BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kini masyarakat indonesia khususnya yang berada di Jawa Tengah, mengalami masalah sosial yang di hadapi yaitu masalah keramah tamahan seseorang terhadap seseorang lainnya yang kini mulai luntur, dan mulai ditinggalkan masyarakat khususnya di Jawa Tengah. Kini senyuman sudah mulai sangat jarang dilakukan, padahal senyuman tindakan simple, tidak membutuhkan banyak tenaga, memiliki dampak positif yang cukup banyak pada internal dan ekternal.

Senyuman merupakan bentuk awal dari sebuah komunikasi yang hingga akan terciptanya interkasi sosial, dimana seseorang membutuhkan interaksi sosial sebagai makluk sosial, untuk saling berinteraksi satu dengan yang lain. senyuman memiliki dampak internal dan ekternal, dampak internal dari tersenyum adalah memiliki kesehatan jiwa yang baik, dampak ekternal dari seseorang tersenyum adalah memilki sosial yang baik terhadap orang lain hingga tercapainya menjadi makluk sosial.

Ekternal dari lingkungan hidupnya sangat berpengaruh banyak bagi diri seseorang menurut (Damabrata, 2003) presentasi faktor pemicu nya adalah lingkungan sebanyak 85% dan faktor individu 15%. pada tahap lingkungan sangat berpengaruh bagi diri seseorang, namun banyak hal yang terjadi bahwa diri seseorang sudah tidak lagi mementingkan lingkungan hidup yang mereka jalani, tetapi mulai bergeser memiliki lingkungan baru yang diciptakannya sendiri seperti media sosial, itu merupakan penyebab kini seseorang sudah menjadi makluk individualisme dan mulai meninggalkan makluk sosial.

Dan kebanyakan itu terjadi pada genenasi muda atau remaja dimana remaja ini memiliki tingkat emosional yang tidak stabil dan menurut (Suroto, 2001) mengatakan bahwa remaja rentan terkena stressor yang bersumber pada empat faktor yaitu : tekanan, konflik, frustasi hingga krisis. (Finkelstein, 2004) mengemukakan bahwa stress yang paling sering terjadi diremaja dikarenakan teman, remaja butuh seorang teman untuk mencari jati diri

identitasnya dan biasanya remaja hidup berkelompok. namun karena akibat diri yang tidak mau tersenyum membuat menjadi pribadi yang memancarkan aura tidak bersahabat hingga seseorang sulit untuk berinteraksi dengan teman/ teman baru di lingkungan hidupnya maka remaja banyak lari pada lingkungan hidupnya dan menciptakan lingkungan yang baru seperti media sosial dimana remaja akan sangat terbuka pada lingkungan mayanya atau barunya.

Tentu hal tersebut membuat remaja yang dimana tidak tercapainya apa yang diharapkan hingga remaja memiliki masalah yang timbul ke internalnya. menurut (walker, 2002) masalah kesehatan jiwa pada remaja perlu menjadi fokus utama dalam peningkatan sumber daya manusia, remaja merupakan kekuataan bangsa Indonesia.

Menurut (lilian, 2008) labilitas emosi remaja dapat menimbulkan konflik, konflik yang berlarut-larut dapat menimbulkan masalah pada fisik, psikologis dan sosial. jika tidak segera di atasi dapat berlanjut hingga kedewasa hingga berdampak mengarah ke gangguan kejiwaannya. Gangguan jiwa banyak terjadi karena faktor remaja yang memiliki kelas sosial menengah kebawah dimana menurut (oltmanns, 2013) kelas sosial yang rendah dapat mengakibatkan suatu kerentangan individu mudah terkena *skizofrenia,* karena adanya suatu kondisi ketidakberdayaan dan kurang rasa timbulnya kepercayaan diri.

Jumlah penderita *skizofrenia* memiliki angka yang cukup tinggi menurut WHO (*World Health Organitation*) *skizofrenia* di Jawa Tengah mencapai angka 2,3 per mil. Angka tersebut nempatkan provinsi di Jawa Tengah dalam urutan ke 3, provinsi dengan jumlah gangguan jiwa terbanyak. Sejak tahun 2007 hingga 2018 0,49% menjadi 25%.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

1. Remaja kini mulai meninggalkan budaya dari tersenyum, lebih mementingkan lingkungan mayanya yang dibuatnya sendiri seperti media sosial.
2. Hilangnya budaya tersenyum membuat dampak bagi internal dan ekternal, internal kepada kesehatan jiwa kurang baik, dan ekternal terhadap interneraksi sosial yang menurun.

