

**PERANCANGAN BUKU FOTO ESAI
POTRET KEHIDUPAN ANAK-ANAK DI BANTARAN
KALI CODE YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Indra Ihsan Kemal

NIM 1212228024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN BUKU FOTO ESAI
POTRET KEHIDUPAN ANAK-ANAK DI BANTARAN
KALI CODE YOGYAKARTA**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2017



**"Kita tidak selalu bisa membangun masa depan
bagi anak-anak muda kita, tapi kita bisa
membangun anak-anak muda kita
untuk masa depan"**

Franklin D. Roosevelt



KATA PENGANTAR

Perancangan Buku Foto Esai Anak-Anak Di Bantaran Kali Code Yogyakarta ini merupakan salah satu upaya penulis untuk memperlihatkan langsung kepada masyarakat luas khususnya yang tinggal di Kota Yogyakarta tentang bagaimana kondisi sesungguhnya dari kehidupan anak-anak yang tinggal di bantaran Kali Code. Perancangan ini adalah bentuk idealis penulis untuk membuat sebuah media buku yang dapat menginspirasi pembaca agar dapat membantu dalam bentuk kepedulian pendampingan tumbuh kembang anak-anak yang tinggal di bantaran Kali Code. Pembaca nantinya akan diajak untuk ikut melihat kehidupan dari keseharian anak-anak yang tinggal di sana, sehingga lebih peduli lagi dengan tumbuh kembang anak-anak sebagai generasi penerus yang lebih unggul.

Secara personal Buku Foto Esai Anak-Anak Di Bantaran Kali Code Yogyakarta ini telah digarap secara maksimal, namun perancangan ini masih memiliki kelemahan, salah satunya hasil foto yang belum seluruhnya mampu berbicara lebih banyak karena objek utamanya, yaitu anak-anak selalu bergerak sehingga cukup sulit untuk mendapatkan hasil yang diinginkan (masih belum maksimal secara pribadi). Kritik dan saran yang membangun sangatlah dibutuhkan. Kedepannya penulis berharap akan lebih banyak lagi perancangan sejenis Buku Foto Esai ini yang bisa mengangkat latar belakang dari kehidupan sosial yang belum begitu terungkap sehingga menjadi .

Atas terselesaikannya Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa tidak akan dapat terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada mereka, selain itu penulis juga memohon maaf atas segala kekhilafan dan kesalahan baik yang di sengaja maupun tidak disengaja selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun masyarakat luas. Penulis secara khusus mengucapkan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro SB, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala bimbingan, inspirasi, masukan ide, motivasi, serta arahnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala bimbingan, dorongan semangat, serta arahnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Ibu Alm. Novi Mayasari, S.H., LL.M., selaku Dosen Wali. Atas bimbingan dan dorongan semangatnya selama masa perkuliahan berlangsung.
8. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf. Atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya Tugas Akhir.
9. Teman-teman Komunitas Cemara; Ganesh, Manda, Lorca, Lintang, Asih, Risa, Anggit, dan masih banyak lagi, terima kasih telah memberikan kesempatan untuk bergabung untuk bertemu dengan anak-anak dan warga Kampung Ledok Code yang baik hati.
10. Seluruh warga Kampung Ledok Code yang ramah dan selalu memberi ruang untuk ikut serta menjadi bagian kehidupan di sana.
11. Bapak dan Ibu Miskam; terima kasih karena telah menjadi sosok orang tua bagi saya dan teman-teman Komunitas Cemara ketika di Kampung Ledok Code.
12. Teman-teman seperjuanganku; Nurhadi, Ilham, Bayu, Guntur, Merlyn, Diaz, Army, Luai, Amel, Eggbal, dan masih banyak lagi atas semua support dan bantuannya selama menyelesaikan tugas akhir.
13. Teman-teman Anoman Obong DKV angkatan 2012.

14. Kedua Orang Tuaku; Indra Taufik Setiawan dan Ina Widiaty Purista, atas bimbingan, kasih sayang, didikan dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.
15. Adikku; Indra Radian Fathan.
16. Seluruh Pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :
**PERANCANGAN BUKU FOTO ESAI POTRET KEHIDUPAN ANAK-
ANAK DI BANTARAN KALI CODE YOGYAKARTA**, Perancangan ini
dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan
sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik
di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau
instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata
cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.



Yogyakarta, 13 Oktober 2017

Indra Ihsan Kemal

NIM.1212228024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta :

Nama : Indra Ihsan Kemal

Nomor Mahasiswa : 1212228024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU FOTO ESAI POTRET KEHIDUPAN ANAK-ANAK DI BANTARAN KALI CODE YOGYAKARTA**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta,

13 Oktober 2017

Indra Ihsan Kemal

NIM.1212228024

ABSTRAK

Perancangan Buku Foto Esai Potret Kehidupan Anak-Anak Di Bantaran Kali Code Yogyakarta

