

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan simulasi tur kampus virtual yang bertujuan untuk mempermudah calon mahasiswa yang berada di luar kota maupun luar negeri dari kampus tersebut untuk berkunjung dan melihat lingkungan kampus, melihat kondisi sekarang yang masih di situasi pandemi COVID-19 yang mengharuskan semua orang melakukan kegiatan secara daring menjadi batasan bagi masyarakat terutama calon mahasiswa melakukan tur kampus secara langsung. Pengembangan Simulasi Tur Kampus Virtual saat ini terbatas hanya di area lingkungan Universitas Telkom.

Simulasi Tur Kampus Virtual dikembangkan dalam bentuk *Video Game* yang memiliki *gameplay first person view*, dengan adanya objek 3D seperti gedung, fasilitas, dan properti dapat menambahkan suasana yang lebih nyata saat bermain simulasi. Semua objek 3D tersebut dimasukkan ke dalam satu *Game Map* utama yang digunakan sebagai tempat berjalannya simulasi Tur Kampus Virtual. Pada simulasi ini terdapat juga *Non-Playable Character (NPC)* Pedestrian atau pejalan kaki. NPC ini nantinya akan membuat suasana simulasi Tur Kampus Virtual menjadi terasa ramai dan mirip suasana asli kampus Telkom University.

Simulasi ini dikembangkan dengan pembuatan objek 3D dari gedung dan fasilitas yang ada di dalam area kampus Telkom University. pada simulasi ini terdapat NPC pedestrian yang meramaikan area Telkom University dalam simulasi. Pengujian simulasi ini diambil dari sampel sebanyak 56 orang responden kuesioner yang berusia 16 sampai 19 tahun untuk menilai kelayakan simulasi Tur Kampus Virtual. Sebanyak 96.4% responden setuju bahwa simulasi ini dapat memberikan informasi tentang letak dan bentuk gedung atau fasilitas di kampus Telkom University dan sebanyak 85.7% responden setuju kalau simulasi ini membuat responden tertarik dengan Telkom University.

Kata Kunci: Simulasi. Tur Virtual Kampus, *Non-Player Character (NPC)*, Objek 3D, *Game Map*