

Laporan Tugas Akhir

**HAK ANAK UNTUK BERMAIN
DI GANG AFANDI RW 04, KOTA BANDUNG
DALAM KARYA FOTOGRAFI ESAI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Seni Program Studi Fotografi dan Film



oleh

Muhammad Zakariya Arrazi

NIM 096020026

**PROGRAM STUDI FOTOGRAFI DAN FILM
FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG 2015**

**HAK ANAK UNTUK BERMAIN
DI GANG AFANDI RW 04, KOTA BANDUNG
DALAM KARYA FOTOGRAFI ESAI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Seni Program Studi Fotografi dan Film

oleh

Muhammad Zakariya Arrazi

NIM 096020026

Pembimbing Utama

Ir., Drs., HeruBudiantoro, MM

Pembimbing Pendamping

Harry Reinaldi, S.Sn., M.Pd.

**PROGRAM STUDI FOTOGRAFI DAN FILM
FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG 2015**

**UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA
PROGRAM STUDI FOTOGRAFI DAN FILM**

Lembar Persetujuan Pembimbing

Muhammad Zakariya Arrazi

096020026

**HAK ANAK UNTUK BERMAIN
DI GANG AFANDI RW 04, KOTA BANDUNG
DALAM KARYA FOTOGRAFI ESAI**

Pembimbing Utama:

Ir., Drs., Heru Budiantoro, MM

Pembimbing Pendamping:

Harry Reinaldi, S.Sn., M.Pd

Mengetahui,

Program Studi Fotografi dan Film

Harry Reinaldi, S.Sn., M.Pd

Dekan Fakultas Ilmu Seni dan Sastra

Dr. Hj. Senny S. Alwasilah, M.Pd

Lembar Pengesahan

Muhammad Zakariya Arrazi

096020026

**HAK ANAK UNTUK BERMAIN
DI GANG AFANDI RW 04, KOTA BANDUNG
DALAM KARYA FOTOGRAFI ESAI**

**Karya Tugas Akhir ini telah dipertahankan dihadapan sidang penguji
Program Studi Fotografi dan Film, Hari Kamis, Tanggal 12 Bulan Februari,
Tahun 2015 dan telah dinyatakan LULUS**

TIM PENGUJI

Ketua Sidang :

Harry Reinaldi, S.Sn., M.Pd

Penguji Ahli :

Regina Octavia Ronald, S.Sn.,M.Si

Penguji Teknis :

Restu Dessy Maulida, S.S., M.Pd

LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Zakariya Arrazi

NIM : 096020026

Judul Skripsi : Hak Anak Untuk Bermain Di Gang Afandi RW 04
Kota Bandung, Dalam Karya Fotografi Esai

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir yang saya buat ini adalah karya sendiri dan bukan hasil plagiarisme. Apabila terbukti di kemudian hari bahwa apa yang saya nyatakan tidak benar, maka saya bersedia menerima pengguguran nilai tugas akhir yang telah saya capai.

Demikian pernyataan ini saya buat penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab.

Bandung, Februari 2015

Materai + TTD

(Muhammad Zakariya Arrazi)

ABSTRAKSI

Kata Kunci: Hak Anak, Fotografi Esai; Hak bermain anak; Gang Afandi; Bandung

Penelitian ini difokuskan pada hak bermain anak yang dilindungi undang-undang, dengan lokasi penelitian di Gang Afandi RW 04, kelurahan Braga – Kecamatan Sumur Bandung, Kota Bandung. Penelitian ini mengacu pada rumusan masalah, yaitu: (1) bagaimana media fotografi mengungkap realitas hak anak yang dinyatakan dalam bentuk ruang dan tempat serta kegiatan bermain anak, (2) bagaimana media fotografi dapat menyampaikan kepada masyarakat tentang pentingnya ruang, tempat dan kegiatan bermain anak, dan (3) bagaimana membuat karya foto esai yang baik tentang ruang dan tempat serta kegiatan bermain anak.

Untuk menjawab masalah tersebut digunakan metode penelitian pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara serta pengumpulan dokumen dan literatur sesuai dengan obyek dan masalah penelitian. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan berkesinambungan mulai data observasi, wawancara dan dokumen yang telah terkumpul.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi Gang Kampung Afandi yang padat mempengaruhi kawasan tempat bermain sehingga anak-anak bermain di gang dengan permainan apa adanya yang dilakukan secara berulang. Hak anak bermain tidak dibatasi tetapi ruang dan kawasan bermain sangat terbatas. Seharusnya Pemerintah Kota Bandung membangun kawasan taman bermain di dekat Gang Afandi, tetapi sampai sekarang belum dilakukan oleh pemerintah kota sehingga anak tidak dapat dengan leluasa dan puas mengekspresikan seluruh potensinya dalam bermain.

Temuan penelitian di Gang Afandi dalam karya fotografi esai diberi judul: ABAI, dengan maksud bahwa ABAI adalah akronim dari Anak Bermain Apa adanya di Gang Afandi. ABAI juga menggambarkan Hak anak untuk bermain masih diabaikan, yaitu belum disediakan kawasan tempat bermain anak, padahal Kota Bandung sudah mencanangkan sebagai kota layak anak.

ABSTRACT

Key words: Children's right essay photography; Children Play Right; Bandung; gang Afandi RW 04.

This study focus on the children play right which is supported by the laws, located in Gang Afandi RW 04, Kelurahan Braga, Kecamatan Sumur Bandung, Bandung municipal. The Study based on problems formulation, they are: (1)How the Photography media reveal the reality of the children right which is present by the availability of playground and activities supported. (2) How is photography media inform the society that how important the space, playground and activities for children. (3) How to make a good essay photo about space, playground and activities of children.

In this study using a qualitative research method. Data collected by using observation, interview and literature and documentations according to the study purpose. Data analyses qualitative sustainably start from observation, interview and documentst and literature has been collected.

The study result shows that the dense Gang Kampung Afandi influences playground, where children play in a very narrow place with as it is available in the area and keep repeated. The play right is not restricted but the space is very limit. Bandung municipal should provide children playgrounds closed to Gang Afandi so children can easily have an access to the playground where they can express their potential activities in playing.

The founding of this study in Gang Afandi, is a photography essay creation tittled ABAI, Abai is the abbreviation of Anak Bermain Apa Adanya (Children play as it is) in Gang Afandi. ABAI is also represent Children right for play ignorance, where there is not a space available to play, where Bandung City has launched as a City worthy for children.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan rahmat Allah SWT serta menyampaikan puji syukur kehadiratNya yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis sehingga laporan karya tugas akhir ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Laporan karya tugas akhir dengan judul: Hak Anak Untuk Bermain di Gang Afandi RW 04, Kota Bandung Dalam Karya Fotografi Esai, merupakan salah satu tugas yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Fotografi dan Film Universitas Pasundan (UNPAS).

Penyelesaian karya tugas akhir tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu disampaikan rasa hormat dan penghargaan setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua dan keluarga penulis yang telah memberi dukungan moral dan materil. Demikian juga rasa hormat dan ucapan terima kasih sebesar-besarnya disampaikan kepada:

1. Ir., Drs., HeruBudiantoro, MM pembimbing 1
2. Harry Reinaldi, S.Sn., M.Pd selaku Ketua Jurusan FG UNPAS dan dosen pembimbing 2.
3. Regina Octavia Ronald, S.Sn., M.Si koordinator TA
4. Sulaiman Abadi selaku dosen wali.
5. Teman-teman seperjuangan yang senantiasa membantu penulis dalam penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini.
6. Ketua RW 04 Gang Afandi yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian dan menginap di lokasi penelitian.
7. Seluruh informan yang telah bersedia diwawancarai dan memberi informasi tentang tempat bermain anak dan permainan anak.

Serta semua pihak yang tentunya tidak dapat disampaikan satu persatu, tetapi bantuannya memberikan spirit yang besar dalam penyelesaian karya tugas akhir ini. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan masih terdapat banyak kekurangan sehingga dengan senang hati penulis menerima masukan dan kritik

yang dapat memperbaiki penyusunan laporan. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi kita semua, baik untuk pengembangan ilmu maupun teruntuk aplikasinya.

Bandung, Februari 2015

Muhammad Zakariya Arrazi

DAFTAR ISI

Teks	Halaman
HalamanJudul	
HalamanPengesahan	Ii
Abstrak	V
Kata Pengantar	Vii
UcapanTerimaKasih	Vii
DaftarIsi	
BAB I Pendahuluan	1
1.1 LatarBelakangMasalah	1
1.2 RumusanMasalah	4
1.3 TujuanPenelitian	4
1.4 ManfaatPenelitian	5
1.5 BatasanPenelitian	5
1.6 SistematikaPenulisan	8
BAB II LandasanTeori	9
2.1 FotografiDokumenter	9
2.2 HakAnakBermainMenurutUndangUndang	14
2.3 RuangTempatBermainAnak	18
2.4 Gang Afandidan Kota Bandung	22
BAB III MetodePenelitian	27
3.1 ParadigmaPenelitian	27
3.2 RancanganPenelitian	27
3.3 SampelPenelitian	27
3.4 InstrumenPenelitian	28
3.5 PengumpulanData	28
3.6 AnalisisData	29
BAB IV HasilAnalisis Dan PerancanganKarya	31
4.1 HasilAnalisis Data	31
4.2 PerancanganKarya	35
4.2.1PerancanganKaryaFotografiEsai	35
4.2.2 HasilKarya	37
BAB V SimpulandanSaran	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran	59
DaftarPustaka	61
RiwayatHidup	63
Lampiran	64
Lampiran 1. HasilWawancaraDenganSejumlahInforman	65

Lampiran 2. SuratIzinPenelitian	70
Lampiran 3.Referensi Gambar.....	72

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak merupakan potensi yang sangat penting karena menjadi generasi penerus masa depan bangsa serta penentu kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang akan menjadi pilar utama pembangunan nasional. UNICEF Indonesia (2013: 11) melaporkan ada 14 provinsi di Indonesia yang memiliki statistik anak sekitar 52 juta dari 165 juta penduduk. Artinya, jumlah anak-anak mencapai 31,5 persen dari jumlah penduduk ke 14 provinsi tersebut.

Anak sebagai persemaian SDM Indonesia yang berkualitas tidak serta merta muncul atau lahir secara alamiah begitu saja namun butuh tumbuh, perkembangan dan perlindungan. Jika anak dibiarkan tumbuh dan berkembang tanpa perlindungan, maka mereka akan menjadi beban pembangunan karena akan menjadi generasi yang lemah, tidak produktif dan tidak kreatif. Makanan dan pakaian saja belum cukup untuk menjadikan anak sebagai media persemaian SDM yang berkualitas, kreatif, berdaya saing tinggi yang memiliki jiwa nasionalisme dan pekerti luhur. Perlu adanya kesadaran yang tinggi dan kemauan politik yang kuat untuk menciptakan lingkungan yang peduli dan responsif terhadap kepentingan dan kebutuhan anak.

Salah satu hak anak yang perlu ditumbuhkan dan dikembangkan serta dilindungi yaitu dinyatakan dalam pasal 11, UU No.23 Tahun 2002 yang berbunyi:

“Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri”

Hakikat dari hak atas yang dinyatakan dalam pasal 11 yaitu beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan sebayanya, bermain, berekreasi sesuai minat bakat dan tingkat kecerdasan demi pengembangan diri anak menjadi hak yang paling mendasar sebagai basis terpenuhinya hak-hak sosial dan budaya

yang dijamin undang-undang. Oleh karena itu, UU No.23 Tahun 2002 sebagai instrumen hukum yang didalamnya terkandung hak asasi manusia tidak terkecuali hak atas sosial dan budaya, memberi semangat baru dalam penyelenggaraan perlindungan bagi anak.

Ketersediaan sarana dan prasarana atau ruang dan tempat bermain anak merupakan indikator yang harus dikondisikan secara bertahap untuk dicapai dan ditingkatkan pemenuhannya. Hak anak untuk memperoleh tempat yang layak untuk berekreasi dan bermain sangat penting bagi anak untuk mengembangkan potensi dasar yang dimilikinya seperti emosi, kecerdasan, kreativitas, motorik, hubungan sosial, dan lain-lain.

Hurlock (1980: 100-101) menyatakan perlu diperhatikan perkembangan anak dari sudut perkembangan fisik dan kebiasaan fisiologis, ketrampilan dan kemajuan berbicara, emosi dan perilaku sosial, perubahan-perubahan kepribadian dan hubungan keluarga serta penggolongan berdasarkan seksualitas.

Sejalan dengan Hurlock, Desmita (2007: 153-187) mengidentifikasi perkembangan anak-anak ke dalam perkembangan fisik, kognitif dan perkembangan psikososial. Perkembangan fisik terdiri dari berat dan tinggi badan serta perkembangan motorik. Perkembangan kognitif meliputi perkembangan memori, intelegensi, kecerdasan emosional, kecerdasan spritual, kreativitas dan perkembangan bahasa. Sedangkan perkembangan psikososial yaitu perkembangan pemahaman diri, hubungan dengan keluarga dan perkembangan hubungan dengan teman sebaya.

Pengamatan yang dilakukan Triplett¹ di tempat tinggalnya di Indiana terhadap sejumlah anak kecil yang bermain sepeda mengungkapkan bahwa anak-anak yang bersepeda dengan teman-temannya ternyata memacu sepedanya lebih cepat daripada anak-anak yang bersepeda sendiri. Hasil pengamatan ini kemudian dikembangkan Triplett dalam suatu eksperimen di laboratorium psikologi sosial di Universitas Indiana, yaitu dengan menyuruh sejumlah anak menggulung tali pancing, ternyata pekerjaan ini diselesaikan lebih cepat jika dilakukan beramai-

¹ Triplett adalah salah seorang psikolog berkebangsaan Amerika yang mengembangkan teori-teori psikologi sosial khususnya kelompok sosial. Sarwono, S.W. Psikologi Sosial. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.

ramai daripada dilakukan sendiri-sendiri (Sarwono 2005: 96). Studi Triplett menunjukkan adanya fasilitas sosial berupa kelompok akan meningkatkan intensitas perilaku. Fasilitas sosial akan efektif jika ada ruang bermain untuk mengekspresikan interaksi sosial anak-anak. Artinya lingkungan yang kondusif akan mendorong anak-anak berinteraksi dengan sesama sebaya yang pada akhirnya akan meningkatkan intensitas kematangan motorik, psikologis dan sosial.

Berdasarkan perspektif hak anak berekreasi dan bermain maka diperlukan adanya suatu kebijakan pembangunan kabupaten/kota yang mengintegrasikan sumber daya pembangunan untuk memenuhi hak anak tersebut mulai proses perencanaan, implementasi hingga pengawasan dan penilaiannya, yaitu kebijakan pembangunan kabupaten/kota layak anak. Untuk meningkatkan komitmen pemerintah, masyarakat dan dunia usaha di kabupaten/kota dalam upaya mewujudkan pembangunan yang responsif terhadap hak, kebutuhan dan kepentingan terbaik bagi anak maka diperlukan ruang dan tempat bermain anak.

Melalui media fotografi penulis ingin menyampaikan betapa pentingnya melindungi dan mewujudkan hak anak di bidang rekreasi dan bermain seperti yang dinyatakan secara tersirat dalam pasal 11 pada UU No.23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak. Pemikiran penulis ini didasarkan pada pendapat yang dikemukakan Ajidarma (2002 : 1) bahwa fotografi adalah sebuah instrumen untuk merekam realitas melalui bantuan teknologi kamera. Fotografi dipercaya mampu memindahkan realitas ke dalam bidang dua dimensi dengan tingkat ketepatan yang sangat tinggi sehingga dapat menggambarkan kembali realitas, bahkan dianggap sebagai realitas itu sendiri.

Fotografi sebagai alat dokumentasi visual terhadap berbagai aspek kehidupan sosial, budaya, politik dan hukum telah digunakan oleh para ahli antropologi, sosiologi, arsitektur, bahkan penegak hukum dalam menyelidiki kasus-kasus kriminal. Sebagai contoh Morton dan Edwards (2009: 20) menggunakan fotografi untuk menangkap realitas kehidupan budaya. Bahkan Edwards (2009: 67) dengan menggunakan fotografi historis memvisualkan kehidupan politik pada abad pertengahan di Inggris. Oleh karena itu penulis

berkeinginan memvisualkan hak bermain anak yang dijamin konstitusi melalui fotografi.

1.2 Rumusan Masalah

Fotografi sudah menjadi instrumen penting yang digunakan oleh ilmuwan dalam berbagai bidang studi seperti antropologi, sosiologi, psikologi, arsitektur dan para praktisi seperti kepolisian untuk mengungkap dan memvisualkan realitas kehidupan secara tepat. Berkaitan dengan penelitian ini, maka fotografi dapat mengungkap realitas tempat dan kegiatan bermain anak di Kota Bandung. Tempat dan kegiatan bermain anak merupakan indikator pemenuhan dan perlindungan hak anak untuk berekreasi dan bermain yang telah dijamin oleh undang-undang.

Dengan demikian permasalahan penelitian yang dijadikan patokan dalam studi ini, yaitu: mempertanyakan hak anak untuk berekreasi dan bermain di Kota Bandung sudah terpenuhi dan terlindungi atau belum terpenuhi dan terlindungi. Permasalahan penelitian tersebut dirinci dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana media fotografi mengungkap realitas hak anak yang dinyatakan dalam bentuk ruang serta kegiatan bermain anak?
2. Bagaimana media fotografi dapat menyampaikan kepada masyarakat tentang pentingnya ruang dan kegiatan bermain anak.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kemampuan media fotografi dalam mengungkap realitas kehidupan anak bermain serta ruang bermainnya.
2. Menyadarkan masyarakat melalui fotografi, anak-anak berhak berekreasi dan bermain.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Ilmu Pengetahuan dan Peneliti

Wacana fotografi sebagai bagian ilmu pengetahuan perlu diperluas dengan cara menjelaskan berbagai teori dari disiplin ilmu yang berbeda-beda. Di samping itu, fotografi menjadi instrumen bagi peneliti untuk mengungkap realitas kehidupan serta melatih sikap empati dan etika fotografis dalam proses penggalian informasi.

1.4.2 Bagi Masyarakat

Memberikan informasi dan kesadaran kepada masyarakat luas bahwa permasalahan hak anak yaitu mendapatkan rekreasi dan bermain merupakan realitas sosial yang harus diperhatikan, sehingga masyarakat dapat turut ambil bagian dalam menanggapi persoalan hak anak.

1.4.3 Bagi Pemerintah

Memberikan masukan tentang perlindungan dan pemenuhan hak anak untuk rekreasi dan bermain yang dapat dijadikan perumusan kebijakan kota yang layak anak (KLA).

1.5 Batasan Penelitian

Luasnya cakupan dalam bidang fotografi, maka penelitian ini dibatasi pada media fotografi esai sebagai visualisasi realitas sosial hak-hak anak. Dengan menggunakan data penelitian berupa data kualitatif yang diperoleh di lapangan dan dokumentasi yang ada, maka penelitian difokuskan di Gang Afandi RW 04, Kelurahan Braga – Kecamatan Sumur Bandung, Kota Bandung.

Alasan dipilihnya Gang Afandi RW 04 yang berada di sekitar Jalan Braga sebagai lokasi studi, yaitu:

- a) Kondisi lingkungan fisik atau ruang publik untuk bermain yang tidak kondusif bagi anak-anak di gang Afandi yang membutuhkan ruang

bermain yang kondusif bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi fisik, psikologis dan sosial anak.

- b) Fokus studi tersebut sejalan dengan Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, meskipun dalam studi ini hanya diamati faktor ruang tempat dan kegiatan bermain anak.
- c) Anak-anak di Gang Afandi dalam pengamatan awal penulis memiliki kepribadian yang terbuka dan sangat terbuka menerima tamu atau orang lain yang berkunjung ke Gang Afandi RW 04.
- d) Gaya berbahasa anak-anak Gang Afandi kepada orang tua dan tamu yang datang sopan, kecuali dengan sesama teman sebaya mereka berbahasa untuk sesama.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam menulis laporan penelitian, peneliti membuat sistematika penelitian yang bertujuan untuk menghindari kerancuan dan pengulangan pembahasan. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Penelitian, dan Sistematika Penelitian sebagai kerangka awal dalam melakukan proses penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan berbagai teori dan konsep-konsep serta landasan ilmu pengetahuan yang bersifat penguatan kepada konsep penelitian dipakai untuk menjawab pertanyaan penelitian. Teori-teori, konsep-konsep, hasil diskusi ilmiah, wawancara dengan para ahli, hasil observasi, literatur, jurnal penelitian sebagai landasan konsep penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, yaitu paradigma penelitian, rancangan penelitian, sampel penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV HASIL ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN KARYA

Bab ini mengurai hasil analisis data, yaitu pertama: uraian karakteristik tempat bermain dan kegiatan bermain anak, serta bagian kedua: menguraikan kaitan antara hak bermain anak dengan tempat dan kegiatan bermain anak. Dalam bab ini juga diuraikan bagaimana konsep teori dan data lapangan menjadi konsep visual dan eksekusi karya yang disajikan dalam bentuk fotografi esai.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terbagi menjadi dua: Simpulan dan Saran. Simpulan berisi mengenai temuan-temuan penelitian yang diperoleh dari pertanyaan penelitian sampai kepada proses verifikasi data dan eksekusi karya. Simpulan berimplikasi kepada pengembangan ilmu pengetahuan, penelitian selanjutnya serta pengembangan kebijakan. Saran berisi esensi implikasi yang berkaitan dengan hal-hal yang disarankan oleh peneliti kepada pengembangan ilmu pengetahuan dan peneliti, masyarakat dan pemerintah kota.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai materi referensi penelitian, rujukan-rujukan yang ditulis secara sistematis yang menjadi acuan tugas akhir dan ditulis berdasarkan urutan yang dianjurkan pedoman penyelesaian studi.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Berisi mengenai data-data asli yang diperoleh dari lapangan, seperti : surat untuk memperoleh data, surat jawaban dari pihak yang memberikan data, data responden, data informan, data transkrip wawancara dengan informan, biodata

informan atau responden, dokumentasi saat melakukan penelitian, dan CV peneliti.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Fotografi Dokumenter

2.1.1 Deskripsi Fotografi Dokumenter

Menurut Boume's (2011: 9) awalnya fotografi dipergunakan seseorang sebagai dokumentasi pribadi, tetapi dengan muncul kesadaran untuk memanfaatkan fotografi sebagai dokumentasi sosial, maka mulailah tonggak tradisi fotografi dokumenter. Seiring penggunaan fotografi sebagai dokumentasi sosial maka fotografi dokumenter berguna untuk memvisualkan realitas atau dunia nyata. Artinya, fotografi dokumenter merupakan gambar realitas yang menawarkan substansi alamiah faktual yang berlandaskan peristiwa aktual. Peristiwa dari kehidupan sosial dan budaya dapat diabadikan dan dihadirkan kembali melalui media fotografi, sehingga fotografi bertindak selaku dokumen dari kehidupan sosial dan budaya.

Morton dan Edwars (2009: 5) menyatakan bahwa visualisasi realitas oleh fotografer dimaksudkan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan sesuatu yang penting kepada publik dan masyarakat. Oleh karena itu, fotografi dokumenter merupakan kegiatan pengumpulan data faktual yang nyata (*real*) dan bernilai dengan menggunakan media fotografi dan hasil yang didapatkan berupa gambar yang memiliki muatan informasi yang berharga bagi masyarakat atau publik. Pengertian inilah yang digunakan oleh para antropolog dalam mengungkapkan fakta dan realita sosial dan budaya suatu masyarakat (Morton and Edwars, 2009: 5-6).

Dalam perspektif pemikiran yang diuraikan di atas, fotografi berfungsi komunikasi karena mengandung tanda-tanda yang bersifat komunikatif. Tanda-tanda komunikasi terlihat baik pada obyeknya, maupun hanya bersifat dokumentatif. Pada dasarnya tanda dalam gambar terdiri atas tanda-tanda verbal dan *non-verbal*. Tanda verbal mencakup bahasa yang kita kenal sedangkan tanda-

tanda *non-verbal* adalah bentuk, warna, *angle*, dan komposisi yang disajikan dalam karya fotografi.

Tanda-tanda yang ada dapat dijalin menjadi satu kesatuan makna yang terdapat dalam fotografi sehingga dapat dikomunikasikan dengan pesan lebih bermakna. Upaya menjalin menjadi satu kesatuan makna yang lebih besar dilakukan melalui nilai keterhubungan antara semua elemen visual yang ada dalam karya fotografi. Disinilah dibutuhkan kemampuan untuk menghubungkan kumpulan tanda-tanda yang sarat makna sangat diperlukan agar kejelasan makna yang terkandung di dalam gambar dapat diberikan dengan jelas.

Pesan yang terdapat dalam suatu karya fotografi dokumenter dapat dimaknai melalui pemikiran Barthes, dalam Sunardi (2012: 211-221) diungkapkan bahwa sebuah gambar terdapat *studium* dan *punctum*². Adapun *studium* adalah suatu kesan keseluruhan secara umum yang akan mendorong seorang yang memandang segera memutuskan sebuah gambar bersifat sosial, politis atau historis, indah dan tidak indah, dan sekaligus juga mengakibatkan reaksi suka atau tidak suka. Semua ini terletak dalam aspek *studium* sebuah gambar, yaitu aspek yang membungkus sebuah fotografi secara menyeluruh. *Studium* merupakan bentuk informasi yang bersifat umum yang didapat ketika melihat gambar tersebut dan mengidentifikasi sebuah objeknya.

Sebaliknya adalah *punctum*, yaitu fakta terinci dalam sebuah gambar yang menarik dan menuntut perhatian ketika memandang gambar tersebut secara kritis, tanpa memperdulikan *stadium*. Dalam *punctum* itulah terjelaskan mengapa seseorang terus menerus memandang atau mengingat sebuah gambar. *Punctum* merupakan makna subjektif yang berhubungan dengan perasaan atau bayangan yang dialami orang yang memandang gambar tersebut. *Punctum* lebih mengarah pada sesuatu yang tidak ada pada tampilan suatu fotografi, sehingga gambar lebih bersifat kesan.

² *Stadium* dan *punctum* merupakan dualitas kategorisasi sikap kritis dalam pembacaan foto yang tidak dapat terlepas. Pada tahap *studium* sejajar dengan tahap perseptif atau ketika seseorang mencoba melakukan transformasi gambar ke kategori verbal, sedangkan pada tahap *punctum* adalah saat seseorang menggunakan bahasanya sendiri sejauh membantu mengembangkan subyektivitasnya.

Barthes (2012: 3) menyatakan bahwa relasi *studium* dan *punctum* ini memang tidak jelas, namun dapat dihadirkan dalam proses penafsiran sebuah karya fotografi. Dua hal, *studium* dan *punctum*, merupakan hal yang tidak dapat dilepaskan dari sebuah fotografi karena dua hal tersebut yang akan membangun sebuah emosi dari orang yang melihat gambar tersebut. Inilah yang membuat karya fotografi dokumenter menjadi tafsir yang bersifat subyektif dan humanis dari dunia nyata.

Untuk membuat sebuah foto dokumentasi yang bagus tentunya tidak sekedar asal jepret, tetapi dibutuhkan pelibatan yang menyentuh emosi dan psikologis seorang fotografer. Keterlibatan emosi fotografer menjadi penting, karena fotografer tidak hanya sekedar menghadirkan permasalahan dan realitas sosial, melainkan juga karya fotografi dari fotografer bersifat komunikatif dan memberi pesan yang bermakna pada masyarakat dan publik.

Kesimpulannya, fotografi dokumenter mengajarkan agar seseorang tidak melihat sesuatu secara dangkal yaitu sekedar melihat sebuah realitas di atas permukaan saja, tetapi harus menukik lebih dalam. Caranya, dengan cara melatih kepekaan terhadap suatu realitas sosial yang terjadi disekitarnya. Realitas yang ditangkap tersebut kemudian direkam dalam bentuk gambar dan diberi bingkai opini dan pendapat dari fotografernya.

2.1.2 Fotografi Esai

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan esai sebagai suatu karangan prosa (karangan bebas) yang membahas suatu masalah secara sepintas dari sudut pandang pribadi penulisnya. Oleh karena sifatnya yang subyektif maka karangan bebas tersebut tidak dimaksudkan untuk memecahkan masalah tetapi hanya menggambarkan sesuatu hal untuk memancing opini pembaca esai.

Fotografi esai sama dengan tulisan esai, hanya saja yang menjadi media adalah gambar. Elemen utama fotografi esai adalah gambar, sedangkan naskah yang mengiringi gambar tersebut bersifat sekunder. Gambar merupakan tulisan yang mengungkap realitas, sedangkan naskah hanya digunakan apabila hal-hal

yang tidak dapat digambarkan oleh fotografi. Oleh karena itu fotografi esai adalah gambar yang melukiskan kehidupan yang kompleks atau suatu esai tentang kehidupan yang kompleks yang disajikan dalam bentuk kumpulan gambar.

