

# PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MENGENALKAN RAMBU LALU LINTAS TERHADAP ANAK USIA 5-6 TAHUN

Priscilia Wijaya<sup>1</sup>, Arief Agung<sup>2</sup>, Jacky Cahyadi<sup>3</sup>

1.Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
E-mail: m42412053@john.petra.ac.id

## Abstrak

Kecelakaan lalu lintas merupakan salah satu penyebab utama kematian masyarakat usia 15 hingga 29 tahun. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang rambu lalu lintas. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada anak usia 5-6 tahun.

Hasil perancangan ini berupa papan permainan yang di dalamnya mengangkat berbagai informasi mengenai rambu, marka, dan lampu lalu lintas. Papan permainan ini dapat menjadi permainan yang menarik dan informatif untuk menambah wawasan kepada masyarakat yang ingin mengenal rambu lalu lintas lebih dalam.

**Kata Kunci:** Rambu Lalu Lintas, Kecelakaan Lalu Lintas, Papan Permainan Permainan, Anak.

## Abstract

*Title: Board Game Design to Introduce Traffic Signs on Child Age 5-6 Years*

*Traffic accident is one of the main cause of death the community age 15 to 29 years. One of a contributing factor is the lack of awareness of and knowledge the public about the traffic signs. This design aims to introduce the traffic signs to children aged 5-6 years.*

*The results of design it will be board games in which raised information on the signs, markers, and traffic flow lights. This board games can be a game interesting and informative to add information to public who wanted to know the traffic signs deeper.*

**Keywords:** *Traffic Signs, Traffic Accidents, Board Game, Games, Child.*

## Pendahuluan

Menurut World Health Organization (WHO), kecelakaan lalu lintas adalah penyebab utama kematian masyarakat usia 15 hingga 29 tahun, diatas HIV/AIDS, bunuh diri, dan pembunuhan. Indonesia terletak pada urutan ke-4 sebagai negara yang memiliki korban kecelakaan lalu lintas terbanyak di dunia pada tahun 2010. (World Health Organization, 2013).

AKBP Djuwito Purnomo dari Satuan Kepolisian Lalu Lintas Nasional mengatakan bahwa jumlah kematian akibat kecelakaan lalu

lintas bertambah hingga 28.000 dengan rata-rata 72 orang meninggal per hari pada tahun 2013. (RI ranks fifth worldwide in fatal traffic accidents, 2014).

Selama kurun waktu 2009-2013, jumlah kecelakaan lalu lintas mengalami kenaikan rata-rata 12,29% per tahun. Hal ini diikuti pula dengan jumlah korban meninggal sebanyak 7,23%, luka berat sebanyak 4,92% dan luka ringan sebanyak 15,10%. Jawa Timur merupakan provinsi yang memiliki jumlah kecelakaan lalu lintas terbanyak. (Statistik Transportasi Tahun 2013, Badan Pusat Statistik, 2013).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, kecelakaan lalu lintas adalah suatu peristiwa di jalan yang tidak diduga dan tidak disengaja melibatkan kendaraan dengan atau tanpa pengguna jalan lain yang mengakibatkan korban manusia dan/atau kerugian harta benda. Penyebab kecelakaan lalu lintas dapat disebabkan oleh kelalaian pengguna jalan, kendaraan, dan/atau lingkungan. Untuk mencegah kecelakaan lalu lintas diperlukan partisipasi masyarakat, pemberdayaan masyarakat, penegakan hukum, dan kemitraan global.

Partisipasi masyarakat yang aktif terhadap ketertiban berlalu lintas dapat lebih optimal bila diajarkan sejak dini karena pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial, dan emosional. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara perkembangan yang dialami anak pada usia dini dengan keberhasilan mereka dalam kehidupan selanjutnya. Misalnya, anak-anak yang hidup dalam lingkungan (baik di rumah maupun di KB atau TK) yang kaya interaksi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar akan terbiasa mendengarkan dan mengucapkan kata-kata dengan benar, sehingga ketika mereka masuk sekolah, mereka sudah mempunyai modal untuk membaca. Sehubungan dengan fungsi-fungsi yang telah dipaparkan tersebut, maka tujuan pendidikan anak usia dini dapat dirumuskan menjadi 3 (tiga), yaitu memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya, mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan, dapat dilakukan intervensi dini serta menyediakan pengalaman yang beranekaragam dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD).

