JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENGENALKAN ATURAN LALU LINTAS UNTUK REMAJA

PERANCANGAN

Oleh:

Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana

NIM: 1610203124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENGENALKAN ATURAN LALU LINTAS UNTUK REMAJA,** oleh NI KETUT KRISANTHI DEWI WANGIYANA, NIM 1610203124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada 27 April 2021.

Ketua Program Studi/Ketua/ Anggota,

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENGENALKAN ATURAN LALU LINTAS UNTUK REMAJA

Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana

NIM. 1610203124

Salah satu faktor penyebab terjadinya kecelakaan lalu lintas adalah kelalaian dan tidak patuhnya pengendara terhadap aturan lalu lintas. Kurangnya bimbingan tentang etika berkendara yang benar merupakan salah satu faktor yang berperan pada tingginya angka kecelakaan lalu lintas, terutama pada pengendara usia remaja. Untuk meningkatkan pengetahuan tentang aturan lalu lintas dibutuhkan suatu media edukasi yang dapat memancing ketertarikan mereka. Komik merupakan media komunikasi visual yang disajikan secara informatif dengan tulisan dan gambar, yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara optimal dan mudah dimengerti terutama di kalangan remaja.

Tujuan dari perancangan komik ini adalah sebagai media penyampaian informasi yang menarik mengenai tata aturan lalu lintas kepada kaum remaja, yang diharapkan dapat menurunkan tingkat kecelakaan kendaraan bermotor. Data untuk pembuatan komik diambil dari hasil wawancara dan survei, literatur yang membahas tentang aturan lalu lintas, serta data visual yang didapatkan dari foto dokumentasi.

Cerita dalam komik sebagian besar menggambarkan berbagai macam kejadian di jalan yang termasuk kedalam pelanggaran lalu lintas dan faktor penyebab terjadi kecelakaan lalu lintas. Aturan lalu lintas, seperti rambu-rambu, marka jalan, dan safety riding dalam berkendara juga dibahas di dalam komik.

Kata kunci: komik, kecelakaan lalu lintas, remaja

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

DESIGNING COMICS AS EDUCATIONAL MEDIA IN INTRODUCING TRAFFIC RULES FOR ADOLESCENTS

Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana

NIM. 1610203124

One of the factors causing traffic accidents is negligence and disobedience of motorists to traffic rules. Lack of guidance on proper driving ethics is also one of the factors contributing to the high number of traffic accidents, especially among teenage motorists. To increase knowledge about traffic rules, an educational medium that can provoke their interestis needed. Comics are visual communication media that are presented informatively with writing and pictures, which have the power to convey information optimally and easily to understand especially by teenagers.

The purpose of designing this comic is as a medium for delivering interesting information about traffic rules to adolescents, which is expected to be able to reduce the rate of motor vehicle accidents. Data for producing this comic is taken from interviews and surveys, literature that discusses traffic rules, and visual data obtained from photo documentation.

The stories in the comics mostly describe various kinds of incidents on the road, including traffic violations and the factors that cause traffic accidents to occur. Traffic rules, such as signs, road markings, and safety riding while driving are also discussed in the comics.

Keywords: comics, traffic accidents, adolescents

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Peraturan diciptakan untuk dipatuhi. Dibentuknya suatu aturan adalah untuk menjaga ketertiban bersama. Hal ini juga berlaku pada pemakaian fasilitas bersama, salah satunya adalah jalan raya. Peraturan yang mengatur lalu lintas dan angkutan jalan dibuat untuk membangun situasi yang aman dan tertib saat memakai atau berkendara di jalan.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 menjelaskan bahwa Lalu Lintas dan Angkatan Jalan (LLAJ) adalah suatu kesatuan sistem yang terdiri atas Lalu Lintas, Angkutan Jalan, Jaringan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Prasarana Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Kendaraan, Pengemudi, Pengguna Jalan, serta pengelolanya. Lalu Lintas sendiri memiliki arti sebagai gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas. Gerak kendaraan tersebutlah yang kemudian diatur dalam prasarana lalu lintas seperti rambu, marka, *sign system* dalam jalanan, dan beberapa alat lainnya yang memiliki arti, makna, dan fungsi masing-masing dalam mengatur kendaraan menjadi lebih teratur di jalan. Sebagai pemakai jalan, sangatlah penting untuk memahami dan mematuhi seluruh peraturan dalam berkendara guna menjaga keselamatan diri maupun keselamatan pengendara lain saat berkendara.

