

JURNAL TUGAS AKHIR
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



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

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang

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.

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 sampai 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.

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.

B. 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.

C. 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 terpanggil membantu anak-anak di sana dalam bentuk tindakan

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. Metode Perancangan

1. Data Yang Dibutuhkan

a. Data Verbal

Data yang diperoleh dari hasil studi lapangan dengan membaaur 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 instrumen pertama.

F. 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.

II. Hasil Penelitian

A. Identifikasi

1. Teori Anak

Anak merupakan individu yang rumit sekaligus unik. Menurut Kartono (2007:107), anak dilahirkan di dunia dalam kondisi serba kurang lengkap, sebab semua naluri, fungsi jasmaniah, serta rohaniannya belum berkembang dengan sempurna. Oleh karena itu seorang anak manusia mempunyai kemungkinan panjang untuk bebas berkembang. Yaitu untuk mempertahankan hidup, dan untuk menyesuaikan diri dalam lingkungannya.

2. Teori Bermain

Pada usia anak-anak, bermain memiliki fungsi yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak, karena memang sebagian besar bentuk aktivitas anak-anak adalah Bermain. Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri oleh tujuan (Kartono, 2007:116). Dengan kata lain, "tujuan" dari gerakan tadi terkandung dalam perbuatan itu sendiri dan berlangsung secara tidak sadar. Kegiatan bermain jenis ini distimulir oleh dorongan dari dalam diri anak oleh impuls intern. Gerakan tersebut dilakukan demi gerakan itu sendiri, dalam psikis anak tersebut bermain-main seperti tadi menyenangkan hati. Jadi, kegiatan bermain bayi dan anak-anak kecil lebih tepat jika disebut sebagai usaha mencoba-coba dan melatih diri. Gerakan

permainan tersebut disebabkan oleh kelebihan tenaga yang terdapat pada dirinya dan dorongan belajar guna melatih semua fungsi jasmani dan rokhani (Kartono, 2007:116). Gerakan permainan itu antara lain berupa : menerjang, memukul-mukul, menyembur, merangkak, meluncur, melempar, menggores, menyobek, meremas, duduk, berdiri, berlari dan lain-lain. Intensitas gerak permainan anak bergantung pada besarnya tenaga anak, terutama pada kelebihan tenaganya. Jika kelebihan tenaganya berkurang atau sudah habis, maka permainan jadi berkurang atau selesai. Kalau anak jatuh sakit, kelebihan energinya diperlukan untuk memerangi gangguan akibat dari penyakit yang menyerangnya, sehingga habis tidak tersisa sama sekali untuk kegiatan bermain. Akibatnya, anak jadi terlihat lesu, tidak banyak bergerak dan lebih banyak berdiam.

Walaupun permainan yang anak-anak lakukan (sendiri ataupun bersama dengan teman-temannya) sepertinya tidak memiliki tujuan, namun itu memegang peranan sangat penting dalam latihan pendahuluan terlebih sebagai sebuah pengalaman, terutama untuk pengendalian semua fungsi dari jasmani dan rokhani. Karena menurut Dirga dan Singgih, sebenarnya pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak dalam pergaulan dengan teman-temannya sejak ia berusia 2 tahun sampai remaja, tidak saja membantu anak dalam mengembangkan aspek sosialnya, tetapi justru pengalaman itu merupakan proses untuk mewujudkan dirinya sendiri. Sebab, di kemudian hari anak harus terampil menggunakan semua kemampuannya baik jasmani maupun rokhaninya untuk melakukan banyak tugas di kehidupannya (1991:97).

3. Fotografi

a. Definisi Fotografi

Menurut Mulyanta, fotografi berasal dari dua kata dalam Bahasa Yunani, yaitu *photos* yang berarti cahaya, dan *graphien* yang berarti menggambar (2007:5). Jadi Fotografi adalah proses

melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya. Tetapi fotografi lebih dikenal dengan arti metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka dengan cahaya. Tanpa hadirnya cahaya, foto tidaklah bisa dibuat. Alat untuk membuat gambar atau foto ini dikenal dengan nama Kamera dan orang yang menghasilkan gambar atau foto disebut Fotografer.

