

BAB 4

EKSPLORASI ASPEK *NONLINEARITY* DALAM THE SIMS 3 KARIR

Pada bab ini akan dikemukakan pengujian tentang aspek nonlinierity dari gameplay The Sims 3 Karir. Pengujian dilakukan dengan cara bermain dengan skenario yang sama sebanyak 2 kali. Diharapkan akan ditemukan adanya perbedaan diantara 2 kali permainan tersebut. Hal ini disebabkan karena adanya fitur fungsional yaitu, *nonlinierity*.

4.1. Batasan Karir yang akan Dimainkan dalam The Sims 3 Karir

Batasan-batasan yang diberikan dalam mengeksplorasi *gameplay* the sims 3 karir ini, diantaranya sebagai berikut;

1. Karir yang akan dimainkan hanya 2 yaitu karir *medical* dan karir *science*.
2. Tingkat pencapaian level karir hanya dimainkan sampai di level 4 untuk setiap karirnya.
3. Pembuatan karakter untuk *trait* dan *lifetime wish* dipilih atau disesuaikan dengan opsi yang sama

4.2. Lingkungan Eksplorasi di The Sims 3 Karir

Pada eksplorasi ini, lingkungan *software* dan *hardware* yang digunakan sebagai berikut:

1. *Software game* yang dimainkan
Nama *game*: The Sims 3
GameVersion: 1.0.615.00107
Tahun Produksi: 2 Juni 2009
2. Sistem Operasi dan infrastruktur yang digunakan:
Microsoft Windows XP Service Pack 2
Intel(R) Core™ 2 Duo T6600 @2.20GHz
1GB RAM

4.3. Pengujian dan Analisis

4.3.1. Karir *Science*

Science adalah salah satu karir yang ada di The Sims 3. Karir ini berlokasi di *Science Lab*. Trait yang berpengaruh untuk karir ini adalah *Aangler*, *Computer Whiz*, *Genius*, *Green Thumb*, *Handy*, *Insane*, dan *Vegetarian*. Untuk karir ini di *lifetime wish*-nya adalah *Become a Creature-Robot Cross Breeder*, yang artinya meraih level jabatan sampai level 9.

Skill yang berpengaruh atau yang mendukung untuk karir ini adalah *skill gardening*, *handiness*, dan *fishing*. Selain itu, *mood* yang baik juga diperlukan untuk peningkatan jabatan ke level berikutnya.

Opsi *performance* yang bisa dipilih di karir ini adalah *Business As Usual*, *Work Hard*, *Relax In the Specimen Closet*, *Meet Scientists*, *Geek Out With Fellow Scientist*, *Assist Boss with Research* dan *Do Independent Experiment*.

Berikut ini gambar pilihan *performancenya*:



Gambar 4.1 Opsi *Performance* Kerja Karir *Science*

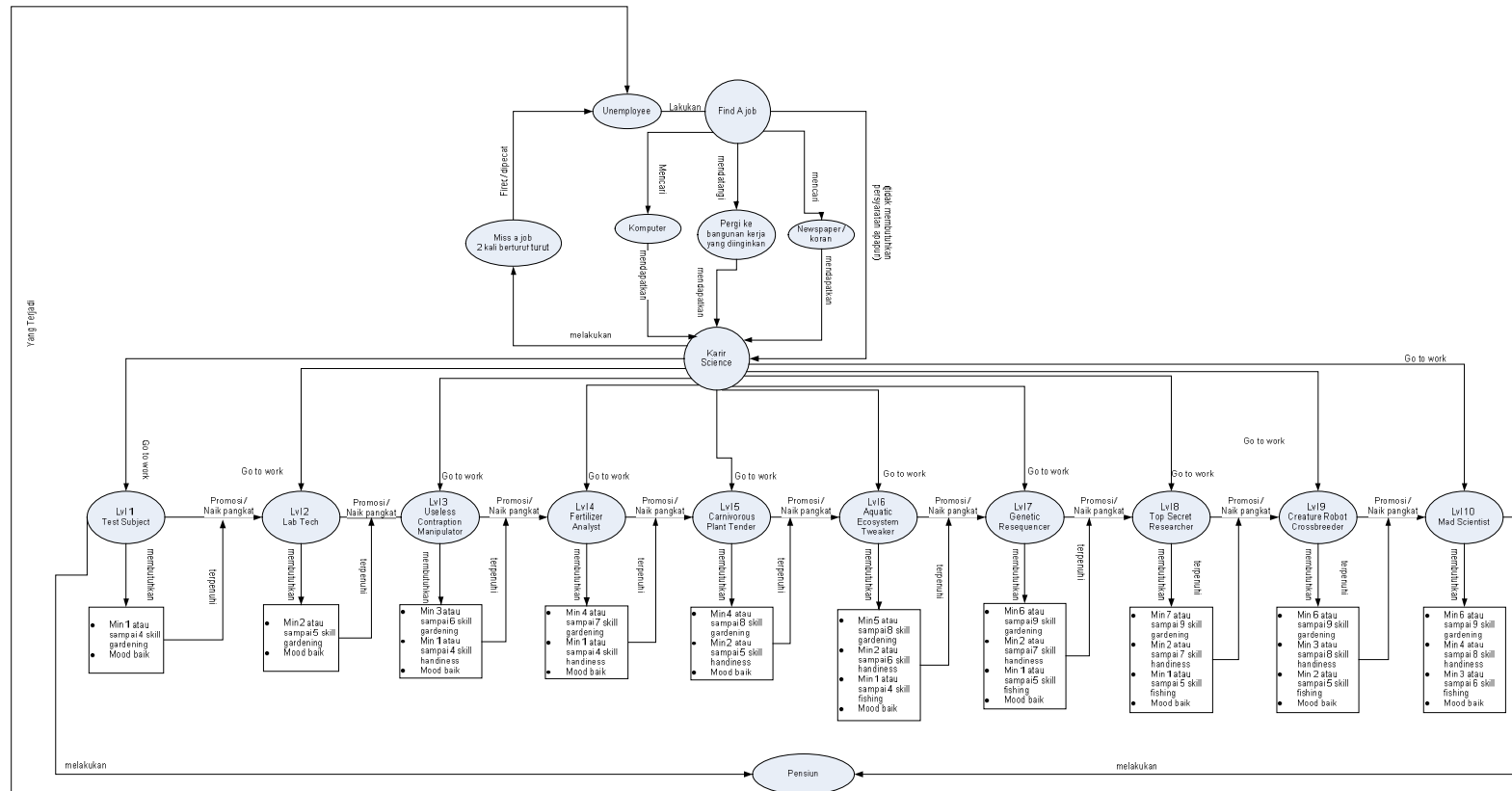
Dan di bawah ini gambar gedung lokasi kerja untuk karir *science*.



Gambar 4.2 Gedung *Science* Lab

4.3.1.1. Skema Umum Alur Karir Science

Di bawah ini merupakan gambar bagaimana alur karir *science* secara umum.



Gambar 4.3 Skema Umum Alur Karir Science

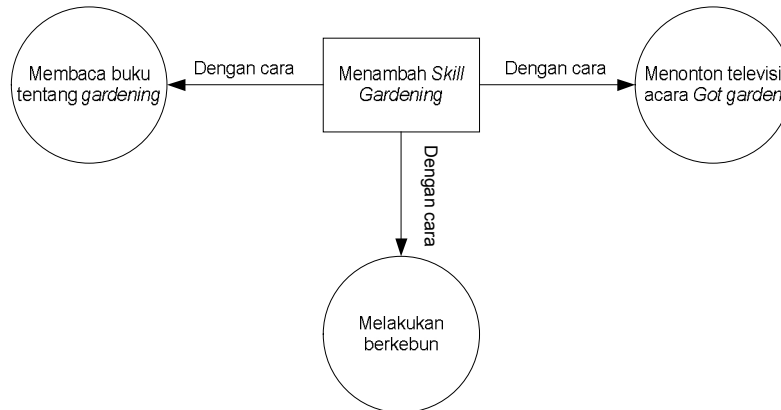
Penjelasan gambar di atas, adalah:

- a. Sims yang unemployee (pengangguran) melakukan *find a job* dapat dicari melalui komputer, koran, atau mendatangi langsung lokasi kerja yang diinginkan.
- b. Untuk mendapatkan pekerjaan, biasanya tidak memerlukan persyaratan apapun.
- c. Setelah mendapatkan karir yang diinginkan, dalam hal ini karir *science*, terdapat beberapa level dalam tingkatan jabatannya, yaitu 10 level. Untuk level terendah level 1 dan level tertinggi level 10.
- d. Untuk naik level atau naik pangkat diperlukan *skill* dan *mood* yang baik.
- e. Level 1 menuju level 2 diperlukan minimal 1 *skill gardening* dan *mood* yang baik. Setelah syarat terpenuhi maka akan naik pangkat.
- f. Level 2 menuju level 3 diperlukan minimal 2 *skill gardening* dan *mood* yang baik. Setelah syarat terpenuhi maka akan naik pangkat. Dst.
- g. Jika 2 kali berturut-turut tidak berangkat kerja, *miss a job*, maka akan dipecat.
- h. Apabila sudah mencapai level tertinggi, sims bisa mengajukan pensiun. Dan kembali lagi menjadi *unemployee*.

