

Buku ilustrasi jam weker biru sebagai media edukasi manajemen waktu untuk anak usia 6-8 tahun

Krissanti Anggi Utami, Fika Khoirun Nisa*

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika
Jalan Raya Kedung Baruk No. 98, Kedung Baruk, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi: fika@dinamika.ac.id

Abstrak. Penilaian hasil belajar siswa merupakan sebuah indikator penting untuk mengukur keberhasilan proses belajar. Manajemen waktu belajar dengan hasil belajar yang akan dicapai siswa memiliki hubungan yang signifikan. Oleh karena itu, manajemen waktu harus diajarkan sejak dini kepada siswa, salah satunya adalah melalui media pembelajaran inovatif yaitu buku ilustrasi. Hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa masih terdapat kekurangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik mengenai manajemen waktu yang diperuntukkan kepada anak-anak. Perancangan buku ilustrasi “Jam Weker Biru” ini menggunakan metode penelitian campuran yang melalui dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap perancangan. Pada tahap persiapan terdapat beberapa tahapan, diantaranya pengumpulan data, analisis 5W+1H, serta sintesis. Sedangkan tahap perancangan terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Melalui media pembelajaran berupa buku ilustrasi ini diharapkan dapat membuat anak-anak dapat memahami konsep manajemen waktu sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan waktu dengan baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Ilustrasi, Manajemen Waktu

Abstract. Assessment of student learning outcomes is an important indicator to measure the success of the learning process. Learning time management with learning outcomes to be achieved by students has a significant relationship. Therefore, time management must be taught to children from an early age, one of which is through innovative learning media, namely illustrated books. The results of observations and interviews found that there is still a lack of innovative and interesting learning media regarding time management for children. The design of the illustrated book “Birus’s Alarm Clock” uses a mixed research method which goes through two stages, namely the preparation stage and the design stage. In the preparation stage there are several stages, including data collection, 5W+1H analysis, and synthesis. While the design stage consists of pre-production, production, and post-production. Through learning media in the form of illustrated books, it is hoped that it will enable children to understand the concept of time management so that they can optimize the use of time properly.

Keywords: Learning Media, Illustrated Books, Time Management

Pendahuluan

Perkembangan pendidikan memiliki peranan penting dan berkaitan erat dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting serta tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia (Pada, 2021). Hal tersebut sejalan dengan

pendapat John Dewey bahwa pendidikan merupakan sebuah proses pembentukan kemampuan-kemampuan dasar secara intelektual dan emosional pada ranah alam dan sesama manusia. Dalam praktik dunia Pendidikan, keberhasilan belajar dapat terwujud apabila terdapat Kerjasama antara pihak sekolah, peserta didik, dan orang tua (Hasbullah, 2017).

Sebuah indikator penting yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang diperoleh setelah proses pembelajaran (Nurrachman, 2021). Penentuan keberhasilan belajar seorang siswa dipengaruhi oleh factor internal (factor yang berasal dari dalam diri) serta faktor eksternal (factor yang berasal dari luar individu), seperti halnya manajemen waktu. Manajemen waktu merupakan sebuah kecakapan untuk mengalokasikan waktu, merancang keseimbangan antara prioritas penting serta kesenangan semata, fokus pada hasil dan bukanlah hanya ajang untuk menyibukkan diri. Manajemen waktu tidak lah hanya mengacu kepada pengelolaan waktu saja, namun juga menyangkut kemampuan memanfaatkan waktu. Individu yang memiliki kemampuan mengelola waktu akan mengutamakan prioritas, memfokuskan waktu serta energi pada tugas yang lebih penting (Sandra, 2013).

Tinjauan Pustaka

Secara sederhana, manajemen waktu dapat diartikan sebagai sebuah seni dalam mengorganisasi, mengatur, menjadwalkan hingga mengalokasikan waktu dengan tujuan untuk menghasilkan kinerja yang lebih produktif dan efektif. Waktu merupakan sumber daya berharga yang tidak dapat diubah maupun diganti. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan waktu secara bijaksana (Gea, 2014). Kemampuan untuk fokus dan memprioritaskan sebuah tugas merupakan sebuah cara untuk mempertahankan produktivitas, dalam prosesnya diperlukan pemanfaatan ketersediaan waktu yang ada sebaik mungkin, oleh karena itu mengatur waktu dengan baik akan membantu seseorang untuk bisa hidup lebih seimbang.

