

ABSTRAK

Bermain adalah kebutuhan untuk anak yang berguna untuk proses perkembangan fisik dan mental anak. Namun seiring berkembangnya teknologi, pola bermain anak pun ikut berubah. Permainan modern sekarang lebih diminati anak yang mengakibatkan kurangnya aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak. Kurangnya aktivitas fisik ini yang dapat menyebabkan obesitas pada anak. Obesitas terjadi akibat energi yang masuk melalui makanan lebih tinggi dari energi yang dikeluarkan melalui aktivitas fisik. Cara pencegahan yang paling murah dan mudah adalah dengan merubah pola bermain anak dengan bermain dengan permainan tradisional yang mengutamakan aktivitas fisik dalam memainkannya. Perancangan kampanye ini ditujukan untuk orang tua di Kota Jakarta agar dapat mengubah pola bermain anaknya. Kampanye ini menggunakan metode kualitatif dalam pengumpulan data seperti observasi, wawancara, studi pustaka, analisis AOI dan SWOT. Kampanye ini akan dilakukan dengan media-media kreatif dengan konsep visual yang disesuaikan dengan target yang dituju. Media utama kampanye ini adalah poster sebagai media pemberi informasi dan sebuah acara festival bermain permainan tradisional sebagai sarana memberikan pengalaman langsung dan mengedukasi target tentang kampanye ini. Media pendukung digunakan untuk mengarahkan target kepada acara ini.

Kata Kunci : Kampanye, Obesitas, Anak, Bermain