

ABSTRAK

Media pembelajaran menjadi hal penting dalam proses mengajar. Media pembelajaran secara daring yang masih memiliki kelemahan dalam sebuah praktikum sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran. PT. Telkom Indonesia memiliki Sebuah platform pembelajaran yang difokuskan untuk siswa SMK(Sekolah Menengah Kejuruan), taruna, dan juga mahasiswa/i perikanan dan kelautan, platform penunjang masalah sebagai alternatif untuk praktikum. Dengan adanya platform pembelajaran *virtual* berbasis *WebGL* dengan metode *Multimedia Development Life Cycle(MDLC)* yang menunjang pembelajaran materi perikanan dan kelautan lebih mudah diakses dan dipahami oleh mahasiswa perikanan dan kelautan serta melakukan *zero risk*. aplikasi pembelajaran *Virtual Based Learning (VBL)* memuat materi-materi perikanan sehingga saling terintegrasi dengan fitur gamifikasi. Pengembangan Project BEN Campus yang diharapkan adalah pengguna memahami perkembangan kelautan dan perikanan di Indonesia yang nantinya akan menjadi alat bantu belajar maupun mengajar.

Kata Kunci: WebGL, Gamifikasi, 3-Dimensi.