

# **ANALISIS PENERAPAN TEORI KEBUTUHAN MASLOW DALAM KARAKTER THE SIMS 3**

## **TUGAS AKHIR**

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

oleh:

Try Mustika Aji Krishna

NRP : 13.304.0097



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
APRIL 2019**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berta acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Try Mustika Aji Krishna

Nrp : 13.304.0097

Dengan judul :

**“ANALISIS PENERAPAN TEORI KEBUTUHAN MASLOW DALAM KARAKTER  
THE SIMS 3”**



Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

(Dr.Ririn Dwi Agustin.,ST.,MT)

(Handoko Supeno.,ST.,MT)

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya

Bandung, 25 April 2019

Yang membuat pernyataan,

Mat  
eraai 6000,-

( **Try Mustika Aji Krishna**)

NRP. 13.304.0097



## ABSTRAK

Pada tugas akhir ini telah dilakukan sebuah analisis penerapan teori kebutuhan maslow pada karakter simulasi kehidupan (*life simulator*) yaitu The Sims 3. komponen pembangun simulasi ini terdiri dari sifat (*traits*) dari karakter the Sims ,pekerjaan ,skill, dan bagi mana untuk bertahan hidup sesuai karakter sims yang saya mainkan.

Di dalam *The sims 3* ini sebuah permainan *life simulator* diman kita bermain seperti kehidupan biasa di dunia nyata , didalam permainan ini sudah dilengkapi dalam segi pekerjaan, sekolah dll seperti kehidupan normal manusia .*Traits* ini dibagi menjadi 4 bagian yaitu, *traits mental, social, dan lifestyle*. Di *the sims 3* ada 10 jenis pekerjaan. Sedangkan untuk *skill* terdiri dari 12 macam, dan untuk *lifetime wish* ada 36.

Untuk menganalisis karakter untuk penerapan teori kebutuhan maslow pada *the sims 3* player memilih untuk memainkan *game* tersebut melihat persamaan dengan yang di hirarki teori maslow. Analisis ini lebih rinci dalam segi eksplorasi dalam game karakter the sims 3 dan study literatur teori kehidupan maslow .

**Keyword:** *Game, Gameplay, The Sims 3, Teory Kehidupan Maslow.*



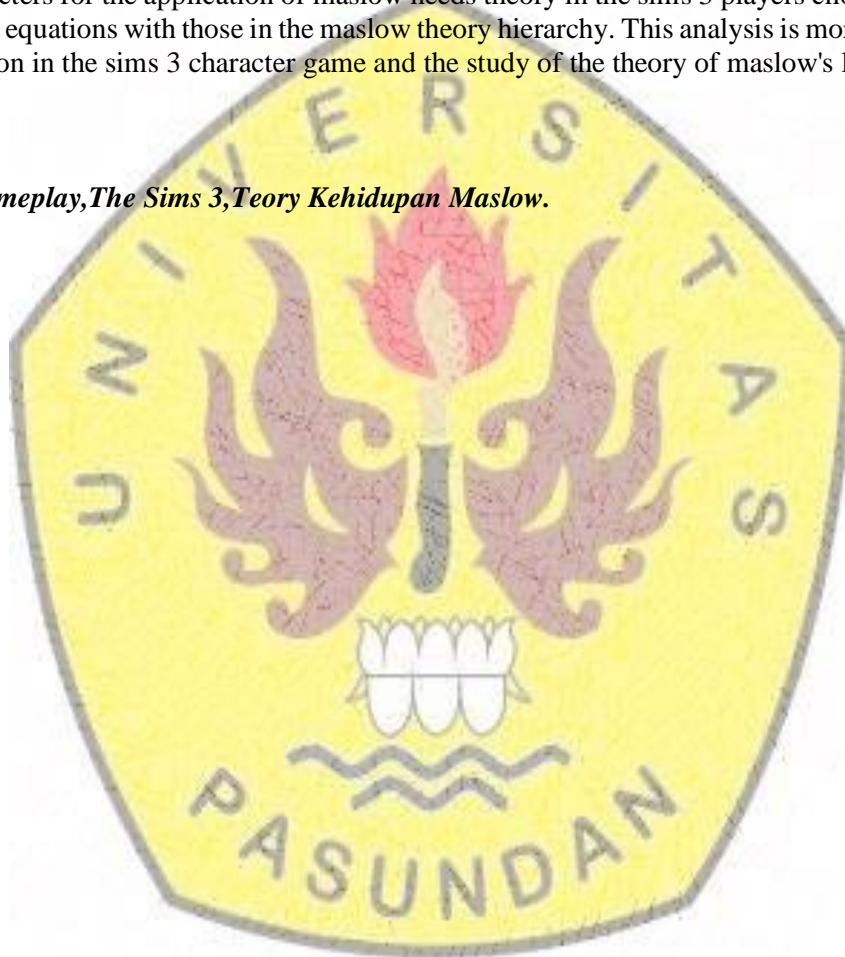
## ABSTRACT

In this final project an analysis of the application of maslow needs theory to life simulation characters, namely The Sims, has been carried out. The simulation building components consist of traits of the Sims character, work, skills, and for which to survive according to the characters of the sims that I play.

In The Sims 3, a game life simulator where we play like ordinary life in the real world, in this game is equipped in terms of work, school etc. like a normal human life. These dreams are divided into 4 parts, namely, mental traits, social, and lifestyle. In the sims 3 there are 10 types of work. While for skills consists of 12 types, and for lifetime wish there are 36.

To analyze the characters for the application of maslow needs theory in the sims 3 players chose to play the game performing equations with those in the maslow theory hierarchy. This analysis is more detailed in terms of exploration in the sims 3 character game and the study of the theory of maslow's literature.

***Keyword: Game,Gameplay,The Sims 3,Teory Kehidupan Maslow.***



## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	1-1
ABSTRACT.....	1-2
KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	1-3
DAFTAR TABEL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR GAMBAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR SIMBOL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISTILAH .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1-6
1.1 Latar Belakang.....	1-6
1.2 Identifikasi Masalah.....	1-6
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	1-6
1.4 Lingkup Tugas Akhir.....	1-6
1.5 Metode Penelitian .....	1-3
1.6 Sistematika Penulisan .....	1-3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Game .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Pengertian Game.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Beberapa Pengertian Tentang <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3 Sejarah <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4 Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4.1 Berdasarkan jenis <i>platform</i> atau alat yang digunakan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4.2 Berdasarkan “gendre” permainan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.5 Komponen <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 The Sims.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 The Sims 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Konsep <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.1 Style.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.2 Plot .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.3 Setting.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.3.4	Character.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.5	Theme .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4	Desain Game .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.1	Karakter .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.2	Item .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.3	Objek/ Entitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5	Gameplay.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6	Konsep Teori Kebutuhan Maslow .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1	Hierarki Kebutuhan Maslow .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1.1	Kebutuhan Fisiologis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1.2	Kebutuhan Keamanan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1.3	Kebutuhan Cinta, Sayang, Kepemilikan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1.4	Kebutuhan Esteem.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1.5	Kebutuhan Aktualisasi Diri .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7	Kebutuhan Keamanan Nancy Roper.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8	Kebutuhan Fisiologis (Biologis).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.1	Makanan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.2	Air .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.3	Udara .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.4	Sinar Matahari.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.5	Tempat Tinggal.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9	Kebutuhan Cinta menurut Erich Fromm.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.10	Kebutuhan Esteem Menurut Nitisemito (1982) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.11	Homeostasis Pada Mamalia (Manusia).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.11.1	Homeostasis Fisiologis dan Psikologis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.11.2	Proses Homeostasis Fisiologis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.11.2.1	Pengaturan Diri .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.11.2.2	Kompensasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.12	Teori Sifat (Kepribadian).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.12.1	Pengertian Kepribadian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



2.12.1.1	Tinjauan secara Etimologis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.12.1.2	Definisi-definisi Kepribadian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.12.2	Konsep-konsep yang berhubungan dengan Kepribadian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.13	<i>Holland's Theory of Personality-Job Fit</i> (Teori kecocokan orang dengan pekerjaan ) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.14	Experience Modeling Reality .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB 3 EKSPLORASI GAMEPLAY .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Kerangka Tugas Akhir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Fishbone .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Profile Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1	Objek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI TEORI MASLOW .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Elemen Game di The Sims 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1	Karakter .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1.1	Player Character (PC) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1.2	Trait Sims 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1.3	Trait Sims 3 Pysical .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1.4	Lifetime Wish Sims 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2	Tabel teori kebutuhan Dalam The Sims 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3	Skenario Explorasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.1	Fisiologis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.2	Kebutuhan ke amanan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.3	Kebutuhan Mencintai .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.4	Kebutuhan esstem(Harga diri) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.5	Aktualisasi diri .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.6	Kematian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4	Pembuktian Explorasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.5	Analisis kualitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1	Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan penjelasan latar belakang masalah ,perumusan masalah,tujuan tugas akhir ,ruang lingkup tugas akhir,metode pelaksanaan tugas akhir dan sistematika penulisan.

#### **1.1 Latar Belakang**

Pada era sekarang dimana game bukan lagi sebuah hal yang langka bahkan game bisa juga dikatakan sebuah kebutuhan yang banyak di cari di era sekarang . Game seiring berjalannya waktu terus berkembang dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat dan banyak juga game yang di ciptakan untuk para pencinta game mulai dari game *Playstation*,*game android* sampai game PC (Personal Computer).salah satunya contoh dari *game PC* yaitu *The sims*. [COR15]

Saat ini pengembangan *game* merupakan salah satu bidang serius didalam bidang *IT* ,dan banyak pengembang yang menggeluti bidang pengembangan *game*. *Developer game* berlomba lomba untuk menciptakan sebuah karya game dimana produk mereka harus memiliki daya tarik dan diminati untuk para pencinta *game*. Maka dari itu *developer* mengembangkan *game* menjadi sebuah *game* yang menyenangkan , lucu, menantang, atau yang lebih utama adalah UNIK. [COR15]

Karakteristik dari sebuah *game* terdapat pada apa yang harus dilakukan oleh pemain atau bisa disebut juga *gameplay* . Dimana pemain bisa berinteraksi dengan *game*. Adanya *gameplay* pemain bisa menemukan tujuan,dan cara bermain ,bahkan ada juga dimana *game* menyediakan pilihan-pilihan yang akan dilewati oleh pemainnya untuk menyelesaikan sebuah tantangan-tantangan. [COR15]

*Game* dapat memberikan pemain dengan tantangan dan rule yang dapat diselesaikan dalam sejumlah urutan yang berbeda .hal ini pun terdapat pada *game The Sims 3* . Maka disini penulis mencoba untuk melakukan”Analisis Penerapan Teori Kebutuhan Maslow terhadap karakter *The Tims 3*”.

#### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada tagas akhir ini adalah:

1. Apa apa saja bagian dari teori kebutuhan masllow yang berpengaruh pada karakter the sims 3.
2. Apa saja atribut yang ada pada karakter the sims 3.
3. Bagaimana penerapan teori maslow pada karakter the sims 3.
4. Bagaimana gameplay the sims 3 dalam menggunakan teori maslow

### 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah mengidentifikasi dan menganalisis teori Kebutuhan Maslow pada karakter The Sims 3.

### 1.4 Lingkup Tugas Akhir

Adapun lingkup tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan Study litelatur pada Teori Kebutuhan Maslow, Kebutuhan Keamanan Nancy Roper, Kebutuhan Fisiologis, Kebutuhan Cinta Menurut Erich Fromm, Kebutuhan Esteem Menurut Nitisemito untuk mengetahui apa saja yang akan diterapkan di karakter the sims 3.
2. Permainan yang digunakan untuk analisis adalah *The Sims 3*.
3. Metode Studi Literatur dan Bermain Ulang.
4. Explorasi karakter dalam *The Sims 3*.

Batasan masalah yang perlu di pertimbangkan untuk memfokuskan pada Analisis ini, permainan yang akan digunakan adalah *The Sims 3* dan di dalam *game* ini yg akan di ambil adalah teori kebutuhan maslow pada karakter game The Sims 3.

### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam tugas akhir ini antara lain:

1. *Study Literature*, yang mempelajari literatur yang berkaitan dengan tugas akhir.
2. Mengumpulkan analisis data dengan cara bermain *game The Sims 3*.
3. Menganalisis *gameplay* karakter dengan cara studi literatur dan bermain.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab. Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini agar lebih teratur, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan penjelasan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan tugas akhir, ruang lingkup tugas akhir, metode pelaksanaan tugas akhir dan sistematika penulisan.

#### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

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

#### **BAB 3 ANALISIS GAME THE SIMS 3**

Bab ini menguraikan analisis dan *game* menurut dokumentasi dari *game the sims 3*

#### **BAB 4 IMPLEMTASI TEORI MASLOW**

Bab ini akan dilakukan pengujian *Teori kebutuhan Maslow* dari *gameplay* dari *game the sims 3* yang dimainkan.

## **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

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

## DAFTAR PUSTAKA

- [MAT13] Matulesy.Andik., 20113., “*POLITICAL EFFICACY, POLITICAL TRUST DAN COLLECTIVE SELF ESTEEM DENGAN PARTISIPASI DALAM GERAKAN MAHASISWA*”, Jurnal, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- [COR15] Cory., 2016., “Analisis Non Linierity pada The SIM 3 career ”, Tugas Akhir, *Jurusan Teknik Informatika – Universitas Pasundan*
- [FRO14] FROMM.ERIC., 2014 “The Art Loving”, Gramedia Pustaka, Andri Kristiawan, No 02.
- [ERL10] ERLANGGA., 2010 “Kebutuhan Biologi Manusia”, ERLANGGA, Bab 3.
- [JES08] Jesse., 2008 “The Art of Game Design”, Carnegie Mellon University, MORGAN KAUFMANN, No 15, halaman 009-222.
- [KUN09] Kunjojo 2009., “Pisikologi kepribadian”, Karya ilmiah, Kediri.
- [KUN07] KUNTARTI 2007., “Pengantar Fisiologis ,HOMEOSTATIS dan Dasar Biolistrik”, Materi, Universitas Semarang.
- [LIS14] Lisa.warda., 2014., “Teori Abraham Maslow”, *Materi – Fakultas Psikologi – Universitas gunadarma*
- [MIN04] Siagian.Minarma., 2004., “Homeostatis”, *Jurnal – Fakultas Kedokteran, Universitas Indonesia.*
- [MEL17] MELLA., “Keamanan Pasien”,Skripsi ,*Keperawatan – STIKES CIREBON. 2017*
- [AGS16] Agustin.Dwi.Ririn., 2016., “Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game”, Jurnal, Universitas Pasundan.