

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah menggeser jenis permainan anak-anak, yang tradisional sudah mulai ditinggalkan, berganti dengan permainan yang diharuskan menggunakan *gadget* atau peralatan khusus untuk dapat memainkannya. Saat ini, bermain *game online* sedang digemari, salah satunya *game online* dengan genre FPS (*First-person Shooter*). Ternyata, bermain *game online* memiliki sisi negatif, dimana para pemain *game online* dapat beresiko terkena kecanduan bermain yang berawal saat mereka masih dalam usia dini. Mereka kemudian memiliki kesulitan dalam konsentrasi terhadap studi. Untuk itu, dirancanglah sebuah kampanye sosial untuk menurunkan dampak negatif bermain *game online* tersebut agar orang tua dapat mengetahui apa yang harus dilakukan agar anak-anak mereka tidak kecanduan bermain *game online* dengan menggunakan media yang sesuai.

Kata Kunci: Game Online, Remaja, Teknologi