

## ABSTRAKSI

### PERANCANGAN KAMPANYE PROMOSI TENTANG *FORGET THE RAGE, FIND THE PATH BACK* UNTUK FRESTEIA

Bermain game mobile online di era ini menjadi suatu hal yang sangat trend. Persentase dari hasil survey awal dan akhir tahun 2018 menunjukkan bahwa jumlah pemain game mobile semakin meningkat. Peningkatan pemain game mobile disebabkan faktor rilisnya game-game terbaru dan mudahnya diakses. Dibalik permainan tersebut terdapat permasalahan bagi para pemain *game mobile online* yaitu tempramen mereka ketika bermain game mobile online akan mudah terpancing. Jika hal ini dibiarkan terus menerus maka akan berdampak negative bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar. Jika dibiarkan sifat amarah yang sering kali mereka gunakan saat bermain game lama kelamaan dapat menimbulkan rasa mudah cemas, yang dimana dapat terjangkit penyakit gangguan kepribadian paranoid.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan kampanye *forget the rage, find the path back*, yang bertujuan untuk menyadarkan kembali bahwa tujuan mereka bermain game untuk memperoleh kesenangan, bukan sebaliknya. Kampanye perlu dilakukan kepada generasi muda usia 20 – 25 tahun di Jakarta. Untuk mencapai tujuan kampanye harus mampu menyampaikan pesan utama kepada khalayak sasaran dengan baik. Untuk itu maka dibutuhkan strategi kreatif yang tepat dengan menggunakan pendekatan rasional. Pendekatan dilakukan dengan hal-hal kejadian yang sering terjadi didalam *game mobile online*.

Kata kunci: *Game Mobile*, Amarah, Emosi.