

PERANCANGAN ILUSTRASI PADA BOARD GAME MUDIK UNTUK KESELAMATAN BERKENDARA

Edwin Sanggra¹, Jasson Prestiliano² dan T. Arie Setiawan³

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50771, Indonesia
email: sanggraedwin20@gmail.com, jasprelao@gmail.com, arie.setiawan.p@gmail.com

Received: 29 Januari 19

Revised: 1 Juli 2019

Accepted: 24 juli 2019

Abstrak: Dalam hal berkendara yang paling diutamakan adalah keselamatan. Kurangnya kesadaran dalam berkendara seseorang jika mengabaikan rambu-rambu lalu lintas, maka berdampak bahaya bagi pengendara motor yang mengakibatkan kecelakaan. Cara untuk meminimalisirnya yaitu memberi informasi mengenai keselamatan berkendara kepada dewasa muda yang mayoritas pelanggar. Kurangnya bentuk media informasi baru yang digunakan dan sekarang informasi mengenai keselamatan berkendara dapat diterapkan pada board game yang menggunakan metode kualitatif melalui wawancara secara langsung oleh narasumber dan target. Board game memerlukan ilustrasi sebagai elemen utamanya. Ilustrasi kartun digunakan sesuai dengan target pemain supaya menarik minat bermain terlebih dahulu. Ilustrasi board game merupakan kunci utama dalam permainan supaya dapat menyampaikan pesan melalui gambar. Ilustrasi board game Mudik yuk dirancang berdasarkan data kepolisian mengenai pelanggaran lalu lintas khususnya motor di Indonesia. Board game Mudik yuk diharapkan mampu mengurangi tingkat pelanggaran lalu lintas.

Kata kunci: Keselamatan berkendara, Board game, Ilustrasi

Abstract: *In terms of driving, the most important thing is safety. If someone ignores traffic light while driving, it must be dangerous for motorists. A lack of awareness in driving or ignoring traffic signs will have an impact on bikers' safety which results in an accident. To minimize it is to provide information about driving safety to adolescents as the majority of violators. The new forms of information media used can be applied to board games using qualitative methods through direct interviews to informants and targets. Board game needs an illustration as the main element. The illustration used must be compatible with the players to make it interesting. Cartoon illustrations are used in accordance with the target of the player in order to attract interest in playing first. The illustration of board game 'Mudik Yuk' is designed based on the police's data regarding to violation of traffic law, especially in Indonesia. The board game 'Mudik Yuk' is expected to reduce the number of traffic rule violation.*

Keywords: *safety riding, board game, illustration*

PENDAHULUAN

Hal penting dalam berkendara yaitu keselamatan. Penyebab banyak pelanggaran dan kecelakaan adalah kurangnya paham tentang keselamatan berkendara dan rambu-rambu lalu lintas. Pelanggaran meningkat selama kurun waktu Januari sampai September 2016 menurut data dari Polda Metro Jaya (PMJ). Pelanggaran meningkat 36,58 persen pada tahun 2015, yaitu 716.166 pelanggaran. Berdasarkan data tercatat usia terbanyak adalah pengendara dengan umur 16 sampai 30 tahun dengan 374.803 pelanggar. Pengendara sepeda motor melakukan pelanggaran terbanyak dengan 768.425 pelanggaran (Polda Metro Jaya, 2016).

Operasi Zebra Candi 2016 yang dilaksanakan pada hari Rabu (16/11/2016) telah usai pada hari Selasa (29/11/2016). Dalam pelaksanaan operasi ini masih banyak dijumpai ribuan pelanggaran yang dilakukan masyarakat. Data yang mereka dapat hingga Selasa (29/11/2016) pukul 24.00, jumlah pelanggaran selama 14 hari mencapai total 3.210 pelanggaran, berdasarkan Kasatlantas Polres Salatiga AKP Edy Sutrisno kepada Tribun Jateng, Rabu (30/11/2016). Menurut Bapak Ibnu Awal Riyanto selaku Kepala Urusan Pembinaan Operasional Satlantas Polres Salatiga mengungkapkan bahwa pelaku pelanggaran yang paling sering yaitu rentang umur 17-30 tahun. Berdasarkan data tersebut pihak terkait mencari berbagai cara untuk menginformasikan penempatan media informasi akan keselamatan berkendara.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka dirancang sebuah ilustrasi sebagai media informasi dan pembelajaran bagi kalangan dewasa muda berusia 17-23 tahun tentang keselamatan berkendara serta rambu-rambu lalu lintas. Ilustrasi tersebut diterapkan di dalam *board game* Mudik yuk dimana target dapat bermain sambil belajar sehingga diharapkan lebih paham dan dapat menerapkan keselamatan berkendara serta mematuhi rambu-rambu lalu lintas. Perancangan