Oleh : Indra Ihsan Kemal

NIM : 1212228024

Kali Code adalah salah satu sungai yang membelah Kota Yogyakarta. Dimana bantaran kalinya dihuni oleh penduduk berasal dari luar Yogyakarta. Dengan lahan yang sempit mereka membangun pemukiman yang padat sehingga hanya menyisakan sedikit lahan terbuka. Hal tersebut menimbulkan permasalahan pada tidak tersedianya ruang bermain ramah anak, maka anak-anak di sana tidak mendapatkan tempat bermain yang layak seperti pada umumnya. Hal ini menjadi penting karena kegiatan bermain pada anak-anak mempunyai pengaruh besar bagi perkembangan mereka. Melihat kondisi ini, penulis merasa perlu untuk mengangkat dan memperlihatkan potret dari kehidupan anak-anak di daerah bantaran Kali Code, Kelurahan Kotabaru, Yogyakarta sebagai sebuah media yang dapat merekam, mengabadikan, serta memberikan sebuah gambaran nyata terkait kegiatan bermain dan bersosialisasi anak-anak di sana kepada para calon audiens sebagai topik untuk perancangan buku foto esai. Media foto esai dipilih karena dapat merekam momen yang jujur apa adanya dan menggabungkannya bersama elemen narasi atau esai, sehingga buku ini dapat menyampaikan suatu pesan pada rangkaian foto tersebut agar memiliki makna yang lebih dalam. Di buku foto esai ini audiens umum diajak untuk dapat menumbuhkan rasa empatinya agar membantu mencari solusi untuk tumbuh kembang dan pembentukan karakter anak yang lebih baik sesuai dengan tingkatan umurnya, khususnya masyarakat Yogyakarta, terlebih para penggiat sosial pemerhati anak untuk kesejahteraan anak-anak di daerah Yogyakarta.

Kata Kunci : Kali Code, Tumbuh Kembang Anak, Ruang Bermain Ramah Anak

ABSTRACT

Designing Photo Essay Book Potrait of Children's Life in Kali Code of Yogyakarta

By : Indra Ihsan Kemal

NIM : 1212228024

Kali Code (*Code river*) is one of the rivers that flow across Yogyakarta. There are people from outside Yogyakarta who live at its bank. They build dense settlements at such small area leaving only a small amount of open field. This has lead to limited child-friendly playroom, so the children there cannot get a decent playground. This issue is important because playing have a major impact on children's development. Based on this condition, the writer felt it necessary to raise this issue and show portraits of children's life in Code river area, Kotabaru, Yogyakarta as a media that can record, perpetuate, and give a real picture related to children's play activities and socialization to prospective audiences as a topic for the photo essay books design. Photo essay book is chosen as the media because it can record moments as they are and combine them with a narrative or essay element, so this book can convey a deeper meaning of the photo series. In this photo essay book, public audience, especially people of Yogyakarta, in particular social activists of children, are invited to grow their empathy to help find solutions for growth and development of the character of children according to their age.

Keywords : Kali Code, Growth of Children, Child-Friendly Playroom

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	viii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Judul Perancangan	1
B. Latar Belakang Masalah	1
C. Rumusan Masalah	5
D. Pembatasan Masalah	5
E. Tujuan Perancangan	6
F. Manfaat Perancangan	6
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data	8
I. Tahap Perancangan	9
J. Skematika Perancangan	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	12
A. Identifikasi Data	12
1. Kali Code	12
a. Pembagian Wilayah Kali Code	13
b. Sejarah Perkampungan di Ledok Gondolayu	15
c. Perkampungan Ledok Gondolayu Masa Kini	19
d. Anak-Anak di Perkampungan Ledok Gondolayu	27
2. Landasan Teori	32
a. Teori Anak	32
1) Fase Pertama Umur 0-1 Tahun	32
2) Fase Kedua Umur 2-4 Tahun	32

3) Fase Ketiga Umur 5-8 Tahun	33
4) Fase Keempat Umur 9-11 Tahun	33
5) Fase Kelima Umur 14-19 Tahun	33
b. Teori Bermain	33
1) Teori Rekreasi	34
2) Teori Pemungghahan	35
3) Teori Atavistic	35
4) Teori Biologis	35
5) Teori Fenomenologis	35
3. Tinjauan Fotografi	36
a. Definisi Fotografi	36
b. Jenis-Jenis Fotografi	36
1) <i>Potrait Photography</i>	36
2) <i>Product Photography</i>	37
3) <i>Journalism Photography</i>	38
4) <i>Landscape Photography</i>	38
5) <i>Fine-Art Photography</i>	39
6) <i>Still Life Photography</i>	40
7) <i>Wedding Photography</i>	40
8) <i>Advertising Photography</i>	41
9) <i>Food Photography</i>	42
10) <i>Fashion Photography</i>	42
4. Tinjauan Foto Esai	43
a. Sejarah Foto Esai	43
b. Definisi Foto Esai	44
5. Tinjauan Buku	44
a. Definisi Tentang Buku	44
b. Jenis Buku	44
1) Buku Umum	44
2) Buku Pelajaran	45
3) Buku Anak-Anak	46
4) Buku Bergambar	46

5) Buku Biografi	47
6) Buku Kamus	47
7) Buku Antologi	48
8) Buku Fotografi	48
B. Tinjauan Pustaka	49
C. Analisis Data	51
1. <i>What</i>	51
2. <i>Who</i>	51
3. <i>Where</i>	51
4. <i>When</i>	51
5. <i>Why</i>	52
6. <i>How</i>	52
D. Kesimpulan Analisis Data	52
BAB III KONSEP PERANCANGAN	54
A. Tujuan Kreatif	54
B. Strategi Kreatif	54
1. Konsep Kreatif	54
a. Konsep Foto	55
2. Taget Pembaca	55
a. Kondisi Demografis	55
b. Kondisi Geografis	56
c. Psikografis	56
d. Behavioristik	56
3. Media Utama dan Pendukung	56
a. Media Utama	56
b. Media Pendukung	57
1) Poster	57
2) Pembatas Buku	57
3) <i>Standing Banner</i>	57
4) Kartu Pos	58
5) <i>Tote bag</i>	58
4. Pendekatan Kreatif	58

a. Isi Pesan	58
b. Isi Konten Buku	59
c. Gaya Penyampaian	59
d. Teknik Visualisasi	59
e. <i>Layout</i>	60
1) <i>Grid System</i>	60
f. Tipografi	62
C. Program Kreatif.....	63
1. Judul Buku	63
2. Sinopsis Buku	63
3. <i>Story Line</i>	64
4. Jadwal Perancangan	79
5. Peralatan dan Kebutuhan Dalam Produksi	80
6. <i>Software</i> yang Digunakan	81
7. Produksi	81
a. Ukuran dan Format Buku	81
b. Biaya Produksi	82
c. Ukuran dan Format Media Pendukung	83
1) Poster	83
2) Pembatas Buku	83
3) <i>Standing Banner</i>	83
4) Kartu Pos	83
5) <i>Tote Bag</i>	84
BAB IV VISUALISASI	85
A. <i>Logo dan Icon</i>	85
1. Logo Judul Buku	85
a. Alternatif <i>Layout</i>	85
b. Studi Warna	86
c. <i>Layout Final</i>	86
2. Logo Penerbit	86
a. Sketsa Logo	87
b. Logo <i>Final</i>	87

B. Cover Buku	87
1. Foto yang Dipilih	88
2. Sketsa <i>Layout</i> Cover Buku	88
3. Desain <i>Final</i> Cover Buku.....	89
C. <i>Layout</i> Isi Buku	89
1. Sketsa <i>Layout</i> Isi Buku	89
2. Desain <i>Final Layout</i> Isi Buku	90
D. Konten Buku	92
1. Ucapan Terima Kasih	92
2. Kata Pengantar	92
3. <i>Story Line</i>	92
a. Bab 1 : Gembira Bersama Dunia	92
b. Bab 2 : Meraih Masa Depan	92
c. Bab 3 : Keluarga Tercinta	92
d. Bab 4 : Kami Juga Bisa	93
E. Data Foto	93
F. <i>Final</i> Desain Halaman	106
G. Media Pendukung	142
1. Poster Pameran dan Poster Promosi	142
2. <i>Standing Banner</i>	143
3. Kartu Pos	144
4. Pembatas Buku	145
5. <i>Tote Bag</i>	145
6. Katalog	146
BAB V PENUTUP	147
A. Kesimpulan	147
B. Saran	148
Daftar Pustaka	149
Tautan	150
Narasumber	150
Lampiran	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Anak-anak yang sedang bermain di Kali Code	1
Gambar 1.2: Suasana belajar di Komunitas Cemara.....	4
Gambar 1.3: Skematika Perancangan Tugas Akhir	11
Gambar 2.1: Suasana Perkampungan di Kawasan Code Utara.....	13
Gambar 2.2: Suasana Perkampungan di Kawasan Code Tengah	14
Gambar 2.3: Suasana Perkampungan di Kawasan Code Selatan	14
Gambar 2.4: YB Mangunwijaya atau Romo Mangun	17
Gambar 2.5A-E: Foto-foto warga asli dan suasana di Kampung Ledok Code Tahun 80-90an	18
Gambar 2.6: Salah satu sudut Kampung Code Romo Mangun	20
Gambar 2.7: Rumah panggung bertingkat khas rancangan Romo Mangun	21
Gambar 2.8A-C: Beberapa akses jalanan di dalam Kampung Code Romo Mangun yang tinggi dan bekelok-kelok.....	21
Gambar 2.9: Gambar Mural 'Kupercayakan Kepadamu' di salah satu sudut kampung untuk menghormati jasa Romo Mangun	22
Gambar 2.10A-C: Dinding talud pemisah antara pemukiman dan Kali Code di Kampung Romo Mangun	23
Gambar 2.11: Suasana Kampung Ledok Code jika dilihat dari bawah	23
Gambar 2.12: Jalanan akan semakin mengecil di sudut kanan dan kiri Kampung Ledok Code dan talud sudah menutupi area pemukiman dengan aman	24
Gambar 2.13A-E: Suasana keramaian di Festival Kampung Lampion ke-2 ...	25
Gambar 2.14A-B : Suasana kegiatan belajar anak-anak Kampung Ledok Code RT 18 bersama Komunitas Cemara	26
Gambar 2.15A-C : Suasana pergi sekolah dan bermain anak-anak Kampung Ledok Code	28
Gambar 2.16 : Seorang anak bermain sepeda di area Kampung Code Romo Mangun	29
Gambar 2.17A-B : Seorang anak dari perkampungan Ledok Gondolayu yang bermain layangan di jalan raya	30

