

ABSTRAK

Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan aset visual untuk PataLand, sebuah aplikasi Metaverse bertemakan musik dan pantai, dengan fokus pada integrasi desain 3D dan UI/UX yang inovatif. Menggunakan metodologi Agile, tahapan pengembangan meliputi pengumpulan kebutuhan, perencanaan dan desain, implementasi, serta pengujian aset. Proses desain menggunakan alat seperti Blender untuk model 3D dan Figma untuk desain UI/UX, dengan teknik optimasi seperti mesh reduction dan efficient texturing untuk memastikan performa optimal di berbagai perangkat. Sebanyak 30 elemen visual dikembangkan dalam proyek ini. Hasil survei dan usability testing menunjukkan peningkatan performa aplikasi sebesar 250% dan peningkatan playability di berbagai perangkat dari 40% menjadi 90%. Kesimpulannya, inovasi dalam pengembangan aset visual dan pendekatan metodologis yang digunakan berhasil menciptakan elemen-elemen yang dapat diintegrasikan secara mulus ke dalam aplikasi PataLand, meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kata Kunci: Pengembangan Aset Visual, *Metaverse*, Desain 3D, UI/UX