

Kampanye Stop Melawan Arus Kendaraan Melalui Media Game Telepon Cerdas

Tedi Dwiki Cahyadi¹, Satria Indra Praja Persada²

^{1,2}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung*
 Email: ¹*tedi.51918175@mahasiswa.unikom.ac.id*, ²*satria.indrapraja@email.unikom.ac.id*

Abstrak: Pelanggaran lalu lintas melawan arus di Jl. Cihaliwung sampai Jl. Raya Purwakarta sangat sulit untuk diberhentikan, meskipun sering diadakan razia oleh kepolisian, tetapi pelanggaran masih berlanjut sampai sekarang. Arus jalan satu arah yang panjang membuat para pengendara menuntut keefisienan waktu perjalanan yang lebih pendek, sehingga mereka rela untuk melawan arus jalan. Banyaknya jalan daerah yang tidak terjamah oleh polisi juga menjadi alasan banyaknya pengendara yang tidak memenuhi perlengkapan berkendara yang benar. Persoalan lalu lintas yang tidak terselesaikan lebih dari 10 tahun ini perlu diberhentikan, mengingat jalan tersebut sering dilewati oleh kendaraan truk besar dan tidak jarang menimbulkan kecelakaan lalu lintas. Solusi perancangan yang disarankan adalah sebuah game simulasi polisi lalu lintas, yang dimana didalamnya terdapat cerita yang berisi pesan kampanye, game tilang polisi yang dapat memberikan pengalaman polisi kepada pemain yang menampilkan seberapa keras kepalanya pengendara yang melanggar, dan hasil dari permainan tilang polisi tersebut yang juga pesan kampanye. Diharapkan perancangan ini dapat membuat masyarakat mengerti akan pentingnya mematuhi peraturan lalu lintas, khusus nya kepada remaja dan dewasa awal.

Kata kunci: Lalu lintas, pelanggaran, game, kampanye, mobile.

***Abstract:** Traffic violation against the flow on Jl. Cihaliwung to Jl. Raya Purwakarta is very difficult to stop, even though raids are often held by the police, violations still continue to this day. Long one-way traffic forces motorists to demand efficiency for shorter travel times, so they are willing to go against the flow of the road. The large number of regional roads that are not touched by the police is also the reason for many motorists not meeting the correct driving equipment. This traffic problem which has not been resolved for more than 10 years needs to be stopped, bearing in mind that the road is often passed by large trucks and often causes traffic accidents. The suggested design solution is a traffic police simulation game, in which there is a story that contains campaign messages, a police ticketing game that can provide a police experience to players that shows how stubborn motorists are violating, and the results of the police ticketing game are also campaign messages. It is hoped that this design can make people understand the importance of obeying traffic rules, especially for teenagers and early adults.*

Keywords: Traffic, violations, games, campaigns, mobile.



PENDAHULUAN

Menurut data Badan Pusat Statistik, pada tahun 2020 Indonesia memiliki jumlah penduduk sekitar 270 juta, yang dimana penduduknya tercatat memiliki 15 juta lebih kendaraan jenis mobil penumpang dan 115 juta lebih kendaraan berjenis sepeda motor yang dimiliki oleh masyarakat. Data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memiliki jumlah kendaraan yang banyak, dan kebanyakan kendaraan tersebut adalah kendaraan milik pribadi khususnya sepeda motor. Alasan kebanyakan masyarakat memilih untuk memiliki kendaraan pribadi yaitu dikarenakan banyaknya sarana angkutan umum yang masih tidak memadai. Kurangnya trayek yang tersedia menjadi salah satu alasan bagi beberapa masyarakat. Keefisienan waktu perjalanan menjadi alasan bagi orang yang memilih kendaraan pribadi berjenis motor roda 2 dan faktor kenyamanan dan keamanan menjadi alasan orang untuk memilih kendaraan roda 4.

