

BAB 5

KESIMPULAN

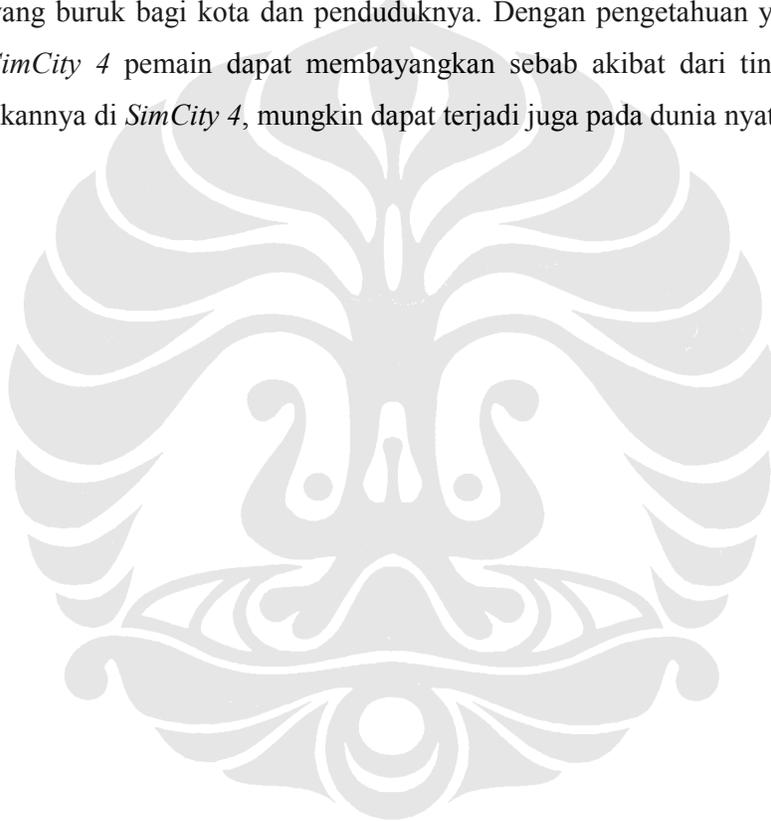
Perencanaan urban merupakan suatu kegiatan merencanakan dan mengorganisasikan ruang urban dan kegiatan yang berlangsung di dalamnya agar sebuah kota dapat berjalan dengan baik. Perencanaan urban meliputi perencanaan fisik kota, perencanaan lingkungan, perencanaan elemen penyusun kota, perencanaan pelayanan penduduk, serta perencanaan keuangan dan perekonomian kota. Setelah kota yang direncanakan dalam perencanaan urban terbangun, manajemen sebuah kota diperlukan agar elemen penyusun kota dapat berjalan dengan baik dan dapat bertahan sampai generasi mendatang. Dengan perencanaan urban dan manajemen kota, sebuah kota dapat maju dan berkembang sehingga penduduknya dapat hidup dengan sejahtera dan berkecukupan.

SimCity 4 adalah permainan yang diciptakan untuk dapat mensimulasikan keadaan urban. *SimCity 4* menggunakan prinsip perencanaan urban dan manajemen kota dalam lingkup permainan dengan tujuan agar kota yang dibangun oleh pemain dapat berjalan dengan baik. Pemain diberi tantangan untuk membuat sebuah kota berjalan dengan ketentuan dan batasan yang telah ditentukan oleh *SimCity 4*. Permainan ini bertujuan agar pemain dapat memahami keseluruhan aspek penyusun kota, menyusun strategi dan manajemen kota sehingga kota yang telah terbangun tetap dapat berjalan dan menghasilkan keuntungan sehingga dapat membiayai perkembangan kota selanjutnya.

