Abstrak

PERANCANGAN KAMPANYE PENTINGNYA BERSOSIALISASI SECARA LANGSUNG BAGI REMAJA PENGGUNA TELEPON SELULER PINTAR (SMARTPHONE)

Oleh:

Reza Dema Aditya

51905102

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Jumlah pengguna telepon pintar (*smartphone*) di Indonesia sangatlah besar. Bahkan pengguna *smartphone* telah merambah usia remaja, khususnya pelajar SMA. Keberadaan *smartphone* selain memberikan pengaruh positif, juga dapat memberikan pengaruh negatif. Salah satunya adalah menurunnya kemampuan bersosialisasi secara langsung dengan masyarakat. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka solusi yang ditawarkan berupa kampanye sosial dengan menggunakan media utama poster *online*. Dengan kampanye sosial ini diharapkan dapat mengubah pola perilaku remaja untuk lebih banyak bersosialisasi secara langsung dan menggunakan smartphone secara bijak. Adapun media-media yang digunakan berupa media digital dan juga media konvensional, seperti: poster digital yang disebarkan melalui situs jejaring sosial, poster cetak, situs web, brosur, flyer, x-banner, billboard, iklan majalah, ambience media dan aksesoris lainnya.

Kata kunci: *Kampanye, Smartphone, Perilaku*

Abstract

CAMPAIGN DESIGN OF THE IMPORTANCES OF DIRECT SOCIALIZATION FOR TEENAGE SMARTPHONE USERS

By:

Reza Dema Aditya

51905102

Study Programme Visual Communication Design

Indonesia have a massive amount of smartphone users. Even now it has reached the teenage-aged user, especially the highschool students. Beside the positive effect of smartphone, it has the negative effect itself. One of the negative effect is the decrease of direct socialization ability in the real world with the community. From that explanation, the suggested solution is to make a social campaign with the primary media using oline poster. With this social campaign, the teenagers expected to be more active in direct socialization and use the smartphone wisely. The media that used for this campaign is digital media and the conventional media, like: digital poster which spreaded from the social media site, printed poster, website, brochure, flyer, x-banner, billboard, magazine ads, ambience media and the other gimmicks.

Keywords: Campaign, Smartphone, Behaviour