Gambar 2.18A-C : Tidak ada batasan ruang anatara anak-anak dan orang dewasa ketika bergaul di luar ruangan	31
Gambar 2.19 : <i>Potrait Photography</i>	37
Gambar 2.20 : <i>Product Photography</i>	37
Gambar 2.21 : <i>Journalism Photography</i>	38
Gambar 2.22 : <i>Landscape Photography</i>	39
Gambar 2.23 : <i>Fine-Art Photography</i>	39
Gambar 2.24 : <i>Still Life Photography</i>	40
Gambar 2.25 : <i>Wedding Photography</i>	41
Gambar 2.26 : <i>Advertising Photography</i>	41
Gambar 2.27 : <i>Food Photography</i>	42
Gambar 2.28 : <i>Fashion Photography</i>	43
Gambar 2.29 : Contoh Buku Umum	45
Gambar 2.30 : Contoh Buku Pelajaran	45
Gambar 2.31 : Contoh Buku Anak-Anak	46
Gambar 2.32 : Contoh <i>Picture Book</i>	46
Gambar 2.33 : Contoh Buku Biografi	47
Gambar 2.34 : Contoh Buku Kamus	47
Gambar 2.35 : Contoh Buku Antologi	48
Gambar 2.36 : Contoh Buku Fotografi	49
Gambar 2.37 : Buku Yang Kuat Yang Kalah	49
Gambar 2.38 : Kampung Nelayan Pajagan I.....	50
Gambar 2.39 : Kampung Nelayan Pajagan II	50
Gambar 3.1 : Ilustrasi Foto Hitam dan Putih	60
Gambar 3.2 : Contoh <i>Layout grid system</i> untuk jalaman sub bab	61
Gambar 3.3 : Contoh <i>Layout grid system</i> untuk halaman ucapan terima kasih dan kata pengantar	61
Gambar 3.4A-D : Contoh <i>Layout grid system</i> untuk halaman isi buku	62
Gambar 3.5 : Jenis huruf Times New Roman Bold	63
Gambar 3.6 : Jenis huruf RomanSerif	63
Gambar 3.7 : Tabel 1 <i>Story Line</i> dalam isi buku esai	79
Gambar 3.8 : Tabel 2 Jadwal perancangan	80

Gambar 3.9 : Tabel 3 Peralatan dan kebutuhan dalam produksi	81
Gambar 3.10 : Tabel 4 <i>Software</i> yang digunakan	81
Gambar 3.11 : Tabel 5 Rincian biaya produksi buku	82
Gambar 4.1A-C : Alternatif <i>layout</i> judul buku	85
Gambar 4.2A-B : <i>Layout final</i> judul buku	86
Gambar 4.3A-B : Sketsa Logo Penerbit 'Kembooks Publishing'	87
Gambar 4.4 : Logo <i>Final</i> Penerbit 'Kembooks Publishing'	87
Gambar 4.5 : Foto yang digunakan untuk cover bagian depan buku	88
Gambar 4.6 : Sketsa <i>layout cover</i> depan dan belakang	88
Gambar 4.7 : Desain <i>final layout cover</i> depan dan belakang.....	89
Gambar 4.8A-C : Beberapa sketsa <i>layout</i> isi buku I	89
Gambar 4.9A-C : Beberapa sketsa <i>layout</i> isi buku II.....	90
Gambar 4.10 : Beberapa desain final <i>layout</i> isi dalam buku	90
Gambar 4.11A-E : Beberapa desain <i>final layout</i> isi dalam buku	91
Gambar 4.12 : Tabel 1 Data Foto	105
Gambar 4.13 : Cover depan dan belakang buku	106
Gambar 4.14 : Halaman i	107
Gambar 4.15 : Halaman ii dan iii	108
Gambar 4.16 : Halaman iv dan v / Daftar isi	109
Gambar 4.17 : Halaman vi dan vii / Ucapan terima kasih dan kata pengantar	110
Gambar 4.18 : Halaman 1 dan 2 / Bab 1 Gembira Bersama Dunia	111
Gambar 4.19 : Halaman 3 dan 4	112
Gambar 4.20 : Halaman 5 dan 6	113
Gambar 4.21 : Halaman 7 dan 8	114
Gambar 4.22 : Halaman 9 dan 10	115
Gambar 4.23 : Halaman 11 dan 12	116
Gambar 4.24 : Halaman 13 dan 14	117
Gambar 4.25 : Halaman 15 dan 16	118
Gambar 4.26 : Halaman 17 dan 18	119
Gambar 4.27 : Halaman 19 dan 20 / Bab 2 Meraih Masa Depan	120
Gambar 4.28 : Halaman 21 dan 22	121

Gambar 4.29 : Halaman 23 dan 24	122
Gambar 4.30 : Halaman 25 dan 26	123
Gambar 4.31 : Halaman 27 dan 28	124
Gambar 4.32 : Halaman 29 dan 30	125
Gambar 4.33 : Halaman 31 dan 32	126
Gambar 4.34 : Halaman 33 dan 34	127
Gambar 4.35 : Halaman 35 dan 36 / Bab 3 Keluarga Tercinta	128
Gambar 4.36 : Halaman 37 dan 38	129
Gambar 4.37 : Halaman 39 dan 40	130
Gambar 4.38 : Halaman 41 dan 42	131
Gambar 4.39 : Halaman 43 dan 44	132
Gambar 4.40 : Halaman 45 dan 46 / Bab 4 Kami Juga Bisa	133
Gambar 4.41 : Halaman 47 dan 48	134
Gambar 4.42 : Halaman 49 dan 50	135
Gambar 4.43 : Halaman 51 dan 52	136
Gambar 4.44 : Halaman 53 dan 54	137
Gambar 4.45 : Halaman 55 dan 56	138
Gambar 4.46 : Halaman 57 dan 58	139
Gambar 4.47 : Halaman 59 dan 60	140
Gambar 4.48 : Halaman 61 / Tentang Penulis	141
Gambar 4.49 : Desain Poster Tugas Akhir	142
Gambar 4.50A-B : Beberapa alternatif desain poster <i>launching</i> buku	143
Gambar 4.51 : Desain <i>standing banner</i> <i>launching</i> buku	144
Gambar 4.52A-D : Beberapa alternatif desain kartu pos bagian depan dan belakang	144
Gambar 4.53 : Desain pembatas buku	145
Gambar 4.54 : Desain <i>Tote Bag</i>	145
Gambar 4.55 : Desain Katalog bagian depan	146
Gambar 4.56 : Desain Katalog bagian belakang	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul Perancangan

Perancangan Buku Foto Esai Potret Kehidupan Anak-Anak Di Bantaran Kali Code Yogyakarta.