ilustrasi ini diharapkan mampu mempermudah para pengendara untuk mempelajari dan mengetahui tentang aturan dalam berkendara melalui visual.

Penelitian pertama dilakukan oleh Nova Mega Muryatma yang berjudul Hubungan Antara Faktor Keselamatan Berkendara dengan Perilaku Keselamatan Berkendara. Pada artikel menyampaikan tentang saran untuk pelajar diharapkan untuk selalu mematuhi peraturan lalu lintas yang ada saat berkendara (Muryatma, 2017). Dalam penelitian Ghaisa Manarina Nur Shabrina pada tahun 2014 yang berjudul Penggunaan Media *Board Game* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Pada Siswa Kelas IX SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Perancis serta mengurangi kesulitan siswa dalam belajar berbicara Bahasa Perancis (Shabrina, 2014).

Dalam penelitian Syarip Hidayat dan Mochamad Rosidin yang berjudul Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengenalkan lebih jauh tentang jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) (Hidayat & Rosidin, 2018).

Tiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dikerjakan. Penelitian oleh Nova Mega memiliki kesamaan tentang masalah *safety riding*. Di mana dalam artikel tersebut, keselamatan berkendara mulai dapat diinformasikan lebih mendalam ke pelajar SMK. Penelitian oleh Ghaisa memiliki kesamaan tentang media *board game*. Penelitian Syarip dan Mochamad (2018) memiliki kesamaan tentang visualisasi desain dengan penelitian yang dikerjakan. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut terdapat kesamaan topik tentang keselamatan berkendara dan penelitian kedua dan ketiga memiliki kesamaan tentang *board game*. *Board game* dapat digunakan sebagai media informasi dan pembelajaran.

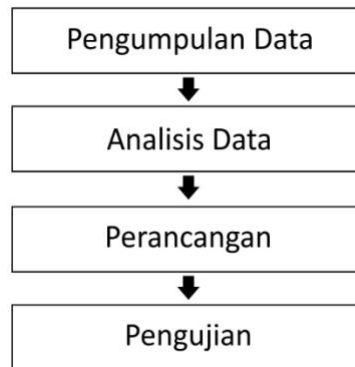
Board Game adalah permainan yang dimainkan beberapa orang, dengan berupa papan permainan yang telah didesain sesuai jenis permainan seperti koin, dadu, pion, kartu atau semacamnya yang digunakan dengan cara tertentu sesuai dengan peraturan setiap *board game*. Jadi, dalam sebuah *board game* diperlukan ilustrasi yang mendukung elemen-elemen dan dapat diterapkan dalam papan permainan. Di mana perkembangan *board game* sangat signifikan dalam semua aspek dan komponen permainan, mulai dari cerita, tema, mekanika maupun dari segi estetika (Scorviano, 2010).

Ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrare*, yang berarti menjelaskan atau menerangkan, dengan demikian gambar ilustrasi diartikan sebagai gambar yang bersifat dan berfungsi untuk menerangkan sesuatu peristiwa. Dalam dunia pendidikan pada masa sekarang, visual dan ilustrasi merupakan sarana yang paling tepat dalam menyampaikan sebuah pesan yang ada dalam sebuah informasi visual. Ilustrasi sangat membantu pemahaman target dalam keselamatan berkendara. Gambar juga berfungsi untuk menarik perhatian orang, memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan, sarana peng ekspresian, gambaran singkat sebuah tulisan atau cerita dan sebagai nilai keindahan dalam perwajahan (Witabora, 2012). Pada tahap ilustrasi nantinya menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan penggunaan warna dasar dan *block shading*. *Block shading* merupakan pemberian bayangan pada ilustrasi dengan cara memblok sebagian gambar sesuai arah cahaya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam Perancangan Ilustrasi *Board Game* Dalam Keselamatan Berkendara ini menggunakan metode penelitian *mix method*. Metode ini merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Media yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara wawancara, kuisisioner tertulis dan kuisisioner online. Tahap pertama

yaitu wawancara dengan pihak kepolisian Ibnu Awal Riyanto, Wd. Willy selaku ilustrator board game Monas Rush dan Adhitya W Purnama selaku *game designer* Manikmaya Studio. *Mix Method* bertujuan untuk mengatasi kekurangan atau kelemahan yang ada pada metode kualitatif maupun kuantitatif (Sugiyono, 2011). Tahapan perancangan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Perancangan
Sumber: Sanggra, Prestiliano dan Setiawan, 2019

HASIL DAN DISKUSI

Tahap pertama merupakan pengumpulan data. Data pertama berupa kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dengan Bapak Ibnu Awal Riyanto selaku Kaurbinops Satlantas Polres Salatiga. Hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa keselamatan berkendara dirasa sangat penting demi menjaga naiknya angka kecelakaan, baik berasal dari personal maupun kecelakaan umum.

Data berikutnya dilakukan untuk mendapat susunan untuk pembuatan ilustrasi. Wawancara juga dilakukan dengan Wd. Willy, adapun data yang didapat bahwa alur dalam pembuatan ilustrasi dengan mencari berbagai referensi dan riset kemudian dijadikan satu dalam sebuah moodboard. Ilustrasi dibuat dalam berbagai alternatif untuk coba ditanyakan ke target pasar yang mana lebih besar peminatnya. Adapun kesimpulannya bahwa kenapa memilih ilustrasi tersebut dan memperbaikinya hingga sesuai dengan target pasar. *Moodboard* juga dapat

digunakan untuk menentukan elemen warna apa saja yang akan dipakai, seperti warna dominan dan warna pendukung. Pembuatan ilustrasi pada board game memerlukan elemen penting yaitu pewarnaan, karena dapat dilihat apakah ilustrasi memiliki ketertarikan tersendiri pada target pasar atau tidak.

Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi yang ditanyakan ke *target audience* cukup mudah dipahami. Ilustrasi yang ditanyakan berupa visual yang mengandung media informasi dalam berkendara. Media informasi keselamatan berkendara berupa board game diharapkan dapat menginformasikan tentang keselamatan berkendara untuk dewasa muda dengan usia 17 hingga 23 tahun.

Tahap kedua analisis data, analisis dilakukan berdasarkan mengumpulkan data yang didapat dari wawancara dan hasil kuisisioner. Setiap data dianalisa sehingga diperoleh sebuah pengembangan ide untuk menentukan ilustrasi dan gaya desain yang dibutuhkan, sehingga menghasilkan sebuah ilustrasi dan media informasi untuk keselamatan berkendara. Adapun hasil analisis data berupa alur pembuatan ilustrasi, informasi keselamatan berkendara, layouting, pewarnaan, moodboard dan karakteristik target audience.

Tahap ketiga merupakan perancangan, pada tahap ini dirancang ilustrasi dan desain untuk mendapat gambar yang sesuai target audience. Tahap perancangan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Perancangan Ilustrasi
Sumber: Sanggra, Prestiliano dan Setiawan, 2019

a. **Konsep**

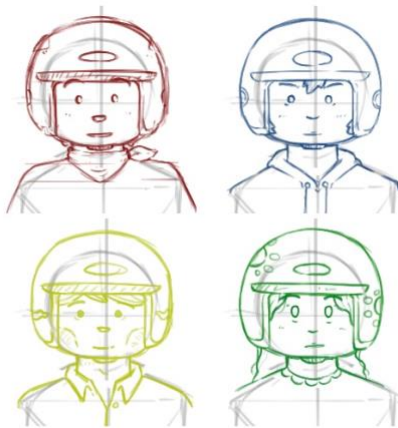
Tahap pertama konsep yaitu merancang ide atau konsep, penggunaan warna, gaya ilustrasi, layouting dan penyesuaian *target audience*. Adapun konsep ilustrasi yang digunakan yaitu kartun dengan pewarnaan block shading, pewarnaan

pada ilustrasi juga disesuaikan dengan karakteristik masyarakat Indonesia yang mayoritas *color blind* dan warna yang digunakan warna dasar. Ilustrasi akan dibuat semudah mungkin untuk diingat oleh target, dalam pembuatan ilustrasi menggunakan satu jenis gaya desain/ tipe, ornamen yang digunakan tidak berlebihan. Kemudian tahap berikutnya yaitu mendigitalkan ilustrasi yang akan dibuat. Hasil dari sketsa digital akan digunakan untuk ditanyakan kepada target audience, dengan mencari beberapa peminat dari ilustrasi tersebut. Hasil dari alternatif tersebut dapat disimpulkan dan diperbaiki kembali.

