

Model Penggunaan Permainan *SimCity 2013* sebagai Alat Praktikum Studio Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Gadjah Mada

INTISARI

Perencanaan wilayah dan kota merupakan bidang pendidikan yang tergolong dalam multidisiplin ilmu. Dengan demikian, pemahaman tentang perencanaan wilayah dan kota menjadi sangat kompleks, dinamis, dan saling terkait. Hal tersebut telah meningkatkan tuntutan terhadap adanya media yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai perencanaan kota kepada para mahasiswa (Minnery dan Searle, 2014). Tuntutan tersebut juga muncul di dalam Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Gadjah Mada (UGM). Untuk itu, dengan menggunakan media berupa permainan *SimCity 2013*, diperlukan studi mengenai model penggunaan permainan tersebut sebagai alat praktikum dalam studio perencanaan wilayah dan kota UGM. Dengan menggunakan studi kasus studio kota, penelitian ini bertujuan untuk merumuskan model penggunaan permainan *SimCity 2013* yang secara langsung dapat diaplikasikan dalam praktikum studio analisis kota.

Penelitian ini menggunakan metode pemodelan dengan pengumpulan data melalui kajian pustaka, wawancara terarah, dan forum pengujian model. Informasi dirumuskan berdasarkan hasil validasi model awal yang telah ditentukan. Validasi model tersebut melalui simulasi dengan menggunakan permainan *SimCity 2013* dan diskusi hasil simulasi dalam forum pengujian model. Informasi yang terhimpun dari hasil validasi tersebut diolah, hingga membentuk model yang langsung dapat digunakan dalam praktikum studio kota (model aplikatif).

Temuan dari penelitian ini adalah model aplikatif, meliputi model aturan main, pembangunan kota, dan tabel iterasi masalah-solusi, yang menjadi satu kesatuan model yang digunakan dalam melakukan praktikum tentang pengenalan perencanaan kota melalui studio analisis kota Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota UGM.

Kata Kunci: Perencanaan Wilayah dan Kota, Model, Permainan *SimCity 2013*, Model Aplikatif

The Model Using of SimCity 2013 Game as a Practical Work Tools of Studio Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Gadjah Mada

ABSTRACT

Urban and Regional Planning is a field study which is classified into multidisciplinary. Therefore, the understanding of urban and regional planning become more complicated, dynamic, and interconnected. That has increased the demand of a media that can be used for giving the understanding about urban planning to the university students (Minnery and Searle, 2014). The demand also appears in the Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Gadjah Mada (UGM) study program. Therefore, by use SimCity 2013 game as the media, it is needed a study about the model using of the game as a practical work in the urban and regional planning UGM studio. By using the city studio as a case study, this research has aim to formulate the model using of SimCity 2013 game which can be applied in the studio analisis kota subject practical work.

This research use modelling method with the data collection from literature review, purposive interview, and model testing forum. Information is formulated based on initial model validation result that has been determined. The validation model is formulated through simulation using the SimCity 2013 game and simulation result discussion in the model testing forum. The collected information from the model validation result is treated, until it establishes a model which is used in the city studio practical work (applicative model).

The founding of this research is applicative model; encompass aturan main model, pembangunan kota model, and table iterasi masalah-solusi model, which become a united model that is used for doing practical work about introduction of urban planning through studio analisis kota subject Perencanaan Wilayah dan Kota UGM study program.

Keyword: Urban and Regional Planning, Model, SimCity 2013 Game, Applicative Model