

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Eksploitasi Pada Anak Jalanan Sebagai Pengemis Dan Pengamen Di Kota Medan

Designing Social Campaign Regarding the Exploitation of Street Children as Beggars and Buskers in Medan City

Sheren Marieta Putri Simanungkalit^{a,1}, John^{b,2}

^{a,b}Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Potensi Utama, KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A,
Medan, 20241, Indonesia
sherenputri18@gmail.com¹, john2801thang@gmail.com²

ABSTRAK

Iklan Layanan Masyarakat menjadi salah satu dari beberapa media yang digunakan dalam menyebarkan informasi. Fenomena yang terjadi pada Iklan Layanan Masyarakat pasti berkaitan dengan ajakan untuk membawa sebuah perubahan kearah yang lebih baik. Harapan yang terkandung dalam Iklan Layanan Masyarakat juga memberi dampak yang baik untuk mengatasi permasalahan yang terjadi apabila masyarakat melakukan ajakan tersebut. Perancangan dalam Iklan Layanan Masyarakat ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode analisis 5W+1H. Melalui pendekatan ini, Iklan Layanan Masyarakat tersebut dapat meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kasus eksploitasi pada anak jalanan untuk segera melaporkan apabila terjadi kasus ini dilingkungan tempat tinggal. Keberadaan Iklan layanan Masyarakat mengenai "Eksploitasi Pada Anak Jalanan Sebagai Pengemis Dan Pengamen Di Kota Medan" terbilang cukup baik, karena mampu memberi informasi dan himbauan kepada masyarakat Kota Medan.

Kata Kunci : Iklan Layanan Masyarakat, Eksploitasi, Anak Jalanan

ABSTRACT

Social Campaign is one of the few media used in disseminating information. The phenomenon that occurs in Social Campaign must be related to the invitation to bring a change for the better. The expectations contained in Social Campaign also have a good impact on overcoming problems that occur if the community makes the invitation. The design in this Social Campaign uses qualitative research methods with the 5W + 1H analysis method. Through this approach, the Social Campaign can increase public awareness of cases of exploitation of street children to immediately report if these cases occur in the neighborhood. The existence of Social Campaign regarding "Exploitation of Street Children as Beggars and Buskers in Medan City" is quite good, because it is able to provide information and appeals to the people of Medan City.

Keywords : Social Campaign, Exploitation, Street Children

Disubmit:05 Januari 2024

Info Artikel :
Direview:02 Februari 2024

Diterima :05 Maret 2024

Copyright © 2024- Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Perbuatan yang menimbulkan kerugian, baik untuk lingkungan ataupun untuk manusia disebut eksploitasi. Bentuk eksploitasi yang masih sering dijumpai di Indonesia ialah eksploitasi terhadap anak-anak. Menurut Siti (2022:324) eksploitasi anak ialah perilaku sewenang-wenang yang dilakukan oleh masyarakat atau orang dewasa, yang tujuannya untuk memperoleh keuntungan tanpa memperhatikan hak yang melekat pada anak-anak. Tindakan eksploitasi anak terdiri dari beberapa macam, mulai dari

eksploitasi fisik, ekonomi, seksual dan sosial. Fenomena orang dewasa yang mengeksploitasi anak-anak ke jalanan untuk mengemis dan mengamen merupakan bentuk dari eksploitasi ekonomi.

Faktor-faktor umum yang mempengaruhi lahirnya anak jalanan di Kota Medan disebabkan oleh kemiskinan dalam keluarga, kehidupan sosial keluarga dan disorganisasi keluarga, Hairani (2023:11). Namun, penyebab utama anak-anak turun ke jalanan di Kota Medan secara garis besar dikarenakan berasal dari keluarga dengan ekonomi lemah. Dampak eksploitasi ekonomi pada anak-anak yang disuruh turun ke jalanan untuk mengemis dan mengamen ialah anak-anak rentan terhadap perilaku menyimpang. Menjadi seorang anak jalanan bukanlah pilihan yang menyenangkan, terutama menyangkut keamanannya. Sebagai anak jalanan, mereka berhak dilindungi oleh negara dan dipastikan kesejahteraannya.

Bentuk komunikasi yang sesuai untuk menyampaikan informasi yang mengajak khalayak secara luas, mengenai fenomena eksploitasi pada anak-anak yang turun ke jalan untuk mengemis dan mengamen yaitu dengan merancang sebuah iklan berbasis sosial. Fenomena tersebut memberikan ide kepada pengkarya untuk merancang sebuah Iklan Layanan Masyarakat. ILM atau Iklan Layanan Masyarakat adalah iklan yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang mengajak atau mendidik khalayak, dengan tujuan akhirnya bukan hanya mendapatkan keuntungan ekonomi melainkan keuntungan sosial juga, Pujiyanto (2013:7). Media dalam Iklan Layanan Masyarakat yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi mengenai fenomena tersebut yaitu media video animasi 2D berbentuk *motion graphic*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Adapun tinjauan pustaka berdasarkan pendapat ahli melalui studi literatur ialah sebagai berikut:

A. *Anakku Malang, Kutimang dan Kusayang Karya Prof. Irwanto, Ph.D.*

Anak-anak adalah kaum yang paling rentan terkena dampak dari resiko disekitarnya. Termasuk resiko terjadinya eksploitasi ekonomi dalam keluarga. Masyarakat dalam lingkungan perlu didorong untuk peduli dengan cara memberdayakan dan melindungi, merespon situasi anak-anak yang telah menjadi korban eksploitasi, serta membangun kapasitas anak dan keluarga.

B. *Iklan Layanan Masyarakat Karya Pujiyanto*

Iklan Layanan Masyarakat merupakan iklan non komersil yang mampu mengajak masyarakat sesuai harapan yang terdapat dalam iklan. Iklan Layanan Masyarakat mampu membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap kondisi yang dapat mengancam keselarasan dan kehidupan umum.

C. *Animasi Karya Arief Ruslan*

Animasi 2D adalah karya yang menekankan pada pembuatan serta tampilan yang diberikan. Acuan bagi pengkarya pada studi literatur yaitu dalam konteks tampilan pada setiap pergerakan karakter dalam animasi 2D yang akan dibuat berbentuk *motion graphic*.

D. *Nirmana : Elemen-Elemen Seni Dan Desain Karya Sadjiman Ebdi Sanyoto*

Prinsip kesederhanaan (*simplicity*) menurut Sadjiman (2017:263) adalah sesuatu yang tidak lebih dan tidak kurang. Memperkuat elemen-elemen desain yang ada dalam Iklan Layanan Masyarakat yang akan dibuat, serta menambah objek yang dirasa tepat.

3. METODE

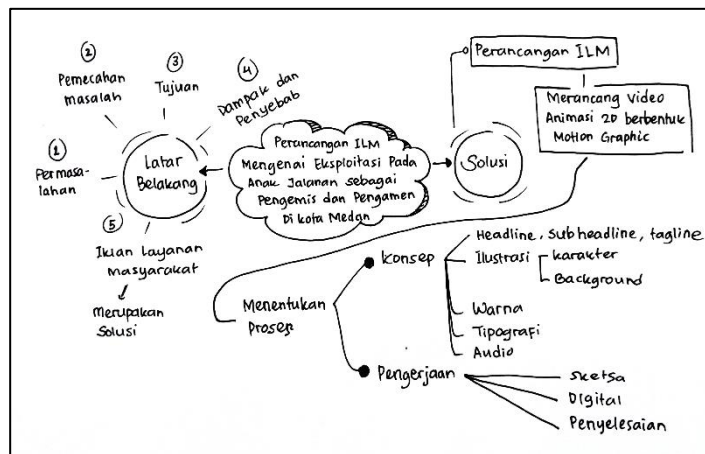
Metode yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data ialah primer dan sekunder, yaitu sebagai berikut:

A. Data Primer

Pada data primer pengkarya melakukan pengamatan (observasi), pengumpulan informasi (wawancara), serta dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung anak jalanan yang berada di jalan Iskandar Muda simpang Abdullah Lubis, Medan. Kemudian mengadakan wawancara kepada pihak Dinas Sosial Kota Medan agar memperkuat hasil pengamatan. Dokumentasi diperlukan untuk mempelajari peristiwa yang telah berlalu.

B. Data Sekunder

Adapun dalam data sekunder pengkarya menggunakan studi kepustakaan dalam menciptakan gagasan yang diperlukan pada saat merancang Iklan Layanan Masyarakat. Setelah memperoleh informasi mengenai penyebab dan dampak maka pengkarya melakukan analisis terhadap permasalahan dengan membuat *brainstorming*.



