

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Board Game*

Board game merupakan permainan yang membutuhkan papan sebagai area utama untuk bermain. Dalam *board game* terdapat elemen desain pada *board game* sangat penting sebagai proses perancangan serta komponen untuk mendukung pemain dalam memainkan *board game* seperti dadu, *token* dan *point* yang digunakan sesuai dengan aturan (Wibawanto, 2024). Wirawan juga menyebutkan bahwa *board game* merupakan permainan yang dimainkan menggunakan komponen utama yaitu kartu, dadu, papan (h. 7)

Dalam desain komunikasi visual, elemen-elemen yang terkandung di dalamnya digunakan sebagai dasar penyusunan desain. Elemen ini akan berguna dalam perancangan penulis nantinya. Penggunaan warna dan tipografi menjadi elemen yang menarik dalam pembuatan desain

2.1.1 Elemen Desain *Board game*

Elemen desain merupakan dasar yang membentuk sebuah desain, seperti pilar yang menyangga agar tetap kokoh, sama seperti halnya dalam membangun sesuatu harus diawali dengan yang mendasar. Elemen-elemen desain itu sendiri terdiri dari garis, titik, bentuk, warna, dan lain-lain (Putra, 2020, h. 9). Dengan kata lain elemen desain menjadi fondasi yang menyusun desain menjadi utuh.

2.1.1.1 Warna

Warna merupakan sebuah pengalaman yang memberikan kesan estetis yang berhubungan dengan suasana hati, keindahan, dan emosi. Dibalik itu terdapat serangkaian fenomena yang cukup rumit sehingga menghasilkan persepsi warna. Terdapat beberapa aspek persepsi warna salah satunya aspek biologi, yaitu bagaimana mata manusia menerima sebuah informasi dari warna dan berkomunikasi

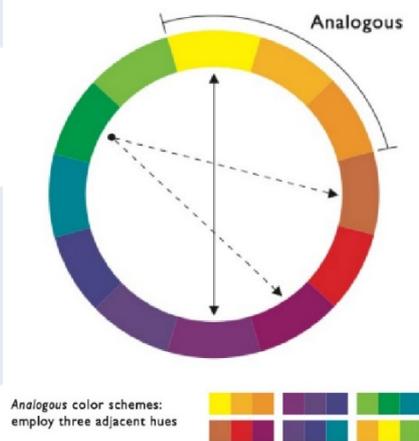
dengan otak (Hibit, 2022, h. 29). Sehingga warna menjadi salah satu elemen desain yang cukup penting untuk berkomunikasi.

A. Skema warna

Skema warna adalah kombinasi antar warna yang saling berhubungan dan membentuk warna-wana yang harmonis. Menurut Landa (2019, h. 127-128) di dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*. Landa membagi skema warna menjadi beberapa kategori.

1. Analogus

Skema *analogus* adalah skema yang terbentuk dari tiga *hue* yang bersebelahan membentuk warna yang harmonis. Dalam skema ini salah satu warna akan menjadi warna yang dominan dan sisanya akan menjadi warna pendukung (h. 128).

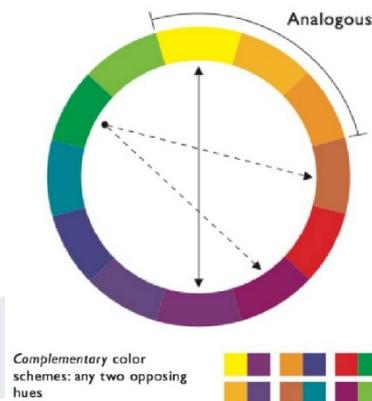


Gambar 2.1 Skema Analogus

Sumber: Landa (2019)

2. Complementary

Skema komplementer adalah skema warna yang terdiri dari dua *hue* dengan posisi yang saling berseberangan. Kombinasi warna ini akan menghasilkan warna dengan kontras yang tinggi (h.128).



Gambar 2.2 Skema Komplementer
Sumber: Landa (2019)

Penggunaan warna yang harmonis dengan menggabungkan beberapa skema warna akan memberikan sebuah suasana tertentu, sesuai dengan penggunaan warna yang terpilih.

