

PERANCANGAN *VIDEO GAME* TENTANG PENGELOLAAN WAKTU BAGI PELAJAR USIA 16 - 18 TAHUN

Jeremy Limanto¹, Cok Gde Raka Swendra², Hen Dian Yudani³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: jeremylimanto@gmail.com

Abstrak

Pengelolaan waktu memiliki peranan penting dalam kehidupan pelajar Indonesia. Mayoritas pelajar Indonesia belum mengenal pengelolaan waktu yang baik. *Video game* merupakan media yang dekat dan efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran tentang pengelolaan waktu kepada pelajar Indonesia. *It's Munday* adalah *video game role playing* yang mengukur kemampuan pelajar dalam mengelola waktu. Perancangan ini ditujukan kepada pelajar Indonesia usia 16-18 tahun. Dengan adanya *It's Munday*, pelajar dapat lebih memahami bagaimana mengelola waktu dengan baik.

Kata kunci: perancangan, *video game*, pengelolaan waktu, pelajar, remaja.

Abstract

Title: *Video Game Design of Time Management for Students Aged 16-18 Years Old*

Time management plays an important role in Indonesian students' life. The majority of them have yet to understand a good time management. Video game is a familiar and effective media to convey a matter of time management to them. *It's Munday* is a role playing video game that measures students' time management skill. The videogame is designed for Indonesian students aged 16-18 years old. With *It's Munday*, students can have a better understanding regarding managing their time.

Keywords: design, *video game*, time management, student, adolescent.

Pendahuluan

Waktu merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Sifatnya yang terbatas, bila digunakan dengan baik akan memberikan manfaat berarti. Pengelolaan waktu adalah sebuah tindakan perencanaan dan melatih kontrol kesadaran pada sejumlah waktu yang digunakan untuk sebuah aktivitas, tujuannya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi (*Time Management – Wikipedia, the free encyclopedia*, 2016, p. 1). Meski waktu memiliki peran penting, namun banyak pelajar, termasuk pelajar Indonesia mengalami pengalaman akademik yang sangat menekan atau *stressful* (Swick, 1987). Pengelolaan waktu berperan sebagai solusi untuk mengurangi stress, meningkatkan efisiensi, tingkat kepuasan, dan kesehatan. Selain itu terdapat hubungan positif antara bagaimana pelajar mengelola waktu, kinerja dengan melihat hasil *GPA* atau di Indonesia dikenal dengan nama Indeks Prestasi dan kualitas kinerja. Pelajar yang rutin mengelola waktu dengan baik menunjukkan kinerja lebih tinggi serta memiliki

tekanan kerja lebih rendah dan gejala fisik seperti sakit kepala atau maag lebih jarang (Macan et al., 1990).

Pelajar usia 16-18 tahun dikategorikan remaja. Fase remaja adalah fase dimana setiap keputusan yang dibuat seseorang akan mempengaruhi kehidupan di kemudian hari. Ketika dewasa, setiap keputusan diambil dengan tanggung jawab dan tujuan yang jelas. Karena itu, fase remaja adalah fase yang terbaik untuk mengenal dan mulai dapat mengelola waktu dengan baik dan seimbang sehingga mencegah dampak buruk pengelolaan waktu yang kurang efektif di kemudian hari (Lakein, 2007).

Untuk memfasilitasi kebutuhan pelajar dalam mengelola waktu, media interaktif merupakan media yang cocok untuk menyampaikan informasi dengan cara yang tidak membosankan karena media tradisional telah banyak digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai pengelolaan waktu seperti seminar, dan lainnya. Selain itu, media interaktif melibatkan pemain secara aktif dengan

sistem, memberikan pengalaman emosional, kognitif, sosial yang menarik dan imersif (Granic et al., 2014).

Media interaktif yang digunakan adalah *video game*, karena dengan rentang usia 16-18 tahun, *video game* merupakan media yang dekat dengan audiens dan mudah diakses. *Video game* digunakan agar dalam proses penyampaian informasi membuat audiens tetap fokus dan tidak bosan (Prensky, 2001). Pelajar rata-rata menggunakan waktu 18 jam per hari pada konsumsi media, khususnya media *digital*, termasuk *video game*. Rata-rata memeriksa *smartphone* sebanyak 43 kali dan menggunakan 5,4 jam per hari untuk media sosial (*Want to Reach Millennials? This Is How They Spend Their Time. (Infographic)*, 2014, p. 1).

Dalam konsumsi media, pelajar lebih memilih aplikasi '*native apps*' dibandingkan menggunakan *web browser* ketika menggunakan *smartphone*. Termasuk penggunaan media sosial, *video game*, dan aplikasi baik untuk keperluan akademik, sosial, dan hiburan. Sedangkan untuk *video game* mencapai persentase tertinggi yaitu 89%. Selain itu, pelajar juga menyatakan bahwa 68% *apps* lebih cepat dan lebih mudah untuk digunakan dibandingkan *web browser* (Bowen & Pistilli, 2012). *Tools* yang digunakan dalam perancangan ini salah satunya adalah Construct 2, berbasis HTML5 dan didesain khusus untuk menciptakan *video game 2D*. *Tool* tersebut memungkinkan desainer game untuk lebih leluasa memberi perhatian pada elemen visual, *gameplay*, dan *user experience* sehingga mempermudah dan mempercepat proses pembuatan *video game*.