4.3.1.2. Cara Mendapatkan *skill*

a. *Skill Gardening*.

Di bawah ini gambar, cara mendapatkan atau menambah jumlah *skill gardening*.



Gambar 4.4 Cara Mendapatkan *Skill Gardening*

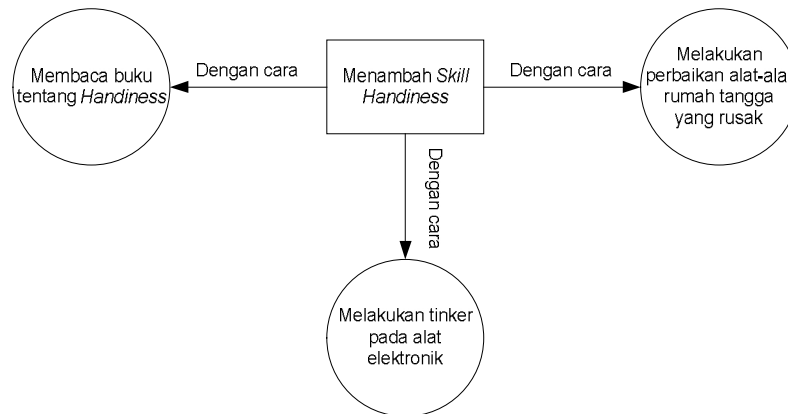
Penjelasan gambar:

Untuk menambah *skill gardening* dapat dengan cara:

1. Membaca buku tentang *gardening*
2. Menonton acara *Got Garden* yang ditayangkan di televisi
3. Melakukan berkebun di halaman rumah.

b. *Skill Handiness*

Di bawah ini gambar bagaimana cara mendapatkan atau menambah jumlah *skill handiness*



Gambar 4.5 Cara Mendapatkan *Skill Handiness*

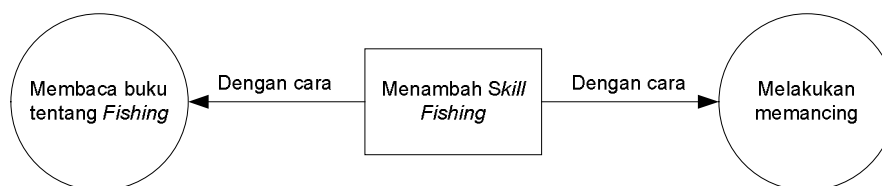
Penjelasan gambar:

Untuk menambah *skill handiness* dapat dengan cara:

1. Membaca buku tentang *handiness*
2. Memperbaiki peralatan rumah jika ada yang rusak
3. Melakukan *tinker* pada alat elektronik di rumah, yang bermanfaat untuk meningkatkan performa alat tersebut.

c. *Skill Fishing*

Di bawah ini gambar bagaimana cara mendapatkan atau menambah jumlah *skill fishing*



Gambar 4.6 Cara Mendapatkan *Skill Fishing*

Penjelasan gambar:

Untuk menambah *skill fishing* dapat dengan cara:

1. Membaca buku tentang *fishing*
2. Melakukan memancing

4.3.1.3. Analisis Eksplorasi *Gameplay* Karir *Science*

Sebelum bermain *game* ini, *gamer* diwajibkan untuk membuat satu atau lebih karakter *sims* yang akan dimainkan.

4.3.1.3.1. Pembuatan Karakter *Sims*

Trait yang dipilih:

1. *Angler*
2. *Computer Whiz*
3. *Genius*
4. *Green Thumb*
5. *Handy*

Dari 5 traits di atas yang dipilih, ada 5 pilihan *Lifetime wish* yang dapat dipilih, yaitu:

- a. *Become a Creature-Robot Cross Breeder*
- b. *Presenting the Perfect Private Aquarium*
- c. *The Tinkerer*
- d. *The Perfect Garden*
- e. *Chess Legend*

Maka untuk menyesuaikan dengan karir *science*, penulis memilih *Become a Creature-Robot Cross Breeder*.

Gambar di bawah ini pembuatan *char* untuk karir *science* di *create a sim*



Gambar 4.7 Personality Percobaan 1



Gambar 4.8 Personality Percobaan 2

4.3.1.3.2. Lokasi Rumah

Di awal permainan, setiap *char* *sims* yang akan dimainkan diberi uang sebanyak \$16.000 *simoleons* (mata uang *sims*), yang akan digunakan untuk membeli rumah atau tanah. Untuk *char* ini dipilih lokasi di *Shotgun Style – 2br, 1ba* dengan harga \$15.680.

Berikut gambar pembelian lokasi rumah.

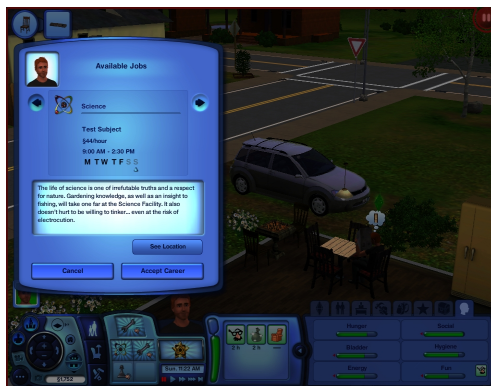


Gambar 4.9 Pembelian Rumah Sims

4.3.1.3.3. Mencari Pekerjaan

Untuk melamar karir ini bisa melalui koran, komputer, dan datang ke lokasi kantor. Untuk char ini, dilakukan melalui koran.

Berikut gambar *char* sims yang sedang mencari kerja di koran atau ke lokasi kantor, dan list pekerjaan yang ada.



Gambar 4.10 Sims Mencari Kerja di Koran



Gambar 4.11 Sims Mendatangi Lokasi Kerja

4.3.1.3.4. Kegiatan *Gameplay* Sims Untuk Karir *Science*

Untuk mengetahui *gameplay* apa-saja yang terdapat dalam sims karir ini, dilakukan dengan cara bermain *game*-nya.

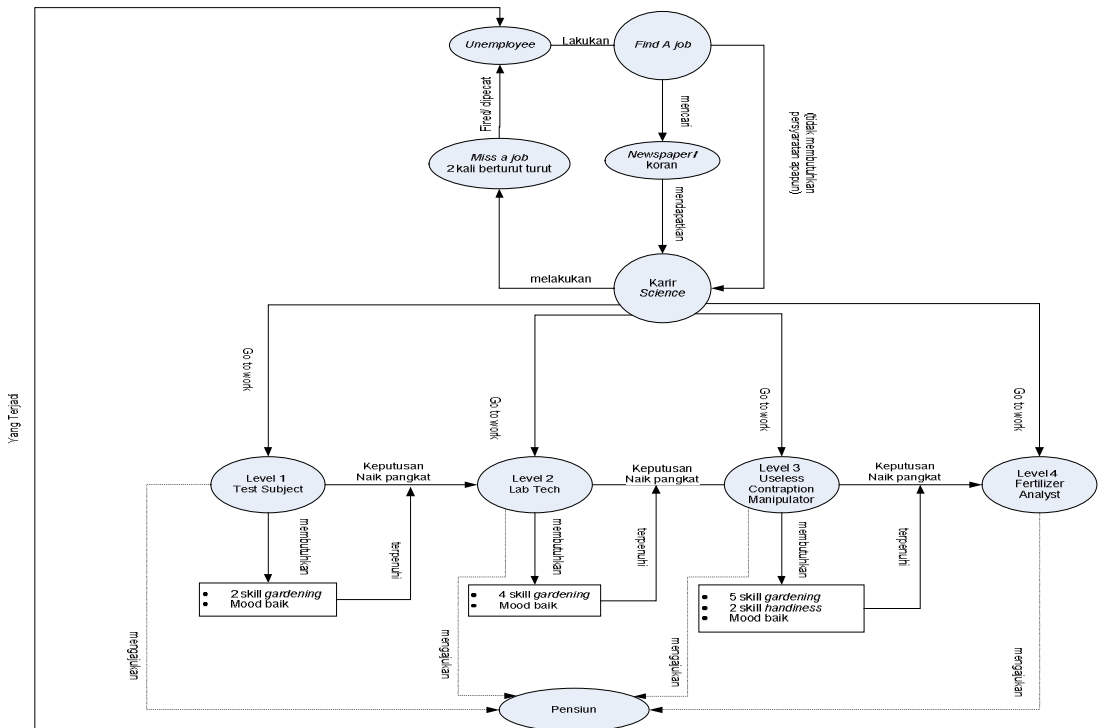
Di bawah ini tabel kegiatan yang dimainkan untuk Sims;

Tabel 4.1 Kegiatan yang Bisa Dipilih

No	Kegiatan	Action	Keterangan
1	Kegiatan di dalam rumah	<i>Do find a job</i>	Mencari pekerjaan
		<i>Do read a book (skill gardening, handiness, fishing, dll)</i>	Membaca buku yang berhubungan dengan <i>skill</i> . <i>Skill</i> bisa bertambah.
		<i>Do cooking</i>	<i>Skill cooking</i> bisa bertambah
		<i>Do gardening</i>	<i>Skill gardening</i> bisa bertambah
		<i>Do pay bill</i>	Membayar tagihan
		<i>Do play chess</i>	<i>Skill logic</i> bisa bertambah
		<i>Do unclog toilet</i>	<i>Skill handiness</i> bertambah
		<i>Do sleeping</i>	Sims tidur
		<i>Do tinker</i>	Melakukan peningkatan performa pada alat dan bisa menambah <i>skill handiness</i>
		<i>Do watching tv</i>	
2	Kegiatan di <i>Central Park</i>	<i>Do play chess</i>	<i>Skill logic</i> bisa bertambah
		<i>Do fishing</i>	<i>Skill fishing</i> bisa bertambah
		<i>Do cooking</i>	<i>Skill cooking</i> bisa bertambah
		<i>Do collecting seed</i>	Mengumpulkan <i>seed</i> tanaman untuk <i>gardening</i>
		<i>Do catch serangga / kupu-kupu</i>	Mengumpulkan serangga untuk koleksi
3	Kegiatan di luar rumah, mengunjungi tetangga	<i>Do chat</i>	Berinteraksi dengan tetangga

4.3.1.3.5. Eksplorasi Gameplay Percobaan 1 dan Percobaan 2

a. Skema Alur Percobaan 1

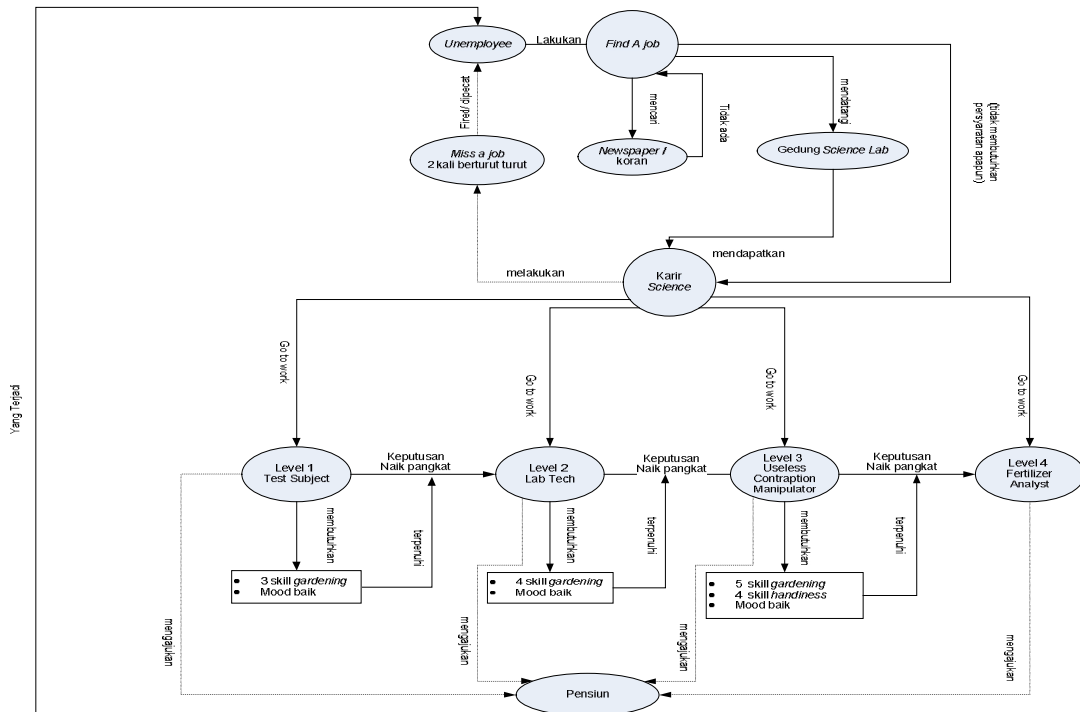


Gambar 4.12 Skema Alur Percobaan 1

Dari gambar di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Sims yang *unemployee* melakukan *find a job* melalui koran. Karir yang dicari, dan yang diinginkan adalah karir *science*.
2. Untuk mendapatkan karir tersebut tidak diperlukan syarat apapun.
3. Setelah mendapatkan karir, sims melakukan *go to work* (pergi kerja) dimulai pada level 1, level terendah yaitu sebagai *test subject*.
4. Untuk naik pangkat ke level selanjutnya, diperlukan beberapa persyaratan, diantaranya *skill* dan *mood* yang baik
5. Pada percobaan 1 ini, sims membutuhkan 2 *skill gardening* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 2, yaitu sebagai *lab tech*
6. Setelah di level 2, sims membutuhkan 4 *skill gardening* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 3 sebagai *useless contraption manipulator*.
7. Di level 3 sims membutuhkan 5 *skill gardening*, 2 *skill handiness* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 4 sebagai *fertilizer analyst*.
8. Sims juga bisa mengajukan pensiun kapanpun pada setiap level karir. Dan sims akan kembali menjadi *employee*.
9. Jika sims melewati kerjanya selama 2 kali berturut-turut, maka sims akan dipecat. Dan sims akan kembali menjadi *employee*

b. Skema Alur Percobaan 2



Gambar 4.13 Skema Alur Percobaan 2

Dari gambar di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Sims yang *unemployee* melakukan *find a job* melalui koran. Karir yang dicari, dan yang dituju adalah karir *science*.
2. Karir *science* tidak ada di koran, dan sims kembali melakukan *find a job* dengan cara mendatangi gedung *science lab*.
3. Untuk mendapatkan karir tersebut tidak diperlukan syarat apapun.
4. Setelah mendapatkan karir, sims melakukan *go to work* (pergi kerja) dimulai pada level 1, level terendah yaitu sebagai *test subject*.
5. Untuk naik pangkat ke level selanjutnya, diperlukan beberapa persyaratan, diantaranya *skill* dan *mood* yang baik
6. Pada percobaan 2 ini, sims membutuhkan 3 *skill gardening* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 2, yaitu sebagai *lab tech*
7. Setelah di level 2, sims membutuhkan 4 *skill gardening* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 3 sebagai *useless contraption manipulator*.
8. Di level 3 sims membutuhkan 5 *skill gardening*, 4 *skill handiness* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 4 sebagai *fertilizer analyst*.

9. Sims juga bisa mengajukan pensiun kapanpun pada setiap level karir. Dan sims akan kembali menjadi *employee*.
10. Jika sims melewatkan kerjanya selama 2 kali berturut-turut, maka sims akan dipecat. Dan sims akan kembali menjadi *employee*
- c. Perbandingan Hasil Eksplorasi *Gameplay* Percobaan 1 dengan Percobaan 2 untuk Level 1 Menuju Level 2

Dari kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan (tabel B-2 sampai tabel B-6) dapat diambil kesimpulan perbandingan, yaitu:

Tabel 4.2 Perbandingan Hasil Eksplorasi Di Level 1 Menuju Level 2

No	Week / Hari	Percobaan 1	Percobaan 2
1.	1 / 1	Di saat mencari pekerjaan, langsung menemukan pekerjaan di koran pada hari itu.	Di saat mencari pekerjaan, belum menemukan pekerjaan di koran pada hari itu, dan untuk mendapatkan Sims pergi ke lokasi kantor untuk mendapatkan karir yang diinginkan.
		Neighbour / tetangga tidak datang ke rumah untuk bersosialisasi	Neighbour / tetangga datang ke rumah untuk bersosialisasi
		Sims mempunyai waktu untuk bermain dan membaca buku <i>skill</i> .	Sims tidak mempunyai waktu untuk bermain dan membaca buku <i>skill</i> dikarenakan harus ke lokasi kantor
2.	1 / 2	<i>Skill cooking</i> bertambah	Sama-sama melakukan <i>do cooking</i> , tetapi <i>skill cooking</i> meningkat.
		Sims mendapatkan kesempatan menjadi subjek eksperimen	Di saat <i>do working</i> dengan <i>performance</i> yang sama menghasilkan <i>impact</i> yang berbeda. Untuk permainan ini, sims mendapatkan <i>opportunity job</i> .
3.	1 / 3	Sims melakukan <i>do read a book gardening</i> , maka <i>skill gardening</i> bertambah 1	Sama-sama melakukan <i>do read a book gardening</i> , tetapi <i>skill</i> hanya meningkat.
		Sims mendapatkan <i>opportunity job</i> , dan mendapatkan gaji	Di saat <i>do working</i> dengan <i>performance</i> yang sama menghasilkan <i>impact</i> , untuk permainan ini, sims tidak terjadi apa-apa. Hanya mendapatkan gaji harian
		Sims melakukan <i>do gardening</i> dan <i>skill gardening</i> bertambah 1	Sims harus melakukan <i>do read a book</i> dari <i>opportunity</i> sebelumnya
4.	1 / 4	Sims mendapatkan kesempatan berpartisipasi dalam <i>free sampling</i> , <i>opportunity job</i> diterima.	<i>do working</i> dengan <i>performance</i> yang sama menghasilkan <i>impact</i> , <i>opportunity job</i> diterima, relasi dengan boss semakin akrab
		Sims sudah naik pangkat ke level 2	Sims belum naik pangkat
5.	1 / 5	-	<i>Skill handiness</i> dan <i>skill logic</i> bertambah
6.	1 / 7	-	<i>Skill gardening</i> bertambah 2
7.	2 / 1	-	<i>Skill fishing</i> bertambah 1
8.	2 / 2	-	Sims naik pangkat ke level 2
		-	<i>Skill gardening</i> bertambah 1
9.	Hasil <i>skill</i> sampai menuju level 2	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Logic: 1</i> • <i>Cooking: 2</i> • <i>Gardening: 2</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Logic: 1</i> • <i>Cooking: 3</i> • <i>Gardening: 3</i> • <i>Handiness: 1</i> • <i>Fishing: 1</i>

Pada percobaan 2 untuk mencapai jabatan level 2, baru bisa tercapai di minggu ke 2 di hari ke 2, hal ini sangatlah berbeda dengan percobaan 1 yang cukup cepat tercapai pada minggu pertama di hari ke 4. Dan untuk *skill* yang sudah didapat pun juga berbeda.

- d. Perbandingan Hasil Eksplorasi *Gameplay* Percobaan 1 dengan Percobaan 2 untuk Level 2 Menuju Level 3

Dari kegiatan yang telah dilakukan (tabel B-7 sampai tabel B-10) dapat diambil kesimpulan perbandingan, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Perbandingan Hasil Eksplorasi Di Level 2 Menuju Level 3

No	Week / Hari	Percobaan 1	Percobaan 2
1.	1 / 5	Sims harus melakukan <i>unclog closet</i> karena toilet rusak. Dan <i>skill handiness</i> bertambah 1	(belum mencapai level 2)
2.	1 / 6	<i>Skill gardening</i> bertambah 1 Di saat <i>do working</i> dengan <i>performance Do Independent Experiment</i> . Sims mendapatkan <i>opportunity job</i> , untuk membaca buku	(belum mencapai level 2)
3.	1 / 7	Sims harus melakukan <i>do read a book</i> dari <i>opportunity</i> . Sims melakukan <i>do gardening</i> dan <i>skill gardening</i> meningkat	(belum mencapai level 2) (belum mencapai level 2)
4.	2 / 1	Sims melakukan <i>do gardening</i> dan <i>skill gardening</i> bertambah 1 Sims melakukan <i>do fishing</i> dan <i>skill fishing</i> meningkat	(belum mencapai level 2) (belum mencapai level 2)
5.	2 / 2	Sims naik pangkat ke level 3	Sims baru mencapai ke level 2
6.	2 / 3	-	Di saat <i>do working</i> dengan <i>performance Assist Boss with Research</i> Sims mendapatkan <i>opportunity job</i> , untuk mencuci 5 piring kotor Sims harus melakukan <i>do wash plate</i> dari <i>opportunity job</i> .
7.	2 / 4	- - -	Sims melakukan <i>do gardening</i> dan <i>skill gardening</i> bertambah 1. Sims mendapatkan kesempatan menjadi <i>test sampling</i> . Sims naik pangkat ke level 3
8.	Hasil <i>skill</i> sampai menuju level 3	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Logic: 2</i> • <i>Cooking: 3</i> • <i>Gardening: 4</i> • <i>Handiness: 1</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Logic: 1</i> • <i>Cooking: 3</i> • <i>Gardening: 4</i> • <i>Handiness: 1</i> • <i>Fishing: 1</i>

Dari tabel di atas, terjadi perbedaan yang sangat terlihat dikarenakan pencapaian level kerja yang tidak sama. Dan juga hasil akhir *skill* sampai level 3 masih berbeda.

- e. Perbandingan Hasil Eksplorasi *Gameplay* Percobaan 1 dengan Percobaan 2 untuk Level 3 Menuju Level 4

Dari kegiatan yang telah dilakukan (tabel B-11 sampai tabel B-14) dapat diambil kesimpulan perbandingan, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Perbandingan Hasil Eksplorasi Di Level 3 Menuju Level 4

No	Week / Hari	Percobaan 1	Percobaan 2
1.	2 / 3	Sims melakukan <i>do cooking</i> . Dan <i>skill cooking</i> bertambah 1 Sims melakukan <i>do tinker stove</i> . <i>Skill handiness</i> bertambah 1	(belum mencapai level 3)

Tabel 4.4 Perbandingan Hasil Eksplorasi Di Level 3 Menuju Level 4 (lanjutan)

