

ABSTRAK

Kondisi pandemi yang terjadi menyebabkan sistem pembelajaran menjadi terbatas hingga menurunnya minat pelajar SMK, Taruna, hingga mahasiswa khususnya jurusan perikanan dan kelautan mengakibatkan banyaknya mahasiswa yang merasa tidak memiliki prospek kerja ketika terjun ke lapangan, maka dari itu dilaksanakan perancangan proyek yang memiliki tujuan sebagai alternatif untuk pelaksanaan praktikum yang memanfaatkan teknologi 3 dimensi, dengan menggunakan metode MDLC dapat menciptakan aplikasi yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna, *Unity* sebagai program dasar dalam perancangan aplikasi pembelajaran berbasis *virtual* yang dimana pengguna mendapatkan akses secara audio dan visual. Dalam pelaksanaan Telkom MBKM ini terbagi menjadi tiga yaitu *Virtual Based Learning*, *Smarteye Convention Center*, dan juga *Blue Economic Network*. Dalam pelaksanaan proyek digunakan aplikasi *Unity* untuk pengembangan aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak untuk pengembangan game yang dapat dikembangkan kedalam berbagai macam platform, digunakan juga perangkat lunak seperti *miro*, *canva*, dan *figma* untuk membantu dalam diskusi dan perancangan. , pembelajaran berbasis *Virtual* memiliki potensi yang besar untuk menjadi alternatif dari pembelajaran menggunakan metode konvensional, proyek VBL diharapkan untuk melanjutkan kedepannya dengan harapan yang lebih baik, memvalidasi materi, meningkatkan user experience yang lebih baik untuk para pengguna, dan tentunya membantu pengguna untuk lebih memahami mengenai pembelajaran secara digital.

Kata Kunci: Virtual Based Learning, Multimedia, 3 Dimensi