

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa angka kecelakaan di Indonesia sangat tinggi bahkan di dunia. Kecelakaan menempati urutan ke-3 penyebab kematian di dunia setelah HIV dan TBC. Banyak faktor yang menyebabkan kecelakaan, antara lain dari faktor kendaraan, faktor jalan dan rambu-rambu lalu lintas serta faktor kelalaian manusia. Hampir semua kecelakaan yang disebabkan oleh kelalaian manusia terjadi karena pelanggaran lalu lintas. Pelanggaran tersebut dapat terjadi karena pengguna jalan sengaja melanggar atau tidak melihat ketentuan yang berlaku atau dalam hal ini adalah rambu-rambu lalu lintas. Banyak metode dan cara – cara yang sudah di buat untuk mengenalkan rambu-rambu lalu lintas serta peraturan lalu lintas kepada anak-anak namun banyak faktor pula yang menghambat jalannya proses tersebut. Dengan perancangan permainan ini akan tercipta salah satu media pengenalan, pembelajaran sekaligus hiburan untuk anak-anak.

Melalui media yang tepat atau penjelasan informai tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas, maka diharapkan dapat membantu mengenalkan macam-macam dan jenis-jenis rambu-rambu lalu lintas serta peraturan lalu lintas khususnya kepada anak-anak, sehigga diharapkan dapat mengurangi angka kecelakaan di kemudian hari. Demikian juga dengan orang tua dapat lebih waspada dalam memperhatikan keselamatan dan wawasan untuk anak mereka.

Board game adalah suatu permainan yang bersifat universal dan beragam. Ada beberapa permainan board game yang sudah terkenal dan dimainkan di Indonesia yaitu Monopoli, Ular tangga, Catur, Halma. Namun tidak banyak permainan board game yang berkembang di Indonesia, oleh karena itu perancang menciptakan board game ini dengan harapan dapat digunakan dan dinikmati oleh masyarakat luas.

Ketika perancang hendak membuat suatu board game, alangkah baiknya perancang memikirkan cara agar tujuan perancang dapat tepat mengenai

sasaran. Perancang perlu mempelajari berbagai desain serta cara bermain berbagai board game, sehingga dapat dicapai suatu permainan game yang menarik dan tidak kalah bagus dengan board game yang telah ada sebelumnya.

B. SARAN

Masih banyak kemungkinan usaha untuk pengenalan, pembelajaran sekaligus hiburan yang dapat dilakukan guna meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap rambu-rambu lalu lintas serta peraturan lalu lintas. Semakin beraneka ragam media yang dapat menunjang pengenalan dan pembelajaran tentang rambu-rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas ini akan semakin baik. Namun apabila di kemudian hari ada rekan mahasiswa yang akan melanjutkan perancangan permainan edukatif bertemakan rambu-rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas, maka sangat disarankan untuk melakukan studi selengkap mungkin tentang materi rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas tersebut sebelum membuat sistem permainan. Apabila materi telah banyak dikuasai dan dimengerti dengan baik maka pembuatan sistem permainan akan semakin mudah dan tentunya akan semakin menarik. Akhir kata, semoga perancangan ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya anak-anak tentang rambu-rambu lalu lintas dan peraturan lalu lintas yang berlaku di Indonesia dan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi perancangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Hurlock, Elizabeth. B, Psikologi Perkembangan, terj. Istiwidyanti dan Soedjarwo, Jakarta : Erlangga, 1988.

Ismail, Andang, Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif), Yogyakarta : Pilar Media, 2009.

Nurbaim, M. Beni, Pengetahuan Lalu Lintas dan Pedoman Ujian Mendapatkan SIM, Bandung : Yayasan Kemala Bhayangkari Jabar, 1996.

Suhada, Ichsan, Pintar Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas, Jakarta : PT. Bhuana Ilmu Populer, 2012.

Penyusun, Tim, Undang Undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan 2009 (UU no. 20 tahun 2009), Jakarta : Visimedia pustaka, 2009.

Poesponegoro, Marwati Djoened ; Nugroho Notokusanto, Sejarah Nasional Indonesia : Zaman Jepang dan Zaman Republik Indonesia 1942-1998, Jakarta : PT. Balai Pustaka, 2011.

Wasono, Antonius Bowo, Teknik Grafika dan Industri Grafika Jilid 1, Jakarta : Depdiknas, 2008.

Dari Tugas Akhir dan Tesis :

Pangasti Rahayu, "Perancangan Permainan Edukatif Pengenalan Bencana Alam dan Cara Menanggulangnya untuk Anak-Anak" (Yogyakarta), (Tugas Akhir S-1 Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2012)

Sekar Datri Mustikaningtyas, "Perancangan Buku Merawat Kucing Untuk Anak-anak" (Yogyakarta), (Tugas Akhir S-1 Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2012)

Siswanti, "Pengaruh Penggunaan Media *Lift The Flap* Terhadap Prestasi Belajar Sains (Fisika) Bagi Siswa SD" (Yogyakarta), (Skripsi S-1 Jurusan Pendidikan Fisika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2009)

Dari Web :

Anne Aheira, Kecelakaan Lalu Lintas, diakses dari <http://www.anneaheira.com/kecelakaan-lalu-lintas.htm>, akses pada tanggal 20 April 2013 pada pukul 20.55.

<http://www.polri.go.id/id/sejarah/sejarah-polri.html>

Indriana Jayanti, "Sejarah Mainan", Mainan Anak, diakses dari indranadwijayanti.blogspot.com/p/blog-page_2747.html, pada tanggal 22 April 2012 pada pukul 14.06

