

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Tinjauan Pustaka	6
1.5.1 Pendekatan Geografi	6
1.5.2 Konsep <i>Smart City</i>	7
1.5.3 Pengelolaan Kota	10
1.5.3.1. Konsep Pengelolaan Kota.....	10
1.5.3.2. Aspek Pengelolaan Kota.....	12
1.5.4 Permainan Simulasi.....	17
1.5.5 Sistem Simulator Kota.....	18
1.6. Keaslian Penelitian.....	19
1.7. Kerangka Pemikiran	23
BAB II METODE DAN TEKNIK ANALISIS	25
2.1. Teknik Pengumpulan Data	25
2.2. Data dan Variabel Penelitian	25
2.3. Teknik Analisis Data.....	28
2.4. Batasan Operasional.....	30
BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN.....	32
3.1. Sejarah Cities : Skylines	32
3.2. Konsep Cities : Skylines	33
3.3. <i>User Interface</i>.....	33
3.3.1. <i>Areas</i>	34
3.3.2. <i>Milestones</i>	34
3.3.3. <i>Game Time</i>	34
3.3.4. <i>City name</i>	35



3.3.5.	<i>Advisor</i>	35
3.3.6.	<i>Zoning demands</i>	35
3.3.7.	<i>Bank Balance</i>	36
3.3.8.	<i>City Service Panels</i>	36
3.3.9.	<i>Population and Happiness</i>	38
3.3.10.	<i>Bulldozer</i>	38
3.3.11.	<i>Free Camera Mode</i>	39
3.3.12.	<i>Info Views</i>	39
3.3.13.	<i>Chirper</i>	40
3.3.14.	<i>Pause Menu</i>	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1.	Konsep Membangun Kota Dalam <i>Cities: Skylines</i>	41
4.1.1.	<i>Roads</i>	42
4.1.2.	<i>Zones and Buildings</i>	42
4.1.2.1.	<i>Zone densities</i>	43
4.1.2.2.	<i>Zoning</i>	44
4.1.2.3.	<i>De-zoning</i>	45
4.1.2.4.	<i>Buildings</i>	45
4.1.2.5.	<i>City Services Buildings</i>	46
4.1.3.	<i>Power</i>	47
4.1.3.1.	<i>Electricity Grid & Power Lines</i>	48
4.1.4.	<i>Water and Sewage</i>	49
4.1.5.	<i>Garbage Disposal</i>	50
4.1.5.1.	Menghapus <i>landfills</i>	50
4.1.5.2.	Mengosongkan <i>landfills</i>	51
4.1.6.	<i>Healthcare and Safety</i>	51
4.1.6.1.	<i>Healthcare</i>	51
4.1.6.2.	<i>Deathcare</i>	51
4.1.6.3.	<i>Firesafety</i>	52
4.1.6.4.	<i>Police and Crime</i>	53
4.1.7.	<i>Education</i>	53



4.1.8.	<i>Public transportation</i>	54
4.1.8.1.	<i>Making a Public Transport Line</i>	55
4.1.9.	<i>Decoration</i>	55
4.2.	Konsep Membuat Kota Sejahtera dalam : Cities Skylines	56
4.2.1.	<i>Citizens</i>	56
4.2.2.1.	<i>Age</i>	56
4.2.2.2.	<i>Education</i>	57
4.2.2.3.	<i>Health</i>	57
4.2.2.4.	<i>Happiness</i>	58
4.2.2.	<i>Economy</i>	58
4.2.3.1.	<i>Income/Expenses</i>	59
4.2.3.2.	<i>Taxes</i>	59
4.2.3.3.	<i>City Service Budget</i>	60
4.2.3.4.	<i>Loans</i>	60
4.2.3.	<i>Policies</i>	60
4.2.4.	<i>Land Value and City Attractiveness</i>	61
4.2.5.	<i>Upgrading Buildings</i>	62
4.2.6.	<i>Abandoned and Burned Down Buildings</i>	64
4.2.7.	<i>Natural Resources</i>	64
4.2.8.1.	<i>Forests (Forest Industry)</i>	66
4.2.8.2.	<i>Fertile Land (Farming Industry)</i>	66
4.2.8.3.	<i>Oil (Oil Industry)</i>	67
4.2.8.4.	<i>Ore (Ore Industry)</i>	67
4.2.8.	<i>Pollution and Noise</i>	67
4.2.9.	<i>Outside Connections</i>	69
4.2.10.	<i>Tourists</i>	70
4.2.11.	<i>Unique Buildings</i>	71
4.2.13.	<i>Monuments</i>	72
4.3.	Konsep Pengelolaan Dunia Nyata dalam Bentuk Permainan “Cities: Skylines” 73	
4.4.	Sistem simulator dalam permainan Cities: Skylines	75



