

Perancangan Media Informasi Mengenai Kesadaran dalam Berlalu Lintas kepada Remaja di Kota Pariaman

Muhammad Rachmadani¹, Ahmad Akmal²

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Padang Panjang^{1,2}

*Email Korespodensi: mrachmadani10@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 19-12-2025
Disetujui 29-12-2025
Diterbitkan 31-12-2025

ABSTRACT

This design project aims to create an information media that can increase traffic awareness among adolescents in Pariaman City, considering the high number of traffic violations and accidents involving the teenage age group. The main medium produced is an animated motion graphic video, supported by complementary media such as posters, logos, X-banners, and campaign merchandise. The theoretical framework is based on visual communication design theory, information media, motion graphics, adolescent psychology, and an understanding of Law Number 22 of 2009 concerning Road Traffic and Transportation. The creation method uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques including field observations, interviews with the Traffic Unit of the Pariaman Police Department, and questionnaires distributed to adolescents as the target audience. The creative process is carried out through pre-production, production, and post-production stages, applying verbal and visual strategies adapted to the characteristics of adolescents. The results show that motion graphic-based visual media using a flat vector style and a minimalist modern approach is effective in delivering traffic safety messages in an informative, engaging, and easily understood manner. The supporting media further strengthen the campaign message and expand communication reach, which is expected to foster greater traffic awareness and more responsible traffic behavior among adolescents.

Keywords: Design, Motion Graphic, Adolescents, Pariaman

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media informasi yang mampu meningkatkan kesadaran berlalu lintas pada remaja di Kota Pariaman, mengingat tingginya angka pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas yang melibatkan kelompok usia remaja. Media yang dirancang berupa video animasi motion graphic sebagai karya utama, didukung oleh media pendukung seperti poster, logo, X-banner, dan merchandise kampanye. Landasan teori yang digunakan meliputi teori desain komunikasi visual, media informasi, motion graphic, psikologi remaja, serta pemahaman terhadap Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan. Metode penciptaan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi lapangan, wawancara dengan pihak Satuan Lalu Lintas Polres Pariaman, serta penyebaran kuesioner kepada remaja sebagai target audiens. Proses penciptaan karya melalui tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, dengan pendekatan strategi verbal dan visual yang disesuaikan dengan karakter remaja. Hasil perwujudan karya menunjukkan bahwa media visual berbasis motion graphic dengan gaya flat vector dan pendekatan minimalis modern mampu menyampaikan pesan keselamatan berlalu lintas secara informatif, menarik, dan mudah dipahami. Keberadaan media pendukung memperkuat pesan kampanye dan memperluas jangkauan komunikasi, sehingga diharapkan dapat membentuk kesadaran serta perilaku berlalu lintas yang lebih bertanggung jawab di

kalangan remaja.

Kata Kunci: Perancangan, Motion Graphic, Remaja, Pariaman

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Muhammad Rachmadani, & Ahmad Akmal. (2025). Perancangan Media Informasi Mengenai Kesadaran dalam Berlalu Lintas kepada Remaja di Kota Pariaman. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(1), 1290-1300. <https://doi.org/10.63822/6zeew226>

PENDAHULUAN

Keselamatan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan, yang mencakup perlindungan dari ancaman fisik maupun psikologis (Sutanto, 2018). Salah satu bentuk keselamatan yang sangat penting adalah keselamatan lalu lintas. Lalu lintas merujuk pada pergerakan kendaraan, orang, dan hewan di jalan raya atau area publik lainnya yang digunakan untuk perjalanan. Keselamatan lalu lintas menjadi perhatian utama karena berkaitan dengan upaya mencegah kecelakaan yang dapat menimbulkan korban jiwa, terutama di kalangan remaja. Menurut data Kementerian Perhubungan (2023), kecelakaan lalu lintas merupakan salah satu penyebab utama kematian di kalangan remaja di Indonesia. Sunaryo (2011) juga menyatakan bahwa kurangnya pemahaman tentang aturan berlalu lintas serta perilaku berkendara yang kurang hati-hati menjadi faktor utama penyebab kecelakaan di kalangan remaja.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Satuan Lalu Lintas Polres Pariaman, jumlah pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas di Kota Pariaman dalam lima tahun terakhir menunjukkan tren yang cukup tinggi. Misalnya, pada tahun 2023 tercatat sebanyak 4.134 pelanggaran lalu lintas, dengan 754 di antaranya dilakukan oleh remaja di bawah usia 17 tahun. Data kecelakaan lalu lintas juga menunjukkan peningkatan, di mana kelompok usia 10-15 tahun mengalami 13 kasus kecelakaan pada tahun 2023. Hal ini menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok yang rentan terhadap pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas.