Dengan data-data di atas, penulis ingin menggunakan permainan untuk mengajarkan peraturan rambu lalu lintas terhadap anak-anak usia muda, terutama usia 5-6 tahun. Permainan yang dirancang berupa *board game* karena menurut Agung Wasposito,

di era modernisasi ini, banyak anak-anak yang bermain menggunakan gadget sehingga kemampuan untuk berkomunikasi kurang. Namun pada *board game* emosi anak akan dilatih. Karena ada pihak yang menang dan kalah dan mereka harus dapat berlatih untuk menerima kekalahan tersebut dan jangan takut untuk kalah. Selain itu, *board game* mengajarkan untuk mengambil keputusan dan menerima konsekuensi dari keputusan tersebut. Oleh karena itu, selain menyenangkan, *board game* dapat menjadi media pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan serta mengenalkan anak-anak usia muda, khususnya usia 5-6 tahun mengenai peraturan rambu lalu lintas. Sebab, selain belajar mengenai rambu dan bermain dengan media, mereka juga dapat belajar membuat sebuah keputusan, belajar menerima konsekuensi dari keputusan mereka, belajar menghadapi persaingan, serta belajar menaati peraturan permainan.

### Metode Perancangan

Dalam tugas akhir perancangan *board game* lalu lintas ini data primer dan sekunder. Proses ini didapatkan dengan cara:

- a. Data Primer  
Sumber data primer diperoleh melalui wawancara dengan narasumber yaitu masyarakat yang menjadi sasaran, polisi, dan psikolog anak, buku referensi, *website*, referensi gambar.
- b. Data Sekunder  
Sumber data sekunder diperoleh melalui internet.

### Alat / Instrumen Pengumpul Data

Instrumen dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah kamera, alat tulis, dan kamera digital.

### Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah penelitian deskriptif kualitatif berupa 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*) sebagai metode untuk memperoleh hasil yang maksimal dan menemukan pemecahan masalahnya. Masalah yang dicari meliputi, apa tujuan perancangan, siapa *target audiencenya*, di mana pelaksanaannya, kapan waktu pelaksanaannya, bagaimana pemecahannya.

### Konsep

Perancangan karya desain akan direalisasikan dalam bentuk *board game*. *Board game* tersebut ditargetkan untuk anak-anak berusia 5-

6 tahun, laki-laki maupun perempuan yang kurang mengerti, menyadari, maupun menaati rambu-rambu lalu lintas.

### **Pembahasan**

Melalui *board game* mengenai lalu lintas, *target audience* berusia 5-6 tahun dikenalkan rambu lalu lintas selain menambah pengetahuan tentang lalu lintas perancangan ini mengajak anak lebih peka dan peduli terhadap peraturan lalu lintas serta menumbuhkan inisiatif anak terhadap peraturan rambu lalu lintas. Dalam *board game* menggambarkan rambu lalu lintas yang diletakan di berbagai tempat. Media ini dibuat dikarenakan metode permainan merupakan salah satu metode dimana *target audience* mendapat pengalaman yang menyenangkan dan dapat lebih menangkap materi secara langsung. Secara teknis, media ini akan berwujud sebuah *board game* yang berisikan informasi mengenai rambu lalu lintas kepada *target audience*. Penyajian media secara visual dan verbal. Bentuk visual jauh lebih dominan dibandingkan verbal. Bentuk visual akan banyak digunakan sebagai perwakilan rambu-rambu lalu lintas, sehingga anak-anak dengan mudah memahami isi dari materi yang disajikan dari pada menggunakan bentuk verbal.

