

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN**

Penelitian dilakukan dengan mengambil data dari empat kelompok narasumber dengan latar belakang berbeda. Narasumber pertama, selanjutnya disebut narasumber mahasiswa ialah mahasiswa Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Narasumber kedua, selanjutnya disebut narasumber praktisi ialah praktisi yang bekerja dibidang keilmuan sipil arsitektur. Narasumber ketiga, selanjutnya disebut pemain praktisi dan mahasiswa, dan narasumber keempat adalah *developer* atau tim pengembang The Sims™ 4.

Informasi didapatkan dengan mengajukan pertanyaan seupa bagi narasumber mahasiswa dan praktisi, untuk mendapatkan kecenderungan persepsi dan mengecek opini yang sama. Pertanyaan berbeda akan diajukan kepada *developer* yang jawabannya akan digunakan sebagai informasi suplemen untuk memperkuat data opini yang dikemukakan narasumber mahasiswa dan praktisi. Adapun hasilnya sebagai berikut:

#### **1. Narasumber Mahasiswa dan Narasumber Praktisi**

##### **a. Pengetahuan narasumber mengenai The Sims™ 4**

Dari 13 orang yang diwawancarai setelah menonton video yang disiapkan, 7 orang mengatakan tahu bahwa aplikasi yang digunakan dalam

video adalah The Sims™ 4, 6 orang lainnya mengatakan tidak tahu dan tidak mengenal The Sims™ 4. Diantara 7 orang yang mengetahui, 3 orang diantaranya adalah pemain The Sims series yang kurang lebih dapat dikatakan mengetahui fitur-fitur The Sims™ 4 secara mendetail. Seperti ungkapan mahasiswa Fairuz.

“Untuk The Sims sendiri, saya sudah tahu dan sudah sering memainkannya. The Sims 1, 2, 3, SimCity, dan Sims Castaway. Namun, untuk seri The Sims™ 4 belum”.



Gambar 1. SimCity  
(Sumber. Google)

Adapula yang mengatakan bahwa mereka tidak tahu dan mengira video tersebut menggunakan aplikasi pendesain rumah, seperti penuturan mahasiswi Arum.

“ Tidak tahu. Kayaknya aplikasi untuk buat rumah ya”

#### **b. Ada tidaknya ilmu sipil dan arsitektur pada The Sims™ 4**

Pada pertanyaan selanjutnya, peneliti mencoba untuk *memfollow-up* pertanyaan untuk mngetahui opini narasumber mengenai ada tidaknya ilmu

sipil ataupun arsitektur dalam video tersebut dan kemungkinannya untuk diterapkan pada aplikasi di video tersebut. Opini diambil dengan tidak memberitahu narasumber yang belum mengetahui bahwa aplikasi yang digunakan adalah The Sims™ 4.

Semua narumber sepakat bahwa aplikasi pada video tersebut kurang lebih ada kaitannya dengan ilmu sipil dan arsitektur. Seperti penuturan praktisi Astrid.

“Ya, ada. Dari awal video diperlihatkan proses pembuatan pondasi rumah. Setelah itu kita menentukan besaran ruang yang akan kita buat dan terdiri dari ruang apa saja. Setelah tembok sebagai pemisah ruang terbangun, dilanjutkan dengan penutup atap. Terakhir dilanjutkan proses finishing, interior, dan eksterior.”



Gambar 2. Perancangan Ruangan  
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Hal ini juga disetujui oleh praktisi Ilu yang menanggapi bahwa aplikasi video tersebut benar adanya berkaitan dengan arsitektur, namun jika dihubungkan dengan ilmu struktur bangunan, maka tidak mendetail. Aplikasi hanya ada represetasi dari bagian-bagian struktur rumah tinggal saja.

“ Dalam segi arsitektur perancangan yang terdapat dalam video sangat berkaitan dengan ilmu arsitektur karena memerlukan penataan ruang , fungsional, estetika, dan keindahan maupun gambaran dalam perencanaan rumah tinggal. Dalam segi ilmu sipil berkaitan tetapi kurang begitu detail karena dalam ilmu sipil sangat berkaitan dengan struktur dan keamanan struktur dalam rumah tinggal serta pendetailan bangunan rumah tinggal, namun dalam hal perencanaan item-item dalam hal struktur sipil sudah terdapat dalam video ”.

Hal serupa juga diungkapkan oleh praktisi Andoga. Kaitan aplikasi dengan ilmu sipil sangat minim, beda halnya pada arsitektural.

“Penerapan ilmu sipil pada perancangan rumah dengan aplikasi ini sangat minim, dikarenakan banyak aspek yang tidak diperhatikan dalam perancangan bangunan tersebut, misal pada bagian pondasi tidak dirancang dimensi, kedalaman ataupun jenisnya. Tidak terdapat juga detail kolom dan balok yang digunakan dalam merancang rumah tinggal itu. Beda halnya dengan ilmu arsitektural, disana terdapat media-media yang variatif yang dapat digunakan dalam mendesain interior maupun eksterior rumah, pemilihan warna, pencahayaan, bentuk atap dan lain-lain. Bahkan kita diberi opsi untuk menggunakan berbagai macam interior yang dapat kita sesuaikan dengan tema rumah yang kita desain”.



Gambar 3. Pondasi tidak ada ukuran dimensi.  
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Mahasiswa Fairuz yang juga merupakan user juga menambahkan keseragaman opininya dengan menekankan bahwa ia lebih setuju dan menekankan bahwa The Sims™ 4 lebih cocok untuk belajar desain interior.

“Ada. Untuk pembelajaran desain interior, aplikasi ini sangat cocok sekali sebagai sarana pengenalan. Berdasarkan video tadi, ruangan yang disusun terlihat *balance*, ada sirkulasi, pemilihan *furniture* dan warnanya tepat dan saling komplemen”.



Gambar 4. Pemilihan Perabot  
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Sementara itu, mahasiswa Andhika yang juga user The Sims juga menyepakati namun dengan pengecualian bahwa The Sims lebih cocok untuk arsitektural.

“Menurut saya ada tapi kebanyakan lebih ke arsitektural. Di video diperlihatkan bagaimana *user* membuat rumah bergaya italia. Yang saya maksud, kebanyakan lebih ke arsitektural itu. *User* memperlihatkan tampilan visual eksterior dan taman dari rumah”.



Gambar 5. Rumah Bergaya Italia  
(Sumber. Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan pertanyaan dan opini yang telah dikemukakan oleh narasumber, peneliti kemudian bertanya mengenai adanya kemungkinan The Sims™ 4 untuk digunakan sebagai media penerapan ilmu sipil ataupun arsitektur yang mereka ketahui. Disini peneliti menemukan adanya kecenderungan narasumber untuk mengatakan setuju namun dengan memperhatikan beberapa hal.

Seperti yang diungkapkan oleh praktisi Astrid, yang berpendapat baiknya The Sims digunakan untuk mengasah kreativitas saja.

“ Dalam aplikasi permainan ini kita bisa mengasah kreatifitas dalam mendesain rumah tinggal. Karena dalam aplikasi ini terdapat banyak pilihan model, bentuk, dan warna serta visual yang lebih tajam”.

Mahasiswa Andhika dari pengalamannya bermain The Sims juga menekankan limit dari penggunaan The Sims™ 4 dan rekomendasinya akan

pendampingan dari dosen jika ingin mengambil pelajaran dari The Sims™ 4 secara maksimal.

“Bisa saja kalau hanya sekedar desain arsitektural. Tapi harus diiringi dengan ilmu perencanaan yang benar ataupun didampingi oleh dosen perencanaan bangunan, karena pengalaman saya bermain *game* ini, yang saya buat asal-asalan”.

Mahasiswa Fairuz yang juga bermain The Sims juga mengutarakan hal serupa. The Sims™ 4 dapat digunakan sebagai media pengenalan namun tidak menggantikan fungsi aplikasi desain sesungguhnya.

“Jika ditanya mampu atau tidak, mampu. Namun saya merekomendasikan untuk tidak menggantikan itu. Jika sekedar pengenalan kepada siswa mungkin bisa untuk berproses membuat rumah dengan 3D, mengingat The Sims jauh lebih mudah dimengerti daripada *software* yang berfokus perencanaan”.

#### **c. Perbandingan The Sims™ 4 dengan aplikasi khusus desain serta kekurangan dan kelebihan**

Informasi berikutnya yang dicari oleh peneliti ialah terkait pengalaman narasumber dalam memakai aplikasi simulasi, seperti ArchiCAD dan sejenisnya. Lalu dibandingkan, dicari *pros* dan *cons* nya dengan The Sims™ 4, aplikasi yang sudah dilihat melalui video yang disajikan.

Meskipun tidak sering pemakaiannya, mahasiswa Arum mengatakan bahwa ia pernah mempelajari Revit di perkuliahan. Ia mengatakan bahwa

fitur yang disediakan aplikasi yang dipakai di video tidak jauh berbeda dengan Revit.

“Pernah pakai Revit, tidak sering. Hanya pernah belajar di kelas. Pernah juga pakai CAD. Kalau sama CAD beda jauh, kalau dengan Revit mirip. Bedanya kalau Revit sudah ada ukurannya, yang di video tidak ada ukuran. Grafisnya juga seperti kartun dan tidak terlihat real”.

Sementara itu, mahasiswa Fairuz mengungkapkan dengan lebih jelas mengenai perbandingan The Sims™ 4 dengan aplikasi simulasi desain rumah pada umumnya, seperti ArchiCAD ataupun Revit. Namun poin plus dapat ditemukan pada aplikasi desain interiornya. Perlu diketahui pula bahwa merancang dan mendesain berbeda konteksnya.

“ Untuk Revit pernah pakai, kalau ArchiCAD belum. Pakai Revit dikuliah Cuma 3-4 kali sisanya AutoCAD. Kalau konteksnya merancang dengan mendesain, saya pikir ini dua hal yang berbeda. Kalau misalkan merancang, Sims menurut saya belum bisa untuk menggantikan aplikasi sekelas AutoCAD bahkan Revit. Yang tidak dimiliki pada Sims itu pengukuran, detail tiap struktur, sama fitur pembuatan denah. Saya pikir itu semua penting sekali mengingat kita membuat untuk dikerjakan para tukang dan lain-lain. Tapi kalo ngomongin lingkup arsitektur terutama desain interior, ini masuk sih. Berat banget kalo arsitektur, disuruh buat desain rumah. Mengingat aplikasi ini lebih mudah untuk dipakai jadi lebih membantu”.



Mahasiswa Andhika juga berpendapat sama, bahwa The Sims lebih mudah untuk digunakan.

“ Pernah pakai Sktechup, ArchiCAD, Revit, AutoCAD. Paling sering pakai AutoCAD dan Sketchup. Karena saya *user* keduanya, aplikasi desain dan *game*, maka saya tekankan disini adalah kemudahan user dalam penggunaan. Aplikasi khusus desain memang lebih sulit dalam hal penggunaan. Tapi kalau dari segi detail, aplikasi khusus desain lebih mumpuni karena dilengkapi dengan fitur khusus untuk rendering”.

Praktisi Andoga mengungkapkan hal yang sama. Bahwasannya ukuran menjadi faktor penting, dan adanya kemudahan dalam mendesain dengan memakai aplikasi tersebut.

“Poin negatif dari aplikasi ini adalah kita tidak tahu berapa ukuran pintu, jendela, maupun interior yang digunakan disana, karena semua sudah diatur oleh aplikasi. Poin positifnya fitur-fitur yang digunakan memberikan kita kemudahan dalam mendesain rumah dengan menu yang banyak dan variatif. Sehingga kita diberi kebebasan dalam mendesain”.

Kemudahan dalam penggunaan juga diungkapkan oleh praktisi Astrid.

“ Aplikasi itu ada fungsinya masing-masing yang tidak bisa disamakan. Aplikasi ArchiCAD dan revit memang dikhususkan untuk mendesain bangunan baik 2D dan 3D, sedangkan The Sims™ 4 merupakan permainan simulasi konstruksi. Secara umum fitur The Sims lebih

cocok digunakan untuk latihan bagi pemula karena fiturnya lebih mudah dan lebih lengkap, agar bisa memunculkan banyak ide tentang desain rumah tinggal. Sert dapat mengajarkan metode dan pengalaman baru dalam belajar dalam satu sesi waktu”.

**d. Kemungkinan menggunakan The Sims™ 4 sebagai media pembelajaran**

Dengan semua pembahasan mengenai keilmuan sipil arsitektur, aplikasi desain khusus dan perbandingannya dengan The Sims™ 4 beserta poin positif dan negatifnya, peneliti menanyakan pendapat para narasumber mengenai penggunaan The Sims™ 4 ataupun video sebagai media pembelajaran teknik sipil arsitektur. Jawaban yang didapatkan pun beragam, ada yang mengatakan bisa untuk arsitektur, ada pula yang mengatakan sangat bisa jika digunakan sebagai media pembelajaran desain interior.

Sperti yang diungkapkan mahasiswa Fairuz yang juga merupakan pengguna The Sims series. Ia menegaskan bahwa The Sims lebih baik digunakan sebagai pengenalan saja.

“Untuk teknik sipil masih belum. Masih lebih konkrit Revut dan lainnya, seperti yang saya katakana sebelumnya. Namun, untuk arsitektur khususnya desain interior, saya merekomendasikan software ini sebagai pengenalan tentang desain interior, setelah ini baru bisa dikenalin aplikasi desain interior yang lebih konkrit seperti Home Design 3D, atau planner 5D”.



Gambar 6. Interior Industrial The Sims™ 4  
(Sumber. Google)

Hikmah sebagai praktisi mengatakan bahwa aplikasi di video bisa digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi hanya sebatas untuk melatih membuat gambar 3D dengan cepat.

“Jika untuk pembelajaran bisa, untuk melatih membuat gambar 3D secara cepat”.

Sementara praktisi Astrid mengatakan bahwa The Sims™ 4 bagus sebagai media pembelajaran untuk melatih kreativitas.

“Bisa digunakan dalam pembelajaran para calon arsitek dalam mengasah kreatifitas dan memunculkan ide kaitanya dengan desain rumah tinggal yang tidak monoton, serta memperdalam pemahaman terhadap kualitas dan kuantitas ruang”.



Gambar 7. Rumah bergaya Modern di The Sims™ 4  
(Sumber. Google)



Gambar 8. Interior Rococo di The Sims™ 4  
(Sumber. Google)

Jawaban berbeda diungkapkan oleh praktisi Aziz. Ia mengatakan bahwa video tentang mendesain rumah dengan The Sims cocok dijadikan referensi untuk siswa SMK.

“Bisa, untuk SMK jurusan Gambar Bangunan, video ini cocok sebagai referensi untuk menggambar atau mendesain rumah berbagai model atau gaya arsitektural. Sedangkan aplikasinya juga cocok karena banyak patch atau *item-item* sebagai penunjang desain rumah”.



Gambar 9. (dari kiri ke kanan) Rumah Bergaya *Cottage* dan Japanese di The Sims™ 4. (Sumber. Google)



Gambar 10. (dari kiri ke kanan) Rumah Bergaya Victoria dan Timu Tengah di The Sims™ 4. (Sumber. Google)

### 5. Minat narasumber untuk memainkan The Sims™ 4

Setelah semua pertanyaan inti ditanyakan oleh peneliti, peneliti memberitahukan kepada narasumber yang belum mengetahui aplikasi apa yang dipakai di video tersebut bahwa video menggunakan The Sims™ 4, sebuah permainan simulasi yang dipasarka oleh *Electronic Arts*. Lalu peneliti menanyakan kesan dan ketertarikan narasumber jika diberi kesempatan untuk coba memainkan The Sims™ 4.