B. Latar Belakang Masalah

Beberapa tahun belakangan ini kota Yogyakarta sedang gencar melakukan pembangunan menuju ke era modernisasi. Banyaknya pembangunan sebenarnya membantu dalam banyak hal untuk kota Yogyakarta itu sendiri, salah satu contohnya adalah tumbuh pesatnya di sektor pariwisata Yogyakarta. Tetapi, dari banyaknya pertumbuhan bangunan baru di Yogyakarta, ada bagian dari kota yang kurang bisa ikut menikmati hasil pembangunan modernisasi tersebut, khususnya adalah anak-anak di kawasan daerah bantaran Kali Code atau biasa dikenal dengan daerah Ledok Code. Hal ini menimbulkan permasalahan kepada lahan bermain untuk anak-anak yang semakin berkurang, dan cenderung membuat anak-anak tidak bisa bebas untuk bermain. Dengan terpaksa mereka harus bermain di ruang seadanya, seperti di gang sempit dengan jalanan yang terjal, di dalam aliran kali, dan juga jalan raya.



Gambar 1.1: Anak-anak yang sedang bermain di Kali Code
(Sumber: Foto Indra Ihsan Kemal, 2017)

Peran bermain pada anak-anak mempunyai pengaruh yang besar bagi perkembangan mereka. Anak-anak membutuhkan bermain di lahan terbuka karena dapat mengasah kinerja otak dan mereka juga dapat mengekspresikan dirinya. Pada hakekatnya kegiatan bermain anak-anak disertai intensitas kesadaran, minat penuh, dan usaha yang keras. Hal itu disebabkan oleh kelebihan tenaga mereka dan dorongan belajar untuk melatih semua fungsi jasmani dan rohaninya. Mau tidak mau dari tempat bermain yang ada, membuat keterbatasan kepada anak-anak tersebut, salah satu contohnya ketika sedang bermain dan mereka harus menghentikan sejenak permainan mereka ketika ada orang yang harus melewati jalanan tersebut. Selain mereka terpaksa harus bermain di tempat yang cukup berbahaya tadi, yang mana bisa menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan, hal itu juga membuat anak-anak bantaran Kali Code beberapa mulai ada yang beralih kepada *gadget* dengan segudang aplikasi dan permainan digitalnya untuk menggantikan waktu bermain mereka yang berakibat pada timbulnya sifat individualis atau kurang terbuka dengan lingkungan ataupun sosial.

Masyarakat bantaran Kali Code sebagian besar adalah pendatang dari luar Yogyakarta (seperti Wonosari, Bantul dan sekitarnya) yang dulunya datang dan menempati tanah di bantaran Kali Code untuk sekedar tinggal dan berteduh untuk sementara. Pada tahun 1983 pemerintah bermaksud untuk menggusur pemukiman ini, namun atas permohonan *Romo Mangun*, rencana penggusuran tersebut berhasil ditanggihkan. Romo Mangun adalah salah satu tokoh berpengaruh di bantaran Kali Code. Dia adalah seorang Pastor Katolik yang mendampingi warga Kali Code antara tahun 1980-1986 ketika kawasan tersebut hendak digusur pemerintah. Sebagai ganti permohonannya, diselenggarakanlah suatu proyek revitalisasi dengan melibatkan 2 koran lokal Yogyakarta untuk mendukung pendanaan perencanaan pembangunan daerah Kali Code pada tahun 1983. Pada akhirnya warga Kali Code bisa benar-benar menetap di kota Yogyakarta sampai saat ini. Masyarakat Kali Code yang jumlahnya banyak dan padat ini akhirnya menetap dan membangun sebuah rumah tinggal permanen.

Padatnya jumlah penduduk dan rumah yang dibangun membuat lingkungan di sekitar tempat tinggal Kali Code cukup sesak dan mengurangi area tempat bersosialisasi ataupun sekedar tempat bermain untuk anak-anak. Disini penulis berfokus pada potret kehidupan sosial penduduk di sekitar bantaran Kali Code khususnya mengenai kehidupan anak-anak disana. Dalam kenyataannya, sehari-hari anak-anak tersebut tidak dengan maksimal mendapatkan kesempatan tumbuh kembang pola bersosialisasi yang baik dan benar, terutama dalam ketersediaan ruang untuk bermain, sehingga anak-anak disana tumbuh dengan kondisi yang kurang sesuai dengan pertumbuhan anak-anak pada umumnya, dimana mereka kurang memiliki ruang bersosial yang cukup untuk belajar dan tumbuh kembang dengan arahan dari orang tua yang berfokus dengan pendidikan dan kehidupan sosial anak-anaknya. Memang sebenarnya anak-anak disana dalam kesehariannya mendapatkan kesempatan mengenyam pendidikan formal, yaitu seperti tetap bersekolah di Sekolah Dasar (SD) seperti anak-anak lainnya, tetapi setelah pulang dari sekolah, anak-anak tersebut sebagian besar kurang mendapatkan pendampingan belajar dan arahan langsung dari orang tua mereka. Beberapa penyebabnya antara lain adalah, pertama, faktor dari orang tua yang tidak begitu faham dengan pendidikan anaknya di sekolah sehingga tugas yang diberikan kepada anak-anaknya sepulang sekolah menjadi tidak dapat dikerjakan dengan baik. Kedua, faktor ekonomi, sehingga kedua orang tuanya harus mencari nafkah dari pagi sampai malam hari dengan mengerjakan pekerjaan kasar dan melelahkan, seperti menjadi juru parkir, pemulung, buruh cuci, pembantu rumah tangga, pengelola angkringan dan lainnya namun kebanyakan dari pekerjaan mereka tidaklah tetap, hal ini menyebabkan sang anak kehilangan sosok pendamping untuk bercerita tentang kehidupan sehari-harinya bahkan untuk belajar dirumahpun kedua orang tua tidak dapat selalu bisa mendampinginya. Ketiga, faktor lingkungan yang kurang baik sehingga banyak anak-anak yang mengenal pergaulan orang dewasa dan mendengar kata-kata kasar sedari kecil, serta mereka seringkali mengetahui berita atau isu buruk yang terjadi di lingkungannya sehingga menyebabkan