Besarnya aktivitas lalu lintas yang tinggi mengakibatkan besarnya pula pelanggaran lalu lintas, mengakibatkan ketertiban pengguna jalan dan kemacetan lalu lintas semakin meningkat (Aulia, 2013). Selain itu, dengan meningkatnya pelanggaran lalu lintas dapat mengakibatkan juga meningkatnya kecelakaan lalu lintas. Beberapa kelalaian atau pelanggaran pengguna jalan yang dapat mengakibatkan kecelakaan adalah seperti pengemudi kendaraan yang buruk, kendaraan yang parkir sembarangan, ketidak teraturan antara transportasi dengan luas jalan, pejalan kaki yang kurang berhati-hati, jalanan yang rusak, kendaraan tidak layak pakai, pengendara tidak patuh rambu-rambu lalu lintas (Nufauziah & Krisnani, 2021). Terhitung dari tanggal 1 Januari sampai 17 Februari 2022, terdapat 15.265 kasus kecelakaan yang terjadi, rata-rata setiap tahunnya di Indonesia terjadi kecelakaan kurang lebih 100 ribu, dan 70% kecelakaan didominasi oleh kendaraan motor beroda dua (www.goodstats.id, 2023)

Melawan arus adalah sebuah tindakan dimana pengendara menjalankan kendaraannya berlawanan arah dengan arus jalan yang sudah ditentukan oleh pihak berwenang. Arahan larangan untuk melintas biasanya telah dikomunikasikan melalui rambu-rambu lalu lintas yang terpampang di jalan, sehingga pengendara seharusnya mengerti dan mematuhi peraturan tersebut. Sebagaimana disebutkan dalam pasal 287 UU RI No 22 tahun 2022 bahwa setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan yang melanggar aturan perintah atau larangan yang dinyatakan dengan rambu lalu lintas sebagaimana dimaksud dalam pasal 106 ayat (4) huruf a atau marka jalan sebagaimana dimaksud dalam pasal 106 ayat (4) huruf b dipidana dengan pidana kurungan paling lama 2 (dua) bulan atau denda paling banyak Rp500.000,00 (lima ratus ribu rupiah).

Pada dasarnya, setiap jalan yang memiliki aturan dapat menjadi objek tindakan melawan arus. Terdapat beberapa faktor kondisi jalan yang menyebabkan pengendara melakukan pelanggaran tersebut, yaitu jalan satu arah yang panjang dan lokasi tujuan berada di persimpangan jalan yang tidak saling terhubung. Contoh jalan yang sering terjadi pelanggaran melawan arus yaitu Kecamatan Padalarang, Jl Muwardi II Jakarta, Jl Gajah Mada Jakarta Pusat, Jalan Garuda Bandung, dan Jl

Radjiman Jakarta Timur. Rata-rata kebiasaan melawan arus pada lokasi yang disebutkan telah berlangsung kurang lebih 5 tahun.

Alasan pengendara melawan arus yaitu agar perjalanan berkendara mereka singkat, hal lain yang dapat menyebabkan pengendara melawan arus yaitu tidak percaya pada peraturan, keras kepala, atau merasa benar sendiri, tidak memikirkan pengendara lain atau egois, tidak pernah mengalami kecelakaan, percaya diri, banyak pengendara yang melawan arus sehingga merasa tidak bersalah sendirian dan ketidaktahuan akan larangan melawan arus.

Alasan tidak boleh melawan arus yaitu rawan kecelakaan dan dapat menimbulkan hambatan di jalan. Jumat 15 juli 2022 pukul 10.30, terjadi kecelakaan antara 2 pengendara motor di jalan Cihaliwung Padalarang. menurut informasi pada website banbara, kecelakaan terjadi antara 2 pengendara motor yang dimana salah satu pengendara motor tersebut melawan arus. Orang yang mengalami kecelakaan tersebut adalah Syahrul Gunawan yang berumur 22 tahun dan Ai Rifai berumur 69 tahun dan Ahmad berumur 76 tahun. Menurut saksi, dikatakan bahwa kendaraan Honda Supra yang digunakan Ahmad tersebut mejalu melawan arus dari arah Cihaliwung menuju kearah Tagog Apu, pengendara tersebut tidak sempat melihat ada orang yang hendak menyebrang, sehingga tabrakan dengan motor Kawasaki Ninja yang dikendarain oleh syahrul pun tak dapat terhindari. Menurut saksi lain menjelaskan bahwa kondisi kedua motor sangatlah parah, dan menurut ia bahwa disini memang sering banyak yang melawan arus, sangat membahayakan (Kholilulloh, 2022).

Pada masalah banyaknya pengendara yang melawan arus ini, terdapat beberapa solusi yang dapat dilakukan. Dari hasil riset data tersebut bisa disimpulkan bahwa masyarakat perlu diedukasi agar dapat memahami dari tujuan larangan melawan arus yaitu agar terhindar dari kecelakaan, dan tidak mengganggu kenyamanan lalu lintas demi kepentingan sendiri atau bersama. Masyarakat sudah terbiasa melawan arus dan merasa benar akan tindakan tersebut. Masalah yang telah berlalu cukup lama perlu dihentikan, sehingga generasi mudalah yang dapat menjadi harapan demi tercapainya ketertiban berlalu lintas, sehingga diperlukan strategi perancangan kreatif yang dapat menyampaikan pesan kampanye tanpa mendapatkan penolakan sedari awal melihat iklan kampanye.

METODE

Pada perancangan kampanye ini media yang akan digunakan yaitu game mobile, terdapat dua metode yang digunakan, yaitu strategi komunikasi dan strategi kreatif, agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik. Strategi komunikasi yang akan digunakan yaitu bahasa Indonesia tidak baku agar masyarakat lebih dapat memahami pesan kampanye yang diberikan. Selanjutnya untuk strategi kreatif yang digunakan pada media yaitu berupa *game mobile* simulasi tilang yang dimana terdapat percakapan antara polisi dan pelanggar.

Objek Penelitian

Objek penelitian dan perancangan kampanye ini adalah permasalahan lalu lintas melawan arus. Permasalahan lalu lintas ini telah terjadi selama bertahun-tahun dan bisa terjadi di daerah mana saja baik itu kota atau kecamatan. Kepolisian telah melakukan razia dan memasang pembatas jalan untuk menghalangi para pelanggar, tetapi kebiasaan melawan arus masih berlanjut. Diharapkan melalui perancangan kampanye melalui *game mobile* ini, kesadaran masyarakat untuk tidak lawan arus kendaraan dapat meningkat dan terhindar dari berbagai kerugian dari tindakan melawan arus.

Prosedur Pengambilan Data

Untuk dapat mencari data mengenai lokasi-lokasi tindakan lawan arus kendaraan, observasi dilakukan baik secara langsung ataupun daring. Observasi secara daring dilakukan dengan cara mencari data melalui berita-berita dan melihat lokasi secara langsung melalui Google Maps View menggunakan *browser*.

Tahapan Pembedahan Objek Penelitian

Selanjutnya setelah data objek penelitian terkumpul maka akan dilakukan analisa mengenai alasan pengendara melawan arus serta menemukan solusi untuk permasalahan berupa kampanye. Lalu akan dilakukan strategi komunikasi dan kreatif dalam penyampaian pesan kampanye.

Metode Analisa

1. Target Audiens

Khalayak sasaran yang dipilih yaitu warga negara Indonesia yang sering menggunakan kendaraan motor roda dua dengan minimal berumur 17 tahun sampai 30 tahun yang rata-rata memiliki kegiatan berkendara baik itu untuk bekerja atau sekolah.

2. Tujuan dan Pendekatan Komunikasi

Tujuan komunikasi kampanye yaitu agar masyarakat mengerti akan kerugian dari melawan arus kendaraan baik secara umum atau bagi pengendara itu sendiri. Pendekatan komunikasi yang akan digunakan yaitu humor dan rasa takut, diharapkan pendekatan tersebut dapat membantu pesan kampanye bisa tersampaikan dan lebih mudah diterima.

3. *Mandatory*

Seperti yang dijelaskan pada UU 2009, Bahwa negara bertanggung jawab atas lalu lintas dan angkutan jalan dan pembinaannya dilaksanakan oleh Pemerintah (UU RI No 22 Bab IV pasal 5 2009. Maka pada perancangan kampanye ini *mandatory* tersebut adalah pihak Polisi Lalu Lintas.