Mahasiswa Fairuz mengungkapkan ketertarikannya untuk dapat memainkan seri The Sims ke-4 ini, juga mengatakan bahwa video yang ditonton dapat memberikan informasi baru.

“ Menarik sih. Sebagai anak teknik sipil yang sama sekali tidak tahu menahu soal arsitektur, setidaknya aplikasi ini bisa menggambarkan bagaimana kita bisa mendesain. Grafisnya juga lembut, tidak terlalu kaku seperti AutoCAD, sketchup ataupun revit. Pilihan warnanya banyak. Mengakses interior pun mudah, dan saya pikir lebih banyak pilihannya. Pun tertarik untuk belajar desain tanpa ada hitungan, aplikasi ini sangat membantu untuk meningkatkan imajinasi kita

tentang perencanaan bangunan khususnya rumah. Jadi semisal nanti dapat klien yang menginginkan rumah, kita tinggal minta kepada klien tersebut ruangan apa saja yang ingin dimiliki, sisanya sudah terbayangkan mengingat kita sering main The Sims. Setelah tergambarkan, barulah dihitung dan digambar ukurannya dengan aplikasi yang lebih mumpuni”.

Praktisi Astrid berpendapat bahwa video yang disajikan menarik, dan jika diberi kesempatan untuk mencoba The Sims, maka ia akan mencobanya.

“Secara visual terlihat lebih nyata dan hamper menyerupai bentuk aslinya. Fitur yang ada dalam permainan itu juga sudah lengkap. Dengan menggunakan simulasi komputer kita dapat melihat efek dari perancangan yang dibuat secara lebih cepat. Karenanya saya tertarik untuk mencoba. Karena memberikan pengalaman yang baik, baik sebelum terjun maupun saat terjun pada studio perancangan arsitektur. Serta memberikan sebuah latar belakang praktik, bagaimana cara merancang dan meningkatkan kualitas ruang”.

Hal serupa juga dikatakan oleh praktisi Ilu, yang mengatakan bahwa video yang disajikan menarik dan visual serta gambarnya jelas. Namun jika digunakan untuk mengajar, maka perlu diperhatikan waktu dari video yang disajikan agar penonton dapat memahami lebih dalam. Sama seperti pendapat mahasiswa Fairuz, praktisi Ilu juga merasa The Sims lebih cocok sebagai pengenalan dan digunakan sebagai aplikasi awal sebelum desain dibuat ke *software* khusus yang akan lebih sering dipakai.

“ Sangat menarik. Secara grafis gambar terlihat jelas dan gambarannya serta tools terlihat jelas, fitur sangat kompleks dan terdapat banyak fitur yang bisa dipilih. *Timing* mungkin perlu petunjuk agar pemilihan tools maupun peletakkan tools perlu didetailkan karena dalam video tersebut dirasa cepat dan apabila dalam pembelajaran bagi orang yang belum mengerti letak dan fungsi tools kemungkinan akan tertinggal. Akan tetapi sangat edukatif dan sangat bermanfaat karena berbasis permainan. Saya pribadi tertarik untuk mencoba, karena belajar dalam permainan. Sangat bermanfaat, selain bermain dengan *software* baru juga bisa berimajinasi dan berkreatifitas yang nantinya akan bisa diterapkan didalam *software* lain yang mungkin akan lebih sering digunakan”.

## **2. Narasumber *user* The Sims™ 4 dan praktisi**

Narasumber pemain, praktisi, dan mahasiswa adalah narasumber yang berstatus mahasiswa dengan pengalaman praktis dibidang arsitektur dan bermain The Sims™ 4, ialah Pieter yang berasal dari jurusan arsitektur Delft University of Technology. Ia juga terkenal dengan channel Youtube nya bernama Dutchsims4master yang berisi berbagai macam tutorial perancangan bangunan menggunakan berbagai macam *software*. Tanya jawab dilakukan melalui e-mail, yang berisi sebagai berikut:

*First of all, may I ask for an introduction, whats your name and whats your job?*

*Hi! Yes you have my permission to use the Italian house build (or any other video) as reference! Please send me the result when you are done! I am very curious!*

*My name is Pieter. I am 19 years old and studying architecture at Delft University of Technology. Besides studying I create videos on YouTube about The Sims™ 4 and Sketchup. I started my channel in 2012 and since then it has gradually grown into what it is today.*

*Are you playing sims 4 or any sims franchise? Since when?*

*I started building in the Sims 3 in 2011. I abandoned the Sims 3 when The Sims™ 4 came out in 2014. Since then I have only been playing The Sims™ 4.*

*I've known you as dutchsims4master and I think your all of works are beautiful. I especially love your around the world series. Every house had their distinct feature of the country you choose to build. So, may I know if you have any basic in civil or architecture to know all of this?*

*Thank you for your compliment! A lot of the inspiration for the houses in the Around the World building series comes from trips I make. I travel a lot and while abroad I get a lot of inspiration. I actually came up with the idea for the Around the World building series in Cambodia. That was also the first video in that series.*

*So often I design based on what I have seen in real life. In case I haven't visited the country I am building a house from, I always look on the internet for references. I tend to go for a stereotypical*



*visualization of the culture. In short, my knowledge did not come from studying architecture at university but rather from an interest in the architecture around the world.*



Gambar 11. Dutchsims4master *Cambodian House*  
(Sumber. Google)



Gambar 12. Dutchsims4master *Tokyo Style*  
(Sumber. Google)



Gambar 13. Dutchsims4master *Balinese House*  
(Sumber. Google)



Gambar 14 . Dutchsims4master Spanish House  
(Sumber. Google)

*In your opinion, is it easy and doable to put the theories of civil/architecture you've known in The Sims™ 4?*

*The Sims™ 4 does not really take engineering into account. It is actually possible to create floating houses without any support. This is obviously not possible in real life. This shows that the goal of The Sims™ 4 is to allow to build without boundaries and that it doesn't have teaching engineering as a purpose.*



Gambar 15. Floating House di The Sims™ 4  
(Sumber. Google)

*Did you ever use any designing software (like archiCAD, Revit, etc)? What software you have try and what your favourite one? How frequent you use it?*

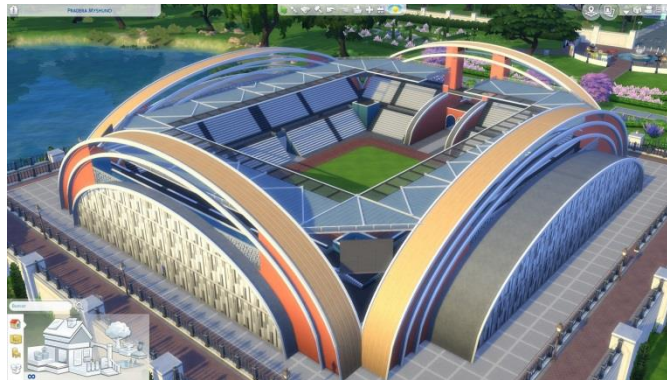
*Since I study architecture I actually use designing software a lot. I started out with Sketchup. Currently I am shifting towards Rhino and AutoCAD and I am planning on improving my skill. I think each program has it's own purpose, so I can't actually call one of them my favourite. In deadline periods 24/7 haha!*

*Although The Sims™ 4 is just a game, not a legit designing program. It had many feature and more or so we can say it almost perfect for home designing. In your opinion, can you point the pros and cons of The Sims™ 4 for designing house and describe how different it was from the designing program you frequently used?*

*The pros for The Sims™ 4 are that there's many objects available with are not necessarily meant for building, but allow for creative design implementations. You can use some objects differently then what they were meant to be used like. Furthermore The Sims™ 4 is quick to create a good looking visualization. At the same time The Sims™ 4 is very limited because you always have to stick to the same wall height on a floor and because the grid is very strict.*



Gambar 16. *Creative Design Maldives Inspired The Sims™ 4*  
(Sumber. Google)



Gambar 17. *Creative Design Stadium The Sims™ 4*  
(Sumber. Google)



Gambar 18. *Creative Design Yacht The Sims™ 4*  
(Sumber. Google)

