

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Pada saat sekarang ini permainan menggunakan elektronik atau disebut juga dengan game sangat banyak di sukai dan mengalami perkembangan yang pesat. Game merupakan permainan yang menggunakan media elektronik, yang didesain semenarik mungkin sebagai sarana hiburan yang bisa mengasah kemampuan dan juga bisa dijadikan sebagai media Pendidikan atau pembelajaran [1]. Pada saat sekarang ini teknologi sangat berkembang pesat begitu juga dengan game, saat ini banyak game interaktif yang berkembang, salah satunya game Minecraft.

Pada situasi pandemic covid-19 kemarin pemerintah menganjurkan beberapa kampus untuk melaksanakan proses perkuliahan secara daring atau online di rumah, salah satunya kampus Telkom University sehingga mahasiswa tidak bisa melaksanakan perkuliahan di kampus. Perkuliahan yang dilaksanakan secara daring atau online mempunyai beberapa kekurangan, salah satunya bagi mahasiswa baru yang belum pernah mengunjungi kampusnya. Mahasiswa baru sebelum mengikuti perkuliahan, mereka mengikuti pengenalan kampus untuk mengenal lingkungan kampus. Pada kondisi pandemic covid-19 ini pengenalan kampus dilaksanakan secara online dengan menggunakan zoom atau google meet.

Dari keadaan ini didapatkan solusi untuk media pengenalan lingkungan kampus Fakultas Informatika Telkom University dengan menggunakan Game Minecraft. Yang nanti akan dibuat minigame red light green light dan glass bridge di dalam Server Minecraft yaitu Tel-U Craft. Minecraft merupakan sebuah game sandbox 3D yang bisa dimainkan oleh satu orang atau lebih, dalam permainan Minecraft pemain bisa membangun kreatifitas masing-masing dan juga menjelajahi dunia balok 3D [2]. Permainan red light green light dan glass bridge sendiri merupakan permainan yang ada dalam serial drama survival Squid Game yang dirilis pada tahun 2021. Penulis berharap nantinya mahasiswa dapat mengenal Fakultas Informatika melalui minigame tersebut.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah, yaitu merancang minigame

red light green light dan glass bridge dengan menggunakan game Minecraft Java dan membuat minigame red light green light dan glass bridge untuk media pengenalan lingkungan kampus Fakultas Informatika.

### **1.3 Tujuan**

Berikut yang menjadi tujuan dari proyek akhir ini yaitu :

1. Merancang *minigame* yang interaktif sebagai media hiburan untuk pengenalan lingkungan kampus Fakultas Informatika Telkom University berbasis Minecraft yang dapat diakses pada Server Tel-U Craft.
2. Membuat *minigame* Red Light Green Light dan Glass Bridge sebagai media hiburan saat Virtual Tour untuk pengenalan lingkungan kampus Fakultas Informatika Telkom University berbasis Minecraft.

### **1.4 Batasan Masalah**

Adapun yang menjadi Batasan masalah dari pengerjaan proyek akhir ini, yaitu :

1. Pembuatan *minigame* Red light green light dan glass bridge menggunakan software Minecraft Java versi 1.19.2
2. Untuk server hosting yang digunakan dalam proyek akhir ini yaitu Apex Hosting Minecraft (server Tel-U Craft)
3. Minigame Red light green light dan glass bridge dapat dimainkan bersama di server Tel-U Craft.
4. Penggunaan command block Minecraft pada pembuatan *minigame* Glass Bridge dan teleport.

### **1.5 Definisi Operasional**

Minecraft merupakan permainan sandbox 3D yang dapat dimainkan oleh satu orang atau lebih. Dalam game Minecraft, pemain bebas membangun kreativitas mereka, meningkatkan imajinasi dan bahkan menjelajahi dunia balok 3D. Game merupakan permainan dengan menggunakan media elektronik, yang didesain sekreatif dan semenarik mungkin untuk sarana hiburan yang dapat mengasah kemampuan dan juga bisa dijadikan sebagai media Pendidikan atau pembelajaran dan media lainnya. Minigame merupakan permainan mini yang terdapat dalam sebuah game.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi yang dipakai dalam pengerjaan proyek akhir “Perancangan Minigame red light green light dan glass bridge untuk pengenalan lingkungan kampus di Fakultas Informatika Telkom University Berbasis Minecraft” yaitu dengan menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dikembangkan oleh Luther-Soetopo. Pengembangan metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) mempunyai beberapa tahapan yaitu, *Concept* (Pengonsepan), *Design* (Pendesainan), *Material Collecting* (pengumpulan bahan), *Assembly* (pembuatan), *Testing* (pengujian), *Distribution* (pendistribusian).