Dengan latar belakang masalah tersebut, perancangan dengan judul "Perancangan *Video Game* Tentang Pengelolaan Waktu Bagi Pelajar Usia 16-18 Tahun" dirancang dengan tujuan agar para remaja khususnya pelajar yang merupakan generasi penerus bangsa dapat mengenal bagaimana memanfaatkan waktu yang dimiliki dengan baik. Sehingga banyak manfaat yang dapat dirasakan baik pada masa sekarang maupun di kemudian hari. Diharapkan melalui perancangan ini dapat memberikan kontribusi bagi masyarakat luas.

Metode Perancangan

Memperoleh data terkait melalui observasi dan melakukan analisa guna menjawab permasalahan.

Metode Pengumpulan Data

Perancangan menggunakan data primer berupa wawancara dengan seorang konselor pada salah satu SMA swasta di Surabaya dan mengumpulkan beberapa pelajar sebagai narasumber dengan tujuan mengetahui lebih dalam kebiasaan dan karakter mereka sebagai sasaran perancangan. Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka, jurnal ilmiah, dan artikel yang diperoleh dari internet.

Metode Analisis Data

Menggunakan teknik 5W1H supaya dapat mengetahui kondisi saat perancangan dilakukan sehingga *video game* yang dirancang dapat menjawab permasalahan dengan efektif.

Konsep Perancangan

Perancangan dimulai dengan konsep "*video game* yang mensimulasikan kehidupan pelajar". Bermain sebagai pelajar, *player* diberi kesempatan untuk mengalokasikan waktu dengan sebaik-baiknya. *Video game* didesain untuk memiliki sistem terbuka bebas bagi *player* untuk dapat merasakan pengalaman sosial di berbagai tempat yang dekat seperti sekolah, rumah, mall, toko, dsb. Setiap tindakan yang *player* ambil akan memberi hasil yang berbeda yang menentukan berhasil atau tidaknya *player* memanfaatkan waktu dalam *video game*. Visual bergaya *pixel art*, dengan karakter, *setting*, dan kejadian yang mendekati kondisi nyata kehidupan pelajar.

Pembahasan

Materi Tentang Pengelolaan Waktu

Lakein (2007) mengemukakan bahwa hasil terbesar dari semua yang diperoleh bila meraih kendali atas hidup dan waktu adalah kebebasan lebih untuk melakukan apa yang paling diinginkan. Penggunaan waktu yang efektif adalah sebuah keterampilan. Keterampilan tersebut didapat dari belajar dan mulai membiasakan diri mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Mengatur hidup memerlukan kendali yang baik yaitu dengan membantu mencapai keinginan dan menjadikan diri fleksibel dan spontan. Hal ini berkaitan dengan pengambilan keputusan. Mengambil keputusan tidak selalu mudah, perlu melakukan adaptasi ketika ada perubahan. Waktu yang digunakan ditentukan berdasarkan keputusan yang diambil tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana mengerjakannya. Memilih kegiatan yang akan dikerjakan haruslah berdasarkan prioritas yang jelas, sehingga ada kesempatan untuk mengerjakan kegiatan lain yang penting setiap harinya.

Perlu ada keseimbangan antara waktu bekerja dan bersantai. Menggunakan waktu untuk bekerja keras hingga kelelahan dinilai kurang efisien, melainkan bekerja efektif dengan waktu yang tersedia. Perhatian khusus untuk mengisi waktu luang dapat mencegah *stress* dan menjadi motivasi yang kuat dalam mewujudkan salah satu aspek tujuan hidup. Pengguna waktu yang baik tetap mengerjakan kegiatan dengan prioritas tinggi sesuai rencana dan tidak membatalkan, atau mempertanyakan kembali cara pengerjaannya. Dalam pelaksanaannya, diperlukan keberanian untuk berkata tidak bila terjadi konflik prioritas.

Kebutuhan Menjawab Permasalahan Pelajar

Berdasarkan Hurlock (1997), disimpulkan bahwa pelajar pada masa remaja adalah masa dimana individu mencari identitas, menghadapi banyak perubahan baik fisik maupun psikologis. Interaksi individu dengan lingkungan yang beraneka ragam memberikan kesempatan mencari identitas yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa pada masa remaja, pembelajaran memiliki lingkup yang diperluas sehingga menjadikan masa remaja sebagai masa yang cocok untuk menyesuaikan diri melalui salah satunya perancangan tersebut.

Berdasarkan wawancara singkat dengan Ibu Elisabeth, seorang konselor di salah satu SMA di Surabaya ditemukan bahwa pelajar khususnya hampir semua pelajar SMA kelas sepuluh belum dapat mengelola waktunya dengan baik bila dibandingkan dengan pelajar SMA kelas sebelas dan dua belas. Ini dikarenakan pelajar SMA kelas sepuluh merupakan masa transisi dari SMP ke SMA, banyak penyesuaian yang harus dilakukan seperti menyesuaikan waktu belajar, bermain, istirahat yang berbeda bila dibandingkan dengan pelajar SMP. Narasumber menganjurkan untuk melakukan survei *online* untuk mengetahui keadaan pelajar SMA. Ditemukan bahwa media *video game* adalah media yang dekat dengan pelajar SMA, khususnya kelas sepuluh.