*Knowing all the pros and cons, do you think it is possible to use The Sims™ 4 as a media to learn civil/architecture or any academic purpose? Have you try it?*



*I don't think The Sims™ 4 is suited to be used to teach engineering and architecture, because of its limitations and lack of actual physics. However, personally I do notice that through creating so many Sims houses, I have become very quick at exploring different floorplan options and generally design solutions. So I do think that the Sims is a good place to start if you want to study architecture later.*



Gambar 19. *Floorplan* Berbeda di The Sims™ 4  
(Sumber. Google)

*Lastly, is there any feature you wish The Sims™ 4 had it?*

*Having the options to turn physics on in the game would be really cool. That would allow for more challenging design processes. However, I do think that the limitlessness of The Sims™ 4 is one of its strong aspects.*

### **3. Narasumber *developer***

Narasumber terakhir yang terlibat ialah *developer*. Data yang didapat dari *developer* akan digunakan sebagai suplemen yang memperkuat hasil argumentasi narasumber lainnya, karena mereka berperan sebagai pencipta

The Sims™ 4 yang sudah dapat dipastikan tahu tujuan dan detail dari *game* tersebut. Tanya jawab dilakukan secara singkat karena keterbatasan waktu, kesibukan narasumber, serta keterbatasan *private message* platform media sosial yang digunakan. The Sims™ 4 dikembangkan oleh Maxis sejak awal *franchise* dimulai. Orang-orang yang terlibat dalam tim The Sims™ 4 seringkali disebut *sim guru*. Dikutip dari *press-start* (2015) dalam wawancaranya dengan *sim guru* Graham, *sim guru* merupakan cara The Sims™ 4 tim melakukan *public relation*.

PS: *And final question- so you're a Sim Guru, [Graham laughs] what does that involve, and is there training you have to undertake to earn that title? Like a pilgrimage or anything?*

GN: *Yeah... there's nothing really formal about it, it's actually a really casual thing for us. It's actually what I was touching on earlier, where I'm amazed that as a development team we're allowed to do this. It was really started by one of our senior producers back on The Sims 3, and we felt there was a period of time early in The Sims 3 where we kind of lost that connection to our community. You know, everything we said had to go through PR, and that would take a week, and then it would have to get translated into all these languages and that would take another week. And so by the time it we were responding to anybody, there's this weird lag time and it doesn't feel personal or authentic. And so she was encouraging a lot of people to just get on Twitter, and so we all made our Sim Guru accounts, and*

*people have just joined in as it's gone along. There's no real specific requirements, anybody on the team who wants to be a Sim Guru can just go out there and start chatting with fans. And so we have producers, designers, engineers, artists, some of our audio people in there, some of the marketing and PR people go out there and do it even. We have QA testers who are on there. So long as you are at EA and on The Sims somehow you can get a Guru account and go out there, chatting with people. And you know, we just try to give people some guidelines, like "Hey, we haven't announced this content, you shouldn't go out and talk about it". But it's very much this kind of homegrown thing within our studio where we felt it was important we could directly talk to our fans, and it's grown into this great thing. It's one of the best parts of being able to work there.*

Pada penelitian ini, narasumber atau informan yang dihubungi peneliti adalah salah satu sim guru bernama Aaron Houts yang berperan sebagai *game designer* di dalam tim The Sims™ 4. Adapun tanya jawab yang dilakukan adalah sebagai berikut:

*First of all, may I ask for an introduction, whats your name and whats your job in The Sims™ 4 team?*

*I'm Aaron Houts and I'm a designer on The Sims™ 4 team. I've been working on Sims 4 since before base game was released and have worked on many features including Build Mode, the Detective Career,*

*many of the worlds released in various packs, Vampires, Restaurants, the Vet business/career, the Strangerville story/quests, and many more. As far as I know, The Sims™ 4 is a simulation game where we can build a house and play our character to our heart content, just like a real life. Is this the main purpose of The Sims™ 4, or are there any specific purpose the game want to present to the player?*

*The Sims™ 4, like the entire Sims series, is about providing an open-ended life simulation where players can experiment and explore however they choose. Our intent is that people can find their own purpose in the game.*

*I've played Sims 4 a bit and watch some interesting build tutorial on youtube. As an engineering student, I found that The Sims™ 4 is more like a house design software. Can you elaborate this, and if The Sims™ 4 use any civil or architecture disciplines as a base? Are there any expert in that field involved and take part in developing the game too?*

*I was one of the main designers behind Sims 4 Build Mode. The main purpose of it is for players to create and influence the world their Sims live in. It also helps create a gameplay loop where Sims can find ways to earn money and then use that money to improve their living situation by building/buying new stuff for their home or business. We spend a lot of time reviewing various architectural styles, but it's mainly as a visual thing to make sure people can build the various*



*buildings they're familiar with in real life. We don't have any dedicated architectural or civil experts on the team.*

*I've build a few house in my gameplay and found that The Sims™ 4 more or less able to improving my designing sense. Are there any case, people or some kind of institution use The Sims™ 4 as learning media or for other academic purpose? if yes, can you give an example?*

*I'm glad to hear that your experience in Sims 4 is having an impact on your design skills! I don't know of any formal use of The Sims™ 4 as an educational tool, but I've heard many stories from our players about how it's influenced their lives/careers throughout the years. As an example, I know of multiple players who became interested in architecture or interior design through their experience in Build Mode in The Sims and who have gone on to pursue careers in those fields.*

*From my observation by played and watch other people played, I found that the game didn't use standard measurement (metres) like in real life. Is there any reason why?*

*We ship the game in multiple territories around the world, so it'd be difficult to anchor the game's measurement to a single particular measurment system. Additionally, while we want Build Mode to be a powerful creative tool, we also want it to be accessible to a large audience, so we don't tend to focus on extreme detail such as precise measurements. We want players to be focused on having fun creating, and not necessarily worrying too much about precise details which*

*might intimidate more novice players. If we were making a tool for creating real-world architecture, this would obviously be different, but our focus is much more about creativity than realism (for example, you can create floating houses or cantilevered buildings that would be structurally unsound in real life).*

*Lastly, is there any feature the team want to bring but can't? what kind of feature and are there any lack of resources or other obstacles to make this happen?*

*As with any video game (or any creative work, really) there are things we want to put into the game but haven't yet. Usually, if something doesn't make its way into the game, it's because it doesn't make the cut when we compare it to the other features we're considering. If we had unlimited time and resources, this wouldn't be as much of an issue, but we'd also probably never be finished making the game! At some point, we need to get the game into players' hands so you can experience and (hopefully) enjoy all the hard work we've put into it.*

#### **4. Data Sekunder**

Data sekunder yang dimaksud pada penelitian ini adalah informasi yang dikumpulkan oleh peneliti melalui berbagai majalah, surat kabar, maupun interview yang dilakukan oleh media massa. Sebagian besar merupakan interview dengan Will Wright sebagai pencipta The Sims™. Pengumpulan data dilakukan karena peneliti tidak menemukan kontak Will Wright yang dapat dihubungi. Sebagian besar interview dilakukan bertahun-

tahun yang lalu, namun relevansinya masih peneliti anggap absah. Hal ini mengacu pada The Sims™ *franchise* yang sejak awal serinya tidak mengalami perubahan esensi, namun hanya berkembang menjadi lebih mendetail dibanding seri sebelumnya menyesuaikan kemajuan *engine* yang dipakai untuk mengembangkannya.

Dikutip dari artikel IGN, salah satu website game dan entertainment paling terkenal yang *publish* pada tanggal 21 May 2012, Will Wright menceritakan bagaimana awal mula The Sims™ dikembangkan.

IGNPC: *We all know you have been working on The Sims for a long time now but where did the actual idea for the game come from?*

Will Wright: *Well I originally started work on this about seven years ago - before SimCity 2000. I wanted to do a game involving architecture because I get very fascinated with the process of designing houses. Everybody seems to have a feeling of how they would like to design a house so I started researching that but at some point I got pulled off to do SimCity 2000. I worked on this on and off through the years but I really got serious about The Sims about two or three years ago.*



Gambar 20. SimCity 2000  
(Sumber. Google)

*As I got further and further into the architecture I needed to put people living in the house to basically score the architecture and determine how good the house was. Then we developed this personality simulation/people simulation that took about a year to develop. After we got the people up and running it seemed much more interesting and the focus of the whole product moved more and more onto the people and their behavior.*

Majalah Icon sebagai salah satu majalah kelas dunia mengenai arsitektur dan desain juga pernah melakukan interview dengan Will Wright. Data dibawah ini peneliti kutip dari artikel majalah Icon keluaran 12 Januari 2008. Will Wright menjelaskan bagaimana keterkaitan SimCity™ dan The Sims™ yang ia ciptakan.

*icon: How have these ideas manifested themselves in your games?*

*Wright: Chris Alexander I find particularly interesting because he was writing about architecture, but not in terms of form – a lot of architecture is totally stuck on the artistry of the form, what the form*

*of the building conveys emotionally and all that, and in some senses I think that architecture has run off the beaten track [in focusing on form] when really what their job is to design spaces for human interaction. And Christopher Alexander approached the whole thing much more like an anthropologist and he would go and study culture and understand what people spend their time doing, and in what sized groups, and what they need around them to facilitate that activity, and then design from the ground up from there, so rather than starting with the abstract form, what is the artistic statement we are making with this building, he would say what is the human interaction I'm trying to facilitate with this structure, and so the Sims really started out as an architectural game – you were designing a house and then the people were the scoring system. They came in and you were looking at how happy they were and how efficiently your house met their needs. In SimCity, in a similar way but on a larger scale, you were designing this layout to facilitate certain forms of human interaction, so really design is serving human interaction at the end of the day. That's the point of pure design. And I really wanted to put the player, in both games, in that role of designer, where you design something, and then the simulation takes over and shows you the fitness of that design.*

icon: *In the 15 years since the release of SimCity, what have you learned about architecture and cities? Do you see them differently?*

Wright: *Typically people think of a city or a house or whatever as this static structure, but when you look at it through time, when you fast-forward through decades in a few hours, you start seeing it as this organic, living thing; it has circulation systems, it has cycles that it goes through – some are economic, some are transportation – population demographics, and when you start seeing a city or even a house as a living organism adapting on a long timescale, then it feels more like an organic entity rather than a static entity, and I think the more talented designers that I draw inspiration from think of these things, they're not just designing these things to sit there and serve a particular purpose, but they're part of a greater whole, embedded in another series of designs. When you design a chair it will sit in a room which is designed in a certain way, which will be in a building which is designed in a certain way, which will be in a city which is designed in a certain way. And the layers of design interact with each other on each scales.*

Icon: *Since designing these games, have you been contacted by architects or planners, or mayors or so on?*

Wright: *I know Chris Alexander personally, he's a really nice guy, we talked about interactive software, he has this whole theory about*

*design patterns in architecture [which applies] to software as well, I've talked to architects who've used SimCity teaching design in the classroom as well. I think designers, especially industrial designers, already have a very broad outlook on the world and how they do things in a very almost scientific way, so to them games are just a new, more interesting, maybe more complex, design artefact of the built environment.*



Gambar 21. SimCity digunakan oleh Perencana Kota  
(Sumber. Google)

*Icon: What can an architect learn from the way that people play games like SimCity and The Sims?*

*Wright: One thing that's interesting is actually how many people really enjoy design at some level. Right now our design aspirations are channelled into certain areas like our wardrobe and how we decorate our house, I think the idea that things that are customisable,*

*not just things like your desktop and what you put on your screensaver, but things like more flexible architectural spaces, where people can reconfigure it over time, things like multipurpose furniture, the idea that you're not necessarily giving somebody a product that is a single use, don't change it, it's intended for this purpose, those days are slowly dwindling. I think we're actually looking at people who appreciate the flexibility of reconfiguring things and designing things and customising things for themselves.*

*Icon: This user-interactivity – do you see applications in architecture?*

*Wright: It's almost more at the level of how much we can consider this a profession that only licensed people should be doing versus allowing average people access to that field of design. And that was one of the things that also inspired me about Christopher Alexander's work, was that his real motivation is to inspire ordinary people to realise that they could actually design spaces, so when he wrote *A Pattern Language* he was actually writing these very fundamental rules of thumb that anybody could follow, and figure out where to put a bench in your garden, how to situate furniture in their house, how to design their new bedroom, how to design an entire house, or how to situate a neighbourhood in a city, so he was writing these fundamental rules of thumb that were condensed based on his observations of human interaction. It's almost like a Western equivalent of Feng Shui,*



*these kind of design rules that can be learned and applied in everyday life at whatever scale you wanted to.*



Gambar 22. *Chinese Courtyard* di The Sims 3  
(Sumber. Google)

Icon: *What can architects learn from games?*

Wright: *I'm actually very interested in architecture as a field because it's one of the few fields where they study design as a process separate from the artefact that they construct. So they study how houses and buildings work, but they also study how different design processes within architecture have played out. And so it's self-aware design in a way that you rarely see in other design fields, where they try different approaches, different strategies, for solving a problem and they've studied the design process separate from architecture as a field.*



Gambar 23. Rumah di The Sims™ 4  
(Sumber. Google)



Gambar 24. Rumah dengan Style Unik di The Sims™ 4  
(Sumber. Google)

Cnet, sebuah website mengenai *gadget* dan teknologi juga pernah menginterview Will Wright. Pada artikel berjudul *The Secret behind The Sims* yang dipublikasikan pada 14 September 2004, Wright memberikan pandangannya mengenai penggunaan The Sims™ untuk pembelajaran dan edukasi.

Cnet: *“SimCity” got picked up a lot by schools as a way to teach kids about zoning and taxes and whatever. Do you see any of that potential to use “The Sims” as a learning tool?*

Wright: *Somewhat, but not in quite as institutional a setting as "SimCity." "The Sims" is a little less obvious, and it's also a little more of a parody than "SimCity" is. But I think there are things that can be learned from it. People frequently comment on the materialistic bent of "The Sims," but if anybody has played it in that direction as far as they can, they realize that every object you buy is a potential time bomb. They all can break or have some failure state. And so if you start pulling up your house and buy all the stuff, pretty soon you find that you're spending all your time fixing this stuff and they become a giant time sink instead of time savers--which I think has something to say about materialism. But at any rate, that's not the type of thing they teach in schools in the first place.*

## **B. PEMBAHASAN**

Dari data opini yang diperoleh dari narasumber, ditemukan adanya respon positif terhadap The Sims™ 4, meskipun dengan berbagai pengecualian. Latar belakang narasumber sebagai mahasiswa dan praktisi tidaklah berpengaruh terhadap pandangannya pada The Sims™ 4. Pandangan yang dikemukakan cenderung berdasar pada pengalaman, skill dan kemampuan yang dimiliki narasumber. Perlu dicatat pula bahwa data yang diperoleh dari narasumber yang pernah memainkan The Sims bersifat lebih solid dan jelas. Narasumber tersebut dapat menjelaskan dengan baik pandangannya karena pernah bermain The Sims™ 4, berbeda dengan narasumber yang hanya menonton The Sims™ 4 dari video saja.

Pembahasan juga akan dilakukan terkait kompetensi pada mata pelajaran gambar interior dan eksterior bangunan gedung dengan The Sims™ 4.

### **1. Narasumber mahasiswa dan narasumber praktisi**

#### **a. Pengetahuan narasumber pada The Sims™ 4**

Setengah dari keseluruhan narasumber mahasiswa dan praktisi mengetahui The Sims™ 4, sementara 3 diantara yang mengetahui pernah memainkannya. Dari sini dapat dinilai bahwa The Sims™ 4 bukanlah nama yang asing di kalangan sipil arsitektur. Meskipun ada diantara narasumber yang sama sekali tidak pernah mendengar nama The Sims™ 4, adapula narasumber yang pernah memainkannya sejak seri awal.

**b. Ada tidaknya ilmu sipil dan arsitektur pada The Sims™ 4**

Sesuai dengan pendapat narasumber, dapat ditarik intisari bahwa The Sims™ 4 cenderung lebih mengadopsi ilmu arsitektur dan desain interior. Hal ini dibuktikan dengan pendapat yang mengatakan bahwa dalam video yang ditampilkan, The Sims™ 4 dapat merepresentasikan teori keseimbangan, pencahayaan, kualitas ruangan, sirkulasi, landscaping taman, pemilihan warna hingga *furniture*. Pada ilmu teknik sipil yang berpusat pada struktur, The Sims™ 4 tidak dapat dikatakan mengadopsinya dengan baik, jikalau adapun hanya permukaannya saja. Hal ini dibuktikan adanya narasumber yang mengatakan bahwa The Sims™ 4 tidak memiliki ukuran jendela, pintu, kolom, dan pondasi. Semua aspek tersebut sudah diatur oleh *game* dan tidak dapat diubah.

**c. Perbandingan The Sims™ 4 dengan aplikasi khusus desain serta kekurangan dan kelebihan**

Perbandingan The Sims™ 4 dengan aplikasi khusus untuk mendesain dikemukakan oleh narasumber sebagai “jauh”. Fitur yang disajikan memanglah lengkap, namun tidak dalam dan kompleks. Kelebihan yang banyak dirasakan oleh narasumber adalah kemudahan pengoperasian The Sims™ 4 dibanding dengan aplikasi desain khusus, pendesainan dilakukan lebih cepat karena item tinggal *drag and drop*, rumah yang dibuat hasilnya menarik dan indah, dan yang terpenting dapat mengasah kreativitas. Sementara disisi lain, kekurangan The Sims™ 4 ialah tidak adanya ukuran dalam artian meter, fitur tidak sedetail aplikasi khusus desain, serta tidak ada

rendering visual menjadi *look* seperti dunia nyata sehingga grafis tetap terlihat seperti kartun.

**d. Kemungkinan menggunakan The Sims™ 4 sebagai media pembelajaran**

Meskipun dinilai memiliki poin positif oleh narasumber, narasumber sebagian besar sepakat bahwa The Sims™ 4 tidak cocok dijadikan sebagai media pembelajaran formal apalagi hingga menggantikan aplikasi khusus desain. The Sims™ 4 lebih cocok sebagai media pengasah kreativitas ataupun referensi, bukan dijadikan media utama.

**e. Minat narasumber untuk memainkan The Sims™ 4**

Setelah menonton video yang disajikan, semua narasumber memiliki ketertarikan untuk mencoba The Sims™ 4. Namun diantaranya masih mempertimbangkan faktor spesifikasi pc/laptop yang dimiliki, karena mereka tahu bahwa The Sims™ 4 bukan *game* yang ringan.

**2. Narasumber praktisi dan *user* The Sims™ 4**

Informasi yang didapatkan dari Pieter (dutchsims4master), mahasiswa arsitektur Universitas Teknologi Delft yang juga aktif sebagai youtuber dan praktisi teknik, dirasa lebih akurat bagi peneliti. Hal ini dikarenakan informan merupakan *user* The Sims™ 4 sejak awal perilisannya. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor diatas, pendapat yang dikemukakan oleh informan ini akan menjadi salah satu informasi yang dititik beratkan oleh peneliti.

Pieter berpendapat bahwa ia tidak merasa bahwa The Sims™ 4 memiliki unsur-unsur keilmuan arsitektur ataupun keteknikan secara umum, ataupun dapat mengaplikasikannya. Hal ini dikarenakan kurangnya unsur “*physics*” yang menjadi hal penting dalam teknik. The Sims™ 4 tidak memiliki ukuran, tidak memiliki logika keteknikan. Hal ini dibuktikan dengan membangun rumah melayang tanpa penopang pada The Sims™ 4 bukanlah hal mustahil.

Pieter berpendapat bahwa ia rasa tujuan utama The Sims™ 4 adalah untuk memberikan sebuah kebebasan tanpa batas pada pemainnya dalam membangun rumah. Kelebihannya, The Sims™ 4 menawarkan berbagai macam objek yang tidak diperlukan untuk membangun rumah, tapi lebih kepada aspek mendesain secara kreatif. The Sims™ 4 juga dapat dengan cepat memberikan gambaran visual yang apik. Namun disaat yang sama juga, salah satu kekurangan The Sims™ 4 adalah pemain dibatasi oleh grid dan ukuran tembok yang sudah ditetapkan.

The Sims™ 4 tidak sesuai jika digunakan untuk mengajar dan mempelajari ilmu teknik dan arsitektur, karena kekurangan yang telah dijabarkan diatas. Namun, Pieter merasa bahwa kecepatan ia merancang sebuah desain dan mengeksplor berbagai macam bentuk *floorplan* meningkat. Karenanya, akan lebih baik jika The Sims™ 4 digunakan sebagai pengenalan jika seseorang ingin mempelajari arsitektur.

### 3. Narasumber *developer* The Sims™ 4

Narasumber *developer* atau pengembang yang peneliti dapatkan datanya dibagi menjadi dua, yaitu *developer* The Sims™ 4 yang diambil datanya dengan tanya jawab, dan pencipta awal The Sims™ Will Wright yang didapat datanya dari berbagai artikel dan pemberitaan media massa.

Aaron Houts, salah satu *designer* The Sims™ 4 yang terlibat langsung sejak sebelum The Sims™ 4 rilis pada pembuatan fitur seperti *build mode* yang dibahas oleh peneliti mengatakan bahwa tujuan utama dari The Sims™ 4 adalah memberikan *open-ended life simulation* bagi pemain. Meskipun The Sims™ 4 tidak melibatkan arsitek ataupun insinyur, Aaron dan tim telah menghabiskan banyak waktu mereview berbagai macam gaya arsitektural, namun semua hanyalah sebatas visualisasi. Penggunaan The Sims™ 4 sebagai media pembelajaran Aaron tidak punya informasi pasti, namun banyak pemain mengatakan bahwa The Sims™ 4 telah memberikan inspirasi pada karir dan kehidupan nyata mereka. Banyak pula pemain yang tertarik dan kemudian mempelajari arsitektur dan desain interior secara formal, ataupun memilih berkarir dibidang tersebut karena The Sims™ 4. Di sisi lain, kurangnya The Sims™ 4 dalam logika teknik, seperti tidak adanya ukuran pasti (meter) diset secara sengaja karena pasar The Sims™ 4 adalah seluruh dunia. Hal ini juga agar pemain pemula tidak terintimidasi dengan fitur yang mendetail, pun karena The Sims™ 4 berfokus pada kreatifitas bukan *realism*.

Data yang didapatkan mengenai Will Wright dan The Sims™ menceritakan bagaimana ia menggunakan ilmu arsitektur sebagai *first*



*approach* pada pembuatan The Sims™ 4. Wright tertarik pada proses dalam mendesain rumah dan banyaknya ia terinspirasi oleh Christopher Alexander, seorang arsitek dan *design theorist* yang terkenal dengan karyanya A Pattern Language. Pendekatan arsitektur yang dilakukan Chris bukanlah pada nilai keindahan dan estetika bangunan melainkan pada bagaimana mendesain sebuah ruang bagi manusia untuk berinteraksi. Wright merasa bahwa Chris berpikir seperti layaknya antropolog, mempelajari budaya dan memahami bagaimana seseorang menghabiskan waktunya selama beraktivitas. Berpegang pada pedoman ini, Wright membuat The Sims™, sebuah *game* yang mengadopsi ilmu arsitektur dimana seseorang dapat mendesain rumah dan membuat karakter yang ia mainkan sebagai skor penilaian arsitektur tersebut. Dengan The Sims™ 4, sama halnya dengan Chris, Wright ingin menginspirasi masyarakat luas untuk menyadari bahwa mereka pun dapat mendesain sebuah bangunan.

#### **4. Analisis Keterkaitan The Sims™ 4 dengan Mata Pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung**

Kompetensi Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung terbagi menjadi dua jenjang, yaitu untuk kelas XI dan XII Sekolah Menengah Kejuruan. Pada pembelajaran kelas XI yang dipelajari adalah interior, adapun analisisnya sebagai berikut:

**a. KD-3**

- 1) KD-3.1, Menganalisis beragam desain interior berdasarkan konsep dan gaya interior

The Sims™ 4 mampu menghadirkan berbagai macam gaya interior berdasarkan konsep dan teori yang dipelajari, sehingga dapat dijadikan alternatif pembelajaran pada KD 3-1. Dibuktikan dengan gambar berikut:



Gambar 25. *Victorian Style Interior*  
(Sumber. Google)



Gambar 26. *Mediterranean Style Interior*  
(Sumber. Google)



Gambar 27. *Industrial Style Interior*  
(Sumber. Google)



Gambar 28. *Rococo Style Interior*  
(Sumber. Google)

2) KD-3.2, Menentukan elemen utama interior berdasarkan fungsi

The Sims™ 4 mampu menghadirkan elemen utama interior dalam sebuah *style* tertentu, sehingga dapat dijadikan alternatif pembelajaran pada KD 3-2.

Misalnya sebagai berikut:



Gambar 29. Interior *Mediterranean*  
(Sumber. Google)

Pada gambar interior Mediterranean diatas, dapat dideteksi elemen utama yang membentuk *stylenya*, yaitu penggunaan warna tanah dan hangat, lantai mosaik, penggunaan tile bermotif pada *frieze* dan *wall trim*, serta tekstur dan bentuk cushion yang empuk.

- 3) KD-3.4, Mengaitkan komposisi, harmoni, estetika, dan fungsi dalam menentukan dekorasi dan ornament ruang pada rumah tinggal, kantor, maupun ruang publik

The Sims™ 4 menyediakan berbagai material dan perabot dari barang terkecil seperti *clutter* buku hingga patung dengan berbagai style di *buy mode* untuk *player* pilih dan gunakan sesuka hati. Diketahui hingga Juli 2019, jumlah katalog dalam *Buy* dan *Build Mode* berjumlah lebih dari 1500 *items*. Hal ini dapat mendukung pembelajaran pada KD-3.4 terkait komposisi dan ornament. Seperti contoh gambar di bawah ini, yang merupakan sebagian kecil dari katalog dengan *style* modern.



Gambar 30. Contoh Katalog *Style* Modern  
(Sumber. Google)

- 4) KD-3.5, Menganalisis elemen pendukung sesuai kebutuhan maupun konsep dan gaya pada interior

Meskipun The Sims™ 4 tidak mampu merepresentasikan antropometri. Material finishing, partisi, pencahayaan, dan penghawaan dapat dihadirkan dengan baik.

**b. KD-4**

- 1) KD-4.1, Menalar konsep dan gaya interior disesuaikan dengan kondisi dan situasi lingkungan

The Sims™ 4 menyediakan beberapa macam kondisi lingkungan untuk dipilih oleh *player* yang dinamakan neighborhood. Misalnya Neighborhood Sulani yang terinspirasi dari Hawaii yang menonjolkan pantai, kebersamaan, tropis, dan arsitekturalnya yang kental dengan adat istiadat. Maka, katalog yang disediakan oleh The Sims™ 4 meliputi atap jerami, pondasi rumah panggung, patung-patung tiki, dan perabot dengan warna-warna cerah mencolok khas pesisir.



Gambar 31. Peta Sulani  
(Sumber. Google)



Gambar 32. Contoh Rumah Gaya Pesisir Sulani  
(Sumber. Google)





Gambar 33. Interior Rumah Sulani  
(Sumber. Google)

- 2) KD-4.2, Menyajikan elemen utama interior disesuaikan dengan konsep dan gaya interior

Evaluasi yang dilakukan sesuai KD-3.2 mengenai elemen utama interior yang disesuaikan dengan gaya yang ditentukan diikuti dengan pembuatan rancangan interior terkait menggunakan The Sims™ 4. Pemain dapat memilih katalog sesuai dengan konsep dan gaya interior rumah yang mereka buat. Elemen utama, garis, bentuk, tekstur, dan warna dapat dipilih pemain sesuai dengan *style* interior. Hal ini dapat menjadi pertimbangan dalam pembelajaran pada kompetensi dasar 4-2. Contohnya seperti gambar dibawah, warna pada gaya interior industrial yang cenderung berwarna abu, hitam, dan warna-warna usia.



Gambar 34. Garis, Motif, Tekstur, dan Warna pada Interior Modern  
(Sumber. Google)



Gambar 35. Motif, Garis, dan Warna pada Victorian Wallpaper  
(Sumber. Google)

- 3) KD-4.3, Menalar dan menyajikan pembagian ruang pada interior berdasarkan fungsi dengan mempertimbangkan komposisi, harmoni, dan estetika

Setelah evaluasi dilakukan sesuai KD-3.3, penyajian pembagian ruang pada interior berdasarkan fungsinya dapat dilakukan dengan merancang denah atau *floorplan*. The Sims™ 4 membebaskan pemainnya untuk membuat floorplan dan mengatur perabotnya. Hal ini dapat dijadikan pembelajaran alternatif pada Kompetensi dasar 4-3.



Gambar 36. *Floorplan*  
(Sumber. Google)

- 4) KD-4.4, Menyajikan gambar dekorasi dan ornamen interior sesuai fungsi ruang pada rumah tinggal, kantor, maupun ruang publik

Setelah evaluasi yang dilakukan sesuai KD-3.4 mengenai dekorasi dan ornamen sesuai interior dan fungsi bangunan, penyajian gambar dapat dilakukan dengan pembuatan interior terkait. The Sims™ 4 dengan berbagai macam katalognya dapat membantu pemain untuk memilih dekorasi dan ornament sesuai fungsi bangunan yang dikerjakan. Meskipun perancangan bangunan pada The Sims™ 4 berfokus pada rumah tinggal, namun sarana publik seperti rumah sakit, museum, kantor polisi, restoran, *retail store*, taman kota, hingga perpustakaan dapat pemain bangun walaupun tidak serinci rumah tinggal. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menganalisis ketersediaan ornament dan dekorasi pada interior tersebut.



Gambar 37. Interior Retail Toko Baju  
(Sumber. Google)



Gambar 38. Interior Café  
(Sumber. Google)





Gambar 39. Interior *Office Room* dalam Rumah Tinggal  
(Sumber. Google)

- 5) KD-4.5, Menyajikan gambar interior dengan mempertimbangkan elemen penunjang yang sesuai dengan kebutuhan maupun konsep dan gaya yang ditentukan

Setelah evaluasi dilakukan sesuai KD-3.5, penyajian gambar interior dengan pertimbangan elemen penunjang sesuai gaya yang ditentukan dapat dilakukan. Meskipun tidak mampu merepresentasikan antropometri dan akustik ruang, The Sims™ 4 dapat merepresentasikan material finishing, partisi, pencahayaan, dan penghawaan dengan baik..



Gambar 40. Pencahayaan Natural di The Sims™ 4  
(Sumber. Google)

Analisis berikutnya ialah kompetensi dasar pada Kelas XII yang mempelajari eksterior, adapun analisisnya sebagai berikut:

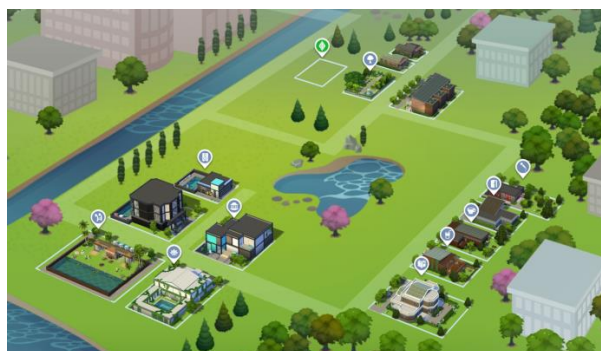
**a. KD-3**

- 1) KD-3.1, Mengevaluasi kondisi lingkungan dan kebutuhan dalam menentukan konsep dan gaya eksterior

The Sims™ 4 menawarkan 12 macam *world/neighborhood* yang berbeda. Tropis, gurun, pesisir, kompleks apartemen, hingga lingkungan tiruan *Hollywood*. Pemain dapat menyesuaikan eksterior bangunan dengan lingkungan dan bangunan sekitarnya yang telah *digenerate* otomatis di dalam game.



