

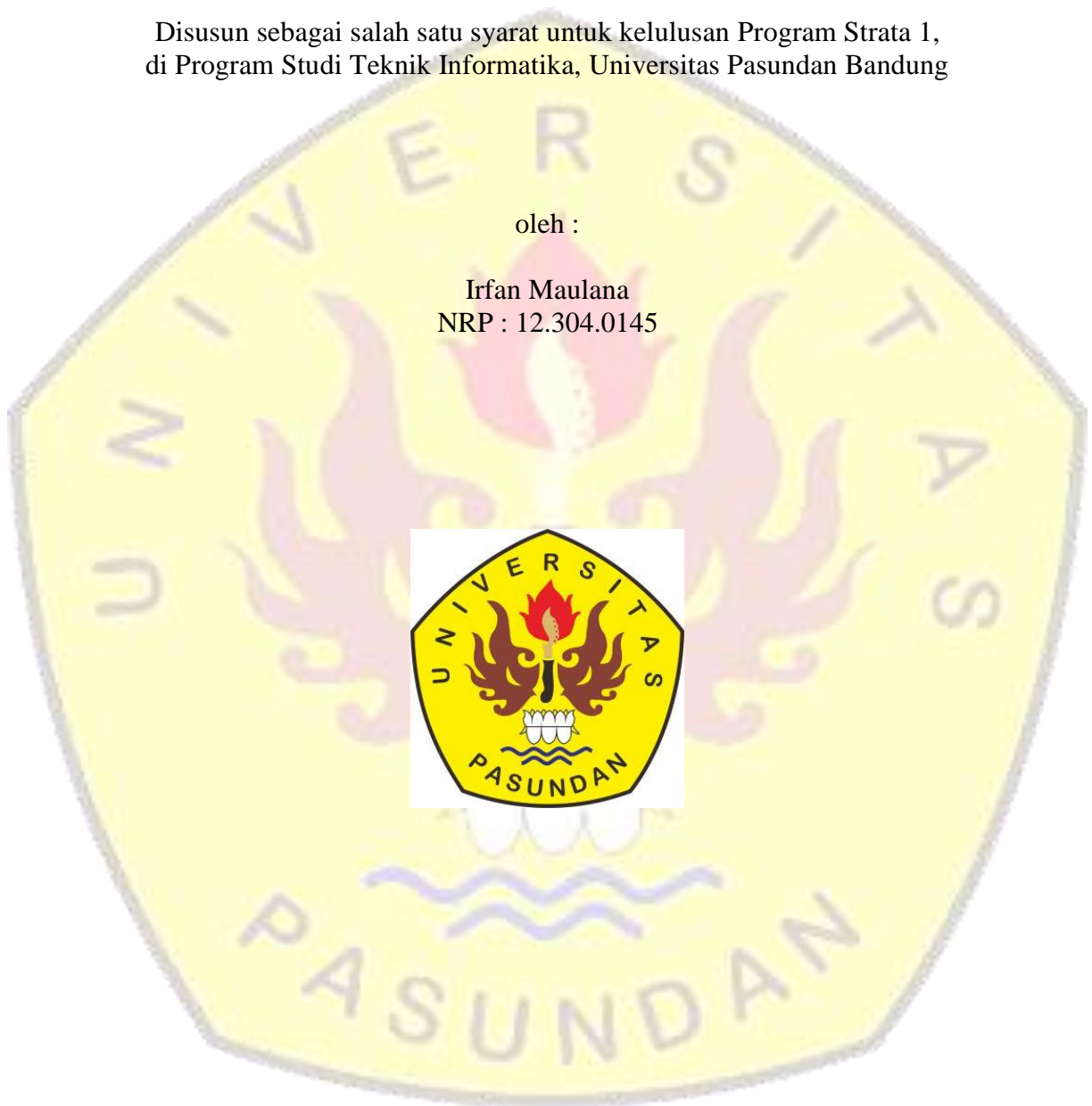
**ANALISIS MODELING REALITY ASPEK PEREKONOMIAN PADA GAME  
LET'S GET RICH**

**TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,  
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Irfan Maulana  
NRP : 12.304.0145