anak-anak tersebut tidak dapat bersosial, bermain, dan belajar dirumahnya karena pikirannya mudah terpengaruh oleh pengaruh dari pergaulan orang dewasa serta berita-berita buruk yang ada di lingkungannya.

Atas dasar permasalahan dan keprihatinan yang terjadi itu maka munculah beberapa komunitas dan pegiat sosial yang peduli dengan pendidikan tumbuh kembang dari anak-anak yang tinggal di Kali Code. Salah satu contohnya adalah Komunitas Cemara yang menjadi pegiat sosial di Perkampungan Ledok Code RT 18, Kelurahan Kotabaru, Yogyakarta. Mereka melakukan kegiatan swadaya masyarakat berupa kegiatan "Pendidikan Alternatif" kepada anak-anak disana. Kegiatan pendidikan alternatif yang dilaksanakan salah satunya adalah pendampingan bermain serta belajar kepada anak-anak ini dan lebih berfokus kepada pengembangan karakter serta kreatifitas mereka, dengan tujuan agar anak-anak dapat lebih percaya diri, mandiri, terbuka, kritis, kreatif, anti kekerasan, bebas dan memiliki semangat juang yang tinggi dan berakhlak mulia. Pendampingan belajar tersebut seperti mendampingi belajar mengerjakan tugas sekolah, lalu mengadakan tambahan kegiatan atau pelatihan yang merangsang kreatifitas dan kemampuan diri anak-anak tersebut. Untuk memenuhi kegiatan ini, salah satu warganya, Bapak Miskam, mempersilahkan Mushola kecil menjadi tempat bermain dan belajar untuk anak-anak sekaligus menjadi perpustakaan kecil yang menampung buku-buku bacaan untuk warga sekitar. Para pegiat sosial yang melakukan kegiatan tersebut mayoritas adalah para mahasiswa dari beberapa Perguruan tinggi di Yogyakarta.



Gambar 1.2: Suasana belajar di Komunitas Cemara
(Sumber: Foto Indra Ihsan Kemal, 2017)

Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk mengangkat dan memperlihatkan potret dari kehidupan anak-anak di daerah bantaran Kali Code, Kelurahan Kotabaru, Yogyakarta sebagai sebuah media yang dapat merekam, mengabadikan, serta memberikan sebuah gambaran nyata terkait ruang bermain dan bersosialisasi anak-anak disana kepada para calon audiens sebagai topik untuk perancangan buku foto esai "Anak-Anak Bantaran Kali Code" sebagai media pemecahan suatu masalah, maka perancangan ini akan menceritakan tentang keseharian bermain, belajar, sampai kegiatan unik anak-anak yang ada disana. Foto hitam dan putih akan menjadi warna keseluruhan dari foto yang akan penulis ambil. Keputusan ini diambil karena penggunaan hitam dan putih membuat foto lebih terus terang menceritakan sebuah kejadian yang ada. Foto hitam dan putih dapat menyeimbangkan emosi yang tertuang dalam sebuah foto dengan menunjukkan perbedaan kontras dan komposisi pencahayaan yang sesuai agar terasa memiliki makna yang lebih dalam lagi, sehingga nantinya banyak dari para calon audiens khususnya masyarakat Yogyakarta akan jadi tahu dan hatinya tergugah untuk juga bisa ikut memperhatikan ataupun membantu semampu mereka untuk memperbaiki kondisi ruang bermain anak-anak khususnya yang berada di daerah Bantaran Kali Code.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku foto esai Anak-Anak Bantaran Kali Code dengan menarik, dan menyusun narasi cerita dari ilustrasi foto dari kegiatan keseharian anak-anak dalam bersosialisasi, belajar dan bermain agar dapat ikut dirasakan para audiens dengan baik di setiap hasil fotonya.

D. Pembatasan Masalah

Perancangan akan berfokus pada pembuatan foto dari kegiatan bermain, belajar dan kehidupan sehari-hari dari anak-anak yang tinggal di lingkungan Bantaran Kali Code Yogyakarta, lalu akan disusun menjadi sebuah runtutan foto yang memiliki alur cerita dengan *output* utama berupa buku foto esai.

