

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Kecerdasan spasial merupakan salah satu kecerdasan kognitif yang digunakan untuk menggambarkan ide-ide secara visual atau grafis. Namun setiap orang memiliki tingkat kemampuan spasial yang berbeda terutama pada gender. Perbedaan disebabkan perempuan lebih unggul dalam kecerdasan umum dan berpikir verbal, sedangkan laki-laki lebih menggunakan kemampuan visual spasial dan kemampuan kognitif. Selain itu 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. Kekurangan kemampuan spasial 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.

Penulis memutuskan untuk membuat *board game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan spasial pada perempuan dengan menggunakan metodologi *Human-centered design* (HCD) yang diusung oleh IDEO tahun 2015 mencakup tiga tahap yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Pada tahap *inspiration* penulis melakukan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner, Focus Group Discussion, dan wawancara. Setelah semua data yang dibutuhkan telah terpenuhi, penulis mulai masuk pada tahap *Ideation* dengan melakukan *brain sroming* dengan membuat *mindmap* serta menentukan *keyword* dan *big idea*. Dalam perancangan *board game* penulis menggunakan warna *earth tone* agar pemain dapat *relate* dengan keadaan yang sebenarnya saat di jalan. Board game yang penulis rancang memiliki mekanik menyusun tiles jalan agar sampai pada tujuannya. Penulis juga merancang media sekunder yang digunakan sebagai media promosi.

## 5.2 Saran

Selama penulis melakukan perancangan *board game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan spasial pada perempuan, penulis melakukan berbagai proses hingga dapat membuat sebuah *board game* edukasi sampai sekarang ini. Selama melakukan perancangan penulis menyadari terdapat berbagai celah yang dapat di jadikan masukan terkait perancangan *board game*, mulai dari segi pencarian data, proses perancangan karya dan karya yang telah dibuat. Penulis juga akan memberikan saran pada dosen/peneliti/pembaca, dan juga pihak universitas guna meningkatkan efektivitas perancangan kedepannya.

Sebelum penulis memberikan saran pada dosen/peneliti/pembaca, dan pihak universitas, penulis mendapatkan beberapa masukan dari dewan sidang setelah melaksanakan sidang akhir dan penulis disarankan untuk lebih menjelaskan penggunaan *tools* yang di gunakan dalam proses perancangan *board game*. Serta memperdalam penjelasan mengenai analisa karya yang telah dirancang. Dalam perancangan *board game*, membutuhkan media *third party* untuk mengukur peningkatan kemampuan spasial pada perempuan. Pada analisis perancangan karya harus di hubungkan dengan *grid*, *layout*, komposisi warna, dan *typeface* yang digunakan beserta alasannya. Setelah penulis mendapatkan saran setelah melaksanakan sidang akhir, berikut adalah saran dari penulis untuk dosen/peneliti/pembaca, maupun kepada pihak universitas.

### 1. Dosen/peneliti

Saran untuk dosen dan peneliti, perancangan *board game* edukasi diharapkan dapat menjadi referensi bagi orang yang ingin mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai sebuah fenomena masalah kemampuan spasial pada perempuan. Namun sebelum melanjutkan itu ada baiknya peneliti untuk mendalami masalah yang di angkat, perilaku target penelitian, serta kebiasaan dari target perancangan agar dapat menyelesaikan masalah dari target perancangan secara efektif.

### 2. Universitas

Untuk saran bagi pihak Universitas Multimedia Nusantara, diharapkan perancangan *board game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan spasial pada perempuan dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian yang berhubungan mengenai kemampuan spasial. Oleh karena itu, baiknya perancangan ini di jadikan panduan pada peneliti kedepannya.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA