

ABSTRAK

PERANCANGAN KAMPANYE BIJAK MEMAKAI *GADGET* UNTUK ORANG TUA DI LINGKUNGAN KELUARGA

Gadget merupakan perangkat yang mempunyai fungsi utama untuk mempermudah komunikasi manusia. Namun, dewasa ini marak terlihat penggunaan *gadget* yang kurang bijak, dimana kebanyakan orang terlalu sibuk dengan *gadgetnya* sendiri dan cenderung mengacuhkan lingkungan sekitar. Perilaku ini juga terjadi dalam lingkungan keluarga, yang menimbulkan beberapa dampak negatif, salah satunya adalah menyebabkan semakin sulitnya interaksi langsung antar anggota keluarga. Berdasarkan penelitian yang telah ada sebelumnya, diperlukan sebuah pemahaman bagi para orang tua supaya mengerti dampak negatif bila berlebihan memakai *gadget*, sehingga timbul kesadaran untuk mengubah sikap agar lebih bijak dalam memilih waktu pemakaian *gadget*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka, serta menggunakan metode analisis matriks. Bersumber pada hasil penelitian, didapatkan hasil perancangan yang menggunakan strategi komunikasi *Facet Model of Effects*, dengan pertimbangan strategi kreatif yang dikemas dalam bentuk visual yang difokuskan pada perasaan anak, serta menggunakan berbagai media antara lain *event*, *video*, *poster*, serta media pendukung lainnya.

Kata Kunci: *Gadget*, Orang tua, Anak