3. Pengaruh terbesar pembentukan pribadi remaja berada pada lingkungan, pada interaksi sosial lingkungan hidupnya yang tidak baik, membentuk pribadi remaja yang menjadi individualisme.
4. Remaja sangat bergantung kepada temannya, dan memiliki tingat emosional yang tidak stabil sehingga remaja sangat gampang terkena tekanan dan mengakibatkan terjadinya depresi.
5. Remaja menjadi fokus utama dalam kesehatan jiwa jika tidak segera ditangani akan berlanjut pada saat menginjak dewasa.
6. kelas sosial yang rendah mengakibatkan kerentanan pada remaja sulit memenuhi kebutuhannya, ketidakberdayaan dan tidak percaya diri.
7. jumlah skizofrenia berat (gangguan kejiwaan) di jawa tengah menjadi peringkat 3 dengan jumlah skizofrenia terbanyak.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

1. mempermudah penulisan laporan proyek akhir ini dan agar lebih terarah dan berjalan dengan maksimal, maka dibuat suatu batasan masalah. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas, yaitu
   A. Membatasi masalah budaya dari tersenyum bahwa membutuhkan informasi dan edukasi dengan cara yang tapat agar dilakukan terus menerus dan tidak terputus agar terbentuknya sebuah kebiasaan.
   B. Penulis akan membahas mengenai manfaat dari tersenyum sehingga dapat diketahui media apa yang dibutuhkan oleh remaja yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial terhadap orang yang ada disekitarnya.
   C. Mencari kebiasaan remaja, meninjau kebutuhan dan keinginan remaja (pada keadaan nyata) khususnya remaja yang sulit berinteraksi langsung kepada seseorang disekitarnya.
   D. Mengadakan kampanye sosial untuk menerapkan lagi budaya dari tersenyum pada remaja bahwa pentingnya edukasi budaya tersenyum dalam interkasi sosial.

E. Kampanye sosial yang dirancang dengan memperhatikan kegiatan target sasaran yaitu remaja yang tergolong memiliki masalah dalam internal dan ekternal agar mengetahui pentingnya sebuah media edukasi interaktif dapat membantu dalam edukasi anak remaja.

F. Peneliti juga mengumpulkan informasi mengenai edukasi yang diberikan kepada remaja yang tergolong memiliki tingkat depresi ringan dalam kesehariannya baik formal atau informal dalam mempelajari dan mengenal sesuatu. Mengenalkan media interaktif edukatif untuk remaja khususnya untuk yang memiliki internal dan ekternal yang kurang baik sehingga dapat lebih mudah dalam pembelajaran tentang pentingnya tersenyum.

G. Menciptakan media yang dapat menyambungkan interaksi sosial kembali dengan teman atau teman barunya dalam aktivitas keseharian remaja.

H. Target perancangan adalah remaja yang membutuhkan orang lain agar terpenuhi interaksi sosial.

2. Dalam lingkup area, menjadi hal penting yaitu di mana remaja berada dan di lingkungan tepatnya di lingkungan kota Semarang sehingga perlu dijadikan sasaran untuk pengadaan kampanye sosial. remaja sebagai target sasaran yang menjadi pokok pembahasan

   A. Remaja 17 -22 yang ada dikalangan ses B – C, karena pada SES ini adalah remaja yang tidak bisa memenuhi kebutuhan hidupnya, tuntutan sosial yang tidak dapat terpenuhi, dan ketidak berdayaan pada remaja terhadap lingkungan hidupnya.

   B. Sekolah dan lingkungan hidupnya memang telah memberikan pengajaran yang cukup pada remaja tapi bagaimana bila media yang dapat membantu remaja sehingga mempermudah pembelajaran pada remaja ini dalam edukasinya.

3. Pihak yang membantu data perencanaan kampanye sosial ini

   A. Psikologi klinis, untuk menggali informasi lebih dalam mengenai remaja, bahkan apa saja yang dibutuhkan oleh remaja menjalani interaksi sosialnya. Khususnya pada remaja yang tentu akan sulit tersenyum dalam berinteraksi sosial dengan baik, bagaimana pendapat dan masukan dari psikolog klinis bila telah dinyatakan

seorang remaja mengalami gangguan kejiwaan. Psikolog klinis ini akan sangat membantu kinerja berjalannya media yang hendak dibuat sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan dari remaja.

