

ABSTRAK

Pada perancangan ini penulis didasari oleh fenomena mengenai anak yang bermain *gadget* dimana ketika orang tua sibuk bekerja mereka tidak bisa mengawasi kegiatan buah hatinya dalam bermain *gadget*. Karena hal tersebut, buah hati menjadi tidak bisa mengontrol waktu dalam memainkan *gadget*. Oleh karena itu penulis merancang sebuah media informasi dalam kampanye sosial untuk mengajak orang tua dalam mengawasi buah hatinya ketika bermain *gadget* agar lebih bijak dalam menggunakan waktunya. Adapun permasalahan dalam perancangan ini berupa, (1) Minimnya pengetahuan orang tua tentang bahayanya bermain *gadget* yang berlebihan sehingga berakibat pada kondisi psikologis dan kemampuan anak dalam bersosialisasi, (2) Orang tua yang aktif bekerja yang mengakibatkan tidak mampu memonitor kegiatan buah hatinya dalam bermain *gadget* karena tidak sanggup memantau waktu penggunaan *gadget* anak maksimal 30 menit sehari. Selain itu perancangan ini memiliki tujuan berupa, (1) Untuk memberi informasi pada orang tua mengenai efek dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak, (2) Untuk menambah edukasi pada orang tua mengenai efek penggunaan *gadget* yang berlebihan agar lebih bijak dalam menggunakan waktunya ketika bermain *gadget*. Ada pula metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini, diantaranya observasi dengan mengamati suatu kejadian, studi Pustaka dimana penulis mencari informasi yang bersumber dari buku, internet dan juga jurnal dan yang terakhir adalah wawancara dimana penulis mencari informasi dengan cara berkomunikasi dengan narasumber. Penulis juga memakai metode analisis matriks. Hasil pada perancangan media informasi ini berupa poster digital yang memiliki konsep pesan mengenai bahaya penggunaan gadget berlebih pada anak dimana berisi tentang akibat dari penggunaan game online pada gadget yang berlebih. Dengan menggunakan *style* ilustrasi semi realis. Perancangan ini juga memiliki manfaat guna memberikan informasi sebagai cara untuk mengawasi buah hati dari penggunaan *gadget* yang berlebih agar lebih bijak

dalam menggunakan waktunya.

Kata kunci: Kampanye Sosial, Media informasi, Gadget, Rehat Gadget, Orang Tua.