Bourne's (2011: 8-10) mengungkapkan gambar dapat dipakai mengungkap suatu cerita. Kamera memiliki kekuatan untuk menyampaikan cerita dari apa yang dilihat dan dipikirkan oleh seorang fotografer. Fungsi fotografer menurut Bourne's adalah penyampai cerita bukan sebagai pengambil gambar yang bersifat teknis. Itu sebabnya fotografi esai merupakan seperangkat atau serangkaian gambar-gambar yang menceritakan sebuah cerita sehingga dapat membangkitkan emosi bagi yang melihat gambar-gambar tersebut. Fotografi esai mengambil pilihan teknik bercerita yang sama sebagai esai normal pada tulisan, namun diterjemahkan ke dalam gambar yang dapat di lihat.

Menurut Schirato dan Webb (2004: 14-17) bahwa ketika seseorang melihat gambar maka sebenarnya yang bersangkutan sedang membaca cerita dari suatu realitas. Namun dalam membaca realitas hendaknya memperhatikan konteks kultural. Artinya, melihat adalah membaca realitas berdasarkan konteks kultural. Melihat fotografi esai berarti membaca esai berdasarkan konteks latar belakang kultural karya fotografi tersebut diambil.

Melihat hasil karya fotografi tidak bisa dilepaskan dari proses psikologis yaitu mempersepsi suatu obyek gambar (Schirato & Webb, 2004: 15). Persepsi merupakan proses dimana seseorang mengorganisasi dan menafsirkan gambar sebagai stimulus, sehingga persepsi memberikan makna stimulus indrawi. Tujuan persepsi adalah untuk merepresentasikan informasi dari lingkungan eksternal ke dalam diri individu. Melihat dalam proses psikologis berbeda melihat dalam proses fisiologis, dimana mata memfokuskan gambar pada retina sedang kamera memfokuskan gambar pada film (Schirato & Webb, 2004: 35).

Berdasarkan uraian yang dikemukakan sebelumnya, jelas sekali bahwa fotografi esai adalah kumpulan karya fotografi yang dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah cerita dari suatu tempat, peristiwa, ataupun sebuah isu yang ada. Kumpulan gambar-gambar merepresentasikan karakter serta membangkitkan emosi bagi yang melihatnya. Tidak salah jika dipandang dari

perspektif seni maka fotografi esai didasarkan pada sebuah konsep yang menggabungkan antara seni dan peristiwa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami awal mula munculnya fotografi esai bermula dari perannya sebagai alternatif dari cara bercerita. Gambar yang ditampilkan hanya sebagai kumpulan gambar yang tidak beraturan, tak tersusun sehingga tak dapat bercerita secara runtut. Kondisi ini berlangsung selama puluhan tahun. Barulah pada 1915, *The Illustrated London News* menampilkan Perang Dunia I dalam bentuk foto esai, dengan memperhitungkan tata-letak (Melia, 2014: 3).

Lebih jauh Melia (2014: 4) menceritakan bahwa 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 dan fotografi *candid* pun mulai berkibar. Untuk pertama kalinya, potensi sebuah fotografi esai mulai dieksploitasi. Dalam membangun sebuah fotografi esai, dibutuhkan seleksi dan pengaturan yang tepat, agar gambar-gambar tersebut mampu bercerita dalam satu tema. Masalah yang diangkat seyogyanya secara keseluruhan tampil lebih utuh, lebih dalam, lebih imajinatif dan lebih menyentuh, dibandingkan dengan yang dapat dicapai oleh gambar tunggal.

Subjek dalam fotografi esai sangat beragam, bisa kejadian, tokoh, ide, atau sebuah tempat. Cara pengaturan pun beragam pula, kumpulan gambar tersebut dapat diatur secara kronologis, tematik atau apa saja, asalkan bentuknya fleksibel, dan secara keseluruhan gambar-gambar tersebut saling memperkuat tema. Umumnya kumpulan gambar disusun menjadi cerita yang mempunyai narasi atau *plot-line*. Gambar yang ditempatkan pertama haruslah memikat hingga menarik minat pembaca untuk mengetahui kelanjutannya. Selanjutnya, gambar-gambar yang membangun badan cerita yang menggiring pemirsa ke gambar puncak biasanya dipasang besar. Gambar terakhir berfungsi sebagai pengikat sekaligus memperluas kedalaman dan arti, serta sebagai penutup cerita (Melia, 2014: 4).

Pengkaryaan fotografi esai dalam studi ini menggunakan fotografi dokumenter, bukan fotografi jurnalistik. Meskipun fotografi esai jika dirunut sejarahnya dan kedekatannya tidak bisa dilepaskan dengan fotografi jurnalistik yang sengaja dipergunakan untuk keperluan media, tetapi fotografi dokumenter lebih tepat digunakan karena konsep fotografi dokumentasi memiliki relasi dokumen kemanusiaan. Esensi dari fotografi dokumenter adalah bahwa suatu realitas harus ditampilkan secara faktual, visual, dan menarik. Sedangkan entitas fotografi jurnalistik yang menampilkan fakta dan realitas dalam bentuk visual yang terdokumentasi dengan baik bila dirunut secara kronologis dapat dikatakan sebagai suatu sejarah fakta bergambar (Marahimin, 2013 : 2-4). Ia merupakan catatan yang terekam dalam matra visual karena mengandung jejak dan langkah kenyataan dan kejadian yang patut diketahui orang banyak karena nilai vitalitasnya dalam perjalanan peradaban manusia (Deny, 2010 : 2).

Penggunaan fotografi dokumenter dalam studi ini dirasa sangat penting karena mengandung dua faktor yaitu: pertama, karya fotografi dokumenter berupa esai gambar bernilai sebagai suatu *narrative-text*. Disebut demikian karena cara menampilkannya yang disusun berurutan secara serial sehingga memberikan kesan sebuah cerita yang berkesinambungan antara gambar yang satu dengan yang lain. Kedua, bahasa gambar yang tertuang dalam karya fotografi dokumenter tersebut menyiratkannya sebagai media komunikasi *pictorial* dalam mengisahkan sebuah kejadian atau peristiwa secara visual dengan teknik fotografi. Dengan demikian fotografi esai dimaknai sebagai media bercerita yang dilandaskan pada tafsir subjektif fotografer, tanpa tekanan oleh siapapun dan dari pihak manapun.

2.2 Hak Anak Untuk Bermain Menurut Undang Undang

Anak adalah amanah sekaligus karunia Tuhan Yang Maha Esa yang dalam diri anak melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya. Selain itu, anak juga merupakan potensi dan generasi penerus cita-cita bangsa. Oleh karena itu, anak memiliki peran strategis dalam memikul kelangsungan eksistensi suatu bangsa dan negara pada masa datang. Untuk dapat menjalankan peran itu, anak

perlu mendapatkan kesempatan seluas-luasnya sebagai perwujudan hak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal baik fisik, psikis dan sosial.

UUD 1945 pada pasal 28B menjelaskan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup untuk tumbuh kembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Protokol konvensi anak juga telah diratifikasi melalui Keputusan Presiden Nomor 36 Tahun 1990 tentang ratifikasi konvensi hak-hak anak. Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak juga telah disahkan.

Seluruh perangkat hukum tersebut menunjukkan komitmen negara memberikan perlindungan kepada anak untuk menjamin hak-hak anak agar dapat hidup, tumbuh kembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, berkualitas, berakhlak mulia dan sejahtera. Salah satu hak anak yang menjadi fokus bahasan adalah hak bermain. Hak anak untuk bermain terkandung dalam Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 23 Tahun 2002 yang dinyatakan dalam pasal 11 sebagai berikut:

“Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri”

Selain itu dalam Konvensi Hak Anak PBB juga dijamin hak anak untuk tumbuh kembang dimana disana juga tercantum hak anak untuk dapat bermain dan berkreasi sesuai dengan usianya untuk dapat merelaksasi diri dan belajar sportivitas (pasal 31, ayat 1).

Perlindungan negara terhadap hak anak untuk bermain merupakan perlindungan terhadap hak asasi manusia sehingga tidak ada alasan bagi negara untuk tidak menegakkan hak anak untuk bermain. Bermain merupakan aktivitas yang langsung dan spontan untuk tujuan menyenangkan. Oleh karena itu, setiap anak ingin selalu bermain sebab dengan bermain anak merasa nyaman, senang dan tidak tertekan.

Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik. Dengan

demikian kegiatan bermain anak merupakan cara anak beraktivitas yang mengandung unsur-unsur belajar dan dilakukan dengan senang dan santai tanpa ada tekanan kepada anak. Adanya unsur belajar dalam kegiatan bermain anak akan bermanfaat bagi perkembangan fisik dan motorik, perkembangan psikis (emosi, sikap, intelegensi, persepsi) dan media bagi anak mengembangkan hubungan sosialnya.

Menurut Hurlock (1980: 121) bermain dianggap sangat penting untuk perkembangan fisik dan psikologis sehingga semua anak dapat diberi waktu dan kesempatan untuk bermain dan juga didorong bermain tanpa memperdulikan sistem sosial ekonomi keluarga mereka. Selama bermain anak akan mengembangkan berbagai ketrampilan sosial sehingga memungkinkan untuk menikmati keanggotaan kelompok dalam masyarakat anak-anak. Hurlock (1980: 121-159) menjelaskan lebih jauh tentang pola bermain anak yang diklasifikasikan ke dalam kegiatan bermain pada masa awal anak-anak dan kegiatan bermain pada masa akhir anak-anak.

Kegiatan bermain pada masa awal anak-anak sering disebut tahap mainan karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan mainan. Minatnya untuk bermain dengan mainan mulai berkurang dan ketika ia mencapai usia sekolah. Sambil mengutip Bruner, Hurlock (1980: 109) menyatakan bahwa bermain dalam masa kanak-kanak adalah kegiatan yang serius yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Dalam perspektif inilah kegiatan bermain masa awal kanak-kanak berbeda antara satu lokasi dengan lokasi lainnya. Contohnya, pola bermain anak-anak Amerika berbeda dengan pola bermain anak-anak Asia dan Afrika. Demikian pula tidak semua pola bermain dari waktu ke waktu akan sama populernya.

Kegiatan bermain pada akhir masa anak-anak berbeda dengan kegiatan bermain pada awal anak-anak. Pada masa awal anak-anak, kegiatan bermainnya cenderung individual sedangkan pada masa akhir kanak-kanak maka kegiatan bermainnya lebih mengutamakan kegiatan bermain bersama atau kelompok dan mengutamakan kegiatan bermain yang populer. Kegiatan bermain masa akhir

anak-anak cenderung bermain lebih konstruktif, menjelajah, mengumpulkan, olah raga serta permainan yang mengandung unsur hiburan.

Hak anak untuk bermain perlu dilindungi. Perlindungan anak terhadap hak bermain adalah segala usaha yang dilakukan untuk menciptakan kondisi agar setiap anak dapat melaksanakan hak dan kewajibannya demi perkembangan dan pertumbuhan anak secara wajar baik fisik, mental, dan sosial. Perlindungan hak anak untuk bermain merupakan perwujudan adanya keadilan dalam suatu masyarakat. Artinya, perlindungan anak diusahakan dalam berbagai bidang kehidupan bernegara dan bermasyarakat. Kegiatan perlindungan anak membawa akibat hukum, baik dalam kaitannya dengan hukum tertulis maupun hukum tidak tertulis.

Hukum perlindungan anak adalah hukum baik tertulis maupun tidak tertulis, yang menjamin anak benar-benar dapat melaksanakan hak dan kewajibannya. Aspek hukum dalam perlindungan anak harus dipusatkan kepada hak-hak anak yang diatur hukum dan bukan kewajiban, mengingat secara hukum (yuridis) anak belum dibebani kewajiban.

Pasal 1 ayat 2 UU No. 23 Tahun 2002 menentukan bahwa perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi, secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Perlindungan anak dapat juga diartikan sebagai segala upaya yang ditujukan untuk mencegah, rehabilitasi, dan memberdayakan anak yang mengalami tindakan kekerasan, eksploitasi, dan penelantaran, agar dapat menjamin kelangsungan hidup dan tumbuh kembang anak secara wajar, baik fisik, mental, dan sosialnya.

Berdasarkan perkembangan di masyarakat dapat dilihat masih banyak anak-anak yang belum memperoleh hak-haknya sesuai dengan apa yang diamanatkan oleh undang-undang perlindungan anak. Hal tersebut tampak bahwa masih banyak anak-anak yang seharusnya memperoleh pendidikan, rekreasi dan bermain, namun karena keadaan ekonomi yang sulit maka anak tidak dapat menikmati pendidikan, rekreasi dan bermain yang layak. Faktor lain juga dari

kondisi orang tua anak yang tidak memungkinkan untuk memberikan perlindungan dan kesejahteraan terhadap anak yang dilahirkannya sehingga anak tidak memperoleh hak mendapatkan pendidikan, rekreasi dan bermain.

Penelantaran hak-hak anak atau pengabaian hak-hak anak menuntut negara sebagai penjamin perlindungan hak-hak anak memiliki peran dan fungsi dalam memberikan perlindungan terhadap anak-anak yang belum memperoleh haknya sebagaimana yang tercantum dalam undang-undang perlindungan anak. Kegiatan untuk melakukan pembinaan, pengembangan, dan perlindungan anak, diperlukan peran masyarakat, baik melalui lembaga perlindungan anak, lembaga keagamaan, lembaga pendidikan, lembaga swadaya masyarakat, organisasi kemasyarakatan, organisasi sosial, dunia usaha, media massa, atau lembaga pendidikan.

2.3 Ruang Tempat Bermain Anak

Pemenuhan hak anak untuk bermain merupakan bagian dari perlindungan hak asasi manusia yang wajib dijamin dan dilindungi (pasal 1 ayat 12 UU No.23 Tahun 2002). Perlindungan hak anak untuk bermain bertujuan untuk menjamin terpenuhinya hak-hak anak agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, demi terwujudnya anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera (pasal 3 UU No.23 Tahun 2002).

Pemenuhan hak anak untuk bermain ini tentunya harus didukung dengan sarana dan prasarana yang aman dan nyaman bagi anak sesuai yang diamanatkan Undang-undang Perlindungan Anak Indonesia itu. Pasal 22 UU No. 23 Tahun 2002 berbunyi:

“Negara dan pemerintah berkewajiban dan bertanggung jawab memberikan dukungan sarana dan prasarana dalam penyelenggaraan perlindungan anak”.