Responden adalah pelajar SMA khususnya yang berada di kota Jakarta dan Surabaya belum dapat mengelola waktu dengan baik. Hal ini diketahui melalui tingkat kepuasan mereka perihal akademik. Untuk dapat menyampaikan pesan yang efektif sebagai solusi diperlukan media yang dekat dengan pelajar SMA. Karena itu perancangan *video game* diterapkan pada media *smartphone* dan/atau tablet berbasis Android, pula agar perancangan dapat sampai ke tangan pelajar SMA, digunakan media sosial seperti LINE, Instagram, dan Youtube.

Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif, dalam konteks perancangan yaitu *video game* dapat menyampaikan pesan dan informasi tentang pengelolaan waktu dengan efektif dibandingkan media tradisional karena lebih dekat dan membantu menarik perhatian dan menjaga supaya tidak bosan, serta melibatkan target audiens dalam pembelajaran juga memberi pengalaman baru. Sifat interaktif yang dimiliki memiliki peranan penting dalam merangsang rasa ingin tahu dan motivasi belajar, membuat materi yang disampaikan lebih mudah diingat karena *video game* sendiri adalah media yang mengandung unsur audio visual dan unsur interaktif. Efektivitasnya sebagai media didukung oleh kemudahan penggunaan, nilai estetika, integrasi dengan media tradisional, dan fungsi secara keseluruhan.

Kriteria Objektif Sebuah Game yang Baik

Menurut Kramer (2000), baik buruk sebuah game tidak hanya bergantung seluruhnya pada preferensi personal.

Terdapat beberapa kriteria objektif yang dapat dipertimbangkan:

- Orisinalitas, sebuah game memiliki elemen yang tidak pernah sebelumnya atau setidaknya kombinasi berbeda yang belum terdapat dalam sebuah *game* lain.
- Kesegaran dan *replayability*, sebuah *game* dapat membuat *player*-nya ingin kembali untuk memainkannya lagi, semakin baik pula *game* tersebut.
- Kejutan, sebuah *game* kaya akan kejutan. Pengulangan dalam urutan, perkembangan, dan kejadian perlu dihindari.
- Kendali kreatif, *game* apapun yang tidak didasarkan peluang perlu memberi *player* kesempatan untuk mempengaruhi perkembangan dan arah sebuah *game*. Hal ini menjadikan *game* penuh tantangan.
- Keseragaman, judul, tema, format, dan grafik daripada sebuah *game* memberi kesan seragam.
- Kualitas komponen, awet tidaknya, fungsi, dan daya tarik visual dari bahan sebuah *game* memberi kontribusi pada nilai yang dirasakan.
- Kelompok target dan aturan yang konsisten, *game* dibuat untuk *player* yang sesuai, permintaan *player* inilah yang mempengaruhi aturan sebuah game.
- Belajar dan penguasaan sebuah *game*, sebuah *game* cepat dan mudah untuk dipahami, memiliki aturan main yang jelas dan sederhana.
- Komplekstias dan pengaruh, *game* singkat, sederhana memiliki aturan yang singkat dan sederhana pula, demikian sebaliknya.

Konsep Kreatif

Merancang *video game* yang memberikan informasi tentang pengelolaan waktu yang baik dan yang melibatkan target audiens dalam interaksi atau pengambilan keputusan, contohnya memilih kegiatan belajar atau istirahat dengan tujuan agar proses penyampaian informasi tentang pengelolaan waktu yang baik dapat memiliki sifat menghibur sehingga target audiens dapat belajar sambil bermain.

Strategi Kreatif Pembelajaran

Merancang sebuah lingkungan belajar yang dapat menggambarkan kondisi nyata kehidupan target audiens, sehingga target audiens dapat terlibat dalam dan memahami proses pengelolaan waktu yang baik. Target audiens sebagai *player* dapat memutuskan untuk melakukan kegiatan tertentu sehingga setiap pilihan kegiatan merupakan wujud mengelola waktu yang baik.

Topik dan Tema

Perancangan mengusung topik pengelolaan waktu dalam tema pembelajaran manajemen diri. Materi pembelajaran disesuaikan untuk pelajar SMA.

Karakteristik Target Audience

Target audiens adalah pelajar SMA dengan rentang usia 16-18 tahun atau disebut remaja. Masa remaja adalah masa mencari identitas, menghadapi banyak perubahan fisik dan psikologis. Berdasarkan data yang dikumpulkan, hampir semua pelajar SMA kelas sepuluh belum dapat mengelola waktu dengan baik karena mengalami masa transisi dari SMP. Hal ini menyebabkan pelajar SMA harus kembali menyesuaikan jadwal kegiatannya kembali, serta mengenal prioritasnya sebagai pelajar.

Target audiens telah sangat akrab dengan teknologi seperti *smartphone*, tablet, dan PC. Teknologi tersebut menjadi bagian yang tidak terlepas dengan kehidupan sehari-hari mereka. Meninjau aspek akademik, sasaran perancangan adalah pelajar yang sibuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dan kesehariannya diwarnai dengan interaksi sosial baik dengan keluarga, teman, dan orang-orang sekitar lingkungan belajarnya. Telah terbiasa dengan kursus diluar sekolah seperti kursus bahasa, matematika, fisika, kimia, dan pelajaran tambahan lainnya.

Lokasi perancangan adalah kota Surabaya, karena karakteristik penduduk kota metropolitan seperti Surabaya cepat menerima informasi baru dan telah mulai selektif memilah informasi yang diterima. Perancangan bersifat terbuka dan tidak terbatas hanya pada kota Surabaya saja, namun dapat diterapkan untuk kota lain seperti Jakarta. Mayoritas penduduk khususnya pelajar telah mengetahui pengelolaan waktu melalui media tradisional, melihat peluang ini, maka perancangan ini bertujuan untuk melengkapi media tradisional yang telah ada sebelumnya. Perancangan memerlukan waktu kurang lebih empat bulan terhitung dari bulan Februari hingga Juni 2016 yaitu pengumpulan data hingga eksekusi.

Konsep Pembelajaran

Player memainkan *game* yang dirancang melalui mengunduh aplikasi dari *Google Play Store* ke *smartphone* mereka. *Game* mengandung cerita yang mengajak *player* untuk mengambil keputusan waktu yang akan digunakan, misalnya, *player* diberi pilihan untuk kursus matematika atau mengerjakan tugas kelompok. Ketika memilih untuk mengerjakan tugas kelompok, maka *player* gagal karena di hari berikutnya tidak ada kursus matematika, sehingga dari pilihan, *player* dapat belajar untuk memilih kegiatan yang benar. *Gameplay* menceritakan sebuah perjalanan seorang pelajar SMA dalam 48 jam. *Player* diberi kebebasan memilih kegiatan yang akan dilakukan sepanjang jalannya *game*.

Konsep Visual Interface Desain

Color Tone, warna yang digunakan dalam perancangan didominasi oleh warna-warna hangat seperti merah. Kolenda (2016) menjelaskan bahwa warna-warna hangat seperti kuning, oranye, dan merah memiliki daya rangsang lebih tinggi

dibandingkan warna-warna dingin seperti ungu, biru, dan hijau. Penggunaan warna hangat memberi dorongan bagi *player* dalam mengambil keputusan seketika. Daya rangsang menyebabkan *player* menghabiskan lebih sedikit waktu untuk mencari-cari alasan atau berdebat, mereka akan lebih cenderung untuk bertindak segera.

Typeface, mengikuti gaya visual yang digunakan yaitu *pixel art*. Penggunaan *typeface* sedemikian bertujuan agar keseluruhan visual dalam perancangan tampak satu kesatuan.

Visual Style, menggunakan *pixel art*, gaya visual yang dekat dengan target audiens. Pada aspek perancangan, penggunaan *pixel art* adalah efisien, sedangkan pada aspek pembelajaran, visual bukan merupakan tujuan pembelajaran sehingga penggunaan *pixel art* hanya untuk menarik perhatian dan minat.

Kartu, dalam *video game* memunculkan karakter *game* seperti ayah, ibu, adik, pak guru, teman sekelas, dan sebagainya. Fungsinya adalah mendukung atau memperkuat informasi yang disampaikan melalui dialog cerita.

Software yang Digunakan

Perancangan menggunakan *software Construct 2 Personal* dan *GraphicsGale Free Edition*.

Pengembangan Desain

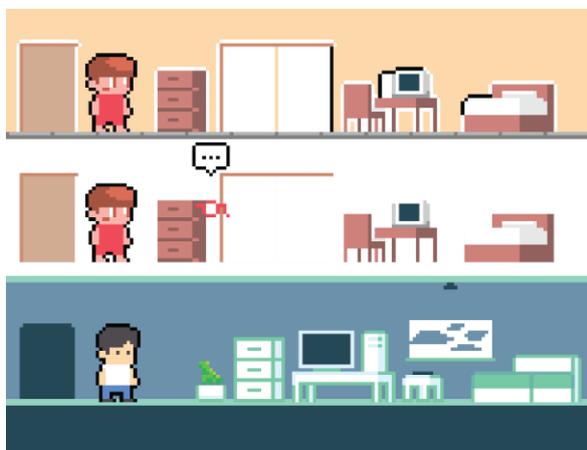
Proses perancangan visual *video game* dimulai setelah menentukan *gameplay*. Setiap dialog yang mengandung informasi cerita didukung oleh visual. Karena itu visual yang dirancang adalah sesuai dengan dialog.



Gambar 1. Thumbnail visual dialog

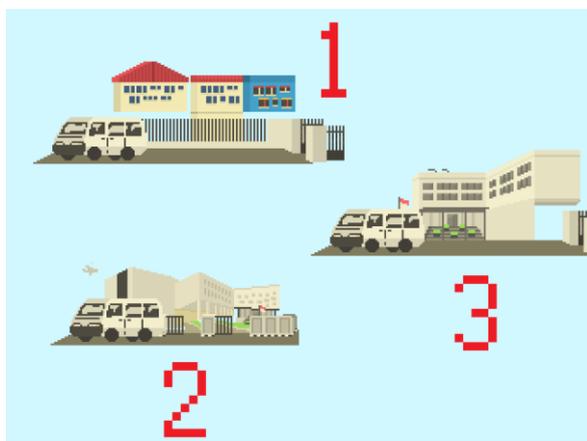
Visual dialog adalah sama dengan *setting* yang dirancang, gambar berikut ini menunjukkan proses penentuan ukuran, proporsi, dan warna *setting* kamar tidur dan *layout* barang dalam *setting*. Visual kamar tidur harus dapat mengambil perhatian *player* karena adalah *layout* pertama dalam *game*. Penggunaan

warna hangat seperti merah pada karakter memiliki daya rangsang lebih tinggi dibandingkan warna dingin, hal tersebut memberi dorongan bagi *player* dalam pengambilan keputusan yang sifatnya segera. Sedangkan untuk *setting* menggunakan warna netral agar dapat dengan mudah dibedakan dengan objek karakter.



Gambar 2. Thumbnail setting kamar tidur

Setelah merancang *setting* rumah, berikutnya adalah sekolah yaitu tempat kedua yang paling sering dikunjungi *player*. Target audiens menghabiskan kurang lebih 7 hingga 9 jam di sekolah termasuk dalam ruang kelas.



Gambar 3. Thumbnail setting sekolah

Setting dirancang menggunakan referensi lingkungan yang dekat dengan target audiens, sehingga menentukan bentuk dan warna yang digunakan. Gambar menunjukkan proses eksplorasi bentuk yang cocok sehingga warna yang diperoleh digunakan untuk merancang *setting* interior setiap lokasi.



Gambar 4. Thumbnail bentuk dan warna setting

Setelah menentukan warna secara umum, warna yang digunakan diaplikasikan pada *setting* yang lebih detail seperti eksterior dan interior *setting*. Gambar menunjukkan warna yang diaplikasikan pada *setting* eksterior sekolah sama dengan warna yang telah dipilih sebelumnya.



Gambar 5. Tightissue setting sekolah

Logo

Sekolah merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh target audiens dan seringkali sekolah menjadi kegiatan yang menjenuhkan. Agar lebih dekat dengan audiens, maka dipilih judul *game* “*It’s Munday*” merupakan permainan kata “*monday*” yang artinya hari Senin berasal dari kata “*mundane*” yang berarti sesuatu yang biasa, rutin digabungkan dengan “*day*” menjadi hari yang biasa atau menjenuhkan. Nama ini dipilih agar dapat menjangkau pelajar usia 16-18 tahun yang sudah terbiasa dengan internet dan *meme*.

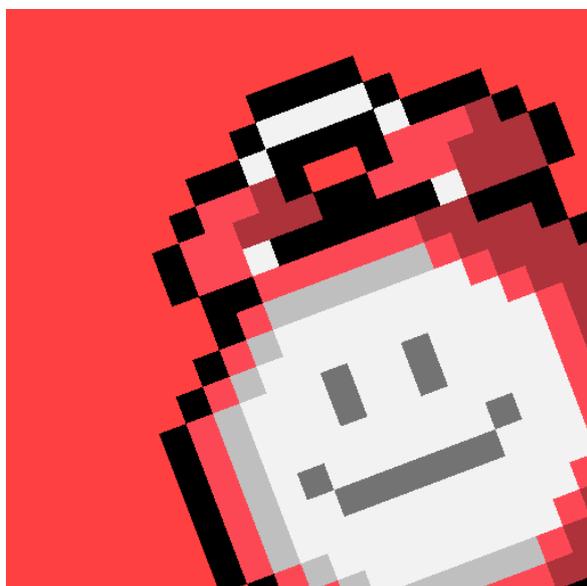


Gambar 6. Logo *It’s Munday* versi hitam putih

Logo terdiri dari *logogram* dan *logotype* agar dapat dikenali target audiens. *Logogram* adalah karakter utama *game* sifatnya sebagai pendukung *logotype*. Jenis huruf yang dipilih memiliki stroke tebal agar mudah terlihat dan memberi kesan *game casual* agar memiliki nada yang tidak menggurui namun juga tidak terlalu terkesan tidak serius sesuai dengan keperluan menjawab masalah target audiens.

Icon

Digunakan untuk membedakan *game* yang dirancang dengan *game* lain yang telah ada di *Google Play Store*. Gambar ikon yang digunakan memiliki bentuk dasar jam weker menunjukkan nilai edukasi mengenai pengelolaan waktu, sedang warna merah bertujuan untuk menarik perhatian *player*.



Gambar 7. Ikon aplikasi *It's Munday*

User Interface



Gambar 8. Tombol interaktif

Terdiri dari tombol dan *typeface*, tombol memungkinkan *player* untuk dapat berinteraksi dengan *game* yang dirancang. Karena itu, visual tombol perlu memiliki simbol yang jelas seperti contohnya tanda panah kiri atau kanan untuk menggerakkan karakter dan lain sebagainya. Selain tombol kendali adapula tombol yang berfungsi

sebagai alat navigasi seperti tombol keluar menu, membuka *leaderboard*, *achievements*, dan sebagainya.

"THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG,
the quick brown fox jumps
over the lazy dog." :()
0123456789

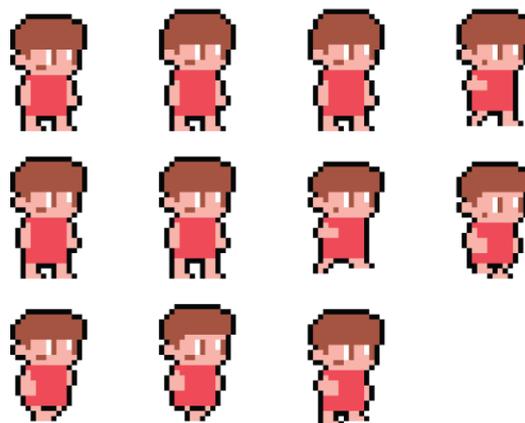
01234
56789

Gambar 9. *Typeface*

Typeface digunakan pada dialog dan untuk menampilkan skor. Dialog menggunakan *typeface* yang jelas untuk dibaca khususnya saat digunakan pada layar *smartphone* atau tablet. Untuk skor memiliki ukuran yang lebih besar dan *stroke* tebal agar mencolok bila dibandingkan dengan dialog. *Typeface* dirancang menggunakan aplikasi *Fonstruct*.

Karakter

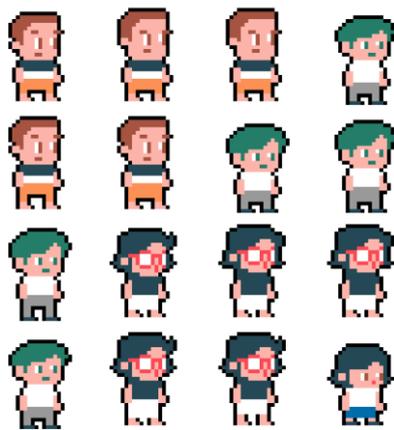
Dirancang menggunakan warna cerah dan kontras antara satu dengan yang lainnya agar dapat dengan mudah dibedakan. Bentuk karakter menyesuaikan proporsi *setting* yang digunakan. Karakter utama memiliki 2 macam animasi yaitu pakaian rumah dan seragam sekolah yang digunakan tergantung dimana karakter tersebut berada. Animasi "bernapas" juga digunakan pada setiap karakter agar *game* yang dirancang tidak terlihat statis seperti gambar saja namun dinamis dan lebih menarik. Berikut adalah visual karakter yang terdapat dalam *It's Munday*.



Gambar 10. Animasi karakter *player 1*



Gambar 11. Animasi karakter *player 2*



Gambar 12. *Spritesheet 1*



Gambar 13. *Spritesheet 2*

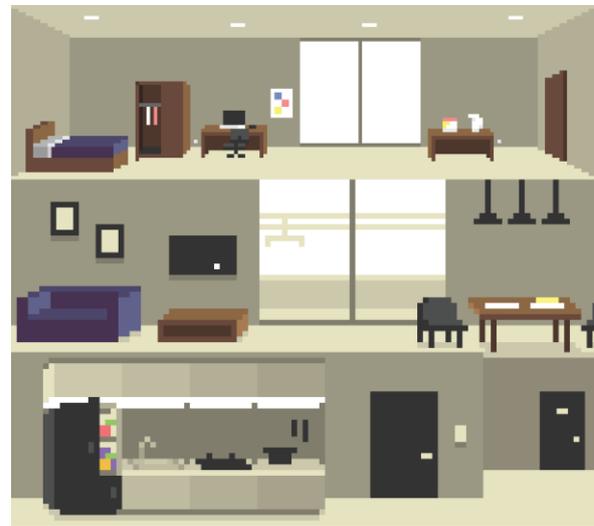
Setting

Dirancang sesuai dengan alur cerita. Tempat tersebut adalah tempat yang dekat dengan keseharian target audiens seperti rumah, sekolah, tempat les, dan sebagainya. Tujuan dirancangnya tempat lengkap dengan barang yang ada di dalamnya membuat game lebih menarik karena player dapat melakukan eksplorasi dan berinteraksi tidak hanya dengan

karakter lain, namun juga dengan benda di lingkungan sekitarnya.

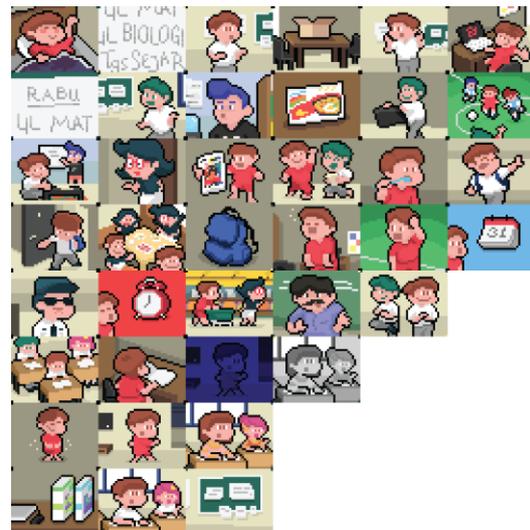


Gambar 14. *Setting 1*



Gambar 15. *Setting 2*

Kartu

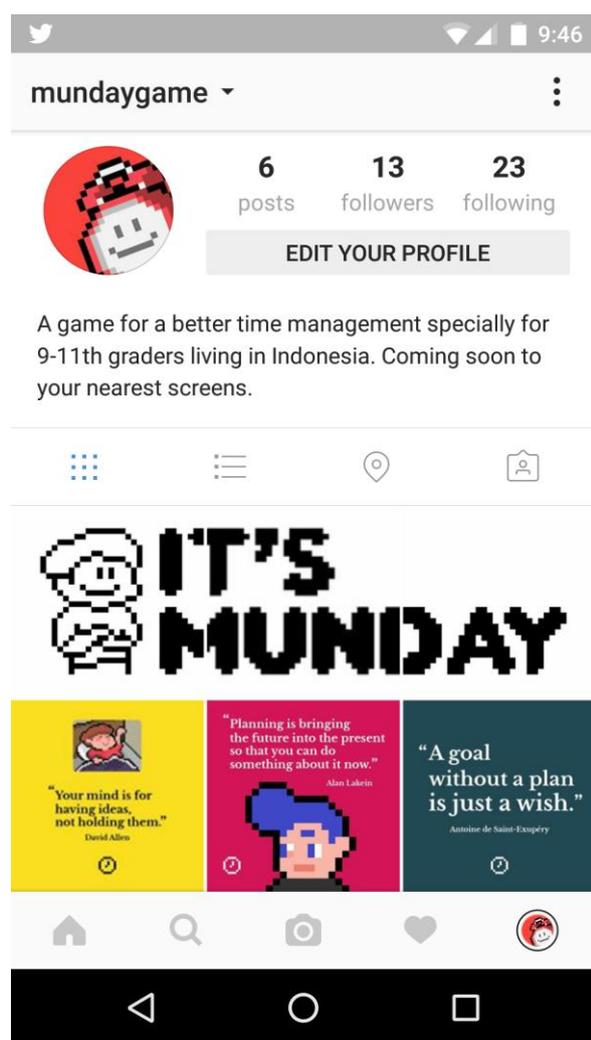


Gambar 16. *Kartu*

Sistem kartu digunakan untuk mendukung dialog cerita, membantu memperkuat informasi yang disampaikan melalui dialog dan cerita. Terdapat 39 kartu yang dirancang sesuai dialog cerita.

Media pendukung

Terdiri dari poster media sosial 'Instagram' dan *merchandise* berupa kemas, kaos, dan pin. Media pendukung perlu karena *video game* yang dirancang tidak memiliki bentuk fisik, sedangkan bentuk fisik seperti kemas dapat menarik minat target audiens. Instagram sifatnya hanya sebagai media informasi mengenai bagaimana atau kapan *video game* yang dirancang dapat dimainkan.



Gambar 16. Media sosial Instagram

Aplikasi pada media interaktif



Gambar 17. Tampilan Main Menu



Gambar 18. Narasi Cerita



Gambar 19. Interaksi antar karakter

Simpulan

Dari perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa video game "It's Munday" telah menjawab permasalahan yang telah dipaparkan. It's Munday mampu memberi gambaran nyata bagaimana mengelola waktu yang tepat kepada target audiens melalui rangkaian strategi media mulai dari media pendukung yaitu media sosial hingga media utama. Karena sesuai dan dekat dengan karakter target audiens, maka perancangan ini dapat berhasil. Tingkat keberhasilan media juga dipengaruhi oleh kemauan belajar target audiens itu sendiri. Melihat aspek materi pembelajaran, It's Munday tidak dapat menyajikan pengalaman bermain yang spesifik mengingat fungsinya hanya untuk memberikan contoh pengelolaan waktu yang baik bagi pelajar.

Daftar Pustaka

Acuan dari jurnal online:

Bowen, Kyle, Matthew D. Pistilli (2012). *Student Preferences for Mobile App Usage*. Diunduh 19 Februari 2016 dari <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/erb1210.pdf>

Britton, B. K., Abraham T. (1991). *Effects of Time-Management Practices on College Grades*. Diunduh 6 Februari 2016 dari https://www.researchgate.net/profile/Abraham_Tesser/publication/232573913_Effects_of_time-management_practices_on_college_grades/links/0046353545613de89d000000.pdf

Cairncross, S. & Mannion, M. (2001). *Interactive Multimedia and Learning: Realizing the Benefits*. Diunduh 3 Maret 2016 dari https://www.researchgate.net/publication/254297761_Interactive_Multimedia_and_Learning_Realizing_the_Benefits

Granic, Isabela, Adam Lobel, Rutger C. M. E. Engels (2014). *The Benefits of Playing Video Games*. Diunduh 6 Februari 2016 dari <http://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>

Griffiths, M. (2002). *The Educational Benefits of Videogames*. Diunduh 4 Maret 2016 dari <http://sheu.org.uk/sites/sheu.org.uk/files/imagepicker/1/eh203mg.pdf>

