BAB 3

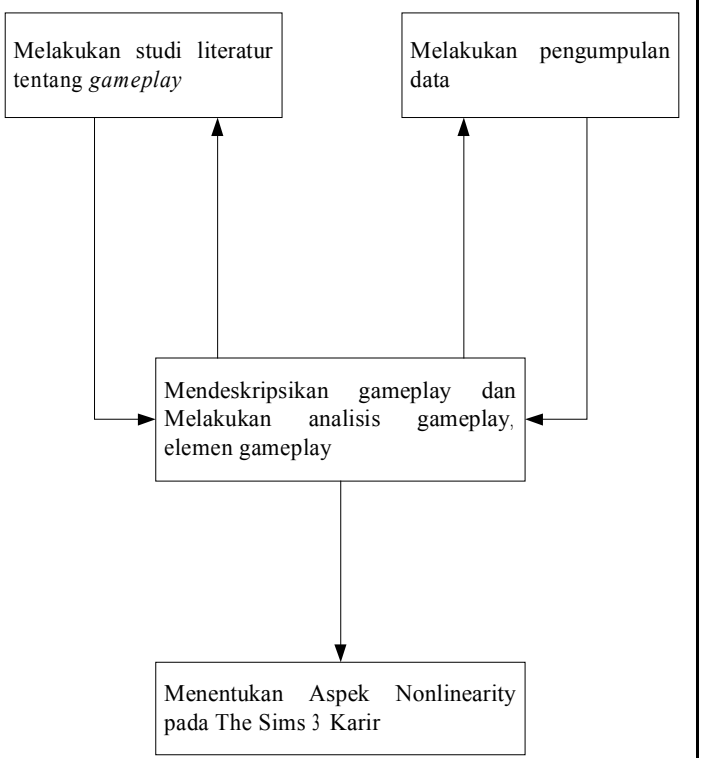
EKSPLORASI *GAME*

Pada bab ini akan membahas lingkup eksplorasi, eksplorasi game, representasi dan gameplay the sims 3 karir yang akan dimainkan.

3.1. Kerangka Tugas Akhir

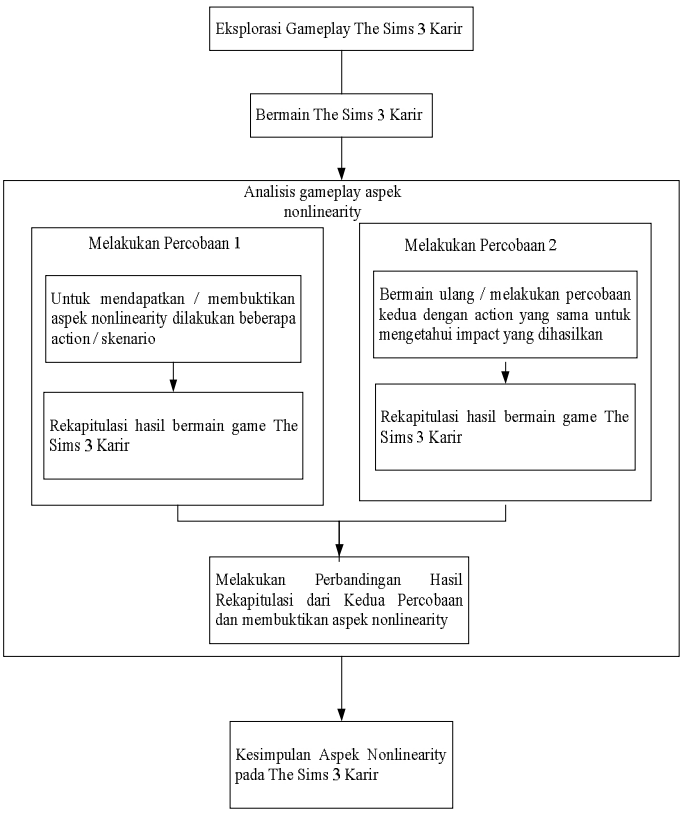
Kerangka pikiran untuk menyusun Tugas Akhir ini terdiri dari beberapa tahap, dimulai dari tahap identifikasi awal sampai tahap kesimpulan.

Tabel 3.1 Kerangka Tugas Akhir

KERANGKA TUGAS AKHIR		
TAHAP DAN HASIL	**LANGKAH PENELITIAN**	**LITERATUR DAN REFERENSI**
Tahap 1: Membuat kerangka pemikiran. Melakukan pengumpulan studi literatur. Hasil: Model pemikiran teoritis Kontribusi" Berguna untuk mengeksplorasi dan analisis gameplay.		1. Gameplay [WIK14A] 2. The Sims 3 [WIK14D] 3. Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4 [NIL98] 4. Game Design - Theory And Practice: The Elements of Gameplay [ROU11] 5. Nonlinear Gameplay [WIK14] 6. Non-linear [GAM12] 7. Teori Permainan [FAJ14] 8. Perkembangan Game Sim [HID12] 9.

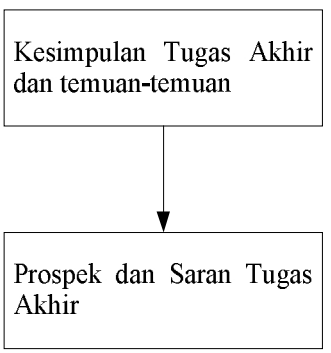
Tabel 3.1 Kerangka Tugas Akhir (lanjutan)

<table>
<tr><th colspan="3">KERANGKA TUGAS AKHIR</th></tr>
<tr><th>TAHAP DAN HASIL</th><th>LANGKAH PENELITIAN</th><th>LITERATUR DAN REFERENSI</th></tr>
<tr>
<td>Tahap 2:
Mengeksplorasi Game The Sims 3 Karir (Bermain The Sims 3 Karir, mengumpulkan informasi dan data dari game.

Hasil:
Dokumentasi gameplay aspek nonlinearity dan Kesimpulan Akhir TA
Kontribusi:
Kesimpulan Akhir TA</td>
<td> 
</td>
<td>10. Bermain Game The Sims

11. Game Design - Theory And Practice: The Elements of Gameplay [ROU11]

12. Nonlinear Gameplay [WIK14]
13. Non-linear [GAM12]</td>
</tr>
<tr>
<td>Tahap 3:
Kesimpulan Tugas Akhir
(Penetapan Kesimpulan Akhir)

Hasil: Kesimpulan dan Hasil TA
Kontribusi: -</td>
<td> 
</td>
<td></td>
</tr>
</table>

3.2. The Sims 3

The *Sims* 3 adalah permainan yang berfokus pada kehidupan orang virtual yang disebut sebagai *Sims*, sama seperti pendahulunya The *Sims* dan The *Sims* 2. Pemain dapat dengan bebas mengendalikan *Sims* mereka. Pemain dapat menyuruh *Sims* tersebut untuk makan, minum, mandi, tidur, dan berbagai aktivitas lainnya yang mirip dengan kehidupan nyata. The *Sims* 3 adalah permainan yang terbuka, yaitu permainan yang tidak mempunyai tujuan akhir, jalan cerita, ataupun level-level tertentu. [WIK14D]

3.2.1. Sejarah Perkembangan The *Sims* 3

Berawal dari kesuksesan pendahulunya yaitu The *Sims* (2000) dan The *Sims* 2 (2004), Maxis dan Electronic Arts akhirnya mengeluarkan sekuel dari permainan ini. The *Sims* 3 pertama kali diluncurkan di Amerika Utara pada tanggal 2 Juni 2009. Menyusul pada tanggal 4 Juni 2009 di Australia dan pada tanggal 5 Juni 2009 di Eropa. *Game* The *Sims* 3 banyak digemari oleh banyak penggemarnya di seluruh dunia, hal ini terbukti dari The *Sims* 3 dalam minggu pertama, penjualan DVDnya mencapai 1,4 juta kopi dan dalam sebulan, The *Sims* 3 telah mendominasi *chart* penjualan. The *Sims* 3 juga telah memperoleh skor 86% dari agregator Metacritic

The *Sims* 3 adalah permainan komputer (*computer game*) *Sims*ulasi kehidupan *(life Simsulation)*. The *Sims* 3 ini pertama kali diluncurkan untuk Mac OS X dan Microsoft Windows, kedua versi pada cakram yang sama. The *Sims* 3 diluncurkan untuk konsol permainan rumahan (*home console*) pada 26 Oktober2010 untuk PlayStation 3, Xbox 360, iOS, Android dan Nintendo DS dan kemudian pelantar (*platform*) Wii pada tanggal 15 November 2010. Versi Windows Phone mulai tersedia pada Windows Phone Marketplace pada 15 Oktober 2010 dengan harga $6.99. Ada juga versi Nintendo 3DS, diluncurkan pada tanggal 27 Maret 2011, sebagai salah satu judul diluncurkan. Tersedia juga untuk ponsel, dan versi yang lebih sederhana untuk ponsel dengan Java.

The *Sims* 3 merupakan *Sims*ulasi aktivitas kehidupan sehari-hari dalam berumah tangga. Dalam permainan ini, kita dapat melihat suatu skema kehidupan yang berawal dari bayi, balita, anak-anak, remaja, setengah dewasa, dewasa, manula, hingga meninggal.

3.2.2. Tentang The *Sims* 3

The *Sims* 3 telah mengalami perubahan besar-besaran, baik dari segi *gameplay* maupun segi visual grafik. The *Sims* 3 kini hadir dengan grafik yang lebih menawan dan kualitas resolusi yang lebih tinggi

Untuk pertama kalinya, The *Sims* 3 memberikan fitur ”*sharing*” seperti dalam *game spore*, dimana kini ***gamer*** dapat berbagi ”*Sims*” dengan *gamer* lain di seluruh penjuru dunia. Perubahan terbesar dalam The *Sims* 3 adalah sistem ”*neighborhoods*”. Dalam The *Sims* 3, setiap aktivitas yang dilakukan baik di dalam rumah maupun di luar, semuanya terjadi dalam satu peta berskala besar. Kini *gamer* tidak perlu menunggu *”loading area”* untuk berpindah-pindah tempat.

a. Create-A-Sims

Mode ”*Create-A-Sims*” yang digunakan untuk menciptakan karakter telah mengalami perubahan dan inovasi yang lebih menarik. *Gamer* kini dapat menentukan tinggi badan dan berat badan karakter. Fitur baru yang cukup menarik adalah kemampuan untuk menentukan pola tekstur pada pakaian yang digunakan. *Gamer* dapat menciptakan satu set pakaian yang serupa, mulai dari kepala hingga ke kaki. Selain itu, *gamer* dapat mengatur ”gaya rambut” yang berbeda-beda tergantung dari jenis pakaian yang mereka gunakan. Setiap karakter yang diciptakan akan mempunyai beragam jenis ”*personality*” yang unik.

b. New Gameplay Mechanic

Setiap aktivitas terjadi secara *real time* baik di dalam ataupun di luar rumah. Hal ini menciptakan banyak event-event yang unik dan menarik. Setiap *gameplay* yang dimainkan akan memberikan pengalaman bermain yang berbeda-beda. *Developer* juga telah memperbarui sistem ”*attribute*” yang digunakan oleh setiap karakter. Dalam *Sims* 3, *developer* telah memperbaiki hal tersebut. Sekarang *gamer* akan lebih memfokuskan karakter mereka dalam ”menjalani kehidupan” secara global dibandingkan sebelumnya yang lebih terfokus pada ”kegiatan sehari-hari”.

c. The Sims's Careers

Sampai sekarang ini telah diketahui sebanyak 11 karir pekerjaan yang dapat dilakukan oleh para The *Sims*. Karir-karir tersebut adalah *Law Enforcement, Criminal, Military, Science, Political, Journalism, Business, Music, Culinary, Medical,* dan *Professional Sports*. Berbeda dengan sebelumnya, promosi dalam setiap karir kini mempunyai berbagai macam cabang yang dipilih.

d. The World of Sims

The *Sims* 3 secara garis besar masih tetap sebuah “The *Sims*” dengan *gameplay* yang telah terbukti sukses dan diminati oleh banyak kalangan *gamer*. The *Sims* 3 mengembangkan konsep *gameplay* yang sukses ini menjadi lebih sempurna lagi. Sejauh ini setiap fitur baru, baik dari segi kustomisasi karakter ataupun elemen *gameplay*, mempunyai potensi yang menjanjikan.

3.3. Elemen *Game* di The *Sims* 3 Karir

3.3.1. Karakter

Karakter adalah personality yang terlibat di dalam *game* dan memungkinkan akan terjadi dialog diantara mereka . Ada 2 macam karakter, yakni;

3.3.1.1. *Player Character (PC)*

Player Character dapat muncul di dalam *game* , bisa juga tidak terwakili di dalam *game* sehingga hanya berperan dari luar *game*. *Player Character* di The *Sims* 3 Karir, dapat ditentukan di awal permainan, saat akan membuat *Sims* char.

Untuk membuat *Sims* char, bisa dipilih secara *randomize* (acak) yang telah tersedia di sistem the *Sims* 3, atau dengan membuat sesuai dengan keinginan *gamer*, seperti apa char *Sims* yang diinginkan.

Pemain dapat memilih nama lengkap *Sims*, usia, jenis kelamin, dan warna kulit. Pada *game* ini ada beberapa tingkatan umur, yaitu *baby* (bayi), *toddler* (balita), *child* (anak-anak), *teenagers* (remaja), *young adult* (dewasa awal), *adult* (dewasa), dan *old* (manula). Ada enam warna kulit, tetapi hanya tiga dari keenam pilihan yang ada di dunia nyata. Ketiga lainnya mencakup warna hijau, merah dan biru.

Dalam *The Sims 3* berat badan ditentukan dengan menggerakkan *scroll* penggeser kiri atau kanan. *Sims* bisa sangat kurus atau sangat gemuk. Namun, balita tidak memiliki pilihan untuk memiliki berat badan. Berat badan dapat dikurangi dengan rajin berolahraga dan berat badan akan naik jika *Sims* makan berlebihan.

Pada bagian pakaian, pemain dapat memilih pakaian yang akan dipakai. Terdapat lima kategori pakaian: pakaian sehari-hari, pakaian resmi, pakaian tidur, pakaian olahraga, dan pakaian renang

Pemain dapat memilih salah satu sifat (*trait*) yang tersedia dalam menu. Pemain juga dapat memilih makanan kesukaan *Sims*, musik dan warna. Suara *Sims* dapat pula disesuaikan. Balita memiliki satu *scroll* penggeser suara, anak-anak memiliki dua *scroll* penggeser suara, dan remaja dan lebih tua memiliki tiga *scroll* penggeser suara. Dan juga dapat memilih keinginan seumur hidup *Sims*, yang merupakan tujuan *Sims* untuk bekerja sepanjang hidup mereka hingga keinginan seumur hidupnya terpenuhi.

Pemain juga dapat menulis riwayat hidup *Sims* mereka. Balita, anak dan remaja tidak memiliki pilihan untuk memiliki keinginan seumur hidup mereka di *create A Sims*. Akan tetapi, mereka akan diberikan keinginan seumur hidup sesekali saat mereka tumbuh dewasa dan pemain dapat memilihnya.

Di dalam permainan The *Sims* 3, *gamer* akan menjalankan permainan dengan mengendalikan suatu *Sims*. Pada setiap *Sims* tersebut, memiliki karakternya masing-masing. Ada karakter yang sudah *default* (*Sims* yang *include* di dalam *game*) maupun karakter yang bisa ditentukan sendiri oleh *gamer*. Karakter di dalam The *Sims* 3 ditentukan dengan **Trait**.

3.3.1.1.1. *Trait*

Trait (sifat) adalah blok bangunan kepribadian yang dijalankan pada *Sims* di The *Sims* 3 karir. Trait ini memiliki empat kategori yaitu *Mental, Physical, Social dan Lifestyle.*

a. Mental

Pada katagori mental ini, trait akan menentukan karakter mental dari seorang *Sims*. Trait yang terdapat pada katagori mental yaitu:

1. *Absent-Minded*

   Pada trait Absent-Minded ini, *Sims* tersesat dalam pikiran mereka dan kadang-kadang melupakan apa yang mereka lakukan, atau di mana mereka akan pergi.

2. *Artistic*

   Artistik *Sims* secara alami merupakan seniman berbakat dengan kuas dan cat. Mereka juga dapat menjadi penulis cukup bagus dan bisa menjadi seorang musisi. Sifat Artistik ini bertolak belakang dengan *Can't Stand Art.*

3. *Bookworm*

   Bookworm (Kutu buku) memiliki gairah untuk membaca yang melampaui keinginan mereka yang lain. Mereka juga cenderung menjadi penulis yang baik.

4. *Can't Stand Art*

Sims dengan sifat *Can't Stand Art* tidak akan pernah menghargai karya terbaru dari dekorasi rumah mahal. Mereka adalah anti-connoisseur (anti-ahli).

5. *Computer Whiz*

Komputer Whizzes suka menghabiskan waktu di komputer. Mereka ahli dengan komputer dan bahkan bisa menghasilkan uang sebagai seorang hacker jika mereka memilih.

6. *Excitable*

Sims akan bersorak dan bersemangat untuk melakukan hal-hal dasar dalam kehidupan. Mereka sangat menikmati dari kepuasan sendiri ketika hal baik terjadi dalam hidupnya. Sifat ini mempunyai konflik dengan Grumpy.

7. *Genius*

Genius adalah pemikir logis, master catur dan hacker yang sangat handal. Mereka menikmati pengejaran pikiran. Sifat ini dapat diberikan kepada bayi yang baru lahir.

8. *Green Thumb*

Green Thumb adalah tukang kebun terbaik. Mereka menemukan hiburan dan kenyamanan antara kebun mereka dan dapat menghidupkan kembali tanaman pada kondisi terburuk. Trait ini pertama kali muncul saat menginjak usia *teen* (remaja).

9. *Handy*

Handy Sims adalah *tinkerers* terbaik. Mereka tidak pernah akan gagal jika perbaikan atau upgrade item rumah tangga dari benda-benda listrik yang jauh lebih berbahaya.

10. *Insane*

Insane Sims merespon kejadian dalam kehidupan yang tidak terduga. Mereka mengatakan apa yang mereka inginkan, melakukan apa yang mereka inginkan dan bahkan memakai apa yang mereka inginkan. Bahkan jika tidak masuk akal untuk orang lain. Sifat ini dapat diberikan kepada bayi yang baru lahir.

11. *Natural Cook*

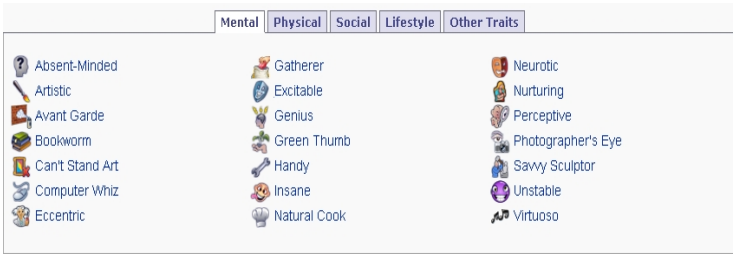
Natural Cooks mampu membuat setiap hidangan, membuat makanan mereka yang paling lezat untuk makan. Mereka belajar memasak lebih cepat daripada yang lain, dan tidak pernah membakar dapur ketika sedang memasak.

12. *Neurotic*

Neurotic Sims akan panik dengan hal provokasi kecil. Mereka dapat menjadi stres dengan mudah dan dapat sulit untuk menjadi mellow. Untungnya mereka bisa berbagi kesedihan dalam berbagi kekhawatiran mereka dengan orang lain.

13. *Virtuoso*

Virtuoso memiliki bakat alami dengan alat musik dan sering dianggap sebagai musisi terbaik. Dengan demikian, mereka mendapatkan lebih sebagai musisi saat bermain untuk tips dan belajar lebih cepat. Ini tersedia dalam *Sims* sejak lahir.



Gambar 3.1 *Traits Mental*

b. *Physical*

Pada katagori Phsical ini, akan menentukan *trait* yang berhubungan dengan fisik. *Trait* yang termasuk di dalamnya yaitu:

1. *Athletic*

Athletic Sims adalah atlet terbaik di kota. Mereka bisa memaksakan diri mereka lebih keras dan lebih lama dari yang lain, dan akan melakukannya untuk merasakan terbakar. Trait ini memilii konflik dengan *Couch Potato* dan tersedia sejak lahir.

2. *Brave*

Brave Sims adalah individu yang tidak takut dan akan memerangi kebakaran, pertengkaran perampok dan bekerja untuk melindungi orang-orang di sekitar mereka. Trait ini memilii konflik dengan *Coward* dan *Loser* serta tersedia sejak lahir.

3. *Clumsy*

Clumsy Sims sangat ceroboh setiap saat dalam kehidupan dengan gerak buruk dan perencanaan yang buruk. *Sims* yang *Clumsy* ini akan selalu tertimpa masalah setiap melakukan sesuatu.

4. *Couch Potato*

Sims dengan sifat *Couch Potato* sangat senang sambil bersantai di sofa menonton TV, makan junk food dan *Sims* suka tidur. *Sims* butuh dorongan untuk aktivitas hidupnya.

5. *Coward*

Pengecut (Coward) takut dari segala sesuatu dan pergi di malam hari. Mereka takut gelap dan sering akan pingsan dalam situasi ‘mengerikan’. Trait ini memiliki konflik dengan *Brave* dan *Daredevil*.

6. *Heavy Sleeper*

Heavy Sleeper akan tidur dalam situasi apapun, tidak peduli seberapa keras atau mengkhawatirkan. Mereka juga cenderung mendengkur. Trait ini memiliki konflik dengan *Light Speeper*.

7. *Hydrophobic*

Hidrophobic Sims takut berenang. Mereka membenci setiap detik harus menghabiskan waktu di kolam renang.

8. *Light Sleeper*

Light Sleeper berputar dalam malam dan akan terbangun oleh sesuatu hal sekecil apapun di malam hari. Trait ini tersedia sejak lahir.

9. *Lucky*

Sims Lucky menjalani hidup dengan rasa nyaman dan beruntung. Mereka sering menang dan menang dengan besar. Trait ini memiliki konflik dengan *Unlucky* dan tersedia sejak lahir.

10. *Neat*

Neat Sims selalu mencari waktu untuk membersihkan, terlepas dari suasana hati mereka. Mereka mudah hancur oleh lingkungan kotor, tapi tidak akan pernah meninggalkan berantakan di belakang mereka. Trait ini bertentangan dengan *Slob*.

11. *Never Nude*

Never Nudes membenci dan tidak akan pernah telanjang, mereka benar-benar tidak pernah melepas semua pakaian mereka.

12. *Slob*

Slobs terus-menerus meninggalkan kekacauan di belakang mereka. Untuk membuat keadaan menjadi lebih buruk, mereka tidak akan menawarkan untuk menjemput atau bersih. Untungnya kotoran umum tidak akan menyinggung indra mereka. Sifat ini bertentangan dengan *Neat*.

13. *Unlucky*

Hal baik jarang untuk *Sims Unlucky*. Mereka sering kehilangan pada segala sesuatu yang mereka sentuh. Meskipun beberapa melakukan kasihan pada kemalangan mereka. Trait ini bertentangan dengan *Lucky* dan tersedia sejak lahir.

Gambar 3.2 Traits Physical

c. Social

Pada katagori sosial ini akan memberikan karakter di dalam hubungan antar satu *Sims* dengan yang lain. *Trait* yang termasuk di dalamnya yaitu:

1. *Charismatic*

   Charismatic Sims terlatih untuk bersosialisasi dan senang mengadakan pesta. *Skill* charisma dapat naik dengan cepat. Dapat membangun hubungan yang cepat disbanding *Sims* lainnya. Trait ini bertentangan dengan loser dan tersedia untuk remaja.

2. *Commitment Issues*

   Sims dengan *Commitment Issues* tidak benar-benar ingin menetap ke dalam suatu hubungan jangka panjang atau karir seumur hidup. Pernikahan tidak pernah ada dalam pertanyaan. *Traits* ini bertentangan dengan *Hopeless Romantic* dan ini pertama yang tersedia untuk remaja.

3. *Dislikes Children*

   Sims yang tidak suka anak-anak tidak ingin ada hubungannya dengan anak-anak. Tidak bicara, tidak ada bermain dan tentu saja tidak ada konflik reproduksi. Trait ini bertentangan dengan *Childish* dan *Family-Orientedtraits.*

4. *Easily Impressed*

   Easily impressed Sims mudah terkejut oleh cerita sehari-hari dan selalu senang dengan prestasi terkecil. Ini bertentangan dengan *trait snob*, dan pertama yang tersedia saat lahir.

5. *Flirty*

   Sims dapat bermain-main dengan *Sims* lain lebih awal dalam suatu hubungan. Menggoda *Sims* akan diterima jauh lebih sering. *Sims* sangat berbakat memberikan pijat. Ini bertentangan dengan *Unflirty* dan *Shy* dan pertama menjadi tersedia untuk remaja.

6. *Friendly*

   Friendly Sims sering tersenyum pada orang lain dan cepat untuk membuat pertemanan. Ini bertentangan dengan sifat *Mean Spirited*, dan tersedia pada saat lahir.

7. *Good Sense of Humor*

   Konflik dengan *No Sense of Humor. Sims* dengan selera humor yang baik menceritakan lelucon terbaik yang tidak pernah gagal untuk menghibur

8. *Great Kisser*

   Great kissers mencium lebih baik daripada *Sims* lainnya. Mereka memberikan ciuman yang tidak mudah dilupakan.

9. *Grumpy*

Grumpy Sims, jarang dalam suasana hati yang baik. Ini cukup sulit untuk membuat mereka bahagia karena mereka tidak ingin bahagia. Ini bertentangan dengan *Excitable* dan *Hot-Headedtraits*, dan tersedia sejak lahir.

10. *Hopeless Romantic*

Hopeless Romantic, bersemangat mencari jodoh mereka. Mereka menginginkan romansa, cinta sejati dan mengelilingi diri sendiri dengan acara romantis cheesy di televisi dan novel. Konflik dengan: *Commitment Issues*. Sifat ini pertama yang tersedia ketika *Sims* menjadi seorang remaja.

11. *Inappropriate*

Inappropriate Sims berbicara tentang hal yang salah pada waktu yang salah, tidak pernah berpikir untuk berpakaian dengan benar, dan tidak pernah berpikir untuk meminta maaf ketika mereka telah merugikan seseorang. Mereka menikmati mengejek orang lain dengan kata-kata kasar.

12. *Loner*

Loner atau penyendiri menikmati menghabiskan waktu sendiri daripada waktu dihabiskan dengan orang lain. Cukup malu, mereka tidak akan pernah mendekati seseorang yang bukan teman dekat. Mereka gugup di sekitar kelompok besar. Ini bertentangan dengan *Party Animal.*

13. *Loser*

Loser atau pecundang menghadapi duka dan kemalangan sepanjang hidup mereka dimulai dengan sekolah dan terus ke karir mereka. Mereka akan gagal dan sering gagal. Mereka tidak akan marah bahkan ketika kehidupan berantakan. Mereka hanya akan menangis. Ini bertentangan dengan *Brave* dan *Charismatic*.

14. *Mean Spirited*

Mean Spirited Sims suka melawan dan berkelahi, terutama karena mereka tidak pernah kalah dalam perkelahian. Mereka mendapatkan kepuasan dengan setiap musuh baru yang dibuat dan mencari cara-cara baru untuk menjadi jahat kepada orang lain. Konflik dengan traits *Friendly*.

15. *Mooch*

Moochers bisa mencuri makanan dan uang dari tetangga mereka.

16. *No Sense of Humor*

Sims dengan *no sense of humor* menceritakan lelucon mengerikan. Mereka juga tidak menikmati lelucon dari orang lain. Humor hanya buang-buang waktu. Ini bertentangan dengan: *Good Sense of Humor.*

17. *Party Animal*

Party animals suka pesta, dan yang lain suka berpesta dengan mereka. Ketika *Sims party animals* mengadakan pesta, semua orang datang dan menjadi waktu yang terbaik. Konflik dengan *Loner* dan *Shy*.