b. **Sketsa**

Sketsa pertama yaitu desain karakter, dimana nantinya setiap karakter akan menggunakan warna dasar merah, kuning, biru dan hijau. Setiap warna mewakili karakteristik dari pengendara motor, desain karakter dibuat *simple* dan berukuran setengah badan karena menyesuaikan dengan ukuran pada *board game*. Sketsa dibuat langsung secara digital supaya menghemat waktu pengerjaan, adapun yang akan dikerjakan berupa sketsa karakter, logo, cover, ilustrasi kartu, ornament, dan layout. Sketsa karakter dapat dilihat pada Gambar

3.



Gambar 3. Tahapan Perancangan Ilustrasi
Sumber: Sanggra, Prestiliano dan Setiawan, 2019

Pada tahap berikutnya adalah pengerjaan logo *board game* Mudik yuk, dimana logo akan ditempatkan pada beberapa komponen board game dan cover. Logo dirancang sesuai dengan konsep dan ide yang telah ditentukan yaitu menggunakan font Indonesian *License Plate*, yang mana sering digunakan pada setiap kendaraan di Indonesia. Font tersebut sedikit dirubah dari segi garis/*outline* dan digabungkan dengan helm sebagai simbol utama keselamatan berkendara. Sketsa logo Mudik yuk dapat dilihat pada Gambar 4.



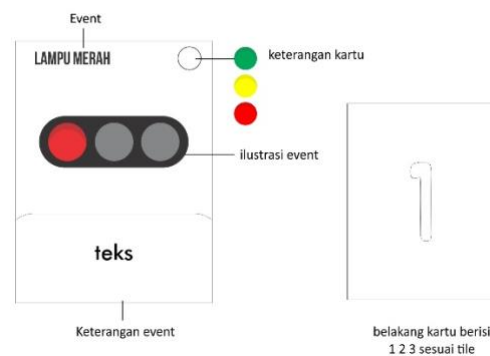
Gambar 4. Sketsa Logo Mudik yuk
Sumber: Sanggra, Prestiliano dan Setiawan, 2019

Pada sebuah board game diperlukan ilustrasi cover yang berguna untuk menarik perhatian *target audience*, cover Mudik yuk dibuat rancang dengan konsep seorang pengendara motor yang melakukan perjalanan mudik dengan membawa barang bawaan berlebih. Sebagai penunjang pengendara, maka dibuat siluet gedung dan juga ornament ditepi jalan. Ilustrasi cover dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Sketsa cover Mudik yuk
Sumber: Sanggra Prestiliano dan Setiawan, 2019

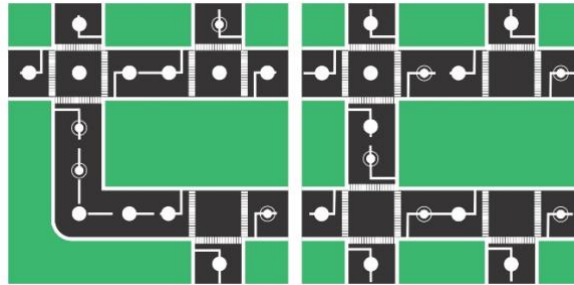
Tahap berikutnya yaitu *layouting* kartu yang bertujuan menyatukan beberapa konten dan kemudian dibuat menjadi tampilan menarik. *Layout* kartu menggabungkan antara teks dan gambar untuk membuat media informatif dan komunikatif. Elemen-elemen yang ada meliputi event, keterangan event kartu saat ditangan pemain, penjelasan event dan ilustrasi. Sketsa *layout* dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Sketsa *layout* kartu Mudik yuk
Sumber: Sanggra Prestiliano dan Setiawan, 2019

Pada *board game* Mudik yuk terdapat elemen penting seperti *tile* perjalanan dan juga *tile* garis mulai sampai. *Tile* perjalanan dirancang melalui penelitian langsung berbagai macam jenis bentuk jalan secara nyata seperti jalan lurus, belok kiri kanan, berkelok, melingkar, pertigaan dan perempatan. *Tile*

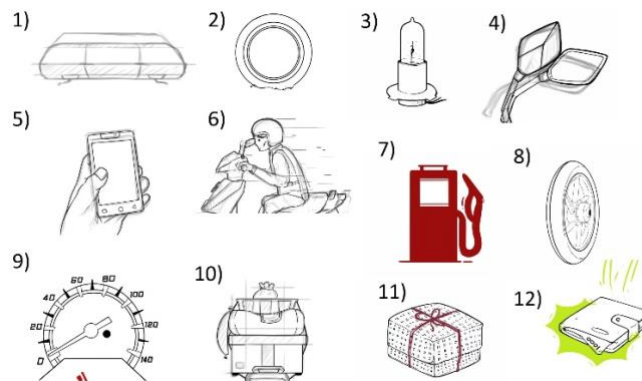
perjalanan berisikan titik tumpu untuk berjalan pemain menggunakan karakter, titik tersebut terdapat dua jenis yaitu titik biasa dan titik event, dimana pada setiap tile berbeda-beda jumlah event tersebut. Sketsa tile dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Sketsa *tile*

Sumber: Sanggra, Prestiliano dan Setiawan, 2019

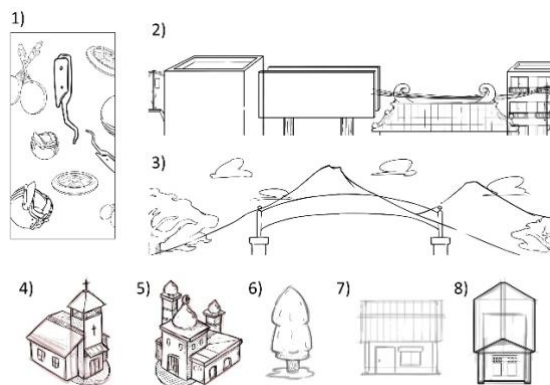
Pembuatan ilustrasi berikutnya adalah sketsa pada kartu yang bertujuan untuk memvisualisasikan event yang dimaksud. Sketsa dibuat semudah mungkin untuk membuat pemain memahami ilustrasi, dimana ilustrasi ditempatkan pada posisi tengah kartu. Ilustrasi dibuat pada legenda, *playerboard*, dan kartu event. Beberapa dari legenda, *playerboard* dan kartu memiliki ilustrasi yang sama. Tidak keseluruhan ilustrasi dibuat karena sebagian menggunakan rambu-rambu lalu lintas yang sudah ada. Ilustrasi dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Ilustrasi kartu

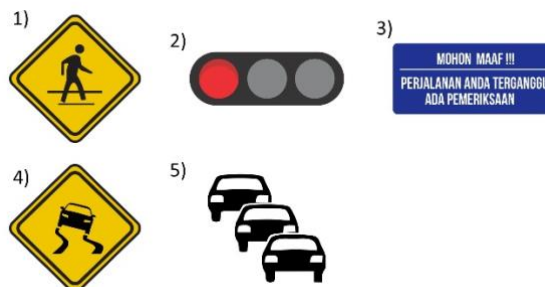
Sumber: Sanggra, Prestiliano dan Setiawan, 2019

Pada *board game* Mudik yuk memakai ilustrasi latar belakang pada garis *start – finish*. Dimana pada garis *start* memakai ilustrasi perkotaan dan garis *finish* memakai pegunungan serta gapura yang dibuat setengah ukuran. Setiap ujung papan permainan digabung dengan *tile* perjalanan yang tidak memakai event pada setiap titiknya. Kemudian terdapat juga ornamen pada *tile* dan bagian belakang *tile*. Untuk bagian belakang *tile* dibuat doodle dari beberapa ilustrasi seperti helm, knalpot, spion dan ban. Ilustrasi dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Ilustrasi *tile*, *start-finish* dan ornament
Sumber: Sanggra Prestiliano dan Setiawan, 2019

Adapun beberapa rambu lalu lintas yang dipakai berupa tanda dimana para pengendara bermotor sering jumpai di jalan raya. Rambu-rambu bergambar simple namun bagi beberapa pengendara mungkin mengabaikan dan bahkan tidak tahu fungsi dari rambu tersebut. Rambu lalu lintas dapat dilihat pada Gambar 10.



