

Perancangan Board Game tentang Manajemen Waktu dalam Berlalu Lintas

Vincentius Yohannes Utama¹, Aristarchus Pranayama², Ryan Pratama S.³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra

Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

Email: vincentius.yohannes@gmail.com

Abstrak

Indonesia tepatnya kota Surabaya, merupakan kota dengan jumlah penduduk yang cukup padat. Tick Tock Go! Merupakan board game yang mengedukasi betapa pentingnya mengatur waktu terutama dalam berlalu lintas dengan cara yang menyenangkan. Perancangan ini ditujukan untuk konsumen usia 16 tahun ke atas. Diharapkan dengan diciptakan Tick Tock Go! Masyarakat dapat lebih disiplin dalam mengatur waktu terutama dalam berlalu lintas.

Kata kunci: Perancangan, Board game, Manajemen waktu, Lalu lintas.

Abstract

Title: Board Game Design about Time Management on Traffic

Indonesia especially the city of Surabaya in a city with high population. Tick Tock Go! Is a board game that taught about how importance the time management especially on traffic, in a fun way.

The design aimed for people above 16 years old. With Tick Tock Go! People can be more disciplined in time managing, especially in traffic.

Keywords: Design, Board game, Time management, Traffic.

Pendahuluan

Latar Belakang

Indonesia merupakan negara maju dengan jumlah penduduk yang tinggi. Setiap warga di Indonesia tentunya memiliki kebutuhan yang berbeda – beda. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut setiap penduduk membutuhkan sarana transportasi. Kebutuhan transportasi di Indonesia yang semakin meningkat ini bersamaan dengan bertambahnya jumlah penduduk di Indonesia ini yang mengakibatkan lalu lintas menjadi padat. Lalu lintas yang semakin macet membuat banyak pengendara yang mencari segala cara agar dapat menghindari kemacetan.

Banyak para pengendara yang melanggar rambu lalu lintas dan juga pembatas jalan demi untuk menghindari kemacetan. Hal tersebut merugikan para pengendara lain dan juga diri sendiri. Selain mencelakai pengendara lain, hal itu juga mencelakai diri sendiri. Kebiasaan seperti ini yang masih banyak dilakukan oleh para pengendara terutama para pengendara sepeda motor.

Hal ini banyak terjadi di kalangan remaja. Banyak remaja yang masih belum memiliki SIM tetapi sudah mengendarai motor, bergabung dengan geng motor, tidak mengenakan helm saat berkendara, melawan arus, melanggar marka jalan, menerobos lampu lalu lintas. Selain merugikan diri sendiri hal ini juga merugikan pengendara lain.

Mengapa penting? Karena dengan membiasakan diri untuk mematuhi rambu lalu lintas akan mengurangi resiko kecelakaan berlalu lintas. Di sisi lain juga mengajarkan kedisiplinan dalam manajemen waktu, memperhitungkan jarak dan hambatan dalam perjalanan, dan bersiap lebih awal agar tidak terburu – buru saat berkendara di jalan.

Beberapa kasus mengenai rendahnya manajemen waktu dalam berlalu lintas:

Rendahnya kesadaran warga mengatur (manajemen) waktu menjadi di antara faktor penyebab tingginya korban dalam kecelakaan di Surabaya. Warga lebih sering beraktivitas di luar rumah dalam waktu bersamaan. (Surya Online, par. 1). Menurut Haryo Sulistyaraso pakar transportasi Institut Teknologi 10 November (ITS) menyatakan

bahwa mereka tidak memperhitungkan bila terjadi kemacetan, dan sebagainya (Surya Online, par. 5) Menurut AKBP Andre JW Manuputty, Kasatlantas Polrestabes Surabaya bahwa pelanggaran tanpa SIM sebanyak 78.292 selama tahun 2014 dan 107.882 selama tahun 2015. Rata-rata yang melanggar sepeda motor, sedangkan golongan usia dan pendidikan pengendara yang melanggar didominasi usia SLTA sebanyak 95.309 selama 2015. (Surabayapost.net, par. 2). Jadi pada tahun 2015, pengendara yang melakukan pelanggaran tanpa SIM sekitar 98% didominasi oleh usia SLTA. Kecelakaan maut terjadi di Jl Ahmad Yani tepatnya di depan Royal Plaza. Kecelakaan antar sepeda motor itu mengakibatkan seorang pengendara tewas. (Surya Online, par. 1)

Sebagai proses untuk mendapatkan informasi ini, maka media permainan yang dipilih agar informasi lebih mudah dimengerti jika proses yang dilalui menyenangkan, terutama untuk remaja. Banyak manfaat yang didapat dari bermain, selain prosesnya menyenangkan, bermain juga mampu melatih diri untuk lebih sabar dalam menghadapi persaingan, mematuhi peraturan yang ada, dan hal positif lainnya.

Media permainan yang digunakan yaitu media *board game*. Media *board game* juga dapat dimainkan oleh semua usia, dengan struktur peraturan yang jelas sehingga memudahkan para konsumen untuk mengaplikasikannya dan juga memberikan gambaran secara simpel mengenai pentingnya dalam berlalu – lintas. Melalui permainan ini, anak anak mungkin dapat membantu mengingatkan orang – orang di sekitar mereka akan dampak negatif yang mungkin menimpa mereka apabila tidak mematuhi rambu lalu lintas.

Terdapat beberapa informasi dari pihak kepolisian mengenai kecelakaan dalam berlalu lintas, laporan ini dibagi menurut usia korban dan kondisi korban pada tahun 2014 – 2015 akhir.



Gambar 1 : Laporan Laka Lantas menurut usia korban

Sumber : Satlantas Surabaya



Gambar 2 : Laporan Laka Lantas menurut kondisi korban

Sumber : Satlantas Surabaya

Gambar di atas merupakan hasil data kepolisian mengenai kecelakaan di Surabaya. MD merupakan kondisi korban meninggal dunia, LB yaitu luka berat, sedangkan LR adalah luka ringan. Pada laporan tersebut, tren merupakan persentase perbedaan antara korban Laka pada tahun 2014 dan 2015. Pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa jumlah kecelakaan di Surabaya meningkat, kecelakaan terbanyak menurut usia korban pada usia 16 tahun hingga 30 tahun, dijelaskan oleh Kasatlantas Andre J.W. Manuputty bahwa korban dominan adalah usia SLTA.

Metode Pengumpulan data

- Observasi**
Metode ini digunakan karena melihat langsung tingkah laku dan kegiatan target audiens tentang penelitian yang akan dilakukan. Wilayah yang dipilih untuk observasi adalah jalan raya yang ada *traffic light* dan perlintasan kereta api (KA).
- Kuesioner**
Kuesioner ini akan disebarakan secara langsung antara pewawancara dengan responden dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dengan melihat hal tersebut maka akan mudah untuk membuat suatu perancangan yang sesuai dengan kebutuhan target audiens. Dalam perancangan *board game* ini, kuesioner akan disebarakan pada pengendara motor berusia 26 – 30 tahun, yang menggunakan motor sebagai alat transportasi sehari-hari.
- Penelitian Pustaka**
Penelitian yang dilakukan dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan melalui internet, koran *online*. Pengumpulan data ini bertujuan untuk menambah pengetahuan sehingga dibekali pengetahuan yang matang mengenai masalah – masalah yang akan diteliti untuk perancangan *board game* ini. Metode Analisis

Menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan pendekatan 5W+1H dan SWOT. Pertanyaan meliputi :

- Apakah para responden sudah memperhitungkan jarak dan kondisi jalan yang akan dilalui untuk sampai ketempat tujuan?
- Kapan menerapkan manajemen waktu?
- Siapa yang wajib menerapkan manajemen waktu?
- Di mana harus melakukan manajemen waktu
- Mengapa harus melakukan manajemen waktu?
- Bagaimana cara menerapkan manajemen waktu?

Dengan cara mengumpulkan data dan informasi baik dari literatur maupun observasi (data verbal dan data visual) kemudian diolah, dianalisis, dan dikembangkan lebih lanjut agar dapat menjadi sebuah karya desain perancangan *board gametentang* manajemen waktu dalam berlalu lintas yang dapat menarik minat target audiens.

Data Primer

Data yang dibutuhkan adalah observasi pada pengendara motor usia 26-30 dan kebiasaan pengendara. Mencari informasi melalui kuisioner untuk mengetahui kegiatan dan kesukaan target.