E. Tujuan Perancangan

Merancang buku foto esai Anak-Anak Bantaran Kali Code yang dikemas dengan perpaduan foto hitam putih, narasi cerita, dan *layout* yang menarik. Buku ini akan bercerita tentang keseharian anak-anak di lingkungan bantaran Kali Code, sehingga buku tersebut dapat menginspirasi masyarakat untuk terpenggil membantu anak-anak di sana dalam bentuk tindakan.

F. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi target masyarakat :

Memberikan informasi serta gambaran potret sesungguhnya secara lebih dalam tentang potret keseharian anak-anak yang ada di Bantaran Kali Code, Kelurahan Kotabaru, Yogyakarta sehingga masyarakat Yogyakarta dapat ikut memperhatikannya.

2. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual :

Perancangan diharapkan akan menambah wawasan dan referensi mahasiswa dalam merancang sebuah buku foto esai sebagai tugas akhir bagi mahasiswa DKV sehingga nantinya dapat menjadi sebuah pertimbangan untuk menentukan sebuah topik yang menarik untuk diangkat sebagai perancangan buku foto esai.

3. Manfaat bagi Institusi :

Memperlihatkan bentuk alternatif dalam bidang fotografi jurusan DKV sebagai sumber referensi tentang strategi komunikasi visual melalui media foto esai.

G. Metode Perancangan

1. Data Yang Dibutuhkan

a. Data Verbal

Data yang diperoleh dari hasil studi lapangan dengan membaur dan mengenal lebih dalam anak-anak dan masyarakat di lingkungan Bantaran Kali Code, lalu data dari teori-teori mengenai perkembangan anak dari berbagai referensi yang terpercaya seperti

buku, artikel, serta data dari hasil wawancara dengan warga setempat yang memiliki pengaruh dan memahami situasi mengenai masalah yang diangkat oleh penulis.

b. Data Visual

Data yang dipelajari dan diperoleh dari studi lapangan untuk mendapatkan hasil berupa foto keseharian anak-anak di Bantaran Kali Code dengan momen yang menarik dan sesuai yang dapat mendukung perancangan buku foto esai ini.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

1) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung tatap muka kepada para sukarelawan maupun masyarakat di wilayah Bantaran Kali Code, kemudian hasil wawancara dicatat dan direkam dan dapat dijadikan sebagai data primer. Sehingga penulis dapat memahami pola pikir, tingkah laku dan kebiasaan anak-anak di bantaran Kali Code untuk memudahkan dalam proses pengambilan foto.

2) Observasi

Observasi langsung ke lapangan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap unsur-unsur yang tampak dalam obyek penelitian. Sehingga perancangan buku foto esai ini mampu memperlihatkan kegiatan anak-anak yang sedang melakukan kegiatan hariannya yang meliputi, bermain, belajar, dan bersosialisasi secara natural dan juga menarik.

b. Data Sekunder

1) Studi Literatur

Untuk pengumpulan data sekunder menggunakan cara tinjauan literatur berupa buku, artikel, internet, serta media cetak lainnya

c. Instrumen Alat Pengumpulan Data

Instumen atau alat pengumpul data dalam perancangan kali ini akan memakai beberapa instumen untuk menjadikan kumpulan data yang lengkap, yaitu menggunakan alat audio visual seperti : 1. Kamera foto sebagai alat pengambil objek yang dituju ; 2. Perekam atau Catatan wawancara dengan sumber-sumber yang dapat menjadi sumber yang tepat dengan tujuan dan maksud dari perancangan; 3. Buku Notes sebagai alat mencatat bila selama pengumpulan data mendapatkan data tambahan selain dari 2 instumen pertama.

H. Metode Analisis Data

Dalam perancangan kali ini menggunakan metode analisis data 5W+1H. Metode analisis ini merupakan metode yang umum digunakan dalam perancangan komunikasi visual khususnya perancangan buku foto esai Anak-Anak Bantaran Kali Code ini. Metode analisis 5W+1H sendiri merupakan metode yang berdasarkan *What* (apa), *Who* (siapa), *Where* (dimana), *When* (kapan), *Why* (mengapa/kenapa), dan *How* (bagaimana). Bila dijabarkan maka akan seperti ini :

1. *What*

Tumbuh kembang anak sedari kecil yang masih kurang sesuai dengan anak-anak pada umumnya, khususnya akan mempengaruhi masalah perkembangan karakter anak kedepannya.

2. *Who*

Anak-anak di lingkungan perkampungan Ledok Gondolayu (Kampung Code Romo Mangun & Kampung Ledok Code) yang berusia 4 - 10 tahun.

3. *Where*

Di wilayah perkampungan Ledok Gondolayu, yaitu Kampung Code Romo Mangun RT 1 RW 1 dan Kampung Ledok Code RT 18 RW 4, Kelurahan Kotabaru, Yogyakarta.

4. *When*

Sudah cukup lama bahkan sampai saat ini, karena perkembangan anak-anak disana dipengaruhi berbagai faktor yang kurang mendukung di lingkungannya.

5. *Why*

Ada tiga faktor penyebabnya. Pertama, karena keterbatasan dan sempitnya ruang bermain yang ada di lingkungan tempat tinggal masyarakat di wilayah perkampungan Ledok Gondolayu membuat anak-anak tidak bisa bebas untuk bermain dan terpaksa mereka harus bermain di area yang tidak aman bagi anak-anak. Kedua, karena lingkungan yang kurang baik sehingga banyak anak-anak sedari kecil sudah akrab dengan kata-kata kasar ataupun berita yang buruk di lingkungannya. Ketiga, karena faktor keluarga serta ekonomi yang mengharuskan kedua orangtuanya lebih sibuk untuk mencari nafkah dibandingkan memperhatikan detail perkembangan dari anaknya.

