

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Remaja merupakan titik di mana seseorang sedang berkembang ke arah dewasa, dimana pada saat usia remaja orang mencari jati diri mereka masing-masing. Jati diri tersebut dapat dibentuk dan dipengaruhi oleh banyak faktor, dari lingkungan rumah, sekolah ataupun lingkungan luar.

Tetapi perkembangan jati diri seorang remaja tidaklah selalu kearah yang benar, para remaja berkembang sesuai dengan lingkungan mereka, baik disekolah, di rumah maupun diluar. Lingkungan-lingkungan negatif adalah lingkungan yang harus dihindari agar tidak membawa jati diri para remaja ke arah yang buruk dan dapat terbawa hingga mereka dewasa.

Di samping itu para remaja pada saat ini berbeda dengan remaja-remaja pada masa yang lalu, para remaja yang terutama duduk dibangku SMA justru salah satu golongan remaja yang perlu dikhawatirkan, karena mereka melakukan hal-hal yang banyak melanggar hukum seperti tawuran, melakukan kekerasan kepada adik kelas ataupun kaum tertentu. sehingga generasi-generasi ini lah yang harus dipedulikan atau lebih diperhatikan dalam hal pembentukan di mereka agar tidak terbawa kearah yang buruk.

Seperti salah satu contoh kasus yang terjadi pada tanggal 14 juli 2017 yang diliput oleh harian koran kompas, yang bertempat di Thamrin City. Mereka sebetulnya hanya akan menyelesaikan masalah yang tidak seharusnya diselesaikan dengan kekerasan, tetapi malah salah satu pihak membawa teman-temannya dan melakukan *bullying* pada anak yang lainnya. Apabila hal-hal seperti ini dibiarkan terus maka akan berakibat sangat fatal.

Kaitan masalah tersebut di dalam bidang DKV menurut saya adalah, sebagai seorang desainer kita dapat membantu untuk merehabilitasi para korban melalui orang tua mereka. Hal ini dilakukan karena orang tua merupakan orang terdekat bagi anak-anaknya,

dan dapat mengarahkan anak-anaknya kearah yang baik, dengan membuat kampanye sosial yang ditujukan untuk para orang tua. Karena menurut saya pribadi hal tersebut tidaklah baik untuk diteruskan, dan dapat menimbulkan pertumbuhan jatidiri yang buruk untuk para remaja. Maka dari itu dalam bidang DKV kita dapat membuat suatu kampanye yang membuat cara merehabilitasi para generasi muda Indonesia yang terkena *bullying*.

1.2. Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan permasalahan diatas yang sudah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan beberapa rumusan masalah yang akan dibahas adalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana mengkomunikasikan sebuah kampanye untuk merehabilitasi korban *bullying* kepada orang tua korban di kota Bandung?
2. Bagaimana merancang visual kampanye tersebut untuk para orang tua korban di kota Bandung?

1.3. Tujuan Perancangan

Pada permasalahan yang sudah di paparkan diatas maka diambil beberapa tujuan perancangan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Cara untuk mengkomunikasikan kampanye tersebut dengan membuat kampanye yang mudah mereka pahami dan diingat dengan membuat media kampanye yang menarik.
2. Merancang kampanye untuk orang tua korban *bullying* melalui media-media yang sering dilihat dan media populer lainnya yang secara desain sesuai dengan usia target.

1.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan terhadap 100 orang tua siswa di kota Bandung.

2. Studi Pustaka

Mencari sumber informasi lain seperti teori kampanye, dan teori yang berkaitan dengan *bullying*.

3. Wawancara

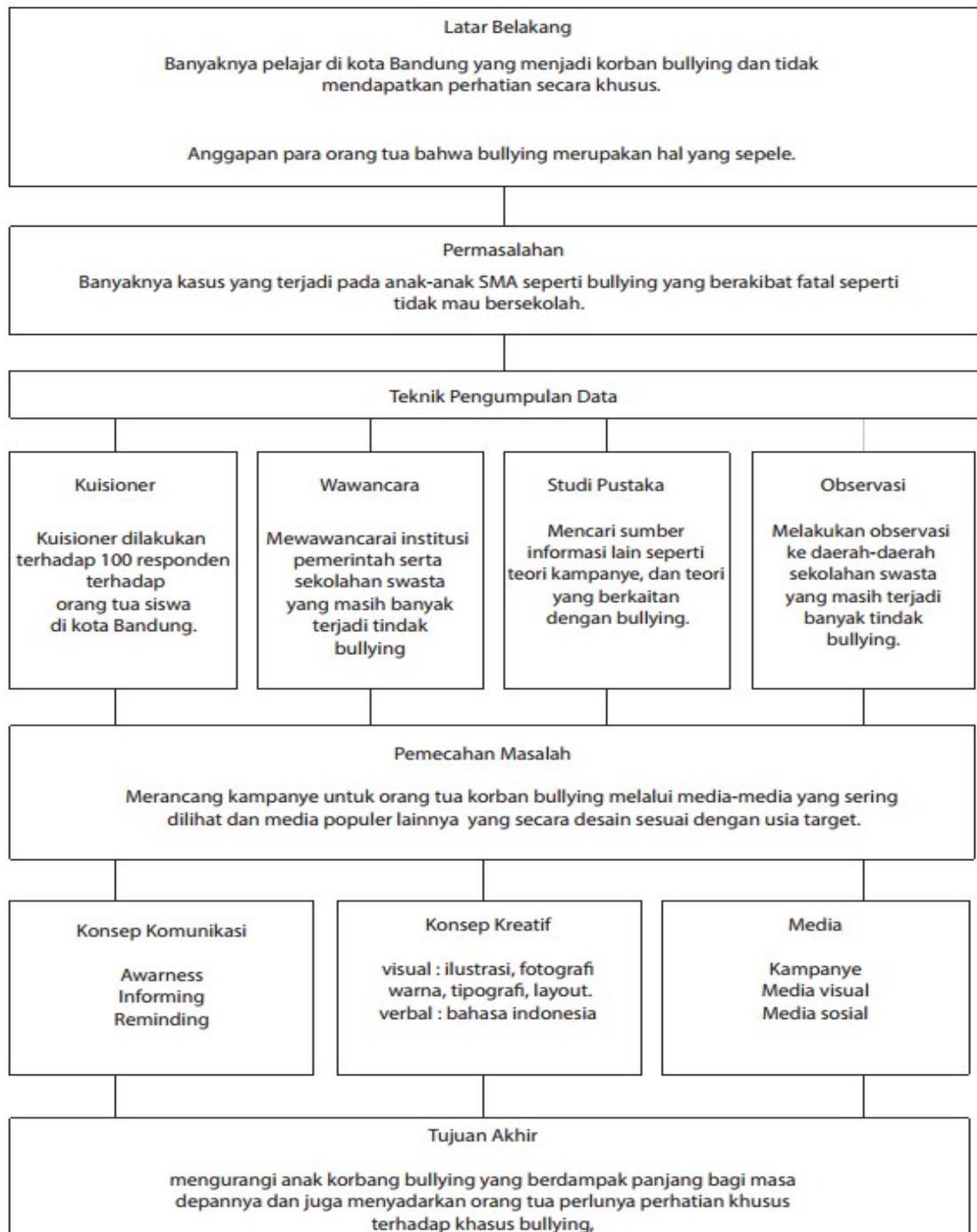
Mewawancarai institusi pemerintah serta sekolah-sekolahan swasta yang sering terjadi tindakan *bullying*.

4. Observasi

Melakukan observasi ke sekolah-sekolahan swasta yang sering terjadi tindakan *bullying*.



1.5. Skema Perancangan



Bagan 1.1. Skema Perancangan