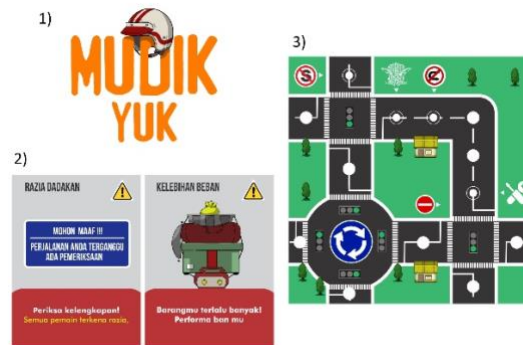
Gambar 10. Rambu-rambu lalu lintas
Sumber: Sanggra Prestiliano dan Setiawan, 2019

Setelah seluruh sketsa telah selesai dibuat kemudian lanjut ke tahap berikutnya yaitu digital sampai finishing, dimana pada tahap ini semua sketsa diberi warna sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Ilustrasi digital yang telah dirancang kemudian diaplikasikan pada *cover*, logo, kartu, legenda dan *board*. Pewarnaan ilustrasi menggunakan warna solid dan shading. *Cover* menggunakan ilustrasi berupa pengendara dengan barang bawaan berlebih dan suasana malam hari, dimana ilustrasi menggambarkan sisi negative dari pengendara yang tidak taat aturan berkendara. Hal ini juga dimbangi dengan slogan “Bunuh Bahaya, Sebelum Bahaya Membunuhmu” yang berarti pengendara harus menyingkirkan keegoisannya seperti tidak memakai helm standar SNI dan perlengkapan lainnya dalam berkendara. Proses *Finishing* dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Cover depan dan belakang Mudik yuk
Sumber: Sanggra, Prestiliano dan Setiawan, 2019

Setelah *cover* yaitu pengaplikasian ilustrasi dengan layout, teks dan simbol. Teks yang digunakan didalam kartu menggunakan Futura Md T dan untuk teks penegasan kartu memakai font BEBAS. Pemilihan font Futura berfungsi untuk mempermudah pemain untuk membaca keterangan yang ada yaitu dengan memperhatikan spasi pada kalimat dan peletakan kalimat di bagian tengah bawah. Untuk penegasan kartu event memakai BEBAS karena font tersebut memakai kapital di setiap abjadnya dan dirasa sesuai. Selanjutnya yaitu penggabungan beberapa ornamen ke dalam *tile*. Pengaplikasian dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Logo, pengaplikasian kartu dan *tile*
Sumber: Sanggra Prestiliano dan Setiawan, 2019

Finishing berikutnya adalah keempat karakter dalam *board game*, di mana setiap karakter memiliki warna yang berbeda dan sifat pengendara. Karakter pertama berwarna merah, karena melambangkan kuat, berani dan percaya diri. Arti tersebut dipakai berdasarkan karakteristik pengendara yang melakukan mudik. Karakter kedua berwarna hijau, melambangkan keberuntungan dan kesehatan. Karena dalam berkendara, keberuntungan seseorang untuk sampai ke tujuan sangat diharapkan. Selain keberuntungan juga ada kesehatan, perlu bagi pengendara yang mudik ataupun tidak untuk melihat kondisi kesehatannya. Karakter ketiga berwarna kuning, yang gembira. Berdasarkan data sekarang bahwa berkendara tidak hanya orang dewasa namun juga remaja yang sudah memiliki SIM, karena karakteristik sesuai dengan pengendara tapi ilustrasi yang dibuat tidak berupa remaja melainkan dewasa yang memiliki latar belakang gembira dan berjiwa muda. Karakter keempat berwarna biru yang berarti ketenangan dan dapat diandalkan. Sesuai dengan karakteristik pengendara yang tenang dalam berkendara dan saling membantu apabila ada pengendara lain yang sedang mengalami kendala. Karakter dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Karakter
Sumber: Sanggra, Prestiliano dan Setiawan, 2019

Selanjutnya seluruh ilustrasi yang sudah selesai diaplikasikan ke kartu. Pengaplikasian seluruh kartu dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Pengaplikasian kartu
Sumber: Sanggra, Prestiliano dan Setiawan, 2019

Setelah itu pengaplikasian *tile*, dimana 6 *tile* digabung menjadi satu dengan *tile start-finish*. Pengaplikasian *tile* dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Pengaplikasian tile
Sumber: Sanggra, Prestiliano dan Setiawan, 2019

Pengujian

Pada tahap pengujian dilakukan dengan dua tahap, tahap pertama melalui metode kualitatif dengan wawancara kepada Adhitya W Purnama dari Manikmaya Studio, bahwa untuk konsep ide dan ilustrasi sudah bagus dan mudah dipahami oleh pemain. Beliau memberi pesan untuk beberapa komponen dan ilustrasi yang mungkin harus diubah apabila ada beberapa pemain baru yang belum paham tentang ilustrasi tersebut.

Pengujian kedua dilakukan dengan metode kuantitatif untuk mendapatkan hasil yang sesuai, dan akan dilakukan kepada target audience yaitu remaja dan dewasa, kelas 3 SMA serta mahasiswa berusia 17 – 23 tahun. Pengujian dilakukan dengan cara membagikan kuisisioner online ke 60 orang, dimana dalam kuisisioner berisikan beberapa ilustrasi yang sudah dibuat sebelumnya. Kuisisioner bersifat random mengenai karakter, logo, ilustrasi kejadian saat berkendara maupun bagian dari motor, dan layout pada tile. Berdasarkan hasil persentase dari kuisisioner menyatakan bahwa 90,4% responden setuju bahwa logo dari Mudik yuk mudah diingat, selain itu 94,23% responden setuju apabila keempat karakter Mudik yuk sudah mengilustrasikan pengendara bermotor dari berbagai kalangan, dan 70,50% responden cukup memahami ilustrasi yang nanti untuk bagian dari motor, dimana ilustrasi yang diberikan disengaja tidak diberikan keterangan didalamnya. Sedangkan 88,13% responden setuju bahwa porsi teks dalam kartu sudah cukup serta layout yang digunakan tepat dalam Mudik yuk. Hasil berikutnya 80,47% responden cukup memahami susunan tile dan latarbelakang yang digunakan, serta beberapa saran untuk memperbaiki warna dari beberapa ilustrasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi yang dirancang sudah memberi pemahaman dan informasi mengenai

keselamatan berkendara melalui *board game* Mudik yuk kepada *target audience*. Disimpulkan bahwa melalui bermain board game Mudik yuk dan ilustrasi di dalamnya dapat memberi pengetahuan, dampak positif negatif dari berkendara dan mampu membuat remaja dan dewasa untuk menaati peraturan lalu lintas yang ada. Adapun kekurangan dari penelitian ini yaitu sulitnya memperkenalkan media *board game* kepada remaja dan dewasa untuk pengenalan awal. Kemudian untuk saran penelitian berikutnya yaitu pembuatan ilustrasi tentang keselamatan berkendara melalui berbagai media.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghaisa, S. & Manarina, N., 2014, *Penggunaan Media Board Game Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Pada Siswa Kelas IX SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2013/2014*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hidayat, S. & Mochamad, R., 2018, *Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Papan Permainan Kuliah Seni Dan Desain*. Bandung: Demandia.
- Muryatma, Nova, 2017, *Hubungan Antara Faktor Keselamatan Berkendara Dengan Perilaku Keselamatan Berkendara*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Polda Metro Jaya, 2016. Selama 13 Hari Operasi Patuh Jaya 2016. (<https://megapolitan.kompas.com/read/2016/05/29/15211321/selama13.hari.operasi.patuh.jaya.2016.polisi.tilang.100.000.pelanggar>, diakses pada 28 Maret 2018, pukul 20.55 WIB).
- Scorviano, M. 2010. Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan. Tersedia: <http://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>

Tribun Jateng, 2016 (<http://jateng.tribunnews.com/tag/kasat-lantas-polres-salatiga-akp-edy-sutrisno>, diakses pada 28 Maret 2018, pukul 20.55 WIB).

Witabora, J., 2012. *Peran Dan Perkembangan Ilustrasi*. Jakarta Barat: Universitas Bina Nusantara.