Data Sekunder

Mencari contoh media dari internet, buku permainan, observasi ke toko – toko permainan yang berhubungan dengan perancangan board game. Mencari sumber terpercaya yang diaplikasikan untuk memperkuat penyampaian atau makna perancangan board game ini.

Konsep Perancangan

Perancangan *board game* ini dari segi permainan akan berbentuk seperti ular tangga, di mana terdapat garis *start* dan garis *finish*. Konten latar akan digambarkan seperti di jalan raya, dan juga terdapat rambu lalu lintas (rambu berhenti, dilarang parkir, *traffic light*, dan sebagainya.).

Konsep Perancangan

Board game merupakan sebuah media yang memiliki banyak manfaat selain bermain untuk mengurangi beban pikiran, *board game* juga mampu mengedukasi atau memberikan informasi pada pemainnya. Saat bermain *board game*, pemain juga berinteraksi dengan pemain lain dan juga belajar bersama. Pada perancangan *board game* ini, akan dimaksimalkan untuk para pelajar tentunya pelajar SMA agar dapat memahami tentang pentingnya manajemen waktu dalam berlalu lintas. Di setiap permainan, para pemain cenderung bersaing untuk menang, dan ingin cepat sampai pada batas akhir permainan, tetapi dalam permainan bukan hanya berhenti hingga tiba di garis *finish* tetapi pemain yang memiliki kartu pelanggaran yang sedikit yang memenangkan permainan ini.

Strategi Kreatif Pembelajaran

Permainan *board game* ini mengambil tema manajemen waktu dalam berlalu lintas, maka permainan ini harus bisa mengedukasi pemain bahwa tiba di tujuan dengan cepat belum tentu menjadi pemenang. Hal penting yang bisa didapat dari permainan ini adalah dengan adanya kesabaran dan ketaatan dalam mengikuti aturan berlalu lintas maka pemain dapat tiba sampai tujuan dengan perasaan yang tenang dan nyaman. Apabila pemain memaksakan diri agar dapat sampai pada tujuan dengan cepat, maka pemain harus melalui jalan pintas, dimana terdapat banyak jebakan yang dapat membuat pemain merasa was – was, takut, dan merugikan pemain tersebut. Permainan ini juga akan melibatkan pemain lain agar berinteraksi sehingga tidak hanya berfokus pada diri sendiri. Permainan ini juga akan dilengkapi dengan beberapa macam kartu pelengkap untuk meramaikan permainan.

Analisis Program yang Sudah Pernah Diterapkan

Pihak kepolisian terutama Satlantas juga berupaya untuk mengurangi jumlah kecelakaan yang terjadi di Surabaya. Pihak Satlantas sudah melakukan penyuluhan berupa simulasi untuk karyawan dan juga pelajar, bahkan penyuluhan berupa permainan kecil juga dilakukan pada anak – anak TK (Taman Kanak – kanak).

Beberapa media komunikasi visual juga sudah diterapkan dalam bentuk Iklan Layanan Masyarakat juga sudah dipublikasikan pada media audio yaitu radio, khususnya Prambors FM yang lagi digemari oleh para anak remaja saat ini. Mereka membuat beberapa ILM mengenai peraturan-peraturan saat berkendara, misalnya anak SMA belum memiliki SIM yang tidak boleh berkendara, pengendara motor tidak boleh jalan di trotoar, dilarang menyeter sambil menggunakan ponsel, dan lain sebagainya. Iklan Layanan tersebut diciptakan sendiri oleh tim kreatif Prambors FM tersebut.

Ada juga beberapa kegiatan pembelajaran yang juga diadakan oleh pihak kepolisian saat ini yaitu program BRANTAS (Berani Tertib Lalu Lintas) yang ditujukan untuk pelajar SMP/ sederajat dan kegiatan Ancita (Anak-Anak Cinta Lalu Lintas) yang ditujukan untuk anak TK hingga kelas III SD.

Solusi Permasalahan

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pembuatan board game diharapkan dapat mengedukasi para pengguna jalan tidak hanya pengendara motor tetapi juga semua pengguna jalan untuk lebih memahami peraturan – peraturan yang ada pada lalu lintas dengan cara yang menyenangkan. Selain mengedukasi, bermain board game juga memiliki manfaat lain yaitu menghilangkan beban pikiran dari kegiatan rutinitas, sebagai pengisi waktu luang, dan media untuk

bersosialisasi dengan individu yang lain. Selain itu board game dapat melatih kemampuan motorik, melatih individu dalam merancang sebuah strategi, serta mengontrol emosi dengan mengikuti peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan tersebut.