Secara teknis *board game* ini diposisikan untuk dapat mengenalkan rambu lalu lintas agar dapat menambah pengetahuan mengenai rambu lalu lintas serta menumbuhkan inisiatif anak dengan harapan mengurangi jumlah kecelakaan lalu lintas.

### **Strategi Kreatif**

Rambu lalu lintas menjadi dasar dari konsep yang diangkat, hal ini dilihat dari banyaknya kecelakaan dikarenakan pengemudi kurang peka terhadap rambu lalu lintas. Namun untuk rancangan kali ini akan lebih difokuskan kepada rambu, marka, dan lampu lalu lintas darat, yang sesuai dengan materi pembelajaran dari kepolisian untuk anak usia 5-6 tahun.

Bentuk penyajian secara visual disajikan dalam bentuk penggabungan verbal dan visual yang dilayout secara menarik. Bentuk visual jauh lebih dominan dibandingkan verbal. Bentuk visual akan banyak digunakan sebagai perwakilan rambu-rambu lalu lintas, sehingga anak-anak dengan mudah memahami isi dari materi yang disajikan dari pada menggunakan bentuk verbal.

Konsep pembelajaran yang digunakan adalah belajar sambil bermain. Konsep ini dipilih karena adanya teori yang mengatakan bahwa bermain merupakan permainan yang sangat dekat dengan anak-anak. Melalui bermain, anak-anak dibawa ke perasaan bahagia dan melakukan secara langsung sehingga berbagai macam materi akan lebih mudah diterima dan diingat.

Jenis media yang akan dirancang berupa media permainan yang dapat digunakan oleh target audiens yang dapat dipergunakan oleh beberapa orang. Tujuannya agar terbangung interaksi antar pemain yang dapat menambah keasyikan bermain sekaligus meningkatkan keterampilan anak dalam berkomunikasi, baik secara verbal maupun bersikap. Dari konsep tersebut, maka *board game* adalah salah satu solusi bentuk permainan yang pas untuk digunakan.

*Board game* yang akan dibuat diberi nama "Keliling Kota", Keliling Kota digunakan karena menggambarkan permainan itu sendiri, sehingga memudahkan untuk diingat. Slogan yang ditampilkan adalah "Yuk, Mengenal Rambu Lalu Lintas". Slogan tersebut memiliki keterkaitan dengan tujuan kreatif dari permainan ini, yaitu untuk mengajak anak yang berperan sebagai pengguna jalan untuk mengenal dan mematuhi peraturan rambu lalu lintas.

Dalam rancangan *board game* ini sangat memerlukan kejelian dalam mengamati setiap komponen yang ada dalam permainan. Di sini, anak juga dituntut untuk dapat memahami tiap komponen maupun interaksi dengan pemain lain.

Permainan ini akan menggunakan konsep yang menggambarkan sebuah jalan. Di mana terdapat jalur jalan yang digunakan sebagai tapak jalan permainan. Sehingga dalam bermain anak-anak melakukannya seperti mereka sedang berjalan mengunjungi bangunan-bangunan. Di dalam permainan ini akan ditampilkan beberapa rambu lalu lintas yang sering digunakan di jalan. Berbagai rambu tersebut digambarkan dalam ilustrasi maupun wujud foto riil. Selain itu, akan ada pengenalan tersendiri terhadap wujud dari rambu-rambu lalu lintas, yang mana akan menjadi kompoen utama dalam permainan ini. Di samping itu, untuk menambah pengetahuan anak-anak, akan diberikan pengertian rambu lalu lintas pada buku panduan permainan.

Sehingga, anak pun dapat mengetahui pengertian rambu lalu lintas dan dapat mematuhi peraturan rambu lalu lintas.