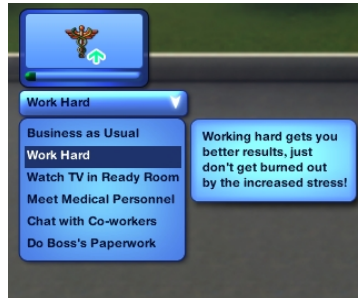
No	Week / Hari	Percobaan 1	Percobaan 2
1.	2/3	Di saat <i>do working: assist boss with research</i> , sims mendapatkan <i>opportunity job</i> yaitu mencuci 5 <i>scientific dishes</i> Sims harus melakukan <i>do wash plate</i> dari <i>opportunity job</i> .	(belum mencapai level 3)
2.	2 / 4	Sims melakukan <i>do gardening</i> . Dan <i>skill gardening</i> bertambah 1 Di saat <i>do working: assist boss with research, opportunity job</i> diterima Sims mendapatkan tawaran pindah karir ke karir <i>medical</i> di level 3	(sims baru mencapai level 3)
3.	2 / 5	Sims melakukan <i>do gardening</i> . Dan <i>skill gardening</i> meningkat Sims melakukan <i>Do working Performance</i> yang dipilih: <i>Do Independent Eksperiment</i> . Dan sims naik pangkat ke level 4	Sims harus melakukan <i>do repair sink</i> , karena wastafel rusak. <i>Skill handiness</i> meningkat Dengan <i>performance</i> yang sama tidak naik pangkat dan hanya menerima gaji Sims harus melakukan <i>do repair shower</i> , karena rusak. <i>Skill handiness</i> bertambah 1
4.	2 / 6	-	Di saat <i>do working: assist boss with research</i> , Sims mendapatkan tawaran pindah karir ke karir <i>medical</i> di level 2
5.	2 / 7	-	Sims harus melakukan <i>do unclog closet</i> , karena toilet rusak. <i>Skill handiness</i> meningkat <i>Skill fishing</i> bertambah 1
6.	3 / 1	-	Sims melakukan <i>do read book handiness</i> . <i>Skill handiness</i> bertambah 1 Sims harus melakukan <i>do unclog closet</i> , karena toilet rusak. <i>Skill handiness</i> bertambah 1
7.	3 / 2	-	Sims harus melakukan <i>do repair shower</i> , karena rusak. <i>Skill handiness</i> bertambah 1
7.	3/2	-	Sims melakukan <i>Do working Performance</i> yang dipilih: <i>assist boss with research</i> . Dan sims naik pangkat ke level 4
8.	Hasil skill sampai menuju level 4	<ul style="list-style-type: none"> • Logic: 2 • Cooking: 3 • Gardening: 5 • Handiness: 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Logic: 1 • Cooking: 4 • Gardening: 5 • Handiness: 4 • Fishing: 2

Dari hasil tabel di atas dapat dilihat perbedaan yang terjadi, walaupun di satu hari yang sama dengan *action* yang sama tetap menghasilkan *impact* yang berbeda. Memerlukan waktu yang berbeda untuk pencapaian level kerja. Dan juga hasil pengumpulan *skill* hingga level 4 yang ditargetkan, berbeda hasilnya. Hal ini terjadi karena adanya sifat *nonlinearity*.

4.3.2. Karir *Medical*

Medical adalah salah satu karir yang ada di The Sims 3. Karir ini berlokasi di *Hospital*. Trait yang berpengaruh untuk karir ini adalah *Genius*, *Bookworm*, *Friendly*, *Good*, dan *Workaholic*. Untuk karir ini di *lifetime wish*-nya adalah *World Renowned Surgeon*, yang artinya meraih level jabatan sampai level 10. Untuk opsi *performance* yang bisa dipilih di karir ini adalah *Business As Usual*, *Take It Easy*, *Work Hard*, *Watch TV in Ready Room*, *Meet Medical Personnel*, dan *Do Boss's Paperwork*.

Berikut ini gambar pilihan *performance*-nya:



Gambar 4.14 Opsi *Performance* Kerja Karir *Medical*

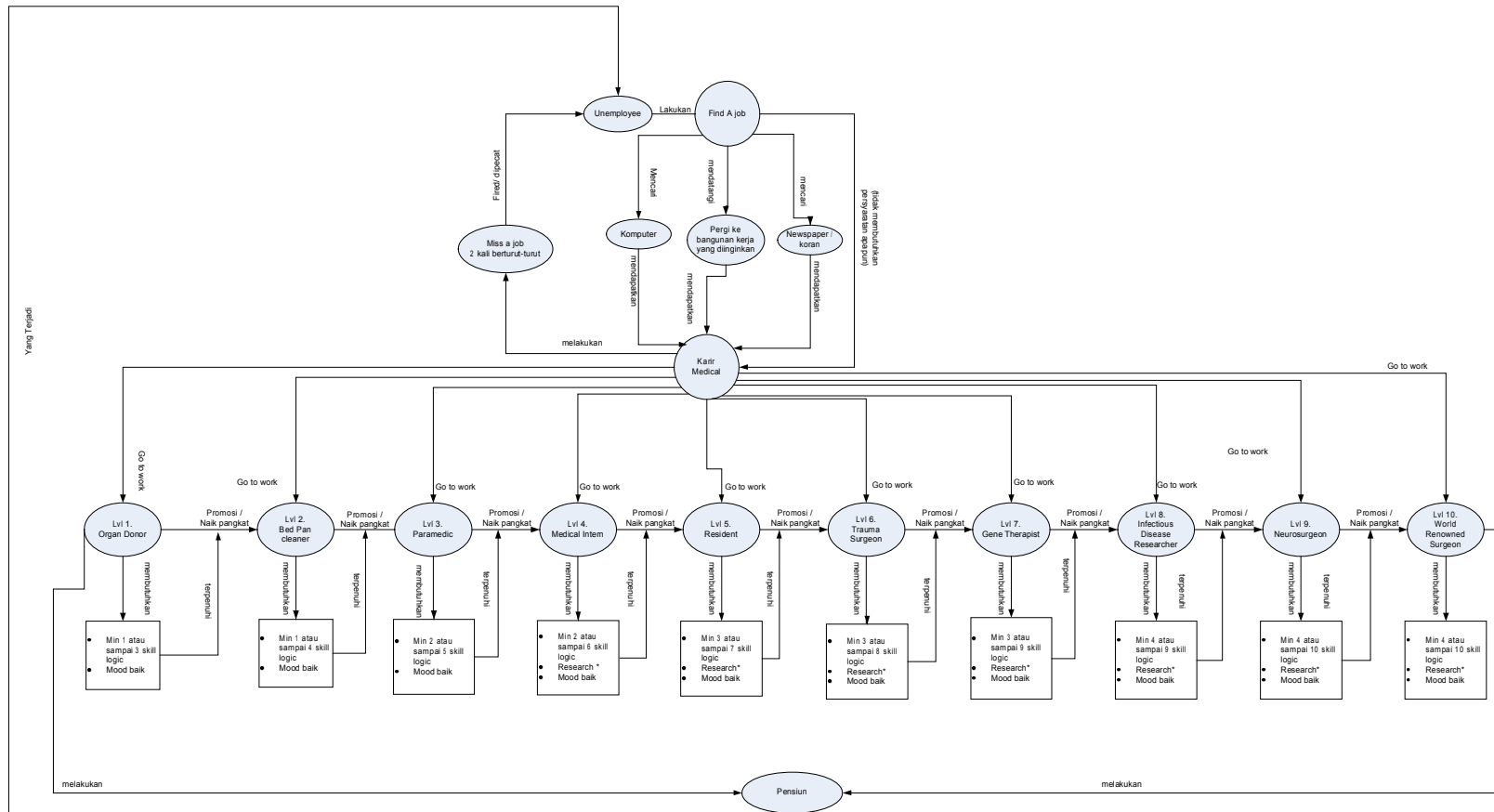
Dan di bawah ini gambar gedung lokasi kerja untuk karir *Medical*.



Gambar 4.15 Gedung *Hospital*

4.3.2.1. Skema Umum Alur Karir *Medical*

Di bawah ini merupakan gambar bagaimana alur karir *medical* secara umum.



* research : untuk melengkapi research akan diberi buku untuk dibaca setiap hari

Gambar 4.16 Skema Umum Alur Karir *Medical*

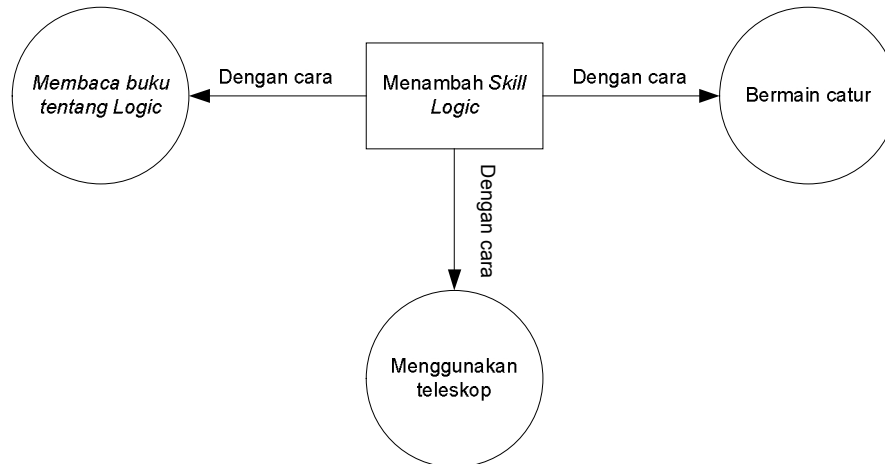
Penjelasan gambar di atas, adalah:

- Sims yang *unemployee* (pengangguran) melakukan *find a job* dapat dicari melalui komputer, koran, atau mendatangi langsung lokasi kerja yang diinginkan.
- Untuk mendapatkan pekerjaan, biasanya tidak memerlukan persyaratan apapun.
- Setelah mendapatkan karir yang diinginkan, dalam hal ini karir *medical*, terdapat beberapa level dalam tingkatan jabatannya, yaitu 10 level. Untuk level terendah level 1 dan level tertinggi level 10.
- Untuk naik level atau naik pangkat diperlukan *skill* dan *mood* yang baik.
- Level 1 menuju level 2 diperlukan minimal 1 *skill* logic dan *mood* yang baik. Setelah syarat terpenuhi maka akan naik pangkat.
- Level 2 menuju level 3 diperlukan minimal 1 *skill* atau sampai 4 *skill* logic dan *mood* yang baik. Setelah syarat terpenuhi maka akan naik pangkat. Dst.
- Setelah masuk di level 4 salah satu syarat untuk menuju level 5 diperlukan *research*, di mana untuk melengkapi *research* akan diberi buku untuk dibaca setiap hari.
- Jika 2 kali berturut-turut tidak berangkat kerja, *miss a job*, maka akan dipecat.
- Apabila sudah mencapai level tertinggi, sims bisa mengajukan pensiun. Dan kembali lagi menjadi *unemployee*.

4.3.2.2. Cara Mendapatkan *skill*

1. *Skill Logic*.

Di bawah ini gambar, cara mendapatkan atau menambah jumlah *skill logic*



Gambar 4.17 Cara Mendapatkan *Skill Logic*

Penjelasan gambar:

Untuk menambah *skill gardening* dapat dengan cara:

- Membaca buku tentang *logic*, untuk mendapatkan buku ini bisa dibeli di toko buku. Atau jika membeli rak buku akan mendapatkan buku level terendah.

- b. Bermain catur. Untuk bermain catur bisa dengan membeli papan catur atau dengan mengunjungi taman yang menyediakan papan catur
- c. Menggunakan teleskop. Bisa didapatkan dengan membeli alatnya.

2. *Research*

Untuk melengkapi *research*, nantinya akan diberi buku untuk dibaca setiap hari.

4.3.2.3. Analisis Eksplorasi *Gameplay Karir Medical*

Sama seperti permainan sebelumnya untuk bermain *game* ini, *gamer* diwajibkan untuk membuat satu atau lebih karakter sims yang akan dimainkan.

4.3.2.3.1. Pembuatan Karakter Sims

Trait yang dipilih untuk karakter sims *medical* ini dan sangat berpengaruh adalah:

- a. *Bookworm*
- b. *Good*
- c. *Genius*
- d. *Friendly*
- e. *Workaholic*

Dari 5 traits di atas yang dipilih, ada 5 pilihan *Lifetime wish* yang dapat dipilih, yaitu:

- a. *World Renowned Surgeon*
- b. *Renaissance Sim*
- c. *Illustrator Author*
- d. *Leader of the Free World*
- e. *Star News Anchor*

Maka untuk menyesuaikan dengan karir *medical*, penulis memilih *World Renowned Surgeon*.

Gambar di bawah ini pembuatan *char* untuk karir *medical* di *create a sim*



Gambar 4.18 Karakter Sim Percobaan 1



Gambar 4.19 Karakter Sim Percobaan 2

4.3.2.3.2. Lokasi rumah

Di awal permainan, setiap karakter sims yang akan dimainkan diberi uang sebanyak §16.000 simoleons (mata uang sims), yang akan digunakan untuk membeli rumah atau tanah. Untuk char ini dipilih lokasi di The Monotone - 1br, 1ba dengan harga §15.975.

Berikut gambar pembelian lokasi rumah.



Gambar 4.20 Pembelian Rumah Sims

4.3.2.3.3. Mencari Pekerjaan

Untuk melamar karir ini bisa melalui koran, komputer, dan datang ke lokasi kantor.

Berikut gambar *char* sims yang sedang mencari kerja di koran dan list pekerjaan yang ada.



Gambar 4.21 List Karir yang Ada di Koran

4.3.2.3.4. Kegiatan *Gameplay* Sims Untuk Karir *Medical*

Untuk mengetahui *gameplay* apa-saja yang terdapat dalam sims karir ini, dilakukan dengan cara bermain *game*-nya.

Di bawah ini tabel kegiatan yang dimainkan untuk Sims

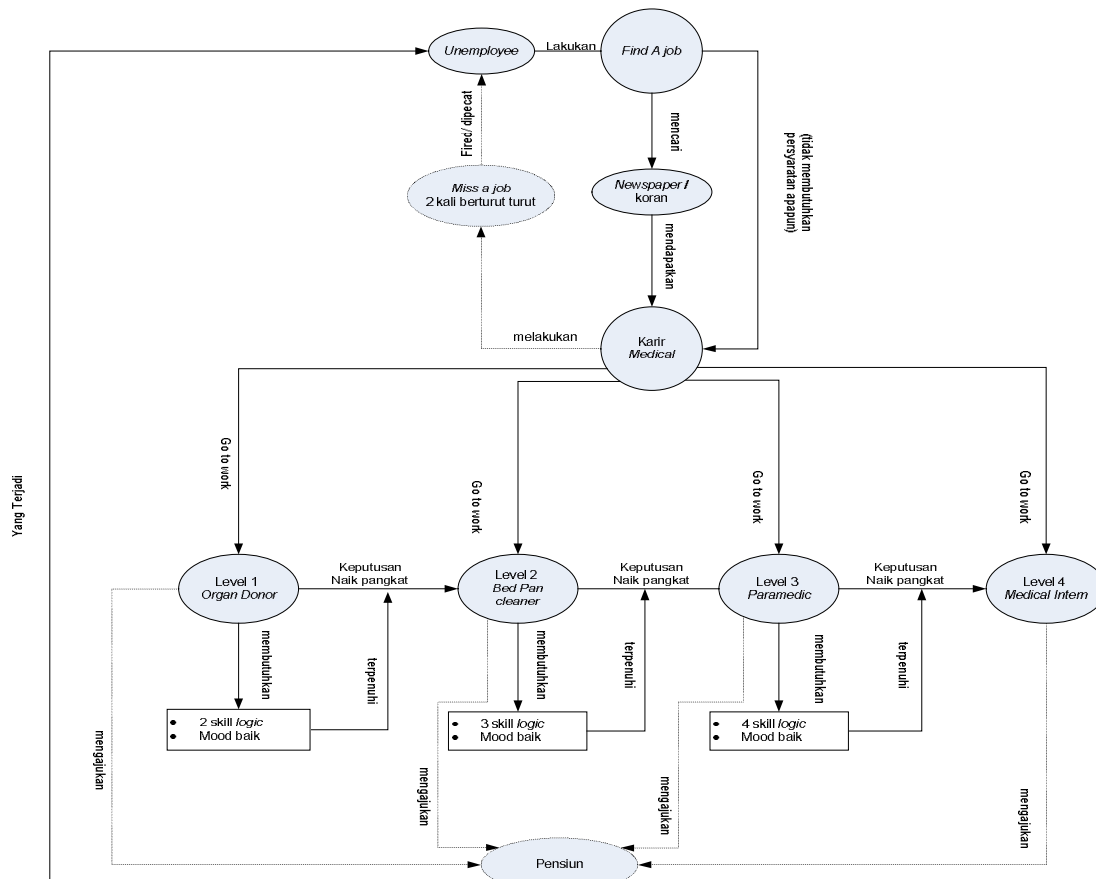
Tabel 4.5 Kegiatan yang Bisa Dipilih untuk Karir *Medical*

No	Kegiatan	Action	Keterangan
1	Kegiatan di dalam rumah	<i>Do find a job</i>	Mencari pekerjaan
		<i>Do read a book (skill gardening, handiness, fishing, dll)</i>	Membaca buku yang berhubungan dengan <i>skill</i> . <i>Skill</i> bisa bertambah.
		<i>Do cooking</i>	<i>Skill cooking</i> bisa bertambah
		<i>Do gardening</i>	<i>Skill gardening</i> bisa bertambah
		<i>Do pay bills</i>	Membayar tagihan
		<i>Do play chess</i>	<i>Skill logic</i> bisa bertambah
		<i>Do unclog toilet</i>	<i>Skill handiness</i> bertambah
		<i>Do sleeping</i>	Sims tidur
		<i>Do watching tv</i>	
2	Kegiatan di <i>Central Park</i>	<i>Do play chess</i>	<i>Skill logic</i> bisa bertambah
		<i>Do fishing</i>	<i>Skill fishing</i> bisa bertambah
		<i>Do cooking</i>	<i>Skill cooking</i> bisa bertambah
		<i>Do collecting seed</i>	Mengumpulkan <i>seed</i> tanaman untuk <i>gardening</i>
		<i>Do catch serangga / kupu-kupu</i>	Mengumpulkan serangga untuk koleksi
3	Kegiatan di luar rumah, mengunjungi tetangga	<i>Do chat</i>	Berinteraksi dengan tetangga
4	Kegiatan di perpustakaan	<i>Do read a book (skill gardening, handiness, fishing, dll)</i>	Membaca buku yang berhubungan dengan <i>skill</i> . <i>Skill</i> bisa bertambah.

4.3.2.3.5. Eksplorasi *Gameplay* Percobaan 1 dan Percobaan 2

a. Skema Alur Percobaan 1

Di bawah ini hasil skema alur yang dilakukan pada percobaan 1:



Gambar 4.22 Skema Alur Percobaan 1

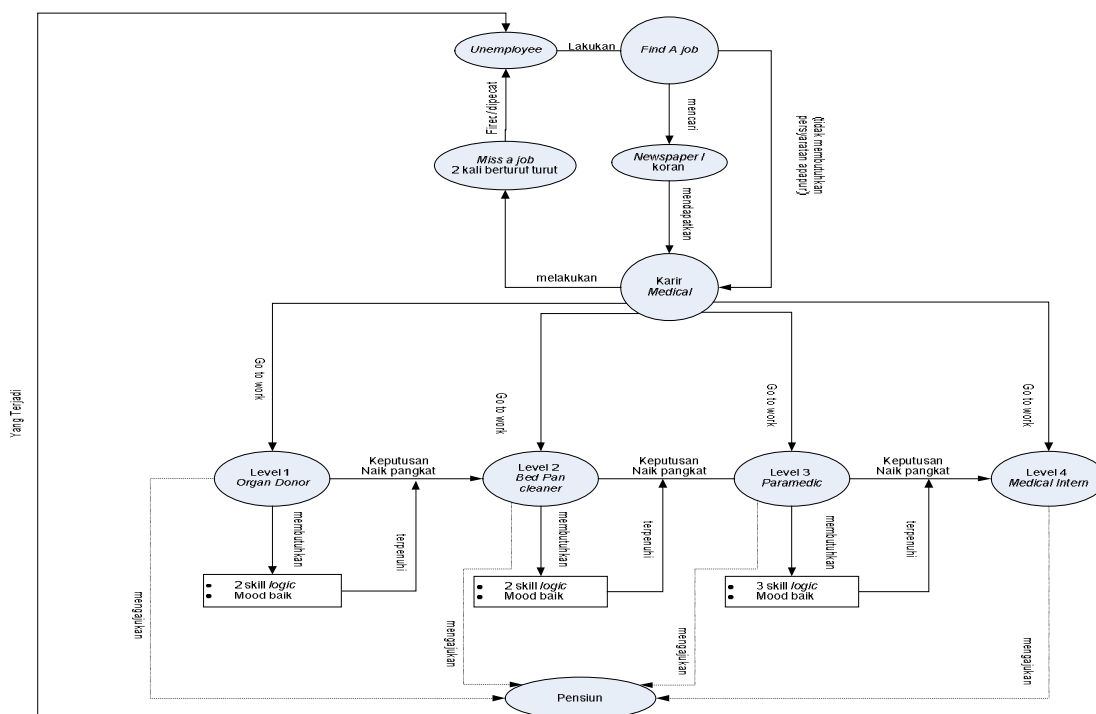
Dari gambar di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Sims yang *unemployeed* melakukan *find a job* melalui koran. Karir yang dicari, dan yang diinginkan adalah karir *medical*.
2. Untuk mendapatkan karir tersebut tidak diperlukan syarat apapun.
3. Setelah mendapatkan karir, sims melakukan *go to work* (pergi kerja) dimulai pada level 1, level terendah yaitu sebagai *Organ Donor*.
4. Untuk naik pangkat ke level selanjutnya, diperlukan beberapa persyaratan, diantaranya *skill* dan *mood* yang baik
5. Pada percobaan 1 ini, sims membutuhkan 2 *skill logic* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 2, yaitu sebagai *Bed Pan Cleaner*. Setelah di level 2, sims membutuhkan 3 *skill logic* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 3 sebagai *paramedic*.

6. Di level 3 sims membutuhkan 4 *skill logic* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 4 sebagai *medical intern*.
7. Sims juga bisa mengajukan pensiun kapanpun pada setiap level karir. Dan sims akan kembali menjadi *employee*.
8. Jika sims melewati kerjanya selama 2 kali berturut-turut, maka sims akan dipecat. Dan sims akan kembali menjadi *employee*

b. Skema Alur Percobaan 2

Di bawah ini hasil skema alur yang telah dilakukan pada percobaan 2:



Gambar 4.23 Skema Alur Percobaan 2

Dari gambar di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Sims yang *unemployee* melakukan *find a job* melalui koran. Karir yang dicari, dan yang diinginkan adalah karir *medical*.
2. Untuk mendapatkan karir tersebut tidak diperlukan syarat apapun.
3. Setelah mendapatkan karir, sims melakukan *go to work* (pergi kerja) dimulai pada level 1, level terendah yaitu sebagai *Organ Donor*.
4. Untuk naik pangkat ke level selanjutnya, diperlukan beberapa persyaratan, diantaranya *skill* dan *mood* yang baik
5. Pada percobaan 2 ini, sims membutuhkan 2 *skill logic* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 2, yaitu sebagai *Bed Pan*

Clener Setelah di level 2, sims membutuhkan 2 *skill logic* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 3 sebagai *paramedic*.

6. Di level 3 sims membutuhkan 3 *skill logic* dan *mood* yang baik. Setelah terpenuhi, sims mendapatkan keputusan naik pangkat ke level 4 sebagai *medical intern*.
7. Sims juga bisa mengajukan pensiun kapanpun pada setiap level karir. Dan sims akan kembali menjadi *employee*.
8. Jika sims melewatkan kerjanya selama 2 kali berturut-turut, maka sims akan dipecat. Dan sims akan kembali menjadi *employee*

c. Perbandingan Hasil Eksplorasi *Gameplay* Percobaan 1 dengan Percobaan 2 untuk Level 1 Menuju Level 2

Dari kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan (tabel B-15 sampai tabel B-20) dapat diambil kesimpulan perbandingan, yaitu:

Tabel 4.6 Perbandingan Hasil Eksplorasi Di Level 1 Menuju Level 2

No	Week / Hari	Percobaan 1	Percobaan 2
1.	1 / 1	Di saat mencari pekerjaan, langsung menemukan pekerjaan di koran pada hari itu.	Di saat mencari pekerjaan, sama-sama menemukan pekerjaan di koran
		Sims melakukan <i>do cooking</i> , <i>skill cooking</i> meningkat.	Sims melakukan <i>do cooking</i> , tetapi <i>skill cooking</i> bertambah 1
2.	1 / 2	Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , tidak terjadi apa-apa di tengah bekerja. Dan mendapatkan gaji 131	Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , di saat bekerja, mendapatkan <i>opportunity job</i> , untuk <i>read a book</i> . Dan mendapatkan gaji 123
		Melakukan <i>do pay bills</i> dengan tagihan 91	Juga melakukan <i>do pay bills</i> tetapi dengan jumlah tagihan 87
		Sims melakukan <i>do read book logic</i> , <i>skill logic</i> bertambah 1	Sims harus melakukan <i>do read book</i> dari <i>opportunity job</i>
3.	1 / 3	Sims harus melakukan <i>do a phone</i> karena mendapat telepon yaitu kesempatan <i>opportunity skill</i> .	Sims melakukan <i>do read book logic</i> , <i>skill logic</i> bertambah 1
		Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , di akhir kerja sims mendapat keputusan naik pangkat ke level 2	Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , di akhir kerja sims mendapat keputusan naik pangkat ke level 2
		Sims melakukan <i>do cooking</i> , <i>skill cooking</i> bertambah 1	Sims melakukan <i>do cooking</i> , <i>skill cooking</i> bertambah 1
4.	hasil <i>skill</i> sampai menuju level 2	<i>Logic</i> : 2 <i>Cooking</i> : 1	<i>Logic</i> : 2 <i>Cooking</i> : 2

Dari tabel di atas, dapat dilihat kedua percobaan sama-sama mencapai level pada hari yang sama yaitu pada hari ketiga dan terdapat beberapa *impact* yang berbeda dengan action yang sama. Dan untuk pengumpulan *skill* sampai tahap level 2 juga menghasilkan jumlah yang berbeda.