Pada provinsi Nusa Tenggara Barat, kota Mataram, memiliki rekor kecelakaan yang tinggi pada tahun 2016 sampai 2017. Telah tercatat sebanyak 669 orang tewas dari 3.320 kasus kecelakaan lalu lintas. Sementara yang mengalami luka berat sebanyak 317 orang, dan luka ringan sebanyak 2.644 (Anonimus, 2017). Sebagian besar kasus kecelakaan di atas terjadi karena kelalaian dari pengendara itu sendiri mulai dari tidak memakai helm, melaju dengan kecepatan tinggi, melanggar lampu merah, dan tidak fokus saat berkendara. Dalam artikel di Kompas.Com (Ravel, 2016) menyatakan bahwa rata-rata usia dari korban yang sering mengalami kecelakaan lalu lintas adalah usia 15-19 tahun dan 80% merupakan kecelakaan sepeda motor. Usia Remaja yang memiliki angka kecelakaan sepeda motor tertinggi di Kota Mataram ini merupakan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

hal yang sangat disayangkan karena harus kehilangan generasi muda yang masih memiliki masa depan.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa dimana mereka akan mengalami banyak perubahan yang disebabkan oleh banyak faktor. Lingkungan sangat berperan aktif dalam mempengaruhi dan membangun sifat dan perilaku seorang remaja. Melihat situasi dalam ruang lalu lintas di Mataram, NTB di mana pengendara tidak berkendara sesuai aturan lalu lintas dan kurangnya kesadaran akan *safety riding* atau kemanan berkendara, menciptakan suatu kebudayaan berkendara yang tidak baik di NTB. Kebudayaan ini dapat ditiru oleh para remaja dan akan menjadi kebiasaan bagi mereka yang pada akhirnya membawakan hasil meningkatnya angka kecelakaan di Kota Mataram.

Seorang psikolog asal Kanada A. Bandra (dalam Gunarsa, 2008: 205), berpendapat bahwa masa remaja menjadi masa pertentangan dan "pemberontakan" karena terlalu menitikberatkan ungkapan-ungkapan bebas dan ringan dari ketidakpatuhan. Kecenderungan melawan dan memberontak dari remaja kemungkinan menjadi salah satu faktor tidak acuhnya remaja dalam mematuhi lalu lintas.

Maka dari itu dibutuhkan suatu media yang dapat memancing ketertarikan mereka. Komik merupakan bacaan yang digemari oleh semua usia, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun. Menurut Asti Mutiara komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian siswa, siswa merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, momotivasi siswa untuk belajar, dan lain-lain (Mutiara, 2014). Komik dapat disajikan secara informatif dengan gambar dan warna yang indah diharapkan dapat menjadi media edukasi yang optimal dalam memperkenalkan aturan lalu lintas terhadap kalangan remaja.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik sebagai media edukasi tata aturan lalu lintas kepada remaja?

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. Tujuan Perancangan

Merancang komik sebagai media penyampai informasi mengenai tata aturan lalu lintas kepada kaum remaja yang berupaya dapat menurunkan tingkat kecelakaan pada kendaraan bermotor.

4. Teori dan Metode Perancangan

a. Tinjauan Literatur tentang Komik

1) Komik

Komik menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) berarti cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Secara garis besar komik adalah sebuah media gabungan antara gambar dan tulisan berupa narasi atau dialog, yang didalamnya terdapat suatu cerita atau informasi.

Definisi komik masih terus mengalami perkembangan hingga saat ini. Menurut Will Eisner dalam bukunya yang berjudul "Comics and Sequensial Art", yang menjelaskan definisi komik sebagai sequential art, yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide (Eisner, 1986).

Scott McCloud (2001: 9) mengembangkan definisi komik menjadi lebih spesifik. Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang yang terjuktaposisi dalam urutan tertentu. Peletakan gambar yang terurut dan terjukstaposisi pada komik menciptakan sebuah alur cerita yang memudahkan pembaca dalam memahami isi atau pesan dari komik.

2) Komik Edukasi

Komik edukasi bisa didefinisikan sebagai komik yang memuat nilai-nilai pendidikan dalam ceritannya. Alasan mengapa media komik dapat digunakan sebagai sarana edukasi adalah keunggulan komik yang mampu memberikan pemahaman mengenai pesan didaktis dengan cepat kepada masyarakan awam. Perpaduan antara bahasa, gambar, dan teks dalam komik mampu

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

mentransfer pemahaman dengan cepat terhadap suatu masalah dibandingkan dengan buku yang hanya menggunakan tulisan saja (Maharsi, 2011).

b. Tinjauan Topik atau Tema Komik

1) Aturan Lalu Lintas

Aturan lalu lintas merupakan salah satu bentuk penegakan hukum di Indonesia. Aturan disini mengartikan suatu peranti hukum yang telah ditetapkan dan disepakati oleh negara sebagai undang-undang yang berlaku secara sah (Desril dkk., 2018). Tujuan terbentuknya aturan lalu lintas seperti yang telah dinyatakan dalam UU Republik Indonesia nomor 22 tahun 2009 pasal 3, adalah untuk mewujudkan kelangsungan lalu lintas yang aman, selamat, tertib, lancar, terpadu dan dapat membangun etika berlalu lintas yang baik sebagai budaya bangsa Indonesia. Lalu lintas itu sendiri memiliki arti sebagai gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas, yang dimana gerakan tersebut akan diatur dalam prasarana lalu lintas seperti rambu, marka, sign system dalam jalanan.

2) Kecelakaan

Kecelakaan menurut UU RI nomor 22 tahun 2009 berarti suatu peristiwa di atau tanpa pengguna jalan lain yang mengakibatkan korban manusia dan/atau kerugian harta benda. Kecelakaan merupakan salah satu penyebab kematian tertinggi di Indonesia.

c. Metode Perancangan

Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kajian pustaka, survei, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamatit beragam pelanggaran aturan lalu lintas yang sering terjadi di kota Mataram. Kajian pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari data pustaka berupa berupa buku, kamus, skripsi, tesis, jurnal, makalah, artikel, yang relevan dengan objek yang akan dirancang, kaitannya dengan informasi peraturan lalu lintas, etika

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

berkendara dan safety riding mengenai keselamatan pengendara di jalan. Survei akan dilakukan dengan membagi form pertanyaan terkait dengan permasalahan dan kelalaian yang dilakukan saat berkendara. Survei ditujukan kepada kalangan remaja yang termasuk dalam target audience dengan tujuan untuk mengetahui alasan dibalik pelanggaran lalu lintas yang telah dilakukan . Dokumentasi berupa foto dari keadaan di jalan raya dan juga dokumentasi foto seputar kegiatan dalam proses perancangan. Data dari hasil kegiatan tersebut dijadikan sebagai landasan utama untuk mengembangkan perancangan komik edukasi tentang aturan Lalu Lintas.

5. Analisis Data

Dalam menganalisis data pada perancangan ini akan dilakukan dengan menggunakan rumus 5W + 1H (*What, Why, Where, When, Who,* dan *How*). Hasil analisis akan dijadikan acuan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dalam mengidentifikasi perancangan.

a. What

Komik yang mampu menjadi media edukasi untuk meningkatkan kesadaran berkendara

b. Where

Di Indonesia khususnya Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat

c. Who

Target audience komik ini amerupakan remaja dengan rentang usia 14-18 tahun dan para penikmat komik lainnya yang gemar membaca demi mencari informasi maupun sebagai hiburan.

d. When

Bahan cerita dari komik diambil berdasarkan data kecelakaan dari Polda NTB dalam rentang tahun 2016-2020

e. Why

Rendahnya tingkat kesadaran remaja dalam mematuhi aturan lalu lintas saat berkendara

f. How

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Informasi mengenai aturan lalu lintas ini akan dirancang dalam bentuk komik dengan gaya visual dan teknik penyampaian pesan yang estetik, informatif, dan mudah dipahami sehingga dapat menarik perhatian remaja untuk membaca.

B. Pembahasan dan Hasil

1. Konsep Perancangan

Buku Komik ini merupakan komik edukasi yang membahas bagaimana berkendara sepeda motor yang baik dan benar di jalan sesuai dengan aturan lalu lintas yang tercantum dalam UU no 22 tahun 2009 tentang lalu lintas dan angkutan jalan.

Terdapat dua gaya layout yang digunakan dalam menyampaikan pesan komik. Yang pertama gaya layout komik pada umumnya, berfokus pada gaya layout kombinasi yang menerapkan berbagai macam bentuk panel yang menyesuaikan dengan suasana cerita. Dengan gaya layout komik menceritakan kronologi dari suatu peristiwa dalam komik yang berkaitan dengan tokoh dalam komik. Cerita dalam komik kebanyakan akan menggambarkan berbagai macam tindakan di jalan yang termasuk kedalam pelanggaran lalu lintas dan faktor penyebabnya terjadi kecelakaan lalu lintas. Kemudian gaya layout yang mendekati infografis, terdiri dari gambar dan tulisan yang diletakkan di akhir halaman setiap chapter. Bersifat informatif yang berisi rangkuman dari aturan lalu lintas yang terkait dengan cerita, mula dari rambu-rambu, marka jalan, dan *safety riding*

Adapun gaya visual yang digunakan dalam penggambaran karakter pada komik cenderung lebih mendekati gaya visual *manga* atau komik Jepang, dan warna yang digunakan merupakan warna pastel dengan sistem pewarnaan yang tidak memakan banyak warna pada *background* komik sehingga menimbulkan kesan *monotone* pada komik.

2. Tujuan Kreatif

a. Memberikan informasi mengenai aturan lalu lintas khususnya mengenai kendaraan sepeda motor kepada remaja

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

b. Menghimbau remaja untuk mentaati aturan lalu lintas demi mengurangi jumlah pelanggaran lalu lintas yang terjadi di kota Mataram

c. Meningkatkan pemahaman kepada remaja mengenai pentingnya mentaati aturan lalu lintas

3. Strategi Kreatif

a. Isi Pesan (what to say)

Komik edukasi mengenai aturan lalu lintas ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai aturan lalu lintas khususnya mengenai kendaraan sepeda motor kepada remaja di Kota Mataram. Dalam buku ini akan dijelaskan macam-macam pelanggaran lalu lintas yang biasa di lakukan oleh remaja di jalan yang disajikan dalam bentuk cerita komik. Dengan menampilkan cerita tentang pelanggaran lalu lintas secara tidak langsung menyadarkan bahayanya dan konsekuensi dari melanggar. Kemudian tidak hanya berupa cerita pelanggaran dan kronologi kecelakaan, komik ini juga menjelaskan bagaimana aturan berkendara yang seharusnya yang disajikan dalam bentuk halaman informasi pada akhir cerita komik.

b. Bentuk Pesan (how to say)

Komik akan disampaikan dengan tema kehidupan sehari-hari yang tidak memiliki unsur *fiction* namun lebih berfokus pada hal yang realistis. Cerita komik yang menampilkan macam-macam pelanggaran lalu lintas diambil berdasarkan pengalaman penulis dan orang terdekat agar dapat menimbulkan sisi nyata dalam cerita. Tokoh-tokoh yang digambarkan dalam komik merupakan kalangan remaja, bertujuan agar menciptakan pendekatan dari segi mental pada target pembaca yang juga merupakan kalangan remaja. Kemudian penggunaan bahasa dalam komik merupakan bahasa sehari-hari agar lebih mudah dipahami.

4. Konsep Media

a. Tujuan Media

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tujuan memilih komik edukasi dalam bentuk cetak sebagai media penyampai pesan dalam perancangan ini adalah untuk menyediakan informasi mengenai aturan lalu lintas tentang berkendara sepeda motor yang benar dengan penyajian yang lebih menarik. Karena tidak hanya berupa informasi semata, namun adanya cerita dan gambar yang dapat meningkatkan minat baca dari *target audience*.

Adapun keunggulan dari komik cetak dari pada komik yang dibaca secara online adalah kesan nyata yang diberikan komik cetak, bagaimana sensasi membaca buku secara nyata yang tidak dapat dirasakan saat membaca komik di *gadget*.

b. Strategi Media

1) Khalayak Sasaran

Secara demografis, *target audience* perancangan komik ini adalah remaja berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, dengan rentang usia 14 – 18 tahun dan tingkat pendidikan SMP, SMA, maupun Mahasiswa. Adapun secara Psikografis adalah remaja yang suka membaca, baik buku biasa maupun buku komik dan remaja yang pernah atau mengendarai sepeda motor. Kemudian secara Geografis adalah target audience yang bertempat tinggal di Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat.

2) Paduan Media

a) Media Utama (*Main Media*)

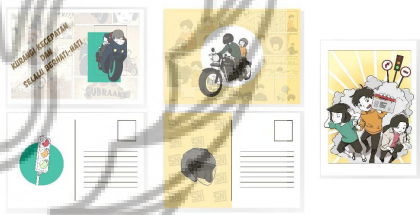
Buku komik cetak yang berisi cerita dan informasi yang terkait dengan aturan berkendara sepeda motor yang benar.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

b) Media Penunjang (*Supporting Media*)

Media penunjang akan membantu mengarahkan *target audience* kepada media utama dan juga berfungsi sebagai pengingat dalam berkendara sesuai aturan. Media pendukung terdiri dari sticker, postcard, pembatas buku, dan kalender.

Stiker



Postcard

Pembatas Buku

Kalender

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

C. Kesimpulan

Salah satu faktor penyebab terjadinya kecelakaan lalu lintas adalah karena kelalaian pengendara. Provinsi Nusa Tenggara Barat, khususnya kota Mataram, memiliki rekor kecelakaan yang tinggi (tahun 2016-2017), dengan rata-rata usia dari korban adalah usia 15-19 tahun dan didominasi oleh kecelakaan sepeda motor. Situasi dalam ruang lalu lintas di Kota Mataram itu sendiri, di mana pengendara tidak berkendara sesuai aturan lalu lintas dan kurangnya kesadaran akan *safety riding*, menciptakan suatu kebudayaan berkendara yang tidak baik yang kemudian dapat ditiru oleh para remaja yang dapat berakhir meningkatkan angka kecelakaan di Kota Mataram. Dengan menanggapi permasalahan lalu lintas tersebut, penulis merancang suatu komik yang dapat menjadi solusi dalam membantu mengingatkan masyarakat terutama kalangan remaja akan pentingnya mematuhi aturan lalu lintas.

Komik sendiri merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Dengan keunggulan komik tersebut membuat terbukanya banyak peluang dalam pemanfaatan media komik seperti salah satunya pengaplikasian komik sebagai media edukasi dan pembelajaran.

Informasi yang disajikan dalam komik ini berupa peraturan berkendara yang benar khususnya untuk sepeda motor karena merupakan kendaraan yang sering digunakan oleh baik remaja maupun masyarakat Kota Mataram pada umumnya. Selagi proses penuangan ide dalam pembuatan komik ini, penulis terinspirasi untuk menggunakan dua cara penyampaian pesan dalam komik. Yaitu tidak hanya dalam segi cerita, namun juga menyediakan halaman informasi diakhir cerita tiap chapter yang mampu merangkum informasi terkait aturan lalu lintas baik yang tercantum dalam cerita maupun tidak. Hal ini diperkirakan dapat memperluas wawasan yang ingin disampaikan penulis ke pembaca, mengingat terbatasnya informasi yang dapat tersampaikan melalui cerita semata. Dalam halaman ceritapun tetap menyajikan beberapa informasi terkait aturan lalu lintas yang dibahas, namun hanya sedikit karena halaman cerita lebih berfokus kepada *story* yang menampilkan kebiasaan berkendara buruk yang di mana dapat berakhir menjadi kecelakaan lalu lintas.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Topik yang dibahas dalam komik ini diambil berdasarkan data survey yang merupakan kebiasaan berkendara dan pelanggaran yang sering dilakukan oleh remaja di Kota Mataram, seperti tidak memiliki SIM, tidak menggunakan helm, melanggar marka jalan, dan menerobos lampu merah.

Buku komik ini diawali dengan sket secara tradisional dan kemudian diakhiri dengan penyelesaian secara digital. Dengan menggunakan komposisi warna pastel dengan penggambaran karakter yang semi realis – semi kartun dan penggunaan bahasa sehari-hari dalam naskahnya, diyakini sebagai pendekatan yang dapat menarik minat remaja dalam membaca komik ini.

D. Daftar Pustaka

Anonimus, 2017, "Kecelakaan Lalu Lintas Jadi Pembunuh Nomor Satu di NTB", URL: https://www.lombokpost.net/2017/06/20/kecelakaan-lalu-lintas-jadi-pembunuh-nomor-satu-di-ntb/ (diakses penulis pada tanggal 30 Januari 2020, jam 20:19 WITA)

Desril, R., Elviandri, Aksar, Raihana, D. Sommaliagustina, T. W. Lestari "Penyuluhan Hukum Keselamatan Lalu Lintas Sebagai Strategi Mewujudkan Budaya Patuh Hukum Lalu Lintas" dalam *Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, Th II/02, November 2018

Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, New York: Will Eisner Studios,Inc., 1985

Gunarsa, Singgih D., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: Gunung Mulia, 2008

Maharsi, Indiria, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batasan*, Yogyakarta: Kata Buku, 2011

McCloud, Scott, *Memahami Komik. Edisi Revisi*, Terjemahan dari Understanding Comics, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001

Mutiara, Asti, 2014, "Komik Sebagai Media Pembelajaran", http://astimutiara.blogspot.com/2014/07/komik-sebagai-media-pembelajaran.html (diakses penulis pada tanggal 12 Februari 2020, jam 21:14 WIB)

Ravel, Stanley, 2016, "Remaja Paling Sering Mengalami Kecelakaan Lalu Lintas", URL: https://sains.kompas.com/read/2016/10/21/123413130/remaja.paling.sering.kecelakaan.lalu.lintas, (diakses penulis pada tanggal 30 Januari 2020, jam 20:19 WITA).

Welas, Trias, *Undang-Undang Lalu Lintas, UU RI No. 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan*, Yogyakarta: New Merah Putih, 2010

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta