



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Data Penelitian

Untuk merancang kampanye sosial pencegahan penyalahgunaan narkoba, penulis melakukan pencarian data melalui studi pustaka buku, wawancara, dan observasi dengan metode kualitatif, sebagai sarana pengumpulan data yang efektif.

Wawancara yang dilakukan penulis mengarah ke ahli pemberantas narkoba, yaitu BNN dan melalui narasumber korban penyalahgunaan narkoba. Penulis melakukan hal ini, untuk memperoleh data yang akurat sesuai dengan fenomena dan permasalahan yang dipilih oleh penulis tentang penyalahgunaan narkoba di kalangan generasi muda yang berusia 13 – 17 tahun. Wawancara terhadap Badan Narkotika Nasional (BNN) dilakukan guna mengetahui, tentang cara yang efektif dilakukan untuk mencegah penyalahgunaan narkoba dikalangan anak remaja.

##### 3.1.1. Data

Data yang diperoleh penulis didapatkan melalui hasil wawancara kepada pihak yang mengerti tentang permasalahan narkoba dan psikologi remaja. Sebagai perolehan data kualitatif, Berikut merupakan tabel ahli yang akan diwawancara penulis untuk memperoleh data-data dalam mengerjakan tugas akhir.

NO.	Tanggal/Hari	Jenis Penelitian/Hasil Penelitian
1.	Selasa, 5 Oktober 2016	Wawancara dengan penyuluh narkoba ahli pertama BNN Tangerang Selatan, Ibu Desty Pratiwa, S.I. Kom untuk mengetahui penyebab penyaahgunaan narkoba dan cara mencegahnya.
2.	Selasa, 11 Oktober 2016	Waancara dengan Psikolog spesialis anak, Bapak Adib Setiawan, S.Psi., M.Psi. untuk mengetahui psikologi pada remaja dan faktor penyebab remaja mudah dipengaruhi sekitarnya.
3.	Jumat, 28 Oktober 2016	Wawancara dengan mantan pengguna narkoba guna mengetahui penyebab terjerumus ke penyalahgunaan narkoba, dan kegiatan yang dilakukan di pusat rehabilitas.

### 3.2. Wawancara

Hasil wawancara yang diperoleh penulis, merupakan penerapan dari teknik kualitatif sebagai pengumpulan data. Penulis akan menguraikan hasil perolehan data beserta penjelasannya, berdasarkan hasil wawancara sebagai berikut:

### **3.2.1. Wawancara dengan Ibu Desty Pratiwi, S.I. Kom**

Wawancara yang dilakukan penulis, berlokasi di Kantor BNN Tangerang Selatan yaitu jalan Puspitek Serpong No. 1. Ibu Desty Pratiwi merupakan penyuluh narkoba ahli pertama di BNN Tangerang Selatan. Beliau telah bekerja di BNN selama tiga tahun sebagai penyuluh komunikasi seksi pencegahan. Hasil data yang diinginkan oleh penulis adalah untuk mengetahui tentang bagaimana kondisi anak generasi muda Indonesia terhadap penyalahgunaan narkoba yang marak terjadi sekarang ini. Selain itu, penulis juga ingin memperoleh data tentang program-program dan bagaimana cara mencegah penyalahgunaan narkoba terhadap anak generasi muda sekarang.

Indonesia pada saat ini sedang berada dalam kondisi darurat narkoba, sehingga pada tahun 2015 Presiden Jokowi mengatakan bahwa Indonesia dalam kondisi darurat narkoba. Dari data statistik yang diperoleh BNN, tercantum setiap hari terdapat 30 sampai 50 generasi muda Indonesia meninggal diakibatkan efek dari narkoba. Beliau menjelaskan bahwa 30 sampai 50 yang meninggal bukan karena efek langsung narkoba seperti overdosis dan sebagainya, melainkan dari efek samping yang dihasilkan narkoba itu sendiri. Contoh yang beliau berikan adalah misalkan seseorang mengkonsumsi narkoba sambil menyetir mobil, orang tersebut dapat kehilangan kesadaran dan berhalusinasi sehingga berkemungkinan membuat suatu kecelakaan yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Contoh lainnya yang beliau berikan adalah misalkan seseorang yang sudah tercandu narkoba tidak mempunyai uang lagi untuk membeli narkoba, maka ada kemungkinan orang tersebut bisa membunuh orang lain dan mencuri barangnya

demi mendapatkan narkoba yang diinginkan. Hal tersebut terjadi karena efek kecanduan dari narkoba yang tidak dapat ditahan korban kecanduan.

Menurut ibu Desty, seseorang mulai terpengaruh penyalahgunaan narkoba dimulai sejak usia 13 tahun. Anak-anak berusia 13 – 17 tahun atau sekitar SMP dan SMA, sangat rawan terjerumus ke dalam penyalahgunaan narkoba karena diusia tersebut seseorang sangat mudah dipengaruhi akibat emosi yang belum stabil dan juga karena tidak tegas dalam memilih pertemanan. Diusia muda seperti itu, anak-anak sangat mudah diajak untuk merokok atau meminum minuman keras yang biasanya menjadi gerbang masuk penyalahgunaan narkoba. Di usia 13-17 tahun, pergaulan yang sehat juga sangat penting. Sedangkan jika pergaulan tidak sehat yang terjadi, maka seseorang di kelompok tersebut lama-kelamaan juga terajak menjadi buruk secara tidak disadari akibat suatu tekanan dari kelompok.

Beliau mengatakan bahwa BNN mempunyai dua upaya untuk mencegah penyalahgunaan narkoba yaitu melalui pemberantasan dan melakukan pencegahan, pemberdayaan seperti sosialisasi ke masyarakat khususnya ke anak-anak generasi muda seperti sosialisasi ke sekolah atau universitas. Pencegahan juga dapat dilakukan dengan menciptakan suatu kegiatan yang positif dan lingkungan pergaulan yang positif juga. Hal tersebut dapat mengalihkan mereka dari penyalahgunaan narkoba.



Gambar 3.1. Wawancara dengan Ibu Desty Pratiwi, S.I. Kom.  
Penyuluh narkoba ahli pertama BNN Tangerang Selatan  
(Dokumentasi Penulis)

### 3.2.2. Wawancara dengan Psikolog Adib Setiawan M.Psi.

Wawancara dengan bapak Adib dilakukan di kantor beliau yang berlokasi di *Bintaro Business Centre*. Beliau merupakan psikolog anak yang sudah berpengalaman selama 14 tahun. Wawancara dilakukan penulis guna memperoleh data tentang faktor-faktor yang membuat anak remaja mudah terpengaruhi di usia tersebut contohnya terpengaruhi penyalahgunaan narkoba.

Menurut bapak Adib Setiawan, penyalahgunaan narkoba memang banyak menyerang remaja yang masih beradai di bangku sekolah. Hal tersebut dapat terjadi karena lingkungan pergaulan yang tidak sehat sehingga sangat mudah untuk seseorang dipengaruhi oleh orang sebayanya. Banyak remaja menyalahgunakan narkoba sebagai alat pergaulan dan menganggap bahwa orang yang memakai narkoba adalah remaja yang gaul. Terjerumusnya remaja ke dalam narkoba juga diakibatkan karena kelompok pergaulan yang salah dan dimulai dari

pergaulan merokok dan minuman keras untuk itu disarankan untuk bersikap tegas dalam memilih pertemanan. Jika remaja dalam kelompok tidak melakukan hal yang sama seperti merokok, remaja akan merasa terpukul, terkucilkan, merasa tidak gaul di kelompoknya dan merasa harga dirinya jatuh, sehingga akibat tekanan mereka akan mencoba hal buruk tersebut. Kemudian bapak Adib Setiawan menjelaskan bahwa hal tersebut terjadi karena sifat-sifat anak remaja yang masih labil, mudah kecewa, tidak sabar, dan mudah bosan.

Penulis juga mendapatkan data bahwa, anak remaja pada umumnya menyukai warna-warna yang cerah dan *colorful* karena indentik dengan sifat mereka yang masih ceria dan energik. Selain itu, Bapak Adib juga menjelaskan bahwa warna yang *colorful* dapat menginspirasi dan memicu kreatifitas pada remaja.



Gambar 3.2. Wawancara dengan Psikolog Anak  
(Dokumentasi Penulis)

### **3.2.3. Wawancara dengan Asiong Korban Penyalahgunaan Narkoba**

Wawancara terhadap narasumber dilakukan di lokasi *McDonald's SDC*, Tangerang. Narasumber merupakan mantan korban penyalahgunaan narkoba yang telah direhabilitasi. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data bagaimana seseorang dapat terjerumus ke dalam penyalahgunaan narkoba.

Beliau menjelaskan kepada penulis bahwa awal mula terjebaknya dalam penyalahgunaan narkoba karena ajakan teman-temannya. Namun sebelum memasuki narkoba, tahapan yang dilalui yaitu mengenal rokok dahulu. Kemudian lama-kelamaan diajak ke diskotik sebagai suatu gaya hidup yang gaul dalam kelompok pergaulannya. Suatu hari beliau ditawarkan secara gratis oleh temannya sejenis permen yang dikatakan dapat memberikan perasaan yang menyenangkan. Karena melihat banyak temannya yang mengonsumsi permen tersebut maka beliau mencoba juga akibat faktor gengsi dan penasaran. Beliau diberi gratis beberapa kali hingga akhirnya menjadi pecandu. Namun ketika sudah telanjur menjadi pecandu, temannya tidak memberikan secara gratis lagi. Gejala kecanduan tidak timbul secara langsung tetapi bertahap.

Efek yang ditimbulkan dari narkoba ini bukan hanya kerusakan tubuh. Tetapi kerusakan perekonomian. Beliau sering membohongi orang tuanya agar mendapatkan uang membeli narkoba. Semakin lama efek kecanduan semakin parah dan dosis juga semakin besar. Sehingga suatu hari beliau mengalami sakau karena tidak mendapatkan obat tersebut. Orang tua beliau melihatnya dikamar dan segera menolongnya. Setelah orang tua mengetahui bahwa beliau menggunakan

narkoba, Orang tua beliau stress dan memaksa untuk pergi ke tempat rehabilitas yang berada di Singapura.

Beliau juga menceritakan bagaimana berada di tempat rehabilitas tersebut. Beliau menjelaskan bahwa untuk menghilangkan kecanduan itu sangat menyiksa dan sakit. Dalam masa rehabilitas selama 1 tahun beliau selalu melakukan pencucian darah agar zat adiktif dalam tubuh dapat berkurang, obat yang diberikan dokter juga mengandung narkoba dengan dosis yang telah diukur. Di dalam tempat rehabilitas, mereka selalu diajak untuk melakukan aktifitas dan menyibukkan diri, seperti membuat prakarya dan mengembangkan bakat-bakat mereka agar teralihkan pemikirannya ke dalam penggunaan narkoba.

#### **3.2.4. FGD Dengan Remaja**

Penulis melakukan FGD terhadap remaja SMA yang berlokasi di SMA unggul Setia Bhakti Di jalan Cirarab No. 51 Tangerang Kota. Penulis menanyakan tentang media yang sering digunakan dan dekat dengan mereka. Dari hasil FGD yang penulis dapatkan, remaja saat ini lebih banyak menggunakan internet dan media sosial seperti *facebook*, *line*, *twitter*, dan *instagram*. Mereka juga lebih familiar dengan media elektronik seperti *smartphone*, *laptop* atau *komputer*. Maka dari itu penulis memilih *website* sebagai media utama. Dan sosial media sebagai pendukung *website*.

Lalu penulis juga menanyakan tentang studi visual yang familiar dan menarik dikalangan mereka, penulis mambagi dengan empat jenis tipe ilustrasi dari referensi studi visual penulis. Lalu setelah mereka memilih salah satu dari

empat ilustrasi tersebut, penulis menggarapnya lagi dengan kreatifitas penulis. Penulis juga menayakan tentang visual yang sangat mereka suka terlepas dari referensi yang penulis berikan. Dari data yang diperoleh, penulis menyimpulkan bahwa remaja menyukai kombinasi warna-warna yang *colorful*.



Gambar 3.3. FGD Terhadap Remaja SMA  
(Dokumentasi Penulis)

### 3.2.5. Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa, yang menyebabkan remaja terjerumus kedalam penyalahgunaan narkoba adalah melalui lingkungan pergaulan yang salah, dan tidak tegasnya seseorang dalam memilih pertemanan. Untuk mencegah hal tersebut, maka dibutuhkan suatu lingkungan pergaulan yang sehat sehat dan membuat kegiatan yang mengalihkan remaja dari pemikiran yang akan menjerumus ke penyalahgunaan narkoba. Dengan memiliki kelompok pertemanan yang sehat maka akan mengurangi kemungkinan seseorang berada dalam pergaulan salah yang dapat mempengaruhi remaja menuju ke dalam penyalahgunaan narkoba.

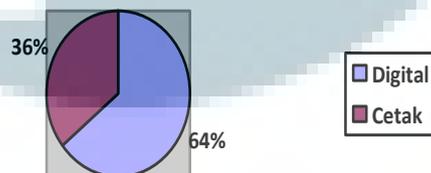
### 3.3. Kuisisioner/Angket

Kuisisioner atau angket ini dibutuhkan, agar penulis dapat mempertimbangkan kebutuhan dan keperluan, sehingga data dalam penelitian dan hasil desain yang dibuat penulis dapat akurat dan maksimal. Dari data kuisisioner ini, penulis juga dapat mempertimbangkan media yang tepat untuk ditujukan ke target.

#### 3.3.1. Hasil Survey Angket

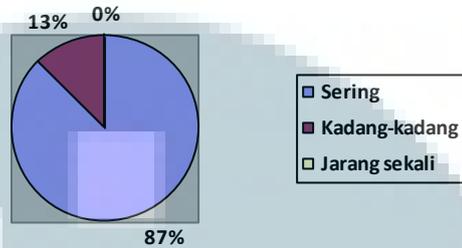
Survey angket yang penulis lakukan disebarakan secara personal kepada anak remaja berusia 13-17 tahun, untuk memahami cara penyampaian informasi kepada mereka. Berikut ini kuisisioner yang disebarakan penulis:

1. Media apa yang dekat dengan anda?



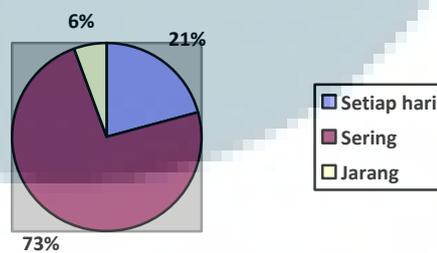
Gambar 3.4. Diagram Pertanyaan 1

2. Apakah anda sering menggunakan internet?



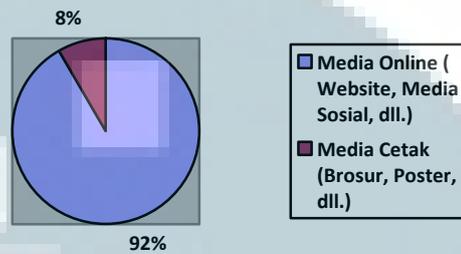
Gambar 3.5. Diagram Pertanyaan 2

3. Seberapa sering anda membuka situs youtube?



Gambar 3.6. Diagram Pertanyaan 3

4. Menurut anda media manakah yang lebih mudah dan cepat untuk mengetahui suatu informasi?

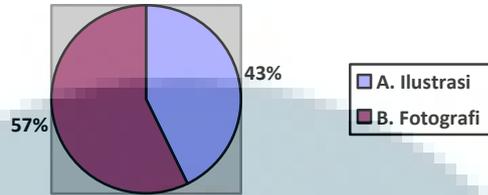


Gambar 3.7. Diagram Pertanyaan 4

5. Manakah dari ilustrasi berikut yang menarik perhatian anda?



Gambar 3.8. Pertanyaan 5

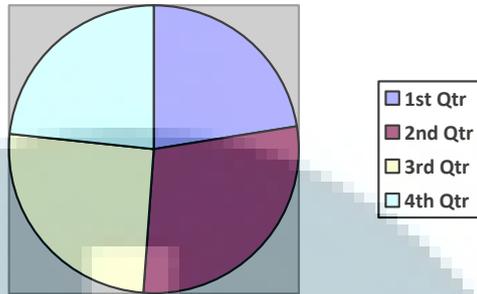


Gambar 3.9. Diagram Pertanyaan 5

6. Jenis visual manakah yang lebih anda sukai?



Gambar 3.10. Pertanyaan 6



Gambar 3.11. Diagram Pertanyaan 6



Gambar 3.12. Peserta Kuisiner 1

*(Dokumentasi Penulis)*



Gambar 3.13. Peserta Kuisiner 2

*(Dokumentasi Penulis)*

### 3.4. Observasi

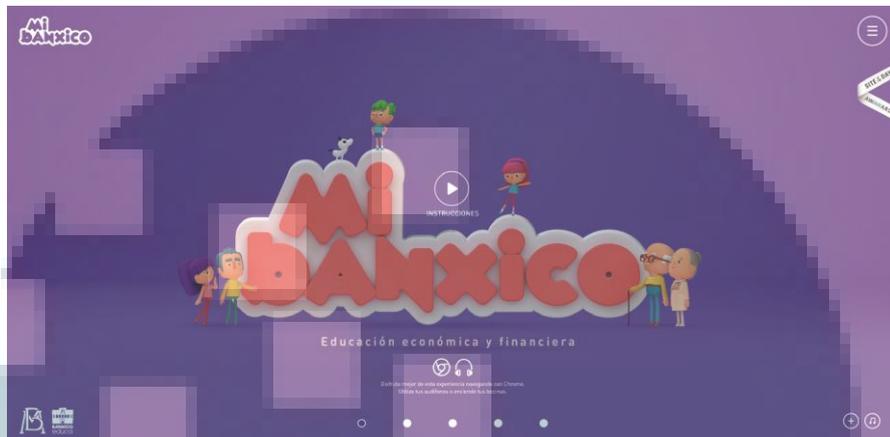
Penulis melakukan observasi terhadap anak remaja melalui setiap kegiatan yang mereka lakukan. Dari hasil observasi yang didapatkan penulis, para remaja suka menghabiskan waktu mereka melalui media komputer dan internet untuk mencari informasi. Para remaja juga suka membuka situs *youtube* sebagai hiburan keseharian mereka. Selain membuka *youtube*, anak-anak remaja juga menghabiskan waktu di situs media sosial seperti *facebook*, dan *instagram*.

Penulis juga melakukan *study existing* terhadap *website* kampanye pencegahan penyalahgunaan narkoba lain, sebagai tolak ukur dan acuan oleh penulis dalam mengembangkan, membandingkan dan menganalisis konten dan media yang terdapat pada kampanye lainnya.

#### 3.4.1. Studi Eksisting *Website Bansico.org*

Penulis melakukan *study existing* pada *website* *bansico.org*. Kelebihan dari *website* ini adalah memiliki tampilan yang menyenangkan dengan *layout* yang mudah dibaca disertai tampilan sangat menarik disertai dengan pergerakan animasi dalam *website*. Kelemahan *website* ini adalah membutuhkan waktu loading yang lama karena *website* menggunakan pergerakan animasi dengan tampilan 3 dimensi. Penulis mengambil *layout* dan warna sebagai referensi untuk web penulis. Tetapi untuk gaya visual seperti karakter, penulis menggunakan data dari wawancara dan FGD terhadap para remaja. Maka dari itu, penulis mencoba mengkombinasikan antara karakter yang didapat dari data FGD dan *Web study existing* yang menjadi referensi penulis dan dimodifikasi dengan kreatifitas

penulis. Berikut ini merupakan foto tampilan *website* bansico.org yang menjadi referensi penulis.



