

## ABSTRAK

### PERANCANGAN VISUAL ASETS “LALIN”DALAM UPAYA PENANAMAN INFORMASI MENGENAI RAMBU-RAMBU LALU LINTAS KEPADA ANAK USIA DINI

Menurut Peraturan Menteri No.13 tahun 2014 mengenai rambu lalu lintas, pada umumnya berlaku sebagai pelengkap jalan yang berupa lambang, angka, huruf, kalimat dan atau perpaduan antaranya yang berfungsi sebagai peringatan, perintah, larangan atau petunjuk bagi pengguna jalan. Rambu lalu lintas dibuat dengan maksud menertibkan, menginformasikan, dan meminimalisir kecelakaan yang mungkin terjadi. Namun meskipun rambu telah dipasang dan dibuat sedemikian rupa, masih ada saja oknum yang melanggar, bukan hanya pengemudi motor dan mobil semata tapi pejalan kaki juga termasuk kedalamnya. Diantara para pelanggar tersebut sangat memungkinkan adanya anak-anak yang kurang memahami atau tidak tahu cara penerapan rambu-rambu jalan dan bagaimana menyebrang dengan aman. Aset *Video game* ini dibuat dengan tujuan tujuan untuk mengedukasi anak dengan pendidikan dini mengenai rambu lalu lintas sebgai bentuk edukasi dan pananaman informasi kepada anak sd agar kelak ia menjadi seorang yang taat dan tercipta aman dan tertib dalam berlalu lintas.

Aset *video game* lalin ini bertujuan untuk menarik minat khalayak sasaran dalam memainkan *game* arcade action tersebut sehingga informasinya dapat tertanamkan dalam diri targer sasaran yaitu anak usia dini pada khususnya kelas 3 SD sebgai simulasi untuk pendidikan karakter sehingga ketika mereka dewasa, tidak melakukan pelanggaran lalu lintas bukan karena takut akan ditilang, namun karena hal tersebut adalah salah.

Kata Kunci : Rambu, Lalu Lintas, Visual, Aset, *Video Game*, Pendidikan