Permainan *SimCity 4* sebagai alat simulasi urban yang akurat pada akhirnya tidak terbukti, dikarenakan *SimCity 4* memiliki kelemahan-kelemahan dalam elemen pembentuk model simulasi dan perhitungannya. Hal seperti kondisi lingkungan, tingkat sosial masyarakat, serta perilaku individu tidak disertakan dalam simulasi *SimCity 4*. Kelemahan-kelemahan tersebut menempatkan *SimCity 4* tetap sebagai permainan, bukan sebagai alat pensimulasian keadaan urban yang akurat. Namun, kehadiran *SimCity 4* di kalangan masyarakat dapat dijadikan alat pengenalan

terhadap perencanaan urban dan manajemen kota. Hal ini dikarenakan *SimCity 4* menganut sebagian besar prinsip perencanaan urban dan manajemen kota dalam permainannya.

Melalui *SimCity 4* pemain diajarkan untuk peka terhadap keadaan kota, elemen yang menyusun kota, dan efek yang akan terjadi setiap ada perubahan pada sistem kota. Kemampuan analisa yang diberikan oleh *SimCity 4* memberikan panduan bagi pemain bagaimana memperlakukan kota dengan baik dan tidak menghasilkan efek yang buruk bagi kota dan penduduknya. Dengan pengetahuan yang didapat dari *SimCity 4* pemain dapat membayangkan sebab akibat dari tindakan yang dilakukannya di *SimCity 4*, mungkin dapat terjadi juga pada dunia nyata.



DAFTAR PUSTAKA

- Catanese, Antony J. & James C. Synder. *Introduction to Urban Planning*. McGraw-Hill. US America. 1979
- Coupland, Andy. *Reclaiming the City: Mixed Use Development*. Taylor & Francis. London. 1997
- Carmona, Matthew., et al. *Public Places Urban Spaces : The Dimension of Urban Design*. Architectural Press. Burlington. 2003
- Gallion, Arthur & Simon Eisner. *The Urban Pattern*. D. Van Nostrand Company. New York. 1975
- Gauzin-Muller, Dominique. *Sustainable Architecture and Urbanism*. Birkhauser. Switzerland. 2002
- Keiner, Marco., Martina Koll-Schretzenmayr, & Willy A. Schmid. *Managing Urban Futures: Sustainability and Urban Growth in Developing*. Ashgate Publishing. United Kingdom. 2005
- Levy, John M. *Contemporary Urban Planning 4th ed*. Prentice Hall. New Jersey. 1997
- Terry, George R.. *Principles of Management*. Dow Jones – Irwin. Illinois. 1982
- _____. *SimCity 4 Deluxe User Manual*. Maxis. 2003

- **Referensi Internet**

- Alexander, Christopher. "A City is not a Tree" Architectural Forum Vol. 122, No1, April 1965 (Bagian 1).
<http://www.patternlanguage.com/archives/alexander1.htm>
- Alexander, Christopher. "A City is not a Tree" Architectural Forum Vol. 122, No1, April 1965 (Bagian 2)
<http://www.patternlanguage.com/archives/alexander2.htm>
- Bradshaw, Lucy. *Markle Forum on Children and Media*, 2002.
www.cat.nyu.edu/current/news/media/marklesimcity.pdf

- Bos, Nathan. *What do game designers know about scaffolding? Borrowing SimCity design principles for education.*
www-personal.si.umich.edu/~serp/work/SimCity.pdf
- Lobo, Daniel G.. *A City is Not a Toy. How SimCity Plays with Urbanism.* 2004.
www.daquellamanera.org/files/Lobo_CityToy05LSE.pdf
- Starr, Paul. *Seductions of Sim, Policy as a Simulation Game*, The American Prospect, 2002.
http://www.prospect.org/cs/articles?article=seductions_of_sim
- Waddell, Paul et al. *Introduction to Urban Simulation: Design and Development of Operational Models.* <http://www.urbansim.org/papers/waddell-ulfarsson-ht-IntroUrbanSimul.pdf>
- The Free Dictionary. www.thefreedictionary.com
- Merriam-Webster's Dictionary. www.merriam-webster.com
- School of Architecture and Urban Planning, University of Wisconsin-Milwaukee.
http://www.uwm.edu/SARUP/planning/About_preparing.htm
- SimCity 4 - Full Strategy Guide Walkthrough.
<http://www.cheatbook.de/wfiles/simcity4f.htm>
- SimCity 4 Resource Center, Knowledge Tree. <http://www.sc4ever.com/knowledge>
- Wikipedia. <http://www.wikipedia.org>