalam sebuah pemberian informasi melalui platform media sosial. *Social Media Campaign* sering disebut di ranah marketing, yang mempunyai misi untuk mendorong penjualan produk ataupun jasa perusahaan. Namun dalam penelitian ini, *Social Media Campaign* dilakukan untuk memberikan informasi dan mengajak para pengguna media sosial khususnya Instagram untuk melakukan hal-hal yang berhubungan dengan kesejahteraan hewan dengan tema *animal freedom campaign*.

Dalam project ini, peneliti akan memberikan konten edukasi yang akan disampaikan melalui *story* Instagram dengan akun @rezky\_kik @zeezilubis dan @banna\_reus dengan jumlah *followers* masing-masing adalah 508, 588, dan 200. Total keseluruhan *followers* adalah 1.296 orang dan kemungkinan lebih sedikit dari angka tersebut apabila ke-tiga akun memiliki *followers* yang sama

*Pretest* dilakukan oleh peneliti dengan mengunggah sebuah pertanyaan di Instagram yang menanyakan kepada *followers* tentang lima aspek kesejahteraan hewan. Setelah melakukan *pretest*, peneliti secara bertahap akan memberikan materi tentang kesejahteraan hewan selama beberapa hari. Setelah diberikan materi, peneliti akan kembali menanyakan pertanyaan dengan materi yang sama, tetapi dengan pertanyaan yang berbeda untuk *posttest*. Peneliti akan melihat perbedaan jawaban sebelum dan sesudah materi diberikan. Untuk melakukan *pretest* dan *posttest*, peneliti memanfaatkan fitur *sticker quiz* dan *polling* yang akan diletakkan pada *story* Instagram. *Quiz* dalam *story* ini, peneliti akan memberikan sebuah pertanyaan di *story* tersebut dan peneliti memberikan beberapa alternatif jawaban. Penonton dapat mengeklik salah satu jawaban dan langsung mengetahui benar atau tidak jawaban tersebut dan jika salah, penonton dapat melihat salah satu alternatif jawaban berwarna hijau yang mana artinya jawaban tersebut benar. Sedangkan *polling* adalah sebuah bar presentase. Penonton dapat menggeser sendiri persentase mulai dari 0-100% sesuai dengan instruksi atau pertanyaan yang diberikan oleh pembuat *story*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini akan menyajikan hasil dari pelaksanaan *Happinimal Project*, pelaporan hasil akan dibagi berdasarkan data yang dihasilkan pasca pelaksanaan harian. **Kegiatan pertama** dalam rangkaian *Happinimal Project* adalah pemaparan materi 1 tentang pengenalan umum 5 Prinsip Kesejahteraan Hewan. Sebelum pengunggahan materi, diadakan *pretest* yang diunggah di ketiga akun dengan pertanyaan “berapa prinsip yang harus diperhatikan dalam

memenuhi kesejahteraan hewan?” dengan jawaban “5 prinsip” dan juga digunakan dalam *posttest*. Tes menunjukkan hasil sebanyak 38 dari 74 partisipan (51%) menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan dalam *pretest*. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi berupa unggahan poster berisi materi pada *Instastory* tim *project* (lampiran 2), tayangan pada materi yang diunggah di ketiga akun mencapai 246 tayangan. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan *posttest*, hasil dari *posttest* menunjukkan 40 dari 46 partisipan (86%) memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang diajukan pada *posttest*.

Kegiatan kedua dalam rangkaian *Happinimal Project* adalah pemaparan materi kedua yaitu “Prinsip 1: Pemilihan Makanan untuk Hewan sebagai Representasi Prinsip Bebas dari Rasa Lapar dan Haus”. Sebelum pengunggahan materi, diadakan *pretest* yang diunggah di ketiga akun dengan pertanyaan “Dalam memilih makanan, anjing termasuk dalam jenis hewan?” dengan jawaban “omnivora”, hasil sebanyak 30 dari 83 partisipan (36%) menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan dalam *pretest*. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi berupa unggahan poster berisi materi pada *Instastory* tim *project* (lampiran), tayangan pada materi yang diunggah di ketiga akun mencapai 252 tayangan. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan *posttest*, hasil dari *posttest* menunjukkan 43 dari 65 partisipan (66%) (lampiran) memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang diajukan pada *posttest*.

Kegiatan ketiga yang dilakukan dalam rangkaian kegiatan *happinimal project* dilaksanakan pada hari ketiga yaitu penyampaian materi “Prinsip 2: Penyiksaan pada Hewan”. Untuk menguji hasil dari penyampaian materi akan dilakukan *pretest* dan *posttest* dengan pertanyaan “Terdapat 2 jenis penyiksaan hewan yaitu penyiksaan fisik dan?” dengan jawaban “Penyiksaan psikis”, hasil sebanyak 58 dari 73 partisipan (79%) menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan dalam *pretest*. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi berupa unggahan poster berisi materi pada *Instastory* tim *project* (lampiran), tayangan pada materi yang diunggah di ketiga akun mencapai 216 tayangan. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan *posttest*, hasil dari *posttest* menunjukkan 57 dari 59 partisipan (96%) memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang diajukan pada *posttest*.

Kegiatan keempat yang dilakukan dalam rangkaian kegiatan *Happinimal Project* dilaksanakan pada hari keempat yaitu penyampaian materi “Prinsip 3: Penyakit pada Hewan”. Untuk menguji hasil dari penyampaian materi akan dilakukan *pretest* dan *posttest* dengan pertanyaan “Berikut adalah penyakit yang dapat menjangkiti hewan, kecuali?” dengan jawaban “cacar”, hasil sebanyak 38 dari 67 partisipan (57%) menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan dalam *pretest*. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi berupa unggahan poster berisi materi pada *Instastory* tim *project* (lampiran), tayangan pada materi yang diunggah di ketiga akun mencapai 154 tayangan. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan *posttest*, hasil dari *posttest* menunjukkan 45 dari 61 partisipan (74%) memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang diajukan pada *posttest*.

Kegiatan kelima yang dilakukan dalam rangkaian kegiatan *Happinimal Project* dilaksanakan pada hari ke lima yaitu penyampaian materi “Prinsip 4: Perilaku Alamiah Hewan”. Untuk menguji hasil dari penyampaian materi akan dilakukan *pretest* dan *posttest* dengan pertanyaan “Berikut yang bukan perilaku alamiah hewan adalah?” dengan jawaban “Atraksi”, hasil sebanyak 38 dari 56 partisipan (67%) menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan dalam *pretest*. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi berupa unggahan

poster berisi materi pada *Instastory* tim *project*, tayangan pada materi yang diunggah di ketiga akun mencapai 108 tayangan. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan *posttest*, hasil dari *posttest* menunjukkan 46 dari 52 partisipan (88%) memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang diajukan pada *posttest*.

Kegiatan keenam yang dilakukan dalam rangkaian kegiatan *Happinimal Project* dilaksanakan pada hari ke enam yaitu penyampaian materi “Prinsip 5: Apa Saja Penyebab Hewan Ketakutan?”. Untuk menguji hasil dari penyampaian materi akan dilakukan *pretest* dan *posttest* dengan pertanyaan “Contoh salah satu hal yang dapat menakuti hewan yaitu?” dengan jawaban “Bunyi Petasan”, hasil sebanyak 57 dari 64 partisipan (88%) menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan dalam *pretest*. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi berupa unggahan poster berisi materi pada *Instastory* tim *project* (lampiran), tayangan pada materi yang diunggah di ketiga akun mencapai 143 tayangan. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan *posttest*, hasil dari *posttest* menunjukkan 52 dari 59 partisipan (89%) memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang diajukan pada *posttest*.

Metode penyebaran informasi melalui aplikasi Instagram sudah efektif dalam menarik perhatian khalayak umum dalam rangka melakukan edukasi. Pelaksanaan proyek ini berhasil meraih total 857 tayangan dalam 6 hari pelaksanaannya, hal ini berarti 857 ilmu baru yang tersebar kepada khalayak umum. Dari hasil *pretest* dan *posttest* yang ada cukup menggambarkan pandangan dan peningkatan pengetahuan *audience* tentang 5 Prinsip Kesejahteraan Hewan. Hasil dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan jawaban yang benar setelah diadakannya edukasi. Di sisi lain terdapat penurunan jumlah tayangan, dikarenakan berbagai faktor lain seperti jam *upload* dan daya tarik dari *instastory* lain di luar proyek.

#### 4. Simpulan

*Happinimal Project* ialah aktivitas yang berisikan pemberian edukasi tentang kesejahteraan hewan khususnya hewan peliharaan. Kegiatan edukasi ini dilakukan pada penyebaran informasi melalui media sosial, yaitu Instagram. Hasil *posttest* setelah pemberian materi menunjukkan kenaikan persentase. Kenaikan persentase jawaban yang benar menunjukkan efektifitas dari penyampaian materi 1 hingga materi. Masyarakat target sudah mendapatkan edukasi terkait Kesejahteraan Hewan dan dapat mengingatnya, hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban yang meningkat pada *posttest*. Kesimpulan dari program ini adalah masyarakat target sudah mengetahui secara umum tentang prinsip kesejahteraan pada hewan, dan dengan diadakannya program *Happinimal Project* dapat meningkatkan persentase pengetahuan masyarakat akan kesejahteraan hewan.

#### Daftar Rujukan

- American Veterinary Medical Association (2019), “Animal Welfare: What Is It?,” (accessed July 2, 2019), Available at: <https://www.avma.org/KB/Resources/Reference/AnimalWelfare/Pages/whatis-animal-welfare.aspx>.
- Crimston, D., Hornsey, M. J., Bain, P. G. and Bastian, B. (2016), “Moral Expansiveness: Examining Variability in the Extension of the Moral World,” *Journal of Personality and Social Psychology*, 111 (4), 1-18.
- Farm Animal Welfare Council (2009), “Farm Animal Welfare in Great Britain: Past, Present and Future” (accessed Mei, 25 2023), Available at: [https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/319292/Farm\\_Animal\\_Welfare\\_in\\_Great\\_Britain\\_-\\_Past\\_Present\\_and\\_Future.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/319292/Farm_Animal_Welfare_in_Great_Britain_-_Past_Present_and_Future.pdf).

- McKendree, M. G., C. C. Croney, and N. O. Widmar (2014), "Effects of Demographic Factors and Information Sources on United States Consumer Perceptions of Animal Welfare," *Journal of Animal Science*, 92 (7), 3161-3173.
- Powell, Lauren, Debbie Chia, Paul McGreevy, Anthony L. Podberscek, Kate M. Edwards, Brendon Neilly, Adam J. Guastella, Vanessa Lee, and Emmanuel Stamatakis (2018), "Expectations For Dog Ownership: Perceived Physical, Mental and Psychosocial Health Consequences Among Prospective Adopters," *PLoS One*, 13 (7), e0200276.
- Sandøe, P., and Christiansen, S. B. (2008), *Ethics of Animal Use*. New York, NY: John Wiley & Sons
- World Organisation for Animal Health (2018), "What Is Animal Welfare?," (July 2), Available at: <http://www.oie.int/en/animalwelfare/animal-welfare-at-a-glance/>.