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
OKTOBER 2018**



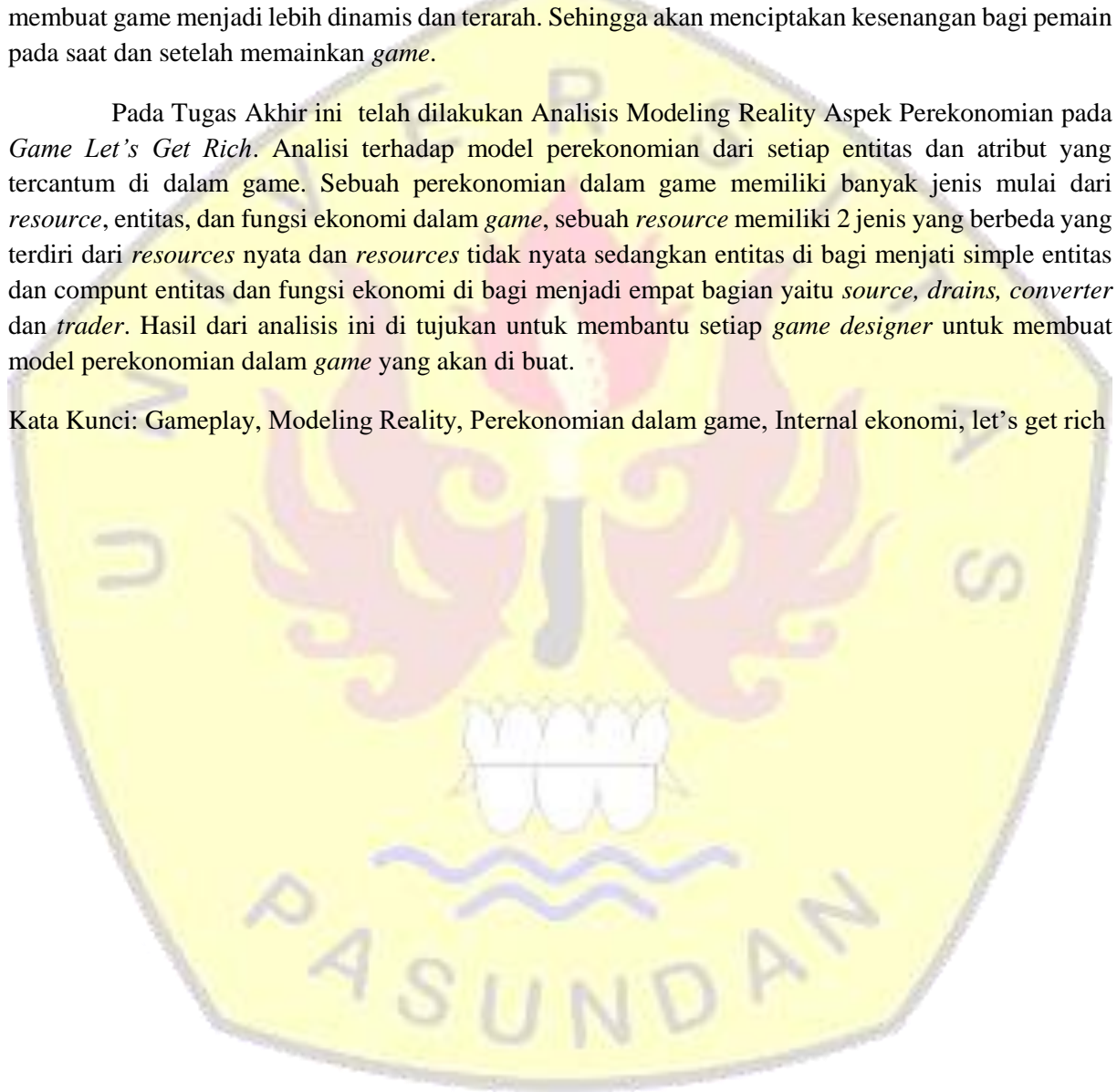
## ABSTRAK

*Game Let's Get Rich* adalah permainan *multiplayer* yang dapat dimainkan dengan maksimal empat orang pemain dengan *genre strategi* dan mempunyai sub *genre turn base strategy* dalam permainan saling bergantian dalam menjalankan karakter yang digunakannya. Tujuan *game Let's Get Rich* adalah menjadi membangun gedung sebanyak mungkin dan menjadi yang terkaya dalam permainan.

