

ABSTRAK

Fatih Maulana, 2023. **Perancangan 3D Aset For Metaverse Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKI Malang**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing: Rina Nurfitri.

Kata kunci: Metaverse, 3 Dimensi, Virtual Reality, Augmented Reality

Metaverse merupakan sebuah lingkup ruang virtual yang dihubungkan melalui internet yang didalamnya adalah replika dunia nyata. Sederhananya metaverse adalah sebuah ruang virtual yang dibangun dan dapat diakses oleh siapa saja tanpa harus bertemu di ruang yang sama. Dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Adanya metaverse membantu pembelajaran agar lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman yang mendalam menggunakan VR atau AR pada metaverse itu sendiri. Penelitian ini merancang sebuah 3D aset untuk Metaverse Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKI Malang. Metode yang akan digunakan analisis deskriptif kualitatif untuk menjabarkan tentang aset yang akan dibuat serta analisis perancangan menggunakan miles & Huberman sebagai reduksi data dan mengambil kesimpulan akhir untuk proses perancangan ini. Prosedur yang digunakan adalah *Design Thinking* untuk mengoptimalkan dan memahami solusi yang menjadi permasalahan yang ada pada penelitian ini. 3D Aset yang dibuat pada penelitian kali ini adalah 3D aset ruangan galeri dan kelas serta pembuatan buku aset sebagai media pendukung informasi aset yang dibuat pada penelitian kali ini. Hasil dari perancangan ini yaitu berupa 3D aset Metaverse building ruang Profile, ruang Kelas, ruang Seminar, ruang Creative Zone dan ruang Galeri serta grounding pada Metaverse itu sendiri berhasil dengan melakukan testing serta uji coba pada perangkat VR Meta Oculus Quest 2, dan berhasil mengimplementasikan pada media pendukung lainnya seperti AR dari 3D aset yang ada serta media game dan mampu menjadi daya tarik sebagai media pembelajaran.

ABSTRACT

Fatih Maulana, 2023. **Designing 3D Asets for Metaverse Visual Communication Design Study Program STIKI Malang**. Final Project, Study Program Visual Communication Design S1, STIKI – MALANG, Advisor 1: Rina Nurfitri.

Key Words: Metaverse, 3Dimensional, Virtual Reality, Augmented Reality

Metaverse is a virtual space connected via the internet which contains a replica of the real world. Simply put, a metaverse is a virtual space built and can be accessed by anyone without meeting in the same room. The world of education is currently experiencing very rapid development. The existence of the metaverse helps make learning more fun and provides an immersive experience using VR or AR in the metaverse itself. This research designs a 3D asset for the Metaverse of the STIKI Malang Visual Communication Design Study Program. The method that will be used is qualitative descriptive analysis to describe the assets that will be created, and design analysis will be done using Miles & Huberman as data reduction and drawing conclusions for this design process. The procedure used is Design Thinking to optimize and understand solutions to the problems in this research. The 3D assets created in this research are 3D assets for gallery and classroom rooms as well as the creation of asset books as supporting media for asset information created in research. The results of this design are in the form of 3D Metaverse building assets, Profile room, Classroom, Seminar room, Creative Zone room, and Gallery room, as well as successful grounding of the Metaverse itself by carrying out testing and trials on the Meta Oculus Quest 2 VR device, and successfully implementing it on Other supporting media such as AR from existing 3D assets as well as game media can be attractive as learning media.