Seluruh materi yang diberikan akan diuji secara menarik melalui tantangan pertanyaan secara acak. Pertanyaan yang diberikan terkait dengan peraturan rambu lalu lintas mengenai rambu, marka, maupun lampu lalu lintas darat. Tujuannya agar anak lebih mengenal secara mendalam, serta menambah wawasan dan melatih memori anak dalam mengingat segala keterangan dari rambu lalu lintas serta kedisiplinan dalam mematuhi.

Dalam *board game* ini, anak-anak akan dibawa berkeliling seperti berjalan-jalan. Mereka akan menuju lokasi dengan mengikuti rambu-rambu dalam *board game*. Jika mereka melanggar maka akan kehilangan giliran main selanjutnya. Pemain yang telah mencapai semua lokasi dalam permainan yang akan memenangkan permainan.

Penggunaan warna pada perancangan kali ini akan dipilih menggunakan warna RGB dengan penggunaan warna cerah. Sebab anak-anak cenderung menyukai warna yang menonjol dan berkesan ceria. Secara keseluruhan, warna yang digunakan pada papan permainan dan kartu didominasi oleh warna merah, kuning, dan hijau, dan lainnya. Merah, kuning, dan hijau merupakan warna yang melambangkan lampu lalu lintas.

Jenis tipografi yang digunakan adalah jenis huruf script-handwriting untuk judul utama maupun elemen. Handwriting digunakan karena terkesan santai dan tidak kaku. Sedangkan untuk bagian teks akan menggunakan Sans Serif agar lebih dapat terbaca dengan baik dan jelas namun tetap santai.

Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain modern dengan teknik vektorisasi. Kategori modern yang dimaksud adalah karakter gambar yang simpel dan memiliki karakter pewarnaan dengan perbatasan 2 (dua) hingga 3 (tiga) warna yang tegas, menimbulkan kesan semi 3D namun tidak terasa klasik. Tampilan vektor modern akan memudahkan anak untuk memahami gambar.

Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun yang lucu, karena anak-anak sebagai target audience sangat menyukai gambar kartun. Pemilihan karakter gambar perlu diperhatikan

senetral mungkin agar dapat menarik minat baik bagi anak perempuan maupun anak lelaki. Gambar ilustrasi maskot akan digunakan sebagai ilustrasi utama dalam kemasan untuk menarik minat anak dalam bermain. Untuk pion, akan dibuat 4 (empat) mobil.

### **Proses Desain**

Permainan yang akan dibuat ini berkaitan dengan peraturan rambu lalu lintas. Oleh karena itu, pemilihan ide untuk tema maupun segala bentuk elemen akan berkisar pada kegiatan di lalu lintas. Permainan ini dibuat untuk memperkenalkan rambu lalu lintas. Oleh karena itu, pemilihan tema ilustrasi juga menggunakan unsur lalu lintas untuk memperkuat pencitraan dari permainan ini.

Sebelum melakukan proses mendesain, dilakukan pencarian data mengenai keadaan lalu lintas dan hal yang berkaitan dengan lalu lintas. Berdasarkan data yang ditemukan, lalu lintas merupakan sebuah ruang gerak masyarakat dengan media pendukung berupa rambu, marka, dan lampu lalu lintas.

Perancangan papan permainan ini dibuat dalam ukuran 120 x 105 cm. Variasi tight tissue papan permainan berkisar pada masalah komposisi. Untuk elemen sudah ditetapkan. Pewarnaan pada papan permainan hampir seragam dengan elemen lain, yaitu terdiri atas warna merah, biru, kuning, putih, dan abu-abu.

Goal dari permainan ini adalah ketika pemain berhasil mencapai tujuan utama dan kembali ke rumah dengan selamat. Oleh karena itu, bentuk track menyerupai jalan pada umumnya dan memiliki 2 jalur. Dengan demikian, pemain dapat menentukan arah yang diinginkan untuk mencapai tujuan dengan menaati peraturan dan rambu lalu lintas yang telah ada.