Sarana dan prasarana bermain anak hendaknya bersifat edukatif seperti yang tersirat dalam pasal 50 UU No. 23 Tahun 2002, yaitu dapat :

- a. pengembangan sikap dan kemampuan kepribadian anak, bakat, kemampuan mental dan fisik sampai mencapai potensi mereka yang optimal;
- b. pengembangan penghormatan atas hak asasi manusia dan kebebasan asasi;
- c. pengembangan rasa hormat terhadap orang tua, identitas budaya, bahasa dan nilai-nilainya sendiri, nilai-nilai nasional di mana anak bertempat tinggal, dari mana anak berasal, dan peradaban-peradaban yang berbeda-beda dari peradaban sendiri;
- d. persiapan anak untuk kehidupan yang bertanggung jawab; dan
- e. pengembangan rasa hormat dan cinta terhadap lingkungan hidup.

Disamping pasal 50 tentang sarana dan prasarana bermain yang bersifat edukatif, juga pasal 56 ayat 1.f menjelaskan anak:

“memperoleh sarana bermain yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan”

Sarana bermain yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan harus disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan anak seperti bunyi pasal 56 ayat 2 sebagai berikut:

“Upaya sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dikembangkan dan disesuaikan dengan usia, tingkat kemampuan anak, dan lingkungannya agar tidak menghambat dan mengganggu perkembangan anak”

Kesimpulan dari pembahasan pasal tersebut bahwa anak harus memperoleh sarana dan prasarana bermain yang bersifat edukatif serta memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan.

Untuk mewujudkan tuntutan pasal yang telah disebutkan tersebut, maka perlu disediakan ruang terbuka yang memang sengaja diciptakan untuk memenuhi kawasan bermain anak dengan fasilitas sarana dan prasarana bermain

yang memadai dan bersifat edukatif. Fasilitas tempat bermain di kawasan ruang terbuka menurut Kusumo (2010 : 23) dapat di bagi ke dalam tiga kategori, yaitu:

a). *Play Lot*

Disediakan untuk anak anak Taman Kanak-kanak. Setiap *Play lot* diperuntukkan bagi 30–60 keluarga dengan luas 500–800 meter. Lokasi mudah dicapai oleh setiap keluarga dan tidak terhalang untuk pengawasan visual dari jarak jauh. Peralatan yang disediakan dalam *Play Lot* antara lain; ayunan yang rendah, papan jingkat jingkat, kotak pasir, ruang untuk berlari, panjatan, goa kecil, perosotan, pergola, bangku, potongan kayu. Untuk memberikan rasa aman dianjurkan agar batas area diberikan pagar dan tempat pengawasan yang strategis.

b). *Play Ground*

Penyediaan *play ground* didasarkan pada pelayanan untuk anak anak umur 6–14 tahun. Menurut suatu survei, efektifitas suatu *play ground* sangat tergantung dari luas area dan jumlah pemakainya. Perlengkapan minimal yang perlu disediakan pada *play ground* antara lain, alat dan ruang untuk bermain secara kompetisi, seperti struktur keseimbangan, kotak dengan ukuran yang bervariasi, peralatan yang menimbulkan rasa pragmatis, alat-alat yang mendorong anak untuk beraktivitas dan berkreasi, lapangan olahraga.

c). *Play Field*

Penyediaan sarana lapangan bermain (olahraga) ini ditujukan untuk para remaja dan orang dewasa. Penggunaannya bersifat olahraga. Jenis lapangan olahraga yang disediakan sangat tergantung pada kondisi masyarakatnya. Penggunaan ruang untuk aktivitas olahraga dalam taman lingkungan ini cenderung untuk fungsi serba guna (multi fungsi). Artinya suatu ruang yang luas tertentu dapat dipergunakan beberapa permainan.

Perlu diakui hampir di setiap kota di Indonesia masih sangat minim sekali ketersediaan ruang publik untuk kawasan tempat bermain atau taman bermain. Kawasan tempat atau taman bermain yang dimaksud adalah *play lot*, *play ground*

dan *play field* dengan udara yang lepas dan sarana serta prasarana yang bersifat edukatif, bahkan ruang untuk kawasan bermain saat ini harus berbagi tempat dengan pusat perbelanjaan dan *real estat*. Kalaupun ada kawasan bermain yang sudah ada dan sengaja dipersiapkan dalam pusat perbelanjaan untuk wahana permainan anak dengan bermacam-macam jenis permainan, bukanlah sebuah konsep yang ideal bagi sebuah ruang dan tempat bermain anak. Selain kawasan tersebut bersifat komersial, juga sangat diskriminatif, karena hanya kalangan tertentu atau mereka yang memiliki uang berlebih yang bisa mengakses kawasan atau tempat bermain anak semacam itu.

Kawasan dan tempat bermain anak yang tersedia di kota, cenderung lebih mengutamakan unsur bisnis dan kurang sekali menjawab kebutuhan pemenuhan hak anak untuk bermain seperti yang dinyatakan dalam UU No. 23 Tahun 2002. Sudah menjadi pengetahuan umum bahwa rancang bangun pusat pertokoan dan perbelanjaan diperuntukkan kepentingan bisnis untuk memenuhi kebutuhan belanja warga kota. Padahal semua anak membutuhkan udara segar dan tempat yang luas, agar anak-anak bisa berlari-lari dan berkejar-kejaran kesana ke mari. Ini dimaksudkan supaya fisik anak bertumbuh cepat dan jiwa anak berkembang dengan baik sehingga anak akan lebih kreatif.

Dalam perspektif demikian maka konsep kawasan taman bermain anak yang bergabung dengan kawasan pertokoan dan perbelanjaan seperti uraian di atas belum bisa dikatakan sebagai taman bermain yang ideal. Tempat bermain itu, menurut pandangan ideal harus berupa tempat lapang dengan udara segar, yang bersifat alamiah dengan dilengkapi sarana dan prasarana bermain yang bersifat edukatif sehingga bisa merangsang kecerdasan anak, tidak hanya kecerdasan kognitif dan kecerdasan sosial, tetapi juga keterampilan kinestetik.

Ketiadaan tempat bermain anak yang layak di Kota, oleh pengusaha dilihat sebagai peluang bisnis yang menguntungkan sehingga dibangunlah tempat-tempat bermain anak seperti *Jungleland Adventure Thema Park* yang memiliki beragam wahana permainan yang dapat dinikmati pengunjung. *Jungleland* yang ada di Sentul Bogor misalnya hampir ratusan pengunjung datang setiap hari, bahkan pengunjung akan meningkat pada akhir pekan (Kompas, 15 Juni 2014).

Meskipun wahana permainan bertema *jungleland* bersifat edukatif tetapi biaya masuk ke taman bermain ini begitu mahal sehingga yang bisa masuk ke taman bermain ini hanyalah orang-orang tertentu yang memiliki kemampuan ekonomi dan sebagian besar anak-anak miskin tidak akan mampu untuk menikmati tempat bermain tersebut.

2.4 Gang Afandi dan Kota Bandung sebagai Kota Layak Anak

Gang Afandi³ dan Gang Coorde mengapit ruas Jl. Braga yang dikenal sebagai kawasan bisnis dan wisata. Sebelah timur ruas jalan Braga adalah Gang Coorde, dan sebelah baratnya adalah Gang Afandi. Kampung Afandi yang terletak di Gang Afandi merupakan kampung yang padat dan secara perlahan tergerus oleh zaman. Di masa Hindia-Belanda, Gang Afandi yang memiliki wilayah yang luas, terletak di lokasi yang sekarang ditempati oleh Hotel Kedaton yang memanjang ke arah selatan sampai sekitar di seberang restoran Braga Permai. Seiring dengan perluasan jalan dan bangunan untuk memenuhi perkembangan Kota Bandung maka luas wilayah kampung ini menciut (Hutagalung dan Nugraha, 2008: 116-120).

Sekarang bekas wilayah Gang Afandi tinggal sedikit saja tersisa di sekitar seberang restoran Braga Permai. Persis berhadapan dengan restoran bekas *maison bogerijen* yang terkenal itu terdapat sebuah jalan gang mengarah ke timur. Jalan masuk gang ini cukup unik karena berbentuk lorong jalan di bawah bangunan gedung, yaitu Toko Buku Jawa. Di mulut gang terdapat plang nama jalan bertuliskan Gang Afandi. Dari mulut gang ini tak sampai 20 meter, suasana perkampungan sudah langsung terasa. Jalan masuk lain menuju gang ini dapat melalui Gang Afandi III dan Jalan Afandi dalam dari arah Jalan Suniaraja (seberang Hotel Kedaton) yang ditandai dengan keberadaan bengkel-bengkel dan pusat penjualan ban mobil (Hutagalung, 2011: 2).

³ Gang dalam KBBI merupakan jalan kecil di kampung-kampung dalam kota. Gang Afandi adalah jalan kecil di Kampung Afandi yang didirikan oleh H.M. Affandi. Istilah Gang Afandi yang digunakan dalam studi ini mengikuti ketentuan pemerintah kota, meskipun beberapa penulis menamakan dengan Gang Apandi (Hutagalung dan Nugraha, 2011: 3).

Kampung yang didirikan oleh H.M. Affandi, yang merupakan tokoh lokal yang sangat ramah pada tetangganya. Pada tahun 1903 Affandi mendirikan sebuah percetakan dengan nama Toko *Tjitak* Affandi. Percetakan ini termasuk percetakan pribumi angkatan pertama yang banyak mencetak buku-buku berbahasa Sunda. Salah satu terbitannya yang terkenal adalah Wawacan Angling Darma (Martanegara) pada tahun 1906. Buku cerita hiburan ini sempat mengalami cetak ulang oleh penerbit lain namun sayangnya dalam edisi yang agak terbatas. Affandi sendiri sempat menulis beberapa buku, di antaranya sebuah novel berjudul *Pieunteungeun* yang diterbitkan pada tahun 1937 (Hutagalung, 2011: 4).

Menurut catatan dalam buku Braga: *revitalisation in an Urban Development* (Wieland, 1997), di awal pembangunan Braga, sudah terdapat sebuah kampung di daerah itu yang bernama Babakan Soeniaradja. Konon pada tahun 1826, terdapat beberapa rumah di antara Sungai Ci Kapundung dan Braga (waktu itu *Karrenweg*). Kemudian baru pada tahun 1925 tercatat lagi mengenai kampung ini, ketika sejumlah penjaga kuda di jalur Jalan Raya Pos menempati tiga perkampungan, Kampung Banceuy (Bahasa Sunda yang berarti 'istal', kandang kuda), Kampung Afandi dan Kampung Cibantar. Perkampungan ini terdiri dari rumah-rumah panggung tradisional Sunda. Ada empat orang yang tercatat sebagai pemilik atau tuan tanah di wilayah tersebut, yaitu Haji Affandi dengan pemilikan tanah di sebelah barat Jalan Braga, dari tengah hingga ke sekitar *Viaduct*; Asep Berlian dengan pemilikan tanah mulai di belakang *Fuchs & Rens* ke selatan; Juragan Alketeri yang memiliki sebagian besar tanah bahagian Selatan di Jalan Banceuy; Juragan Yiep Ging yang memiliki bidang tanah mulai dari sekitar Gang Ci Kapundung hingga ke selatan Jalan Braga. Selain itu ada juga bagian tanah yang dimiliki oleh pemerintah dan tuan tanah bangsa Belanda, yakni di sebelah barat Jalan Braga hingga sekitar penjara Banceuy (Hutagalung, 2011: 6).

Sejak terjadi peristiwa kebakaran yang melanda Gang Afandi tahun 1994, keluarga dan kerabat H. Affandi terpecah dan tinggal ke beberapa daerah lain di Kota Bandung. Pemilikan tanah oleh keluarga keturunan dan kerabat H. Affandi masih berlangsung sampai sekarang, namun sedikit demi sedikit terjual kepada

para pengembang (Hutagalung, 2011: 8). Sekarang Gang Afandi terdiri dari dua RW yaitu RW 04 dan RW 08 yang menempati Gang Afandi.

Dari mulut gang terlihat jajaran rumah sederhana tetapi masih layak huni. Semakin memasuki gang, rumah-rumah penduduk semakin berdempetan dan terkadang hanya menyisakan jalan setapak. Pemandangan ini begitu kontras jika melihat Hotel Aston yang berdiri megah di Jalan Braga. Ketika ditelusuri gang, maka warga akan menyapa ramah sembari menatap dengan pandangan bertanya-tanya. Bila mereka disapa atau ditegur seperti dengan ucapan “*punten*” maka penduduk pun akan menjawab “*mangga*” dengan ramah (Elisabetyas, 2008 : 2).

Melihat kondisi Gang Afandi yang padat dan rumah-rumah yang berada di kampung ini dihubungkan oleh gang dan jalan setapak sehingga kawasan tempat bermain anak hanya memanfaatkan gang dan jalan setapak. Anak-anak akan bermain di sepanjang gang, walaupun mereka ingin bermain bola misalnya dengan jumlah pemain yang banyak maka mereka akan ke luar kampung dan memanfaatkan lahan kosong yang belum dibangun. Kondisi Gang Afandi seperti ini tidak memenuhi syarat bermain bagi anak-anak seperti yang diatur oleh UU No. 23 Tahun 2002.

Menyadari kondisi Gang Afandi yang tidak memiliki ruang terbuka untuk kawasan tempat bermain bagi anak, maka seharusnya pemerintah kota hendaknya mengambil alih penyediaan ruang bermain terbuka yang aman, nyaman, murah, bagi kepentingan anak-anak Gang Afandi sebagai bagian dari warga Kota Bandung. Apalagi Kota Bandung sudah menjadi Kota Layak Anak berdasarkan Peraturan Daerah (PERDA) Kota Bandung Nomor 10 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Perlindungan Anak.

PERDA No. 10 Tahun 2012 menggariskan Pemerintah Kota Bandung sebagai kota metropolitan memiliki yang kompleksitas permasalahan anak, harus mengedepankan upaya perlindungan anak yang komprehensif, sinergi, dan terpadu lintas/antar sektor melalui perwujudan Bandung sebagai kota layak anak. Pasal 35 PERDA No.10 Tahun 2012 menyatakan dengan tegas:

“Untuk mewujudkan Pemenuhan Hak Anak dilaksanakan secara terpadu dan sistematis dari seluruh sektor secara berkelanjutan melalui kebijakan Pengembangan Kota Layak Anak”.

Meskipun perda tersebut hanya tersirat menyatakan salah satu bentuk penyelenggaraan pemenuhan hak anak maka pemerintah Kota Bandung berkewajiban menyediakan sarana dan prasarana (pasal 34 PERDA No.10 Tahun 2012). Tentu pasal ini harus diasosiasikan dengan sarana dan prasarana tempat bermain anak seperti yang dinyatakan dalam pasal 22 UU No.23 Tahun 2002. Dengan demikian kota layak anak yang menyediakan ruang bermain bagi anak yang lengkap sarana dan prasarana, akan memberi lingkungan kondusif bagi anak untuk mengembangkan potensi dan kreativitasnya.

Pemerintah kota yang mengembangkan kota layak anak seperti Kota Bandung berkepentingan untuk mewujudkan kawasan atau tempat bermain anak. Kepentingan ini dilandasi oleh keinginan untuk mewujudkan generasi unggul. Oleh karena itu pemerintah kota harus memenuhi kebutuhan untuk bermain anak-anak. Pada saat anak bermain terjadi proses belajar, dari proses belajar ini, ada proses mengasah potensi-potensi kecerdasan yang pada akhirnya anak jadi kreatif. Itulah alasan pentingnya menyediakan ruang dan fasilitas bermain untuk anak-anak. Jika pemerintah kota mengabaikan ruang tempat bermain anak dan kurang menyediakan anggaran untuk anak, maka pemerintah kota melakukan diskriminasi anak sehingga mengabaikan pasal 2 Konvensi PBB tentang Hak Anak, UUD 1945 pada pasal 28B dan UU No.23 Tahun 2002 pada pasal 2, serta PERDA No.10 Tahun 2012 pada pasal 2, tentang non-diskriminasi.



Gambar 2.1 Peta Kampung Afandi

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian deskriptif dapat mengungkap dan mendeskripsikan atau menerangkan sebuah peristiwa sehingga dapat diketahui keadaan sebenarnya. Dengan jenis penelitian deskriptif akan diungkap dan dideskripsikan hak anak untuk bermain di Gang Afandi, Kota Bandung.

3.2. Rancangan Penelitian

Rancangan atau desain penelitian yang digunakan peneliti bukan dalam pengertian sempit yang dimaknai sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data penelitian. Peneliti menggunakan pengertian yang lebih luas, yaitu rancangan penelitian meliputi proses perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam rancangan perencanaan dimulai dengan mengadakan observasi dan evaluasi terhadap penelitian yang sudah dikerjakan dan diketahui, sampai pada penetapan kerangka konsep dan hipotesis penelitian yang perlu pembuktian lebih lanjut.

Rancangan pelaksanaan penelitian meliputi proses pengamatan serta memilih pengukuran variabel, prosedur dan teknik sampling, instrumen, pengumpulan data, analisis data yang terkumpul, dan pelaporan hasil penelitian. Berdasarkan pemahaman tersebut di atas, maka tujuan rancangan penelitian adalah untuk memberikan suatu rencana untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang sudah dikemukakan pada bab pendahuluan.

3.3. Sampel Penelitian

Sampel penelitian yang digunakan adalah sampel purposif. Sampel purposif merupakan sampel yang sengaja ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan sampel purposif maka peneliti dapat menentukan siapa-siapa saja yang akan dimintai informasi atau diwawancarai. Ukuran sampel menentukan siapa yang

akan diwawancarai atau dimintai informasi adalah orang bersangkutan memahami dan mengetahui persoalan ruang, tempat dan kegiatan anak dalam bermain.

Berdasarkan ukuran yang peneliti gunakan dalam penentuan sampel purposif, maka sampel yang diambil sebagai nara sumber dalam penelitian yaitu: Elvina seorang ibu rumah tangga berumur 38 tahun, Henry berumur 24 tahun yang merupakan Ketua Karang Taruna, Yono berumur 38 tahun, Zainal Abidin seorang wiraswastawan berumur 58 tahun. Keempat orang tersebut memiliki pengetahuan yang mendalam tentang lokasi Gang Afandi dan masalah penelitian yang dikaji.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi lapangan dan wawancara. Dalam melakukan wawancara dengan nara sumber, peneliti menggunakan pedoman wawancara dengan menyiapkan beberapa pertanyaan yang terstruktur ataupun tidak terstruktur sebagai instrumen penelitian. Ketika melakukan wawancara dengan pedoman yang tidak terstruktur, peneliti merekamnya dengan alat perekam audio atau alat tulis dengan menuliskannya dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan ini juga peneliti pakai untuk observasi yang tidak dapat diambil melalui kamera. Semua instrumen tersebut peneliti pergunakan untuk menunjukkan bukti nyata dari hasil kerja lapangan.

3.5. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini disebut *fieldwork photography*⁴, yaitu subyek gambar tidak boleh diatur dan ditata berdasarkan keinginan penulis. Metode pengumpulan data *fieldwork photography* dimaksudkan untuk membangun relasi yang sensitif dan hubungan antar subyek, akan tetapi subyek gambar tidak boleh diperlakukan sesuai keinginan peneliti melainkan subyek gambar di lapangan tidak dimanipulasi dan bersifat alami (Fauzanafi 2012: 4).

⁴ Peneliti tidak melakukan setting subyek gambar berdasarkan keinginan peneliti karena hakikat *fieldwork photography* adalah pengambilan gambar secara natural, lihat Bourne's, S. *Essays, Inspiration, Creativity and Vision in Photography*, Nevada: Bourne Media Group LLC, p.30.

Metode *fieldwork photography* dapat dijabarkan yaitu: observasi, wawancara dan penggunaan dokumentasi. Observasi adalah bagian awal yang sangat penting dalam sebuah penelitian lapangan (*field work photography*). Melalui kegiatan ini diperoleh gambaran tentang kondisi lokasi penelitian dan objek secara menyeluruh. Selama proses observasi, peneliti mengamati objek dan lokasi tempat serta kegiatan anak-anak bermain.

Metode wawancara pada dasarnya adalah proses interaksi antara peneliti dengan individu narasumber. Wawancara dilaksanakan dengan narasumber yang dinilai memiliki kompetensi untuk memberikan informasi yang representatif. Narasumber yang peneliti pilih tentu mempunyai pengetahuan dan pengalaman terkait masalah penelitian, khususnya pengetahuan yang memadai tentang tempat dan kegiatan bermain anak di Gang Afandi dan lingkungan sekitarnya.

Disamping observasi dan wawancara, peneliti juga mengumpulkan data dengan menggunakan sumber literatur, dokumen-dokumen yang sudah ada baik tulisan atau informasi yang diperlukan dalam proses pengumpulan data dan peneliti masukkan sebagai bagian dari daftar pustaka. Metode ini untuk melatih membaca secara kritis terhadap segala bahan yang dijumpai.

3.6. Analisis Data

Data yang dikumpul berdasarkan instrumen penelitian yaitu data lingkungan bermain anak, tempat bermain anak, taman bermain dan kelengkapan alat bermain serta jenis permainan anak. Disamping itu, data tentang persepsi masyarakat tentang peran pemerintah dalam membangun tempat bermain, Bandung sebagai kota layak anak dan pemanfaatan Sungai Ci Kapundung sebagai tempat bermain anak.

Data tersebut dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif. Menurut Miles dan Huberman (1992: 16) analisis data kualitatif dilakukan dengan teknik mereduksi data atau penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dimengerti. Data yang terkumpul akan direduksi atau disederhanakan dengan cara menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan

finalnya dapat ditarik dan diverifikasi. Proses pengumpulan data, reduksi data, penyimpulan dan verifikasi dilakukan secara terus menerus sepanjang penelitian, mulai dari observasi, wawancara, pengumpulan bahan literatur dan dokumentasi.

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PERANCANGAN KARYA

4.1 Hasil Analisis Data

Proses pelaksanaan penelitian khususnya pengumpulan data di lokasi penelitian tidak terlalu mengalami kesulitan. Penduduk cukup ramah dan masyarakat menyambut peneliti dengan baik dan bersahabat. Meskipun terkesan menaruh curiga pada awalnya, namun kesan ini pupus dengan kehadiran peneliti secara intens di lokasi penelitian. Demikian pula komunikasi peneliti dengan narasumber dan anak-anak berjalan lancar karena para narasumber dan anak-anak mengerti dan lancar berbahasa Indonesia.

Berkomunikasi dalam bahasa Indonesia sangat penting bagi peneliti, sebab peneliti tidak paham berbahasa Sunda. Kelancaran berkomunikasi memudahkan melakukan observasi dan mengembangkan berbagai pertanyaan untuk memperoleh informasi dalam *fieldwork photography*. Keberhasilan dalam *fieldwork photography* sangat membantu merekonstruksi fakta-fakta ke dalam karya visual.

Temuan penelitian di Gang Afandi yang padat perumahan dan akses ke luar serta masuk pemukiman penduduk dihubungkan dengan jalan setapak dan gang, yang menggambarkan ruang publik tidak tersedia di Gang Afandi. Artinya, pemukiman padat penduduk menyebabkan jarak antar individu secara fisik sangat dekat sehingga ruang privat saja tidak ada, apalagi ruang publik. Kondisi ruang di Gang Afandi seperti ini, sedikit-banyaknya mempengaruhi interaksi antar warga. Sepanjang pengamatan peneliti interaksi antar warga sangat tinggi dan berdampak pada munculnya perilaku pro-sosial seperti munculnya perilaku saling membantu antar warga.

Interaksi sosial pada ruang – waktu bermain anak di Gang Afandi antara lain permainan anak yang memanfaatkan situasi spasial dan keberulangan permainan. Penelitian ini menemukan setiap harinya terdapat anak-anak yang bermain di sepanjang gang dengan permainan yang berulang sepanjang waktu.

Walaupun anak-anak memiliki banyak kesempatan untuk bermain tetapi anak-anak kurang puas bermain karena selain mempengaruhi mobilitas warga yang lalu lalang di gang tersebut, juga kurang melibatkan anak bermain dalam jumlah banyak serta permainan yang dimainkan anak sangat terbatas.

Salah seorang narasumber mengungkapkan bahwa sangat kurang tempat bermain anak-anak di kampung ini, paling bermain disekitaran rumah atau bermain di gang. Permainannya pun tidak ada permainan tradisional, kecuali berlari-lari, main bola di gang yang kadang mengganggu orang yang ke luar masuk di gang, sedang untuk bermain sepeda maka mereka ke jalan besar yang tentu berbahaya. Alat permainan yang digunakan anak-anak apa saja yang mereka dapat untuk digunakan bermain seperti batu bata, bambu/tongkat, pipa, dan sebagainya⁵. Demikian juga dikemukakan Hendry (usia 24 tahun) ketika ditanyakan tentang tempat bermain anak bahwa tempat bermainnya tidak ada akibat kondisi lahan yang tidak ada sehingga anak-anak bermain ke SD Banjaran. Disanalah mereka bermain secara berkelompok dalam jumlah besar khususnya bermain bola. Biasa juga mereka bermain bola di gang tetapi dalam jumlah yang terbatas⁶.

Permainan anak yang berulang dilakukan sepanjang waktu adalah berlari tanpa ada aturan atau kadangkala mereka juga bermain lari dengan aturan-aturan tertentu. Selain itu mereka bermain sepak bola di gang dengan melibatkan anak dalam jumlah kecil, jika mereka ingin melibatkan anak dalam jumlah besar maka anak-anak akan ke luar kampung dan memanfaatkan lapangan luas yang berada di luar Gang Afandi. Permainan lainnya yang sering dimainkan anak adalah bersepeda dan bermain kartu.

Permainan anak-anak Gang Afandi tidak diskriminasi secara jender, karena laki-laki dan perempuan bermain bersama. Ini sesuai dengan pernyataan Yono (usia 38 tahun) bahwa tidak ada perbedaan anak laki-laki dan perempuan, kadang mereka bermain bersama dan kadang tidak⁷. Hasil observasi peneliti juga menemukan anak-anak laki dan perempuan bermain bersama. Keadaan ini

⁵ Diolah dari hasil wawancara dengan Elvina pada tanggal 25 September 2014.

⁶ Diolah dari hasil wawancara dengan Hendry pada tanggal 25 September 2014

⁷ Diolah dari hasil wawancara dengan Yono pada tanggal 25 September 2014.

menguntungkan untuk menumbuhkan sikap pro-jender sejak kecil dan membangun kebersamaan. Itu berarti permainan anak di Gang Afandi yang melibatkan sekelompok anak cukup dapat membantu melatih perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial memiliki arti bahwa kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial yang baik diperlukan agar anak-anak di Gang Afandi mampu bermasyarakat atau melakukan penyesuaian sosial.

Penelitian ini menemukan beberapa faktor yang berpengaruh terhadap penyesuaian sosial anak di Gang Afandi sebagai berikut. Pertama, anak-anak di Gang Afandi mempunyai kesempatan yang penuh untuk bersosialisasi karena setiap hari anak-anak memiliki waktu untuk bermain dan bersosialisasi. Bermain sambil bersosialisasi adalah penting bagi anak-anak untuk dapat belajar hidup bermasyarakat. Apabila sebagian besar waktu mereka hanya digunakan seorang diri atau kegiatan bermain sendirian maka anak-anak akan kehilangan kesempatan bersosialisasi dan belajar hidup bermasyarakat. Kedua, anak-anak yang bermain sambil bersosialisasi mampu bercakap-cakap secara sosial, dan pada akhirnya membuat mereka diterima secara sosial. Peneliti tidak mengalami kesulitan berbicara dengan anak-anak Gang Afandi, mereka dengan mudah bergaul dan menempatkan bahasa dalam pergaulan, meskipun dalam pergaulan umumnya mereka menggunakan bahasa Sunda. Ketiga, anak akan belajar sosialisasi jika mereka memiliki motivasi. Motivasi sebagian besar bergantung kepada kepuasan yang diberikan oleh aktivitas sosial yang diberikan kepada anak. Meskipun kepuasan bermain anak dibatasi oleh kondisi tempat dan ruang tetapi tidak mengurangi motivasi anak untuk bersosialisasi. Ini terlihat dari seringnya anak-anak di Gang Afandi berkelompok.

Permainan anak-anak Gang Afandi yang terbatas tetapi dapat mengembangkan kecakapan motorik. Meskipun dalam penelitian ini tidak di dalam lebih jauh, tetapi pengamatan kasar menunjukkan bahwa gerakan berlari yang dilakukan ketika bermain pada prinsipnya merupakan gerakan jasmani. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui gerakan pusat syaraf, dan otot yang tekoordinasi. Jika seorang

anak tidak ada gangguan lingkungan atau fisik atau hambatan mental yang mengganggu perkembangan motorik secara normal maka anak-anak akan siap menyesuaikan diri dengan kegiatan bermain dengan teman sebaya yang sangat mendukung pengembangan motorik. Motorik yang baik menyediakan kesempatan untuk mempelajari banyak hal termasuk keterampilan sosial, rasa aman secara fisik yang akan melahirkan rasa aman secara psikologis dan pada akhirnya akan menimbulkan rasa percaya diri yang akan mempengaruhi perilaku anak.

Keterbatasan tempat bermain dan kegiatan bermain yang kurang bervariasi anak-anak di Gang Afandi masih dapat menumbuh kembangkan emosi anak. Perkembangan emosi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan. Temuan studi ini menunjukkan bahwa perkembangan emosi anak-anak di Gang Afandi dipengaruhi dua faktor, yaitu: pertama, faktor kematangan sebagai bentuk dari perkembangan intelektual. Faktor ini diperoleh dari bermain bola dan kartu yang dilakukan anak-anak. Permainan bola selain bersifat fisik dan kerja sama, tetapi juga membantu kematangan intelektual anak. Sedangkan bermain kartu menyumbang upaya pengendalian emosi anak. Kedua adalah faktor pengalaman belajar. Bagi anak-anak Gang Afandi bahwa bermain adalah belajar dan belajar akan menentukan reaksi potensial mana yang akan anak-anak gunakan untuk menyatakan kemarahan atau kesenangannya.

Temuan lain adalah Kota Bandung sebagai kota layak anak tidak diketahui oleh masyarakat. Hal ini sesuai dengan pernyataan Yono bahwa: “Saya tidak tahu tentang Bandung sebagai kota layak anak”⁸. Hal ini didukung oleh Zainal yang juga tidak mengetahui tentang Bandung sebagai kota layak anak, serta pemerintah abai terhadap taman bermain anak. Bandung banyak taman tetapi bukan untuk tempat bermain anak, melainkan untuk keindahan Kota Bandung⁹.

⁸ Diolah dari hasil wawancara dengan Yono pada tanggal 25 September 2014.

⁹ Diolah dari hasil wawancara dengan Zainal pada tanggal 25 September 2014.

4.2 Perancangan Karya

4.2.1 Perancangan Karya Fotografi Esai

Temuan penelitian yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, terlihat anak bermain apa adanya sesuai dengan kondisi ruang dan tempat yang tersedia di Kampung Afandi. Sebenarnya anak dapat bermain sesuai potensi yang dimiliki anak, akan tetapi ruang dan tempat bermain yang tidak tersedia sehingga anak tidak dapat mengekspresikan secara bebas potensi yang dimilikinya. Meskipun anak bermain apa adanya, tetapi hak mereka tidak dibatasi oleh masyarakat kecuali ruang dan tempat bermain yang secara fisik membatasi mereka.

Berdasarkan temuan penelitian di atas, maka seri fotografi esai diberi judul: “ABAI”. ABAI adalah akronim dari Anak Bermain Apa adanya di gang afandi. ABAI juga mencerminkan pemerintah Kota Bandung belum menyediakan ruang atau kawasan tempat bermain bagi anak-anak yang bermukim di daerah padat penduduk seperti di Gang Afandi. Padahal Kota Bandung sudah mencanangkan Kota Layak Anak, namun sayangnya ketersediaan ruang atau kawasan tempat bermain anak baik yang bersifat *play lot*, *play ground* atau *play field* di Kota Bandung sangat terbatas. Kalaupun ada tempat bermain bagi anak-anak di Kota Bandung sangat komersial, sementara anak-anak tersebut memiliki keterbatasan finansial.

Fotografi esai dengan judul ABAI merupakan realitas hak anak untuk bermain terabaikan oleh tingkat pendapatan orang tua anak-anak Gang Afandi yang umumnya adalah pekerja sektor informal. Disamping itu, hak anak untuk bermain juga terabaikan oleh pemerintah kota karena Bandung sebagai kota layak anak belum menyediakan kawasan tempat bermain anak. Ketiadaan ruang dan kawasan tempat bermain di Gang Afandi menjadikan anak bermain apa adanya yang sebenarnya mereka dapat bermain untuk mengembangkan potensinya secara optimal.

Rancangan fotografi esai dengan judul: ABAI, dieksekusi melalui pengambilan gambar seperti yang dikemukakan Latief (2009: 1), sebagai berikut: Pertama, *establishing shoot* atau gambar pembuka adalah gambar yang dipakai

untuk membuka cerita agar diperoleh gambaran cerita apa yang akan disampaikan. Gambar ini biasanya memasukkan semua elemen dari subjek gambar (*overview*) dan juga sedapat mungkin dipilih gambar yang menarik bagi yang melihat. Kedua, gambar lingkungan (*environment photos*) menunjukkan gambar lingkungan subyeknya agar dapat menceritakan siapa dia, lingkungan bermainnya seperti apa, serta bagaimana konteks sosialnya dan kontennya. Ketiga, gambar potrait (*potraits*) merupakan penggambaran ekspresi subjek gambar yang dapat diambil dengan frame atau bingkai medium sampai *close-up* wajah. Keempat, *close-up and detail* ialah penggambaran secara detail dari subjek sebagai simbol yang ingin diceritakan dari subjek gambar tersebut. Kelima, *relationship* tidak lain merupakan hubungan yang terjalin antara dua subyek dalam satu bingkai. Hubungan yang tercipta dapat berupa hubungan positif atau negatif. Keenam, gambar penutup merupakan gambar yang mengakhiri cerita dari karya fotografi esai.

Teknik tersebut sudah sejalan dengan cara menghasilkan gambar dokumenter yang dikemukakan oleh Kobre (2008: 224) yang menyarankan paling tidak ada 6 (enam) cara yang dapat digunakan fotografer dalam mengambil gambar, yaitu:

OVERALL: A wide-angle or aerial shoot to establish the scene adalah jepretan keseluruhan dari sudut luas atau jepretan wilayah untuk membangun *scene*.

MEDIUM: Focuses on one activity or group merupakan jepretan sedang yang difokuskan pada satu kegiatan atau kelompok.

Close-UP: One element, like a person's hand or an intricate of a building adalah jepretan dekat yang menunjukkan satu elemen saja, seperti tangan orang atau bagian dari bangunan.

PORTRAIT: Either a dramatic, tight headshot or a person in his or her environmental setting adalah merupakan jepretan potret yang menunjukkan baik peristiwa, kejadian kejadian atau orang dengan lingkungan latar belakang.

INTERACTION: People conversing or in action adalah gambar interaksi yang menunjukkan orang sedang melakukan pembicaraan atau beraksi.

CLINCHER: A closer that would end the story adalah gambar lebih dekat yang akan mengakhiri cerita.

Setelah gambar-gambar tercipta; pekerjaan berikutnya adalah menyusun dalam bentuk esai. Beragam bingkai gambar dalam kesatuan esai akan mendapat nilai tambah bila dihadirkan dalam tata letak yang baik. Tahap-tahap pekerjaan dari mencipta gambar dan menyusunnya dalam kesatuan esai merupakan gambaran umum dari proses yang harus dilalui dalam rancangan fotografi dokumenter untuk membuat fotografi esai. Diharapkan dengan kesatuan cerita dan gambar yang saling terkait menghasilkan imaji visual dan kesan yang mendalam di hati orang yang melihat, sehingga fotografi esai yang berfungsi sebagai ilustrasi realitas yang menggugah kesadaran, menumbuhkan spirit dan mempengaruhi hati serta pikiran orang untuk mendukung gagasan yang disampaikan dalam fotografi esai ini.

4.2.2 Hasil Karya

ABAI

Anak merupakan potensi yang sangat penting karena menjadi generasi penerus masa depan bangsa serta penentu kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang akan menjadi pilar utama pembangunan nasional, apalagi ada 14 provinsi di Indonesia memiliki jumlah anak sepertiga jumlah penduduk di 14 Provinsi tersebut sehingga perlu ditingkatkan kualitasnya dan mendapatkan perlindungan secara sungguh-sungguh dari semua elemen masyarakat. Anak sebagai persemiaan SDM Indonesia yang berkualitas tidak serta merta muncul atau lahir secara alamiah begitu saja namun butuh tumbuh, perkembangan dan perlindungan. Jika anak dibiarkan tumbuh dan berkembang tanpa perlindungan, maka mereka akan menjadi beban pembangunan karena akan menjadi generasi yang lemah, tidak produktif dan tidak kreatif.

Ketersediaan sarana dan prasarana atau ruang dan tempat bermain anak merupakan indikator yang harus dikondisikan secara bertahap untuk dicapai dan ditingkatkan pemenuhannya. Hak anak untuk memperoleh tempat yang layak untuk berekreasi dan bermain sangat penting bagi anak untuk mengembangkan potensi dasar yang dimilikinya seperti emosi, kecerdasan, kreativitas, motorik, hubungan sosial, dan lain-lain.

Kota Bandung sudah menjadi Kota Layak Anak berdasarkan Peraturan Daerah (PERDA) Kota Bandung Nomor 10 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Perlindungan Anak. PERDA No. 10 Tahun 2012 menggariskan Pemerintah Kota Bandung sebagai kota metropolitan memiliki yang kompleksitas permasalahan anak, harus mengedepankan upaya perlindungan anak yang komprehensif, sinergi, dan terpadu lintas/antar sektor melalui perwujudan Bandung sebagai kota layak anak. Pasal 35 PERDA No.10 Tahun 2012 menyatakan dengan tegas:

“Untuk mewujudkan Pemenuhan Hak Anak dilaksanakan secara terpadu dan sistematis dari seluruh sektor secara berkelanjutan melalui kebijakan Pengembangan Kota “Layak Anak”.

Temuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, menunjukkan anak bermain apa adanya sehingga hasil karya seri fotografi esai ini diberi judul: “ABAI”. ABAI mengandung akronim bahwa Anak Bermain Apa adanya di Gang Afandi. Hak anak untuk bermain terabaikan oleh tingkat pendapatan orang tua anak-anak Gang Afandi yang umumnya adalah pekerja sektor informal. ABAI juga mencerminkan pemerintah Kota Bandung belum menyediakan ruang atau kawasan tempat bermain bagi anak-anak yang bermukim di daerah padat penduduk seperti di Gang Afandi. Padahal Kota Bandung sudah mencanangkan kota layak anak, namun sayangnya ketersediaan ruang atau kawasan tempat bermain anak baik yang bersifat *play lot*, *play ground* atau *play field* di Kota Bandung sangat terbatas. Kalaupun ada tempat bermain bagi anak-anak di Kota Bandung sangat komersial, sementara anak-anak tersebut memiliki keterbatasan finansial.

“Abai #1”



Foto 4.1

Data Teknis

Overall

F-stop : f/10

Exposure Time : 1/100 sec

ISO : 200

Focal Length : 18mm

Deskripsi Karya:

Jalan Braga merupakan jalan utama di Kota Bandung yang memiliki peranan penting dalam aksesibilitas kota sehingga cukup ramai sepanjang hari dan malam. Oleh sebab itu jalan ini dijadikan ikon pariwisata Kota Bandung. Dibalik semarak Jalan Braga dan gedung tertata rapi terdapat Kampung Afandi yang padat penduduk dengan tingkat hunian yang cukup tinggi, kondisi fisik yang kurang baik serta sarana dan prasarana yang kurang memadai.

“Abai #2”



Foto 4.2

Data Teknis

Overall

F-stop : f/10

Exposure Time : 1/100 sec

ISO : 320

Focal Length : 32mm

Deskripsi Karya:

Salah satu mulut Gang Afandi RW 04 dengan lebar berkisar 2 meter yang dapat dilalui kendaraan roda dua. Gang yang diprivatisasi di bagian sisi kiri-kanan untuk kegiatan komersial seperti kios-kios untuk berdagang. Selain gang utama, terdapat jalan yang terbentuk diantara hunian dan sebagai sirkulasi di dalam perkampungan Afandi yang memiliki lebar sekitar 1 meter sehingga terasa sempit dalam menghubungkan rumah-rumah penduduk dan sekaligus tempat anak beraktivitas.

“Abai #3”



Foto 4.3

Data Teknis

Medium

F-stop : f/3.5

Exposure Time : 1/60 sec

ISO : 640

Focal Length : 18 mm

Deskripsi Karya:

Salah satu aktivitas anak dalam bermain di gang yang sempit adalah berlari. Sekalipun tempat bermain sangat terbatas, anak masih dapat berlari-lari sepanjang gang. Meskipun anak berlari tanpa ada aturan tetapi tetap bermanfaat untuk melatih tumbuh kembang psikomotoriknya.

“Abai #4”



Foto 4.4

Data Teknis

Portrait

F-stop : f/3.5

Exposure Time : 1/100 sec

ISO : 500

Focal Length : 20 mm

Deskripsi Karya:

Anak bermain dengan batu yang merupakan peralatan main yang banyak terdapat di lingkungan Gang Afandi. Dalam permainan tersebut anak menumpuk batu di jalan sehingga terkadang mengganggu pejalan kaki dan sepeda motor karena terhalang oleh tumpukan batu. Permainan tersebut tidak lazim di dalam khasanah permainan yang ada tetapi anak dapat mengekspresikan kegembiraannya sekalipun kelak ia dimarahi oleh orang dewasa karena mengganggu aksesibilitas orang.

“Abai #5”



Foto 4.5

Data Teknis

Portrait

F-stop : f/4

Exposure Time : 1/80 sec

ISO : 250

Focal Length : 18mm

Deskripsi Karya:

Permainan memanjat salah satu dasar olah raga panjat tebing. Permainan ini dapat melatih perkembangan motorik anak karena salah satu fungsi permainan adalah melatih ketrampilan motorik anak. Memanjat adalah bentuk ketrampilan motorik, tetapi disayangkan anak memanjat tiang listrik yang dapat membahayakan jiwanya karena tidak memperhatikan unsur-unsur keselamatan.

“Abai #6”



Foto 4.6

Data Teknis

Interaction

F-stop : f/3.5

Exposure Time : 1/15 sec

ISO : 500

Focal Length : 18mm

Deskripsi Karya:

Anak-anak bermain menggunakan tiang yang kecil yang tertanam di gang. Anak tidak memberikan apa nama permainan ini tetapi permainan tersebut sangat sering di mainkan oleh anak-anak Gang Afandi. Meskipun anak bermain dengan alat permainan apa adanya tetapi permainan ini dapat melatih kerjasama sebagai salah satu unsur pengembangan psiko-sosial anak.