Pelanggaran lalu lintas yang dilakukan oleh remaja tidak terlepas dari berbagai faktor, salah satunya adalah minimnya media informasi yang dapat meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya keselamatan berkendara. Menurut Hidayat & Kusuma (2015), penggunaan media informasi yang interaktif dan menarik dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman remaja terhadap keselamatan berlalu lintas. Namun, hingga saat ini, belum terdapat media informasi yang efektif dari pihak Kepolisian Lalu Lintas (Polantas) di Kota Pariaman yang secara khusus ditujukan kepada remaja. Minimnya media edukasi yang menarik dan mudah dipahami membuat remaja cenderung kurang peduli terhadap aturan serta keselamatan berlalu lintas.

Selain faktor internal, peran orang tua juga sangat berpengaruh dalam meningkatkan kesadaran berlalu lintas pada remaja. Orang tua memiliki tanggung jawab dalam mengawasi dan memberikan pemahaman kepada anak-anak mereka tentang pentingnya menaati aturan lalu lintas. Berdasarkan wawancara dengan beberapa orang tua di Kota Pariaman, ditemukan bahwa sebagian besar orang tua belum memiliki kesadaran yang tinggi terhadap pentingnya pengawasan dalam berkendara, sehingga banyak remaja yang sudah diizinkan mengendarai kendaraan bermotor meskipun belum memiliki SIM. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dalam memberikan edukasi kepada anak-anak mereka tentang keselamatan berlalu lintas perlu diperkuat.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan sebuah media informasi yang dirancang khusus untuk meningkatkan kesadaran lalu lintas di kalangan remaja. Perancangan media ini bertujuan untuk menyampaikan informasi yang menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan karakteristik remaja, dengan tetap mempertimbangkan peran orang tua dalam mendukung kesadaran berlalu lintas anak-anak mereka. Melalui pemanfaatan visual yang menarik serta penyajian informasi yang lebih interaktif, diharapkan pesan yang disampaikan dapat lebih efektif dalam membentuk kesadaran dan sikap yang lebih bertanggung jawab dalam berlalu lintas. Selain itu, penelitian ini juga akan didukung oleh dokumentasi keterlibatan orang tua dalam memberikan edukasi keselamatan berkendara kepada anak-anak mereka, yang akan menjadi bagian penting dalam hasil akhir penelitian ini.

METODE PELAKSANAAN

Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini, maka diperlukan analisis. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan inti permasalahan serta tujuan yang mendasari perancangan media informasi tentang kesadaran berlalu lintas untuk remaja di Kota Pariaman. Hasil dari metode ini menjadi dasar ide dan konsep dalam pembuatan karya yang relevan dengan kebutuhan masyarakat setempat.

a. Geografis

Warga Kota Pariaman mencakup mereka yang menggunakan kendaraan bermotor maupun yang tidak menggunakannya.

b. Demografis

Usia : 14 - 16 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
Profesi : Semua Kalangan
Status Sosial : Bawah, Menengah, dan Atas

c. Psikografis

Psikografis remaja di Kota Pariaman untuk perancangan media informasi tentang kesadaran berlalu lintas mencakup gaya hidup yang aktif dalam kegiatan sosial, namun sering kurang memperhatikan aturan lalu lintas. Mereka menghargai kebebasan, cenderung mencari konten visual dan interaktif, serta aktif di media sosial seperti Youtube, TikTok dan Instagram. Motivasi mereka dipengaruhi oleh keinginan untuk terlihat keren dan diterima dalam kelompok, sehingga media yang menarik secara visual dan emosional, seperti video pendek atau cerita nyata tentang kecelakaan lalu lintas, dapat efektif. Dengan pendekatan ini, pesan tentang keselamatan berlalu lintas dapat lebih mudah diterima dan diingat.

Analisis Perancangan

Perancangan media informasi tentang kesadaran berlalu lintas kepada remaja di Kota Pariaman menggunakan dua metode analisis, yaitu AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, dan Share*) dan 5W + 1H (*what, why, when, where, who, dan how*) yang saling melengkapi untuk menciptakan pesan yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Karya

Hasil karya dari perancangan ini berupa video animasi *motion graphic* berdurasi 2–3 menit yang mengangkat tema kesadaran berlalu lintas bagi remaja di Kota Pariaman. Video ini dirancang sebagai media informasi dan edukasi yang menyampaikan pesan keselamatan berkendara secara visual, komunikatif, dan mudah dipahami oleh target audiens remaja. Penyampaian pesan dilakukan melalui kombinasi ilustrasi flat vector, tipografi yang jelas, serta alur cerita (*storyline*) yang menggambarkan dampak dari perilaku tertib dan tidak tertib dalam berlalu lintas.

1. Karya Utama

Video animasi *motion graphic* untuk kesadaran dalam berlalu lintas pada remaja di Kota Pariaman ini akan dipublikasikan pada sosial media seperti Instagram, Tiktok, Youtube, dan lainnya. Video ini berdurasi 2 menit 24 detik dengan menggabungkan seluruh aset visual sehingga menghasilkan animasi *motion graphic*. Video ini juga menggunakan *voice over* dengan menggunakan

bahasa Indonesia agar dapat dimengerti oleh target audiens dan masyarakat luas, yang ditambahkan dengan menampilkan beberapa kata pengingat yang dianimasikan pada dalam video.



Gambar 1 – Salah Satu Frame dari Karya Utama
(Screenshot: Muhammad Rachmadani, 2025)

2. Karya Pendukung

Karya pendukung yang dibuat untuk mendukung karya utama dari video animasi *motion graphic* untuk kesadaran dalam berlalu lintas pada remaja di Kota Pariaman berupa:

a. Logo

Pada tahap ini, penulis membuat beberapa alternatif logo. Dari tiga logo yang dibuat terpilihah satu untuk digunakan untuk mendukung karya video animasi dan beberapa karya pendukung lainnya.



Gambar 2- Logotype Jalan Aman, Hidup Nyaman
(Desain: Muhammad Rachmadani, 2025)

b. Poster

Poster yang dibuat berfungsi untuk media pengingat kepada audiens yang melihatnya, baik secara *online* maupun *offline*. Poster yang dibuat berisi pesan untuk pengingat audiens agar tidak melanggar dalam berlalu lintas, seperti menggunakan helm, mengurangi kecepatan, peduli terhadap oranglain dalam berkendara.



Gambar 3– Poster
(Poster: Muhammad Rachmadani, 2025)

c. *X-Banner*

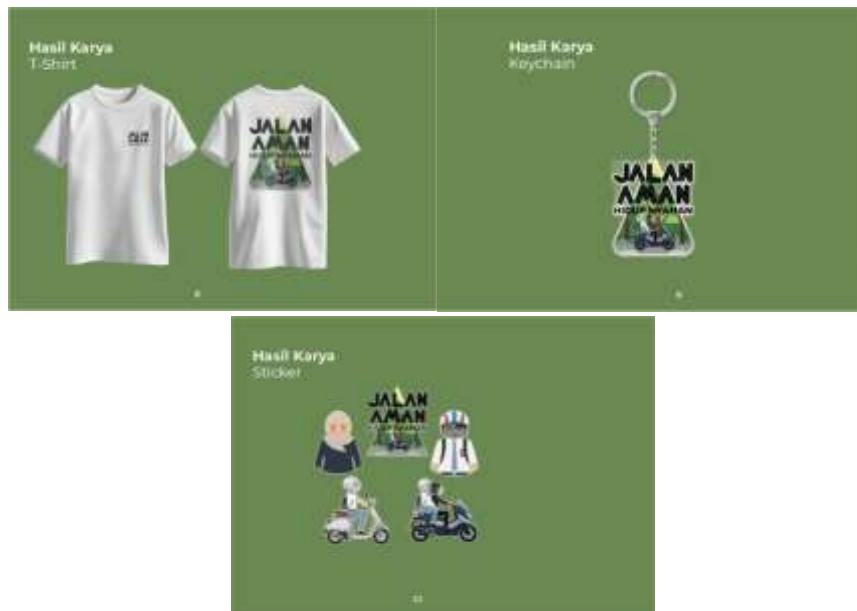
X-Banner ini berfungsi sebagai media pendukung sebagai media informasi tambahan yang bersifat informatif dan edukatif. X-banner berisi ringkasan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, khususnya poin-poin penting terkait kewajiban pengendara, penggunaan helm, kepatuhan terhadap rambu lalu lintas, dan batas kecepatan.



Gambar 4- X-Banner
(X-Banner: Muhammad Rachmadani, 2025)

d. *Merchandise*

Merchandise berfungsi sebagai media pendukung memperluas jangkauan pesan keselamatan berlalu lintas ke kehidupan sehari-hari remaja. Merchandise yang dirancang meliputi kaos, keychain, dan stiker.



Gambar 5 – Merchandise
(Merchandise: Muhammad Rachmadani, 2025)

Analisis Karya

Analisis karya ini bertujuan untuk mengkaji hasil perancangan media informasi berupa video animasi *motion graphic* dan media pendukung sebagai sarana edukasi kesadaran berlalu lintas bagi remaja di Kota Pariaman. Karya dianalisis berdasarkan kesesuaian konsep, visual, pesan, dan tujuan komunikasi yang telah ditetapkan pada tahap perancangan. Unsur visual seperti ilustrasi karakter, warna, tipografi, dan ikon lalu lintas dianalisis untuk melihat efektivitasnya dalam menarik perhatian *target audiens* serta kemampuannya dalam menyampaikan pesan keselamatan secara jelas dan persuasif.

1. *Motion Graphic*

Motion graphic digunakan sebagai media utama karena mampu menyampaikan informasi secara visual dan audio secara bersamaan, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Video animasi ini menyajikan alur cerita sederhana yang menggambarkan perbedaan dampak antara perilaku tertib dan tidak tertib dalam berlalu lintas. Penggunaan ilustrasi *flat vector*, animasi sederhana, serta pemilihan warna *soft* bertujuan menciptakan kesan ramah dan tidak menggurui. Narasi dan teks singkat dalam video dirancang untuk memperkuat pesan utama kampanye, yaitu bahwa kebiasaan kecil dalam berlalu lintas dapat menentukan keselamatan hidup seseorang.

2. Logo

Logo kampanye menggunakan kata “Jalan Aman, Hidup Nyaman” sebagai identitas utama yang mewakili tujuan perancangan, yaitu menciptakan keselamatan dan kenyamanan dalam berlalu lintas. Logo dirancang dengan gaya *flat vector* dan *minimalis modern* agar mudah diaplikasikan pada berbagai media seperti video, poster, kaos, dan *banner*. Elemen ikon dan warna *soft* digunakan untuk menciptakan kesan ramah, positif, dan relevan dengan karakter remaja sebagai *target audiens*.

3. Poster

Poster berfungsi sebagai media pendukung yang menyampaikan pesan secara visual dan cepat. Desain poster menampilkan satu karakter dengan dua kondisi berbeda, yaitu sisi aman dan nyaman saat menggunakan helm, serta sisi berbahaya ketika tidak menggunakan helm. Konsep visual ini digunakan untuk memperlihatkan kontras akibat dari pilihan perilaku berlalu lintas. Tipografi pada poster menekankan kata-kata kunci tertentu agar pesan mudah ditangkap, sementara pemilihan warna disesuaikan dengan emosi masing-masing sisi, yaitu warna cerah dan sejuk untuk kondisi aman, serta warna gelap menyerupai aspal untuk kondisi kecelakaan.

4. X-Banner

X-banner dirancang sebagai media informasi tambahan yang bersifat informatif dan edukatif. *X-banner* berisi ringkasan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, khususnya poin-poin penting terkait kewajiban pengendara, penggunaan helm, kepatuhan terhadap rambu lalu lintas, dan batas kecepatan. Penyajian informasi dibuat ringkas dengan kombinasi ikon dan tipografi agar mudah dibaca oleh pengunjung pameran. *X-banner* berfungsi memberikan dasar hukum yang memperkuat pesan kampanye, sehingga *audiens* memahami bahwa keselamatan berlalu lintas tidak hanya bersifat imbauan, tetapi juga memiliki landasan hukum yang jelas.

5. Merchandise

Merchandise digunakan sebagai media pendukung kampanye yang berfungsi memperluas jangkauan pesan keselamatan berlalu lintas ke kehidupan sehari-hari remaja. *Merchandise* yang dirancang meliputi kaos, *keychain*, dan stiker.

- Kaos dirancang dengan visual logo dan slogan kampanye agar dapat digunakan sebagai media kampanye berjalan yang bersifat kasual dan mudah diterima oleh remaja.
- Keychain* berfungsi sebagai media pengingat kecil yang dapat dibawa dan digunakan sehari-hari, sehingga pesan keselamatan tetap melekat pada pengguna.
- Stiker dirancang dengan visual sederhana dan menarik agar mudah ditempel pada kendaraan atau benda pribadi sebagai bentuk penyebaran pesan kampanye secara luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan dan penciptaan karya tugas akhir berjudul “Perancangan Media Informasi Mengenai Kesadaran dalam Berlalu Lintas kepada Remaja di Kota Pariaman”, dapat disimpulkan bahwa media visual berbasis *motion graphic* yang didukung oleh berbagai media pendukung seperti poster, logo, *X-banner*, dan *merchandise* mampu menjadi sarana komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan keselamatan berlalu lintas kepada remaja. Penggunaan gaya visual flat vector dengan pendekatan minimalis modern serta pemilihan warna-warna soft dinilai sesuai dengan karakter target audiens remaja, sehingga pesan dapat diterima dengan lebih mudah dan menarik.

Karya *motion graphic* yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai media edukasi dan kampanye sosial yang menekankan pentingnya kebiasaan kecil dalam berlalu lintas, seperti mematuhi rambu, batas kecepatan, serta penggunaan alat keselamatan berkendara. Keberadaan media pendukung seperti poster, *X-banner* yang memuat inti Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, serta *merchandise* kampanye, berperan dalam memperkuat penyampaian pesan dan memperluas jangkauan komunikasi kepada masyarakat. Dengan demikian, perancangan karya ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan kepedulian remaja terhadap keselamatan berlalu lintas secara berkelanjutan.

SARAN

Berdasarkan hasil perancangan dan penciptaan karya ini, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan. Pertama, karya motion graphic dan media pendukung yang telah dibuat diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut oleh pihak terkait, seperti instansi pemerintah, kepolisian, maupun lembaga pendidikan, sebagai media kampanye keselamatan berlalu lintas yang berkelanjutan dan menjangkau audiens yang lebih luas.

Kedua, pada pengembangan selanjutnya, media kampanye dapat diperluas ke platform digital interaktif seperti media sosial, website, atau aplikasi edukasi agar pesan keselamatan berlalu lintas dapat disampaikan secara lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan teknologi serta kebiasaan remaja saat ini. Ketiga, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengukur tingkat efektivitas media yang digunakan terhadap perubahan perilaku berlalu lintas pada remaja, sehingga hasil kampanye dapat dievaluasi secara lebih terukur dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, Y. A. (2021). Perancangan Typeface Untuk Detik.COM. *ULTIMA InfoSys*, VIII(2).
- Astharianty, & Lesmana, F. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *NIRMANA*, 18.
- Cahyadi, D., & Makawi, F. E. (2024). *DIKTAT MATA KULIAH: MOTION GRAPHIC*.
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan. *Khusnul Diahratri*. 2022, 5(3).
- Efendi, E., Siregar, P. S., Wandari, S., Pratama, M. A., & Sinaga, R. Z. (2023). Konsep Pengambilan Keputusan Berbasis Sistem Informasi Pada Manajemen Dakwah. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 94–104.
- Faizin, N., Ali, M. M., & Ariatmanto, D. (2019). *PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC KESELAMATAN BERLALU LINTAS SEBAGAI KNOWLEDGE MANAGEMENT PADA MEDIA SOSIAL*.
- Fauzi, R., Nasution, H. N., Hastini, F., Zainy, A., & Lumban Tobing, Y. R. (2022). PEGUNAAN MEDIA ADOBE FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMKN 1 TANTOM ANGKOLA. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 11(1), 437–442. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2878>
- Ferdian Shobur, A., & Anggraeni, R. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Toko Rina*.
- Firdausiah, S. (2022). *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC “YUK! KENALI PUBERTAS” BAGI REMAJA DI KAMPUNG KB GUGUNUNGAN KAB. BANDUNG*.
- Gumelar R. G. (2014). *LAYOUT MAJALAH SEBAGAI SEBUAH CERMINAN IDENTITAS PEMBACA STUDI KASUS LAYOUT MAJALAH COSMOPOLITAN DAN ANEKA YES*.
- Hadi, S. N., & Malagano, T. (2021). Analisis Penerapan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan Dalam Mewujudkan Kesadaran Hukum Berlalu Lintas (Penelitian Di Polres Pesawaran). *Jurnal Kepastian Hukum Dan Keadilan*, 2(1). <https://doi.org/10.32502/khdk.v2i1.3045>
- Handayani, D., Ophelia, R. O., & Hartono, W. (2017). *PENGARUH PELANGGARAN LALU LINTAS TERHADAP POTENSI KECELAKAAN PADA REMAJA PENGENDARA SEPEDA MOTOR*.
- Hidayati, A., & Hendrati, L. Y. (2017). Traffic Accident Risk Analysis by Knowledge, the Use of Traffic Lane, and Speed. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 4(2), 275. <https://doi.org/10.20473/jbe.v4i2.2016.275-287>

- Nasrullah Wijaya, F. D. (2020). *Sistem Kasir (SISKA) Online Menggunakan Codeigniter Pada Samanda Motor Pati*.
- Nurjanah, I. (2012). *UPAYA PENGENALAN WARNA MELALUI PRAKTIK LANGSUNG DI TK ABA PURWODININGRATAN YOGYAKARTA*.
- Pajralnida. (2016). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN WARNA DASAR MELALUI PERMAINAN LINGKAR WARNA (Classroom Action Research Pada Anak Tunagrahita Ringan di Kelas II SLB Work Shop Padang)*.
- Prawiro, M. (2019). Pengertian desain: fungsi, tujuan, prinsip, dan jenis desain. In *Maxmanroe*.
- Ranglalin, S. (2019). *Kajian Yuridis Pasal 124 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Terhadap Pengemudi Kendaraan Bermotor Umum*.
- Republik Indonesia. (2009). *Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan*.
- Rozi Rosandi, M. (2019). *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEJARAH KERAJAAN MAJAPAHIT DARI TERBENTUK HINGGA MASA KEJAYAAN*.
- Sasmita, G. G. (2015). Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum Di Terminal Purwokerto Berbasis Android (a Design of Media Information of Bus in Purwokerto Bus Station Android Based). *Media Informasi, Multimedia*.
- Setyowati, D. L., Firdaus, A. R., & Rohmah, N. R. (2019). FAKTOR PENYEBAB KECELAKAAN LALU LINTAS PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI KOTA SAMARINDA. *The Indonesian Journal of Occupational Safety and Health*, 7(3), 329.
- Shabrina, N., Alifaprilina, O., & Melga, D. B. (2022). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CARA MERAWAT HEWAN PELIHARAAN (ANJING & KUCING) PADA ANAK USIA DINI*.
- Shidqi, I. E., & Astuti, D. A. (2018). *PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA PROGRAM FEATURE TELEVISI "INSPIRASIQU."*
- Sidjabat, S., Handayani, S., & Suryobuwono, A. A. (2022). Sosialisasi Sadar Keselamatan Berlalu Lintas Pada Siswa SMA Negeri 8 Jakarta. *Jurnal Abdimas Transportasi & Logistik*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.54324/j.atl.v2i1.532>
- Sukmandari, A. E., & Subekti, T. A. (2020). *PENERAPAN KESELAMATAN BERKENDARA PADA REMAJA SEBAGAI UPAYA MENURUNKAN ANGKA KECELAKAAN LALU LINTAS*.
- Sumartono, & Astuti, H. (2018). PENGGUNAAN POSTER SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KESEHATAN. In *Penggunaan Poster sebagai Media Komunikasi Kesehatan Komunikologi* (Vol. 15, Issue 1).
- Susanti, U. (2014). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI KONSEP WARNA MELALUI METODE EKSPERIMEN PENCAMPURAN WARNA PADA KELOMPOK A TK PERTIWI 2 KEDUNGPRING KECAMATAN KEMRANJEN KABUPATEN BANYUMAS SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2013-2014*.
- Witabora, J. (2012). *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*.
- Yunita Wijaya, P. (1999). *TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. <http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>
- Yasa, I Wayan Adi Putra, Dkk. (2024). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kursianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo