



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Waktu perlu dikelola dengan tujuan menyelesaikan kewajiban secara efektif dan efisien. Pengorganisasian, perencanaan, penggerakan, serta pengawasan produktivitas waktu merupakan kriteria dalam manajemen waktu (Erikson, 2017). Menurut riset yang dilakukan oleh *development-academy.co.uk*, hanya 18% responden mengaplikasikan sistem manajemen yang baik, sedangkan 82% responden lainnya tidak memiliki sistem manajemen waktu (Richardson, 2021). Menurut Fika Astridaningrum, seorang psikolog kemahasiswaan, mahasiswa awal merupakan golongan yang berada pada masa transisi antara situasi belajar sekolah dengan pengawasan guru menuju proses belajar yang dituntut untuk bertanggungjawab secara mandiri. Oleh karena perbedaan pola belajar tersebut, mereka seringkali terkendala dalam menjalankan kewajibannya (Jessica, 2019). Maka dari itu kemampuan manajemen waktu ini harus sudah dibiasakan sejak muda, khususnya pada rentang remaja. Namun sayangnya di Indonesia remaja SMP masih belum begitu sadar dan memiliki pengetahuan yang cukup akan manajemen waktu.

Berdasarkan observasi dan analisis yang telah dilakukan oleh Nurhidayati (2016) sebanyak 58% siswa sekolah menengah pertama (SMP) mengalami permasalahan dalam kebiasaan belajar yang menyebabkan berbagai kendala dalam menyelesaikan kewajibannya. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan mengenai manajemen waktu. Fenomena ini diperkuat dengan hasil survey yang dilakukan oleh penulis dengan hasil 80% siswa SMP di JABODETABEK dari 100 responden yang merasa terkendala dan kewalahan dalam mengerjakan tugas dan kewajibannya sehari-hari. Hal ini dikarenakan mereka merasa tugas atau kewajiban yang terlalu banyak dan seringnya melakukan penundaan pengerjaan.

Remaja terbagi dalam tiga tingkatan, yakni remaja awal, tengah, dan akhir. Kategori remaja awal berada pada rentang usia 12-15 tahun. Masa ini diindikasikan

sebagai masa negatif seorang anak yang baru beranjak remaja. Hal ini dikarenakan mulai munculnya sifat negatif yang tidak tampak saat masa kanak-kanak seperti, cemas, bingung, gelisah, dan lainnya (Huda, 2016). Jika ditinjau berdasarkan rata-rata usia, siswa SMP memiliki rentang usia 13-15 tahun. Hal ini membuat mereka masuk kedalam kategori remaja awal. Mengesampingkan beberapa karakteristik negatif yang mulai muncul pada masa ini, terdapat juga sisi positif dalam hal pembelajaran. Remaja merupakan kategori yang cocok untuk diajarkan dan ditanamkan kebiasaan baik dengan tujuan menuju perkembangan yang sehat (Hasanah & Daharnis, 2019).

Namun siswa SMP masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengimplementasikan manajemen waktu secara konkret. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Diana Dwi Nurhidayati (2016) kepada sekelompok anak SMP, sebesar 50% dari sample penelitian terindikasi memiliki pemahaman mengenai manajemen waktu yang kurang, dan 50% lainnya hanya masuk kedalam kategori cukup. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar subjek penelitian masih belum paham dan mengaplikasikan sistem manajemen waktu secara nyata. Secara garis besar, permasalahan ini mengacu pada kebiasaan dan psikologis dari seorang remaja yang kurang terbentuk secara maksimal. Hal ini dikarenakan kurangnya media informasi dan pembelajaran yang lengkap dan menarik remaja untuk mempelajari dan mengimplementasikan manajemen waktu dalam kehidupan sehari-hari. Sebenarnya sudah ada beberapa akses informasi pada media seperti portal berita, permainan, komunitas, dan lainnya. Namun sebagian besar memiliki beberapa kekurangan seperti informasi yang kurang lengkap, kurang aksesibel, dan tidak terintegritas. Oleh karena itu dibutuhkannya suatu media informasi interaktif yang dapat membimbing remaja dalam mempelajari serta membiasakan diri dalam melakukan manajemen waktu.

Media informasi berfungsi untuk menginformasikan kembali suatu data agar dapat bermanfaat bagi penerima informasi (Sasmita, 2015). Selain itu terdapat juga media informasi interaktif. Konsep ini memiliki pengembangan dari konsep sebelumnya yaitu adanya kemampuan arus informasi timbal balik (Suri, 2019). Perubahan karakteristik dan sifat remaja awal tentunya sangat berdampak dalam

proses pembelajaran mereka. Keinginan mereka juga bertambah dan lebih beragam, maka dari itu perlu adanya media yang dapat menarik perhatian dan dapat membantu mereka belajar.

Dari paparan masalah diatas dirancanglah media informasi interaktif berupa aplikasi *mobile* dengan metode gamifikasi. Gamifikasi merupakan proses pemikiran dan mekanika permainan untuk menarik perhatian pengguna dengan tujuan menyelesaikan suatu masalah (Zichermann & Cunningham, 2011). Perancangan ini memungkinkan informasi terintegrasi, lengkap, aksesibel, menarik untuk remaja, serta meningkatkan kemandirian mereka sejak dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis merumuskan masalah perihal perancangan aplikasi dengan metode gamifikasi sebagai berikut :

- 1) Bagaimana perancangan aplikasi dengan metode gamifikasi mengenai manajemen waktu untuk anak usia 13-15 tahun.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan dengan pembagian beberapa kategori utama untuk mengerucutkan permasalahan edukasi manajemen waktu sejak dini berupa :

1.3.1. Demografis

- 1) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 2) Usía : 13-15 tahun (Primer) dan 16 tahun keatas (Sekunder)
- 3) Kelas Ekonomi : SES A
- 4) Tingkat Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama (SMP)

1.3.2. Geografis

Ruang lingkup geografis yang direncanakan adalah JABODETABEK.

1.3.3. Psikografis

- 1) Siswa sekolah menengah pertama (SMP) yang memiliki kendala dalam mengerjakan kewajibannya atau belum memahami dan mengimplementasikan sistem manajemen waktu secara konkret. Namun memiliki keinginan untuk mengelola waktu dengan maksimal.
- 2) Remaja hingga dewasa yang masih belum menerapkan atau memiliki sistem manajemen waktu. Namun ingin memiliki alat bantu dalam mengorganisasikan kegiatan serta waktu yang dimiliki.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang Aplikasi Mengenai Manajemen Waktu untuk Remaja Usia 13-15 tahun menggunakan Metode Gamifikasi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

- 1) Bagi Penulis

Selain menjadi syarat kelulusan penulis, perancangan Tugas Akhir ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan serta mengasah kemampuan penulis dalam merancang sebuah aplikasi, dan sistem manajemen waktu yang baik serta penyampaiannya kepada remaja.

- 2) Bagi Masyarakat

Melalui pembuatan aplikasi untuk mengajarkan dan membantu remaja mengimplementasikan manajemen waktu, remaja berusia 13-15 tahun dapat mengerti pentingnya melakukan manajemen waktu dan menjadikannya sebagai kebiasaan baik dalam mengerjakan kewajibannya.

Hal ini diharapkan dapat membantu remaja dalam menumbuhkan kemandirian serta kebiasaan manajemen waktu dengan lebih mudah dan maksimal.

3) Bagi Universitas

Perancangan Tugas Akhir ini dapat digunakan oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, atau yang lainnya dalam mencari referensi dan informasi mengenai topik perancangan aplikasi ataupun pengajaran manajemen waktu untuk remaja.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA