

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Telkom University berada di wilayah Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat. Telkom *University* memiliki beberapa gedung dan fakultas salah satunya adalah Gedung Fakultas Industri Kreatif. Setiap tahunnya Telkom *University* menerima mahasiswa baru yang berasal dari seluruh Indonesia. Sebelum calon mahasiswa mendaftar ke universitas tentunya calon mahasiswa melihat bagaimana fasilitas di universitas tersebut.

Untuk melihat fasilitas di universitas yang diinginkan tidak perlu datang langsung ke universitas yang kita inginkan. Pada saat ini terdapat multimedia interaktif yang dapat membantu calon mahasiswa khususnya calon mahasiswa Fakultas Industri Kreatif untuk melihat universitas yang mereka minati. Multimedia interaktif tersebut salah satunya adalah *virtual tour*. *Virtual tour* merupakan simulasi dari suatu lokasi atau tempat. *Virtual tour* memberikan pengalaman kepada pengguna agar dapat merasakan berada di suatu tempat melalui sebuah layar[1]. Calon mahasiswa Fakultas Industri Kreatif dapat melakukan *virtual tour* universitas dengan menggunakan Minecraft. Minecraft merupakan sebuah *game* yang dapat membuat para pemain menjelajahi dunia 3D berbentuk kotak-kotak[2].

Oleh karena itu pada proyek akhir ini membahas tentang “*Virtual Tour dan Mini games* pada Gedung Fakultas Industri Kreatif Telkom *University* Berbasis Minecraft”. *Virtual tour* minecraft ini nantinya dapat dijadikan sebagai media informasi mengenai fasilitas yang ada pada Fakultas Industri Kreatif. Tidak hanya gedung Fakultas Industri Kreatif yang berada pada Minecraft ini, tetapi terdapat juga *mini games* seperti berkuda, memanah, mendayung, dan *parkour*. agar pengguna dapat merasakan pengalaman lebih selain melihat fasilitas dari gedung Fakultas Industri Kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diambil suatu perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membantu calon mahasiswa baru untuk melihat fasilitas yang berada pada gedung Fakultas Industri Kreatif?
2. Bagaimana memvisualisasikan gedung Fakultas Industri Kreatif dalam Minecraft?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Terbantunya calon mahasiswa baru dalam mengetahui fasilitas yang ada pada Gedung Fakultas Industri Kreatif.
2. Membuat *virtual tour* dan *mini games* dalam Minecraft.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Ruang lingkup yang menjadi proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bangunan yang dipakai pada minecraft yang dibuat adalah gedung Fakultas Industri Kreatif.
2. Fasilitas yang berada pada gedung Fakultas Industri Kreatif di minecraft adalah ruangan-ruangan beserta isinya.
3. *Mini games* yang ada berupa *game* berkuda, memanah, mendayung, dan *parkour*.
4. Minecraft yang dibangun dapat digunakan pada platform Minecraft java 1.12.2.
5. Server hosting yang digunakan adalah Apex Minecraft Hosting.
6. Jar file menggunakan Spigot 1.12.2 jar.
7. Penyuntingan aset 3D pada gedung Fakultas Industri Kreatif menggunakan MCEdit v1.6.0.52.

1.5 Metodologi Pengerjaan

Pada metodologi pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode yang *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan tahapan sebagai berikut:

1. *Concept* (Konsep),
2. *Design* (Perancangan),
3. *Material Collecting* (Pengumpulan Material),
4. *Assembly* (Pembuatan),
5. *Testing* (Pengujian),
6. *Distribution* (Distribusi)[3].