

# BAB I

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 LATAR BELAKANG

*“Is it time—to be a Mayor?*

*Do you have the empire-building skills to develop a metropolis of soaring skyscrapers or the aesthetic sensibilities to create a city that delights the eye? Do you enjoy tinkering with an entire world—widening a river bed there, increasing a tax rate here—to see the effects on the inhabitants under your sway? Or do you want to get down and dirty with The Sims in your streets, taking on missions that have you hurtling down highways in a tank?”*

Paragraf di atas adalah penggalan kata pengantar dalam *game SimCity 4 Deluxe*, sebuah *game* simulasi urban yang memberikan pengaruh dalam sejarah perencanaan urban.<sup>1</sup> Diciptakan oleh Will Wright, seorang penulis program untuk *Macintosh*, yang terinspirasi saat dirinya sedang menulis sebuah *game* perang. Ia menemukan inspirasi tersebut saat memainkan *game* yang dibuat olehnya. Ia menyadari bahwa menerbangkan sebuah helikopter tempur yang melewati sebuah pulau hanya sedikit menyenangkan dibandingkan dengan kesenangan saat mendesain isi pulau itu. Program simulasi urban, *SimCity*, tercipta karena inspirasi ini. *Game* ini menjadi populer karena banyak orang yang senang melihat sebidang lahan kosong perlahan-lahan berkembang menjadi sebuah kota yang megah atas kendalinya.

Pengembangan *SimCity* pada awalnya adalah sebagai hiburan semata dan hanya mengaplikasikan teori urban secara umum saja. Namun belakangan ini, *SimCity* mulai berkembang menjadi program yang kompleks sehingga mampu mensimulasikan keadaan kota secara lengkap. Tiga buah buku yakni *The City is not A Tree* karya Christopher Alexander, *Urban Dynamics* karya Jay

---

<sup>1</sup> Daniel G. Lobo, *A City is not A Toy, How SimCity Plays with Urbanism*, London School of Economics and Political Science, hal 3

Forrester, dan *City Life* karya Rybczynski menjadi tiga unsur penyusun utama dalam pengembangan *game SimCity*.<sup>2</sup>

Unsur pembentuk dasar simulasi *SimCity 4* yang diberikan oleh ketiga buku tersebut antara lain bagaimana menciptakan model matematika yang rumit untuk perhitungan simulasi, bagaimana individu bereaksi terhadap penawaran dan permintaan, serta kesepakatan universal tentang bagaimana kehidupan kota harus dijalankan.<sup>3</sup>

Dengan semua teori dan referensi yang digunakan oleh *SimCity* sebagai dasar dalam mensimulasikan keadaan kota, muncul pertanyaan dari penulis apakah *game* ini mampu digunakan lebih dari sekedar *game* saja? Apakah *game* ini bisa dijadikan alat untuk pembelajaran dasar dari perencanaan urban dan manajemen kota? Skripsi ini akan membahas **sejauh mana kesesuaian game SimCity 4 dapat dijadikan alat pengenalan terhadap perencanaan urban dan manajemen kota.**

## 1.2 BATASAN MASALAH

Dalam penulisan skripsi *SimCity 4* sebagai alat pengenalan terhadap perencanaan urban dan manajemen kota ini, masalah dibatasi pada fitur simulasi dalam *SimCity 4*, serta kesesuaian antara kemampuan simulasi *SimCity 4* dengan teori perencanaan urban dan manajemen kota secara umum. Sehingga hal-hal yang akan dibahas menyinggung tentang perencanaan urban dan manajemen kota dikaitkan dengan teori yang didapat.

---

<sup>2</sup> Ibid, hal 6

<sup>3</sup> Daniel G. Lobo, *op. cit.*, hal 6.

### 1.3 TUJUAN PENULISAN

Tujuan dari penulisan skripsi *SimCity 4* sebagai alat pengenalan terhadap perencanaan urban dan manajemen kota ini adalah untuk memaparkan fitur simulasi yang mampu dilakukan oleh *SimCity 4*. Selain itu penulisan skripsi ini juga untuk mengetahui kesesuaian model simulasi yang ada di dalam *SimCity 4* terhadap teori perencanaan urban dan manajemen kota yang sebenarnya. Dengan begitu akan diketahui apakah *SimCity 4* dapat dijadikan alat pembelajaran perencanaan urban dan manajemen kota.

### 1.4 METODE PENULISAN

Metode dalam penulisan skripsi ini adalah melalui tinjauan teori mengenai perencanaan urban dan manajemen kota serta pembahasan permainan *SimCity 4* yang terdapat di dalam buku, jurnal, maupun internet. Studi literatur dan data dari internet juga dimanfaatkan untuk mengumpulkan data untuk keperluan studi kasus. Metode perbandingan dilakukan sebagai studi kasus dan analisa untuk melihat kesesuaian teori perencanaan urban dan manajemen kota dengan keseluruhan fitur *SimCity4*.

### 1.5 URUTAN PENULISAN

Skripsi ini terbagi atas 4 (empat) bab, yaitu sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang permasalahan tentang *SimCity* sebagai alat pengenalan terhadap perencanaan urban dan manajemen kota, batasan masalah, tujuan penulisan, dan metode penulisan.

## BAB II PENGERTIAN DAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung penulisan skripsi *SimCity* sebagai alat pengenalan terhadap perencanaan urban dan manajemen kota ini. Teori terkait mulai dari perencanaan urban, elemen apa saja yang harus diperhatikan dalam perencanaan urban, *sustainable development* sebagai acuan perencanaan urban, tujuan yang harus dicapai dalam perencanaan urban, apa saja yang direncanakan dalam perencanaan urban, pengertian simulasi urban, bagaimana simulasi secara umum dijalankan, pengertian manajemen kota dan apa saja yang diatur dalam manajemen kota.

## BAB III STUDI KASUS DAN ANALISA

Bab ini menjelaskan tentang studi kasus yang berupa pembahasan lebih lanjut tentang fitur simulasi yang dapat dilakukan oleh *SimCity 4*. Apa saja elemen yang disimulasikan, serta analisa dengan cara mencocokkan fitur *SimCity 4* dengan teori yang telah dijelaskan pada bab pengertian dan teori.

## BAB IV KESIMPULAN

Bab ini berisi jawaban terhadap pertanyaan skripsi serta kesimpulan yang diambil dari keseluruhan skripsi.