2.1.1.2 Tipografi

Tipografi adalah seni yang digunakan untuk mengatur huruf dan teks agar dapat dengan mudah dibaca, membuat tipografi menjadi menarik secara visual. Tujuan dari pembuatan tipografi itu sendiri untuk menyampaikan pesan dan membangkitkan emosi melalui huruf atau teks (Sulaiman et al., 2023, h. 77). Menurut Noufal terdapat empat prinsip yang menjadi kunci keberhasilan tipografi yaitu *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*

A. Prinsip Tipografi

Menurut Noufal terdapat empat prinsip yang menjadi kunci keberhasilan tipografi yaitu *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*. Prinsip menjadi pedoman dalam menyusun sebuah huruf.

1. *Readability*

Adalah kemudahan seseorang dalam membaca teks yang dipengaruhi beberapa faktor seperti spasi antar huruf dan ukuran teks yang sesuai dengan keperluannya (h.3).

2. *Legibility*

Adalah seberapa baik teks dapat di baca, faktor yang menyebabkan huruf sulit di baca seperti modifikasi huruf, *overlapping*, dan *cropping*. Yang nantinya akan menyebabkan salah penafsiran pada huruf (h.3).

3. *Visibility*

Adalah sejauh mana huruf dapat baca saat dilihat dari kejauhan, hal itu berpengaruh terhadap penggunaan warna huruf atau warna latar belakang dan ukuran huruf (h.3).

4. *Clarity*

Adalah kemampuan dalam menyampaikan makna dari sebuah huruf, yang jelas dan dengan mudah dimengerti. Terdapat beberapa elemen yang dapat mempengaruhi *clarity* seperti warna huruf dan jenis huruf (h.3).

B. Jenis *Typeface*

Menurut (Samara, 2020) Pemilihan *typeface* yang tepat akan berperan sangat penting dalam keterbacaan serta tujuan informasi yang ingin di sampaikan.

1. *Sans Serif*

Typeface sans serif adalah jenis *typeface* yang tidak memiliki *serif* pada setiap ujungnya akan memberikan kesan minimalis dan tegas. Selain itu *typeface sans serif* juga cenderung memiliki ketebalan yang konsisten sehingga mudah dibaca dengan ukuran apa pun (h. 140)



Gambar 2.3 *Sans Serif*
Sumber: Samara, Design Elements

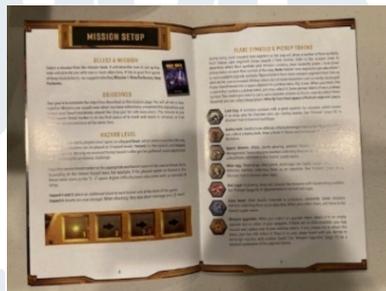
Pemilihan jenis *font* yang sesuai dengan penggunaannya memudahkan keterbacaan bagi setiap informasi yang diberikan agar orang yang dapat dengan mudah memahami setiap informasi yang ingin disampaikan. Penulis nantinya akan menggunakan jenis *font sans serif* pada setiap media yang akan dirancang.

2.1.1.3 Grid

Menurut Landa (2018) *grid* merupakan struktur susunan yang membentuk garis horizontal maupun vertikal dan membagi format tersebut menjadi kolom atau margin. *Grid* menjadi struktur mendasar dalam mendesain sebuah buku, majalah, dan *website* untuk digunakan ke dalam media seperti desktop, tablet, ponsel dan lain-lain. Penggunaan *grid* akan membantu dan memudahkan desainer dalam membuat struktur kerangka yang seimbang.

A. *Single-Column Grid*

Single-Colum Grid atau yang dapat disebut juga *manuscriptgrid* adalah *grid* yang paling sederhana dengan terdiri dari satu kolom teks yang dikelilingi margin yang berfungsi untuk menentukan jarak teks dengan tepi halaman.



Gambar 2.4 *Single Column Grid*
Sumber: <https://coopgestalt.com/2023...>

B. *Column Grid*

Coloumn grid adalah *grid* yang dibentuk dari dua kolom *grid* yang difungsikan untuk tempat teks dan gambar. Jumlah kolom akan disesuaikan dengan format. Kolom akan disesuaikan dengan fungsi dan isi konten.



Gambar 2.5 *Column Grid*

Sumber: <https://www.aresgames.eu/7277>

Penggunaan *grid* yang baik akan sangat membantu penulis dalam menyusun teks dalam memberikan informasi yang ingin di sampaikan. Selain itu *grid* dapat membantu penulis dalam menyusun gambar serta urutan informasi dengan rapi

2.1.1.4 Ilustrasi

Menurut Male (2017, h. 10). ilustrasi adalah sarana yang digunakan untuk berkomunikasi secara visual atau memberikan informasi menggunakan gambar dan dapat juga digunakan hanya sebagai hiasan.

A. Peran Ilustrasi

Male (2017, h. 172) menjelaskan bahwa ilustrasi memiliki peran yang sangat penting dalam berkomunikasi:

1. *Documentation, Reference, dan Instruction*, adalah ilustrasi yang digunakan untuk memberikan instruksi dengan jelas, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan mudah pada proses pembelajaran.
2. *Commentary* adalah ilustrasi yang digunakan untuk membantu dalam meningkatkan nilai dalam surat kabar atau majalah contohnya pada penyampaian humor atau pandangannya dalam surat kabar maupun majalah.
3. *Storytelling* adalah ilustrasi yang merepresentasikan visual yang berupa fiksi naratif, dengan menggabungkan teks dan ilustrasi.

Penggunaan ilustrasi seperti ini biasanya digunakan pada buku anak-anak, novel dan komik.

4. *Persuasion* ilustrasi ini difungsikan untuk mempengaruhi audiens, dengan memberikan ilustrasi yang unik. Jenis perancangan ini digunakan untuk mendapatkan perhatian para audiens
5. *Identity* memiliki peran untuk mengembangkan identitas dari sebuah perusahaan atau merek dagang yang sesuai untuk membentuk citra yang diinginkannya.

B. Gaya

Dalam bukunya Male (2017, h. 172) juga menjelaskan mengenai jenis gaya ilustrasi:

1. Kartun, merupakan ilustrasi yang memiliki desain yang lucu dan memiliki keunikannya tersendiri.



Gambar 2.6 Gaya Kartun
Sumber: Male (2017)

2. Khayalan, merupakan karya ilustrasi yang di buat dengan imajinasi atau fantasi.



Gambar 2.7 Gaya Khayalan
Sumber: Male (2017)

3. *Japan Style*, merupakan ilustrasi yang mengikuti gaya *manga* Jepang. Yang memiliki ciri khas mata yang besar serta rambut yang bervariasi.



Gambar 2.8 *Japan Style*
Sumber: <https://dafunda.com/otaku/manga...>

Dalam desain komunikasi visual, elemen-elemen yang terkandung di dalamnya digunakan sebagai dasar penyusunan desain. Elemen ini akan berguna dalam perancangan penulis nantinya. Penggunaan warna dan tipografi menjadi elemen yang menarik dalam pembuatan desain.

2.1.2 Elemen *Board Game*

Menurut Fullerton (2024) elemen permainan merupakan komponen yang sangat penting dalam membentuk struktur sebuah permainan. Permainan tidak dapat disebut permainan jika tidak memiliki elemen di dalamnya. Berikut ini elemen-elemen yang membentuk *board game*:

A. Pemain

Pemain merupakan elemen utama dari *board game*. Mulai dari menentukan jumlah pemain, jumlah pemain juga disesuaikan dengan peraturan yang terdapat pada *board game*. Setiap pemain memiliki peranya masing-masing dalam berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan masing-masing (h. 60).



Gambar 2.9 Pemain
Sumber: <https://betanews.id/2020/07...>

B. Objektif

Tujuan yang dimiliki setiap pemain akan memberikan nuansa menantang bagi pemain yang dapat meningkatkan motivasi pemain. Tujuan ini berupa kemenangan, seperti saat mengalahkan semua pemain, mencapai garis *finish* pertama dan mengumpulkan poin terbanyak (h. 72).



Gambar 2.10 Kartu Objektif *Wingspan*
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image...>

C. Prosedur

Prosedur adalah hal-hal yang harus dilakukan pemain saat bermain *board game* yang biasanya tertulis dalam lembar peraturan. Seperti prosedur yang harus dilakukan untuk menentukan pemain yang akan jalan pertama (h. 78).



Gambar 2.11 Prosedur *Board Game Carcassonne*
Sumber: <https://www.ebay.ph/itm/224975924389>

D. Peraturan

Peraturan merupakan sebuah tindakan yang dapat dilakukan dan tidak dilakukan oleh pemain saat bermain *board game*. Peraturan digunakan sebagai batasan yang dilakukan pemain untuk mencapai keseimbangan dan keadilan. Peraturan ini sangat penting oleh karena itu penulisan peraturan harus jelas dan mudah dipahami (h. 80).



Gambar 2.12 Buku Peraturan Gloomhaven
Sumber: <https://boardgamegeek.com/image...>

E. Sumber Daya

Sumber daya merupakan aset berharga yang didapatkan pemain. Di dalam *board game* sumber daya dapat berupa koin atau emas, kartu *token* dan juga kekuatan. Item dikatakan sumber daya jika memiliki kegunaan dan terbatas (h. 84).



Gambar 2.13 Sumber Daya Catan
Sumber: [https://board gamegeek.com/image...](https://boardgamegeek.com/image...)

F. Konflik

Dalam usaha pemain mencapai tujuannya konflik akan muncul, ini akan membuat pemain tertantang dan memaksa pemain untuk berpikir kreatif untuk mendapatkan Solusi, konflik juga dapat terjadi antara pemain dengan pemain lain yang membuat persaingan yang menarik dan seru (h. 90).



Gambar 2.14 Konflik *Quartermaster General: WWII*
Sumber: <https://www.upstation.media/article...>

G. Hasil

Hasil yang didapat pada permainan *board game* pada umumnya mendapatkan kemenangan. Kemenangan didapat setelah pemain menjalani permainan sesuai dengan aturan hingga mencapai tujuan(h. 97).



Gambar 2.15 Kondisi Menang Ular Tangga
Sumber: <https://kumparan.com/millennial...>

2.1.3 Komponen *Board Game*

Menurut Daniels (2020) dari buku yang berjudul *Make Your Own Board Game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game*, mengatakan bahwa komponen di dalam permainan memiliki variasi yang banyak dalam pembentukan permainan.. berikut ini beberapa komponen utama yang perlu dipahami:

A. Kartu

Kartu di dalam *board game* biasanya terdiri dari sebuah *deck*. Setiap kartu memiliki peran yang berbeda beda, sesuai dengan kegunaan kartu tersebut. Setiap kartu memiliki desain yang sama pada bagian belakangnya, membuat pemain tidak dapat mengetahui kartu yang akan didapat saat pemain mengambilnya.



Gambar 2.16 Komponen Kartu
Sumber: <https://gerai.kompas.id/belanja...>

B. Pion

Pion adalah sebuah miniatur yang mewakili pemain dalam permainan *board game*. Pemain bergerak menyusuri papan menggunakan pion dengan bentuk dan warna yang beragam menyesuaikan dari tema *board game*. Untuk menang pemain diwakilkan oleh pion.



Gambar 2.17 Komponen Pion
Sumber: https://www.reddit.com/r/board_games...

C. Papan

Papan adalah tempat di mana semua kegiatan terjadi. Semua komponen seperti dadu, kartu berkumpul di atas papan. Papan biasanya memiliki jalur sebagai tempat pion berjalan serta lokasi-lokasi khusus.



Gambar 2.18 Komponen Papan *Board Game*
Sumber: <https://www.wowkeren.com/berita...>

D. Token

Token di dalam *board game* dapat digunakan untuk mewakili hal-hal yang terjadi di dalam permainan. *Token* dapat digunakan sebagai tanda kepemilikan, tanda pemain menerima kerusakan atau sebagai poin yang telah di peroleh.



Gambar 2.19 Komponen Token

Sumber: <https://www.etsy.com/listing/1130557214...>

2.1.4 Mekanik *Board Game*

Mekanik merupakan sebuah kumpulan aturan yang digunakan untuk memandu pemain dalam mengendalikan alur permainan agar sesuai dengan aturan permainan (Wibawanto, 2024, h. 55). Menurut Daniels (2020). Mekanik adalah sebuah gambaran yang menjelaskan cara di saat sebuah permainan sedang berlangsung. Terdapat beberapa mekanisme yang dapat digunakan pada *board game*:

A. *Fixed Turn Order*

Mekanik ini digunakan untuk menetapkan urutan giliran, setiap pemain bergiliran dengan menggunakan urutan yang sama secara terus menerus sampai permainan berakhir.

B. *Action Retrieval*

Pemain memiliki pilihan tindakan yang tersedia, setelah tindakan dilakukan komponen yang digunakan akan dikembalikan dan tidak dapat digunakan lagi. Komponen ini dapat berupa kartu, token atau komponen lainnya.

C. Card Play

Pemain dapat memainkan satu atau beberapa kartu secara bersamaan atau berurutan. Kemampuan yang dimiliki kartu khusus ini dapat mengubah hasil dari konflik.

D. Player Elimination

Pemenang dari permainan adalah pemain yang masih bertahan sampai akhir permainan.

2.1.5 Jenis Board Game

Berdasarkan yang di jabarkan oleh Wahyudi et al., p. (2020, p. 22) *board game* dikategorikan menjadi beberapa jenis yang dibedakan dari mekanisme serta objektif permainan:

A. Strategy Board Game

Jenis permainan ini, bergantung kepada kemampuan berpikir strategis pemain dalam mengambil keputusan, yang di mana setiap keputusan yang di ambil akan berdampak kepada setiap pemain. Jenis permainan ini dapat melatih logika dan strategi. Sehingga pemain harus memikirkan langkah-langkah ke depannya untuk memenangkan permainan.



Gambar 2.20 *Board Game* Catur
Sumber: <https://www.poskota.co.id/2021...>

B. German-Style Board Game atau Eurogames

Jenis permainan ini biasanya berhubungan dengan perekonomian, seperti sumber daya, pertanian, pembangunan, dan juga infrastruktur. Pada permainan ini pemain harus memikirkan strategi jangka panjang untuk menyelesaikan tujuannya, misalnya pemain harus memilih untuk mengelola sumber daya yang mereka miliki untuk menyelesaikan objektif. Jenis permainan ini digunakan pada *board game Puerto Rico*.



Gambar 2.21 *Board Game Puerto Rico*
Sumber: <https://boardgamegeek.com...>

C. Race Game

Pada jenis *board game* ini, pemain akan saling bermusuhan dan bersaing untuk menjadi yang pertama dalam mencapai suatu titik atau tujuan dan menjadi pemenang. Jenis permainan ini biasanya akan melibatkan keberuntungan seperti melempar dadu. Contoh pada permainan dengan jenis seperti ini adalah ular tangga.



Gambar 2.22 *Board Game Ular Tangga*
Sumber: <https://www.idntimes.com/science...>

D. Word Game

Jenis permainan ini berhubungan dengan kata-kata, pemain diharuskan untuk membentuk, menyusun, mengelola, dan menebak setiap kosa kata yang diketahui pemain. Pada jenis permainan ini pemain memerlukan pengetahuan yang luas mengenai kosa kata. Word game akan memberikan suasana yang kompetitif pada pemain untuk mendapatkan kemenangan.



Gambar 2.23 Board Game Scrabble

Sumber: <https://gamenights254.com/product...>

E. Cooperative Board Games

Jenis permainan ini akan membuat pemain saling bekerja sama sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan masalah atau tantangan untuk mencapai tujuan bersama. Pemain harus membuat keputusan bersama, setiap keputusan yang di ambil akan berdampak kepada semua pemain. Tantangan yang diberikan dapat berupa bencana, musuh, atau situasi yang dapat dikerjakan bersama. Contoh permainan dengan jenis ini adalah *Pandemic*.



Gambar 2.24 Board Game Pandemic

Sumber: <https://www.printables.com/model...>

2.1.6 *Gameplay*

Geoffrey E. & Issac S. (2022, h. 514) dalam bukunya yang berjudul “*Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms*” menyebutkan bahwa terdapat sebuah mekanisme dalam merancang *board game*, salah satunya adalah.

Tile-Laying, merupakan sebuah mekanisme di mana pemain menyusun sebuah *tile* yang biasanya berbentuk persegi atau heksagonal di atas papan agar membentuk sebuah pola tertentu. Pemain harus mempertimbangkan dalam membentuk sebuah pola yang akan berpengaruh pada permainan kedepannya.

2.1.7 **Pola Interaksi Pemain**

dalam bukunya yang berjudul “*Game Design Workshop*” (2024, h.63 - 67) Tracy Fullerton mengemukakan pola-pola interaksi yang terdapat pada permainan.

A. *Cooperative Play*

Pola permainan ini melibatkan dua atau lebih pemain yang saling bekerja sama melawan sistem dari permainan. Pada pola permainan ini pemain akan saling bekerja sama menyusun strategi dalam melawa sistem pada permainan itu sendiri.



Gambar 2.25 *Cooperative Play "Pandemic Legacy"*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image...>

B. *Multilateral Competition*

Dalam pola permainan ini, pemain yang terdiri dari tiga atau lebih pemain akan saling bermusuhan satu sama lainnya yang menciptakan interaksi sosial yang seimbang. Meskipun tren permainan sekarang lebih menuju pemain yang masif, namun permainan dengan kompetisi kecil tetap memiliki potensi untuk berinovasi.



Gambar 2.26 *Multilateral competition "Monopoly"*

Sumber: <https://boardgamegeek.com/image...>

Board game memiliki tiga dasar penyusun yang terdiri dari elemen *board game*, komponen *board game*, dan mekanik *board game*. Ketiga dasar ini saling mendukung membuat *board game* dapat dibilang sempurna, pada elemen *board game* terdiri dari pemain, objektif, peraturan hingga hasil yang didapatkan. Di dalam komponen *board game* terdiri dari kartu, pion, papan, *tiles*, dan *token* yang menambah keseruan dalam bermain. Penggunaan mekanik pada *board game* akan menambah tantangan yang pemain agar tidak mudah bosan. Selain itu pemilihan jenis *board game* yang tepat dapat membantu pemain dalam memahami maksud yang ingin disampaikan pada *board game*

2.3 Kecerdasan Manusia

Kecerdasan pada manusia merupakan sebuah kumpulan kepingan beragam kemampuan yang tersebar di berbagai bagian otak. Semua kepingan yang terdapat pada otak akan saling berhubungan, namun kepingan ini juga dapat bekerja sendiri-sendiri. Kecerdasan pada manusia tidak statis, yang artinya kecerdasan dapat terus berkembang jika di dalam lingkungan yang tepat. (Subroto, 2023, h. 5). Menurut Pakpahan (2020) kecerdasan adalah kemampuan untuk berpikir dalam

situasi yang kompleks dan digunakan untuk menyelesaikan masalah. Kecerdasan juga termasuk ke dalam kebolehan untuk mendapatkan pengetahuan (h. 12).

Chaplin dalam Pakpahan (2020) menyebutkan bahwa terdapat 3 definisi kecerdasan yaitu kemampuan beradaptasi dengan situasi baru dengan cepat, kemampuan untuk memahami konsep abstrak dengan menggunakan empat unsur seperti memahami, berpendapat, mengkritik dan mengontrol, dan kemampuan dalam menghubungkan sesuatu dengan cepat. (h. 7).