Pembahasan

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Board game merupakan sebuah media yang memiliki banyak manfaat selain bermain untuk mengurangi beban pikiran, board game juga mampu mengedukasi atau memberikan informasi pada pemainnya. Saat bermain board game, pemain juga berinteraksi dengan pemain lain dan juga belajar bersama. Pada perancangan board game ini, akan dimaksimalkan untuk para pelajar tentunya pelajar SMA agar dapat memahami tentang pentingnya manajemen waktu dalam berlalu lintas. Di setiap permainan, para pemain cenderung bersaing untuk menang, dan ingin cepat sampai pada batas akhir permainan, tetapi dalam permainan bukan hanya berhenti hingga tiba di garis finish tetapi pemain yang memiliki kartu pelanggaran yang sedikit yang memenangkan permainan ini.

Strategi Kreatif Pembelajaran

Permainan board game ini mengambil tema manajemen waktu dalam berlalu lintas, maka permainan ini harus bisa mengedukasi pemain bahwa tiba di tujuan dengan cepat belum tentu menjadi pemenang. Hal penting yang bisa didapat dari permainan ini adalah dengan adanya kesabaran dan ketaatan dalam mengikuti aturan berlalu lintas maka pemain dapat tiba sampai tujuan dengan perasaan yang tenang dan nyaman. Apabila pemain memaksakan diri agar dapat sampai pada tujuan dengan cepat, maka pemain harus melalui jalan pintas, dimana terdapat banyak jebakan yang dapat membuat pemain merasa was – was, takut, dan merugikan pemain tersebut. Permainan ini juga akan melibatkan pemain lain agar berinteraksi sehingga tidak hanya berfokus pada diri sendiri. Permainan ini juga akan dilengkapi dengan beberapa macam kartu pelengkap untuk meramaikan permainan.

Topik dan Tema Pembelajaran

Kedisiplinan dan kesabaran merupakan kunci utama yang mendasari *board game* ini, selain itu *board game* ini juga memberikan suasana berlalu lintas secara visual dan informasi verbal dengan adanya kartu pendukung yang berfungsi untuk mengedukasi pemain dan menciptakan interaksi antar pemain.

Judul Board game

Board game ini berjudul *Tick Tock Go*. Judul *board game* ini diambil dari tema yang diangkat yaitu manajemen waktu yang membutuhkan kedisiplinan

dan kesabaran untuk mencapai suatu tujuan. Perilaku seperti ini yang seharusnya diterapkan sehingga judul tersebut mampu mewakili konsep permainan ini.

Karakteristik Target Audiens

- Demografis target audiens adalah pengendara motor Surabaya berusia 16 - 20 tahun, laki – laki maupun perempuan.
- Psikografis target audiens perancangan ini adalah masyarakat dengan strata ekonomi sosial menengah kebawah karena cenderung memiliki kesamaan sifat dalam berlalu lintas.
- Segmentasi geografis target audiens adalah masyarakat Surabaya.
- Behavior target audiens perancangan ini yang melanggar jika tidak ada polisi, kurang mematuhi aturan lalu lintas.

Metode Pembelajaran dan Penyajian Content

Permainan ini dapat dimainkan oleh 4 orang, pemain dapat memilih bidak sesuai dengan selera masing – masing pemain. Bidak pemain akan diletakkan di wilayah perumahan sebagai garis *start*, kemudian setiap pemain akan berlomba melalui jalur yang sudah ditentukan, dan melaksanakan kegiatan – kegiatan yang tersebar di setiap jalan tersebut. Jika pemain tersebut ingin cepat sampai di garis *finish*, pemain bisa melewati beberapa jalan pintas yang sudah disediakan, tetapi pemain harus mau menerima risikonya sendiri. Sesampainya di garis *finish* setiap pemain harus menghitung berapa kartu pelanggaran yang didapat selama permainan. Pemain yang memiliki kartu pelanggaran paling sedikit yang memenangkan permainan ini.

