

ABSTRAK

Penurunan jumlah pendaftaran mahasiswa baru di Telkom University Surabaya dalam beberapa tahun terakhir menjadi permasalahan penting yang perlu segera diatasi. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah pendekatan pengenalan kampus yang masih bersifat statis dan kurang interaktif, seperti presentasi slide dan video profil kampus. Untuk menjawab tantangan ini, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pengenalan kampus dalam bentuk game edukasi berbasis platform Roblox yang imersif dan interaktif. Game yang dikembangkan diberi nama *Campus Adventure: TUS* dan dirancang untuk memungkinkan pemain menjelajahi lingkungan kampus secara virtual, berinteraksi dengan berbagai fasilitas, serta menyelesaikan misi yang memberikan informasi edukatif tentang tahapan pendaftaran mahasiswa baru. Proses pengembangan game ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*, yang terdiri dari enam tahapan utama: initiation, pre-production, production, testing, beta, dan release. Selain itu, evaluasi terhadap kualitas pengalaman pemain dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang mencakup aspek estetika, efisiensi, kemudahan penggunaan, hingga daya tarik visual. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game ini mendapatkan skor positif pada seluruh aspek UEQ, yang menandakan bahwa game ini dapat diterima dengan baik dan berpotensi menjadi media pengenalan kampus yang efektif. Dengan memanfaatkan media digital interaktif, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam strategi promosi institusi pendidikan tinggi, khususnya dalam meningkatkan daya tarik Telkom University Surabaya kepada calon mahasiswa di era digital saat ini.

Kata Kunci: Pengenalan lingkungan kampus, *game* edukasi, Roblox Studio, *Game Development Life Cycle (GDLC)*, Telkom University Surabaya.