4.5.	Transformasi konsep sistem simulator pada dunia nyata.....	81
4.5.1.	Sistem simulator dalam perencanaan tata ruang	82
4.5.2.1.	Aspek peraturan tata ruang.....	82
4.5.2.2.	Aspek tahapan perencanaan tata ruang	86
4.5.2.	Sistem Simulator dalam Pembangunan Kota.....	90
4.5.2.1.	Perencanaan Pembangunan.....	90
4.5.2.2.	Manajemen Keuangan.....	91
4.6.	Peluang dan tantangan	95
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		98
DAFTAR PUSTAKA.....		101

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Variabel Penelitian.....	27
Tabel 4.1. Bentuk aspek teknis dasar dalam permainan “Cities Skylines”	73
Tabel 4.2. Komponen dalam Permainan Cities: Skylines.....	78
Tabel 4.3. Perbandingan Komponen Dari Permainan Cities Skylines dengan Kondisi di Dunia Nyata	80
Tabel 4.4 Muatan Struktur Ruang dan Pola Ruang	83
Tabel 4.5 Muatan Ruang yang Tidak terdapat dalam Permainan Cities: Skylines	84
Tabel 4.6 Tahapan Perencanaan Tata Ruang.....	86
Tabel 4.7 Sistem Simulator Terhadap Tahapan Perencanaan Tata Ruang	88
Tabel 4.8 Tabel Peluang dan Tantangan	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Technical Architecture Diagram of Smart City</i>	8
Gambar 1.2 Diagram Alir Kerangka Pemikiran.....	24
Gambar 3.1. <i>User Interface</i>	33
Gambar 4.1. <i>Zones and Buildings</i>	42
Gambar 4.2. <i>Electricity Grid & Power Lines</i>	48
Gambar 4.3. <i>Water and Sewage</i>	49
Gambar 4.4. <i>Budget Panel</i>	59
Gambar 4.5. <i>Policies</i>	61
Gambar 4.6. <i>Land Value</i>	62
Gambar 4.7. <i>Industrial Specialized</i>	65
Gambar 4.8. <i>Resource Information</i>	66
Gambar 4.9. <i>Noise Pollution</i>	68
Gambar 4.10. <i>Outside Connection</i>	69
Gambar 4.11. <i>Unique Buildings</i>	71
Gambar 4.12. <i>Monuments</i>	72
Gambar 4.13. Komponen utama dalam Cities:Skylines	76
Gambar 4.14. Pembagian <i>City Services Panel</i>	77
Gambar 4.15. Contoh Tampilan pada <i>Info Views</i>	79
Gambar 4.15. Diagram Konsep Sistem Simulator dalam Permainan <i>Cities: Skylines</i>	82
Gambar 4.16. Ketersediaan Pola Ruang dalam <i>Cities Skylines</i>	84
Gambar 4.17. Skema Transformasi Dunia Nyata ke Sistem Simulator	89
Gambar 4.18. Skema Kerangka Kerja Sistem Simulator Kota dalam Perencanaan Pembangunan.....	91
Gambar 4.19. Panel yang Diterapkan dalam Penyusunan RAPBD.....	93