Gambar 1. *Brainstorming*
(Sumber : Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Pengkarya mengembangkan ide, gagasan, serta kreasi dalam analisis ini. Analisis data dilakukan untuk mengekspresikan konsepsi kognitif melalui berbagai cara baik lisan maupun tulisan dalam memberi solusi dari permasalahan yang terjadi. Data dianalisis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik 5W+1H (*what, who, when, where, why, how*). Metode penelitian dengan teknik tersebut berguna untuk mengelolah dan menetapkan gagasan pokok melalui analisis terhadap proses persiapan sebelumnya. Persiapan sebelumnya yaitu pengamatan (observasi), pengumpulan informasi (wawancara), serta dokumentasi. Berikut metode penelitian kualitatif dengan teknik analisis data 5W+1H.

Table 1. Metode Analisis Kualitatif 5W+1H

No.	Analisis Data		
	5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
1.	What? (Apa?)	Apa dampak atau akibat eksploitasi?	Dampak: anak-anak rentan terhadap perilaku menyimpang.
2.	Who? (Siapa?)	Siapa korban dan pelaku dari kasus eksploitasi?	Korban dari kasus eksploitasi ini ialah anak jalanan berusia 8-10 tahun. Pelaku dari kasus eksploitasi ini ialah orang tua.
3.	When? (Kapan?)	Kapan masalah eksploitasi terjadi?	Masalah eksploitasi terjadi sewaktu anak-anak pulang dari sekolah. Mereka diperintahkan oleh orang tuanya turun ke jalan untuk mengemis dan mengamen
4.	Where? (Dimana?)	Dimana eksploitasi terjadi?	Eksploitasi pada anak-anak ini terjadi di Kota Medan.
5.	Why? (Mengapa)	Mengapa eksploitasi terjadi?	Secara garis besar disebabkan karena masalah ekonomi keluarga.
6.	How? (Bagaimana?)	Bagaimana solusi untuk mencegah anak-anak dari tindakan pengeksploitasian oleh orang tua?	Perancangan Iklan Layanan Masyarakat menjadi salah satu upaya untuk mengoptimalkan program perlindungan anak dari tindakan eksploitasi oleh orang tua.

B. Ide Kreatif

Berikut ini pengkarya membagi ide kreatif dalam empat bagian yaitu metode berpikir, tema, target pengguna dan strategi kreatif.

1) Metode Berpikir

Pada bagian metode berpikir ini terdapat proses transformasi data yang telah dianalisis dalam bentuk *mapping* pada gagasan yang ada. *Mapping* tersebut berupa *brainstorming*. Berikut hasil analisis berdasarkan *brainstorming*, yaitu sebagai berikut:

a) Permasalahan

Isi dari permasalahan ialah eksploitasi pada anak jalanan sebagai pengemis dan pengamen di Kota Medan.

b) Pemecahan Masalah

Melaporkan para orang tua yang mengeksploitasi anak-anak turun ke jalan untuk mengemis dan mengamen, serta menghimbau masyarakat di Kota Medan akan kasus tersebut melalui media video.

c) Tujuan

Menginformasikan dan menghimbau agar masyarakat melaporkan jika melihat aksi eksploitasi ini, serta memberikan informasi dari dampak eksploitasi pada anak-anak yang turun ke jalan untuk mengemis dan mengamen.

d) Dampak dan Penyebab

Dampak yang terjadi akibat eksploitasi terhadap anak ialah anak-anak rentan terhadap perilaku menyimpang. Penyimpangan tersebut mengarah kepada penyimpangan sosial yang bersifat negatif, yaitu terjadinya kriminalitas (berperilaku kasar), penculikan dan kecelakaan lalu lintas. Penyebab eksploitasi ialah orang tua.

e) Iklan Layanan Masyarakat

Isi dalam Iklan Layanan Masyarakat ialah media Utama berupa video animasi 2D yang berbentuk *motion graphic*. Kemudian terdapat media Pendukung yaitu poster, *tote bag*, stiker, x banner, tas sandang dan hadiah ucapan terimakasih.

2) Tema

Tema karya yang akan diangkat berdasarkan hasil *Brain Storming* yang telah dibuat sebelumnya ialah karya bertema Jalanan dan Perkotaan.

3) Target Pengguna

Berdasarkan demografis, pengkarya memfokuskan sasaran pengaplikasian karya pada masyarakat yang berdomisili di Kota Medan. Psikografis Mempelajari karakteristik masyarakat Kota Medan yang sering tidak peduli terhadap sekitar, tertuma pada masalah anak jalanan yang dieksploitasi oleh orang tua. Geografis Segmentasi yang dipertimbangkan karena kebutuhan dan kegunaan yang berbeda-beda pada keadaan lingkungan tempat tinggal masyarakat.

4) Strategi Kreatif

Iklan Layanan Masyarakat yang akan dirancang, menyampaikan pesan secara singkat dan sederhana mengenai eksploitasi pada anak jalanan sebagai pengemis dan pengamen di Kota Medan. Durasi dalam mencapai pesan yang singkat tersebut membutuhkan waktu selama kurang lebih 1 sampai dengan 3 menit. Strategi kreatif yang dilakukan dalam menampilkan Iklan Layanan Masyarakat tersebut menggunakan video animasi 2D berbentuk *motion graphic*. Iklan tersebut juga akan disebarakan melalui media sosial yaitu *Instagram* dan *Youtube* dengan nama akun s_renants.

C. Visualisasi

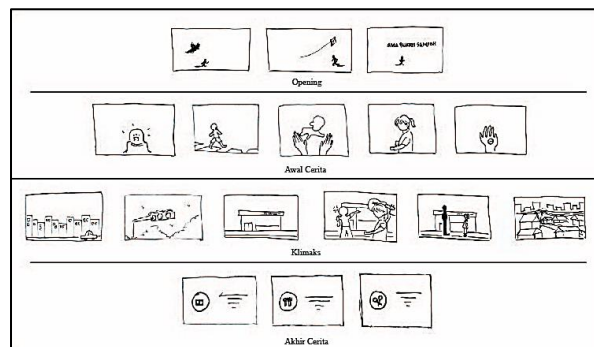
Visualisasi terdiri atas pengembangan elemen visual dan alternatif desain yang disesuaikan dengan konsep kreatif yang telah disusun.

1) Pengembangan Elemen Visual

Berikut ini ialah pengembangan elemen visual perancangan Iklan Layanan Masyarakat, yaitu meliputi:

a) Sketsa Kasar

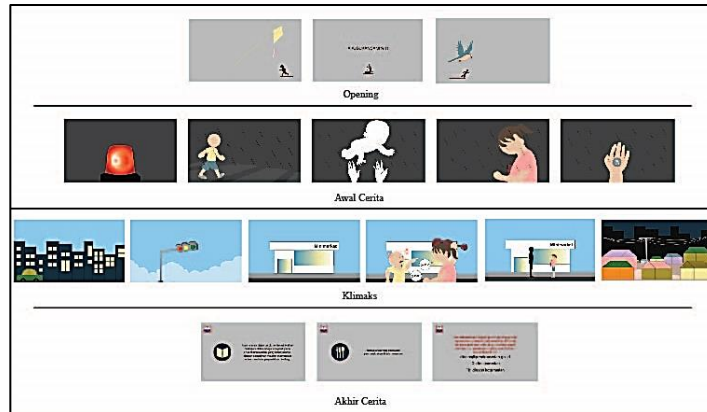
Tahap awal dalam visualisasi ialah membuat sketsa kasar. Pada bagian sketsa kasar terdapat pembagian cerita. Baris gambar paling atas adalah bagian pembukaan, kedua adalah awal cerita, ketiga klimaks dan yang keempat akhir cerita.



Gambar 2. Sketsa Kasar
(Sumber : Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

b) Sketsa Digital

Pada bagian ini sketsa yang sebelumnya dalam bentuk kasar sudah mulai digambar dalam komputer atau melakukan proses digitalisasi sketsa.



Gambar 3. Sketsa Digital
(Sumber : Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

2) Alternatif Desain

Alternatif desain dimaksudkan sebagai pilihan bagi pengkarya dalam menentukan desain yang paling sesuai dengan konsep. Alternatif desain akan pengkarya bagi dalam tiga bagian yaitu tipografi, ilustrasi dan warna, yaitu meliputi:

a) Tipografi

Berikut ini alternatif tipografi yang akan diterapkan dalam karya, yaitu:

ALTERNATIF TIPOGRAFI	DESAIN YANG DIPILIH
Cooper Black	Berlin Sans FB Demi
Arial	Roboto
Gill Sans MT	<i>ORATOR STD</i>
Snap ITC	URBAN HEROES
Lucida Sans	Tekton Pro
Goudy Old Style	Tough Art

Gambar 4. Alternatif Tipografi
(Sumber : Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

b) Ilustrasi

Pada bagian ini alternatif untuk ilustrasi terbagi dalam dua bagian yaitu alternatif ilustrasi pada karakter dan alternatif ilustrasi pada *background*. Berikut ini alternatif ilustrasi yang akan diterapkan dalam karya, yaitu:



Gambar 5. Alternatif Ilustrasi Pada Karakter
(Sumber : Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)



Gambar 6. Alternatif Ilustrasi Pada *Background*
(Sumber : Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

c) Warna

Berikut ini alternatif warna yang akan diterapkan dalam karya, yaitu:

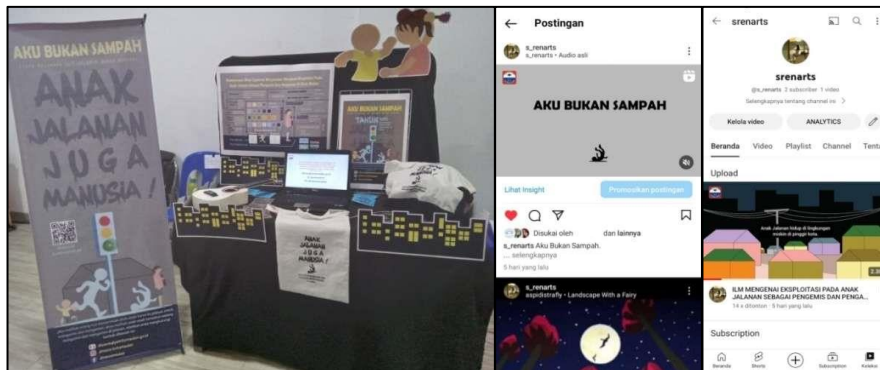
ALTERNATIF WARNA	DESAIN YANG DIPILIH
Busana Karakter  #397338 #1D2F3F #DEA1CC #7B7B7B	 #F06292 #FFEB3B #DEA1CC #546E7A
Background  #F06292	 #F06292

Gambar 7. Alternatif Warna
(Sumber : Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

D. Deskripsi Karya

1) Media Utama

Media utama yang pengkarya desain berupa video animasi 2D berbentuk *motion graphic*. Pengkarya menampilkan video Iklan Layanan Masyarakat tersebut dengan implementasi pada pameran karya serta media sosial *instagram* dan *youtube* dengan nama akun s_renants. Berikut ini tampilan implementasi pada media utama, yaitu:



Gambar 8. Implementasi Media Utama
(Sumber : Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

2) Media Pendukung

Media pendukung yang pengkarya desain berupa poster, *tote bag*, tas sandang, *x-banner*, stiker dan hadiah ucapan terimakasih. Berikut ini tampilan implementasi pada media pendukung, yaitu:

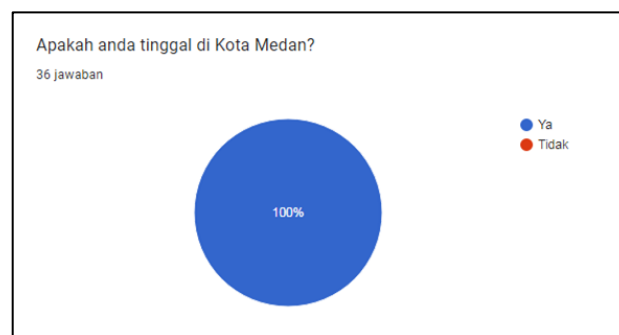


Gambar 9. Implementasi Media Pendukung
(Sumber : Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

E. Pembahasan

Pengukuran ketercapaian karya yang dibuat berguna untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Pengkarya membutuhkan responden minimal sebanyak 30 orang untuk memperoleh kurve normal. Pengkarya membuat sebuah kuesioner dengan 4 bentuk pertanyaan dikotomis (menyediakan 2 jawaban yang valid) dan 5 bentuk pertanyaan terbuka. Dilihat dari hasil observasi pengkarya, ternyata di Kota Medan masih ada anak-anak yang berkeliaran di jalanan untuk mengemis dan mengamen. Anak-anak tersebut kurang lebih adalah anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Berikut ini terdapat beberapa pertanyaan yang pengkarya kategorikan menjadi pertanyaan utama dalam penelitian yang dilakukan, untuk menjelaskan mengenai ketercapaian karya dalam menjawab permasalahan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang pengkarya sebar dengan pertanyaan yaitu “Apakah anda tinggal di Kota Medan?”, terdapat hasil yang memperlihatkan 100% “Ya”, dengan 1 responden yang tidak menjawab. Disimpulkan bahwa semua responden yang mengisi kuesioner merupakan masyarakat Kota Medan.



Gambar 10. Diagram Pertanyaan Utama 1
(Sumber: Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

Berdasarkan hasil kuesioner yang pengkarya sebar dengan pertanyaan yaitu “Apakah anda resah dengan eksploitasi yang dilakukan oleh orang tua pada anak-anak untuk turun ke jalan sebagai

pengemis dan pengamen di Kota Medan?”, terdapat hasil yang menunjukkan responden menjawab “Ya” (resah) ada sebanyak 97,3% (36 responden) sementara 1 orang responden menjawab “Tidak”. Adapun kesimpulan dari hasil yang diperoleh pengkarya dari para responden yaitu bahwa mereka merasa terganggu dengan adanya eksploitasi yang dilakukan orang tua pada anak-anak jalanan tersebut. Maka dari itu Iklan Layanan Masyarakat ini menjadi salah satu upaya untuk mengoptimalkan program perlindungan pada anak-anak dari tindakan eksploitasi oleh orang tua.



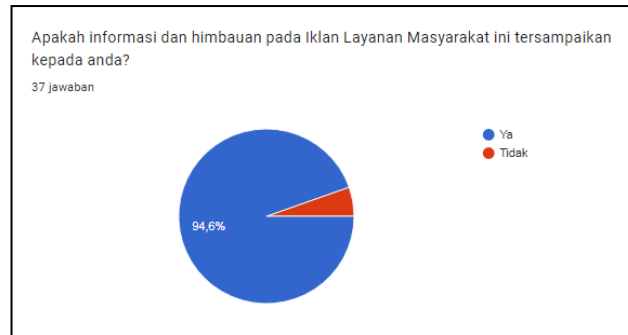
Gambar 11. Diagram Pertanyaan Utama 2
(Sumber: Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

Berdasarkan hasil kuesioner yang pengkarya sebar dengan pertanyaan yaitu “Apakah menurut anda, gambar karakter pada Iklan Layanan Masyarakat dibawah ini sesuai untuk mendeskripsikan anak jalanan yang menjadi pengemis dan pengamen?” terdapat hasil yang memperlihatkan dari 37 jawaban responden ternyata ada sebanyak 73% (27 orang) yang menjawab “Ya Sesuai”, sementara itu 27% (10 orang) menjawab “Tidak Sesuai”. Dengan begitu, untuk karakter dalam Iklan Layanan Masyarakat ini kedepannya diharapkan menghasilkan desain yang lebih baik lagi sehingga dapat diterima oleh para masyarakat.



Gambar 12. Diagram Pertanyaan Utama 3
(Sumber: Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

Berdasarkan hasil kuesioner yang pengkarya sebar dengan pertanyaan yaitu “Apakah informasi dan himbauan pada Iklan Layanan Masyarakat ini tersampaikan kepada anda?” terdapat hasil dari 37 responden yaitu terdapat 94,6% (35 orang) yang menjawab “Ya”, dan 5,4% (2 orang) menjawab “Tidak”. Hasil yang didapatkan dari pertanyaan tersebut memperlihatkan bahwa Iklan Layanan Masyarakat ini tersampaikan kepada masyarakat.



Gambar 13. Diagram Pertanyaan Utama 4
(Sumber: Sheren Marieta Putri Simanungkalit, 2023)

Pengkarya merangkum dan menemukan 97,3% masyarakat resah terhadap kasus eksploitasi yang terjadi pada anak jalanan sebagai pengemis dan pengamen di Kota Medan. Target pengguna berdasarkan demografis yang menjadi sasaran dari tercapainya Iklan Layanan Masyarakat ini ialah masyarakat yang tinggal di Kota Medan. Hasil memperlihatkan bahwa ada sebanyak 100% responden tinggal di Kota Medan dan memiliki rentang usia yaitu dari umur 15 tahun sampai 58 tahun.

Berdasarkan hasil analisis pengkarya pada 7 pertanyaan inti yang telah diajukan kepada responden, terbukti bahwa ada sebanyak 31 jawaban dari 37 orang yang menjawab, menyampaikan bahwa mereka resah terhadap orang tua selaku penyebab eksploitasi pada anak-anak yang turun ke jalan untuk mengemis dan mengamen di Kota Medan. Sementara itu terdapat 6 orang penjawab yang mengatakan bahwa pemerintah juga harus ikut peduli dalam kasus eksploitasi yang terjadi pada anak jalanan di Kota Medan.

5. KESIMPULAN

Permasalahan mengenai anak-anak yang berada di jalanan untuk mengemis dan mengamen di Kota Medan ternyata masih ada setiap tahunnya. Anak jalanan di Kota Medan yang terus berada di jalanan sebagai pengemis dan pengamen merupakan anak-anak yang dieksploitasi oleh orang tua mereka karena faktor ekonomi keluarga. Anak jalanan selain mengganggu kenyamanan masyarakat, hal tersebut juga mengancam keamanan dari diri mereka.

Solusi untuk menyelesaikan permasalahan ini ialah dengan membuat Iklan Layanan Masyarakat. Iklan Layanan Masyarakat sangat bernilai positif untuk menginformasikan dan menghimbau masyarakat agar tercipta kepedulian. Masyarakat diajak untuk peduli pada anak-anak yang dieksploitasi oleh orang tua untuk mengemis dan mengamen di Kota Medan. Adapun media dalam Iklan Layanan Masyarakat ini adalah video animasi 2D berbentuk *motion graphic*.

Perancangan video Iklan Layanan Masyarakat ini dibuat menggunakan 3 aplikasi yaitu *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effect*, serta *Inshot* (aplikasi tambahan). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Eksploitasi Pada Anak Jalanan Sebagai Pengemis Dan Pengamen Di Kota Medan mengharapkan agar masyarakat dapat memahami keseluruhan dalam isi Iklan Layanan Masyarakat sehingga meningkatkan kepedulian pada kasus tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur pengkarya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kekuatan sehingga dimampukan menyusun dan menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Kepada orang tua yang telah memberikan semangat serta dukungan selama pengkarya mengerjakan penelitian ini. Kepada Bapak John, S.Kom., M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang juga selalu membimbing pengkarya dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Irwanto, dkk. (2022). Anakku Malang, Kutimang dan Kusayang. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Pujiyanto. (2013). Iklan Layanan Masyarakat. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- [3] Ruslan Arief. (2016). Animasi Perkembangan dan Konsepnya. Bogor. Penerbit Ghalia Indonesia.
- [4] Sanyoto E Sadjiman. (2017). Nirmana : elemen-elemen seni dan desain / Sadjiman Ebdi Sanyoto ; penyunting, Rahmat Widada. Yogyakarta. Jalsutra.
- [5] Siti Novriannisya. (2022). Tindak Pidana Eksploitasi Anak Sebagai Bentuk Kekerasan Menurut Hukum Perlindungan Anak. Alauddin Law Development Journal (ALDEV), 4(2), 324.
- [6] Siregar Hairani, dkk. (2022). Penanganan Anak Jalanan Di Kota Medan Menggunakan Sistem Pelayanan Panti Dan Non Panti. Jurnal Pembangunan Perkotaan, 10(2), 11.
- [7] Dinsosbandaacehkota.go.id. (2022). Mengurangi Fenomena Gelandangan Dan Pengemis Di Indonesia. <https://dinsos.bandacehkota.go.id/mengurai-fenomena-gelandangan-dan-pengemis-diindonesia/>. (Diakses tanggal 12 April 2023, jam 19.55 WIB).
- [8] Kompas.com. (2019). Masih Banyak Anak Jalanan Yang Hidup Di Kota Medan. <https://www.kompas.id/baca/utama/2019/11/25/masih-banyak-anak-jalanan-yang-hidup-di-kota-medan>. (Diakses tanggal 17 April 2023, jam 22.30 WIB).
- [9] Megapolitan.com. (2015). Dua Cara Menyelamatkan Anak Jalanan. <https://megapolitan.kompas.com/read/2015/07/31/13550641/Dua.Cara.Menyelamatkan.Anak.Jalanan>. (Diakses tanggal 12 April 2023, jam 20.50 WIB).
- [10] Sumbarprov.go.id. (2023). Pilunya Kehidupan Anak Jalanan. <https://sumbarprov.go.id/home/news/14029-pilunya-kehidupan-anak-jalanan>. (Diakses tanggal 19 April 2023, jam 14.30 WIB).