

## ABSTRAK

### KAMPANYE SEHATI SEBAGAI UPAYA MELINDUNGI ANAK DARI BAHAYA KECANDUAN GADGET DI ERA DIGITAL

Gadget merupakan sebuah perangkat yang digunakan dengan tujuan sebagai alat komunikasi yang membantu pekerjaan manusia dalam beberapa aspek namun dewasa ini pengguna gadget bukan hanya berasal dari kalangan orang dewasa belakangan ini sangat marak terlihat anak yang masih tergolong usia dini sudah mulai menenteng gadget kemana-mana tentu hal ini tidak lepas dari perilaku orang tuanya yang memang sengaja memberikan perangkat tersebut. Perilaku ini bukan tidak mungkin akan menimbulkan beberapa dampak terhadap pertumbuhan sang anak. Merujuk pada penelitian sebelumnya maka diperlukan sebuah solusi *creativeparenting 3B* bagi orang tua agar tidak lagi memberikan gadget sebagai media hiburan sang buah hati. Adapun target audience dari kampanye ini adalah masyarakat Bandung dan orang tua yang mempunyai anak usia 5 – 8 tahun . penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan metode penyebaran kuisioner, observasi dan wawancara dengan menggunakan analisis matriks disertai strategi komunikasi *Facet Model effect*. Berikutnya lanjutkan dengan melakukan eksekusi visual dan diharapkan melalui kampanye ini orang tua mulai merubah perilakunya dengan kata lain kampanye ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang diangkat,

Keyword: Gadget,Orang tua ,anak creative Parenting 3B