Secara umum permasalahan manajemen waktu merupakan hal yang umum dialami bagi banyak orang. Secara teori banyak orang menyadari akan pentingnya manajemen waktu, namun dalam praktiknya sulit untuk direalisasikan. Terkait dengan latar belakang tersebut, baru-baru ini permasalahan mengenai manajemen waktu mendapat perhatian para peneliti, khususnya pada ekonom dan psikolog. Beberapa diantaranya telah mengembangkan argument teoritis tentang mengapa permasalahan manajemen waktu merupakan masalah yang cukup sulit dan berat bagi banyak orang. Salah satu faktornya adalah karena kurangnya keberanian dan keterampilan dalam mengembangkan dan menerapkan manajemen waktu dalam kehidupannya (Fischer, 2001).

Fischer (2001) juga memaparkan temuan dari teori behavioral decision bahwa orang kerap menganggap tidak penting dan cenderung mengabaikan hasil belajar di masa depan yang dapat diperoleh Ketika menerapkan manajemen waktu yang baik. Artinya, penerapan serta pengembangan manajemen waktu tidak memiliki hasil yang instan dan terlihat secara cepat, dalam praktiknya membutuhkan proses yang memakan waktu sehingga hasilnya tidak terlihat pada tahap awal penerapannya, namun pada tahap akhir penerapan, dengan konsistensi yang baik, maka hasilnya bisa sangat mengagumkan.

Apabila hasil di masa depan tidak dipikirkan dan dirancang dengan baik, maka orang-orang akan menggunakan waktu mereka untuk hasil-hasil yang cenderung sesegera mungkin cepat didapat. Biasanya hasil yang diperoleh dengan waktu yang cepat, nilainya tidak akan semaksimal yang diperoleh dalam kurun waktu perencanaan yang matang. Dengan kata lain, orang cenderung lebih menyukai melakukan hal-hal yang lebih mendesak tapi tidak penting, ketimbang hal-hal penting yang tidak mendesak.

Penerapan manajemen waktu tidak hanya dilakukan di dunia kerja, tetapi juga saat kuliah bahkan sekolah, sehingga upaya untuk mengelola waktu dengan baik harus diterapkan pada

anak sejak dini, tujuannya adalah agar anak dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin dan menyeimbangkan dengan aktifitas mereka seperti bersekolah, les, dan bermain. Oleh karena hal tersebut diperlukan media yang menarik untuk menyampaikan materi mengenai manajemen waktu, serta diharapkan mampu meningkatkan kepedulian anak dalam menentukan skala prioritas.

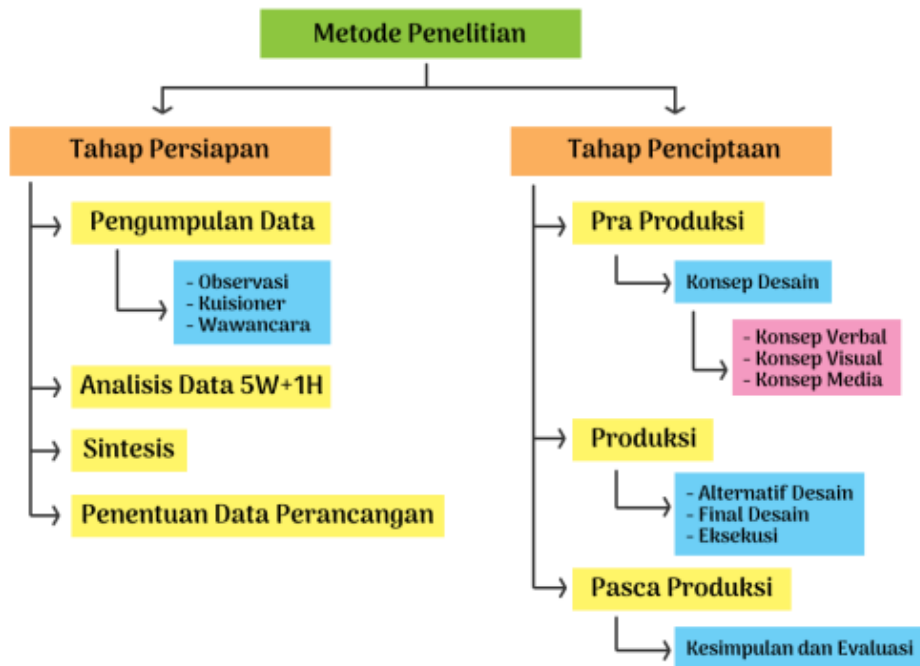
Audiens yang dituju dalam perancangan ini merupakan anak berusia 6-8 tahun. Target audiens ini dipilih berlandaskan pada rentan umur tersebut anak mulai dapat memahami dan memproses sebuah informasi dengan mudah, serta dapat mengimplementasikan yang mereka pahami. Di rentan usia 6-8 tahun seorang anak sedang berada pada tahap operasional konkrit, di tahap inilah anak memiliki kemampuan yang cukup mampu dalam menggunakan pemikiran logika dan operasi, namun terbatas pada objek fisik (Ibda, 2015). Berangkat dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dalam hal ini penulis melihat peluang untuk merancang sebuah literatur berupa buku ilustrasi yang disajikan secara atraktif serta menarik. Melalui buku ilustrasi ini diharapkan anak-anak akan lebih mudah untuk memahami isi serta permasalahan yang dipaparkan di dalamnya.

Dalam sebuah perancangan buku, sebuah ilustrasi memiliki beberapa fungsi, yaitu: a) fungsi deskriptif, yaitu sebagai penjelas serta pengganti dari uraian tentang sesuatu secara naratif dan verbal yang menggunakan kalimat panjang. b) fungsi ekspresif, yaitu sebagai penyampai gagasan, perasaan, maksud, serta konsep yang abstrak menjadi nyata dan tepat sasaran. c) fungsi analitis / structural, yaitu sebagai alat bantu dalam menunjukkan rincian / detail setiap bagian dari suatu benda, sistem, maupun proses secara detail. d) fungsi kualitatif, yaitu ilustrasi biasanya menggunakan daftar, grafis, kartun, foto, tabel, skema, simbol, sketsa dan gambar (Noviadji dan Hendrawan, 2021).

Perancangan buku literatur menggunakan pendekatan ilustrasi diharapkan dapat memudahkan serta membantu audiens dalam memahami materi. Sehingga sebuah desain komunikasi visual dapat membantu proses penyampaian informasi akan lebih cepat, akurat, serta efektif (Putra et al. 2012). Tujuan dari memperkenalkan anak dengan buku ilustrasi adalah untuk membantu proses pemahaman permasalahan yang dipaparkan dalam buku tersebut.

Metode

Buku ilustrasi yang dirancang harus melalui tahapan proses desain yang baik, sehingga hasil dari prinsip-prinsip desain dapat terimplementasi dengan baik, selain itu pembaca juga mendapatkan pengalaman membaca buku secara menyenangkan karena konsep visualnya. Perancangan buku ilustrasi menggunakan metode campuran (mix method) melalui dua tahapan, yang pertama adalah tahap Persiapan yang meliputi pengumpulan data, Analisa 5W+1H, sintesis, serta penentuan objek perancangan. Kemudian tahapan selanjutnya adalah tahapan perancangan yang meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Pradana dan Masnuna, 2021).



Gambar 1. Metode Penelitian (Sumber: Masnuna, 2021)

Tahap Persiapan

Pengumpulan data

1. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan dua orang atau lebih yang berhadapan secara fisik dengan melibatkan sebuah masalah tertentu serta merupakan sebuah proses tanya jawab secara lisan (Gunawan, 2013). Tujuannya adalah untuk mendapatkan data primer terkait dengan buku ilustrasi untuk anak serta definisi mengenai pola manajemen waktu anak dengan rentan umur enam hingga delapan tahun. Wawancara dilakukan ke beberapa sampel guru kelas sd kelas satu hingga kelas tiga.

2. Observasi

Observasi adalah sebuah proses mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat terkait dengan objek yang diteliti secara sistematis (Narbuko, C., & Achmadi, 2010). Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk mengamati secara langsung dan seksama target audiens, hal ini meliputi jenis buku apa yang mereka suka, dan hasil observasi berupa rata-rata mayoritas anak memiliki ketertarikan yang besar gambar-gambar ilustrasi.

Analisis 5W + 1H

Merupakan sebuah proses mengolah data yang kemudian hasilnya akan diproses menjadi kesimpulan yang sederhana, sehingga dapat menjawab suatu permasalahan serta fenomena yang ada (Pradana & Masnuna, 2021). Teknik ini bertujuan untuk menganalisis data-data yang sudah terkumpul untuk mendapatkan solusi dari masalah yang diangkat. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari what, why, who, when, where, dan how.

Sintesa

Sintesa merupakan sebuah pengertian atau perpaduan dari berbagai hal yang membentuk suatu kesatuan yang selaras (Pramitasari, 2020). Dalam membuat konsep desain,

sintesis juga dapat digunakan sebagai patokan dalam proses perancangan media yang akan dibuat (Pradana & Masnuna, 2021). Dalam hal perancangan desain, sintesa juga dapat diartikan berupa kesimpulan dari hasil analisis data. Sintesis dapat diwujudkan berupa keyword, sehingga pada saat proses pencarian dengan mencantumkan keyword tersebut akan lebih mudah. Keyword ini juga difungsikan untuk mencipta konsep desain sebagai acuan media yang akan diciptakan.

Penentuan Objek

Objek dalam perancangan kali ini adalah berupa buku ilustrasi yang mengajarkan tentang manajemen waktu bagi anak usia 6-8 tahun melalui cerita pendek dan sederhana. Perancangan buku ilustrasi dengan pendekatan gaya bahasa cerita pendek yang cocok untuk target audiens anak umur 6-8 tahun karena anak mudah tertarik dengan cerita yang ringan dan mudah dipahami. Penggunaan tipografi pada perancangan ini juga tidak kaku, terkesan cheerful menyesuaikan dengan karakter anak-anak, serta memiliki tingkat readability dan legibility yang memadai sehingga anak mudah memahami.

Target audiens meliputi:

1. Demografis : Anak usia 6-8 tahun
2. Psikografis : Memiliki rasa penasaran yang tinggi, gemar membaca
3. Geografis : Tinggal di daerah perkotaan

Tahap Perancangan

Pra Produksi

Tahap ini berfungsi dalam penyusunan beberapa konsep desain, seperti konsep visual, verbal, serta media.

1. Konsep verbal meliputi: pemilihan judul, sinopsis, strategi komunikasi, dan gaya bahasa.
2. Konsep visual meliputi: acuan warna, pemilihan *font* tipografi, gaya ilustrasi, serta pemilihan *layout*.
3. Konsep media meliputi: spesifikasi penyajian media utama, seperti isi buku, ukuran buku, dan jumlah halaman. Terdapat pula media pendukung, yaitu media yang berisi mengenai strategi promosi yang akan dipakai.

Produksi

Tahap produksi merupakan inti dari tahapan pembuatan media utama, tahap ini akan mengacu pada konsep desain yang telah disusun pada tahap-tahap sebelumnya. Diperlukan alternatif desain (rancangan beberapa desain) sehingga kita dapat mengetahui desain yang paling baik dan paling cocok untuk target audiens sebelum diterapkan pada media utama. Alternatif desain yang telah dibuat nantinya akan dipilah pada tahap evaluasi desain untuk selanjutnya diperbaiki dan dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah melakukan eksekusi hingga menghasilkan karya final yang siap diimplementasikan pada media utama dan dipublikasikan.

Pasca Produksi

Tahapan ini berfungsi untuk menarik kesimpulan meliputi kekurangan serta kelebihan yang terdapat pada proses hingga hasil perancangan, sehingga hasil dari evaluasi yang didapatkan nantinya akan dapat menjadi acuan perancangan selanjutnya agar lebih baik.



Hasil dan Pembahasan

Tahap Persiapan

Hasil Pengumpulan Data

Setelah dilakukannya observasi, data yang diperoleh berupa: anak-anak masih belum begitu memahami mengenai konsep manajemen waktu, mereka memahami konsep pembagian waktu belajar dan bermain, namun masih belum benar-benar memahami skala prioritas. Observasi juga dilakukan pada perpustakaan sekolah, hasil observasi didapatkan bahwa belum tersedianya buku mengenai manajemen waktu dengan bahasa yang sederhana, mudah dipahami anak umur 6-8 tahun, dan bergambar (menarik).

Sementara itu hasil wawancara diperoleh data bahwa anak-anak pada usia 6-8 tahun memiliki minat baca yang rendah. Anak-anak cenderung lebih tertarik dengan buku bacaan komik-komik Jepang (manga) seperti halnya doraemon, One Piece, Doraemon, Naruto dan lain-lain. Setelah komik, majalan anak serta cergam seperti Junior, Bobo, Kreatif dan lain-lain. Mayoritas anak-anak melihat sebuah buku dari warna, wujud, serta gambar yang menarik, pertokohan yang diidolakan, barulah yang terakhir mereka melihat dari cerita yang disajikan. Anak-anak pada rentan usia 6-8 tahun mayoritas sudah cukup puas dengan warna serta gambar yang sederhana serta tidak terlalu spesifik.

Secara umum, anak-anak kurang tertarik terhadap topik serta tema yang cenderung rumit, kompleks, dan tidak familiar bagi mereka. Anak-anak lebih tertarik pada buku yang memunculkan tokoh-tokoh favorit mereka dengan cerita yang menyenangkan. Dari 50 mahasiswa, hanya 25% yang pernah mendengar mengenai 'manajemen waktu' atau bahasa sederhananya 'mengatur waktu'. Kebanyakan dari mereka mendengar informasi dasar tersebut dari orang tua dan guru. Minat baca serta ketertarikan anak-anak bergantung dari bentuk visual dari sebuah buku.

Sangat sulit membuat anak secara langsung tertarik untuk membaca buku dengan sendirinya, mayoritas dari mereka membaca buku karena diperintahkan dari guru maupun orang tua. Jika tertarik pun, itu merupakan tema-tema petualangan ataupun cerita-cerita dari tokoh yang mereka idolakan. Alasan yang melandasi kemalasan anak-anak untuk membaca buku dikarenakan bentuk visual buku yang kurang menarik, terlalu banyak unsur tulisan, serta tema yang sulit dipahami. Buku dengan cerita yang terlalu panjang membuat anak-anak jenuh dan berdampak pada keengganan anak-anak untuk menyelesaikan bacaan buku tersebut. Meskipun rentan usia 6-8 tahun cukup terbilang dini, namun anak-anak telah memiliki kecakapan untuk memahami pesan-pesan yang terkandung di dalam buku.

Hasil Analisis Data

Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis menggunakan teknik 5W+1H (What, Where, Who, When Why, How), dan diperoleh data sebagai berikut:

1. *What*: Perancangan yang dibuat adalah sebuah buku ilustrasi cerita sederhana yang membahas mengenai pentingnya manajemen waktu.
2. *Why*: Perancangan buku ilustrasi ini ditujukan untuk mengedukasi anak usia 6-8 tahun mengenai pentingnya manajemen waktu. Selain itu pula, buku ilustrasi lebih didominasi dengan gambar dan tidak memerlukan banyak kalimat sehingga anak-anak akan lebih tertarik dan mudah memahami ceritanya yang sederhana.
3. *Who*: Target audiens dari buku ilustrasi ini adalah anak usia 6-8 tahun yang tinggal di daerah kota Surabaya dan sekitarnya.
4. *When*: Masalah ini terjadi saat anak memasuki fase Pendidikan Dasar, hal tersebut dikarenakan pada fase tersebut anak mulai mengenal konsep bersosialisasi dengan teman

sebayu dan mengenal pendidikan formal. Sehingga diperlukan upaya dari orang tua dan guru untuk memperkenalkan manajemen waktu, sehingga anak dapat membagi waktu sesuai dengan prioritasnya masing-masing.

5. *Where*: Masalah ini terjadi di wilayah kota Surabaya dan sekitarnya, sehingga proses pengumpulan data pun dilakukan di kota Surabaya dengan mewawancarai beberapa sampel guru kelas 1-3 SD.
6. *How*: Perancangan ini disajikan dalam bentuk buku cerita sederhana yang didukung dengan bantuan ilustrasi yang menarik sehingga informasi dapat dengan mudah tersampaikan kepada pembaca dan menarik minat baca anak-anak.

Hasil analisis dari data di atas menggunakan teknik 5W+1H yang memaparkan bahwa banyak anak-anak yang belum memahami mengenai konsep pengelolaan waktu. Hal tersebut terjadi dikarenakan masih sedikitnya media pembelajaran mengenai pentingnya manajemen waktu untuk anak-anak. Mereka mengetahui urgensi dari pengelolaan waktu belajar hanya dari perintah yang diberikan guru saja, sementara beberapa orang tua yang memiliki jadwal serta aktivitas yang padat kurang memperhatikan, sehingga anak-anak cenderung abai pada permasalahan tersebut. Untuk itu perlu dirancang sebuah buku ilustrasi yang menarik dengan penggunaan gaya bahasa sederhana dan ringan sehingga anak dapat memahami konteks yang disampaikan dengan mudah. Buku ilustrasi tersebut akan dijadikan sebagai alternatif media edukasi bagi anak-anak dalam memahami pengelolaan waktu.

Sintesa dan Hasil Objek

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh sintesa data bahwa media pembelajaran mengenai manajemen waktu sangat dibutuhkan anak-anak, akan tetapi media pembelajaran yang berbasis gambar masih minim ketersediaannya. Oleh karena itu perancangan buku ilustrasi ini dapat menjadi salah satu media ajar yang berisi tentang cerita sederhana mengenai pengenalan manajemen waktu kepada anak-anak. Konten yang disajikan dalam buku berisi tentang cerita fiksi sederhana tokoh Birus yang memiliki masalah dalam mengatur waktu, sehingga anak-anak dapat memahami konsekuensi dari pengelolaan waktu yang kurang baik. Cerita juga dibuat dengan bahasa-bahasa yang sederhana, tujuannya adalah agar anak dapat mengingat serta memahami isi buku tanpa didampingi guru maupun orang tua.

Ukuran buku dicetak dalam ukuran A4 (portrait), tujuannya agar anak-anak dapat dengan jelas melihat gambar dan tulisan dengan ukuran yang cukup besar, selain itu dengan ukuran tersebut buku dapat disimpan di dalam tas anak dan dibawa kemana saja. Teknik yang digunakan dalam ilustrasi ini berupa digital painting dengan pendekatan gaya kartun sehingga karakter yang diciptakan terkesan lucu dan anak-anak tertarik untuk membacanya. Penggunaan layout menerapkan single grid column agar anak-anak mudah untuk membacanya.

Tahap Persiapan

Pra Produksi

1. Konsep Desain

Setelah sintesa, tahap selanjutnya ialah menentukan konsep desain. Konsep desain dapat dimulai dengan menentukan kata kunci. Kata kunci dapat berfungsi sebagai acuan untuk mengkomunikasikan pesan yang akan disampaikan dalam perancangan buku ilustrasi ini sehingga tujuan perancangan dapat dicapai dalam perancangan tersebut. Kata kunci didapatkan dari broses brainstorming menggunakan mind mapping pada tahapan sebelumnya. Dari proses tersebut maka dihasilkan beberapa kata yang dapat menjadi acuan verbal maupun visual. Kata kunci tersebut yaitu Jam, Birus, Hadiah, Waktu.

Berdasarkan pemaknaannya, kata kunci dapat dijabarkan sebagai berikut; kata jam didefinisikan sebagai sebuah alat untuk menginformasikan serta mengukur waktu.



Kemudian kata Birus merupakan nama karakter utama dari cerita yang dibuat, kata hadiah dapat didefinisikan sebagai sebuah pemberian orang lain yang ditujukan untuk menunjukkan afirmasi. Dalam hal ini hadiah yang dimaksudkan adalah berupa jam weker yang diberikan teman birus untuk membantu birus bangun lebih awal. Kemudian kata waktu dapat didefinisikan dengan seluruh rangkaian saat ketika proses, perbuatan, atau keadaan berada atau berlangsung, tidak seorang pun tahu apa yang akan terjadi pada waktu yang akan datang. Dalam hal ini, waktu dijadikan sebagai permasalahan utama.

Kata kunci dapat ditentukan berdasarkan beberapa poin seperti permasalahan, tujuan, batas masalah, tujuan perancangan, target audiens, serta positioning. Berdasarkan beberapa poin tersebut kemudian dijabarkan lebih lanjut lagi, seperti:

- a. Permasalahan : mempelajari
- b. Batasan masalah : manajemen waktu
- c. Tujuan : mengajarkan
- d. *Target audiens* : rasa penasaran yang tinggi, gemar membaca buku
- e. *Positioning* : sederhana dan menyenangkan

2. Konsep Verbal

Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan strategi komunikasi yang terletak pada pemilihan gaya bahasa ringan dan sederhana, tujuannya adalah agar isi buku mudah dipahami oleh anak usia 6-8 tahun. Jenis tipografi yang digunakan pun disesuaikan dengan karakter anak-anak yang cheerful, dan tidak kaku yang memiliki unsur legibility dan readability yang jelas sehingga dapat dengan mudah dibaca oleh anak. Pemilihan judul yang dipakai dalam buku ilustrasi mencakup tiga kata, yaitu “Jam Weker Birus”. Penggunaan judul dengan tiga kata kunci inti bertujuan untuk menyederhanakan tema, agar anak-anak merasa bacaannya tidak terlalu rumit sehingga anak-anak tertarik untuk membacanya. Strategi komunikasi yang digunakan pada buku ini berupa gambar-gambar yang mendominasi serta tulisan yang diposisikan lebih sedikit, agar ketertarikan anak-anak dapat terjaga.

3. Konsep Visual

Berangkat dari hasil observasi yang telah dilakukan maka didapatkan konsep visual sebagai berikut; a) ilustrasi menggunakan teknik ilustrasi digital menggunakan pendekatan style kartun dengan perwujudan yang diambil dari kata kunci berupa Jam, Birus, Hadiah, Waktu. Maka pada buku ilustrasi ini terdapat ilustrasi dari karakter Birus dengan latar tempat panti asuhan dan sekolah serta kondisi yang memvisualisasikan keterlambatan Birus hingga akhirnya Birus menemukan solusi yaitu berupa jam weker pemberian temannya. Karakter serta style penggambaran akan dibuat seperti kartun sehingga menampilkan kesan lucu dan menyenangkan. b) Warna yang digunakan pada perancangan buku cerita ilustrasi ini menampilkan warna-warna cerah namun masih disesuaikan dengan warna objek-objek yang sesungguhnya. Seperti warna langit yang biru, warna kulit kuning kecolkatan, warna rambut yang hitam, serta warna daun yang hijau.

Produksi – Hasil Akhir – Pasca Produksi

Tahap produksi hingga pasca produksi perancangan desain ini menghasilkan media utama berupa buku cerita ilustrasi yang sudah final, terdiri dari beberapa komponen visual cover dan isi buku.

1. Cover Buku

Pada cover buku bagian depan terdapat visualisasi seorang anak bernama Birus yang sedang memegang jam weker berwarna merah dengan tersenyum lebar. Background yang

digunakan pada *cover* merupakan warna kuning kecoklatan yang menggambarkan kesan ceria. Sementara itu pada bagian belakang *cover* terdapat sinopsis isi buku dikelilingi visual angka yang merepresentasikan identitas waktu sebagai konsep utama cerita. Pada judul buku, *font* yang digunakan berwarna hitam sehingga unsur *readability* (keterbacaan) dapat tercapai dengan baik, sedangkan bentuk font cenderung sederhana dan disesuaikan dengan karakter anak yang cheerful.



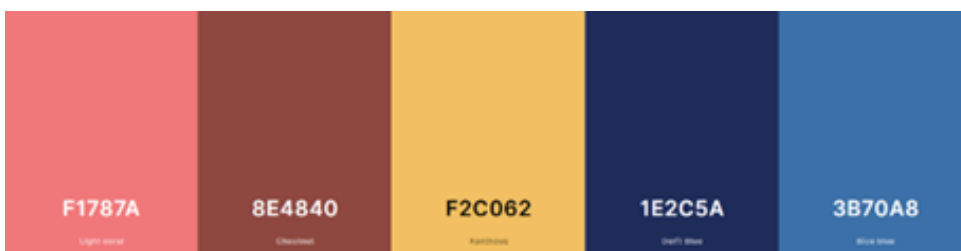
Gambar 2. Desain Cover Buku (Sumber: Krisanti Anggi, 2022)

2. Isi Buku

Pada bagian isi buku terdiri dari gambar ilustrasi serta teks sebagai pelengkap cerita. Cerita yang diangkat sangatlah sederhana, ringkas, dan disesuaikan dengan konteks usia anak agar mudah dipahami.

a. Color Palette

Color palette atau palet warna adalah sebuah set warna yang terbentuk dari beberapa warna berdasarkan skema warna yang dipilih (Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., & Hakim, 2020). Perancangan ini menggunakan tone warna-warna cerah, perpaduan antara warna hangat dan dingin, seperti warna pink, coklat, krem, dan biru. Tujuan dari penggunaan warna-warna tersebut adalah untuk menarik minat baca anak-anak.



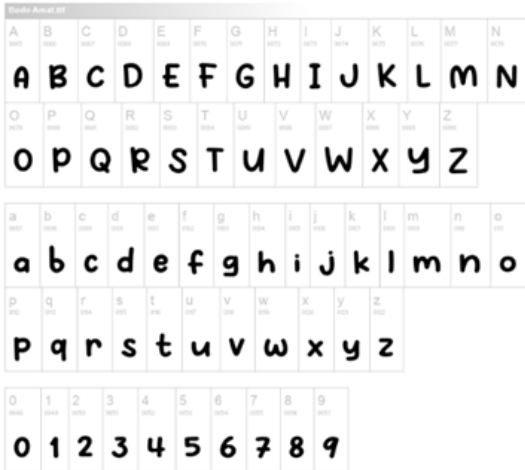
Gambar 3. Color Palette Buku Ilustrasi “Jam Weker Birus” (Sumber: Krisanti Anggi, 2022)

Acuan warna yang digunakan adalah perpaduan dari turunan warna-warna hangat dan dingin. Seperti merah muda, coklat, kuning, hingga biru. Warna background didominasi oleh warna kuning kecoklatan dan biru muda. Pemilihan warna-warna ini bertujuan untuk memberikan kesan cerah dan ceria yang menggambarkan dunia anak-anak. Tidak hanya unsur ceria saja yang ditonjolkan, namun juga tetap memperhatikan

kesan relatable dengan mempertahankan warna-warna natural seperti langit yang berwarna biru, rambut yang berwarna coklat kehitamana, dan tumbuhan yang berwarna hijau.

b. Tipografi

Tipografi pada bagian isi buku menggunakan jenis font “Bodo Amat”, jenis tersebut tergolong font dekoratif dengan gaya kartunis dan disajikan dengan ukuran dan ketebalan yang cukup sehingga mudah dibaca anak-anak.



Gambar 4. Font “Bodo Amat” (Sumber: Krisanti Anggi, 2022)



Pemilihan karakter font tipografi dengan anatomi huruf yang cenderung memiliki banyak garis lengkung dan membulat memiliki sifat yang flexible dan terkesan playful, cocok dengan tema anak-anak. Kemudian pada tahap layouting, dilakukan pemilihan layout-layout sederhana pada bagian space kosong yang tersedia. Ukuran font dibuat tidak terlalu besar, cukup untuk dibaca anak-anak. Kalimat yang digunakan setiap halaman pun hanya terdiri dari satu hingga dua kalimat saja, narasi yang disampaikan dibantu dengan gambar yang mendominasi isi dari setiap halamannya. Sehingga gambar dapat menjalankan fungsi deskriptifnya dengan baik.

c. Karakter

Karakter utama pada buku ilustrasi ini bernama Birus. Birus memiliki karakter yang periang dan selalu bersemangat.



Gambar 5. Karakter Birus (Sumber: Krisanti Anggi, 2022)

d. Alur Cerita

Suatu hari Birus sangat bersemangat karena esok adalah hari pertamanya masuk sekolah dasar. Sayangnya, ia terlena dengan rasa semangatnya, sehingga ia terlalu asyik menyiapkan hal-hal yang akan ia bawa ke sekolah esok hari. Tidak terasa jam telah menunjukkan pukul 11 malam, dan keesokan harinya Birus bangun kesiangan. Hal tersebut terus berulang selama beberapa hari, hal itu dikarenakan Birus belum terbiasa beradaptasi dengan kewajiban bangun pagi untuk pergi ke sekolah setiap harinya. Tidak lama kemudian, Birus mendapat teman baru bernama Lupi. Lupi dengan baik hati memberikan jam weker untuk Birus untuk membantunya bangun lebih pagi. Birus sangat senang sekali, sejak saat itu ia tidak pernah terlambat ke sekolah dan selalu mengerjakan tugas dengan baik. Alhasil, Birus mendapat nilai A dan mendapat predikat rajin dan pandai. Birus merasa hal tersebut adalah berkat bantuan jam weker pemberian Lupi, sehingga ia dapat mengatur manajemen waktu dengan baik.



Gambar 6. Alur Cerita “Jam Weker untuk Birus” (Sumber: Krisanti Anggi, 2022)

3. Hasil Jadi Buku



Gambar 7. Cover Depan dan Belakang (Sumber: Krissanti Anggi, 2022.)

Simpulan

Penerapan manajemen waktu tidak hanya dilakukan di dunia kerja, tetapi juga saat kuliah bahkan sekolah, sehingga upaya untuk mengelola waktu dengan baik harus diterapkan pada anak sejak dini, tujuannya adalah agar anak dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin dan menyeimbangkan dengan aktifitas mereka seperti bersekolah, les, dan bermain. Hal tersebut dikarenakan, terdapat signifikansi hubungan antara manajemen waktu belajar dengan hasil belajar yang akan dicapai peserta didik. Maka dari itu dibutuhkan sebuah perancangan media yang menarik untuk menyampaikan materi mengenai manajemen waktu, salah satunya adalah dengan media buku ilustrasi. Dibutuhkan bimbingan para orang tua maupun guru dalam penyampaian materi, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik dan anak-anak dapat menerapkan pesan dari buku ini. Harapannya dengan dibuatnya buku ilustrasi ini, anak-anak dapat memahami sebuah konsep manajemen waktu yang cenderung rumit serta hasil belajar yang dicapai anak-anak dapat optimal.

Daftar Pustaka

- Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., & Hakim, L. (2020). Penerapan genetic neural network dalam pemilihan color palette untuk desain skema warna. *CogITo Smart Journal*, 6(2), 284-297.
- Fischer, C. (2001). Read this paper later: procrastination with time-consistent preferences. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 46(3), 249-269.
- Gea, A. A. (2014). Time management: Menggunakan waktu secara efektif dan efisien. *Humaniora*, 5(2), 777-785. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3133>
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif.: Teori dan Praktik*. PT. Bumi Aksara.
- Hasbullah. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (13th ed.). Raja Grafindo Persada.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).

- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2010). *Metode Penelitian*. Bumi Aksara.
- Natali P. A. (2012). Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong. *Diakses melalui: <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-24159-3404100104-Chapter1.pdf>*. pada Kamis, 6.
- Noviadji, B. R., & Hendrawan, A. (2021). Perancangan buku ilustrasi sebagai media pengenalan bidang keilmuan desain. *Jurnal Desain, 8*(2), 103-121. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.7930>
- Nurrachman, A., S. (2021). Hubungan Manajemen Waktu Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sd. *Angewandte Chemie International Edition, 6*(11), 951–952., 2013–2015.
- Pada, A. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 5* (2), 375–386.
- Pradana, A. P., & Masnuna, M. (2021). Ilustrasi Buku Ensiklopedia Burung Rangkong Di Indonesia. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 7*(01), 28–43. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3537>
- Pramitasari, L. D. (2020). *Determinan Kejadian Unmet Need Pada Pasangan Usia Subur*. <http://poltekkesjogja.ac.id>
- Sandra, K. I. (2013). Manajemen waktu, efikasi-diri dan prokrastinasi. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia, 2*(3), 217–222.