

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecerdasan spasial merupakan salah satu kecerdasan kognitif yang digunakan untuk menggambarkan ide-ide secara visual atau grafis yang membuat seseorang peka terhadap warna, garis, dan ruang (Sya'bani, et al., 2023). Menurut Rizqa et al. (2024) setiap orang memiliki kecerdasan spasial yang berbeda-beda, perbedaan ini juga berpengaruh terhadap perbedaan gender. Perbedaan kecerdasan spasial pada perempuan dan laki-laki disebabkan faktor intelegensi, minat, bakat, kedisiplinan, dan kesiapan. Secara intelegensi perempuan lebih unggul dalam kecerdasan umum dan berpikir verbal, sedangkan laki-laki lebih menggunakan kemampuan visual spasial dan kemampuan kognitif (Sukayasa, et al., 2024). Dalam aktivitas sehari-hari maupun dalam lingkup kerja kecerdasan spasial menjadi aspek yang signifikan salah satunya dalam bernavigasi (Destiani, et al., 2023). Kegiatan navigasi akan lebih digunakan pada usia produktif, ini dikarenakan pada usia produktif seseorang akan lebih sering bepergian untuk bekerja (Yan Kemismar et al., n.d.).

Kecerdasan spasial yang rendah pada perempuan menyebabkan kesulitan dalam bernavigasi. Hal ini terbukti dari studi kasus yang pernah terjadi di mana seorang laki-laki mengeluhkan pengalamannya bersama pasangannya yang tersesat dikarenakan meminta pasangannya untuk membaca *google maps* (Sanjaya & Nugroho, 2020). Kesulitan ini disebabkan karena laki-laki lebih efektif dalam kemampuan spasial. Sedangkan perempuan memiliki hormon estrogen yang mendukung kemampuan verbal, seperti bermain peran, bercerita dan belajar secara kolaboratif, sedangkan laki-laki diarahkan kepada permainan konstruksi dan olahraga (Mulia Setiawati et al., 2024, h. 582). Perbedaan ini membuat cara pembelajaran antara laki-laki dan perempuan berbeda. Media yang tersedia seperti *game* Minecraft yang mengajarkan konstruksi 3D menggunakan balok, cara ini

kurang efektif dengan cara belajar perempuan yang lebih mudah secara kolaboratif atau bercerita. Sebaliknya cara ini lebih efektif terhadap laki-laki akan lebih mudah dalam membayangkan dan membangun model 3D (Silitonga et al., 2024, h. 89).

Menurut teori Piaget kecerdasan kognitif pada remaja sampai dengan dewasa memungkinkan mereka memiliki pemahaman ilmiah serta penyelesaian masalah namun tidak semua orang mencapai tahap ini (Mcleod, 2024, h. 8). Jika kekurangan kemampuan spasial hal ini akan berdampak kepada kecerdasan kognitif seseorang yang dapat mengganggu mobilitas seseorang dalam menjalani kesehariannya, dikarenakan orang itu akan sulit bepergian sendiri karena akan kesulitan membaca alat navigasi jalan dengan baik, sehingga akan mudah tersesat. Pada akhirnya orang tersebut akan ketergantungan dengan orang lain dalam bernavigasi (Teapon & Kusumah, 2023, h. 237). Dari hasil data *pre-kuesioner* yang telah penulis lakukan, 17 dari 18 perempuan mengatakan bahwa mereka lebih mengandalkan orang lain saat bepergian, dari data ini membuktikan bahwa perempuan mengalami permasalahan dalam bernavigasi.

Jika kurangnya kemampuan spasial pada perempuan, maka perempuan akan mengalami kesusahan dalam menjalani kesehariannya. Maka dari itu dibutuhkan media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan spasial perempuan salah satunya media edukasi. Media edukasi merupakan penyampaian informasi atau pesan untuk mendapatkan dan meningkatkan pengetahuan (Afriyani et al., 2020). Media edukasi semakin menarik jika digabungkan dengan media interaktif. Media interaktif memungkinkan seseorang berinteraksi satu sama lain sehingga mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan seseorang, selain itu media interaktif cukup efektif dalam meningkatkan pembelajaran (Harmonis, et al., 2022). *Board game* dapat digunakan sebagai media edukasi dengan mengajak seseorang untuk saling berinteraksi sesuai dengan aturan yang dibuat (Rizkha & Anggapuspa, 2022, h. 177). *Board game* dipilih karena karakteristiknya yang menyenangkan, menantang, dinamis dan adanya interaksi secara kerja sama antar pemain (Mangundjaya et al., 2022). Melihat fenomena dan masalah yang terjadi, maka

perancangan *board game* untuk mengedukasi kecerdasan spasial pada perempuan sangat penting.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya berikut ini masalah yang penulis temukan:

1. Cara belajar perempuan yang tidak sesuai dalam mengembangkan kemampuan spasial, membuat kemampuan bernavigasi perempuan sulit berkembang.
2. Media edukatif yang tersedia saat ini tidak efektif dengan cara belajar perempuan dalam mengembangkan kemampuan spasial.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *board game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan spasial pada Perempuan?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan untuk perempuan yang berusia 18 – 25 tahun, SES B – A, berdomisili di Jabodetabek, yang memiliki kesulitan dalam bernavigasi. Perancangan ini akan dibatasi dalam ruang lingkup kemampuan spasial pada perempuan, dengan edukasi berbasis permainan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan *board game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan spasial pada Perempuan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Selama mengerjakan proses perancangan tugas akhir ini penulis mendapatkan dua manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoretis:

Laporan ini diharapkan oleh penulis dapat bermanfaat untuk penelitian desain selanjutnya. Laporan ini dapat digunakan sebagai

referensi atau landasan bagi mahasiswa desain yang ingin melakukan penelitian dengan topik serupa. Khususnya dalam ilmu desain komunikasi visual.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan media interaktif ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi perempuan dalam meningkatkan kemampuan spasial sebagai kemampuan navigasi mereka. Perancangan ini juga diharapkan untuk dijadikan dokumen arsip universitas, sehingga mahasiswa desain lain dapat menjadikan laporan ini sebagai sumber referensi bagi yang hendak merancang media serupa.