4. Foto Esai

a. Sejarah Foto Esai

Foto Esai dimulai sudah cukup lama, yaitu pada abad ke-18. Mathew Bradly dan Roger Fenton adalah dua orang yang pada saat itu merekam perang saudara di Amerika. Seiring berjalannya waktu, ditemukannya teknik *half-tone* (menggantikan teknik *wood-cut*) yang memungkinkan hasil foto dapat ditampilkan lebih akurat dan cepat, maka foto esai juga mulai berkembang menjadi alternatif bagi cara bercerita. Pada awal kemunculan foto esai, foto-foto yang ditampilkan tidaklah tertata dan hanya merupakan kumpulan foto yang tersusun sehingga tidak dapat bercerita dengan baik.

Barulah pada tahun 1915, *The Illustrated London News* menampilkan Perang Dunia dalam bentuk foto esai yang memperhitungkan tata letak walaupun terlihat seperti mosaic.

Lalu pada tahun 1925, ketika kamera format kecil ditemukan dengan lensa yang mampu merekam lebih leluasa pada kondisi cahaya minim, terbukalah kemungkinan untuk menampilkan aktivitas manusia seperti apa adanya. Fotografi candid mulai muncul, dan Erich Solomon sebagai tokohnya. Untuk pertama kalinya, potensi sebenarnya dari sebuah esai foto mulai dieksploitasi (Surya, 1996:53).

b. Definisi Foto Esai

Foto Esai adalah salah satu cabang dari jenis Fotografi Jurnalistik. Menurut Surya, foto esai yaitu secara umum sebuah esai foto tak bedanya dengan esai tulisan, hanya saja medianya menggunakan foto (1996:52). Dalam menyampaikan permasalahan yang diangkat, foto merupakan media utamanya. Sementara bisa diberikan sebuah naskah atau tulisan atau sama sekali tidak diberika, ataupun naskah atau tulisan hanya bersifat untuk pelengkap. Sementara hal yang tidak bisa digambarkan oleh foto, akan diungkapkan melalui naskah atau Caption. Karena perbedaan esai foto dan esai tulisan terletak pada media yang dipilih untuk bertutur, maka prinsip batasannya pun sama, batasan sebuah esai. Secara teknis, foto esai memiliki teknis yang lebih simple dan lebih mengilustrasikan sesuatu secara lebih mendetail dan juga berurutan.

5. Buku

Buku adalah kumpulan lembaran kertas empat persegi panjang yang satu sisi dijilid bersamaan, dan bagian depan sertabelakang lembar kertasnya dilindungi oleh sampul yang terbuat dari bahan yang lebih kuat.

B. Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W + 1H, yaitu :

1. *What*

Merancang sebuah buku foto esai.

2. *Who*

Anak-anak yang berusia 4 - 10 tahun.

3. *Where*

Di wilayah perkampungan Ledok Gondolayu, yaitu Kampung Code Romo Mangun RT 1 RW 1 & 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 lingkup bermain yang ada di lingkungan tempat tinggal masyarakat di wilayah perkampungan Ledok Gondolayu dan Ledok Code 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*

Memperlihatkan potret keseharian sesungguhnya secara jujur dan apa adanya kepada masyarakat umum dengan narasi cerita sebagai pelengkap, dengan begitu secara tidak langsung akan menyebarkan rasa empati kepada orang-orang khususnya yang bergerak di bidang sosial dan para pemerhati anak

C. Kesimpulan Analisis

Sesuai dengan analisis diatas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penulis akan membuat buku foto esai tentang potret kehidupan anak-anak 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 sebagai media *awareness*. Media foto dipilih karena dapat merekam momen yang jujur apa

adanya sesuai dengan kondisi yang ada disana. Lalu, dengan menggabungkannya bersama sebuah elemen narasi atau esai, sebuah foto bisa mempunyai sebuah kelebihan lagi untuk menyampaikan suatu pesan atau cerita yang terjadi di dalam foto tersebut agar memiliki makna yang lebih dalam. Jadi, dengan menggabungkan dua elemen tersebut (foto dan esai) dan disatukan menjadi sebuah buku yang memiliki alur cerita akan mempermudah audiens dalam memahami pesan atau cerita yang dibuat penulis tentang kehidupan anak-anak di wilayah perkampungan Ledok Gondolayu dan Ledok Code.

2. Pesan dari buku foto esai yang dibuat ini juga dapat menumbuhkan rasa empati dari audiens umum agar membantu mencari solusi 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. Tidak menutup kemungkinan juga akan dilihat oleh instansi pemerintah daerah agar bisa lebih dibantu mengenai ruang bermain ramah anak untuk anak-anak di wilayah perkampungan Ledok Gondolayu dan Ledok Code.

III. Hasil perancangan

A. Media Utama



Gambar 1. Buku Foto Esai "Anak-Anak Bantaran Kali Code"

B. Media Pendukung



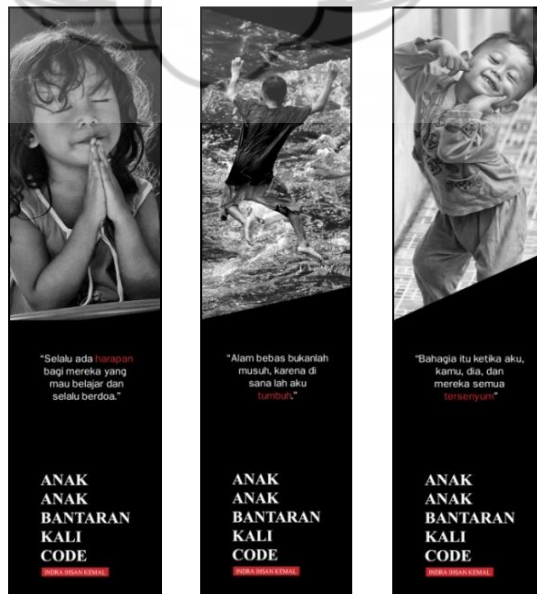
Gambar 2-3. Desain poster tugas akhir dan poster launching buku



Gambar 4. Desain Standing Banner launching buku



Gambar 5-8. Desain alternatif desain kartu pos depan dan belakang



Gambar 9-11. Desain pembatas buku



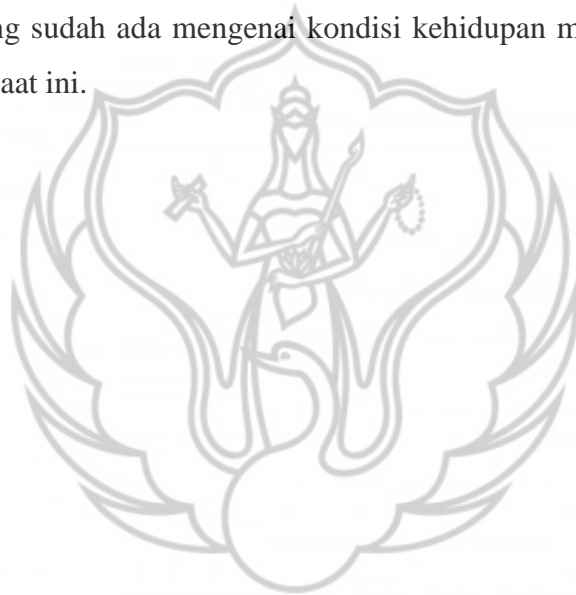
Gambar 12. Desain Totebag



IV. Kesimpulan

Kali Code merupakan salah satu aliran sungai yang membelah Kota Yogyakarta. Kali Code sendiri memiliki perjalanan sejarah yang penting bagi para penduduknya yang tidak dapat terpisahkan dengan perkembangan pembangunan kota itu sendiri. Saat ini, salah satu permasalahan yang dihadapi warga khususnya anak-anak di sana adalah keterbatasan lahan ruang bermain ramah anak untuk kebutuhan tumbuh kembang mereka pada umumnya. Dengan adanya kondisi seperti itu, adanya para pegiat sosial khususnya pemerhati perkembangan anak mempunyai gagasan untuk melakukan kegiatan pendampingan bermain dan belajar secara efisien dan efektif dengan kondisi yang ada. Dalam perancangan buku foto esai Anak-Anak Bantaran Kali Code ini penulis memiliki tujuan untuk memperlihatkan melalui foto dan narasi mengenai kegiatan sehari-hari dari anak-anak yang tinggal di daerah bantaran Kali Code. Dalam proses pembuatan perancangan buku foto buku esai Anak-Anak Bantaran Kali Code ini, penulis membutuhkan tahapan waktu kurang lebih satu tahun lamanya, karena proses yang paling penting sebelum masuk ke dalam objek utama, yaitu anak-anak, penulis haruslah terlebih dulu berbaur menyatu dengan para warganya, para pegiat sosial, dan lingkungannya agar memudahkan proses observasi untuk data verbal maupun visual. Selain itu dalam mengamati dan mengabadikan kegiatan anak-anak tidak saja dalam keseharian mereka tetapi juga melihat dan mengabadikan dalam moment *event-event* tertentu seperti suasana mereka menyambut hari Raya Idul Fitri, Pesta Kampung Lampion, HUT RI, dan HUT Kota Yogyakarta. Lalu ketika mencari studi pustaka, penulis juga mendapatkan kesulitan ketika mencari referensi mengenai jenis buku foto esai yang mengangkat tema sosial maupun literatur mengenai Kali Code itu sendiri, sehingga harus lebih dalam mempelajari data observasi di lapangan.

Proses tugas akhir ini banyak memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi penulis untuk diterapkan, dimana dalam prosesnya dibutuhkan kejelian dan kesabaran serta kecermatan dalam mengambil *moment-moment* yang dapat menggambarkan kondisi sosial sesungguhnya. Selain itu juga memberikan pengalaman batin yang tidak bisa ditemukan dari keseharian penulis, yaitu bisa merasakan langsung kehidupan yang cukup keras yang dijalani oleh warga di sana setiap harinya, ini membuat penulis lebih menghargai arti dari kehidupan yang sebenarnya. Jadi, harapan penulis adalah buku foto esai Anak-Anak Bantaran Kali Code ini dapat menggugah hati pembaca khususnya masyarakat Yogyakarta agar dapat ikut memperhatikan ataupun membantu anak-anak di sana dan juga melengkapi hasanah referensi pustaka yang sudah ada mengenai kondisi kehidupan masyarakat di bantaran Kali Code saat ini.



Daftar Pustaka

- Batdorff, John. (2015), *Foto Hitam-Putih Dari Foto Biasa Jadi Luar Biasa*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Hasan, Ibnu. Khalfan, Mohammed. (2006), *Pendidikan & Psikologi Anak*, Cahaya, Jakarta.
- Kartono, Kartini. (2007), *Psikologi Anak, Psikologi Perkembangan*, C.V Mandar Maju, Bandung.
- Made, Pande. (2014), *Manusia Lingkungan dan Sungai*, Ombak, Yogyakarta.
- Mulyana, Edi.S. (2007). *Teknik Modern Fotografi Digital*, C.V Andi Offset, Yogyakarta.
- Paramita, Mahditia. Totok. P, Harris, S.U. (2016), *Geliat Masyarakat Kali Code, Nadi Jogja nan Istimewa*, Hunian Rakyat Caritra, Yogyakarta.
- Sumardi, Sandayawan. (2005), *Melawan Stigma Melalui Pendidikan ALternatif*, PT Grasindo, Jakarta.
- Surya, Rama. (1996), *Yang Kuat Yang Kalah*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Way, Wilsen. (2014), *Standard Human Interest Photography*, PT Elex Media Komputino, Jakarta.

Tautan

<http://m.harianjogja.com/baca/2016/02/29/kawasan-kumuh-jogja-melihat-pemukiman-warga-di-bantaran-kali-code-696150>, diakses 15 Februari 2017

<http://arsip.tembi.net/yogyakarta-yogyamu/ledok-code-kampung-pinggiran-kampung-tercinta>, diakses 15 Maret 2017

<http://www.info-jogja.com/2015/07/inilah-penjelasan-singkat-tentang.html>, diakses 12 April 2017

https://www.kompasiana.com/anjasprasetiyo/romo-mangun-pemberdaya-wong-cilik-kali-code_55194f2681331168769de0d3, diakses 20 April 2017

<https://travel.detik.com/travel-news/d-3342719/mengenang-romo-mangun-pahlawan-kampung-code-yang-warna-warni>, diakses 20 April 2017

Narasumber

Nama : Miskam

Umur : 45 Tahun

Pekerjaan : Pengurus RT 18 Kampung Ledok Code / Pengelola Angkringan
20 April 2017. *“Interview Kondisi Ruang Bermain Ramah Anak”*. Kp. Ledok Code, Provinsi Yogyakarta.