Untuk ilustrasi pada papan permainan akan lebih memfokuskan pada track yang berisi banyak informasi. Background akan dibuat sederhana agar pemain lebih fokus pada track permainan. Elemen yang akan dimasukkan dalam tampilan papan permainan adalah logo "Keliling Kota", track, area kartu, rambu permainan, tempat tujuan, serta beberapa elemen pemanis berupa lampu jalan atau pepohonan.

Untuk logo, konsep yang diinginkan adalah logogram yang terdiri atas logotype dari nama permainan "Keliling Kota" dan sebuah lampu lalu lintas. Tujuannya adalah agar logo tersebut

dapat dikenali sebagai logo dari sebuah permainan mengenai lalu lintas.

Kartu Pertanyaan dibuat dalam ukuran 5x5 cm. Pada ilustrasi Kartu Pertanyaan, background pada sisi yang memuat informasi dibuat sederhana dengan warna turunan dari rambu. Tujuannya agar terlihat menarik dan informasi yang tertera dapat terbaca dengan jelas. Untuk sisi belakang kartu memiliki konsistensi background berupa gambar polisi yang sedang kebingungan.

Kartu Pertanyaan akan didominasi oleh simbol rambu lalu lintas yang harus dijawab arti rambu tersebut oleh pemain. Jika pemain berhasil menjawab, maka akan menerima hadiah, namun bila pemain tidak berhasil menjawab tidak akan terjadi apa-apa. Kartu dibuat menggunakan warna biru yang diambil dari warna rambu perintah. Tujuannya agar pemain dapat membedakan kartu pertanyaan, kesempatan, dan misi.

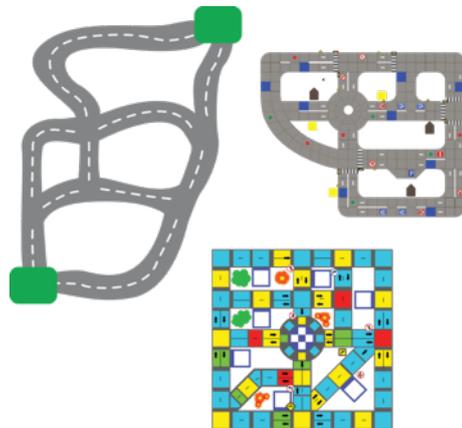
Kartu Kesempatan dibuat dalam ukuran 5x7 cm. Pada ilustrasi Kartu Pertanyaan, background pada sisi yang memuat informasi dibuat sederhana dengan warna turunan dari rambu. Tujuannya agar terlihat menarik dan informasi yang tertera dapat terbaca dengan jelas. Untuk sisi belakang kartu memiliki konsistensi background berupa gambar polisi.

Kartu Misi dibuat dalam ukuran 5x7 cm. Kartu Misi memiliki peran yang penting dalam permainan ini, yaitu sebagai penentu tujuan para pemain. Oleh karena itu, di dalam kartu ini terdapat gambar gedung tujuan dan juga nama tujuan. Untuk background menggunakan warna kuning yang diambil dari rambu peringatan. Tujuannya agar pemain dapat membedakan kartu pertanyaan, kesempatan, dan misi.

Bangunan memiliki peran yang penting dalam permainan ini, yaitu menjadi tempat tujuan pemain. Oleh karena itu, bangunan digambarkan dengan menyerupai bentuk bangunan pada umumnya lalu disempurnakan.

Kartu Pelanggaran Pemain memiliki peran yang cukup penting dalam permainan ini. Kartu ini digunakan untuk mencatat setiap pelanggaran, tilang, maupun peringatan para pemain. Sehingga pada akhirnya pemain yang memiliki pelanggaran tersedikit yang menang.

Buku Panduan Permainan dibuat dalam ukuran A6 (10.5 x 14.8 cm). Buku Panduan Permainan berisi segala informasi tentang permainan "Keliling Kota". Dimulai dari pengenalan, penjelasan mengenai segala elemen permainan dan aturan permainan. Di dalam buku panduan permainan terdapat juga petunjuk rambu ditampilkan rambu-rambu yang berada dalam permainan. Karena ukuran yang akan dibuat cukup kecil, sehingga akan ada kemungkinan terbagi ke dalam beberapa lembar yang akan dibukukan. Buku Panduan Permainan akan dibuat berwarna dan menampilkan ilustrasi sehingga tetap terlihat menarik.



