

## ABSTRAK

---

Dunia pembelajaran di Indonesia masih sangat jarang menggunakan teknologi terkini khususnya dalam simulasi pembelajaran dimana dengan memanfaatkan teknologi seperti *Virtual Reality* yang mana bisa menekan biaya kegiatan simulasi. Dalam pembuatan konten *Virtual Reality* dibutuhkanannya peran *Game Developer* dimana bertugas sebagai perancang dan pengembang konten *Virtual Reality*. Peran *Game Developer* Dalam Project Simulasi K3 Untuk Perkantoran Di PT. Telekomunikasi Indonesia Tbk adalah sebagai pengembang konten, konten *Virtual Reality* tersebut akan nantinya digunakan oleh kantor-kantor untuk mempermudah pekerja memahami fungsi dan gambaran akan pentingnya K3, oleh karena itu penulis ditugaskan oleh PT. Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk sebagai *Game Developer*, untuk membuat rancangan konten *Virtual Reality* serta mengimplementasinya ke dalam *Headset Virtual Reality* Oculus Quest 2. Produk konten ini juga membantu memvisualisasikan pembelajaran simulasi dengan baik menggunakan berbagai objek 3D, agar mempermudah pengguna dalam menguasai materi. Dalam pengerjaan Project Simulasi K3 ini menggunakan metode *Design Thinking*, serta teknologi yang digunakan *software* Unity. Platform yang dihasilkan dari proyek ini berbentuk Android. Pengujian validasi merupakan salah satu tahapan untuk mengukur kebutuhan produk di market pasar dan dari hasil pengujian bahwa produk ini dapat membantu dalam proses simulasi pembelajaran.

Kata Kunci: Virtual Reality, Unity, Oculus Quest 2