Indikator Keberhasilan Konten

Program Kreatif Desain Media Pembelajaran
Dalam permainan ini, pemain akan diberikan beberapa pilihan dimana mereka mau melalui jalan yang aman atau yang beresiko, jika pemain mendapati kartu pelanggaran. *Board game* ini dibuat sedemikian rupa, karena disesuaikan dengan kehidupan nyata dalam berkendara bahwa setiap tindakan yang dilakukan pasti memiliki konsekuensinya sendiri.

Dalam permainan ini juga memberikan manfaat yang bersifat kognitif yaitu kemampuan untuk berpikir secara hirarkis seperti pengetahuan intelektual, pemahaman sebab – akibat atas segala tindakan yang dilakukan, kemampuan menganalisa situasi, mengevaluasi situasi, dan pemecahan masalah. Dalam permainan ini permasalahan yang dibuat yaitu mereka harus menentukan apakah mereka harus taat atau melanggar untuk mencapai tujuan. Dengan permasalahan seperti itu pemain akan mulai berpikir mengeluarkan keputusan dimana mereka akan melanggar atau tetap taat, dengan konsekuensi yang ada.

Selain manfaat kognitif, permainan ini juga mengandung manfaat afektif, yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Dalam manfaat afektif, yang diperhatikan yaitu sikap dalam bermain, emosi, dan nilai. Sikap dan emosi akan muncul ketika mereka harus berinteraksi dengan sesama pemain, sesuai dengan watak yang dimiliki setiap pemain.

Sedangkan manfaat psikomotorik merupakan kelanjutan dari manfaat afektif dan kognitif yaitu kemampuan bertindak berdasarkan pengalaman yang sudah diterima saat maupun sesudah bermain. Penilaian – penilaian tersebut dapat dilihat dari perilaku selama proses bermain berlangsung, sesudah permainan, dan beberapa waktu setelah permainan selesai.

Konsep Visual

Permainan ini akan dibuat dengan menggunakan warna yang cerah, karena disesuaikan dengan target perancangan yang merupakan remaja. Diharapkan dengan warna-warna tersebut mampu menarik perhatian dan tidak membosankan mata. Bidak permainan ini dibentuk seperti miniatur kendaraan yang lucu dan menarik yang sesuai dengan selera target perancangan ini.

Ilustrasi yang digunakan adalah berbasis *vector*. Dengan gaya desain kartun, sehingga gambar memiliki kesan yang ringan, dan mudah dipahami oleh pemain.



Gambar 3: Contoh ilustrasi vektor kartun
Sumber : freepik.com

Tipografi yang digunakan untuk perancangan ini yaitu typeface Sans Serif dengan font Franklin Gothic Demi agar memberikan kesan yang serius, tegas tetapi juga menyenangkan, di sesuaikan dengan perkembangan desain yang modern dan tidak terlalu kaku.

Franklin Gothic Demi 12pt

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - =
[] ; ' , . / ! @ # \$ % ^ & * () _ + { } \ | " :
< > ?

Format Desain Media Pembelajaran

Dalam *board game* ini akan dilengkapi dengan:

- 4 bidak Kendaraan
- 50 kartu pelengkap
- 30 kartu pelanggaran
- 4 kartu keterangan bidak
- 1 kartu keterangan bermain
- 1 kartu keterangan kartu
- 1 buah papan permainan 60 x 40 cm

Pada papan permainan ini akan didesain menyerupai jalan raya, sehingga menggambarkan suasana saat berkendara di jalan besar, dan pada diawal permainan bidak pemain akan diletakan di garis *start*.

Peraturan Bermain

Permainan ini memiliki peraturan sebagai berikut:

1. Pemain harus memilih bidaknya masing masing. Bidak yang terbagi menjadi 4 jenis yaitu pejalan kaki, sepeda, sepeda motor, dan mobil. Masing-masing bidak juga memiliki kelebihan dan kekurangan.
2. Setelah memilih bidak. Dalam kemasan terdapat kartu sebagai pelengkap permainan. Kartu tersebut dibagi menjadi 2 jenis yaitu kartu aksi dan kartu pelanggaran. Tentunya setiap bidak memiliki kartu pelanggaran masing-masing sesuai dengan warna bidak tersebut. Sedangkan kartu aksi dibagi menjadi 2 warna yaitu kartu kendaraan dengan warna merah, biru, dan kartu manusia dengan warna kuning, hijau.
3. Kemudian mulai mainkan. Permainan ini dapat dimainkan minimal 2 orang dan maksimal 4 orang pemain.
4. Cara mememangkan permainan ini yaitu dengan mencapai garis finish, yang tercepat yang memenangkan permainan ini.
5. Urutan dalam berjalan yaitu pejalan kaki – sepeda - sepeda morot – mobil.
6. Jika pemain mendarat di jalan beraspal maka pemain harus mengambil kartu aksi. Jika pemain mendarat pada jalan yang bertanda seru, maka pemain harus mengambil kartu pelanggaran
7. Meskipun pemain masih memiliki jumlah langkah, jika pemain menginjak tanda STOP! Maka pemain harus berhenti dan memilih jalan pintas atau jalan biasa. Kemudian melempar dadu kembali
8. Setiap jalan pintas memiliki aturan yaitu kecepatan maksimal 3, yaitu kecepatan jika