Gambar 3.14. Homepage *website* Bansico.org

(<http://www.banxico.org.mx/mibanxico/>)



Gambar 3.15. Tampilan *Website* Bansico.org

(<http://www.banxico.org.mx/mibanxico/>)



Gambar 3.16. Tampilan Website 2 Bansico.org

(<http://www.banxico.org.mx/mibanxico/>)

### 3.4.2. Website Kampanye Sosial *Find Out the Thruth About Drugs*

Kampanye ini diselenggarakan oleh Foundation for a Drug Free World, untuk memerangi dan mencegah orang lain terjerumus kedalam penyalahgunaan narkoba. *Website* ini memiliki daya tarik tersendiri karena visual dari *website* ini bergerak-gerak setiap saat. Kelebihan lain dari *website* ini yaitu, mereka membuat banyak kumpulan film pendek yang menceritakan tentang orang-orang yang telah ditipu oleh nikmatnya narkoba dan bagaimana perasaan mereka setelah terjerumus oleh narkoba tersebut. Selain itu *website* ini juga memberikan DVD secara gratis tentang cerita-cerita orang yang terjerumus penyalahgunaan narkoba. DVD yang dibagikan juga dipesan secara *online* melalui *website* mereka. *Website* ini juga mengajarkan kepada orang-orang secara online agar terhindar dari penyalahgunaan narkoba dengan mendaftar menjadi anggota di *website* tersebut. Namun kekurangan dari web ini adalah membutuhkan biaya mahal untuk berkampanye karena membagi-bagikan DVD secara gratis melalui pemesanan

online. Website ini juga mempunyai tombol-tombol yang susah terlihat karena *background* yang terlalu ramai.



Gambar 3.17. Homepage website drugfreeworld.org  
(<http://www.drugfreeworld.org/drugfacts/the-truth-about-drugs.html>)



Gambar 3.18. Tampilan film pendek website drugfreeworld.org  
(<http://www.drugfreeworld.org/drugfacts/the-truth-about-drugs.html>)

### 3.5. STP (*Segmentasi, Target, dan Positioning*)

#### 3.5.1. Segmentasi

##### 1. Geografis

Penulis menargetkan kampanye ini pada remaja yang tinggal di perkotaan, karena remaja yang dekat dengan gadget seperti komputer, laptop, media sosial, dan internet adalah remaja yang tinggal di perkotaan. Tangerang digunakan sebagai tempat riset, karena Tangerang merupakan salah satu kota yang padat penduduk dan memiliki sekolah-sekolah yang besar, dan juga rawan narkoba.

##### 2. Demografis

Penulis memilih target remaja yang berusia 13-17 tahun, karena dari hasil wawancara terhadap Ibu Desty Pratiwa, S.I. Kom diusia tersebut remaja sangat rawan terjerumus akan penyalahgunaan narkoba karena sifat remaja yang masih labil dan mudah dipengaruhi. Sehingga akan merusak masa depan generasi muda Indonesia.

##### 3. Psikologis

Penulis menargetkan remaja berusia 13-17 tahun yang masih mencari ati diri, dan suka bermain internet dan sosial media. Hal tersebut agar dapat mengajak para remaja untuk melakukan kegiatan yang lebih berguna seperti mengetahui mengembangkan impian mereka dan menghasilkan kelompok pertemanan yang sehat.

### **3.5.2. Target**

Target dari penulis adalah remaja muda yang berusia 13-17 tahun yang pekerjaannya adalah pelajar di bangku SMP sampai SMA

### **3.5.3. Positioning**

Kampanye ini penulis posisikan sebagai suatu kampanye yang mengajak remaja terhindar dan tercegah dari penyalahgunaan narkoba. Kampanye ini berusaha mengajak target untuk mencegah dengan cara mengalihkannya melalui pendekatan bakat dan komunitas agar target memiliki ketertarikan dengan proses yang menyenangkan, bukan seperti kampanye narkoba biasanya yang secara langsung mengatakan untuk stop penggunaan narkoba.

## **3.6. SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, dan Threat*)**

### **3.6.1. Strength (Kekuatan)**

Kekuatan pada kampanye ini adalah dengan melakukan pencegahan penyalahgunaan kepada remaja melalui cara yang lebih menyenangkan yaitu dengan mengajak mereka mengembangkan bakat atau hobby mereka agar lebih berguna bagi masa depannya. Selain itu melalui pengembangan bakat, remaja juga dapat menemukan suatu komunitas sesuai bakat mereka yang menambahkan pertemanan sehat dan koneksi yang berguna nantinya.

### **3.6.2. Weakness (Kelemahan)**

Kelemahan dari aplikasi ini adalah dibutuhkan sebuah lembaga yang dapat menaungi program kampanye ini. Kampamnye ini juga perlu dilakukan secara

seksama agar dapat membangun keinginan remaja untuk ikut terlibat dalam kampanye ini.

### **3.6.3. Opportunities (Peluang)**

Kesempatan pada kampanye ini adalah, kebanyakan kampanye narkoba adalah berupa menakut-nakuti masyarakatnya. Belum ada program kampanye mencegah penyalahgunaan narkoba dengan mengajak remaja melakukan aktivitas lain seperti mengembangkan bakatnya, dan menghasilkan sekelompok pergaulan yang sehat di lingkungan sekitarnya.

### **3.6.4. Threat (Ancaman)**

Ada banyak kampanye sosial yang bertujuan mencegah penyalahgunaan narkoba. Selain itu juga, banyak terdapat Bandar narkoba yang akan menghasut para remaja untuk masuk ke dalam penyalahgunaan narkoba yang dilakukan dengan modus awalnya ditawarkan secara gratis ke pengguna sambil mempengaruhi pengguna.

## **3.7. Analisis Data**

Hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa banyak anak remaja yang terjerumus ke penyalahgunaan narkoba akibat dari usia yang masih memiliki emosi yang tidak stabil dan mudah dipengaruhi. Hasil penelitian penulis yang diperoleh dari narasumber ahli penyuluh pertama BNN Desty Pratiwi S.I.Kom dan psikolog Adib Setiawan M.Psi., mereka berpendapat bahwa anak remaja yang berusia sekitar 13 tahun sampai 17 tahun sangat mudah terpengaruhi oleh lingkungan dan pertemanan. Apabila lingkungan pertemanan tidak sehat, maka

akan menghasilkan dampak negatif juga seperti mudah terjerumus ke dalam penyalahgunaan narkoba yang bisa merugikan masa depan diri sendiri dan masa depan Bangsa Indonesia. Data yang diperoleh penulis dari Ibu Desty Pratiwi mengatakan bahwa 30-50 generasi muda meninggal akibat efek yang dihasilkan oleh narkoba. Hingga bapak Jokowi menyatakan bahwa Indonesia dalam kondisi darurat narkoba. Dari data tersebut, Penulis mengambil kesimpulan bahwa semakin maraknya penyalahgunaan narkoba di kalangan generasi muda, akan membuat Indonesia dalam kondisi semakin mengkhawatirkan akibat kehilangan generasi penerus bangsa dan hancurnya masa depan generasi muda.

Membuat suatu kampanye sosial, dapat mengajak anak-anak generasi muda untuk tidak terjerumus ke dalam penyalahgunaan narkoba melainkan melakukan hal yang positif dan menciptakan lingkungan pertemanan yang sehat. Dari hasil data kusioner yang telah dilakukan penulis tentang visual dan desain dalam kampanye, maka penulis menyimpulkan bahwa target lebih berminat dengan desain yang memiliki ilustrasi dan warna yang *colorful* sebagai sarana tersampainya informasi antar penulis dan target yang dituju dan menarik perhatian target. Media yang paling dekat dengan target adalah media digital, sehingga penulis memilih media utama berupa *website* dan didukung oleh *web banner*, poster, iklan pada media sosial, komik digital, dan beberapa *merchandise*.

### **3.8. Sponsor**

Pada kampanye ini, penulis memilih Milo sebagai sponsor untuk membantu mengsucceskan program kampanye ini. Alasan penulis memilih Milo karena,

Milo sering mengadakan suatu pertandingan-pertandingan ke sekolah-sekolah yang bertujuan mencari meningkatkan bakat remaja dalam berolahraga. Milo sering menggelar pertandingan seperti futsal, bola basket, bulu tangkis dan lainnya yang dapat menggali potensi dan bakat anak remaja.

