BAB II
TINJAUAN KEPRIBADIAN DAN SIFAT DASAR MANUSIA

II.1 Pengertian Kepribadian

Kepribadian adalah keseluruhan dari tempramen, perasaan, emosi, ekspresi, sikap, dan prilaku seseorang yang dibawa sejak lahir. Setiap manusia mempunyai kecenderungan perilaku yang konsisten dan berlaku secara terus menerus ketika menghadapi situasi tertentu. Kepribadian berasa dari kata *personality* dan bahasa latin *"persona"* yang memiliki arti tutup muka, topeng, atau penutup wajah yang sering digunakan oleh pemain seni peran/panggung yang dimaksudkan untuk menggambarkan perilaku, watak, dan karakter seseorang. Menurut bangsa romawi *"persona"* berarti bagaimana seseorang tampak pada orang lain.

personality menurut Kartini Kartono dan Dali Gulo dalam Sjarkawim (2006), adalah sifat dan tingkah laku khas manusia yang membedakannya dengan orang lain, integrasi karakteristik dari struktur struktur pola tingkah laku, minat, pendirian, kemampuan setiap potensi yang dimiliki seseorang sebagaimana diketahui oleh orang lain. Didefiniskan *Personality* sebagai susunan system psikofisik yang dinamis dalam diri individu, yang menentukan penyesuaian yang unik terhadap lingkungan. Psikofisik yang dimaksud adalah kebiasan, nilai keyakinan, keadaan emosional, perasaan dan motif yang bersifat psikologis tetapi mempunyai dasar fisik dalam kelenjar, saraf, dan keadaan fisik anak secara umum.

II.1.2 Unsur Pembentuk Kepribadian

- **Pengetahuan**

  Pengetahuan merupakan suatu unsur yang mengisi akal dan alam jiwa orang yang sadar. Dalam alam sekitar manusia terdapat berbagai hal tang diterimanya melalui panca indera yang masuk ke dalam berbagai sel tertentu pada otaknya. Di dalam otak tersebutlah semuanya diproses menjadi susunan yang di pancarkan oleh individu

kealam sekitar yang dikenal sebagai persepsi yaitu seluruh proses akal manusia yang sadar. Penggambaran secara lebih intensif yang terjadi secara intensif di dalam pandangan psikologi biasanya disebut dengan pengamatan.

Penggambaran tentang lingkungan dengan fokus pada bagian-bagian yang paling menarik perhatianya seringkali diolah oleh sutu proses dalam aklanya yang menghubungkannya dengan berbagai penggambaran lain yang sejenisnya yang sebelumnya pernah diterima dan diproyeksikan oleh akalnya, dan kemudian muncul kembali sebagai kenangan. Dan penggambaran yang baru dengan pengertian baru dalam istilah psikologi disebut "Apersepsi".

Penggabungan dan membandingkan-bandingkan bagian-bagian dari suatu penggambaran dengan bagian-bagian dari berbagai penggambaran lain yang sejenis secara konsisten berdasarkan asas-asas tertentu. Dengan proses kemampuan untuk membentuk suatu penggambaran baru yang abstrak, yang dalam kenyataanya tidak mirip dengan salah satu dari sekian macam bahan konkret dari penggambaran yang baru.

- **Perasaan**

  Selain pengetahuan, alam kesadaran manusia juga mengandung berbagai macam perasaan. Sebaliknya, dapat juga digambarkan seorang individu yang melihat suatu hal yang buruk atau mendengar suara yang tidak menyenangkan. Persepsi-persepsi seperti itu dapat menimbulkan dalam kesadaranya perasaan negatif.

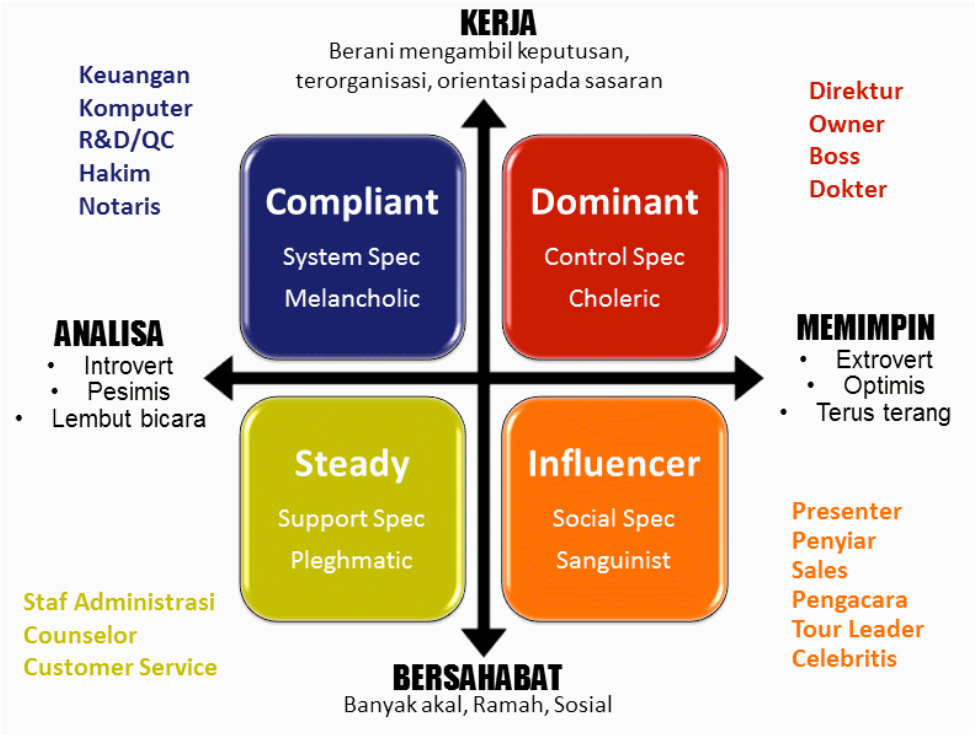
  disamping segala macam pengetahuan agaknya juga mengisi alam kesadaran manusia setiap saat dalam hidupnya. "Perasaan" adalah suatu keadaan dalam kesadaran manusia yang karena pengetahuannya dinilai sebagai keadan yang positif atau negatif.

- **Dorongan Naluri**

  Kesadaran manusia mengandung berbagi perasaan berbagi perasaan lain yang tidak ditimbulkan karena dipengaruhi oleh pengetahuannya, tetapi karena memang sudah terkandung di dalam organismenya, khususnya dalam gennya, sebagai naluri. Dan kemauan yang sudah merupakan naluri disebut "Dorongan".

II.2 Sifat Dasar Manusia

Setiap manusia diciptakan oleh tuhan dianugrahi sebuah karakter kemampuan dan kekurangan yang berbeda beda dan pada dasarnya manusia tidak bisa diperlakukan dengan sama. namun dalam setiap perbedaannya, ada sebuah dasar yang melatar belakangi setiap sifat dan kepribadian manusia. Ada 4 sifat dasar yaitu Melankolis, Phlegmatis, Sanguinis, dan Sanguinis. Pada gambar dibawah dijelaskan pekerjaan dan pola perilaku yang ada pada masing masing sifat dasar contohnya seperti koleris yang dominan dan cocok untuk menjadi direktur boss dan dokter.



gambar II.1 diagram DISC

sumber : http://1.bp.blogspot.com/

tanggal akses : 10 maret 2014

II.2.1 Sanguinis

seorang yang memiliki sifat dasar Sanguinis memiliki ciri seperti bersifat terbuka, optimis, dan kepribadiannya yang sangat menarik. Sanguinis selalu menemukan cara untuk bersenang-senang. Sanguinis cenderung memiliki sedikit kesempatan dalam mengembangkan bakat dan kemampuan, namun sangat berkharismatik, menonjol dalam sebuah kelompok dan emosi yang meluap-luap. Seorang sanguinis sangat cocok untuk menjadi pembicara karena sanguinis sangat pandai dalam menyampaikan sesuatu karena kharismatik dan sangat menyenangkan. Seorang sanguinis sangat antusias terhadap sesuatu yang baru atau yang menurutnya menarik. Sanguinis memiliki rasa ingin tahu yang lebih dibanding 3 watak dasar yang lainnya. Sanguinis senang mengajukan diri dan membantu walaupun itu bisa merugikannya.