*Game* akan terlihat menarik jika dalam permainan mempunyai perekonomian yang jelas. Perekonomian dalam *game* dibutuhkan untuk pemain dalam meningkatkan investasi dalam *game* dan membuat *game* menjadi lebih dinamis dan terarah. Sehingga akan menciptakan kesenangan bagi pemain pada saat dan setelah memainkan *game*.

Pada Tugas Akhir ini telah dilakukan Analisis Modeling Reality Aspek Perekonomian pada *Game Let's Get Rich*. Analisa terhadap model perekonomian dari setiap entitas dan atribut yang tercantum di dalam *game*. Sebuah perekonomian dalam *game* memiliki banyak jenis mulai dari *resource*, entitas, dan fungsi ekonomi dalam *game*, sebuah *resource* memiliki 2 jenis yang berbeda yang terdiri dari *resources* nyata dan *resources* tidak nyata sedangkan entitas di bagi menjadi simple entitas dan compunt entitas dan fungsi ekonomi di bagi menjadi empat bagian yaitu *source*, *drains*, *converter* dan *trader*. Hasil dari analisis ini di tujukan untuk membantu setiap *game designer* untuk membuat model perekonomian dalam *game* yang akan di buat.

Kata Kunci: Gameplay, Modeling Reality, Perekonomian dalam *game*, Internal ekonomi, *let's get rich*



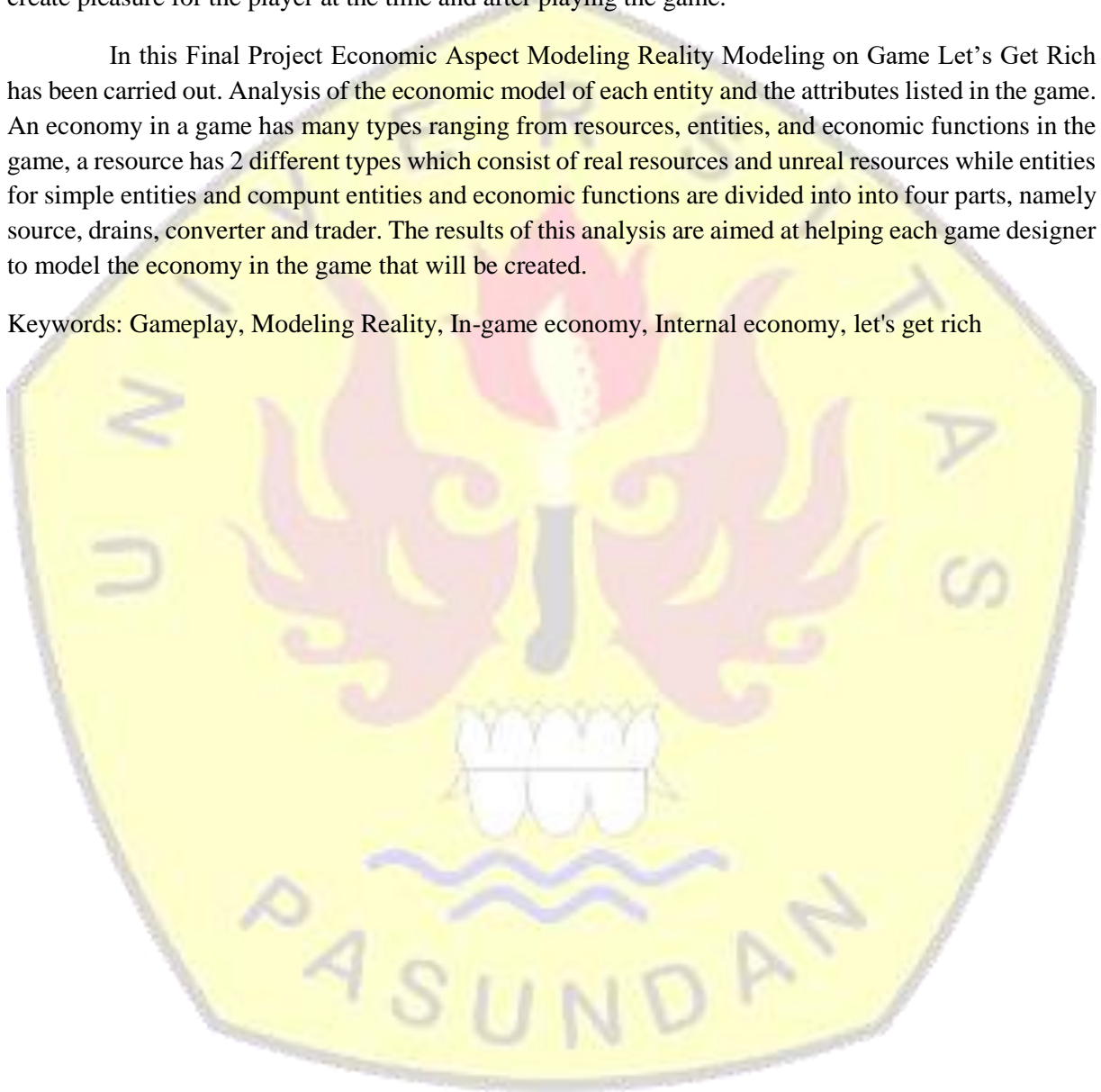
## ABSTRACT

Game Let's Get Rich is a multiplayer game that can be played with a maximum of four players with a strategy genre and has a sub-genre of turn based strategy in games alternating in running the characters they use. Game Let's Get Rich goal is to build as many buildings as possible and become the richest in the game.

The game will look attractive if the game has a clear economy. In-game economics is needed for players to increase investment in games and make games more dynamic and directed. So that it will create pleasure for the player at the time and after playing the game.

In this Final Project Economic Aspect Modeling Reality Modeling on Game Let's Get Rich has been carried out. Analysis of the economic model of each entity and the attributes listed in the game. An economy in a game has many types ranging from resources, entities, and economic functions in the game, a resource has 2 different types which consist of real resources and unreal resources while entities for simple entities and compunt entities and economic functions are divided into into four parts, namely source, drains, converter and trader. The results of this analysis are aimed at helping each game designer to model the economy in the game that will be created.

Keywords: Gameplay, Modeling Reality, In-game economy, Internal economy, let's get rich

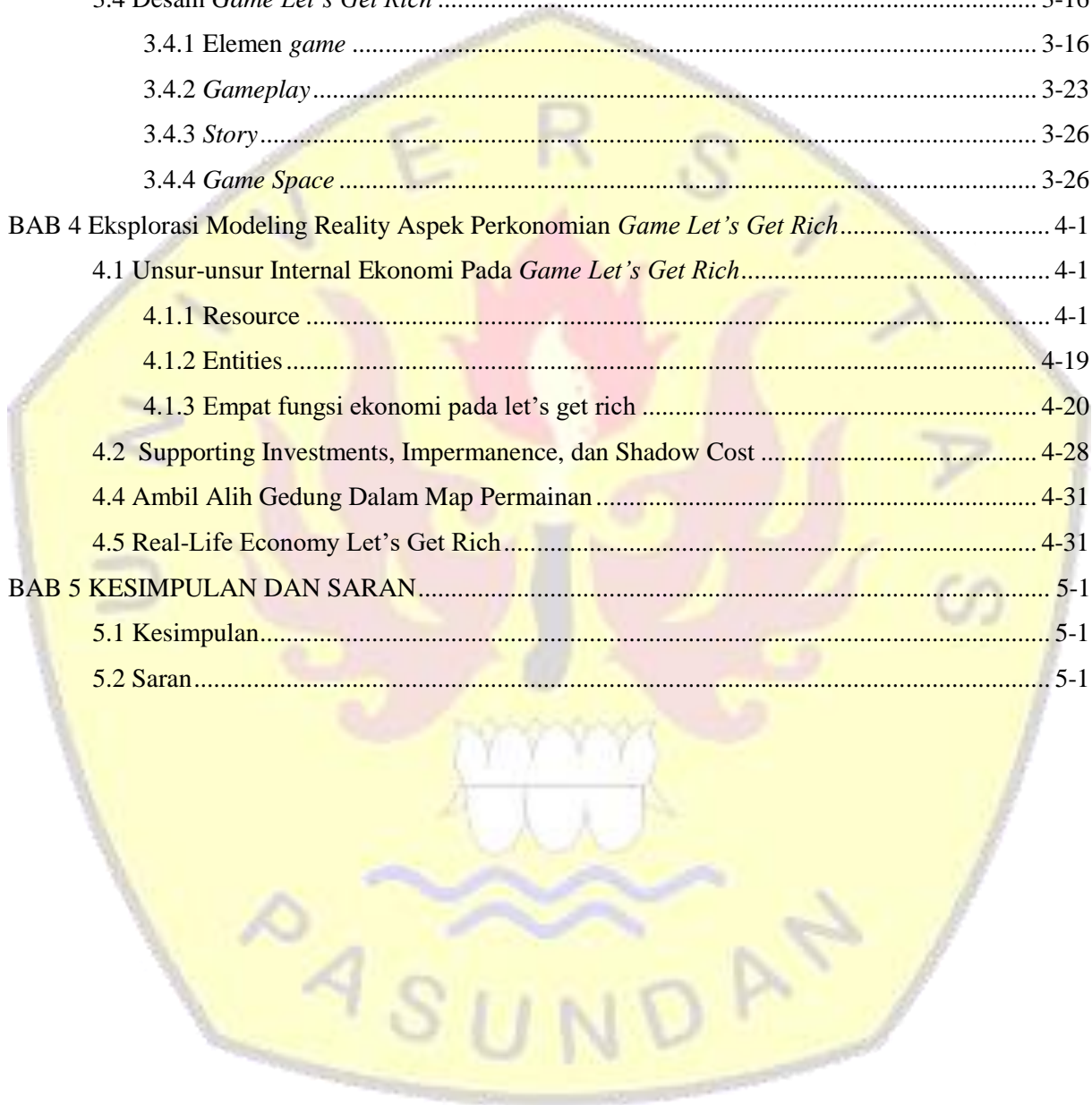


## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR ISTILAH .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
DAFTAR VIDEO .....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1-1
1.1 Latar Belakang .....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah .....	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir .....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir .....	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir .....	1-2
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir .....	1-2
BAB 2 LANDASAN TEORI .....	2-1
2.1 Pengertian <i>Game</i> .....	2-1
2.2 Sejarah <i>Game</i> .....	2-2
2.3 Jenis-jenis <i>Game</i> .....	2-2
2.4 <i>Modeling Reality</i> .....	2-6
2.5 <i>Supporting Investments</i> .....	2-7
2.6 <i>Impermanence</i> .....	2-7
2.7 <i>Shadow Cost</i> .....	2-7
2.8 Kerangka Anatomi <i>Game</i> .....	2-8
2.8.1 Komponen <i>game</i> pada level konsep .....	2-8
2.8.2 Komponen <i>game</i> pada <i>level</i> desain .....	2-9
2.9 <i>Gameplay</i> .....	2-13
2.9.1 Komoponen <i>Gameplay</i> .....	2-13
2.9.2 Jenis-jenis <i>Gameplay</i> .....	2-13
2.9.3 Fitur Fungsional Dari Sebuah <i>Gameplay</i> .....	2-15
2.10 Ekonomi .....	2-17
2.10.1 <i>Internal</i> Ekonomi .....	2-18
2.10.2 Unsur – unsur <i>Internal</i> Ekonomi .....	2-18



2.10.3 Empat Fungsi Ekonomi .....	2-20
<b>BAB 3 SKEMA PENELITIAN .....</b>	<b>3-1</b>
3.1 Kerangka Tugas Akhir .....	3-1
3.2 Rancangan Analisis .....	3-3
3.3 Analisis Manfaat Eksplorasi.....	3-4
3.3 Konsep <i>Game Let's Get Rich</i> .....	3-4
3.4 Desain <i>Game Let's Get Rich</i> .....	3-16
3.4.1 Elemen <i>game</i> .....	3-16
3.4.2 <i>Gameplay</i> .....	3-23
3.4.3 <i>Story</i> .....	3-26
3.4.4 <i>Game Space</i> .....	3-26
<b>BAB 4 Eksplorasi Modeling Reality Aspek Perkonomian <i>Game Let's Get Rich</i>.....</b>	<b>4-1</b>
4.1 Unsur-unsur Internal Ekonomi Pada <i>Game Let's Get Rich</i> .....	4-1
4.1.1 Resource .....	4-1
4.1.2 Entities .....	4-19
4.1.3 Empat fungsi ekonomi pada <i>let's get rich</i> .....	4-20
4.2 Supporting Investments, Impermanence, dan Shadow Cost .....	4-28
4.4 Ambil Alih Gedung Dalam Map Permainan .....	4-31
4.5 Real-Life Economy <i>Let's Get Rich</i> .....	4-31
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>5-1</b>
5.1 Kesimpulan.....	5-1
5.2 Saran.....	5-1



# BAB 1

## PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, lingkup tugas akhir, tujuan, dan sistematika penulisan.

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* pada saat ini sangatlah pesat, *game* bukan lagi menjadi hal yang tabu, hampir semua orang dari berbagai kalangan pernah memainkan *game*. *Game* telah menjadi salah satu hal yang ada dalam keseharian kita. Dahulu *game* hanya sebagai sarana hiburan namun kini seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat fungsi *game* menjadi luas, misalnya sebagai sarana pendidikan, lahan bisnis, dan digunakan dalam pertandingan sebagai salah satu cabang olahraga oleh para profesional.

Semakin menarik dan atraktifnya sebuah *game* maka semakin banyak peminat *game* tersebut, sudah banyak *game* yang tercipta dari berbagai *developer* handal mulai dari yang berbasis personal komputer (PC), *console*, *game online*, dan android. *Mobile game* adalah sebuah *game* yang didesain dan dimainkan oleh *mobile devices*, seperti PDA, *smartphone*, tablet PCs, dan *portable media player*, atau berbagai jenis *gadget* lainnya. Salah satu *game online* yaitu *Let's Get Rich*.

Permainan dibuat agar pemain merasa senang saat memainkannya. Permainan yang terlalu susah maupun terlalu mudah akan membuat pemain cepat merasa bosan dan peminatnya pun akan berkurang. Oleh karena itu, perlu dilakukan perencanaan yang matang dalam mendesain permainan. Dimulai dari perancangan alur cerita, tingkat kesulitan dari setiap *level* perancangan *system*, *gameplay*, dan sebagainya.

Pada zaman sekarang banyak jenis *game* yang memodelkan aktifitas atau realitas kehidupan nyata ke dalamnya, aktivitas atau realitas yang logis sesuai dengan logika manusia, namun juga dapat berupa fantasi yang masih dapat masuk akal.

Dalam kehidupan nyata, ekonomi adalah sistem di mana *resources* diproduksi, dikonsumsi, dan ditukarkan dalam jumlah yang dapat dihitung. Banyak *game* memasukan aspek ekonomi yang terdiri dari *game resources manipulation* dan aturan tentang bagaimana memproduksi dan mengkonsumsi. Namun dalam *game*, *Internal economy* dapat mencakup semua macam *resources* yang bukan bagian dari *real-life economy*. Dalam *game*, hal-hal seperti *health*, *experience*, dan *skill* dapat menjadi bagian dari ekonomi seperti *money*, *goods*, dan *service*.

Dalam *game* pun aspek ekonomi sering digunakan oleh desainer untuk membuat permainan lebih menyenangkan dan menantang dalam melakukan interaksi pada permainan, hal ini menjadi nilai lebih bagi desainer *game* untuk memasukan aspek ekonomi dalam *game* yang mereka kembangkan.

Hal ini pun terdapat dalam permainan *Let's Get Rich* dimana pemain dapat membeli *item* dan sebagainya dengan cara menggunakan *gold* atau *diamond* di setiap permainan yang di pilih pemain untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pemain. Maka dari itu penulis mencoba untuk melakukan “Analisis Medeling Reality Aspek Perekonomian Pada *Game Let's Get Rich*”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana modeling reality bidang ekonomi menurut teori *game* ekonomi
2. Bagaimana anatomi *game Let's Get Rich*
3. Bagaimana pemain menerapkan aspek perekonomian dalam *game* untuk memenuhi kebutuhannya.

## 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah :

1. Menghasilkan analisis anatomi *game Let's Get Rich*
2. Menghasilkan rumusan perekonomian dalam *game Let's Get Rich*
3. Menghasilkan analisis *game mechanic* untuk menyelesaikan permasalahan perekonomian dalam *game Let's Get Rich*

## 1.4 Lingkup Tugas Akhir

1. Permainan yang digunakan untuk eksplorasi adalah *Let's Get Rich*
2. Melakukan eksplorasi *gameplay Let's Get Rich*
3. Memodelkan Unsur–unsur ekonomi dan mengetahui perekonomian pada *game Let's Get Rich*

## 1.5 Metodologi Tugas Akhir

Metodologi yang digunakan dalam tugas akhir ini antara lain:

1. Studi literatur, yang dilakukan dengan mempelajari beberapa literatur yang berkaitan dengan tugas akhir
2. Pengumpulan dan analisis data dengan cara bermain *game Let's Get Rich*
3. Mengeksplorasi *gameplay*, unsur–unsur ekonomi, dan aspek perekonomian *game Let's Get Rich*
4. Menuliskan *gameplay*, unsur–unsur ekonomi, dan aspek perekonomian *game Let's Get Rich*
5. Menguji *gameplay*, unsur–unsur ekonomi dan aspek ekonomi yang sudah ditulis dengan cara bermain dan mencocokkan dengan teori para ahli

## 1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Buku Tugas Akhir ditulis dengan mengikuti sistematika sebagaiberikut :

### Bab 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan latar belakang, tujuan tugas akhir, ruang lingkup tugas akhir, serta sistematika penulisan tugas akhir.



## **Bab 2 : LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU**

Bab ini berisikan teori-teori yang digunakan oleh penulis yang berkaitan dengan topik tugas akhir.

## **Bab 3 : SKEMA PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan Alur Penyelesaian Tugas Akhir, Analisis Persoalan dan Manfaat Tugas Akhir, Kerangka Pemikiran Teoritis.

## **Bab 4 : EKSPLORASI MODELING REALITY ASPEK PEREKONOMIAN GAME LET'S GET RICH**

Pada bab ini akan dilakukan eksplorasi tentang modeling reality aspek perekonomian dari *game Let's Get Rich*

## **Bab 5 : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan yang berhubungan dengan tugas akhir



## Daftar Pustaka

- [DWI14] Ririn Dwi Agustin, ST.,MT, Sandhika Galih A, ST.,MT (2014) Desain Instruksional pada GBeL untuk Pembelajaran SQL
- [ERN12] E. Adams, J. Dormans (2012) BBS, *Game Mechanics - Advanced Game Design*
- [FAB07] Fabrcatore, C. (2007) *Gameplay And Game Mechanics Design. A Key To Quality In Video Game. OECD-CERI Expert Meeting On Videogames And Education.*
- [ROL04] Rollings, A,Morris, D. (2004) *Game Architecture And Design. A New Edition, New Riders Publishing,Indianapolis,Indiana.*
- [ROL03] Andrew Rollings, David Morris (2003) *Game Architecture and Design A New Edition, New Riders Games*
- [ROL05] Rouse, R.I. (2005) *Game Design: Theory And Practice SecondEdition . Wordware Kompotindo, Jakarta, 1995.*
- [ROU14] Rouse, Richard. (2014) *Game Design-Theory And Practice: The Element Of Gameplay* September 2014.
- [SCH08] Jesse Schell (2008), *The Art of Game Design*
- [SYU14] Syuhada, Arif. (2014). *Perancangan Aplikasi game Rancangan Bangun Angka Menggunakan Metode Exact String Matching. Pelita Informatika Budi Darma, volume : VII, Nomer 2*
- [WAH14] Wahyudiyono. (2014). *makalah tentang perkembangan game.*