Levie, W. Howard, Lentz, Richard (1982). *Effects of Text Illustrations: A Review of Research*. Diunduh 1 Maret 2016 dari <http://www.jstor.org/stable/pdf/30219845.pdf>

Macan, T. H., Amanda P. P. , Comila S., Robert L. D. (1990). *College Students' Time Management: Correlations With Academic Performance and Stress*. Diunduh 6 Februari 2016 dari https://www.researchgate.net/profile/Robert_Dipboye/publication/209836182_College_students_time_management_Correlations_with_academic_performance_and_stress/links/09e4150fac5cf4799e000000.pdf

Acuan dari buku:

Arsyad, Azhar (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Gagne, R.M., Briggs, L.J. (1977). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt Reinhart and Winston.

Hamalik, Oemar (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hurlock, Elizabeth B. (1997). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.

Lakein, Alan (2007). *Manajemen Waktu*. Jakarta: Mata Khatulistiwa.

Prensky, Marc (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

Rogers, Scott (2010). *Level Up! The Guide To Great Video Game Design*. Chichester: John Wiley & Sons.

Rouse, Richard (2005). *Game Design: Theory & Practice*. Texas: Wordware Publishing, Inc.

Acuan dari dokumen online:

Dictionary.com (2016). Media. Diunduh 1 Maret 2016 dari <http://dictionary.reference.com/browse/media>

England, E. & Finney, A. (2011). *Interactive Media – What's That? Who's Involved?*. Diunduh 3 Maret 2016 dari http://www.atsf.co.uk/atsf/interactive_media.pdf

Holtzclaw, E. (2012). *Motivate Millennials: Take a Cue From Video Games*. Diunduh 6 Februari 2016 dari <http://www.inc.com/eric-v-holtzclaw/motivating-millennials-take-a-cue-from-video-games.html>

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016). Arti kata – Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diunduh 11 Februari 2016 dari <http://kbbi.web.id/>

Kolenda, N. (2016). *The Psychology of Color*. Diunduh 7 April 2016 dari <http://www.nickkolenda.com/pdf/color-psychology.pdf>

Kramer, W. (2000). *What Makes a Game Good?*. Diunduh 16 Maret 2016 dari <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatMakesaGame.shtml>

Mateer, G. D. Ghent, L.S., Porter, T. & Purdom, R. (2012). *Why Use Media to Enhance Teaching and Learning*. Diunduh 2 Maret 2016 dari <http://serc.carleton.edu/49637>

McMillan. (2016), About. Diunduh 5 Maret 2016 dari <http://www.mcmillan.com/about-us.html>

Merriam-Webster. (2016). Video Game | Definition of Video Game by Merriam-Webster. Diunduh 25 Februari 2016 dari <http://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>

Nielsen (2014). Millennials: Breaking the Myths. Diunduh 6 Februari 2016 dari

<http://www.nielsen.com/us/en/insights/reports/2014/millennials-breaking-the-myths.html>

Scirra (2016). What is Construct 2?. Diunduh 19 Februari 2016 dari <https://www.scirra.com/construct2>

Taylor, K. (2014). *Want to Reach Millennials? This Is How They Spend Their Time. (Infographic)*. Diunduh 6 Februari 2016 dari <http://www.entrepreneur.com/article/238294>

Taylor, K. (2014). *Millennials Spend 18 Hours a Day Consuming Media -- And It's Mostly Content Created By Peers*. Diunduh 6 Februari 2016 dari <http://www.entrepreneur.com/article/232062>

Thorn, W. J. (1995). *Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia*. Diunduh 3 Maret 2016 dari <http://iteslj.org/Articles/Thorn-ValueConsider.html>

Usman, Raden M. R. A. (2012). *Pengertian, Jenis-Jenis, Manfaat dan Karakteristik Media Pembelajaran*. Diunduh 1 Maret 2016 dari <http://resha-adalah-resha.blogspot.co.id/2012/06/pengertian-jenis-jenis-manfaat-dan.html>

Visually (2011). *How Do College Students Use Their Time*. Diunduh 6 Februari 2016 dari <http://visual.ly/how-do-college-students-use-their-time>

Wikipedia *The Free Encyclopedia*. (2013). McMillan (agency). Diunduh 5 Maret 2016 dari https://en.wikipedia.org/wiki/McMillan_%28agency%29

Wikipedia *The Free Encyclopedia*. (2016). Time Management. Diunduh 6 Februari 2016 dari https://en.wikipedia.org/wiki/Time_management

Winarno (2014). *Tips Membuat Jadwal Waktu Belajar*. Diunduh 16 Maret 2016 dari <https://winarno999wins.wordpress.com/2014/04/11/tips-membuat-jadwal-waktu-belajar/>

WHO (2016). Adolescent Development. Diunduh 11 Februari 2016 dari http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/en/

Zuhri, S. (2014). *Sejarah Perkembangan Industri Game di Indonesia*. Diunduh 4 Maret 2016 dari <http://industri.bisnis.com/read/20140303/105/207515/sejarah-perkembangan-industri-game-di-indonesia>