2.3.1 Kecerdasan Spasial

Kecerdasan spasial merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan gambar dan visual, kecerdasan spasial berhubungan dengan kemampuan membayangkan sebuah gambar atau memvisualisasikannya ke dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi. (Subroto, 2023, h. 7). Menurut Ramopoly et al. (2024) Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan dalam memahami ruang, seseorang dapat dengan mudah berimajinasi atau menggambarkan sesuatu. Contohnya seperti menata ruangan dengan mudah sehingga barang-barang terlihat rapi dan indah (h. 67) Kecerdasan spasial adalah keahlian dalam memanipulasi dan membayangkan tata letak benda, bentuk benda dan jalur pergerakan benda (Zhu et al., 2023, h. 2).

Kemampuan spasial dapat ditingkatkan dengan berbagai metode, salah satu metode yang dapat meningkatkan kemampuan spasial adalah dengan metode tradisional yaitu sebuah pelatihan yang dapat menstimulus kemampuan spasial seseorang. Selain itu bermain juga menjadi salah satu metode yang cukup menarik untuk meningkatkan kemampuan spasial melalui kegiatan yang di lakukan sehari hari. permainan konstruksi yang mengharuskan disusun, yang dimana pemain harus merakit dua bidang menjadi satu. Permainan ini dapat melatih kemampuan spasial dengan memutar dan melihat dari sudut pandang yang berbeda (İleri et al., 2023)

Kecerdasan spasial bagi perempuan sangat berguna dalam menjalankan kesehariannya. Kecerdasan ini akan membantu perempuan dalam banyak hal.

Penulis akan merancang media yang diharapkan dapat membantu perempuan dalam masalah kecerdasan spasial yang dialaminya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Tinjauan penelitian yang relevan atau penelitian terdahulu dengan topik yang memiliki hubungan yaitu meningkatkan kemampuan spasial, hal ini dilakukan untuk memperluas wawasan mengenai landasan dari penelitian yang penulis jalankan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Peningkatan kemampuan spasial siswa melalui penerapan pembelajaran matematika realistik	Edi Syahputra	Bahwa kemampuan spasial siswa yang diajar menggunakan pendekatan Matematik realistik lebih baik daripada kemampuan spasial siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional.	Penelitian ini menawarkan strategu untuk meningkatkan kemampuan spasial dengan menerapkan Pendidikan Matematika Realistik pada topik geometri dengan bantuan komputer khususnya program cabri-3D
2	Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic	Mistria Harmonis, Faticra Syafri, Faizatul Widat, Rumlystiowati, Ninik Agustin	Hasil penelitian menggunakan media game gartic dalam upaya meningkatkan	Penggunaan game edukasi dalam meningkatkan kecerdasan spasial anak

			kecerdasan visual spasial anak didik, game gartic yang dikemas menarik mampu memberikan ketertarikan yang mampu memancing kecerdasan visual spasial anak muncul dan berkembang.	usia dini dengan menggunakan game edukasi (game gartic), menjadi keunikan dan kebaruan
3	Pengaruh media pembelajaran google earth terhadap kemampuan berpikir spasial siswa sma	Agus Santoso, Muhammad Asyroful Mujib, Sri Astutik	pembelajaran geografi berbasis Google Earth mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang dibuktikan dengan kelas eksperimen memiliki skor Gain yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol,	Pemanfaatan media pembelajaran berupa Google Earth diharapkan mampu menjadi solusi dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir spasial dalam pembelajaran geografi.

			yaitu 0,7 dan 0,43, dengan selisih skor Gain sebesar 0,23.	
--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil penelitian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan spasial menggunakan media interaktif cukup efektif, selain itu kemampuan spasial sangat penting bagi dunia pendidikan contohnya seperti pembelajaran geografi dan matematika. Berdasarkan penelitian-penelitian di atas memperlihatkan bahwa banyak cara untuk dapat meningkatkan kemampuan spasial. Pada penelitian ini memiliki kebaruan pada konteks usia, penelitian ini akan mengedukasi perempuan dewasa muda dengan usia 18-25 tahun melalui permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan spasial Penggunaan media *game* dapat meningkatkan ketertarikan pengguna dalam perancangan.

