

Perancangan Permainan Interaktif Melatih Manajemen Waktu Untuk Anak-Anak Berusia 6-8 Tahun

Yunita¹, Wibowo², Hendro Aryanto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236, Indonesia
Email : Femoque@yahoo.com

Abstrak

Permainan "GoTime: How to Beats ur Time" adalah sebuah permainan papan yang bersifat edukatif dan interaktif untuk anak berusia 6-8 tahun. Permainan ini dibuat dengan menerapkan sistem bermain dan belajar, dimana para pemainnya diajak untuk mengenal dan menyelesaikan urutan kegiatan dengan tepat waktu. Tujuan permainan ini adalah membentuk kebiasaan manajemen waktu yang baik, sehingga anak menjadi pribadi disiplin dan bertanggung jawab.

Kata kunci: Perancangan, Permainan Interaktif, Manajemen Waktu, Media pembelajaran dan Anak.

Abstract

Interactive Game Design About Time Management For Aged 6-8 Years Children.

Game "GoTime: How to Beats ur Time" is a board game that are educative and interactive for children aged 6-8 years. This game is made by applying the system to play and learn, where the players were asked to identify and resolve the exact sequence of events in time. The purpose of this game is to form good time management habits, until the child becomes personal discipline and responsibility.

Keywords: Design, Interactive Games, Time Management, Learning Media and Child.

Pendahuluan

Manajemen waktu adalah sebuah tindakan atau proses perencanaan dan melakukan pengawasan atas jumlah waktu yang di gunakan untuk kegiatan tertentu, terutama untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi atau produktivitas. Dimana Manajemen waktu itu sendiri meliputi kegiatan perencanaan, mengalokasikan, menetapkan tujuan, analisis waktu yang dihabiskan, pengawasan, pengorganisasian, penjadwalan, dan penentuan prioritas.

Manajemen waktu harus diterapkan pada anak- anak, agar anak- anak dapat menyeimbangkan waktu dengan aktifitas mereka, seperti sekolah, kursus, dan waktu anak- anak berada di rumah, bermain, serta bersosialisasi dengan teman sebaya. Dengan kata lain, anak- anak dilatih untuk dapat menentukan prioritas mana aktifitas yang penting dan yang harus di dahulukan, agar anak-anak akan lebih produktif baik sekolah atau di aktifitas lainnya.

Fenomena penerapan manajemen waktu yang kurang baik terlihat dari tingkat keterlambatan anak dalam menghadiri sebuah kursus di sebuah lembaga kursus bahasa inggris di Surabaya timur, dimana anak-anak sering terlambat dari waktu yang disepakati dalam menghadiri kursus, dan pengajar pun memberikan toleransi keterlambatan yang cukup banyak pada anak- anak.

Manajemen waktu harus diterapkan pada anak- anak, agar anak- anak dapat menyeimbangkan waktu dengan aktifitas mereka, seperti sekolah, kursus, dan waktu anak- anak berada di rumah, bermain, serta bersosialisasi dengan teman sebaya. Dengan kata lain, anak- anak dilatih untuk dapat menentukan prioritas mana aktifitas yang penting dan yang harus di dahulukan, agar anak-anak akan lebih produktif baik sekolah atau di aktifitas lainnya.

Materi utama manajemen waktu yang diajarkan dalam perancangan permainan adalah belajar menentukan prioritas kegiatan dan penggunaan konsep urutan dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari, sehingga diharapkan apabila anak memahami kedua materi tersebut, secara tidak langsung mereka juga dapat mengembangkan kedisiplinan karena terlatih untuk mematuhi aturan-aturan yang ada.

Dasar pemilihan usia 6-8 tahun, disebabkan oleh perkembangan dari anak itu sendiri, anak yang baru lahir hingga 2 tahun memiliki perubahan drastis pada tubuh dan otak, mulai berkembangnya kemampuan motorik dan persepsi intelektual pertama kali. Perkembangan anak berusia 2-6 tahun adalah ketrampilan motorik mulai berkembang sempurna, pikiran dan bahasa berkembang luar biasa, moralitas antar rekan juga mulai terbangun. Sedangkan perkembangan anak pada usia 6-11 tahun yang juga disebut sebagai tahun sekolah, ditandai dengan kemajuan atletik, logis, berkembangnya keterampilan keaksaraan dasar, pemahaman diri, moralitas dan rasa persahabatan dengan rekan sekelompok.

Menurut Ariesandi S.,CHt salah satu bagian dari pemikiran alam sadar dan bawah sadar, ada yang disebut bagian *critical area*, yaitu bagian yang hanya dapat menyimpan informasi 24 jam terakhir. Mulai berkembang pada 3-6 tahun, dan puncaknya pada usia 12-13 tahun. *Critical area* berfungsi sebagai penyaring informasi dalam melakukan analisis. Sehingga informasi negatif akan langsung di tolak oleh individu. Hal ini menyebabkan perubahan sifat, sikap dan karakter pada anak berusia 12 tahun lebih sulit untuk di terapkan.

Menggunakan media permainan dianggap lebih efektif karena permainan merupakan suatu perbuatan yang mengandung keasyikan di lakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dan bertujuan untuk memperoleh kesenangan. Sedangkan edukatif itu adalah sesuatu yang bersifat mendidik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang mengandung nilai-nilai atau bersifat mendidik.

Saat ini teknologi berkembang pesat, dan menyentuh semua kalangan, baik dari pengguna dewasa bahkan anak-anak juga tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Anak-anak dapat mengakses permainan digital dari tablet, komputer atau telepon genggam. Tetapi dalam penggunaan peralatan digital, orang tua harus menerapkan manajemen waktu agar penggunaannya tidak berlebihan, sebab akan membuat anak kehilangan kesempatan berinteraksi dengan orang lain dan kehilangan waktu belajar. Selain batasan yang di berikan oleh orang tua, peralatan digital juga mempertimbangkan keamanan, sebab tidak disemua lokasi aman dari tindak kejahatan, mengingat peralatan tersebut tidak murah.

Permainan manual mulai tergerus dengan keberadaan permainan digital, tetapi permainan manual cukup baik sebagai media pendidikan, karena dengan permainan manual anak tetap bisa melakukan interaksi dengan orang lain, dapat dimainkan dimana saja tanpa terlalu mengkhawatirkan masalah keamanan, serta menunjang perkembangan anak misalnya perkembangan motorik, sebab permainan manual dapat berbentuk tiga dimensi dan harganya cukup murah dibandingkan permainan digital.

Manfaat bermain adalah mendukung pertumbuhan atau perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, *well being* anak, kreativitas dan perkembangan otak anak. Juga meningkatkan keterlibatan orang tua secara penuh pada kegiatan anaknya yang secara tidak langsung melatih anaknya berkerja secara berkelompok, berbagi dan bernegosiasi mengatasi konflik.

Board game atau permainan papan adalah permainan dengan desain khusus, mulai dari aturan, tema, dan perlengkapan permainan. Papan permainan baik untuk anak khususnya bagi anak 6 tahun keatas karena kecerdasan yang dilatih bukan hanya motorik tetapi juga kecerdasan lainnya dalam interaksi strategi, pengelolaan, pengendalian diri terhadap permasalahan lingkungan.

Permainan manajemen waktu yang dibuat berbentuk permainan papan dengan ilustrasi istana yang didalamnya terdapat karakter tokoh yang melakukan berbagai kegiatan sehari-hari secara teratur. Pemain diminta untuk harus melakukan atau mencari kegiatan tertentu yang sesuai dengan perintah di papan permainan pada kartu *chip* bergambar, tertentu yang sebenarnya mencerminkan kegiatan mereka sehari-hari dan harus dilakukan dengan tepat waktu dan berurutan sesuai dengan konsep urutan. Juga dalam permainan tersedia kartu-kartu yang berfungsi untuk menambah pemahaman anak tentang manfaat melaksanakan suatu kewajiban tertentu. Menggunakan ilustrasi istana, suasana dan karakter jam pasir yang ada pada abad pertengahan ini sendiri bertujuan untuk memberikan imajinasi yang luas kepada anak melalui peran saat mereka bermain, sehingga dapat menimbulkan suatu kesenangan tersendiri bagi anak.

Ada beberapa permainan atau peralatan manajemen waktu yang dijual dipasaran, Dimana permainan-permainan ini juga berfokus pada membiasakan anak untuk mengenal waktu dan batasannya dalam melaksanakan kegiatan mereka, akan tetapi dalam perancangan permainan GoTime, anak dapat diberikan penjelasan dan pemahaman secara langsung dengan jelas apa akibat jika mereka melakukan pelanggaran terhadap aturan dan waktu kegiatan yang telah disepakati oleh anak dan orang tua dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Sehingga selain

mengingat setiap rutinitas yang harus dilakukan setiap harinya, anak juga dapat memahami dan mengerti manfaat dan maksud menjalankan semua kegiatan tepat waktu dan disiplin. Selain itu dengan mencocokkan gambar anak juga dilatih untuk berkonsentrasi penuh dalam memilih pasangan gambar yang tepat.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan permainan interaktif melatih manajemen waktu untuk anak berusia 6-8 tahun ini menggunakan metode analisis data kualitatif deskriptif. Metode yang bersifat deskriptif, yaitu meneliti sekelompok manusia dan fenomena yang ada di sekitarnya untuk membuat gambaran tentang fakta-fakta dengan fenomena penelitian yang diselidiki.

Untuk menganalisa perancangan permainan interaktif ini menggunakan analisis SWOT :

- a. Strength
Kekuatan dari media permainan interaktif ini adalah menekankan pada pengenalan manajemen waktu dengan menentukan prioritas yang dipadukan dengan konsep urutan sebagai fokus utama.
- b. Weakness
Masih membutuhkan pendampingan dari orang dewasa khususnya orang tua, dan masih banyak orang tua yang memiliki banyak kegiatan misalnya berkerja, sehingga jarang memiliki waktu untuk menemani anak- anaknya.
- c. Opportunity
Orang tua masih banyak yang mengenal dan menggunakan media manajemen waktu yang bersifat konvensional, misalnya dengan agenda atau checklist ataupun dengan perintah langsung kepada anak.
- d. Threats
Semakin berkembang pesatnya pemakaian teknologi baru sebagai media permainan dan pembelajaran membuat masyarakat mulai beralih pada peralatan dan permainan digital.

Dalam tugas akhir perancangan permainan interaktif melatih manajemen waktu untuk anak-anak berusia 6-8 tahun ini, peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan untuk menyusun Perancangan ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber data dari pihak yang langsung bersangkutan ataupun dari

wawancara terhadap koresponden. Sedangkan data sekunder adalah data yang berasal dari sumber data yang telah dipublikasikan ke umum seperti buku atau dokumen.

Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

- a. Wawancara
Wawancara akan dilakukan dengan beberapa narasumber terpercaya dan dekat dengan dunia anak-anak seperti orang tua yang memiliki anak berusia 6-8 tahun dan tenaga ahli seperti psikolog.
- b. Observasi
Observasi akan dilakukan kepada target perancangan yaitu terhadap anak-anak itu sendiri, agar peneliti dapat memahami tingkat kebutuhan dan tingkah laku target perancangan secara langsung.
- c. Studi Pustaka
Mengkaji informasi yang berasal dari media cetak seperti, buku, jurnal dan berbagai literatur dan media dari internet dengan cara browsing di berbagai situs yang dapat mendukung, sehingga dapat membantu penulis dalam menganalisa data-data yang ada sehingga dapat menghasilkan perancangan yang tepat.
- d. Dokumentasi Media Massa
Mengkaji informasi yang berasal dari media massa seperti artikel dari surat kabar ataupun internet yang membahas tentang manajemen waktu.

Pembahasan

Tinjauan Kebutuhan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran manajemen waktu hendaknya diajarkan kepada anak sejak berusia dini, baik ketika sudah memasuki masa sekolah dasar maupun masa sebelumnya. Akan tetapi harus menyesuaikan dengan kemampuan dan tahap perkembangan anak berdasarkan usianya masing-masing, sehingga mampu untuk diserap dan mudah dimengerti oleh anak.

Manajemen waktu merupakan tindakan atau proses perencanaan dan melakukan pengawasan atas jumlah waktu yang di gunakan untuk kegiatan tertentu, terutama untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi atau produktivitas. Dimana Manajemen waktu itu sendiri meliputi kegiatan perencanaan, mengalokasikan, menetapkan tujuan, analisis waktu yang dihabiskan, pengawasan, pengorganisasian, penjadwalan, dan penentuan prioritas.

Apabila dilihat dari susunan kata manajemen waktu terdiri dari kata manajemen dan waktu. Kata manajemen berasal dari kata dalam bahasa inggris yaitu *management*, berasal dari kata *to manage* yang memiliki arti cara mengatur, mengurus atau tata

laksana. Sehingga dapat diartikan bahwa manajemen merupakan sebuah tindakan atau cara mengatur, atau cara melaksanakan sesuatu agar tercapai tujuan yang dituju.

Agar dapat melakukan proses manajemen waktu yang baik, anak juga tidak terlepas dari pemahaman tentang waktu. Pada umumnya anak berusia 6-8 tahun telah dapat membaca jam, menyebutkan hari dan tanggal. Anak-anak juga sudah memahami konsep waktu pagi, siang dan malam. Pemahaman waktu inilah yang akan dikombinasikan dengan kegiatan anak. Sehingga turut membantu anak menjadi lebih teratur dan disiplin.

Setelah mengerti akan konsep waktu, maka selanjutnya anak harus diberikan pengertian tentang konsep urutan. Anak hendaknya diperkenalkan terlebih dahulu mengenai kegiatan utama atau inti yang harus dilakukan sehari-hari, mereka dapat memilah mana kegiatan yang harus dilakukan terlebih dahulu agar semua kegiatan dapat berjalan secara efektif dan efisien setiap harinya. Dengan mengerti tentang konsep waktu dan urutan, anak dibiasakan untuk menerapkannya secara berulang kali. Sehingga hasil akhir yang dicapai adalah kedisiplinan anak

Menurut fakta-fakta yang berada dilapangan, orang tua masih berperan secara luas dalam mengajarkan dan menerapkan kedisiplinan pada anak, dalam menjalankan tugas-tugasnya dirumah. Anak yang sudah diberikan manajemen waktu secara sederhana, misalnya dengan menggunakan sistem *checklist* atau agenda jadwal oleh para orang tua secara teratur, maka anak akan lebih menyadari tugas-tugas yang harus dilaksanakan setiap harinya, bahkan mereka cenderung untuk memiliki inisiatif secara sadar untuk melaksanakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Bahkan pemberian manajemen waktu yang baik juga dapat berimbas pada berkurangnya kebiasaan menunda terhadap anak-anak, memang tidak bisa dipungkiri terkadang dapat terjadi penundaan dengan berbagai faktor misalnya tingkat kejenuhan dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari.

Manajemen waktu sendiri merupakan upaya untuk mengurangi konsekuensi yang merugikan anak contohnya anak yang tidak memiliki waktu istirahat yang cukup akan menjadi mudah marah dan kurang sabar, anak yang tidak makan secara teratur akan berpengaruh pada kesehatannya. Apabila kebiasaan-kebiasaan tersebut berlangsung terus menerus, maka anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang kurang disiplin, kurang menghargai waktu dan tidak bertanggung jawab, sehingga dimasa yang akan mendatang akan menyulitkan anak menyesuaikan diri dengan komunitas sosialnya.

Maka materi pembelajaran manajemen waktu ini masih sangat berperan penting diterapkan kepada anak, agar mereka menjadi pribadi yang disiplin.

Media permainan dalam menerapkan dapat memudahkan mengenalkan konsep waktu, konsep urutan, penentuan prioritas dan pengenalan perencanaan, kepada anak sedini mungkin dengan tetap memperhatikan dan menyesuaikan proses dan tahap perkembangan usia anak.

Topik dan Tema Pembelajaran

Topik dalam perancangan ini adalah mengenai pembelajaran manajemen waktu dengan bertepatan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, untuk anak berusia 6-8 tahun dengan menggunakan media permainan interaktif. Seperti yang kita diketahui, anak dengan usia 6-8 tahun mulai mempelajari hal-hal dasar, baik disekolah maupun ketika mereka berada di rumah, karena itu mereka harus mulai dibiasakan untuk menggunakan dan mengenal manajemen waktu secara dasar pula, yaitu bagaimana memahami dan menjalankan kegiatan keseharian dengan tepat waktu dan teratur dengan mengenal urutan kegiatan inti yang harus mereka lakukan setiap hari.

Oleh karena itu perancangan permainan interaktif ini akan mengajak anak untuk mengingat dan memahami kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya, dan menyelesaikan semua kegiatan tersebut dengan tepat waktu, teratur, dan sesuai dengan tempat-tempat pelaksanaannya.

Karena itu permainan ini mengangkat ilustrasi istana yang didalamnya terdapat ruang-ruang yang berisi tugas atau perintah yang harus dijawab dengan menggunakan pasangan gambar kegiatan yang tepat, sehingga secara tidak langsung permainan ini akan memberikan anak pengalaman dan peran seperti kegiatan mereka yang harus dilalui setiap harinya.

Tujuan Kreatif

Perancangan media interaktif ini memiliki tujuan utama, yaitu untuk membantu orang tua mengenalkan manajemen waktu terhadap anak sejak dini, memberikan pemahaman nyata kepada anak dengan bantuan media visual tentang gambaran kewajiban yang menjadi prioritas mereka sehari-hari, serta membantu anak untuk menjadi pribadi yang disiplin, menghargai waktu dan bertanggung jawab dalam menjalankan tugas sehari-hari.

Strategi Kreatif

Dalam menyusun perancangan permainan interaktif melatih manajemen waktu untuk anak berusia 6-8 tahun ini, agar berjalan dengan efektif, maka materi manajemen waktu yang diberikan berusaha untuk mengajak anak untuk dapat mengingat dan memahami kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya, dan menyelesaikan semua kegiatan tersebut dengan tepat waktu, teratur, dan sesuai dengan tempat-tempat pelaksanaannya.

Karena itu permainan ini mengangkat tema ilustrasi istana pada abad pertengahan yang didalamnya terdapat ruang-ruang yang berisi tugas atau perintah yang harus dijawab dengan menggunakan pasangan gambar kegiatan yang tepat, sehingga secara tidak langsung permainan ini akan memberikan anak pengalaman dan peran seperti kegiatan mereka yang harus dilalui setiap harinya.

Dimana ilustrasi tersebut akan membantu memberikan panduan terhadap para pemain agar lebih memahami topik manajemen waktu, khususnya penentuan prioritas dan konsep urutan kegiatan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Karakteristik *Target Audience*

Anak-anak usia 6-8 tahun merupakan *Target Audience* utama dari perancangan permainan interaktif ini, dan mereka dapat digolongkan dalam berbagai unsur sebagai berikut:

- a. Aspek Demografis
 - Usia : 6-8 tahun
 - Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - Pendidikan : Sekolah Dasar kelas 1-3
 - Kelas Sosial : Menengah dan Menengah atas
- b. Aspek Geografis

Target utama dari perancangan permainan yang dituju adalah anak-anak yang berdomisili di kota Surabaya. Sebab perancangan permainan ini dibuat berdasarkan penelitian dan pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap rendahnya kontrol atau pengawasan penggunaan sistem manajemen waktu yang baik terhadap anak-anak yang tinggal di kota Surabaya.
- c. Aspek Psikografis

Permainan ini ditujukan pada anak yang menyukai kegiatan bermain dan tertantang untuk menyelesaikan suatu permasalahan.
- d. Aspek *Behaviour*

Anak-anak yang kurang memahami penggunaan dan pentingnya manajemen waktu khususnya prioritas kegiatan dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

Metode Pembelajaran dan penyajian *Content*

Pembelajaran manajemen waktu terhadap anak-anak menggunakan permainan sebagai media atau sarana penyajian pembelajaran manajemen waktu. Hal ini dikarenakan dengan perkembangan usia 6-8 tahun yang masih sering dan masih membutuhkan kegiatan bermain meskipun sudah mulai berkurang, karena anak harus melakukan kegiatan lain seperti sekolah dan belajar.

Dengan bermain anak akan diberikan pengalaman yang menarik, dan dapat menanggapi materi manajemen waktu secara langsung dengan lebih mudah, menguatkan penguasaan konsep waktu yang sudah dipelajari diusia sebelumnya dan menanamkan sikap kedisiplinan kepada anak dalam menentukan prioritas kegiatan.

Bentuk penyajian media permainan ini sebagian besar berupa bentuk visual yang akan dikombinasikan dengan pesan verbal, yang disusun dengan menarik. Bentuk visual yang akan digunakan menggambarkan kejadian-kejadian yang secara tidak langsung berhubungan dan menggambarkan kegiatan anak sehari-hari di rumah. Dengan menggunakan bentuk visual yang lebih banyak dibandingkan bentuk verbal, anak diharapkan lebih mudah dalam menangkap pesan dari permainan yang di sajikan.

Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Perancangan permainan berbasis manajemen waktu ini diharapkan dapat memberi manfaat secara tidak langsung bagi perkembangan anak dalam berbagai aspek seperti fungsi psikomotorik terutama psikomotorik halus, dimana anak mencoba memindahkan *chip-chip* yang ada sesuai dengan langkah permainan.

Fungsi kognitif yaitu anak dapat menambah pemahaman tentang mengapa diperlukannya manajemen waktu yang baik dalam menjalani kegiatan mereka sehari-hari. Fungsi afektif dimana anak menyadari bahwa dalam menjalani kehidupan sehari-hari ada konsekuensi dan peraturan sehingga mereka dapat menerapkan semua kegiatan mereka sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Fungsi sosial untuk mengarahkan anak bagaimana berinteraksi dengan baik dengan orang lain yang ada di lingkungan mereka. Selain berjalannya beberapa fungsi dari kegiatan pembelajaran yang paling utama adalah bagaimana anak dapat membiasakan diri menjalankan semua kegiatan mereka sehari-hari dengan teratur, menentukan prioritas, tepat waktu dan disiplin.

Usulan Pemecahan Masalah

Usulan pemecahan dari permasalahan diatas adalah membuat sebuah media pembelajaran yang dapat mengenalkan proses manajemen waktu yang baik khususnya dalam memprioritaskan kegiatan yang dikombinasikan dengan konsep urutan dan waktu kepada anak-anak berusia 6-8 tahun.

Media permainan ini diharapkan dapat membuat anak mengingat urutan tugas atau kewajiban mereka dengan cara mengurutkan kartu *chip* kegiatan yang telah tersedia, dan mampu menempatkannya pada tempat-tempat yang telah ditentukan atau

seharusnya, selain itu juga dapat secara tidak langsung memberikan pemahaman kewajiban tersebut harus dijalankan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu kasus kepada anak, untuk menggali pemahaman tentang manfaat menjalani kewajiban sehari-hari mereka apabila dijalankan dengan tepat waktu. Dengan adanya pertanyaan dan jawaban, beberapa penjelasan langkah-langkah yang diajukan diharapkan media permainan ini dapat menjadi sarana komunikasi timbal balik atau interaktif yang mudah dan baik dilakukan antara orang tua dan anak.

Karena anak berusia 6-8 tahun masih membutuhkan bimbingan orang tua, maka media permainan akan menghadirkan karakter tokoh permainan, dimana pengilustrasiannya akan menjadi contoh atau dapat memberikan sikap teladan bagi anak dalam melakukan manajemen waktu yang baik. Media permainan sekaligus pembelajaran ini akan berupa *board game* interaktif.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan permainan interaktif ini Permainan berupa *boardgame* yang menampilkan sebuah permainan simulasi manajemen waktu yang mengajak anak-anak untuk dapat mengenal dan belajar manajemen waktu khususnya dalam menentukan prioritas yang berkaitan dengan tugas anak sehari-hari.

Desain yang digunakan oleh permainan ini menggunakan gambar atau ilustrasi kartun yang mengangkat tema istana kerajaan abad pertengahan, baik dari istana, peralatan maupun pada pemilihan desain dari karakter tokoh, sehingga warna-warna yang digunakan juga cenderung menggunakan warna coklat, merah, oranye dan biru. serta menggunakan bahasa yang sederhana dan sesingkat mungkin, sehingga dapat mudah di mengerti anak-anak dalam memahami materi manajemen waktu yang diberikan.

Material yang digunakan dapat berupa kayu pada papan permainan untuk yang edisi eksklusif, dengan mempertimbangkan kedayatahanan dari permainan apabila digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama dan berbahan duplek untuk yang edisi biasa, sehingga memiliki daya tahan yang cukup baik, meskipun kedayatahanannya tidak sama seperti edisi khusus dan menggunakan bahan kertas yang tidak mudah rusak pada kartu-kartu. Target Perancangan ini adalah anak yang duduk di sekolah dasar dan berusia sekitar 6-8 tahun, dan berdomisili di Surabaya.

Jenis Multimedia Pembelajaran yang akan di Rancang

Media pembelajaran interaktif yang akan dirancang adalah media permainan *board game*, dimana media

ini membutuhkan keterlibatan orang dewasa yaitu orang tua, tutor atau guru sebagai pendamping anak dalam bermain dan mengarahkan anak dalam memahami pembelajaran, serta melibatkan aktivitas kelompok, dengan beberapa pemain yang dapat menggunakan media permainan yang dirancang. Penggunaan board game sebagai permainan manual anak akan diajak berstrategi untuk menyelesaikan permainan dan terikat dengan aturan-aturan tertentu yang dibuat untuk menjalani dan menyelesaikan permainan tersebut.

Format Desain Media Pembelajaran

a. Menu Content

- Papan Permainan

Papan board game akan dibuat dengan menggunakan konsep yang menggambarkan sebuah istana kerajaan. Dimana terdapat sebuah istana yang didalamnya terdapat ruang-ruang yang didalamnya terdapat aktivitas karakternya, bertujuan untuk memandu pemain dalam menentukan kegiatan yang harus dilakukan selanjutnya.

Dimana penggambarannya istana akan disusun secara bertingkat, dan terkesan memutar untuk menggambarkan waktu dalam 1 hari, sehingga pemain harus melengkapi setiap langkahnya dengan setiap gambar tugas yang ada disetiap ruangan, dan pemain yang memiliki kartu chip kegiatan paling sedikit yang berhak memperoleh kemenangan.

Bahan pembuatan papan dasar kayu yang tidak terlalu tebal, dan akan dilapisi dengan kertas yang telah didesain sebagai media permainan. Untuk edisi ekonomi akan dihadirkan dengan berbahan dasar duplek. Sehingga dapat terjangkau oleh semua kalangan.

- Chip

Chip berbentuk persegi digunakan sebagai gambaran tentang berbagai kegiatan atau langkah yang harus diletakkan para pemain pada papan permainan. Agar dapat menuju kemenangan, pemain harus menyusun setiap chip yang mereka miliki hingga lengkap jumlahnya dan sesuai dengan tempat peletakan chip yang seharusnya. Dimana setiap pemain memiliki jumlah chip yang sama dan dibedakan berdasarkan warna dari chip tersebut. Warna yang ada pada kartu chip yaitu merah, coklat dan ungu merupakan identitas masing-masing pemain atau tim yang sedang terlibat dalam permainan *GoTime*.

- Kartu kasus dan kartu jawab

Merupakan kartu yang didesain khusus untuk memberikan pertanyaan dan penjelasan secara visual dan verbal tentang beberapa kegiatan sehari-hari dan pentingnya menjalani kegiatan tersebut. Juga dijelaskan secara lebih luas kepada pemain dampak negatif yang akan terjadi jika kegiatan yang menjadi pertanyaan tidak dilaksanakan dengan

sebaik-baiknya. Kartu akan dibuat menyerupai persegi panjang dengan ukuran 9 cm x 6 cm.

- Stempel dan Buku Stempel

Merupakan pemberian hadiah bagi pemain yang apabila melangkah pada kota yang bergambar tanda “?” pada papan permainan, dapat berhasil menjawab pertanyaan dengan baik dan benar dari kartu kasus, akan mendapatkan hadiah berupa stempel. Selain itu juga disediakan buku sebagai media penempatan stempel. Pemberian stempel ini diharapkan dapat menjadi motivasi lebih bagi anak-anak untuk menjadi pemain terbaik dalam memainkan permainan ini.

-Jam Pasir

Merupakan jam yang menjadi pembatas waktu pemain dalam menemukan chip yang cocok dengan pertanyaan yang ada dimasing-masing langkah.

- Buku Panduan Permainan

Buku panduan permainan akan dilengkapi dengan cara bermain, peraturan permainan dan komponen permainan untuk memudahkan para pemain.

- Kemasan

Semua komponen permainan dari papan permainan, chip, kartu kunci, jam pasir, stempel dan buku stempel (khusus papan berbahan dasar kayu), dan buku panduan akan dikemas dalam sebuah kemasan yang berbentuk kotak.

Alur Desain Interaktif

a. Papan permainan berbentuk istana yang dilengkapi dengan beberapa ruangan yang berjendela, dimana ruangan-ruangan tersebut terdapat karakter tokoh permainan yang digambarkan melakukan kegiatan sehari-hari sebagai panduan bagi para pemain. Juga terdapat tempat para pemain meletakkan chip-chip kegiatannya sesuai dengan kotak-kotak langkah berada. Pemain permainan ini paling sedikit berjumlah 1 orang dan paling banyak berjumlah 3 orang.

b. Setiap Pemain memiliki jumlah Chip yang sama. Sehingga setiap pemain memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab setiap langkah kegiatan yang harus dilewati. Yang membedakan chip masing-masing pemain adalah warna dasar dari chip tersebut.

c. Kocok kartu kasus, ambil jika melewati kotak tanya, dan jawab pertanyaannya.

d. Pemain pertama, dapat meletakkan chipnya pada tempat yang telah disediakan dipapan permainan, kemudian dilanjutkan oleh pemain kedua dan ketiga secara berurutan disesu.

e. Apabila pemain berhasil menjawab kartu kasus, maka pemain tersebut akan mendapat hadiah stempel (khusus dengan papan permainan berbahan dasar kayu).

f. Masing-masing pemain diberikan batasan waktu yang ditentukan dengan jam pasir yang telah disediakan, apabila pemain telah kehabisan waktu, maka giliran akan beralih pada pemain berikutnya.

g. Pemain yang chipnya paling sedikit tersisa atau yang akan keluar sebagai pemenangnya.

Konsep Visual

a. Visual

Secara visual permainan ini menggunakan konsep penggambaran sebuah rumah yang digambarkan sebagai sebuah istana yang memiliki beberapa ruangan didalamnya, dimana setiap ruangan terdapat karakter yang memperagakan kegiatan tertentu sebagai panduan bagi para pemain. Para pemain diajak untuk melengkapi kegiatan atau tugas yang harus dilakukan untuk dapat menuju ruangan lainnya hingga dapat menuju garis finish.

b. Tone Warna

warna yang digunakan adalah warna-warna cokelat yang dipadukan dengan warna yang menonjol seperti warna panas, sebab anak usia 6-8 tahun masih menyukai warna yang menonjol dan cerah seperti merah dan orange agar terkesan semangat, menarik perhatian dan ceria. Serta dikombinasikan dengan warna yang memiliki kesan tenang seperti biru, karena penggambaran sebenarnya dari permainan ini adalah sebuah rumah dengan lingkungan yang baik, aman dan tenang. Warna abu-abu sebagai warna netral dan coklat untuk memberikan kesan natural dan menunjukkan masa lampau.

c. Tipografi

Didalam media permainan penggunaan media komunikasi bentuk verbal juga berperan penting dalam menyampaikan pesan kepada para pemain yaitu anak-anak. Maka untuk menyesuaikan dengan bentuk visual istana yang banyak terdapat saat abad pertengahan sehingga dapat memasukkan kesan fantasi, tanpa mengurangi sifat kesederhanaan, sehingga tetap mudah dibaca oleh anak. maka jenis typografi yang digunakan pada judul permainan adalah menggunakan font berjenis *Perry Gothic Regular*.

Proses Perancangan

Penjaringan Ide

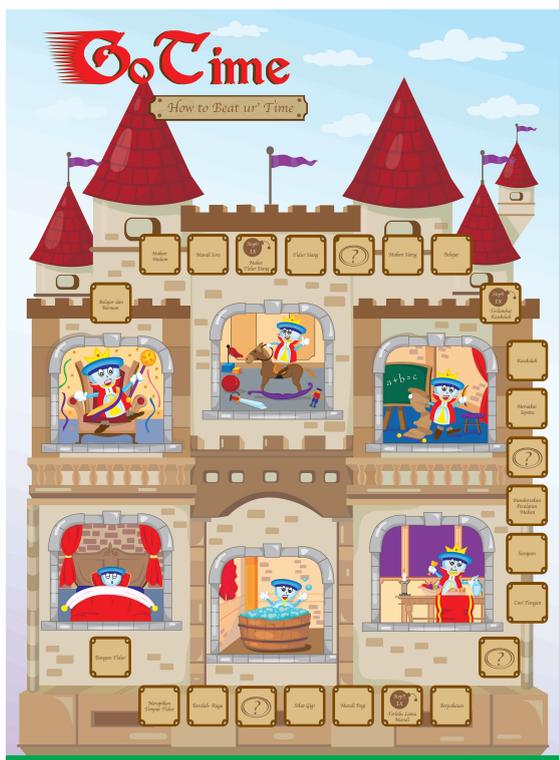
Proses pembuatan media permainan GoTime dimulai dari mencari beberapa referensi mengenai jadwal-jadwal kegiatan anak dari berbagai sumber, misalnya dari artikel-artikel yang ada di internet kemudian mencocokkannya satu sama lain. Kemudian mencari referensi tentang bangunan-bangunan istana yang ada di dunia dan ilustrasi istana yang telah ada. Setelah itu baru dapat dicocokkan kapasitas ilustrasi istana pada ukuran dan bentuk papan permainan yang dibuat dengan jadwal-jadwal anak, sehingga hasil akhirnya adalah melayout ilustrasi istana, jendela kegiatan, karakter dan kotak langkah kegiatan dan sebuah bidang papan *boardgame*.

Agar penyampaian metode dan pesan permainan lebih mudah disampaikan kepada pemain, maka digunakan bantuan dari karakter tokoh pangeran *GoTime*. Dimana tokoh ini memiliki tugas untuk menggambarkan panduan kegiatan yang biasa atau harus dilewati anak-anak setiap harinya. Melalui kegiatan tokoh disetiap ruang jendela istana, misalnya ketika anak harus bangun tidur tepat waktu dan membersihkan tempat tidur saat berada di kamar tidur. Sehingga dengan ada panduan tersebut anak dengan mudah memutuskan langkah kegiatan yang tepat selanjutnya.

Final Artwork

Papan Permainan

Ilustrasi papan permainan yang menonjolkan bentuk istana dengan beberapa buah jendela yang didalamnya terdapat kegiatan-kegiatan, yang harus atau biasa dilakukan serta karakter tokoh Pangeran jam pasir yang dapat memberikan panduan bagi para pemain. Ukuran dari media papapn permainan ini adalah 55 cm x 40 cm. berbahan dasar kayu untuk yang edisi khusus dan berbahan dasar duplek untuk yang edisi biasa.



Gambar 1. Media papan permainan *GoTime*



Gambar 2. Karakter tokoh



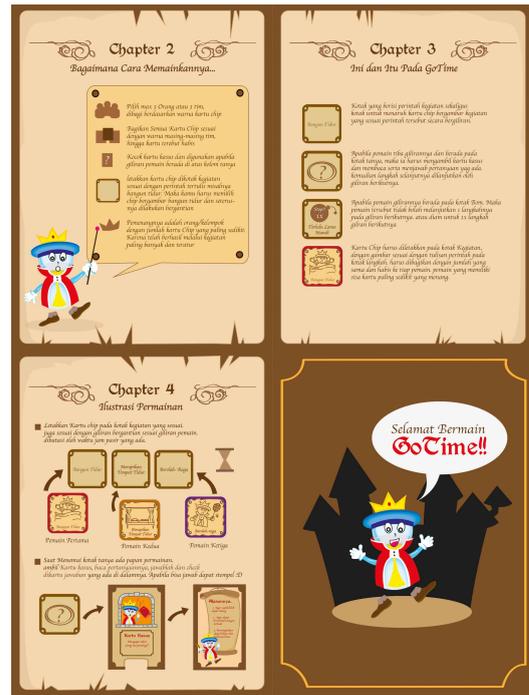
Gambar 3. Karakter tokoh



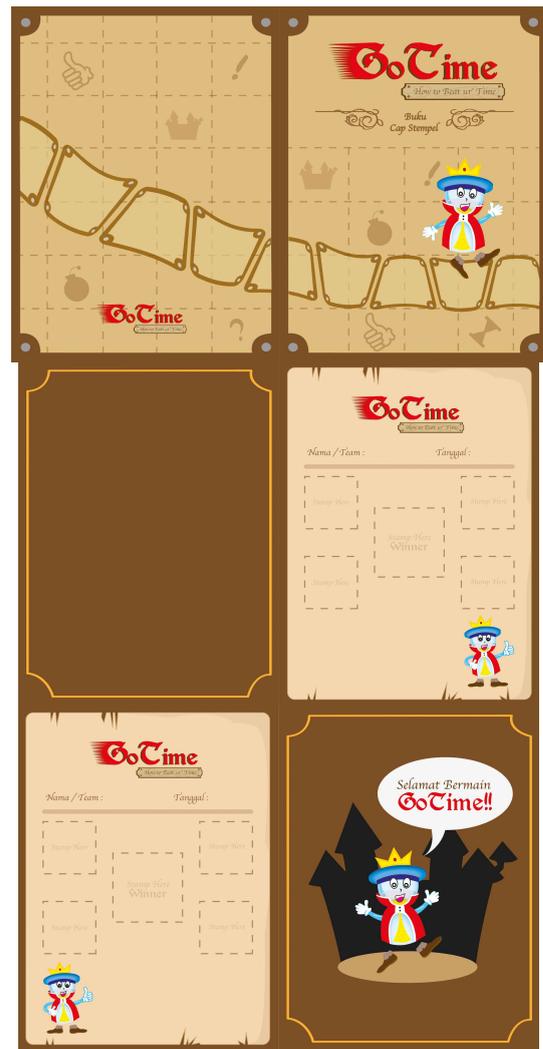
Gambar 4. Kartu chip



Gambar 5. Kartu tanya dan kartu jawab



Gambar 6. Buku panduan



Gambar 7. Buku stempel



Gambar 8. Kemasan



Gambar 9. Katalog

Kesimpulan

Manajemen waktu merupakan salah satu rangkaian proses yang bertujuan untuk menerapkan pola pembiasaan dalam kehidupan seseorang. Dimana dengan manajemen waktu orang berusaha untuk dapat terbiasa untuk mengerjakan semua hal dengan tepat waktu, terencana, efektif dan efisien, bahkan mencoba untuk berinisiatif dalam memulai atau melakukan sesuatu. Karena merupakan proses pembiasaan pola kehidupan, maka manajemen waktu memerlukan beberapa pengulangan atau latihan serta kemampuan untuk mengingat tugas-tugas yang menjadi tanggung jawab pribadi dan bersama.

Saat ini, untuk melatih generasi muda terutama yang berusia Sekolah Dasar dalam memahami manajemen waktu, bergantung penuh pada peranan dari orang tua. Dimana orang tua harus mengontrol penuh berlangsungnya sistem manajemen waktu anak-anak, bahkan beberapa orang tua yang memahami manajemen waktu dengan baik, juga mencoba untuk menyediakan fasilitas media pelatihan manajemen waktu yang tepat dan yang mudah dipahami dan dimengerti oleh anak, namun tidak semua media dapat membantu orang tua dalam membangun sistem komunikasi yang baik antara orang tua terhadap anak. Sehingga seringkali manajemen waktu yang diterapkan tidak mampu diterapkan atau diterima oleh anak.

Boardgame GoTime adalah media permainan juga sekaligus media pembelajaran yang juga bertujuan dalam mendidik anak-anak berusia 6-8 tahun atau usia baru memasuki sekolah dasar, tentang bagaimana memiliki sistem manajemen waktu yang baik sejak dini, diharapkan media permainan *GoTime* dapat membantu para orang tua dalam memberikan pengenalan sejak dini dan bimbingan terhadap anak tentang materi manajemen waktu, khususnya tentang prioritas pelaksanaan kewajiban dan hak anak dalam kehidupan mereka sehari-hari. Anak pun juga dapat memahami dengan mudah tentang peranan dan tanggung jawab mereka dengan perasaan senang dan tidak terbebani.

Daftar Pustaka

Abu, Ahmadi. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta, 1991.

Setyono, Ariesandi. *Rahasia Mendidik Anak Agar Sukses dan Bahagia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011.

Berstein, Joseph. "A week after Sandy", the game that lets you keep your house from flooding in a storm." *Kill Screen*. 10 Mei 2012. 12 November 2012.

<<http://killscreendaily.com/headlines/week-after-sandy-game-lets-you-keep-your-house-flooding-storm/>>

Fontaine, Jennifer. "Time Management tool." *Fontaine Marketing*. 1 Maret 2011. 10 November 2012.

<<http://fontainemarketing.com/blog/2011/11/time-management-tool/>>

Kaiser, Demian. "The meaning of Time Management." *Fluent Time Management*. 14 November 2012, <<http://www.fluent-time-management.com/meaning-of-time-management.html>>

Kita, Layyina. "Membuat Jadwal Harian" *Prepare Kids Survive at the Future*. 2009. 7 Maret 2013. <<https://layyinakita.wordpress.com/tag/jadwal-anak-harian/>>

Soetjaningsih, C.H, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-kanak Akhir*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.

Stielmond. "Memotivasi Anak Anda Belajar Smarter dan Hentikan Penundaan." *Ministry of Theraphy*. 9 Januari 2012. 22 November 2012. <www.ministryoftherapy.com/%2F03%2F21%2Fmotivates-your-child-to-study-smarter-and-stop-procrastination>

Tim Pustaka Familia, *Membuat Prioritas, Melatih Anak Mandiri*, Yogyakarta: Kanisius, 2006.

Ubaedy. "Membesarkan Anak di Era Digital" *Nestle Indonesia*. 6 Maret 2013. <<https://www.sahabatnestle.co.id>>