B. Masyarakat dari kota Semarang, untuk menggali informasi dengan observasi lapangan langsung, terhadap remaja yang akan memiliki masalah sosial yang di alaminya. . Khususnya pada remaja yang tentu akan sulit tersenyum dalam berinteraksi sosial dengan baik, bagaimana pendapat dan masukan dari remaja kota Semarang, remaja Semarang akan sangat membantu kinerja berjalannya media yang hendak dibuat sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan dari remaja.

C. ilmu komunikasi Sosial Semarang untuk menggali informasi lebih dalam mengenai sosial pada remaja, bahkan apa saja yang dibutuhkan oleh remaja menjalani interaksi sosialnya. Khususnya pada remaja yang tentu akan sulit tersenyum dalam berinteraksi sosial dengan baik, bagaimana pendapat dan masukan dari dinas sosial bila telah dinyatakan seorang remaja mengalami gangguan kejiwaan. Dosen atau pembimbing tentang ilmu komunikasi Sosial ini akan sangat membantu kinerja berjalannya media yang hendak dibuat sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan dari remaja.

4. Area kampanye akan diadakan di Semarang di lingkungan sosial yang akan sering dikunjungi oleh remaja dengan ses B-C. Hal ini bertujuan untuk memperkuat sosialisasi untuk remaja bahwa pentingnya berinteraksi.

1.4 PERUMUSAN MASALAH

bagaimana mengedukasi masyarakat untuk tersenyum dalam interaksi sosial melalui kampanye sosial untuk remaja di kota semarang ?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengedukasi remaja terhadap budaya tersenyum sehingga penulis dapat menciptakan desain yang dapat sesuai dengan kebutuhan remaja,

dengan menemukan bagaimana proses penanganan dari para ahli psikologis klinis, dan ilmu sosial. Penelitian ini juga berguna dalam proses penelitian yaitu dalam mencari insight dalam kampanye sosial dan dalam penciptaan dan pengembangan desain media interaktif.

1.6 MANFAAN PENELITIAN

1. Manfaat Penelitian bagi Mahasiswa DKV

   Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengedukasi budaya dari tersenyum pada remaja sehingga dapat mengetahui dan mencegah stresor remaja sejak dini dan dapat merancang media edukasi yang mampu membantu pembelajaran remaja yang sesuai sehingga tidak menimbulkan efek samping yang membuat emosi remaja tidak stabil.

2. Manfaat penelitian bagi remaja

   Budaya dari tersenyum sangat penting demi mencapainya menjadi makluk sosial yang baik, senyuman berdampak bagi internal dan ekternal pada remaja. remaja hingga dapat menjadi makluk sosial dan terhindar dan terlepas dari tekanan hingga *skizofrenia*.

3. Manfaat bagi masyarakat

   Mendorong masyarakat untuk peduli dalam pengembangan edukasi budaya tersenyum pada remaja ini bahwa remaja juga membutuhkan dukungan sosial dari orang – orang di sekitarnya sehingga remaja tidak merasa bahwa dirinya tidak berguna, tertekan hingga dapat mengakibatkan efek yang buruk, dan terciptanya lingkungan yang lebih menyenangkan.

1.7 METODE PENELITIAN

1. Metode Wawancara

   Metode wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada pakar atau ahli psikologis klinis dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada psikolog klinis

yang memahami psikologis remaja dan hal-hal yang dibutuhkan oleh remaja (mengenai gejala khusus pada remaja), lingkungan sosial, dan budaya tersenyum

Kelebihan :

a) jawaban yang dilakukan oleh responden secara spontan hingga jawaban lebih dapat di percaya.
b) Dapat digunakan untuk menilai kebenaran dan keyakinan terhadap jawaban yang diberikan.
c) Data yang diperoleh berupa data primer.

Data yang diharapkan didapat dalam metode wawancara adalah data yang didapat data yang valid dan reliable sehingga membantunya kampanye sosial yang akan di lakukan sesuai dengan target sasaran.

2. Metode Studi Litelatur Buku-buku dan referensi berupa jurnal-jurnal ilmiah dan popular yang berkaitan dengan masalah pada interaksi sosial remaja, akibat kurangnya interaksi tersenyum pada remaja, dan psikologi remaja juga pentingnya edukasi tentang penanaman visual yang baik untuk remaja.

Kelebihan :

1. Tersedianya berbagai macam bahan referensi untuk digunakan dalam penelitian.
2. Mudahnya menemukan bahan penelitian yang dicari dalam penelitian.
3. dari referensi cukup lengkap dan bisa diandalkan.

Data yang diharapkan didapat dalam metode studi pustaka adalah data yang lengkap menjawab tujuan penelitian dan data yang valid sehingga membantunya kampanye sosial yang akan di lakukan sesuai dengan target sasaran.

3. FGD (Focus Grup Disscussion)

FGD (Focus Grup Disscussion) merupakan proses interaksi atau komunikasi secara langsung bersama antara pewawancara dengan responden untuk tercapainya jalan keluar dari topik yang akan di bahas. (Eko Budiarto : 2003)

kelebihan :

1. waktu yang digunakan cukup singkat

2. menggali kebiasaan
3. keyakinan dan penilaian dari sebuah kelompok
4. perhatian yang penting dan mungkin tidak muncul dalam kehidupan sehari-hari, melalui FGD dapat di munculkan

Data yang diharapkan didapat dalam metode FGD (Focus Grup Disscussion) adalah data yang didapat mengenali target lebih dalam dan mendapatkan data yang valid dan reliable.

4. Video Log

Metode Videografi adalah sebuah riset dengan mengambil data dengan cara membuat video dengan natural setting dengan mengikuti sample target audience dalam kehidupan sehari – harinya yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi secara lebih mendalam dari responden.

kelebihan :

1. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa langsung secara realistis
2. mengamati kebiasaan secara langsung
3. data yang di peroleh memiliki data yang valid
4. dilakukan dimana saja

Data yang diharapkan didapat dalam metode Video Log adalah data yang didapat mengamati langsung target sasaran secara lebih dalam dan mendapatkan data yang valid dan reliable.

5. Media Internet

Untuk mendapatkan data-data umum dari beragam sumber mengenai apa saja yang dilakukan oleh remaja yang kurang tersenyum membuat memiliki masalah internal dan ekternal dan bagaimana gejala umumnya. Bagaimana pandangan masyarakat mengenai remaja yang kurang tersenyum. Metode yang dilakukan dengan pencarian data/ informasi melalui media internet/ browsing.

kelebihan :

1. mudah di temukan
2. cepat dalam mencari informasi
3. data yang di dapatkan sangat lengkap
4. dapat dilakukan dimana saja

Data yang diharapkan didapat dalam media internet adalah data yang didapat membantu memerikan informasi yang lengkap terhadap metode-metode yang sudah dilakukan dan mendapatkan data yang valid dan reliable.

1.8 METODE PERANCANGAN

1. user research
   a. observasi awal

gambar 1.1 suasana remaja tersenyum dan tidak tersenyum

(sumber : dokumen pribadi 2018)

Saat berada pada lingkungan sebuah restoran cepat saji terdapat beberapa orang yang sedang nongkrong 2 objek di atas sama-sama merupakan remaja, pada gambar sebelah kiri merupakan remaja awal, pada gambar sebelah kanan merupakan remaja akhir. pada 2 objek gambar di atas juga merupakan 2 kondisi yang berbeda yang sebelah kiri tersenyum dan tertawa dengan adanya interkasi

sosial, tetapi pada sebelah kanan tidak tersenyum dan mengerutkan wajahnya dan tanpa adanya interkasi sosial dan sibuk dengan dunianya masing-masing.

b. interview dan kuesioner

gambar 1.2 interview para ahli

(sumber : dokumen pribadi 2018)

Dari hasil interview yang dilakukan terhadap mahasiswa psikologi lasmi wijayani dan oleh dosen psikologi klinis ibu Esthi Raharyu, S.Psi., M.Si di dapatkan hasil bahwa tersenyum memiliki dampak positif yang banyak bagi kehidupan khususnya adalah kesehatan psikis. dimana kurang adanya tersenyum membuat seseorang akan mengalami dampak internal dan ekternal, dalam internal akan mengalami depresi hilangkan pengendalian dalam emosi hingga bisa mengakibatkan gangguan yang lebih serius yaitu gangguan kejiawaan (*Skizofrenia*) dan menurut Vincentia Ananda A.P., S.I.Kom., M.I. Kom dalam ekternal bahwa tersenyum merupakan bentuk awal pada sebuah terciptanya interaksi sosial dengan tersenyum dan orang menangkap senyuman tersebut maka akan terjadi namanya interaksi sosial.

c. organisasi data

dari hasil observasi awal dan 3 interview dilakukan mendapatkan data bahwa tersenyum adalah sesuatu hal yang baik dan positif untuk diterapkan, manfaat baik untuk internal dan ekternal, sudah jarang di temui remaja yang tersenyum dalam interaksi sosial dan tersenyum dalam interkasi sosial merupakan dapat menekan depresi yang berakibat terjadinya skizofrenia, kebutuhan masa remaja terpenuhi dan menjadi makluk sosial seutuhnya.

2. insight

a. verbal narrative

Dalam kasus sosial saat observasi awal dilakukan, sudah sangat jarang sekali remaja ramah dengan melontarkan senyumannya dalam interkasi soail ketika memasuki ruangan baru, tempat baru atau berpapasan dengan orang baru. bahkah seseorang yang dikenalpun bertemu pada suatu tempat pun tidak tersenyum bahkan seakan tidak mengenal.

kini masyarakat khususnya remaja sudah menghilangakan budaya dari tersenyum itu sendiri. padahal dimata luar Indonesia adalah negara yag ramah akan masyarakat didalamnya. hingga timbullah efek yang paling fatal yaitu gangguan pada internal dan ekternalnya yang dialami oleh remaja. remaja adalah peralihan dari anak-anak menuju dewasa, mencari jati dirinya, mencari identitasnya dan memiliki tingkat emosional yang tinggi. dan terjadi dan paling darurat pada tingkat remaja yang memiliki kelas sosial yang rendah, kelas sosial yang rendah kebutuhan yang kian menekan, membuat remaja sulit mengendalikan kondisinya dan keadaannya (eksistensi diri), hinga terjadinya dampak internal dan ekternal.

b. visual narrative

gambar 1.3 interview para ahli

(sumber : dokumen pribadi 2018)

Pada video interview yang dilakukan bahwa setuju tersenyum memiliki dampak yang positif bagi internal dan ekternal pada kesehatannya, sosialnya, pekerjannya dan bagi orang lain. tersenyum juga memiliki dampak positif yang banyak dari kehidupan sosialnya, yang membuat manusia hidup dengan baik jika sosialnya pun juga baik. jika kurangnya tersenyum memiliki dampak yang cukup membahayakan bagi dirinya dan lingkungannya, kurangnya tersenyum dapat membuat seseorang sulit mengendalikan emosi yang berada disekitarnya, menjadi orang yang tidak ramah hingga seseorang segan untuk berada didekatnya, menjadi depresi yang membuat dirinya menjadi orang yang tertekan hingga mengakibatkan bahwa dirinya sudah tidak berguna bagi lingkungannya. tetapi jika seseorang banyak tersenyum membuat banyak orang disekitarnya akan merasa nyaman, merasa bahwa mudah dipercaya, banyak relasi, memancarkan efek atau suasana yang menyenangkan.

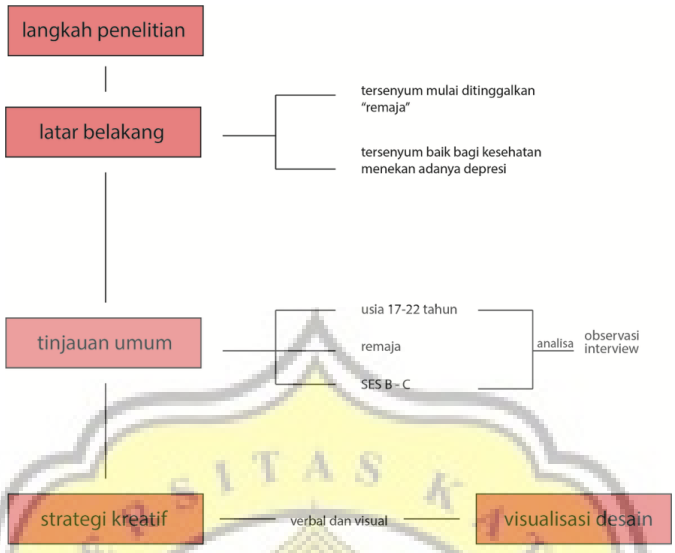
c. background research

tersenyum mulai pudar di tengah-tengah masyarakat. Kita seakan melupakan sikap ramah tamah nenek moyang. senyum merupakan cermin keramahtamahan dan sinyal keterbukaan yang menjadi daya tarik. Senyum akan membuat merasa diterima serta menghadirkan rasa nyaman dan aman. Tersenyum dapat membuat seseorang lebih relaks dan menekan terjadinya depresi, depresi pada remaja merupakan prediksi yang kuat untuk berlanjut sampai dewasa, kemudian perasaan tidak berat, pikiran untuk bunuh diri dan sulit konsentrasi. pada remaja masalah kesehatan jiwa menjadi fokus utama. kondisi kemiskinan akan menyebabkan terganggunya kondisi mental. kondisi ekonomi yang tidak bagus akan merasa kurang bahagia dan bahkan mengalami gangguan mental yang serius seperti depresi, skizofrenia dan gangguan kepribadian.

skizofrenia adalah gangguan mental yang sudah sangat berat. menggangu proses kognitif, perilaku dan emosi. skizofrenia menganggu fungsi sosial pada manusia. individu mengalami ganggunan skizofrenia biasanya menarik diri dari orang lain dan kenyataan. individu mengalami gangguan skizofrenia memiliki fantasi yang berlawanan dengan kenyataan dan halusinasi

menurut WHO (2001) saat ini di dunia terdapat lebih dari 450 juta jiwa hidup dengan gangguan jiwa. sedangkan di Indonesia tahun 2013 gangguan jiwa 2,6 mil sedangkan di dunia 5,3 mil. dan menempatkan gangguan jiwa di Jawa Tengah dalam urutan ke 3 di Indonesia.

3.9 SKEMA PERANCANGAN



gambar 1.4 skema perancangan

(sumber : dokumen pribadi 2018)

Dari latar belakang riset dan mendapatkan data dari riset yang telah dilakukan maka mendapatkan insight bahwa budaya tersenyum mulai di tinggalkan oleh remaja, dan tersenyum memberikan dampak pada internal dan ekternal. pada tinjuan umum setelah riset, mendapatkan data, mencari insight dan braindstroming mendapatkan target remaja dengan usia 17-22 tahun dengan kelas B-C pendapatan data tersebut di perkuat dengan analisa observasi dan interview dalam para ahli. hingga akan memudahkan mencari data untuk strategi kreatif yang akan di rancang dengan adanya data verbal dan visual yang telah di dapatkan maka akan memudahkan pula menghasilkan visualisasi desain yang sesuai dengan target sasaran dan efektif.

3.10 TINJUAN PUSTAKA

1. Tersenyum

   adalah ekpresi wajah sebagai varian dari tertawa yang tidak bersuara melaikan dengan mengembangkan bibir mengekpresikan kesenangan, simpati dan rasa

sayang, tersenyum merupakan saluran penting ketika seseorang mengalami kesulitan. (Hendarto Supatra. 2017)

budaya senyum mulai pudar di tengah-tengah masyarakat. Kita seakan melupakan sikap ramah tamah nenek moyang. senyum merupakan cermin keramahtamahan dan sinyal keterbukaan yang menjadi daya tarik. Senyum akan membuat merasa diterima serta menghadirkan rasa nyaman dan aman. (Zaid Makruf. 2012)

2. Semarang

menurut WHO (2001) saat ini di dunia terdapat lebih dari 450 juta jiwa hidup dengan gangguan jiwa. sedangkan di Indonesia tahun 2013 gangguan jiwa 2,6 mil sedangkan di dunia 5,3 mil. dan menempatkan gangguan jiwa di Jawa Tengah dalam urutan ke 3 di Indonesia. (riskesdas. 2013)

3. Skizofrenia

adalah gangguan mental yang sudah sangat berat. menggangu proses kognitif, perilaku dan emosi. skizofrenia menganggu fungsi sosial pada manusia. individu mengalami ganggunan skizofrenia biasanya menarik diri dari orang lain dan kenyataan. individu mengalami gangguan skizofrenia memiliki fantasi yang berlawanan dengan kenyataan dan halusinasi (davidson. 2006)

bahwa dirinya ditolak oleh lingkungan dan tidak bisa berbuat apa-apa karena fungsi yang menurun, merasa kesepian dan tidak percaya diri, merasa masa depan mereka menjadi suram, tidak berguna, dan kehilangan harapan. (lan & su. 2013)

pemicu oleh lingkungan merupakan yang paling dominan 85% dan 15% dari individu dan keluarga (aini. 2014)

lingkungan kota besar yang kumuh atau kota kecil yang belum tertata ekosistemnya memiliki skizofrenia lebih tinggi.

timbul dari status yang belum menikah, status perkawinan di pandang pertukaran ego mencapai perdamian, perhatian dan kasih sayang.

ganguan jiwa mayoritas terjadi adalah pendidikan rendah 73%.

tidak bekeja menimbulkan stress, depresi dan melemahnya kondisi kejiawaan sebab ketidakberdayaan dalam lingkungan.

(analisis bivariate skizofrenia. 2016)

4. Kelas Sosial

kelas sosial juga menjadi faktor penyebab skizofrenia. kelas sosial yang rendah dapat menjadi suatu kerentanan individu. (oltmanns. 2013)

kondisi kemiskinan akan menyebabkan terganggunya kondisi mental. kondisi ekonomi yang tidak bagus akan merasa kurang bahagia dan bahkan mengalami gangguan mental yang serius seperti depresi, skizofrenia dan gangguan kepribadian. (Farley. 1987)

tingkat pendidikan rendah kemungkinan besar akan memperoleh tingkat pekerjaan yang rendah pula yang pada akhirnya akan mempengaruhi besar kecilnya penghasilan yang di dapatkan (Paavola. 2004)

5. Remaja

masa remaja merupakan masa seseorang individu menghadapi masalah unutk pertama kalinya seperti masalah yang timbul secara fisik, lingkungan dan keluarga menyebabkan remaja sangat rentan menghadapi stress (finkelstein. 2004)

depresi pada remaja merupakan prediksi yang kuat untuk berlanjut sampai dewasa, kemudian perasaan tidak berat, pikiran untuk bunuh diri dan sulit konsentrasi. pada remaja masalah kesehatan jiwa menjadi fokus utama. (Sri Padma Sari. 2014)

6. Desain

Desain adalah suatu proses perancangan, dimana dalam proses tersebut memerlukan suatu pengaturan sehingga tercipta suatu rancangan yang sesuai dengan apa yang diingkan. (Dedi Nurhadiat : 1998)

Desain memiliki dua tujuan yang saling berhubungan. Pertama, menyampaikan sebuah pesan ke audiens. Kedua, menciptakan desain yang memaksakan atau menyenangkan, yang akan menyempurna pesan. Desain membutuhkan pengertian yang mendalam mengenai elemen-elemen dasar dan prinsip-prinsip desain. Elemen-elemen ini meliputi garis, bentuk, volume, tekstur, dan warna (M. Suyanto : 2004)

7. Elemen Desain

Garis adalah unsur desain yang menyambungkan antara satu titik dengan titik lainnya.

Bentuk adalah garis yang letakan berdekatan, memiliki diameter, tinggi dan lebar. merupakan obyek 2 dimensi.

Tekstur merupakan sebuah visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba.

Ruang adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya digunakan memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Ruang juga berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mata.

Ukuran adalah seberapa besar atau kecil sesuatu hal. Perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya.

Tipografi pemilihan desain huruf dapat memberikan pesan kepada target. Kata adalah elemen penting, tetapi bentuk huruf dari kata tersebut tidak kalah penting.

Warna adalah media dalam komunikasi simbolik yang terpenting. warna dibagi dua section, warna timbul karena sinar (RGB) dan warna yang dalam unsur tinta atau cat (CMYK). (Bambang irawan : 2013)

8. Kampanye Sosial

Kampanye sosial adalah kegiatan mengkomunikasikan pesan kepada masyarakat tentang masalah sosial yang bersifat non komersil. (Charles U. Larson. 1992)

3.11 SISTEMATIKA PENULISAN

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjuan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN UMUM

Pada bab ini berisikan kerangka berpikir, landasan teori, kajian pustaka dan studi komparasi.

3. BAB III STRATEGI KOMUNIKASI

Pada bab ini berisikan analisa, khalayak sasaran dan strategi komunikasi.

4. BAB IV STRATEGI KREATIF

Pada bab ini berisikan konsep visual, konsep verbal dan visualisasi desain rancangan kampanye dan media interaktif.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian ini.