

## ABSTRAK

Gaya hidup atau *lifestyle* yang dianut oleh masyarakat terus mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh perkembangan zaman serta teknologi. Gaya hidup tersebut meliputi keseharian yang dilakukan, hingga hal-hal yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk melaksanakan aktivitas. Gadget merupakan salah satu alat atau media yang paling marak digunakan pada saat ini. Penggunaannya yang terbilang sangat marak dibuktikan dengan penggunanya yang tidak mengenal usia, dimulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Namun dibalik kemudahan yang dapat dirasakan dari penggunaan gadget, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya penggunaan gadget pada anak usia dini. Anak-anak yang terpapar gadget di usia yang masih sangat belia dapat terpengaruh secara mudah, baik dalam konotasi positif maupun negative. Namun, menghadapi dampak negatif yang lebih kental dirasakan pada anak-anak yang menggunakan gadget, maka edukasi penggunaan gadget pada anak usia dini dirasa sangat krusial dan diperlukan untuk meningkatkan kepedulian serta *awareness* orang dewasa terhadap dampak buruk gadget pada anak. Dari fenomena ini, kampanye penggunaan gadget pada anak usia dini dirancang sebagai wadah bagi para orang tua untuk mendapatkan edukasi lebih lanjut serta sarana untuk mengedukasi anak. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan kampanye ini yaitu metode kualitatif, meliputi metode observasi, wawancara, kuesioner, serta studi pustaka. Data yang didapatkan selanjutnya akan diolah dengan menggunakan metode AOI, AISAS, serta matriks. Kampanye yang dirancang berupa *event* edukatif dengan beberapa bagian acara, terdiri dari main stage yang akan diisi dengan segmen edukasi, area eksplorasi untuk anak bermain dan bersosialisasi, serta ruang konsultasi untuk orang tua dengan para ahli. Dari kampanye ini, manfaat yang didapatkan yakni edukasi yang konstruktif, baik untuk orang tua maupun anak terkait fenomena gadget.

**Kata Kunci: Kampanye, Brand Activation, Ketergantungan Gadget, Anak Usia Dini, Bebelac Gold 3.**