6. *How*

Membuat buku foto esai dengan memperlihatkan potret keseharian anak-anak bantaran Kali Code yang sesungguhnya, dengan begitu akan menggugah hati masyarakat khususnya mereka yang bergerak di bidang sosial dan para pemerhati perkembangan anak.

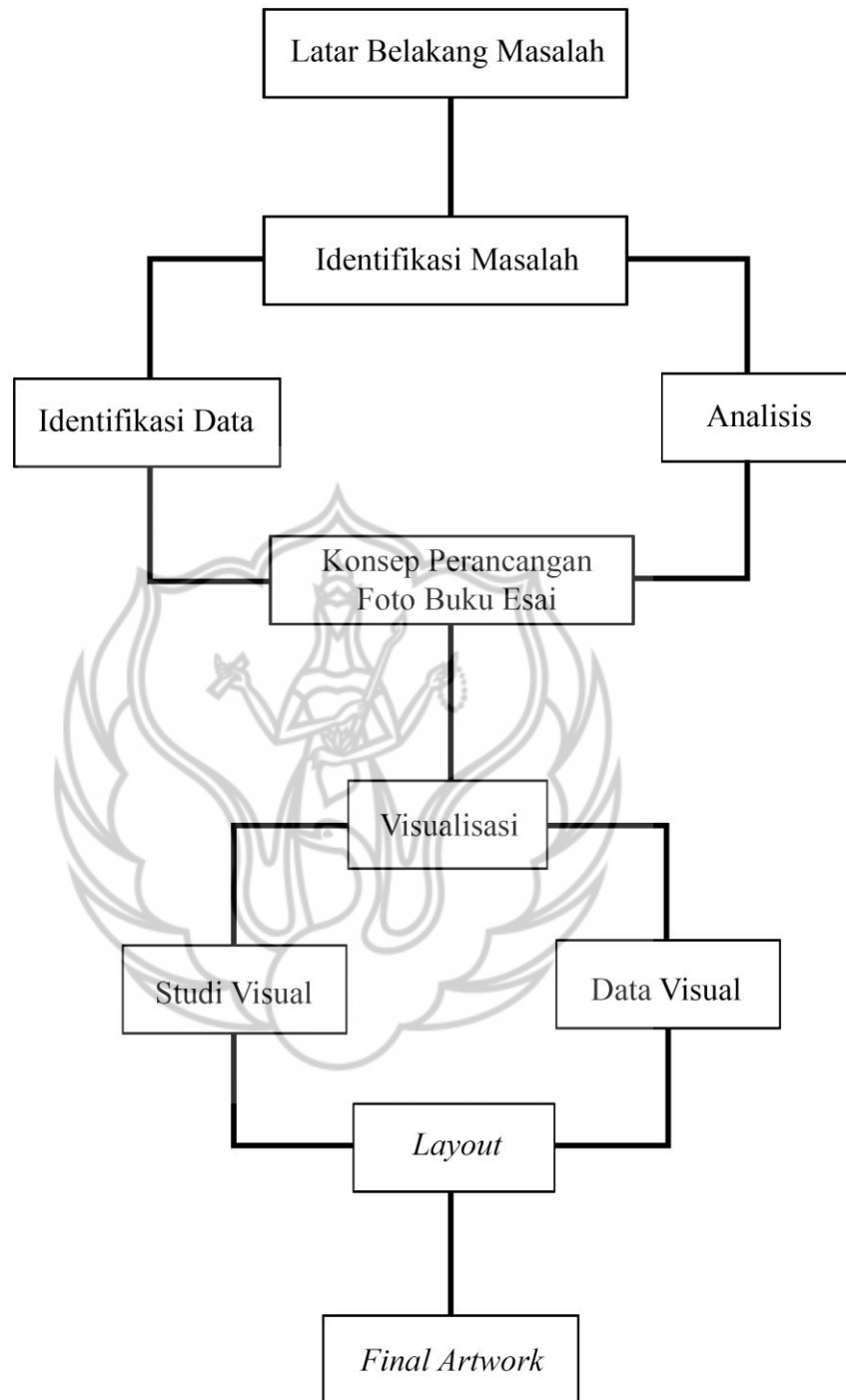
I. Tahap Perancangan

1. Pencarian data melalui studi lapangan dengan bersentuhan langsung bersama warga, khususnya anak-anak di perkampungan Ledok Code. Lalu wawancara kepada orang yang memiliki pengaruh serta mengerti permasalahan yang ada di sana. Lalu studi literatur mengenai perkembangan anak dari buku maupun internet.

2. Mempersiapkan materi yang sudah didapatkan dari data verbal maupun visual untuk membuat konten dari buku foto esai.
3. Memilih foto-foto yang sudah diambil penulis selama studi lapangan serta menyusun *story line* yang sesuai agar penyampaian dari cerita keseharian anak-anak di Bantaran Kali Code bisa di terima oleh target audiens.
4. Tahap membuat *layout* buku dengan menyusun hasil foto yang sudah dipilih dan menyatukannya dengan narasi cerita di setiap babnya.
5. *Final* desain dan produksi setelah semua materi desain sudah selesai dan masuk kedalam media yang ditetapkan penulis.



J. Skematika Perancangan



Gambar 1.3: Skematika perancangan tugas akhir