Gambar 41. Oasis Spring  
(Sumber. Google)



Gambar 42. Newcrest  
(Sumber. Google)

Misalnya pada Oasis Spring, dengan lingkungan panas dan penuh bebatuan, kebanyakan bangunan dan rumah yang telah dibangun di game memiliki style Mediterranean dengan condong kearah *spanish* dan *italian style*. Sementara itu, di Oasis Spring yang beriklim cukup normal dengan tumbuhan dan pepohonan hijau, bangunan dengan berbagai macam *style* dapat ditemukan disini.



Gambar 43. Salvadorada  
(Sumber. Google)



Gambar 44. San Myshuno  
(Sumber. Google)

World Salvadorada, iklimnya yang tropis dan penuh dengan hutan serta artifak dan kuil untuk digali, bangunannya cenderung mengarah pada gaya bangunan *tropical*. Dan di neighborhood San Myshuno, pemain tidak dapat

membangun rumah namun dapat membeli ruang di apartemen yang disediakan untuk kemudian *dimake over*.

Dengan semua kelengkapan tersebut, pemain dapat menganalisis kebutuhan dari eksterior yang dipilih menyesuaikan lingkungan *neighborhood* dalam The Sims™ 4.

- 2) KD-3.2, Mengevaluasi elemen utama eksterior berdasarkan konsep dan gaya eksterior yang ditentukan

Dengan tersedianya berbagai macam gaya bangunan yang dapat dieksplor oleh pemain, elemen utama pondasi, lantai, dinding, pintu, jendela, tangga, hingga atap dapat diatur rupanya oleh pemain. Misalnya pada bangunan pesisir seperti gambar dibawah, elemen eksterior utamanya meliputi kecenderungan penggunaan material kayu pada dindingnya, pondasi berbentuk panggung, dan jendela dengan banyak ventilasi agar udara sejuk dari luar dapat menurunkan temperatur dalam rumah.



Gambar 45. Rumah Pesisir  
(Sumber. Google)

- 3) KD-3.3, Mengevaluasi komposisi, harmoni, dan estetika pada dekorasi dan ornamen eksterior

Hasil rancangan rumah tinggal di The Sims™ 4 dapat digunakan sebagai objek untuk dievaluasi komposisi, harmoni, dan estetikanya. Contohnya gambar dibawah ini yang bisa dibandingkan elemen-elemennya karena keduanya merupakan rumah tinggal bergaya modern.



Gambar 46. Perbandingan Dua Rumah Bergaya Modern  
(Sumber. Google)

- 4) KD-3.4, Mengaitkan komposisi, harmoni, dan estetika serta gaya eksterior pada desain taman sebagai pendukung eksterior

The Sims™ 4 tidak hanya dapat digunakan untuk merancang rumah tinggal, namun juga merencanakan landscaping taman. Elevasi tanah, variasi semak, bunga, pohon, bebatuan hingga warna tanah dan juga kolam dapat diatur. Hasil taman yang telah dibuat dapat digunakan sebagai pembelajaran pada landscaping taman sebagai pendukung eksterior bangunan.





Gambar 47. Contoh Landscaping Taman dengan Kolam  
(Sumber. Google)



Gambar 48. Contoh Landscaping Taman dengan Patio  
(Sumber. Google)

- 5) KD-3.5, Mengevaluasi elemen-elemen penunjang eksterior sesuai kebutuhan maupun konsep dan gaya pada eksterior

Rumah yang telah dirancang sesuai gaya yang dipilih pemain dapat dievaluasi apakah elemen penunjang telah sesuai kebutuhan dan konsep eksterior. Jika dirasa tidak sesuai, fitur edit dapat dengan cepat dilakukan karena The Sims™ 4 mengedepankan fitur *drag and drop* yang simple. Hal ini dapat mempercepat waktu yang dibutuhkan untuk evaluasi berikutnya.

**b. KD-4**

- 1) KD-4.1, Menalar konsep dan gaya eksterior disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan.

Setelah evaluasi dilakukan pada KD-3.1, pemain dapat menalar eksterior apa yang sesuai dengan neighborhood yang dipilih. Misalnya dengan memilih neighborhood Selvadorada yang merupakan lingkungan tropis, maka rumah yang dapat dibuat kurang lebih memiliki elemen yang sama dengan gambar dibawah ini



Gambar 49. Rumah Bergaya *Tropical*  
(Sumber. Google)

- 2) KD-4.2, Menyajikan elemen utama eksterior sesuai konsep dan gaya eksterior yang telah ditentukan

Setelah evaluasi dilakukan sesuai KD-3.2, pemain dapat menyajikan sebuah desain dengan memasukkan elemen-elemen utama pada eksterior yang telah dipelajari sesuai gaya yang ditentukan.



Gambar 50. Spanish House dengan Dominan Warna Tanah  
(Sumber. Google)

- 3) KD-4.3, Menyajikan dekorasi dan ornamen eksterior dengan mempertimbangkan kesesuaian komposisi, harmoni, dan estetika dalam desain eksterior

Setelah Evaluasi dilakukan sesuai KD-3.3, pemain dapat menyajikan sebuah rancangan rumah dengan dekorasi dan ornament eksterior dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang dibutuhkan sesuai gaya yang ditentukan.



Gambar 51. Eksterior Gaya Industrial  
(Sumber. Google)



- 4) KD-4.4, Membuat gambar rencana taman sebagai pendukung eksterior sesuai ketentuan yang telah ditentukan

Setelah mempelajari KD-3.4 mengenai kesesuaian taman sebagai pendukung exterior, pemain dapat membuat tamannya sendiri sesuai dengan gaya eksterior yang telah ditentukan



Gambar 52. *Landscaping* Taman  
(Sumber. Google)

- 5) KD-4.5, Menyajikan gambar eksterior dipadukan dengan elemen-elemen penunjang sesuai pilihan yang telah ditetapkan

Evaluasi yang dilakukan pada KD-3.5 mengenai padu padan elemen penunjang eksterior sesuai gaya yang dipilih dapat disajikan melalui gambar rancangan rumah yang telah dibuat di The Sims™ 4.



Gambar 53. Rumah Bergaya Industrial  
(Sumber. Google)

### C. KETERBATASAN PENELITIAN

Saat melakukan penelitian, peneliti menghadapi beberapa macam kesulitan. Adapun kesulitan tersebut ialah keterbatasan narasumber yang pernah memainkan The Sims™ 4 di lingkungan peneliti, pendapat yang dikemukakan oleh narasumber juga hanya bergantung pada pengalaman narasumber itu sendiri sehingga peneliti sulit mengukurnya secara pasti. Menghubungi *developer* The Sims™ 4 juga sulit dilakukan karena The Sims™ 4 tidak memiliki email resmi. Keluhan pemain dapat disalurkan ke laman EA, dan ini sama sekali tidak membantu penelitian yang dilakukan peneliti. Peneliti hanya bisa menghubungi *developer* melalui twitter pribadi para staf yang difungsikan sebagai media *feedback* bagi pemain The Sims™ 4. Disamping itu, saat peneliti mengambil data, staf The Sims™ 4 mempersiapkan *patch* dan *update* besar di *game*. Kendala bahasa juga menjadi isu. Jika peneliti memiliki *skill* Bahasa Inggris yang lebih tinggi, pertanyaan yang terfikir untuk diajukan akan lebih beragam.