

ABSTRAK

Mainan anak-anak merupakan media pendidikan yang penting untuk melatih daya pikir (kognitif), imajinasi, rasa seni, kontrol emosional dan kepekaan serta tanggung jawab sosial. Mainan merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran bagi tumbuh kembangnya setiap anak. Karena dengan bermain untuk menstimulasi kemampuan sensor motorik dan bahasa anak. Bermain dapat memberikan kesempatan pada anak untuk belajar, terutama dalam hal pemecahan masalah dan kreatifitas. Produk mainan yang seharusnya memberi kegembiraan, kebahagiaan bahkan untuk pendidikan anak dan mainan ini kebalikan dari fungsi seharusnya permainan. penyebab keracunan pada anak-anak karena mainan yang digunakan diantaranya mengandung timbal (plumbum) dan cat (pewarna), Merkuri (Hg), cadmium (cd) dan chromium (cr). Dengan menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan sebuah data yang lebih mendalam yang bersifat interaktif dan fleksible untuk memahami fenomena-fenomena yang terjadi, Metode Analisis SWOT, AISAS. Sehingga dengan adanya video motion graphic orang tua sadar akan bahaya dan dampak yang ditimbulkan pada mainan edukasi untuk anak-anak yang mengandung zat berbahaya dan memilih sebelum membelinya.

Kata kunci : Kampanye, Mainan Edukasi, Zat berbahaya, Anak, Jakarta