

ABSTRAK

3D model saat ini menjadi sarana desain *visual* yang bisa digunakan di bidang apapun salah satunya *game*, pada penyusunan laporan Proyek Akhir ini yaitu mengenai pembuatan asset 3D model yang akan diimplementasikan pada *game metaverse* Telkom University yang di rancang oleh instansi CeLOE, dalam penulisan laporan Proyek Akhir ini penulis hanya fokus pada pembuatan Asset 3D model diantaranya Gedung yang dibuat hanya terdapat 3 gedung yaitu Gedung Tokong Nanas, Gedung Selaru, dan Masjid Syamsyul Ulum. Selain itu metode yang digunakan penulis yaitu menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang menjelaskan beberapa tahapan dalam pembuatan 3D model, serta hasil akhir dari pembuatan asset 3D model ini akan di export ke *software unity* yang akan di olah Kembali oleh tim programmer mejadi sebuah *game*, selain itu dalam proses pembuatan 3D model ini penulis menggunakan *software Blender* versi 3.4.1.

Kata Kunci : 3D Model, *Metaverse*, *Center of E -Learning and Open Education*.