18. *Schmoozer*

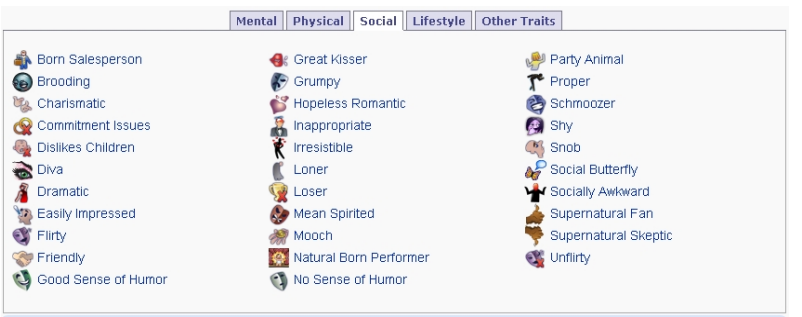
Schmoozers benar-benar baik dalam berteman dengan rekan kerja dan "menjilat" bos mereka. Mereka ahli dalam menavigasi lanskap perusahaan.

19. *Snob*

Snob Sims sangat sulit untuk mengesankan meskipun mereka senang mendengar tentang diri mereka sendiri dan tidak akan pernah menolak pujian. Mereka bermimpi hanya memiliki hal-hal terbaik dan dikaitkan dengan eselon tertinggi lingkungan *Sims*. Ini bertentangan dengan sifat e*asily Impressed*.

20. *Unflirty*

Unflirty Sims tidak menghargai kemajuan romantis orang lain dan akan sulit untuk merayu. Mereka bukan tidak ingin mencintai, hanya saja sulit bagi mereka. Ini bertentangan dengan sifat *flirty*, dan tersedia untuk remaja.



Gambar 3.3 *Traits Social*

d. Lifestyle

Katagori lifestyle ini menentukan gaya hidup dari suatu *Sims*. Trait yang terdapat di dalamnya yaitu:

1. *Ambitious*

Ambisius *Sims* bermimpi besar dan lebih dihargai ketika keinginan mereka terpuaskan dalam hidup. Mereka akan sedih jika promosi yang diinginkan tidak didapatkan.

2. *Angler*

Anglers Sims menangkap ikan lebih baik dari *Sims* lainnya. Mereka juga menyukai memancing daripada yang lain.

3. *Childish*

Childish Sims merasa sulit untuk bertindak sesuai usia mereka. Mereka suka bermain dengan mainan anak-anak, melihat hal-hal melalui mata seorang anak dan perlu terus-menerus dihibur. Ini bertentangan dengan *trait Dislikes Children*.

4. *Daredevil*

Sims tinggal di tepi, dan dapat mengambil banyak hal yang ekstrim. Ini bertentangan dengan sifat *Coward*.

5. *Evil*

Evil Sims suka kegelapan, mengambil kesenangan besar dalam kemalangan orang lain dan lebih memilih untuk menjalani hidup jauh dari kebaikan sebanyak mungkin. Ini bertentangan dengan trait *Good*, dan tersedia sejak lahir.

6. *Family-Oriented*

Family-Oriented Sims merupakan orang tua terbaik. Mereka memiliki keluarga besar dan menikmati dikelilingi oleh anak-anak mereka. Trait ini bertentangan dengan *Dislikes Children* sifat, dan tersedia mulai dari masa kanak-kanak

7. *Frugal*

Frugal Sims suka klip kupon untuk menghemat uang, menyukai transaksi yang bagus dan benci hal boros.

8. *Good*

Good Sims keluar dari jalur mereka untuk membantu teman-teman dan keluarga yang membutuhkan, suka beramal dengan uang mereka dan sering menyalurkan untuk orang di sekitar mereka. Ini bertentangan dengan sifat *evil*, dan tersedia sejak lahir.

9. *Hates the Outdoors*

Beberapa pemain percaya bahwa ini dapat dihubungkan dengan hayfever. *Sims* membenci kegiatan luar dan akan selalu tetap di dalam ruangan bila memungkinkan. Ini bertentangan dengan *Loves the Outdoors*.

10. *Hot-Headed*

Hot-Headed Sims sangat cepat marah. Barang rumah tangga rusak, percakapan kacau atau bahkan mood negatif sedikit semua akan menimbulkan kemarahan yang besar. Ini bertentangan dengan sifat *Grumpy*.

11. *Kleptomaniac*

Kleptomaniak 'sengaja' berakhir dengan hal-hal yang dimiliki oleh orang lain. Mereka sering 'permanen meminjam' barang dari tempat kerja, sekolah atau bahkan rumah tetangga mereka.

12. *Loves the Outdoors*

Sims ini suka menghabiskan waktu di luar ruangan dan menemukan sukacita khusus di tengah-tengah alam yang mana *Sims* lainnya tidak. Ini bertentangan dengan *Hates the Outdoorstrait*, dan tersedia sejak lahir.

13. Over-*Emotional*

Sims Anda menemukan kesenangan yang paling indah dalam banyak hal, dan sering menangis untuk mengekspresikan kegembiraan.

14. *Perfectionist*

Perfeksionis menghabiskan lebih banyak waktu untuk memasak, menulis atau bahkan lukisan, tapi pada akhirnya apa yang mereka selesaikan terasa lebih baik daripada sesuatu yang diciptakan oleh *Sims* lainnya. Perfeksionis menerima tidak malu kesempurnaan.

15. *Technophobe*

Technophobe *Sims* benci televisi. Mereka tidak akan pernah menonton televisi kecuali dalam keadaan yang mengerikan dan akan selalu mencari alternatif sumber hiburan. Ini bertentangan dengan *traits* *Couch Potato* dan *Computer Whiz*.

16. *Vegetarian*

Vegetarian *Sims* tidak pernah memilih untuk makan daging, dan jika melakukannya akan menyebabkan mereka dengan cepat menjadi sakit. Trait tersedia sejak lahir.

17. *Vehicle Enthusiast*

Vehicle enthusiasts menikmati keahlian menentukan kendaraan yang bagus dan mengetahui nilai kendaraan. Hubungan mereka dengan kendaraan mereka adalah hal yang spesial.

18. *Workaholic*

Workaholic senang bekerja dan jarang menjadi stres dari bekerja. Suasana hati mereka menderita ketika mereka kehilangan pekerjaan, tetapi mereka mampu menebusnya dengan bekerja dari rumah. *Workaholic* merupakan karyawan terbaik.

Gambar 3.4 *Traits Lifestyle*

Setiap *Sims* memiliki kuota lima traits. Dari trait tersebut akan menentukan karakter, **lifetime wishes** dan **wishes** dari seorang *Sims*. Masing-masing *Sims* memiliki karakter yang bermacam-macam, tergantung dari *game* default ataupun ditentukan oleh *gamer*.

