

ABSTRAK

Metaverse merupakan merupakan sebuah perkembangan teknologi *Virtual Reality* yang masih belum memiliki penjelasan yang pasti tetapi secara garis besarnya Metaverse merupakan ruang *Virtual Reality* yang imana penggunanya dapat berinteraksi didalam lingkungan yang dibuat oleh komputer dengan pengguna lain secara *real-time*. Dalam metaverse ini sendiri disertai juga model 3D yang membuat visual yang ada dalam *Virtual Reality* tersebut terasa seperti selayaknya dunia nyata. Dalam proyek akhir ini, penulis akan membahas proses pembuatan model 3D gedung Telkom University selama melakukan magang untuk kebutuhan proyek dari Center of e-learning and Open Education. Pembuatan model 3D dibuat menjadi 4 model 3D gedung yang mencakup Gedung Sebatik dengan kemiripan model 3D 81,67%, Gedung gabungan (Gedung Missou, Gedung Maratua, Gedung Manterawu, Gedung Kawalusu, dan Gedung Intata) dengan kemiripan model 3D 82,33%, Gedung Damar dengan kemiripan model 3D 82,33%, dan Gedung Benggala dengan kemiripan model 3D 86,50%. Metode yang dilakukan pada proyek akhir ini adalah metode prototype yang memiliki 3 tahapan yaitu pengumpulan kebutuhan asset, desain, dan melakukan review serta revisi. Hasil dari proyek akhir ini adalah model 3D gedung Telkom University yang dibuat berguna bagi Center of e-learning and Open Education dalam pembuatan game metaverse tersebut.

Kata Kunci: Metaverse, 3D Model, Center of e-learning and Open Education