Gambar 1. Logo Polisi Lalu Lintas

Sumber:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/thumb/e/ed/Insignia_of_the_Indonesian_Traffic_Police.svg/1200px-Insignia_of_the_Indonesian_Traffic_Police.svg.png (2023)

Strategi Kreatif dan Media

Perancangan kampanye sosial ini membutuhkan sebuah strategi kreatif yang sesuai dengan target sasaran agar pesan dan tujuan dapat tersampaikan dengan baik. Strategi kreatif kampanye sosial ini akan disajikan dengan media yang menarik bagi target sasaran, yaitu media *game*. Dengan media *game* diharapkan pesan kampanye dapat lebih mudah diterima oleh khalayak, dimana pemain akan mendapatkan pengalaman yang lebih mendalam dikarenakan terdapat interaksi didalam media *game* simulasi tersebut. Namun *game* tersebut perlu terlihat tidak menggurui dan menakut-takuti sehingga diperlukan sebuah objek yang dapat menarik masyarakat untuk memainkan *game* tersebut tanpa resiko dapat tertekan.

1. Copywriting

Tagline pada kampanye ini yaitu “Makanya Jangan Lawan Arus”. Dengan slogan yang dapat menyesuaikan dengan tema pesan yang akan disampaikan entah itu adegan tentang akibat dari kecelakaan, atau denda tilang.

2. Rancangan Visual

Rancangan visual pada perancangan ini adalah *game mobile*. Visual *game* akan menampilkan kejadian penilangan terhadap pelanggar lawan arus serta dialog dengan pelanggar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Format Desain

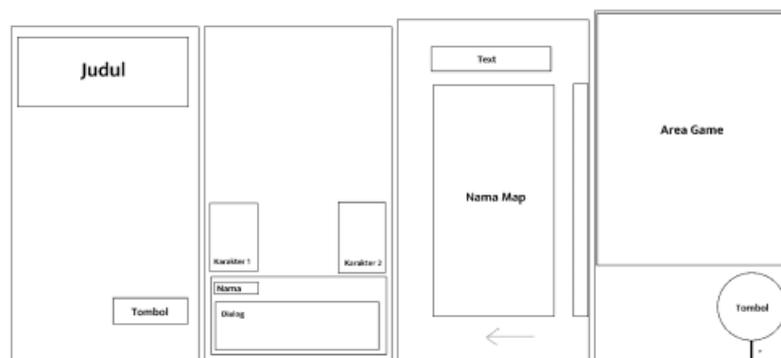
Game adalah sebuah kegiatan pemecah masalah yang menggunakan pendekatan yang menyenangkan (Persada, 2020). *Video game* adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dijalankan secara daring atau luring (Silvianita, 2022). Tercatat ada 121,7 juta pemain *game mobile* di Indonesia pada

tahun 2021 dan diprediksi akan meningkat sekitar 133,8 juta pada 2025 (Kominfo, 2021).

Media utama yang akan digunakan adalah media interaktif berupa *game mobile* polisi lalu lintas. Proses penceritaan masalah dan pesan kampanye akan dibuat seperti *game* cerita dialog dan sedikit animasi, dan permainan akan dibuat seperti dimana polisi akan menangkap para pelanggaran dan mendapatkan poin. adalah sebuah permainan dengan *Game* terinspirasi dari cara penindakan polisi yang ada pada video polisi 86 di jalan Gajah Mada Jakarta Pusat, dimana polisi bersembunyi dan menangkap para pelanggar ketika sudah dekat. Karakter polisi dipilih sebagai peran utama dalam *game* ini yaitu dikarenakan posisi polisi berada pada posisi yang tidak disudutkan, sehingga calon pemain tidak enggan untuk memainkan *game* tersebut.

Tata Letak

Pada media utama ini, terdapat 4 tata letak yang akan digunakan, yaitu untuk menu utama, dialog, *game*, dan menu *level*. Tata letak akan disesuaikan dengan penggunaan *smartphone* yang dimana terdapat area yang dapat memudahkan pengguna untuk menjangkau tombol, area tersebut biasanya berada pada daerah kanan bawah layar.



Gambar 2. Tata letak Media utama

Tipografi

Secara bahasa *Typograph* dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Yunani yaitu *typos* yang artinya *form* atau bentuk dan *graphe* yang artinya menulis sehingga dapat diartikan tipografi adalah pembentukan tulisan atau kreasi huruf (Patria & Kristiana, 2022). *Font* adalah gaya atau *style* tulisan (Rania, 2022). Penggunaan *font* pada perancangan kampanye sosial ini akan digunakan pada media utama dan media pendukung. *Font* yang dipilih yaitu adalah Mukta dan *Press Strat 2P*. *Font* Mukta dibuat oleh Ek Type dan *Press Start 2P* dibuat oleh CodeMan38.

Mukta Font By Ek Type

Mukta Font By Ek Type

1234567890!@#\$%^&*()

Gambar 3. *Font* Mukta

Font mukta berjenis sans-serif yang bisa digunakan untuk judul, teks pecakapan, atau juga bisa untuk *headline* dan slogan kampanye. *Font* ini dapat dibaca dengan mudah oleh pengguna, dan juga mudah dimodifikasi untuk keperluan desain yang dibutuhkan.

Press Start 2P

By CodeMan38

1234567890!@#\$%^

Gambar 4. *Font* Press Start

Font Press Start 2P adalah sebuah *font* yang berjenis *display*. *Font* ini dipilih dikarenakan gaya ilustrasi yang digunakan yaitu *pixel art* dan gaya pada *font* ini juga bergaya *pixel art*. *Font* ini bisa digunakan untuk dekorasi, teks pendek, dan teks tombol pada media utama atau media pendukung.

Ilustrasi

Gambar ilustrasi dalam seni rupa adalah penggambaran melalui suatu elemen rupa agar lebih menerangkan, memperindah atau menjelaskan suatu teks agar orang yang melihat dapat ikut merasakannya secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan (Rohidi, 1984). Ilustrasi adalah salah satu elemen yang sangat penting pada perancangan game ini. Ilustrasi gambar yang akan dibuat yaitu ilustrasi gambar karakter, *background*, *environment*, dan *Userinterface*. Gaya ilustrasi yang akan digunakan ada dua yaitu gaya kartun dan *pixel art*. Percampuran antara dua gaya gambar tersebut sudah sering digunakan, khususnya pada *game RPG*.



Gambar 5. Ilustrasi komik
 Sumber: <https://dagodang.wordpress.com/tag/kompas/> (2023)

Gaya kartun seperti contoh gambar yang diatas akan digunakan pada karakter-karakter yang ada pada game, namun akan ditambahkan dengan warna. Selain itu gaya ini akan digunakan untuk keperluan ilustrasi untuk menu halaman utama, beberapa *userinterface*, dan media pendukung seperti banner, poster, dan *feed* Instagram.

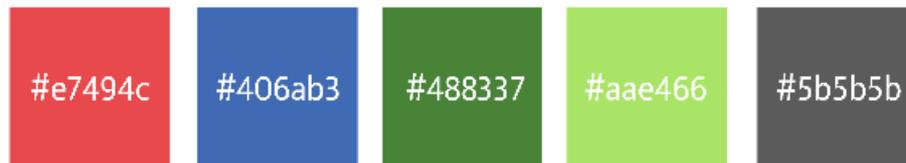


Gambar 6. Pixel Art
 Sumber: <https://www.gamingscan.com/best-pixel-art-games/> (2023)

Gaya *pixel art* akan digunakan pada halaman permainan, yaitu terdiri dari *background* dalam permainan, karakter dalam permainan, dan beberapa *Userinterface*. Gaya *pixel art* sudah sering digunakan oleh permainan-permainan *mobile Indie*. Gaya ini memiliki kelebihan dimana ruang penyimpanan dalam *game* tidak akan terlalu besar dikarenakan resolusi *pixel art* tidaklah terlalu besar, sehingga *game* akan lebih ringan dan dapat dimainkan diberbagai versi *platform mobile* yang ada.

Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya (Nugraha, 2008). Media pada rancangan ini memakai dua mode warna yaitu RGB dan CMYK. Media yang menggunakan mode warna RGB yaitu media yang berbasis digital, seperti media utama *game*, *video*, dan poster digital. Media yang menggunakan mode CMYK yaitu media yang berbasis cetak seperti poster cetak, *banner*, dan baju Berikut adalah warna-warna dasar yang akan digunakan.



Gambar 7. Skema Warna

Hasil

Media utama pada perancangan ini yaitu *game mobile* menilang pelawan arus. Media ini dipilih dikarenakan memiliki kelebihan yaitu memberikan pengalaman sekaligus cerita yang berupa pesan kampanye secara bersamaan. Alasan polisi yang menjadi tokoh utama yaitu dikarenakan polisi adalah figure yang cocok untuk memberikan pesan kampanye dan juga salah satu figure yang ditakuti dibandingkan resiko kecelakaan. Pendekatan humor dipakai agar dapat menetralsir rasa takut terhadap polisi sehingga menunjukkan bahwa komunikasilah yang paling penting pada *game* ini.

Tabel 1. Spesifikasi Device Android

Versi OS	<i>Android 5.1/ IOS 12+</i>
CPU	<i>ARMv7 with Neon Suport(32-bit) or ARM64</i>
Graphic API	<i>OpenGL ES 2.0+, 3.0+, Vulkan</i>
RAM	<i>1 GB</i>
Storage	<i>200 MB</i>
Resolusi Layar	<i>720p</i>

Halaman *game* terdiri dari halaman awal, halaman dialog awal, halaman dialog dengan pelanggan, halaman dialog beres lokasi, halaman beres semua lokasi, halaman menu *level* dan halaman *game*.



Gambar 8. Halaman awal



Gambar 9. Dialog awal



Gambar 10. Permainan



Gambar 11. Dialog Pelanggar



Gambar 12. Menu *level*

Media Pendukung

Media pendukung digunakan sebagai media pelengkap yang fungsinya untuk mendukung media utama. Media pendukung terdiri dari media promosi dan *merchandise*.

- Poster

Poster digunakan sebagai media promosi. Poster digunakan untuk mencari *attention* masyarakat mengenai kerugian melawan arus. orang-orang akan penasaran dengan apa yang terjadi pada orang yang ada digambar tersebut. Poster berukuran 29cm x 42cm ini akan dipasang di tempat-tempat umum yang sering dilewati pengguna kendaraan bermotor, seperti tempat parkir dan *mini market*.



Gambar 13. Media Pendukung Poster

• X Banner

X-banner digunakan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan khalayak sasaran kepada kampanye yang sedang dibuat. Dengan penasarannya, mereka akan mengikuti instruksi untuk memindai *barcode* yang ada pada dalam *banner* tersebut. X-banner berukuran 60cm x 160cm menggunakan bahan flexi Jerman.



Gambar 14. Media Pendukung X Banner

• Feed Instagram

Feed *Instagram* digunakan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan khalayak sasaran kepada kampanye yang sedang dibuat. Dengan penasarannya, mereka akan mengikuti instruksi untuk mengklik tautan yang ada pada dalam *caption* tersebut.



Gambar 15. Media Pendukung Feed Instagram

• Video

Video digunakan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan khalayak sasaran kepada kampanye yang sedang dibuat. Dengan penasarannya, mereka akan mengikuti instruksi untuk mengklik tautan yang ada pada dalam *caption* tersebut.



Gambar 16. Media Pendukung Video

• Social Media

Social media digunakan untuk menampung dan menyebarkan media-media berbasis digital. Media sosial yang akan digunakan sebagai berikut:

- 1) Instagram. Digunakan untuk keperluan promosi berupa menarik attention dan interest khalayak pada kampanye.
- 2) Tiktok. Digunakan untuk keperluan promosi berupa vidio yang diharapkan dapat menarik minat masyarakat terhadap kampanye dan ingin memainkan game.
- 3) Playstore. Digunakan untuk menampung file game agar dapat mudah didapatkan oleh masyarakat.



Gambar 17. Tampilan Playstore

• Stiker dan Gantungan Kunci

Stiker berguna sebagai penunjang dan pengingat media utama. Terdapat 7 macam stiker yang dapat mengingatkan pemain mengenai cerita-cerita yang ada pada media utama. Dikarenakan target sasaran adalah pengendara motor, maka gantungan kunci dapat menjadi pilihan untuk *merchandise* yang dapat mengingatkan pemain tentang pesan-pesan kampanye yang ada pada *game*.



Gambar 18. Media Stiker dan Gantungan Kunci

KESIMPULAN

Minat masyarakat yang tinggi terhadap kendaraan motor roda dua tidak dibarengi dengan kesadaran akan mematuhi peraturan rambu lalu lintas. Melawan arus adalah sebuah tindakan dimana pengendara menjalankan kendaraannya berlawanan arah dengan arus jalan yang sudah ditentukan oleh pihak berwenang. Pelanggaran melawan arus dapat terjadi dilokasi manapun baik tingkat kota atau kecamatan. Kebiasaan melawan arus sudah terjadi selama bertahun-tahun. Alasan utama pengendara melawan arus yaitu untuk memangkas waktu perjalanan. Terdapat beberapa sikap dan alasan lain yang menyebabkan pengendara rela mau melawan arus yaitu keras kepala, tidak pernah mengalami kecelakaan, egois tidak memikirkan pengendara lainnya. sudah kebiasaan dan banyak orang yang melakukan, dan tidak mengetahui peraturan. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan perancangan kampanye yang dapat menyadarkan pengendara mengenai kerugian-kerugian yang terjadi jika terdapat pelanggaran melawan arus. Dengan kemajuan dunia teknologi saat ini terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan, dan media yang akan digunakan yaitu *game* yang memiliki keunggulan memberikan pengalaman sekaligus cerita berupa pesan kampanye kepada khalayak sasaran. *Game* akan di-*publish* dalam bentuk aplikasi dan dapat dimainkan di perangkat *mobile*, sehingga khalayak dapat dengan mudah memainkan *game* tersebut mengingat jumlah orang yang memiliki *smartphone* saat ini begitu banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, N. (2023). *Berapa Angka Kecelakaan Lalu Lintas Di Indonesia Tiap tahun?*, dilihat 1 maret 2023, goodstats.id/.
- Aulia, R.M.H.S. (2013). Upaya Polrestabes Surabaya Dalam Menanggulangi Pelanggaran Lalu Lintas. PPKn FIS UNESA.
- Badan Pusat Statistik. (2020). *BPS: 270,20 juta Penduduk Indonesia Hasil SP2020*, dilihat 9 Desember 2022, bps.go.id.
- Kholilulloh, A. (2022). *Banbara*, Syahrul Gunawan Alami Kecelakaan di Padalarang Bandung Barat, Begini Ceritanya, 19 juli 2022. bangbara.com.
- KOMINFO. (2021). Peta Ekosistem Industri Game Indonesia, dilihat 1 maret 2023, www.kominfo.go.id.
- Nugraha, A. (2008). Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini, JILSI Foundation, Bandung.
- Nurfauziah, R., & Krisnani, H. (2021). Perilaku pelanggaran lalu lintas oleh remaja ditinjau dari perspektif konstruksi sosial. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 3(1), 75-85.
- Patria, A.S. & Kristiana, N. (2022). Tipografi. Lakeisha, Klaten.
- Persada, S. (2020). Visual Analysis of Cuphead Game. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 8(2), 61-74. <https://doi.org/10.33375/vslt.v8i2.2666>
- Rania, D. (2022). *Apa itu font? Pengertian, fungsi dan cara downloadnya*, Rumahweb, dilihat 28 februari 2023. blog.rumahweb.com

- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*, IKIP Semarang Press, Semarang.
- Sadono, S. (2015). Budaya Tertib Berlalu-Lintas: Kajian Fenomenologis Atas Masyarakat Pengendara Sepeda Motor Di Kota Bandung. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(3).
- Silvianita, H. (2022). *Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-jenis Game, Lengkap!*, Nesabamedia, dilihat 1 maret 2023. Nesabamedia.com.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 22 tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.