3.3.1.1.2. Wish dan *Lifetime Wish*

Wish atau keinginan adalah permintaan yang diinginkan dari seorang *Sims*. Dari *wish* yang mereka miliki, terdapat *lifetime wishes* yang merupakan *wish* terbesar dari seorang *Sims*. Setiap *wish* yang dipenuhi akan menghasilkan *Lifetime Happiness* berupa poin yang dapat digunakan dalam menebus *Lifetime Reward. Wish* bisa datang dari mana saja dan di mana-mana, berdasarkan *trait* yang dimiliki *Sims*, pekerjaan mereka, *skill* mereka, teman atau rekan kerja mereka, di mana mereka berada di kota, atau apa yang mereka mungkin akan lakukan atau ingin dilakukan. Pemain bisa menjanjikan untuk membantu *Sims* mereka mendapatkan *wish* dengan mengklik kiri di atasnya, atau memilih untuk membuangnya dengan mengklik kanan di atasnya.

Lifetime wish atau keinginan seumur hidup adalah tujuan utama *Sims* sepanjang hidup mereka. *Lifetime wish Sims* juga terkait dengan *trait* yang mereka miliki. Misalnya, *flirty Sims* mungkin ingin memiliki *Heartbreaker Lifetime Wish.*

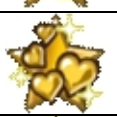
Lifetime wish diwajibkan untuk *Sims* dewasa muda (young adult) atau lebih tua (older) pada saat *create a Sims*. Seorang *Sims* harus memilih *lifetime wish* selama permainan ketika tumbuh dari remaja (teen) menuju ke dewasa muda (young adult). Kadang-kadang, ketika seorang anak atau remaja unggul pada *skill* tertentu, mereka akan menerima *Lifetime wish* pada slot keinginan (wish) mereka, yang mereka dapat memilih untuk menjanjikan atau tidak. Permainan akan meminta jika pemain mengkliknya. Jika anak atau remaja mengambil keinginan seumur hidup, mereka tidak perlu memilih satu ketika mereka menjadi dewasa muda.

Berikut ini beberapa *lifetime wish* yang ada pada the *Sims* 3:

Tabel 3.2 Daftar *lifetime wish*

No	Icon	Nama Lifetime Wish	Goal	Trait yang Berpengaruh
1.		*Become an Astronaut*	Raih level 10 di karir *Military*	*Athletic, Brave, Daredevil, Handy, Loves the Outdoors*
2.		*Become a Creature-Robot Cross Breeder*	Raih level 9 di karir *Science*	*Angler, Computer Whiz, Genius, Green Thumb, Handy, Insane, Vegetarian*
4		*Become a Master Thief*	Raih level 10 di *Thief*, cabang di karir *Criminal*	*Athletic, Daredevil, Kleptomaniac, Evil, Rebellious*
5		*Become a Superstar Athlete*	Raih level 9 di karir *Athletic*	*Athletic, Daredevil, Loves the Outdoors, Party Animal*

Tabel 3.2 Daftar *lifetime wish* (lanjutan)

No	Icon	Nama Lifetime Wish	Goal	Trait yang Berpengaruh
6.		*Celebrated Five-Star Chef*	Raih level 10 di karir *Culinary*	*Ambitious, Charismatic, Frugal, Loser, Schmoozer, Workaholic, Snob*
7.		*CEO of a Mega-Corporation*	Menjadi CEO pada karir *Business*	*Ambitious, Charismatic, Frugal, Loser, Schmoozer, Workaholic, Snob*
8.		*Chess Legend*	Menjadi master untuk *skill Logic*. Menjadi Seorang *grand master* di catur.	*Computer Whiz, Couch Potato, Genius, Loser*
9.		*Forensic Specialist: Dynamic DNA Profiler*	Raih level 10 di karir *Law Enforcement.*	*Computer Whiz, Genius, Good*
10.		*Gold Digger*	Melihat hantu dari pasangan kaya.	*Commitment Issues, Couch Potato, Frugal, Evil, Insane, Mooch, Snob, Mean Spirited*
11.		*Golden Tongue, Golden Fingers*	Master di *skill charisma*. Master di *skill guitar*	*Artistic, Charismatic, Good Sense of Humor, Great Kisser, Hopeless Romantic, Schmoozer, Virtuoso*
12.		*Heartbreaker*	Menjadi kekasih dari 10 *Sims* yang berbeda	*Commitment Issues, Flirty, Great Kisser, Party Animal, Mean Spirited*
13.		*Hit Movie Composer*	Raih level 10 di karir *music*	*Genius, Hopeless Romantic, Virtuoso, Artistic*
14.		*Illustrious Author*	Master di *skill writing* Master di *skill painting*	*Artistic, Bookworm, Genius, Loner*
15.		*International Super Spy*	Raih level 10 di karir *Law Eforcement.*	*Athletic, Brave, Childish, Computer Whiz, Daredevil, Charismatic, Good*
16.		*Jack of All Trades*	Raih level 5 di 4 karir yang berbeda	*Childish, Commitment Issues, Insane, Workaholic*
17.		*Leader of the Free World*	Raih level 10 di karir *Political*	*Ambitious, Charismatic, Friendly, Good, Schmoozer*
18.		*Living in the Lap of Luxury*	Memiliki nilai rumah sebesar 100.000 *Simoleons*	*Ambitious, Kleptomaniac, Mooch, Snob*
19.		*Master of the Arts*	Master di *skill painting* Master di *skill guitar*	*Artistic, Genius, Virtuoso*
20.		*Perfect Mind, Perfect Body*	Master di skill logic Master di skill athletic	*Athletic, Genius, Perfectionist*

2. *Allied, allies* adalah NPC yang berperan melindungi *player* atau setidaknya tidak berperan sebagai musuh *player*. Kemampuan *alied* bisa statis ditentukan sistem atau bisa juga cerdas sesuai dengan peningkatan kemampuan *player*.

   Allies yang berperan dalam The *Sims* 3 karir ini, adalah

   a. *Townies*

      Townies adalah semua *Sims* yang tidak aktiv dalam rumah tangga. *Townies* bisa salah satu penduduk dari rumah tangga lain, mereka bisa juga tidak mempunyai rumah atau bagian dari *invisible service* NPC. (Gambar A.1)

   b. *Maids*

      Maid adalah NPC service yang bisa bekerja untuk *Sims* dan untuk mendapatkan *Sims*oleons, mata uang *Sims*. *Maids* tiba setiap harinya sekitar pukul 10.00 pagi dan akan pergi ketika pekerjaan mereka selesai atau bisa bercengkerama dengan penghuni rumah jika diundang. *Maid* melakukan pekerjaan seperti; membersihkan perlengkapan masak atau makan, membersihkan sampah dan membuangnya, membersihkan peralatan rumah (contoh: toilet, *shower*, atau tempat tidur), dll. (Gambar A.2)

   c. *Repairman*

      Repairman salah satu NPC yang akan memperbaiki benda dan toilet yang tersumbat (*unclog*). Dia hanya sekali berkunjung ketika dipanggil dari menu *service* di telepon dan ketika dia pergi, semua telah selesai. (Gambar A.3)

   d. *Babbysitter*

      Babbysitter adalah NPC yang menjaga anak-anak dari *Sims*. Dan mereka biasanya remaja yang ada di kota untuk menjaga *baby / toddler* ketika dipanggil melalui telepon. Mereka juga akan dibayar ketika pekerjaan mereka selesai. Dan mereka bisa berinteraksi dengan char *Sims* yang dimainkan dan akan menjadi salah satu teman. (Gambar A.4)

   e. *Adoption Service / Social Worker*

      Adoption Service adalah NPC yang menyediakan pelayanan untuk mengadopsi anak. Mereka mengijikan pasangan (beda maupun sama) ataupun single *Sims* untuk mengadopsi. (Gambar A.5)

   f. *The Pizza Man/Women*

      Adalah pengantar pizza dan akan dibayar dengan *Simsoleon*. (Gambar A.6)

   g. *Police*

      Polisi akan datang ketika alarm nyala atau ketika *Sims* menelpon mereka ketika *burglar* di lingkungan rumah. (Gambar A.7)

   h. *The Fire Departemen*

      Pemadam kebakaran adalah seorang NPC yang memadamkan rumah yang kebakaran. Mereka akan dating jika alarm kebakaran menyala atau ditelepon. (Gambar A.8)

i. Paper Boy/Girl

Pengantar Koran biasanya tiba setiap pagi. Mereka bisa perempuan atau laki-laki, dan biasanya selalu anak kecil. (Gambar A.9)

j. Mail Carriers

Mereka adalah orang-orang yang mengantar tagihan berupa surat ke dalam kotak surat. Mereka juga mengantarkan beberapa barang seperti *smelted metals, cut gems, mounted fish* dan salinan pujian dari buku yang dibuat. (Gambar A.10)

k. Carpool/Taxi Driver/School Bus Drive

Kendaraan-kendaraan yang biasa digunakan oleh *Sims* jika mereka melakukan kegiatan di luar rumah, sekolah atau bekerja. (Gambar A.11)

3. *Support partner* adalah NPC yang berperan memberikan pengarahan , mengajari, memberikan informasi tantangan apa yang bisa diambil *player* (quest) atau memberikan informasi tentang item-item yang disediakan oleh *game* yang bisa dipakai oleh pemain dalam menjalankan misinya. Support partner harus cerdas karena dia harus tahu tantangan apa yang cocok untuk diberikan kepada *player* sekarang, keterangan apa yang diperlukan oleh *player*, kalimat menghibur atau pujian apa yang sesuai dengan keadaan *player*

   Support partner yang ada di The *Sims* 3 ini adalah

   a. Gameplay guides (Gambar A.12)
   b. Create A Sims guides (Gambar A.13)
   c. Building guides (Gambar A.14)
   d. Completing Skill Chalenges (Gambar A.15)
   e. Tips (Gambar A.16)
   f. Walkthroughs and guides (Gambar A.17)

3.3.2. Item

Item adalah entitas yang bisa diambil, dibeli, didapat, dikumpulkan, dimiliki dan digunakan atau dimanipulasi dengan berbagai cara oleh *player* dalam menjalan misinya berdasarkan kondisi tertentu. Item bisa juga disesuaikan dengan kemampuan dari *player*.

Item yang terdapat pada The *Sims* 3 ini adalah:

1. *Lot* atau tanah untuk membangun rumah (Gambar A.18)
2. *House,* rumah yang sudah tersedia oleh sistem (Gambar A.19)
3. *Object* atau *item* yang digunakan untuk membangun rumah. Seperti, ubin, pintu, jendela, cat dinding, atau membuat kolam renang, dsb. (Gambar A.20)
4. *Object* atau *item* yang digunakan atau dibeli untuk mengisi peralatan rumah tangga yang digunakan atau untuk menambah *skill*. Seperti, tempat tidur, rak buku, dsb. (Gambar A.21)

5. *Object* atau *item* yang digunakan untuk menghiasi halaman rumah atau dekorasi rumah dan juga bisa untuk menambah *skill*. Seperti pohon, bunga, tanaman berkebun. (Gambar A.22)
6. Mobil dan sepeda untuk berpergian. (Gambar A.23)
7. Benda-benda collecting. Seperti batu, kupu-kupu dan serangga. (Gambar A.24)

3.3.3. Dekorasi

Dekorasi adalah entitas yang tidak bisa dijual atau dibeli. Dan hanya bersifat sebagai hiasan atau object statis.

Dekorasi yang termasuk dalam The *Sims* 3 ini adalah:

1. Bangunan tempat bekerja atau gedung-gedung atau taman-taman untuk komunitas *Sims* seperti (Taman, perpustakaan, sekolah, Salon atau spa dan lain-lain.) (Gambar A.25)
2. Pohon-pohon yang ada di fasilitas umum (Gambar A.6)
3. Jalan raya (Gambar A.27)
4. Pegunungan atau bukit (Gambar A.28)
5. Kendaraan-kendaraan milik pemduduk *Sims* dan kendaraan umum (taxi, bus sekolah dan *carpool* (Gambar A.29)

3.4. Simulasi Karir pada The Sims 3 Karir

3.4.1. Representasi The Sims 3 Karir

Seorang *Sims* mendapatkan karir bisa melalui koran, mencari di computer atau langsung mendatangi tempat bekerja yang diinginkan. Karir yang didapat biasanya dimulai dari level terendah yaitu level satu.

Sims remaja (*teen*) dan yang berumur bisa bekerja *part-time. Full-time jobs* tidak tersedia untuk remaja. Sedangkan *part-time job* tersedia untuk *Sims* yang pensiun karna sudah tua dan akhirnya tidak mempunyai pekerjaan.

The *Sims* 3 karir menyediakan 11 *full-time job* yaitu, *business, criminal, culinary, journalism, law enforcement, medical, military, music, political, professional sports* dan *science.* Sedangkan untuk *part-time job* tersedia 5 pekerjaan, yaitu *mausoleum clerk, spa specialist, receptionist, grocery store clerk,* dan *bookstore clerk.* Semua *part-time job* hanya memiliki tiga level tingkatan jabatan dan *Sims* tidak bisa pensiun, jadi mereka akan bekerja seumur hidupnya.

Sims membutuhkan *skill* untuk meningkatkan level jabatan dalam karirnya. *Sims* akan mendapatkan gaji setiap harinya setelah mereka selesai bekerja dan mereka dibayar berdasarkan jumlah jam kerja.

3.4.2. Komponen *Gameplay* pada The Sims 3 Karir

a. Maniputalion rules

The Sims 3 menggambarkan simulasi kehidupan manusia pada sebuah tempat, yakni sebuah kota yang diberi nama Sunset Valley. Prilaku yang disimulasikan di dalam permainan ini dibuat menyerupai dengan keadaan aslinya, seperti prilaku alam, siang, malam, bergerak, beraktivitas, berkeinginan, berhubungan, merasakan dan berbagai interaksi lainnya baik secara social maupun tidak.

b. Goal rules

Tujuan utama The Sims 3 Karir ini yaitu untuk menjadi sebuah hiburan bagi para penggunanya. The Sims 3 Karir dirancang untuk menantang para penggunanya untuk semakin kreatif dalam melakukan eksplorasi terhadap sebuah simulasi, dimana penggunanya dapat menyelesaikan masalah dengan berbagai cara. Semakin kreatif penggunanya maka semakin banyak yang dapat dieksplorasi dalam simulasi tersebut.

Tujuan lain permainan ini, pemain didorong untuk membuat pilihan dan terlibat penuh dalam lingkungan yang interaktif. Satu-satunya tujuan nyata dari permainan ini adalah untuk mengatur waktu Sims untuk membantu mereka mencapai tujuan pribadi.

c. Metarules

The Sims 3 Karir merupakan *game* yang berjenis entertainmet, *game based* model dan *open-end*. *Entertainment* karena program ini menawarkan banyak interaksi yang bersifat menghibur para pemainnya. *Game based* model karena program ini memang dirancang sebagai sebuah permainan computer, dimana membuat belajar jadi menyenangkan. *Open-ended content* dimana cerita yang disuguhkan dalam permainan tersebut bergantung kepada pemainnya itu sendir apakah sudah merasa puas atau belum. *Open-ended* yang dilakukan The Sims 3 Karir menghasilkan solusi yang berbeda-beda dari tiap pemainnya.

3.4.3. *Non-Linearity Gameplay*

Sebuah *game* dengan nonlinier *gameplay* menyajikan pemain dengan tantangan yang dapat diselesaikan dalam sejumlah urutan yang berbeda. Setiap pemain hanya melihat beberapa tantangan yang mungkin dilakukan, dan tantangan yang sama dapat dimainkan dalam urutan yang berbeda. Sebaliknya, *game* dengan linear *gameplay* akan menghadapi pemain dengan urutan tetap tantangan.

Sebuah *nonlinear game* akan memungkinkan kebebasan pemain lebih besar dari linear *game*. Misalnya, nonlinear *game* dapat mengizinkan beberapa urutan untuk menyelesaikan permainan, pilihan antara jalan untuk kemenangan, atau opsional sisi-pencarian dan subplot. Beberapa *game* memiliki kedua elemen linear dan nonlinear, dan beberapa permainan

menawarkan mode *sandbox* yang memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi lingkungan permainan secara independen dari tujuan utama permainan.

Sebuah *game* yang signifikan nonlinier kadang-kadang digambarkan sebagai *open-ended* atau *sandbox*, meskipun istilah yang digunakan secara tidak benar dalam kasus-kasus, dan ditandai oleh tidak adanya "*right way*" dari bermain *game*. Konsekuensi umum (disengaja atau tidak disengaja) dari *gameplay open-ended* adalah *gameplay* yang muncul.

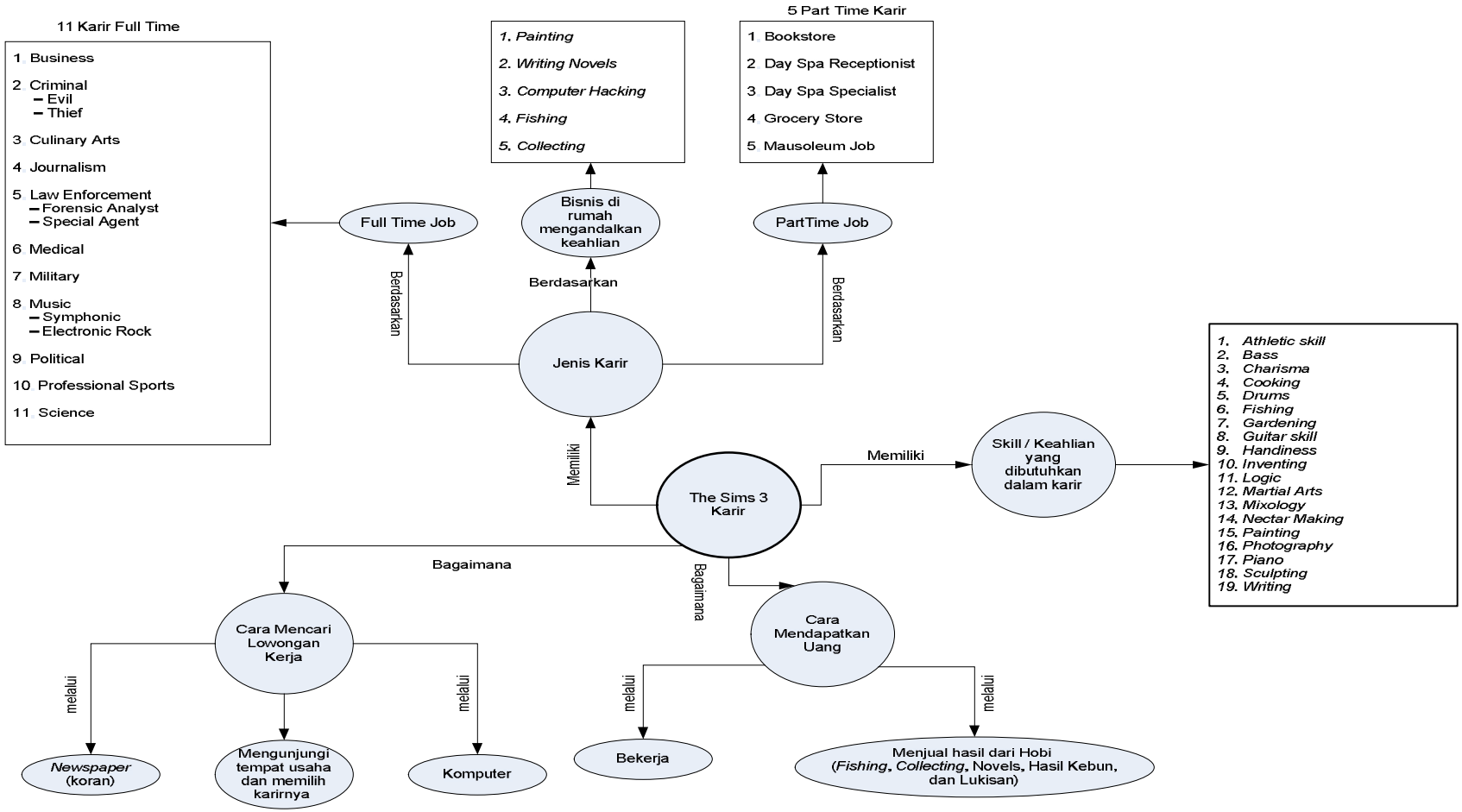
3.4.4. *Game Balance* Pada The *Sims* 3 Karir

Tabel 3.3 *game* balance pada the *Sims* 3 karir

No	Aksi	Score						
		Hunger	*Bladder*	*Energi*	*Social*	*Hygiene*	*Fun*	*Skill*
1	*Do find a job*			-				
2	*Do* mengambil Koran			-			+	
3	*Do* berbicara dengan *Sims* lain	-	-	-	+		+ -	
4	*Do watching TV*	-	-				+	
5	*Do shower*	-		-	-	+		
6	*Do sleeping*	-	-	+	-	-		
7	*Do working*	-	-	-	+	-	-	
8	*Do cooking*	-	-	-	-	-	+	+ (cooking)
9	*Do eating*	+	-	-	+	-	+	
10	*Do brush teeth*	-	-	-	-	+		
11	*Do unclog closet*	-	-	-	-	-	-	+ (handiness)
12	*Do repair*	-	-	-	-	-	-	+ (mechanical)
13	*Do reading book*	-	-	-	-	-	+	
14	*Do cleaning*	-	-	-	-	-	-	

Keterangan: + : bertambah

- : berkurang



Gambar 3.8 Skema Permainan The Sims 3 Karir