

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOT SEBAGAI KONTEN BAGI REMAJA  
USIA 12 – 18 TAHUN YANG MENGALAMI KECANDUAN GAME ONLINE  
DI KOTA GRESIK**

Nama Mahasiswa : Ilham Tony Karunia Suci  
NIM : 303151001  
Pembimbing : Roostikasari Nugraheni, S.Hum, M.Med.Kom.  
Co – Pembimbing : Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn. M.Ds

**ABSTRAK**

Game online merupakan permainan yang dimainkan secara online menggunakan koneksi internet. Kian maraknya game online membuat kalangan remaja yang mayoritas berusia 12 – 18 tahun ingin merasakan atmosfer dari dunia game online. Kalangan remaja beranggapan bahwa dengan bermain game online dapat mengurangi bahkan menghilangkan segala kejenuhan yang dialaminya, baik itu datang dari diri sendiri, keluarga, teman sebaya maupun lingkungan sekitar. Dalam hal ini, peran orang tua dan juga instansi terkait sangat penting untuk mengawasi dan mengarahkan kalangan remaja dengan pendekatan – pendekatan yang bersifat persuasif akan mampu memberikan pemahaman pada generasi remaja akan dampak yang ditimbulkan dari kecanduan game online.

Salah satu solusi untuk memberikan informasi terkait dampak dari kecanduan game online adalah dengan membuat sebuah konten berupa video iklan layanan masyarakat. Dengan adanya video iklan layanan masyarakat ini akan memberikan pengetahuan dan pemahaman terhadap kalangan remaja akan dampak kecanduan game online baik itu dari segi kesehatan, pendidikan hingga sosial lingkungan. Dengan adanya kesadaran dari kalangan remaja akan tercipta generasi remaja yang unggul dan berkualitas.

**KATA KUNCI :** Remaja, Game online, Iklan Layanan Masyarakat,