Gambar 1. Thumbnail Board Game



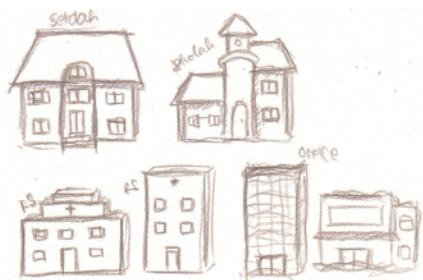
Gambar 2. Thumbnail logo Board Game



Gambar 3. Thumbnail Kartu Pertanyaan



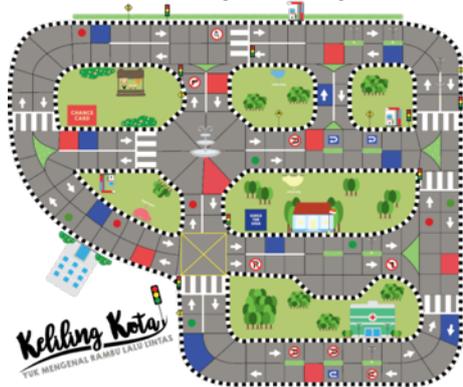
Gambar 4. Thumbnail Kartu Kesempatan



Gambar 5. Thumbnail Bangunan



Gambar 6. Tight Tissue Logo



Gambar 7. Final Artwork Board Game



Gambar 8. Final Logo



Gambar 9. Final Kartu Pertanyaan



Gambar 10. Final Kartu Kesempatan



Gambar 11. Final Kartu Misi



Gambar 12. Final Kartu Bangunan

WARNING	TILANG
PLAYER 1	
PLAYER 2	
PLAYER 3	

Gambar 13. Final Kartu Pelanggaran Pemain



Gambar 14. Final Buku Panduan Permainan

### Kesimpulan

Dengan adanya perancangan permainan *board game* "Keliling Kota" ini, dapat disimpulkan bahwa dari segi materi, permainan tersebut dapat menertibkan lalu lintas terutama dalam konteks rambu lalu lintas. Hal ini diutamakan untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada anak-anak.

Media *board game* sendiri juga dibuat agar sesuai dengan konsep pembelajaran anak-anak usia 5-6 tahun. Bermain sambil belajar merupakan sebuah aktivitas pembelajaran yang sangat efektif, karena dengan aktivitas tersebut anak-anak mudah menyerap materi pembelajaran.

Untuk proses pengerjaan perancangan, riset data sangat penting untuk dilakukan secara

detail. Riset data tersebut tidak hanya meliputi data mengenai materi, melainkan juga data mengenai proses eksekusi. Terdapat beberapa perbedaan hasil dari prakiraan perancangan dengan hasil eksekusi menyangkut dengan teknis di lapangan.

Proses perancangan karya tugas akhir ini sangat terbatas oleh waktu, tenaga dan biaya yang tentunya menghasilkan karya yang masih jauh dari sempurna. Akan tetapi, dengan berhasilnya diselesaikan buku ini tentunya merupakan suatu kepuasan tersendiri bagi penulis. Penulis berharap agar papan permainan yang telah dirancang dapat mengurangi kecelakaan dan menambah ilmu kepada masyarakat dan juga perkembangan dunia desain komunikasi visual.

Pengenalan rambu lalu lintas terhadap generasi muda sangat penting untuk diperhatikan. Sebab, pengenalan rambu lalu lintas dapat menjadi tolak ukur untuk tertibnya lalu lintas. Oleh karena itu, sangatlah penting upaya sosialisasi akan pemahaman rambu lalu lintas dan tertib berlalu lintas sehingga berkurangnya jumlah kecelakaan.

