

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penggunaan perangkat lunak (*software*) dalam perencanaan produk *engineering* telah menjadi kebutuhan di era teknologi saat ini. Perencana tidak lagi memerlukan berlembar-lembar kertas, pensil serta penghapus untuk membuat rancangan proyek dan ide yang mereka kerjakan. Dibidang konstruksi bangunan, penggunaan *software* gambar populer seperti Computer Aided Design (CAD), Archicad, SketchUp sering menjadi pilihan. Tidak hanya 2D, banyak diantaranya juga merupakan 3D *modelling*. Namun, fungsi dan tujuan *software* tersebut secara khusus dibuat untuk praktisi teknik. Penggunaan *software* tersebut oleh masyarakat awan non praktisi teknik sangatlah minim, karena sulit untuk dipelajari secara otodidak.

Seiring berkembangnya teknologi, non praktisi teknik tidak lagi terbatas ruang belajarnya oleh *software-software* yang telah disebutkan diatas. Pembelajaran pada suatu ilmu kini tidak lagi menjadi hal yang sangat khusus. Orang-orang yang tertarik, kini tidak perlu mendaftarkan dirinya pada sekolah dan kursus untuk dapat mempelajari ilmu yang mereka inginkan. Ilmu tersebut dapat didapatkan melalui pembelajaran otodidak. Namun biasanya hal ini lebih sulit dilakukan, karena tidak adanya orang lain yang membimbing. Tentu saja keadaan tersebut menjadi *invalid* jika orang tersebut ingin mendapatkan ilmunya secara rinci dan mendalam. Namun, bagaimana

jika ilmu yang diinginkan bukanlah pengetahuan yang bersifat lebih mendalam? Apakah ada cara yang dapat dilakukan secara otodidak, *simple* dan juga menyenangkan untuk mendapatkannya?

Saat ini, integrasi *video game* sebagai *software* bertujuan hiburan dalam pembelajaran dan pekerjaan bukanlah hal yang luar biasa. Telah banyak studi yang meneliti dan menerapkannya secara langsung. Misalnya pada pembelajaran dengan menggunakan *game* dan *software* edukatif sebagai medianya. Berbeda dengan *video game* murni yang dimainkan sebagai hiburan, *game* edukatif dirancang dengan tujuan murni pembelajaran dengan sisipan hiburan. Namun, anggapan bahwa *video game* yang ada di pasaran saat ini hanyalah hiburan semata adalah hal yang salah. Setiap tahun, *video game* berevolusi dari ‘hanya hiburan’ menjadi ‘hiburan dengan unsur pembelajaran didalamnya’.

Pengembang atau *developer video game* kini tak hanya terpaut pada tujuan hiburan dalam perancangan produk-produk yang mereka buat. Studi kasus lapangan yang terpaut pada histori budaya lokal yang diambil sebagai tema, hingga penerapan ilmu profesional yang umumnya dipelajari di pendidikan formal dapat menjadi basis penciptaan *video game*. Sebuah tim perancang *video game* saat ini tidak hanya diisi oleh *programmer* dan *designer artist*. Ahli musik profesional, penulis hingga arsitek tak jarang mendapat peran penting dalam tim. Keterlibatan profesional di dalam tim bergantung pada *genre* yang diusung *video games* tersebut. Sebagai contoh adalah adanya peranan arsitek dalam tim perancang *video game* SimCity yang

merupakan salah satu *video game* ber-*genre* simulasi manajemen konstruksi dan perencanaan kota yang telah ada di pasaran sejak tahun 1989. Kehadiran para ahli dalam tim tersebut menunjukkan bahwa *video games* tidak hanya mempertimbangkan faktor hiburan namun juga menerapkan ilmu yang digunakan dibidang lain secara serius.

The Sims *franchise* merupakan hasil lebih lanjut dari kesuksesan implementasi *civil and planning engineering* yang ada dalam SimCity. Jika pada SimCity pemain diajak untuk mengembangkan sebuah wilayah kosong dengan memberi fasilitas layaknya sebuah kota dan mensimulasikannya, di The Sims™ 4 pemain diajak untuk membangun dan mensimulasikan kehidupan sehari-hari sebuah keluarga beserta rumah lengkap dengan perabot rumah di dalamnya. Pemain diberi kesempatan untuk memilih lahan beserta rumah ataupun lahan kosong untuk dibangun. Jika pemain memilih untuk membangun rumahnya sendiri, keuangan dan *budgeting* juga harus dipertimbangkan. Membeli lahan, membangun dan mengecat tembok, memasang lantai, hingga memilih perabot rumah tidak bisa dilakukan tanpa pertimbangan matang mengingat budget yang dimiliki terbatas. Hal ini menjadi menarik karena, semua kegiatan tersebut tidaklah berbeda jauh dari ilmu perencanaan bangunan yang dipelajari di kelas. Merencanakan struktur, desain interior-eksterior, hingga *budgeting* adalah salah hal mendasar ilmu konstruksi bangunan. Lebih lanjut, tahapan diatas dapat dikategorikan sebagai *designing and modelling*. Simulasi rumah di kehidupan sehari-hari yang telah dibuat pun dapat dilakukan pada *live mode* dengan memainkan karakter (*sim*).

Pada *live mode*, pemain dapat mengevaluasi apakah komposisi dan penempatan ruang telah efektif, apakah perabot yang telah dipilih telah sesuai dan dapat dipergunakan dengan baik.

Berdasarkan penjabaran diatas, The Sims™ 4 sebagai simulasi komputer berbentuk *video game* menawarkan sebuah hiburan dengan unsur *home designing* yang simple namun efektif dan menarik. Namun perlu disadari, The Sims™ 4 merupakan sebuah *video game* dan bukan *software* khusus pekerjaan *engineering* sehingga perlu diteliti lebih lanjut apakah benar The Sims™ 4 dapat menyajikan ilmu konstruksi dan arsitektur terkhusus interior dan eksterior pada bangunan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, adapun pengidentifikasian masalah pada penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. The Sims™ 4 sebagai *video game* fenomenal mempunyai unsur *home design* yang berkaitan dengan ilmu gambar interior dan eksterior bangunan gedung.
2. Adanya *video game* menarik, dapat diambil pembelajarannya, namun tidak banyak orang yang mengetahuinya.
3. Masih banyak persepsi bahwa *video game mainstream* tidak mengedukasi bahkan memberikan dampak negatif.
4. Banyaknya *video game* terkait teknik sipil arsitektur dan cabang ilmunya, namun sedikit pembahasan akan keterkaitan dua hal tersebut.

### **C. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian difokuskan pada materi yang dibahas ialah mencari tahu kebenaran adanya ilmu gambar interior dan eksterior bangunan gedung sesuai kurikulum jurusan gambar bangunan pada Sekolah Menengah Kejuruan dalam game simulasi The Sims™ 4 serta sejauh mana ilmu tersebut dapat ditemukan didalamnya.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Unsur-unsur apa saja dalam The Sims™ 4 yang mendukung teori tentang gambar interior dan eksterior?
2. Sejauh mana The Sims™ 4 dapat mendukung mata pelajaran gambar interior dan eksterior di Sekolah Menengah Kejuruan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Mengetahui unsur keilmuan gambar interior dan eksterior bangunan gedung didalam The Sims™ 4.
2. Mengetahui sejauh mana unsur keilmuan gambar interior dan eksterior bangunan gedung dapat disajikan oleh The Sims™ 4 untuk mendukung

pembelajaran gambar interior dan eskterior di Sekolah Menengah Kejuruan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

- a. Diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang konstruksi bangunan dan arsitektur.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian sejenis yang dapat dikatakan minim.
- c. Menjadi bahan inspirasi bagi pengajar, praktisi teknik sipil dan arsitektur, pembaca juga masyarakat umum yang tertarik pada topik yang dibahas.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi praktisi dibidang konstruksi bangunan dan arsitektur
  - 1) Dapat digunakan sebagai informasi tentang *software* yang dapat digunakan untuk perancangan konstruksi bangunan dan arsitektur secara sederhana.
  - 2) Objek yang dibahas dapat menjadi media dan cara untuk memperkenalkan pekerjaannya kepada orang lain.
  - 3) Menjadi media cepat untuk menuangkan ide, desain rumah yang terpikirkan.

b. Bagi masyarakat umum

- 1) Menjadi suatu informasi yang dapat menarik minat untuk mempelajari ilmu konstruksi bangunan dan arsitektur.
- 2) Menjadi inspirasi untuk mencoba membuat rancangan bangunan dengan media yang asyik dan menarik.

c. Bagi Sekolah Menengah Kejuruan

- 1) Menjadi referensi software yang dapat digunakan untuk mengajar
- 2) Menjadi referensi media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mengajar

d. Bagi peneliti

- 1) Memberi kesempatan untuk dapat mempelajari ilmu konstruksi bangunan dan arsitektur lebih dalam.
- 2) Mengetahui opini narasumber berlatar belakang berbeda mengenai objek yang diteliti
- 3) Memberi pengetahuan dan inspirasi untuk dapat membuat desain rumah dengan lebih baik.
- 4) Memberi kesempatan untuk dapat berbagi antusiasme bermain *video game* secara edukatif.