

ABSTRAK

Ahmad Nuzula Ramdhani, 2024. **Perancangan Metaverse Sebagai Media Imersif Pengenalan Program Studi Universitas Bhinneka Nusantara.** Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Strata 1, Universitas Bhinneka Nusantara, Pembimbing: Adita Ayu Kusumasari

Kata kunci: Metaverse, Media Imersif, Design Thinking, Spatial.io, Pengenalan Kampus

Kemajuan teknologi digital mendorong perguruan tinggi untuk beradaptasi dalam strategi pengenalan kampus agar lebih menarik bagi generasi muda yang terbiasa dengan media interaktif. Penelitian ini bertujuan merancang metaverse sebagai media imersif pengenalan Universitas Bhinneka Nusantara (UBHINUS) guna menghadirkan pengalaman pengenalan kampus yang lebih inovatif dan interaktif. Metode yang digunakan adalah Design Thinking melalui lima tahap: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil perancangan berupa ruang virtual tiga dimensi yang dibangun dengan gaya visual low-poly dan diimplementasikan pada platform Spatial.io, berisi informasi kampus serta karya mahasiswa dalam lingkungan futuristik yang mudah diakses. Uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli menunjukkan skor 87,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Temuan ini membuktikan bahwa metaverse efektif digunakan sebagai media pengenalan perguruan tinggi yang relevan dengan perkembangan teknologi, sekaligus meningkatkan citra UBHINUS sebagai institusi berbasis teknologi.

ABSTRACT

Ahmad Nuzula Ramdhani. 2024. **Metaverse Design as an Immersive Media Introduction to Bhinneka Nusantara University Study Programs**. Final Project, Study Program Visual Communication Design, Bachelor's Degree, Bhinneka Nusantara University, Advisor: Adita Ayu Kusumasari

Keywords: Metaverse, Immersive Media, Design Thinking, Spatial.io, Campus Introduction

Advances in digital technology have prompted universities to adapt their campus introduction strategies to appeal to younger generations who are accustomed to interactive media. This study aims to design a metaverse as an immersive medium for introducing Bhinneka Nusantara University (UBHINUS) in order to provide a more innovative and interactive campus introduction experience. The method used is Design Thinking through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The design results are a three-dimensional virtual space built with a low-poly visual style and implemented on the Spatial.io platform, containing campus information and student work in an accessible futuristic environment. A feasibility test conducted by experts yielded a score of 87.5% in the “Highly Feasible” category. This finding proves that the metaverse is effective as a medium for university orientation that aligns with technological advancements, while also enhancing UBHINUS's image as a technology-based institution.