

ABSTRAK

PERANCANGAN KAMPANYE PENANGGULANGAN KECANDUAN GADGET UNTUK ANAK-ANAK USIA 7-12 TAHUN DI KOTA BANDUNG

Oleh

Ignatius Ivan Koeryana

1164054

Perkembangan teknologi yang sangat cepat berdampak pada penggunaan *gadget* yang semakin meningkat pada masyarakat khususnya di Indonesia, dari mulai orang tua, remaja, dan anak-anak sudah mulai menggunakan *gadget* untuk memudahkan kehidupan mereka, baik itu untuk mencari informasi, berkomunikasi, maupun untuk melatih kemampuan otak dengan *game* yang telah disediakan oleh *gadget*. Namun dibalik segala manfaatnya, jika penggunaan *gadget* dilakukan secara berlebihan maka akan memberikan dampak negatif yang serius seperti kerusakan pada mata, berkurangnya komunikasi dan interaksi dengan sesama, terlebih untuk anak-anak yang masih di bawah umur.

Tujuan perancangan kampanye ini untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian orang tua atas kecanduan *gadget* pada anak-anak sebagai dampak negatif karena sering menggunakan *gadget* dan kurangnya pendampingan orang tua. Dengan adanya kampanye ini diharapkan dapat membantu mendapatkan informasi dan pengetahuan bagi orang tua usia 28-35 tahun yang memiliki anak usia 7-12 tahun dalam mendidik anak mereka menggunakan *gadget* secara aman.

Metode perancangan disesuaikan dengan strategi visual yaitu dengan memberi informasi tentang dampak-dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan serta cara penanggulangannya yang dikemas dalam ilustrasi dan juga foto yang membentuk suasana yang terkesan tidak terlalu serius, modern, dan simple dengan didukung oleh media yang dekat dengan target sasaran seperti web banner, poster, billboard, website, facebook, apps, dan juga gimmick.

Kata kunci : *gadget*, anak-anak, kecanduan, penanggulangan, orang tua

ABSTRACT

THE CAMPAIGN DESIGN OF COUNTERMEASURES GADGET ADDICTED FOR CHILDREN AGE 7-12 YEARS IN BANDUNG CITY

Submitted by

Ignatius Ivan Koeryana

1164054

Fast technology development has a side impact for society. It is slightly increases for society especially in Indonesia from parents, teenager and children. In one hand, they are used gadget to make their lived easier, such as for search for new information, communication and train the softskill which is involve in the games that already provide by gadgets. In the other hands, using gadget in too many times will give a seriously negative impact such as eyes damage, lack of communication and interaction within society, especially for children under age

The main purpose of this campaign is for increment awareness and concern from parent about gadget addicted have a negative impact for their children. Gadget addicted is the one of the impact from lacking parental monitoring their children while using the gadget. The expectation of this campaign is to help young parent between 28-35 years old to have more knowledge and information for their children between 7-12 years to used gadget safety.

The design method is adapted to the visual strategy which is provide the information about the negative impact from overuse of gadget and how to endure it. Its is packaged with illustration and photos that have combination into one unity design, make the environment not too serious but modern and simple supported by media that closer to target audience such as web banner, poster, billboard, website, facebook, apps and also gimmick.

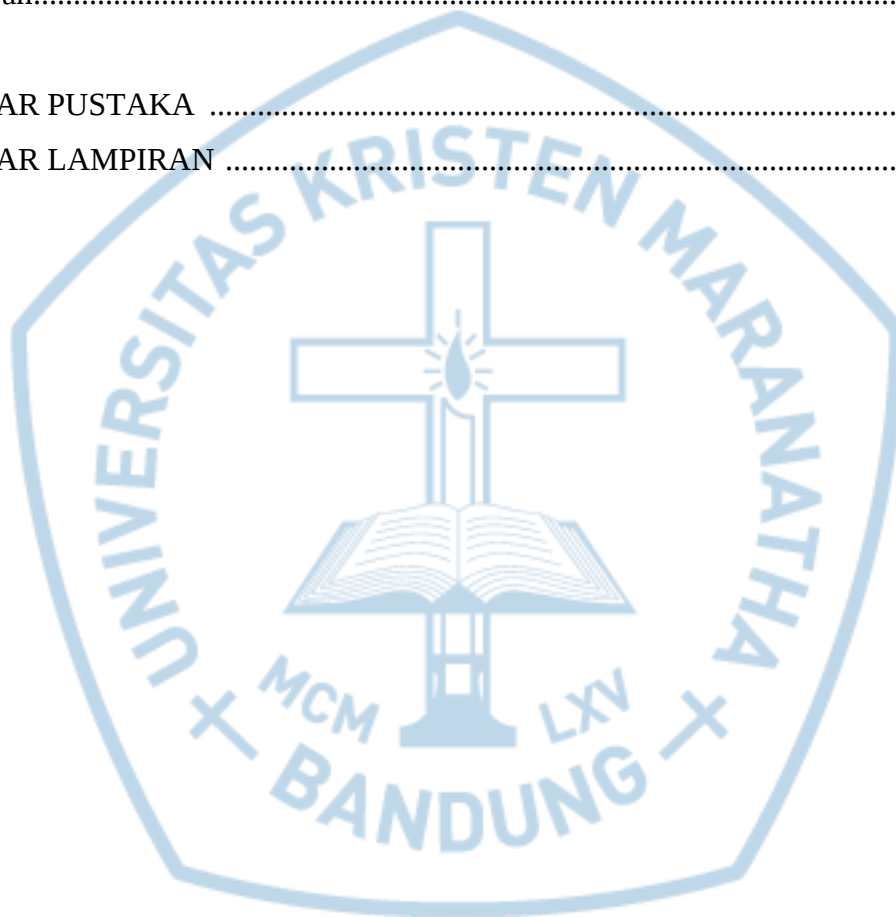
Keywords : gadget, children, addicted, countermeasures, parent

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	5
1.5 Skema Perancangan	6
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1 Teori Kampanye	7
2.1.1 Definisi Kampanye	7
2.1.2 Definisi Kampanye Sosial	8
2.1.3 Manfaat Kampanye	8
2.2 Teori <i>Gadget</i>	8
2.2.1 Definisi <i>Gadget</i>	8
2.2.2 <i>Gadget</i> Sangat Berpengaruh Terhadap Perkembangan Anak	9

2.2.3 Dampak Positif dan Negatif Dari Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Prestasi	9
2.2.4 Cara Mengatasi Dampak Negatif Dari Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Prestasi Anak	13
2.3 Teori Kecanduan	14
2.3.1 Definisi Kecanduan Menurut Para Ahli	14
2.3.2 Dimensi Kecanduan <i>Gadget</i>	15
2.3.3 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Gadget</i>	16
2.3.4 Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i>	17
2.4 Teori Ilustrasi	17
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	19
3.1 Data dan Fakta	19
3.1.1 Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI)	19
3.1.2 Visi, Misi, dan Strategi (KPAI)	20
3.1.3 Data Tentang Gejala/Fenomena Yang Terjadi	21
3.1.4 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	33
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	34
3.2.1 STP (Segmentasi, Targeting, dan Positioning)	34
3.2.2 SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)	35
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	37
4.1 Konsep Komunikasi	37
4.2 Konsep Kreatif	39
4.3 Konsep Media	39
4.4 Hasil Karya	42
4.4.1 Logo Kampanye	42
4.4.2 Poster.....	44
4.4.3 Billboard.....	46
4.4.4 Facebook	46
4.4.5 Website.....	47

4.4.6 Mobile Apps.....	48
4.4.7 Instagram.....	50
4.4.8 Gimmick.....	51
4.4.9 Web Banner.....	52
BAB V KESIMPULAN & SARAN	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
DAFTAR LAMPIRAN	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Skema Perancangan	6
Gambar 3.1 Logo Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI)	19
Gambar 3.2 Kuesioner Nomor 1	24
Gambar 3.3 Kuesioner Nomor 2	25
Gambar 3.4 Kuesioner Nomor 3	26
Gambar 3.5 Kuesioner Nomor 4	27
Gambar 3.6 Kuesioner Nomor 5	28
Gambar 3.7 Kuesioner Nomor 6	29
Gambar 3.8 Kuesioner Nomor 7	29
Gambar 3.9 Kuesioner Nomor 8	30
Gambar 3.10 Kuesioner Nomor 10	31
Gambar 3.11 Kuesioner Nomor 11	32
Gambar 3.12 Contoh Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	33
Gambar 4.1 Logo Kampanye	41
Gambar 4.2 Warna	42
Gambar 4.3 Tipografi	42
Gambar 4.4 Poster Awareness	43
Gambar 4.5 Poster Awareness	44
Gambar 4.6 Billboard	45
Gambar 4.7 Tampilan Facebook	45
Gambar 4.8 Tampilan Website	46
Gambar 4.9 Tampilan Mobile Apps.....	47
Gambar 4.10 Tampilan Mobile Apps	48
Gambar 4.11 Tampilan Instagram	49
Gambar 4.12 Gimmick Kaos, Sticker	50

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Timeline	41
Tabel 4.2 Budgeting	52