“Abai #7”



Foto 4.7

Data Teknis

Potrait

F-stop : f/6.5

Exposure Time : 1/100 sec

ISO : 200

Focal Length : 18 mm

Deskripsi Karya:

Bermain bola di gang yang sangat sempit. Anak tidak bisa berlari bebas mengejar dan menggiring bola dan menendang bola sehingga sulit bagi anak untuk mengembangkan ketrampilan bermain bola dengan baik. Bermain bola mempunyai teknik dan teknik ini dilatihkan di lapangan yang memadai bukan di lapangan yang sempit agar anak memiliki ketrampilan bermain bola yang handal. Bermain bola di lapangan sempit semata-mata hanya berfungsi olah raga kesehatan bukan untuk olah raga prestasi.

“Abai #8”



Foto 4.8

Data Teknis

Medium

F-stop : f/6.3

Exposure Time : 1/500 sec

ISO : 640

Focal Length : 18 mm

Deskripsi Karya:

Anak bermain di jalan raya. Sempitnya tempat bermain di gang Afandi membuat anak bermain di jalan raya yang sangat membahayakan keselamatan jiwanya. Permainan anak di jalan raya yang padat kendaraan diantaranya peta-umpat sambil berlari dan bersepeda.

“Abai #9”



Foto 4.9

Data Teknis

Potrait

<i>F-stop</i>	: f/6.3
<i>Exposure Time</i>	: 1/250 sec
<i>ISO</i>	: 540
<i>Focal Length</i>	: 18 mm

Deskripsi Karya:

Menunggu kereta lewat sebelum anak melanjutkan permainannya. Permainan anak Gang Afandi terkadang menantang maut, walaupun demikian anak tetap senang. Bagi anak Gang Afandi menganggap permainan selain menyehatkan juga menyenangkan.

“Abai #10”



Foto 4.10

Data Teknis

Medium

F-stop : f/4.5

Exposure Time : 1/30 sec

ISO : 500

Focal Length : 35 mm

Deskripsi Karya:

Bermain bola di lapangan luas dengan memanfaatkan halaman sekolah. Tempat yang luas tidak terdapat di Kampung Afandi sehingga sekalipun jarak tempat bermain bola dengan kampung Afandi cukup jauh, bagi anak tidak ada pilihan lain karena di tempat yang lebih luas anak dapat mengasah ketrampilan bermain bolanya.

“Abai#11”



Foto 4.11

Data Teknis*Potrait**F-stop* : f/8*Exposure Time* : 1/100 sec

ISO : 200

Focal Length : 18 mm**Deskripsi Karya:**

Berfose sejenak di salah satu sudut Gang Afandi. Di tempat yang sempit anak bermain bersama sebagai upaya melatih kerjasama dan menanamkan rasa kebersamaan diantara mereka. Kebersamaan dan rasa solidaritas merupakan cermin kehidupan di lokasi padat hunian seperti Kampung Afandi.

“Abai #12”



Foto 4.12

Data Teknis

Interaction

F-stop : f/3.5

Exposure Time : 1/40 sec

ISO : 800

Focal Length : 18 mm

Deskripsi Karya:

Tidak ada kertas tembok pun dapat digunakan untuk menggambar. Anak berupaya untuk melatih kreativitasnya sekalipun dinding tembok dikotori. Dibalik anak melatih ketrampilan menggambar di dinding tembok tercermin rendahnya kemampuan ekonomi keluarga untuk membeli kertas gambar. Pada sisi lain mengotori dinding tembok mencerminkan kekumuhan Kampung Afandi.

“Untitled #13”



Foto 4.13

Data Teknis

Interaction

F-stop : f/4.5

Exposure Time : 1/60 sec

ISO : 640

Focal Length : 18 mm

Deskripsi Karya:

Anak-anak terkadang bermain sampai malam dan tanpa ada diskriminasi jender. Relasi sosial di Kampung Afandi tidak dibatasi oleh diskriminasi jender sehingga relasi sosial begitu erat antara anak. Permainan anak dapat mengembangkan kematangan hubungan sosial diantara mereka sehingga tidak ada diskriminasi dalam hubungan sosial anak-anak Kampung Afandi.

“Abai #14”



Foto 4.14

Data Teknis

Clincher

F-stop : f/5

Exposure Time : 0.62 sec

ISO : 250

Focal Length : 40 mm

Deskripsi Karya:

Aktivitas Jalan Braga yang kian ramai di malam hari sehingga Gang Afandi yang biasa ditempati anak bermain berubah menjadi tempat parkir motor. Kegiatan malam hari di Jalan Braga memberi dampak ekonomi bagi penduduk di Kampung Afandi, tidak hanya sebagai tempat untuk parkir motor tetapi juga penduduk dapat menambah pendapatan rumah tangga melalui berbagai kegiatan ekonomi.

“Abai #15”



Foto 4.15

Data Teknis*Close-UP**F-stop* : f/3.5*Exposure Time* : 1/10 sec

ISO : 800

Focal Length : 18 mm**Deskripsi Karya:**

Tengah malam anak-anak kembali ke rumahnya masing-masing sehingga Gang Afandi sepi dari permainan anak. Sekalipun Kampung Afandi sepi dari permainan anak di malam hari, tetapi di mulut gang begitu ramai dalam aktivitas ekonomi malam seiring dengan kegiatan ekonomi Jalan Braga yang ramai pada malam hari.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada temuan penelitian dan rancangan serta hasil karya fotografi, dapat membuktikan sebagai berikut:

Pertama, media fotografi dapat mengungkap realitas hak anak bermain di lingkungan Gang Afandi. Pemukiman yang padat penduduk membatasi ruang tempat bermain anak. Akhirnya, anak-anak memanfaatkan gang untuk bermain sehingga permainan yang dimainkan begitu terbatas. Meskipun permainan yang dimainkan anak terbatas, tetapi permainan tersebut berpengaruh terhadap motorik, sikap sosial, bahasa, dan kecerdasan anak. Keterbatasan ruang tempat bermain tidak mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak baik dari segi fisik, psikis maupun intelektualitas.

Kedua, media fotografi dapat menyampaikan kepada masyarakat tentang pentingnya ruang, tempat dan kegiatan bermain anak di Gang Afandi yang merupakan salah satu sudut Kota di Bandung yang sudah mencanangkan sebagai Kota Layak Anak. Sajian karya fotografi ini menggambarkan kepada masyarakat tentang ruang atau kawasan tempat bermain anak dan alat permainan belum tersedia. Kota Bandung sebagai kota layak anak hendaknya lebih difokuskan pada ruang dan fasilitas sarana serta prasarana untuk bermain dan berekreasi bagi anak, disamping juga mengutamakan perlindungan hak anak yang tertimpa masalah kriminal.

Ketiga, membuat karya fotografi esai berdasarkan pendekatan fotografi dokumenter menuntut tidak hanya kemampuan teknis fotografi yang baik, namun juga seorang fotografer dituntut untuk memiliki kemampuan non-teknis yang baik pula. Kemampuan non-teknis seperti komunikasi yang baik, karakter, sikap, empati, pemahaman yang mendalam terhadap suatu masalah, serta kreatifitas dari fotografer akan sangat membantu *fieldwork photography* sehingga

dihasilkan karya fotografi yang mendalam, indah dan menggugah bagi yang melihatnya.

5.2 Saran-saran

Mengacu pada hasil penelitian dan kesimpulan pengkaryaan dalam tugas akhir ini, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

Pertama, hasil karya fotografi esai ini menyarankan untuk dilakukan penelitian lanjutan seperti perlindungan hak-hak anak lainnya di daerah miskin kota serta mengaitkan perlindungan hak-hak anak dengan kultur penduduk. Saran ini tidak lepas dari landasan teori, kesimpulan temuan dan hasil pengkaryaan yang menunjukkan karya fotografi esai bersifat subyektifitas dari fotografernya. Untuk itu, dituntut keterlibatan publik yang dapat membantu merekonstruksi dan memberi pandangan lain agar karya fotografi esai dapat melahirkan perluasan wacana bagi pengembangan ilmu fotografi itu sendiri. Selain itu, perluasan wacana bagi fotografi dapat direalisasikan melalui penelitian lanjutan perlindungan anak seperti di atas, sehingga dapat mengembangkan ilmu pengetahuan fotografi, sosial dan kultural masyarakat.

Kedua, karya fotografi esai ini merupakan suatu informasi yang berharga bagi masyarakat dalam memandang realitas hak anak untuk bermain. Informasi tersebut diharapkan menambah pengetahuan dan membangkitkan kesadaran masyarakat agar hak-hak anak untuk bermain dilindungi, khususnya memberikan ruang, tempat dan alat-alat bermain agar anak melakukan kegiatan bermain dan berekreasi dalam rangka menumbuh kembangkan fisik, psikis dan sosial anak.

Ketiga, karya fotografi esai ini dapat dijadikan masukan Pemerintah Kota Bandung untuk tetap konsisten menetapkan kebijakan Kota Bandung sebagai kota layak anak. Untuk itu disarankan agar pemerintah kota mengalokasikan anggaran yang lebih besar untuk penyediaan ruang, tempat dan alat-alat bermain anak, serta merealisasikan rencana-rencana kota layak anak secara berkelanjutan dan konsisten. Apresiasi Pemerintah Kota Bandung terhadap hak-hak anak berarti sekaligus mengapresiasi hak-hak asasi manusia dan juga menaruh harapan besar

kepada anak sebagai generasi penerus untuk mewujudkan Indonesia yang adil dan sejahtera.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Ajidarma, S.G. 2001. *Kisah Mata*. Yogyakarta: Galang Press.
- Barthes, R. 2012. *Elemen-elemen Semiologi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Bourne's, S. 2011. *Essays, Inspiration, Creativity and Vision in Photography*. Nevada: Bourne Media Group LLC.
- _____. 2011. *Nine Motivational Essays On Photography*. Nevada: Bourne Media Group LLC.
- Desmita. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda.
- Fauzanafi, M.Z. 2012. *Melampaui Penglihatan*. Yogyakarta: Rumah Sinema
- Giwanda, G. 2001. *Panduan Praktis Belajar Fotografi*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hurlock, E.B. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hutagalung, R dan Nugraha. T. 2008. *Braga, Jantung Paris Van Java*. Jakarta: Ka Bandung
- Kobre, K. 2008. *Photo Journalism The Professional's Approach*. Unite Kingdom: Focal Press.
- Miles, M.B dan Huberman, A.M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UIP
- Morton, C and Edwards, E. 2009. *Photography, Antropology and History*. England: Ashgate
- Nardi, Leo. 1989. *Penunjang Pengetahuan Fotografi, Fotina Fotografika, Bandung,*
- Poerwandari, K. 2009. *Pendekatan Kualitatif Untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Jakarta: Fakultas Psikologi UI.
- Sarwono, S. W. 1995. *Psikologi Lingkungan*. Jakarta: Gramedia Grasindo.
- _____. 2005. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Schirato, T & Webb, J. 2004. *Reading The Visual*. Crows Nest NSW Australia: Allen & Unwin.
- Sunardi, ST. 2012. *Vodka dan Birahi Seorang Nabi*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sumber Lain

- Andi Sucitra. 2014. Sekilas Fotografi Dokumenter.
www.andisucitra.com/blog_detail.php?, Diakses pada tanggal 8 Oktober 2014, diakses 8 Oktober 2014 jam 17.00 WIB
- Deny. 2010. *Photo Story di Dalam Jurnalisme Kita*.
http://elearning.upnjatim.ac.id/courses/FOTOGRAFI/document/Tentang_Photosory_Catatan_terbuka_untuk_ARBAIN_RAMBEY.pdf?cidReq=FOTOGRAFI. Diakses tanggal 10 Nopember 2014. Jam 09.00 WIB.
- Elisabetyas. 2008. *Kisah Kaum Miskin di Perkotaan*.
<http://elisabetyas.wordpress.com/2008/10/10/kisah-kaum-miskin-di-perkotaan/>, diakses tgl 16 – 11 – 2014, jam 19.00 WIB
- Hutagalung, R. *Kampung Afandi*.
<https://aleut.wordpress.com/2011/03/25/kampung-apandi/>, diakses tgl 16-11-2014, jam 17.53 WIB
- Kompas, 15 Juni 2014. Bermain di *Jungleland Sentul Bogor*.
- Kusumo, W. S. 2010. *Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak Di Perumahan Griyah Dukuh Asri Salatiga*. Tesis. Semarang: PPS UNDIP.
- Latief, F. 2009. Tentang Foto *Story*. <http://fotokita.net/blog/2009/01/tentang-foto-story/>, diakses tanggal 25 Nopember 2014, jam 10.41 WIB.
- Marahimin, B.A. 2013. *Sekilas Esai Foto*.
<https://www.facebook.com/Respat.iPhotography/posts/415358825217005>
diakses tanggal 15 Nopember 2014, jam 18.00 WIB
- Maulana, H. 2011. Fotografi Sebagai seni Dokumenter.
www.furonline.blogspot.com, diakses 9 Oktober 2014 jam 15.00 WIB
- Melia, I. 2014. *Perancangan Fotografi Esai Kearifan Lokal Kampung Naga di Tengah Peradaban Moderen*. Jurnal DKV Adiwarna VKP, Vol 1 No.4
- Unicef. 2013. Laporan Tahunan 2012, *Unite for Children*, Jakarta: Unicef Jakarta.
- (sumber: <http://pepbonet.com/portfolio/children-of-the-shadows/> diakses diakses tanggal 3-Nopember-2014, jam 20.00 WIB.)

RIWAYAT HIDUP



Name : Muhammad Zakariya Arrazi
Address : Tamansari Persada BLOK.ORCHID C5/3 Bogor
Date of Birt : Makassar, 04 june 1990
Phone / Cell : 085720102003
E-mail : chikosalmon@gmail.com
Occupation : Photographer

Educational Qualification

2005 - 2008 : SMA Bina Bangsa Sejahtera Bogor
2009 - 2015 : Universitas Pasundan Bandung

GROUP EXHIBITION :

- **2015 Point Of Departure: an Academic Expose Exhibition – Maranatha Gallery**
- **2014 Arsip Annual Jeprut – Gallery Soemardja University Technolgy Bandung**
- **2013 Rebreath – Pasar seni Jakarta**
- **2013 Refleksi – Kita Gallery, Bandung**
- **2011 Toilet Art Space – Toilets in the Rectorate bulding of University Pasundan Bandung**

WORKING EXPERIENCES :

- **Selasar Sunaryo Art Space**
 - **2014 Ladang di Bawah Kelupasan**
 - **2014 Un Original Sin**
 - **2014 Apin Sang Petualang Dari “Gelanggan”**

- **Galeri Soemardja**
 - **2014 Arsip Annual Jeprut**

- **2015 Bandung Photo Showcase**

LAMPIRAN 1

Rangkuman Wawancara Nara Sumber

Tanggal 25 September 2014

Jam 13.20AM

Nama : Elvina

Umur : 38

Pekerjaan : Ibu rumah tangga

Pertanyaan

Pertanyaan 1: Seperti apakah lingkungan bermain anak di sekitar gang afandi sekarang?

Jawaban Elvina adalah sangat kurang tempat bermainnya paling bermain disekitaran rumah atau bermain di gang. Permainannya pun tidak ada permainan tradisional, kecuali berlari-lari, main bola di gang yang kadang mengganggu orang yang ke luar masuk di gang, sedang untuk main sepeda maka mereka ke jalan besar yang tentu berbahaya. Alat permainan yang digunakan anak-anak apa saja yang mereka dapat untuk digunakan bermain seperti batu bata, bambu/tongkat, pipa, dan sebagainya.

Pertanyaan 2: apakah Ibu sejak kecil tinggal di beraga dan seperti apa lingkungan bermain ibu?

Jawaban Elvina bawa dari kecil tinggal di beraga dan ketika itu masih ada tanah lapang yang luas untuk bermain. Disanalah anak-anak bermain, tetapi setelah tanah kosong tersebut dibangun satu per satu maka anak-anak kehilangan ruang tempat bermain dan mereka hanya bermain di gang afandi. Sedang pemerintah juga tidak pernah memberi atau membangunkan tempat bermain anak di sekitaran braga. Kalau ada taman di sekitaran braga, itupun taman untuk keindahan kota bukan taman bermain untuk anak-anak.

Bagi saya, taman bermain dan kelengkapan alat bermain di taman itu sangat penting bagi anak-anak untuk mengembangkan bakat dan hubungan sosial anak, anak bermain sambil belajar.

Tanggal 25 September 2014

Jam 16.15AM

Nama : Hendry

Umur : 24

Pekerjaan : Ketua karang taruna

Pertanyaan

Pertanyaan 1: Seperti apakah lingkungan bermain anak di sekitar gang afandi sekarang ?

Jawaban Hendry adalah Tempat bermainnya tidak ada. Anak-anak bermain ke SD banjaran. Disanalah mereka bermain secara berkelompok dalam jumlah besar khususnya bermain bola. Biasa juga mereka bermain bola di gang tetapi dalam jumlah yang terbatas.

Pertanyaan 2: Apakah butuh tempat bermain di beraga ?

Jawaban Hendry yaitu Kalau butuh pasti butuh tapi kita lihat kondisi wilayah dimana di kampung ini kondisinya lahan tidak ada, sementara pemerintah tidak menyediakan lapangan atau taman bermain untuk anak, sehingga anak-anak bermain di gang.

Pertanyaan 3: Apakah kang hendry dari kecil tinggal di beraga dan seperti apa lingkungan bermain ketika itu ?

Jawaban Hendry, Dulunya ada lapangan yang luas saat hotel aston masih belum di bangun dan saat terjadi pembangunan hotel lapangan untuk bermain sudah tidak ada.

Pertanyaan 4: Apakah ada anak yang sering main di sekitaran beraga ?

Jawaban Hendry: ada anak bermain sekitar jam 7 malam, mereka main di sekitaran beraga dan kebanyakan umur 4 tahun.

Pertanyaan 5: Apakah ada pengaruh dari lingkungan beraga yang dilihat seperti ada pub, ada Mall dan hotel berpengaruh pada anak.

Jawaban Hendry: Kami memprotek anak-anak terhadap lingkungan dari beraga melalui pengawasan, menanamkan nilai-nilai moral kepada anak-anak serta memberi pendidikan agama yang kuat agar terbentuk moralitas dan memiliki landasan agama yang kuat pada anak-anak.

Pertanyaan 6: Apakah pekerjaan orang tua dari anak-anak.

Jawaban Hendry: ada pegawai negeri, ada pegawai swasta, ada buruh, dan umumnya pekerjaan orang tua adalah bekerja di sektor informal.

Pertanyaan 7: Tahukah bahwa Kota Bandung sebagai Kota Layak Anak?

Jawaban Hendry: tidak tahu.

Pertanyaan 8: Apakah sungai cikapundung yang mengalir dibelakang kampung afandi dapat dijadikan ruang tempat bermain anak?

Jawaban Hendry: dapat saja asal sungai tersebut tidak bau, tetapi ini pekerjaan yang luar biasa yang harus dilakukan pemerintah kota agar tidak membuang limbah ke sungai. Saya yakin dan pesimis bahwa ini tidak mungkin dilakukan pemerintah. Kalau sungai sudah bersih dan tidak bau maka sungai merupakan ruang terbuka yang dapat dijadikan tempat

bermain bagi anak-anak, tetapi yang penting perlu waspada karena sungai ini sering banjir.

Tanggal 25 September 2014

Jam 18.30AM

Nama : Yono

Umur : 38

Pekerjaan : Montir

Pertanyaan

Pertanyaan 1: Seperti apa kah lingkungan bermain anak di sekitar gang afandi sekarang ?

Jawaban yono: Kebanyakan anak memfungsikan gang dan jalan sebagai tempat bermain, habisnya tak ada ruang bermain lagi mereka, jadi gang dan jalan tempat bermain mereka meskipun mengganggu orang yang ke luar masuk melewati gang tersebut.

Pertanyaan 2: Apakah butuh tempat bermain di beraga ?

Jawaban yono: pastilah butuh tetapi tidak ada lahan atau lahan kosong lagi, jadi mau atau tidak anak-anak main di sekitar gang dan jalan. Saya masih ingat ketika saya masih kecil, kita bermain sambil membuat permainan kita sendiri, sekarang sudah berubah kebanyakan membeli jadinya lebih konsumtif dan anak tidak menjadi kreatif.

Pertanyaan 2: Apakah ada pengaruh dari lingkungan beraga yang dilihat seperti ada pub, ada Mall dan hotel berpengaruh pada anak?

Jawaban yono: anak-anak di gang afandi ini kami kontrol dan orang tua masih ketat mengontrol bahkan kontrol social terhadap anak tinggi, mulai dari rumah sampai lingkungan. Jadi semua berawal dari rumah, orang tua sekarang lebih open mindid terhadap lingkungan tapi warga afandi tetap memprotek lingkungan afandi.

Pertanyaan 3: Apakah anak bermain terpisah berdasarkan jenis kelamin?

Jawaban Yono: tidak ada perbedaan antara anak laki-laki dan perempuan.

Pertanyaan 4: Saya melihat ada taman di sekitar braga dan kampung afandi, apakah itu baik untuk tempat bermain anak.

Jawaban Yono: taman yang ada hanya untuk keindahan kota, lagian pula kecil dan jika anak bermain di taman tersebut akan membahayakan karena berada di jalan raya yang padat lalu lintasnya. Memang masalahnya adalah jika bermain merupakan sarana belajar bagi anak maka anak butuh tempat bermain dan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi anak. Tetapi jika bermain hanya sebagai bagian untuk bersenang-senang atau rekreasi maka anak tidak perlu ruang yang luas dan permainan apa adanya sudah cukup bagi anak sebab anak memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap lingkungan dan alat-alat bermainnya.

Umumnya masyarakat beranggapan bahwa bermain hanya selingan dan sarana untuk rekreasi sehingga masyarakat tidak menuntut kepada pemerintah agar menyediakan ruang tempat bermain. Demikian juga barangkali pemerintah beranggapan bahwa bermain bagi anak seperti pandangan masyarakat, maka kloplah sudah tidak terlalu dipentingkan ruang tempat dan alat bermain. Toh anak dapat bermain apa adanya dan dimana saja.

Jika pemerintah punya pandangan bahwa bermain adalah sarana belajar maka saya yakin pemerintah akan berusaha untuk menyediakan sarana/prasarana tempat bermain sehingga pemerintah tidak melulu melihat lahan kosong untuk dibangun mall atau lainnya untuk kepentingan ekonomi.

Pertanyaan 5: Tahukah bahwa Kota Bandung sebagai Kota Layak Anak?

Jawaban Yono: tidak tahu.

Pertanyaan 6: Bagaimana perhatian pemerintah kota terhadap tempat bermain anak?

Jawaban Yono: perhatian pemerintah sangat kurang terhadap tempat bermain anak, khususnya anak-anak di Gang Afandi.

Tanggal 26 September 2014

Jam 13.30AM

Nama : Zainal abidin

Umur : 59

Pekerjaan : Swasta

Pertanyaan

Pertanyaan 1: Seperti apa kah lingkungan bermain anak di sekitar gang afandi sekarang ?

Jawaban Zainal: Lingkungan afandi sangat padat sehingga ruang bermain bagi anak tidak ada, padahal anak sangat butuh karena tempat bermain di gang afandi. Karena tidak ada ruang tempat bermain maka anak-anak bermain di gang yang sempit atau anak-anak pergi kebalikota untuk bermain tetapi sangat berbahaya karena mereka harus melewati jalan utama yang di mana banyak kendaraan. Saya juga sudah pernah mengajukan tempat bermain untuk anak ke RK (Ridwan kamil) tetapi sampai sekarang tidak ada tindak lanjut dari Ridwan kamil

Pertanyaan 2: Tahukah bahwa Kota Bandung sebagai Kota Layak Anak? Artinya pemerintah kota berkewajiban untuk melindungi hak anak termasuk hak anak untuk bermain.

Jawaban Zainal: tidak tahu. Karena masyarakat tidak tahu maka barang kali RK juga tidak melanjutkan permintaan warga.

Pertanyaan 3: Bagaimana jika ruang tempat bermain di belakang kampung afandi, yaitu sungai cikapundung?

Jawaban Zainal: Memang ruang di sungai masih luas, tetapi sungainya bau sehingga secara kesehatan tidak layak untuk tempat bermain bagi anak, kecuali pemerintah kota ketat melarang membuang limbah ke sungai sehingga sungai tersebut tidak bau dan sehat maka di atas sungai dapat dibuatkan tempat bermain anak seperti flying fox dan macam-macam permainan yang menambah kepercayaan dan ketrampilan motorik anak.

Pertanyaan 4: apakah bapak mengetahui Bandung sebagai kota layak anak?

Jawaban Zainal: tidak mengetahui.

Pertanyaan 5: bagaimana perhatian pemerintah terhadap tempat bermain anak?

Jawaban Zainal: perhatian pemerintah sangat kurang, banyak taman tetapi itu untuk estetika kota bukan untuk tempat bermain anak. Pemerintah boleh dikata abai terhadap tempat bermain anak-anak khususnya anak-anak Gang Afandi.

LAMPIRAN 2

Surat Izin Penelitian

	PEMERINTAH KOTA BANDUNG BADAN KESATUAN BANGSA DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT Jalan Wastukencana No. 2 Tlp. 022 4230393, 4230097 - Bandung
Nomor : 070/3721/BKBPM	Bandung, 23 Oktober 2014
Lampiran : -	Kepada Yth. Bapak/Ibu/Sdr :
Perihal : <u>Pemberitahuan Penelitian / Survey /Praktek Kerja</u>	1. Camat Sumur Bandung 2. Lurah Braga
	Kota Bandung di
	B A N D U N G
1. Yang bertanda tangan di bawah ini :	
Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Bandung	
Berdasarkan surat dari : U N P A S Nomor:019/Unpas-FISS/PG&Film/K/X/2014 Tanggal, 22 Oktober 2014	
Sehubungan hal tersebut di atas, kami harapkan :	
Nama :	MUH. ZAKARIYA ARRAZI
Tempat tanggal lahir :	Makassar, 04 Juni 1990
Alamat :	Tamansari Persada Blok.Orchid C5/3 Kec.Tanah Sareal Kota Bogor
HP/E-Mail :	085720102003
Peserta :	Tidak Ada
Pekerjaan, NRP/NPM :	096020026
Untuk Melakukan :	Penelitian
Dengan Judul " Fotografi Dokumenter Ruang dan Pola Bermain Anak di Lingkungan Gang Afandi Rw 04 Braga Bandung ".	
2. Yang bersangkutan telah menghadap kami tanggal 23 Oktober 2014 dan Surat Pemberitahuan ini berlaku sampai dengan tanggal 23 April 2015 .	
3. Dengan memperlihatkan Identitas serta untuk kelancaran memperoleh bahan yang diperlukan, pada prinsipnya kami tidak keberatan yang bersangkutan melaksanakan Penelitian/Survey/Praktek Kerja, sepanjang tidak mengganggu tugas yang menyangkut rahasia jabatan masing-masing Instansi/SKPD.	
4. Demikian atas kerjasamanya kami haturkan terimakasih.	
a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT KOTA BANDUNG Sekretaris u.b. Kepala Bidang Bina Ideologi dan Wasbang	
 Drs. SUPARDI, M.Si Pembina TK. I NIP. 19601129 198603 1 009	
Catatan : 1. Yang akan melakukan survey diwajibkan membawa kartu identitas masing-masing. 2. Pengumpulan bahan data harus dikembalikan dalam waktu yang ditentukan dalam surat pengantar ini. 3. Hasil penelitian tidak boleh dipublikasikan secara luas.	



UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS ILMU SENI & SASTRA

Nomor : 017/Unpas-FISS/FG&Film/Q/IX/2014
Lamp. : -
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth,
Bapak Kos Koswara
Ketua Keamanan RW 04 Gang Afandi
di
Tempat

Assalamu'alaiikum Wr. Wb.

Bersama surat ini, kami selaku Pimpinan Jurusan Fotografi dan Film, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan, memohonkan ijin atas mahasiswa kami berikut ini:

No	Nama Mahasiswa	NRP	Program Studi
1.	Muhammad Zakaria Arrazi	096020026	Fotografi dan Film

Untuk melakukan penelitian di daerah Bapak. Adapun maksud dari penelitian tersebut untuk kepentingan TUGAS AKHIR mereka, sebagai syarat untuk dapat lulus sebagai Sarjana Seni (S.Sn)

Demikian surat permohonan kami sampaikan. Atas perhatian, kebaikan, dan ijin dari Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'aleikum Wr. Wb.

Bandung, 26 September 2014

Jurusan Fotografi dan Film
Ketua,

Harry Reinaldi, S.Sn., M.Pd



Tembusan :
- Arsip

LAMPIRAN 3

Referensi Gambar

Pep Bonet

Children of The Shadows