Beberapa kekurangan dari Sanguinis ialah memiliki sifat pelupa setiap apa yang dilakukannya dalam waktu beberapa saat sebelumnya, karena Sanguinis tidak memperhatikan halhal kecil dan hanya mendengarkan sebuah informasi yang penting untuk didengarkan, juga Lepas kendali. Kekurangan yang menonjol pada Sanguinis ialah kurangnya tindak lanjut pada apa yang telah direncanakan. Terkadang cenderung menghindar dan mencari kegiatan lainnya ketika kehilang anarah dan antusiasnya. (Littauer 28-33)

Dapat disimpulkan bahwa sanguinis memiliki kelebihan seperti:

- suka berbicara
- antusias tinggi
- ekspresif
- ceria
- penuh rasa ingin tahu
- mudah bergaul
- selalu jadi pusat perhatian

- mudah memaafkan
- menyukai hal spontan
- mudah membuat senang orang lain
- humoris
- berhati tulus
- cenderung kekanak-kanakan

Dan memiliki kekurangan seperti:

- membesar besarkan suatu kejadian
- susah untuk diam
- berubah ubah pendirian
- konsentrasi kurang baik
- mudah menyerah
- egois
- tidak mempunyai rincian kegiatan
- mendominasi percakapan

II.2.2 Melankolis

Tipe Melankolis adalah sifat dasar manusia yang memiliki ciri seperti sifatnya yang mendalam, berfikir secara sempurna, pendiam dan juga tidak banyak menuntut serta suka menyendiri. Melankolis menyendiri karena keramaian, kebisingan dan kekacauan hanyalah sebuah hal yang mengganggu aktifitasnya. Melankolis sangat terorganisir, melakukan sesuatu sesuai prosedurnya, mencatat segala sesuatu, menjalani kegiatan sesuai dengan jadwal yang telah disiapkan namun Melankolis cenderung sulit untuk menyesuaikan diri pada sebuah lingkungan yang baru.

Bila sanguinis cenderung *ekstrovert,* seorang Melankolis adalah pribadi yang *introvert.*Disaat Sanguinis berbicara, bersemangat dan lainnya, Melankolis cenderung duduk mendengarkan, berfikir

mendalam dan sangat tenang. Akibat dari sifatnya yang berfikir mendalam adalah Melankolis mampu memperhitungkan segala sesuatu sebelum terjadi, bisa melihat resiko sebelum melakukan sesuatu.

Kelebihan dari melankolis ialah mampu bekerja atau melakukan sebuah rutinitas yang bagi sebagian orang membosankan dengan giat asalkan ada hasil di masa yang akan datang dari sesuatu yang dikerjakan. Seorang Melankolis sangat serius dan realistis, cenderung menyampaikan sesuatu tepat pada intinya. Begitu juga saat Mendengarkan segala sesuatu, Melankolis tidak suka membuang waktu mendengarkan penjelasan yang tidak penting baginya.

Aristoteles pernah mengungkapkan "Semua orang jenius adalah orang melankolis". Sebagian besar dari para Arsitek, Pelukis, Penulis adalah orang melankolis. Pada profesi tadi berisi orang orang yang dilahirkan dengan potensi yang sangat luar biasa. Motivasi dan pengembangan secara rutin adalah yang dibutuhkan oleh watak Melankolis. Menurut melankolis, sesuatu pekerjaan adalah bagaimana membuat semuanya menjadi baik dan bagus, bukan bagaimana pekerjaan itu cepat selesai, itu karena seorang Melankolis sangat perfeksionis. Diantara kelebihannya yang begitu luar biasa, Melankolis memiliki sifat yang sangat pesimis. Cenderung tidak melakukan sesuatu seandainya tidak tahu akan seperti apa di masa yang akan datang.(Littauer 58-63)

Dapat disimpulkan bahwa melankolis memiliki kelebihan seperti:

- penuh pemikiran matang
- serius dan disiplin pada pendiriannya
- berorientasi jadwal
- peka terhadap lingkungan
- mau mengorbankan diri
- memiliki standar tinggi atau perfeksionis
- sangat tekun/ rinci

- memiliki hidup teratur/rapi
- ketika memulai sesuatu, maka akan segera diselesaikan
- peduli terhadap orang lain

dan memiliki kekurangan seperti:

- melihat sesuatu dari sisi negatif/ pesimis
- mudah merasa tertekan
- merasa tidak nyaman ketika situasi berubah-ubah
- standar yang sangat tinggi sehingga sulit dicapai
- sulit dalam bersosialisasi
- sensitif
- suka menkritik, tetapi sensitif terhadap kritikan yang ditujukan pada dirinya
- sulit mengungkapkan perasaan
- rasa curiga yang besar

II.2.3 Koleris

Koleris adalah sifat yang dinamis, suka memikirkan hal-hal mustahil dan diluar jangkauannya namun tidak sedikit hal yang dipikirkannya menjadi berhasil. Mutlak bagi Koleris bila melakukan sebuah pekerjaan sesuai dengan cara mereka sendiri, berbanding terbalik dengan Melankolis yang terorganisir dan sesuai prosedur, Koleris melakukan dengan cara yang mereka inginkan. Serupa dengan sanguinis seorang Koleris sangat mudah bergaul dan optimis. Cara mereka berkomunikasi lebih baik dibanding Melankolis.

Seorang Koleris sangat suka memimpin dan sudah terlihat sejak dini. Memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan disaat saat genting dengan seketika. seorang Koleris akan tahu cara mengerjakan pekerjaan yang akan dilakukan dengan seketika. Koleris berkembang karena semua tantangan yang mereka hadapi. Semakin merasa tertantang, maka setelah selesai orang Koleris telah mendapatkan

kemampuan yang lebih baik dari sebelumnya. Koleris sangat tegas namun tidak sepopuler Sanguinis Karena sifat mereka yang cenderung mengatur segala sesuatunya dan terkesan sok berkuasa. Seorang koleris mempunyai orientasi mencapai tujuan disaat Melankolis yang memiliki orientasi kepada kesempurnaan dan Sanguinis yang populer. Koleris cenderung tidak membutuhkan teman atau partner, tidak seperti sanguinis yang sangat suka berkelompok dan Melankolis yang membutuhkan teman atau partner untuk memotivasi. (Littauer 91-99)

Dapat disimpulkan bahwa koleris memiliki kelebihan seperti:

- senang memimpin
- pembuat keputusan
- pekerja keras/ kemauan kuat
- suka menghadapi tantangan
- aktif/ bergerak cepat
- tidak begitu perlu teman
- mempunyai visi kedepan
- mendelegasikan pekerjaan dan berfokus pada produktivitas
- menyelesaikan masalah dengan praktis

Dan memiliki kekurangan seperti :

- tidak sabar
- senang memerintah orang lain
- tidak mudah santai/ sangat bergairah
- menyukai kontroversi/ perdebatan
- kaku
- tidak suka basa-basi
- keputusan yang cenderung tergesa gesa
- amat sulit meminta maaf

II.2.4 Phlegmatis

Phlegmatis adalah karakter yang paling santai, damai dan penyabar. Phlegmatis cenderung tidak semenonjol 3 watak lainnya, namun Phlegmatis adalah penyeimbang diantara 3 watak lainnya. Phlegmatis sangat fleksibel, mereka akan bahagia ditempatkan dimana saja, mereka akan menyenangkan dengan siapa saja, dan Phlegmatis sangat toleransi terhadap yang lainnya. Phlegmatis mudah beradaptasi dan menyesuaikan diri sesuai keadaan. Walaupun sangat senang berkelompok, phlegmatis lebih suka menyendiri. Phlegmatis sangat menjauhi konflik dan tidak memihak. Cara bicaranya yang damai agar tidak menyinggung perasaan dan tidak menarik perhatian karena pada dasarnya orang Phlegmatis tidak suka bila dirinya menjadi pusat perhatian. Pembawaan yang santai membuat lingkungan sekitar tidak merasa tertekan dengan kehadiran Phlegmatis dan merasa nyaman berada di sekitarnya.

Salah satu cirinya yang lain ialah untuk tetap tenang dan mengendalikan diri disaat semua orang panik dan tertekan karena emosi tidak bisa menguasai dirinya. Phlegmatis tidak tergesa gesa dan tidak merasa terganggu dalam mengambil keputusan. Orang Phlegmatis sangat mudah bergaul dan hampir semua orang membutuhkan orang Phlegmatis sebagai temannya karena Phlegmatis mampu memotivasi dan meredakan ketika watak lainnya panik atau tertutup emosi.(Littauer 114-125)

Dapat disimpulkan bahwa plegmatis memiliki kelebihan seperti:

- mudah bergaul
- santai dan tenang
- sabar
- penyeimbang
- pendengar yang baik
- simpatik dan baik hati

- sangat terkendali dibawah tekanan
- menyenangkan dan tidak suka menyinggung perasaan orang lain
- humoris

Dan memiliki kekurangan seperti:

- kurang antusias terhadap kegiatan baru
- mudah khawatir
- menghindari konflik
- pemalu
- kurang motivasi
- tidak suka terlibat dan menjadi pusat perhatian
- tidak menyukai desakan
- menunda masalah

II.3 Tinjauan Media Informasi

Media berasal dari kata *medium,* yang dapat didefinisikan sebagai perantara komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Sedangkan pengertian dari informasi ialah pengembangan, penyusunan, dan pengumpulan suatu data yang diolah menjadi suatu bentuk lain yang bermanfaat bagi penerima pesannya.

Media informasi yang ditujukan untuk orang banyak disebut media massa.
Media massa saat ini dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

- Media Massa Elektronik (*Electronic Media*).

  Jenis media massa yang isinya disebarluaskan melalui suara atau gambar dan suara dengan menggunakan teknologi elektro, seperti radio, televisi, dan film. Media massa elektronik khususnya televisi saat ini merupakan media massa yang cukup diminati. Media massa elektronik termasuk media yang aktual karena dapat menginformasikan data/ pesan dengan cepat, tidak perhari seperti Koran atau perbulan seperti majalah.

- Media Massa Cetak (*Printed Media*).

  Media massa yang dicetak dalam lembaran kertas. Media massa jenis ini mempunyai jangkauan wilayah tertentu sesuai dengan tema informasi yang disajikan. Beberapa contoh media massa cetak ialah Koran dan majalah.



gambar II.2 Majalah life terbitan 11 agustus 1969

sumber : http://timelifeblog.files.wordpress.com/2012/12/10_lc-specialeditiontomoonandb.jpg?w=746

- Media *Online* (*Cybermedia*).

  Media massa yang dapat kita temukan di internet (situs *web*). Saat ini media *online* (*cybermedia*) dimasyarakat sudah menjadi lebih dari sekedar media informasi, yaitu sebagai bagian dari gaya hidup. Karena dari segi jangkauan media ini memiliki area yang paling luas dari semuanya. Media online ditunjang oleh perkembangan teknologi yang terus bergerak maju dan semakin memudahkan penyampaian informasi.

Rhenald Kasali berpendapat bahwa media yang ada dalam periklanan dan kampanye terbagi menjadi dua bentuk, yakni :

- Below The line (Media Lini Bawah), terdiri dari seluruh media selain yang termasuk dalam above the line media seperti media cetak contoh: Poster, flayer, media luar ruang, dll
- Above The Line (Media Lini Atas), yang terdiri atas iklan-iklan yang dengan media elektronik contoh : TV, Radio, Internet

II.3.1 Tinjauan Multimedia

Di era majunya teknologi dan informasi, multimedia adalah salah satu media informasi yang berkembang karena kemudahan aksesnya seperti pada gadget *smartphone*, tablet, maupun perangkat komputer. Istilah multimedia berasal dari 2 buah kata yaitu multi dan media, multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat/sarana/piranti untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Multimedia dapat juga diartikan sebagai penggunaan perangkat komputer untuk memuat teks, grafik, audio, video atau animasi, dengan interaktif yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi dan berkomunikasi media dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri atau otodidak. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan media informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning.



gambar II.3 Contoh cd interaktif

sumber : http://www.faizmart.com/mainan-anak-edukatif/vcd-pintar-membaca-al-quran/

Menurut Sutopo (2003 : 22), multimedia dapat digunakan untuk bermacam-macam bidang pekerjaan, tergantung dari kreatifitas untuk mengembangkannya. Setelah mengetahui defenisi dari multimedia serta elemen-elemen multimedia yang ada, serta aplikasi-aplikasi yang saat ini digunakan pada bidang kehidupan manusia, maka dapat diketahui bahwa tujuan dari penggunaan multimedia adalah sebagai berikut :

- Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.
- Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut.
- Aplikasi multimedia dapat meransang panca indera, karena dengan penggunaannya
- multimedia akan meransang beberapa indera penting manusia, seperti : Penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara.

Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunanya, terutama bagi pengguna awam.

II.4 Tinjauan Remaja

Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dikelompokan dengan 3 kelompok, yaitu :

- Remaja Awal

  Remaja awal adalah remaja berumur 12-15 tahun. Pada masa remaja awal, remaja mengalami perubahan fisik yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar. Pada masa ini, remaja cenderung menganggap dirinya bukan lagi seorang kanak-kanak, namun masih meninggalkan pola atau kebiasaannya sebagai kanak-kanak. Selain

itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.

- Remaja Pertengahan

  Remaja pertengahan adalah remaja yang berumur 15-18 tahun. Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis.