memasuki jalan pintas sama dengan jumlah langkah sebagai pejalan kaki. Untuk jalan pintas memiliki 2 ukuran, besar dan kecil. Jalan pintas besar dapat dimasuki oleh pengendara motor dan mobil. Sedangkan jalan pintas yang kecil hanya dapat dimasuki oleh pengendara sepeda dan pejalan kaki.

Hasil Akhir

Logo

Proses desain logo ini disesuaikan dengan judul perancangan yang diangkat yaitu mengenai manajemen waktu dalam berlalu lintas. Desain logo berupa mengandung unsur waktu yaitu digambarkan berupa jam, dengan dengan typeface yang dibuat secara manual.



Gambar 4: Final desain logo

Bidak

Proses mendesain pion juga disesuaikan dengan tema perancangan. Pion atau bidak berbentuk seperti ikon GPS, sesuai dengan tujuannya yaitu menunjukkan posisi pemain berada.



Gambar 5: Final desain bidak

Kartu

Untuk desain kartu disesuaikan dengan warna bidak. Pada kartu juga terdapat ikon yang mewakili jenis atau kendaraan bidak tersebut. Ilustrasi pada kartu dikembangkan dengan vector dan diberi warna sesuai.



Gambar 6 : Final desain kartu belakang



Gambar 7 : Final desain kartu depan

Board

Papan permainan didesain sesuai dengan tujuan permainan. Terdapat tempat jalan dari start hingga finish, dengan ilustrasi yang menggambarkan tema, situasi dan juga menceritakan permainan.



Gambar 8: Final Desain Papan Permainan



Gambar 9: Desain Kemasan



Gambar 12: Desain kartu keterangan bermain bagian depan



Gambar 10: Desain kartu keterangan kartu bermain bagian depan



Gambar 13: Desain kartu keterangan bermain bagian depan



Gambar 11: Desain kartu keterangan kartu bermain bagian belakang



Gambar 14: Desain kartu keterangan bidak mobil



Gambar 15: Desain kartu keterangan bidak motor



Gambar 16: Desain kartu keterangan bidak sepeda



Gambar 16: Desain kartu keterangan bidak pejalan kaki

Simulasi

Simulasi atau test play merupakan cara untuk mengetahui apakah permainan ini sudah bisa dimainkan dengan baik atau masih ada kejanggalan. Perancangan board game ini telah disimulasikan sebanyak 2 kali, evaluasi dari hasil simulasi yaitu hukuman kartu yang membuat para pemain kehilangan kesempatan, hal ini membuat semua pemain berhenti karena semua kehilangan kesempatan mereka. Dari evaluasi tersebut maka terdapat perubahan hukuman selain kehilangan turn, hukuman lain berupa mundur beberapa langkah. Selain masalah hukuman pada kartu, posisi kantor polisi dan rumah sakit yang cukup jauh, sehingga jika salah satu pemain mendapatkan kartu polisi, mereka merasa beruntung karena letak yang jauh sehingga mereka bisa cepat mencapai finish.

Kesimpulan

Pada perancangan tugas akhir ini diharapkan memberikan pengetahuan tambahan bagi saya baik dalam desain maupun riset data. Dengan adanya perancangan boardgam ini saya berharap banyak orang yang dapat menikmati dan juga mendapat pengetahuan pentingnya manajemen waktu dalam berlalu lintas. Selain itu dalam menyelesaikan perancangan ini juga dibutuhkan perencanaan manajemen waktu yang baik, karena dibutuhkan simulasi berulang-ulang agar dapat melihat

kekurangan maupun kecacatan dalam boardgame ini. Jika tidak banyak melakukan simulasi maka akan menghasilkan permainan yang buruk dan membosankan. Perancangan board game manajemen waktu dalam berlalu lintas ini berhasil membuat sebagian permainnya mengerti bahwa pentingnya mematuhi rambu lalu lintas sehingga mereka dapat lebih menjaga diri dan memperhitungkan segala kegiatannya agar tidak melanggar rambu untuk sampai pada tujuan. Board game ini juga sebagai salah satu bukti bahwa pelajar Indonesia bisa menghasilkan karya boardgame yang dapat diminati oleh masyarakat dan tidak kalah dengan negara-negara lain.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis diberi kekuatan untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis, sehingga dapat tersusun dengan baik, dan yang telah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini dengan baik.

Ucapan terimakasih ini diberikan pada pihak-pihak berikut karena dukungan dari pihak-pihak yang terkait:

1. Aristarchus Pranayama K,B.A.,M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan maupun pembuatan tugas akhir ini.
2. Ryan Pratama S.,S.Sn.,M.Med.Kom selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan maupun pembuatan tugas akhir ini.
3. Pihak kepolisian yang telah memberikan kesempatan, dukungan dan informasi kepada penulis dalam melaksanakan tugas akhir.
4. Keluarga tercinta yang memberikan dukungan secara moral maupun material.
5. Teman-teman yang telah mendukung dan membantu penulis hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Penulisan tugas kahir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik, dan saran yang dapat membangun perancangan ini agar dapat memperbaiki untuk penulisan selanjutnya.

Akhir kata penulis dengan senang hati dan sangat terbuka untuk menerima saran dan kritik serta dukungan yang membangun dari para pembaca. Semoga perancangan ini berguna bagi banyak pihak.

Daftar Referensi

- 192 Pengendara Motor Tewas Akibat Kecelakaan Lalin di Surabaya Sepanjang.(2015). *Surabayapost.net*, 2 Januari 2016
<http://surabayapost.net/berita-192-pengendara-motor-tewas-akibat-kecelakaan-lalin-di-surabaya-sepanjang-2015.html>
- Bell, Robert Charles. (1980).*Board and Table Games From Many Civilizations*, Mineola, New York: Dover Publications.
- Haynes, Marion E. (1990). *Manajemen Waktu untuk Diri Sendiri*. Cetakan pertama. Terjemahan: Heryanto. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Kemendagri Keluarkan Aturan Batas Kecepatan Kendaraan. (2015).*hubdat.dephub.go.id*. 14 Maret 2016
<http://hubdat.dephub.go.id/berita/1637-kemendagri-keluarkan-aturan-batas-kecepatan-kendaraan>
- Oxford University Press. (2016). Oxford Dictionaries 20 Februari 2016.
<http://www.oxforddictionaries.com/>
- Parmin. (2015). *Tabrak Lari Depan Royal Plaza Seorang Tewas*. *Surya Online*, 20 Mei 2015
<http://surabaya.tribunnews.com/2015/05/20/tabrak-lari-depan-royal-plaza-seorang-tewas>
- Pusat Bahasa. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. 21 November 2015.
<http://kbbi.web.id/>
- Rangkul Perusahaan Untuk Tekan Kecelakaan. (2016). *beta.tirto.id*. 6 April 2016.
<http://beta.tirto.id/20160321-media-cetak/rangkul-perusahaan-untuk-tekan-kecelakaan-3-71825/>
- Sadiman Arif. (2006) *Media Pendidikan Pengertian dan Pemanfaatan*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Teori Bermain Menurut Para Pakar. (2012). *artikelpenjas.blogspot.co.id*. 14 Maret 2016.
<http://artikelpenjas.blogspot.co.id/2012/01/teori-bermain-menurut-para-pakar.html>
- UU No 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.*dpr.go.id*. 14 Maret 2016.
www.dpr.go.id/dokjdi/document/uu/UU_2009_22.pdf
- Zainuddin. (2015). *Rendahnya Manajemen Waktu Disebut Penyebab Tingginya Kecelakaan di Surabaya*. *Surya Online*, 6 November 2015
<http://surabaya.tribunnews.com/2015/11/06/rendahnya-manajemen-waktu-disebut-penyebab-tingginya-kecelakaan-di-surabaya>