

## **PEMBUATAN RALLY GAME KAMPUS UNIVERSITAS SURABAYA UNTUK FAMILIARISASI LINGKUNGAN KAMPUS**

Nama : Michael Mone Jurrien

Digital Media Technology

Kontributor :

Remy Giovanni Mangowal, S.Kom., M.T.

Dr. Delta Ardy Prima, S.ST., M.T.

### **ABSTRAK**

Universitas Surabaya (UBAYA) telah berdiri sejak 1968, dan telah berkembang, memiliki 7 fakultas dengan berbagai program D3, program Magister, dan program profesi apoteker. Namun menurut survey 73% dari mahasiswa dan pengunjung UBAYA mengalami kesulitan dalam menavigasi lingkungan kampus. dengan informasi visual yang kurang menjadi hal utama yang dikeluhkan oleh mereka. Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan *rally game* Kampus Universitas Surabaya, yang merupakan game dengan peta tiga dimensi merepresentasikan lokasi Universitas Surabaya dengan objek 3D dengan fitur yang interaktif. Penyajian informasi akan lebih alami, intuitif, dan mudah dipahami dibandingkan dengan peta 2D. Dengan dibuatnya *rally game* Kampus Universitas Surabaya, maka kesulitan pengunjung dan mahasiswa dalam menavigasi lingkungan kampus akan terselesaikan.

**Kata Kunci : Interactive, 3D, Navigasi**

## **Development of the University of Surabaya Campus Rally Game for Campus Environment Familiarization**

Name : Michael Mone Jurrien

Digital Media Technology

Contributor:

Remy Giovanni Mangowal, S.Kom., M.T.

Dr. Delta Ardy Prima, S.ST., M.T.

### **ABSTRACT**

The University of Surabaya (UBAYA) was established in 1968 and has grown to encompass 7 faculties with various Diploma (D3) programs, Master's programs, and a professional pharmacy program. However, according to a survey, 73% of UBAYA students and visitors experience difficulties in navigating the campus environment, with inadequate visual information being the main complaint. This problem can be addressed with the University of Surabaya Campus Rally Game, a game featuring a three-dimensional map that represents the locations within the university using 3D objects and interactive features. The presentation of information will be more natural, intuitive, and easier to understand compared to a 2D map. The creation of the University of Surabaya Campus Rally Game will resolve the navigation difficulties faced by visitors and students.

**Keywords: Interactive, 3D, Navigation**