  Maka dari perasaan yang penuh keraguan pada masa remaja awal maka pada rentan usia ini mulai timbul kemantapan pada diri sendiri. Rasa percaya diri pada remaja menimbulkan kesanggupan pada dirinya untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dilakukannya. Selain itu pada masa ini remaja mulai mencari dan menemukan diri sendiri atau jati dirinya.

- Remaja Akhir

  Remaja ahkir adalah remaja berumur 18-21 tahun. Pada masa ini remaja sudah matang dan stabil pemikirannya. Remaja akhir sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya. Pada masa inilah seharusnya remaja mencapai titik kedewasaannya. Remaja mulai mengambil keputusan ke arah mana membawa dirinya untuk mencapai tujuan.

Perkembangan kognitif (kemampuan berfikir) remaja dapat digambarkan sebagai berikut:

- Secara intelektual remaja mulai dapat berfikir logis tentang gagasan abstrak

- Berfungsinya kegiatan kognitif tingkat tinggi yaitu membuat rencana, strategi, membuat keputusan-keputusan, serta memecahkan masalah
- Sudah mampu menggunakan abstraksi-abstraksi, membedakan yang konkrit dengan yang abstrak
- Munculnya kemampuan nalar secara ilmiah, belajar menguji hipotesis
- Memikirkan masa depan, perencanaan, dan mengeksplorasi alternatif untuk mencapainya psikologi remaja
- Mulai menyadari proses berfikir efisien dan belajar berinstropeksi
- Wawasan berfikirnya semakin meluas, bisa meliputi agama, keadilan, moralitas, dan identitas (jati diri)

Ada 5 faktor penting dalam perkembangan karakter remaja, yaitu:

- Pertumbuhan fisik semakin dewasa, membawa konsekuensi untuk berperilaku dewasa pula
- Kematangan seksual berimplikasi kepada dorongan dan emosi-emosi baru
- Munculnya kesadaran terhadap diri dan mengevaluasi kembali obsesi dan cita-citanya
- Kebutuhan interaksi dan persahabatan lebih luas dengan teman sejenis dan lawan jenis
- Munculnya konflik-konflik sebagai akibat masa transisi dari masa anak menuju dewasa. Remaja akhir sudah mulai dapat memahami, mengarahkan, mengembangkan, dan memelihara identitas diri

II.5 Tinjauan Media Sosial

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein menyatakan bahwa media sosial adalah seperangkat aplikasi yang berjalan dalam jaringan internet dan memiliki tujuan dasar ideology serta penggunaan teknologi web 2.0 yang dapat berfungsi untuk saling tukar menukar konten. Contoh dari media sosial antara lain facebook, twitter, path, instagram, google+, dan lain lain. Dari banyaknya media sosial yang

tersedia, facebook dan twitter adalah salah salah satu media sosial yang sering diakses oleh sebagian besar penduduk Indonesia terutama di kota besar. Pada juni 2012 Indonesia duduk di peringkat ke-5 dunia dengan jumlah pengguna mencapai 29 juta akun pada media sosial twitter dan 65 juta akun pada facebook dan memiliki peringkat ke-3 di dunia.

II.6 Solusi Dan Pemecahan Masalah

Fase remaja adalah periode kehidupan manusia yang sangat strategis, penting dan berdampak luas bagi perkembangan berikutnya. Pada tahap remaja manusia dapat menentukan tujuan dan jati dirinya. Pendidikan dan informasi mengenai karakter pribadi sangat tepat diberikan pada remaja, khususnya remaja pada fase remaja akhir dimana titik kedewasaan remaja pada puncaknya.

Karakter berdasarkan 4 sifat dasar manusia yang telah dijelaskan diatas sangat membantu masyarakat luas dan khususnya remaja dalam menentukan jalan mana yang akan dipilih sesuai dengan kemampuan diri dan potensi yang dimiliki masing masing individu. Maka dibutuhkan suatu media informasi yang bukan hanya membahas mengenai 4 sifat dasar manusia, namun juga cara memanfaatkan potensi diri dan mengikis setiap kekurangan tiap tiap karakter.

Melihat fenomena perkembangan teknologi yang terjadi di Indonesia dan fenomena kedekatan remaja pada media sosial Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut berupa media interaktif yang berisi informasi yang membuat menarik pengguna untuk mempelajari dan juga menerapkan semua informasi yang telah disampaikan yang disebarkan melalui media sosial seperti facebook dan twitter.