### Saran

Selanjutnya, bagi mahasiswa generasi berikutnya yang ingin mengangkat tema serupa. Disarankan agar lebih dalam menggali peraturan lalu lintas. Hal ini bertujuan agar rambu lalu lintas dapat dikenali dan ditaati sehingga masyarakat semakin tertib berlalu lintas. Selain itu, dapat mengeksplorasi lebih jauh mengenai teknis permainan sehingga lebih interaktif dan meningkatkan peran aktif dari setiap pemain.

### Daftar Pustaka

Badan Pusat Statistik. (2013). Statistik Transportasi. Jakarta: BPS.

Crifmer. (2011). Board Game Design: Elements of a Game. Received 18/3/2016, from <http://hubpages.com/games-hobbies/Board-Game-Design-Elements-of-a-Game>

Indriani, Shienny. (2012). Perancangan Board Game Edukatif Memperkenalkan Bangunan Bersejarah Kota Surabaya kepada Anak-Anak Sekolah Dasar Kelas 4-6. (TA No. 00022046/DKV/2012). Unpublished undergraduate thesis. Universitas Kristen Petra, Surabaya

Istantio, Timothy. (2013). Perancangan Board Game tentang Bercocok Tanam di Rumah. (TA No. 00022248/DKV/2013). Unpublished undergraduate thesis. Universitas Kristen Petra, Surabaya

Kementrian Agama Balai Diklat Keagamaan Bandung. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Permainan. Retrieved 26/2/2016, from <http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/249-metode-pembelajaran-anak-usia-dini-melalui-permainan>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Pendidikan Anak Usia Dini. Retrieved 25/2/2016, from <http://paudni.kemdikbud.go.id/segment/19.html>

Kompasiana. Ini Dia Board Game Terbaik Khusus Untuk Anak Anda. Retrieved 25/2/2016, from [http://www.kompasiana.com/s4rtika/ini-dia-board-game-terbaik-khusus-untuk-anak-anda\\_54f904d9a3331147508b4791](http://www.kompasiana.com/s4rtika/ini-dia-board-game-terbaik-khusus-untuk-anak-anda_54f904d9a3331147508b4791)

Koster, Raph. (2014). A Theory of Fun. USA: Paraglyph Press.

World Health Organization. (2015). Global Status Report on Road Safety 2015. Switzerland: WHO.

Materi Pendidikan Lalu Lintas – Rambu-Rambu Lalu Lintas (Materi Diintegrasikan ke Dalam Mata Pelajaran PPKn), (n.d.). Recieved 20/3/2016, from <http://www.salamedukasi.com/2014/09/materi-pendidikan-lalu-lintas-rambu.html>

Mubarak, Abdul. (2012). Board Game Pahlawan Kemerdekaan Ksatria Mahardhika. (TA No. DK26313). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Octaviani, Grace. (2013). Perancangan Media Permainan Edukatif Pengenalan Jajanan Tradisional Untuk Anak Usia 9-12 Tahun di Surabaya. (TA No.00022278/DKV/2013). Unpublished undergraduate thesis. Universitas Kristen Petra, Surabaya

Pappas, J. (2013). An Introduction to Designer Board Games. Retrieved 3/3/2015, from <https://www.webjunction.org/news/webjunction/board-in-the-library-part-one.html>

Silverman, D. (2013). How to Learn Board Game Design and Development. Retrieved 3/3/2015, from <http://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>

Sroufe, L.A., Cooper, R.G., & DeHart, G.B. (1996). Child Development: Its Nature and Course Third Edition. New Baskerville: The Clarinda Company

The Jakarta Post. RI Ranks Fifth Worldwide in fatal traffic accidents. Retrieved 25/2/2016, from <http://www.thejakartapost.com/news/2015/04/28/ri-ranks-fifth-worldwide-fatal-traffic-accidents.html>

Undang-Undang No.22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan. (2009). Jakarta: RI.