- d. Perbandingan Hasil Eksplorasi *Gameplay* Percobaan 1 dengan Percobaan 2 untuk Level 2 Menuju Level 3

Dari kegiatan yang telah dilakukan (tabel B-21 sampai tabel B-24) bisa diambil kesimpulan perbandingan, yaitu:

Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Eksplorasi *Gameplay* Di Level 2 Menuju Level 3

No	Week / Hari	Percobaan 1	Percobaan 2
1.	1 / 4	Sims melakukan <i>do cooking, skill cooking</i> meningkat.	Sims melakukan <i>do cooking</i> , tetapi <i>skill cooking</i> bertambah 1.
		Sims melakukan <i>do gardening, Skill gardening</i> meningkat.	Sims harus melakukan <i>do collecting rock</i> karena menemukan batu di luar rumah.
		Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , tidak terjadi apa-apa di tengah bekerja. Dan mendapatkan gaji 141.	Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , tidak terjadi apa-apa di tengah bekerja. Dan mendapatkan gaji 150.
		Sims melakukan <i>do cooking</i> , tetapi <i>skill cooking</i> bertambah 1.	Sims melakukan <i>do cooking, skill cooking</i> meningkat.
2.	1 / 5	Sims melakukan <i>do read book logic, skill logic</i> bertambah 1	Sims harus melakukan <i>do repair sink</i> untuk memperbaiki wastafel yang rusak.
		Sims harus melakukan <i>do repair sink</i> untuk memperbaiki wastafel yang rusak.	Sims melakukan <i>do cooking, skill cooking</i> meningkat.
		Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , tidak terjadi apa-apa di tengah bekerja. Dan mendapatkan gaji 149	Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , di saat bekerja, mendapatkan <i>opportunity job</i> , untuk <i>read a book</i> . Dan mendapatkan gaji 150
3.	1 / 6	Sims harus melakukan <i>do pay bills</i> karena mendapat tagihan 91	Sims melakukan <i>do cooking</i> , tetapi <i>skill cooking</i> bertambah 1.
		Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , di akhir kerja sims mendapat keputusan naik pangkat ke level 3. Mendapat gaji 150	Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , di akhir kerja sims mendapat keputusan naik pangkat ke level 2. Mendapat gaji 144
		Sims harus melakukan <i>do report opportuniy skill</i> .	Sims melakukan <i>do read book logic, skill logic</i> meningkat
4.	hasil <i>skill</i> sampai menuju level 2	<i>Logic: 3</i> <i>Cooking: 2</i>	<i>Logic: 2</i> <i>Cooking: 3</i>

Dari tabel di atas, dapat dilihat kedua percobaan sama-sama mencapai level pada hari yang sama yaitu pada hari keenam dan terdapat beberapa *impact* yang berbeda dengan *action* yang sama. Dan untuk pengumpulan *skill* sampai tahap level 3 juga menghasilkan jumlah yang berbeda.

- e. Perbandingan Hasil Eksplorasi *Gameplay* Percobaan 1 dengan Percobaan 2 untuk Level 3 Menuju Level 4

Dari kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan (tabel B-25 sampai tabel B-28) bisa diambil kesimpulan perbandingan, yaitu:

Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Eksplorasi *Gameplay* Di Level 3 Menuju Level 4

No	Week / Hari	Percobaan 1	Percobaan 2
1.	1 / 7	Sims melakukan <i>do cooking, skill cooking</i> meningkat.	Sims melakukan <i>do cooking, skill cooking</i> meningkat.
		Sims melakukan <i>do read book logic, skill logic</i> bertambah 1	Sims melakukan <i>do read book logic</i> , tetapi <i>skill logic</i> meningkat.

Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Eksplorasi *Gameplay* Di Level 3 Menuju Level 4 (lanjutan)

No	Week / Hari	Percobaan 1	Percobaan 2
2.	2 / 1	Sims melakukan <i>do cooking</i> , <i>skill cooking</i> meningkat.	Sims melakukan <i>do cooking</i> , tetapi <i>skill cooking</i> bertambah 1.
		Sims melakukan <i>do play chess</i> , <i>skill logic</i> bertambah 1	Sims harus melakukan <i>do repair sink</i> untuk memperbaiki wastafel yang rusak. <i>Skill handiness</i> bertambah 1
		Sims melakukan <i>do catch</i> serangga. Dan mendapatkan serangga seharga 24	Sims harus melakukan <i>do unclog closet</i> untuk memperbaiki <i>closet</i> yang rusak. <i>Skill handiness</i> bertambah 1
3.	2 / 2	Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , tidak terjadi apa-apa di tengah bekerja. Dan mendapatkan gaji 187	Sims melakukan <i>do working performance : work hard</i> , tidak terjadi apa-apa di tengah bekerja. Dan mendapatkan gaji 196
		Sims harus melakukan <i>do unclog closet</i> untuk memperbaiki <i>closet</i> yang rusak. <i>Skill handiness</i> bertambah 1	Sims melakukan <i>do catch butterfly</i> . Dan mendapatkan kupu-kupu seharga 11
		Sims melakukan <i>do pay bills</i> mendapat tagihan 67	Sims melakukan <i>do pay bills</i> mendapat tagihan 64
		Sims harus melakukan <i>do repair tv</i> dari <i>opportunitiy skill</i> .	Sims melakukan <i>do cooking</i> , tetapi <i>skill cooking</i> bertambah 1.
4.	2 / 3	Sims melakukan <i>do working performance : Do Boss's Paperwork</i> , di akhir kerja sims mendapat keputusan naik pangkat ke level 4. Mendapat gaji 192	Sims melakukan <i>do working performance : Do Boss's Paperwork</i> , di akhir kerja sims mendapat keputusan naik pangkat ke level 4. Mendapat gaji 196
5.	hasil <i>skill</i> sampai menuju level 2	<i>Logic</i> : 4 <i>Cooking</i> : 3 <i>Handiness</i> : 1	<i>Logic</i> : 3 <i>Cooking</i> : 4 <i>Handiness</i> : 2

Dari tabel di atas, dapat dilihat kedua percobaan sama-sama mencapai level pada hari yang sama yaitu pada hari ketiga di minggu kedua dan terdapat beberapa impact yang berbeda dengan action yang sama. Dan untuk pengumpulan *skill* sampai tahap level 4 juga menghasilkan jumlah yang berbeda.

4.4. Perbandingan Karir *Science* dan Karir *Medical*

Setelah melakukan analisis dan pengujian pada kedua karir dapat diambil beberapa kesimpulan perbandingan anatar 2 karir ini, yaitu:

- Untuk pencapaian masing-masing level, pada karir *science* mengalami rentang waktu yang cukup lama dibandingkan dengan karir *medical*.
- Permintaan *skill* yang harus dipenuhi pada karir *science* lebih banyak dibandingkan dengan karir *medical*.
- Dengan adanya *trait workaholic* pada karir *medical* memberikan semangat yang lebih baik untuk bekerja dibandingkan dengan karir *science* yang tidak memiliki *trait* tersebut
- Jumlah gaji yang didapat per harinya lebih besar karir *science* dibandingkan karir *medical*.
- Untuk karir *medical* tidak adanya perbedaan waktu pencapaian level untuk setiap levelnya. Hal ini sangat berbeda untuk karir *science* yang dari menuju level 1 menuju

level 2 sudah ditemukannya perbedaan hari pencapaian, sehingga untuk menyesuaikan *action* yang sama di hari yang sama cukuplah sulit.