

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Minecraft adalah permainan video game sandbox yang dapat dimainkan multiplayer, player dapat mengontrol avatar secara bebas dan mengeksplorasi sesuai dengan keinginannya. Player mengontrol avatar untuk bernavigasi di dunia 3D dan memanipulasi bahan seperti blok secara inheren di perintah untuk membangun struktur [1]. Tel-U Craft sebuah multimedia interaktif berbasis Minecraft yang diusung oleh Telkom University. Tel-U Craft bertujuan memberikan pengalaman bagi pemain untuk mengenal area dan bangunan di wilayah Telkom University. Proyek ini sedang dikembangkan oleh civitas akademika Telkom University, interaksi yang berbeda ditawarkan di setiap fakultasnya. Namun, sampai saat ini proyek Tel-U Craft baru selesai membangun aset Minecraft untuk area Fakultas Ilmu Terapan, Fakultas Informatika, Fakultas Teknik Elektro dan Fakultas Industri Kreatif. Demi menyelesaikan proyek Tel-U Craft ini diperlukan perancangan aset Minecraft Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta Fakultas Komunikasi dan Bisnis.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis membangun gedung Fakultas Komunikasi dan Bisnis (FKB) dan gedung Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) yang sebelumnya belum dibangun beserta interaksinya agar dapat digunakan civitas akademika. Penulis memilih UKM Capoeira Brasil Telkom University sebagai salah satu bagian dan menjadi sampel dari civitas akademika di Telkom University, dimana UKM tersebut berkaitan erat dengan gedung Fakultas Komunikasi dan Bisnis (FKB) dan gedung Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB).

Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dipilih untuk digunakan sebagai metode dalam pengerjaan proyek ini. *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC) dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian)[2]. Proses perancangan meliputi perancangan bentuk Interaksi antara pemain dengan aset Minecraft Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta Fakultas Komunikasi dan Bisnis. Minecraft gedung Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta gedung Fakultas Komunikasi dan Bisnis Telkom University yang telah dibuat ini akan menjadi aset Tel-U Craft.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat adalah gedung Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta Fakultas Komunikasi dan Bisnis belum tersedia di Tel-U Craft mengakibatkan kemungkinan pemain Tel-U Craft akan kekurangan informasi terkait gedung FEB dan FKB.

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang, terdapat tujuan sebagai berikut :

1. Membangun gedung Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta Fakultas Komunikasi dan Bisnis beserta interaksinya dan melengkapi asset dalam Tel-U Craft.
2. Mengedukasi informasi terkait gedung untuk capoeira.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Penggarapan proyek ini menggunakan software Minecraft Java versi fabric 1.20.6.
2. Interaksi dalam gim melibatkan *Command Block*.
3. Proyek ini hanya menyangkut gedung FEB dan FKB.
4. Proyek ini menggunakan plug in WorldEdit 7.3.3.

1.5 Definisi Operasional

Pada produk ini, berhubungan dengan beberapa hal dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Minecraft

Minecraft merupakan permainan yang membebaskan pemainnya untuk membangun, mengolah, dan menjelajah area yang tersedia, Minecraft juga memfasilitasi pemainnya untuk membentuk sesuai dengan keinginannya. Dalam Minecraft, pemain dapat menggabungkan beberapa item untuk menghasilkan item baru lainnya.

2. Command Blocks

Dalam Minecraft terdapat beberapa fasilitas yang dapat digunakan pemain, salah satunya adalah Command Blocks. Command blocks adalah block yang dapat menyimpan dan mengaktifkan perintah-perintah.

3. Capoeira

Capoeira merupakan beladiri dari Brasil. Capoeira adalah sebuah sistem bela diri tradisional yang didirikan di Brasil oleh budak-budak Afrika yang dibawa oleh orang-orang Portugis ke Brasil. [3]. Selain bela diri, capoeira juga mempelajari tarian, musik, filosofi, sejarah, dan pembentukan karakter. Bela diri ini terbentuk dari pada budak yang berjuang untuk bertahan hidup.

1.6 Metode Pengerjaan

Pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC) dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) [2][10].