

ABSTRAK

Jurusan Hukum RMIT University menghadapi kendala dalam pelaksanaan praktek simulasi untuk menjadi seorang pengacara. Masalah ini disebabkan oleh lamanya waktu yang dibutuhkan untuk praktik lapangan yang dapat menghambat proses penilaian. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut penulis dan tim yang melaksanakan magang di Metalabs, bekerja sama dengan RMIT University, mengembangkan Justice Rising yaitu aplikasi permainan *role-play* berbasis *WebGL* yang bertemakan hukum perdata mengenai Hak Kekayaan Intelektual. Dalam pengembangan aset 3D aplikasi Justice Rising menggunakan metode *Design thinking* dan diuji menggunakan metode kuesioner *Product Reaction Words* pada 25 responden. Selama proses magang 12 bulan, penulis berkontribusi dalam pengembangan game Justice Rising sebagai 3D Artist dengan menghasilkan 30 karakter, 7 interior bangunan, dan 4 aset pendukung.

Kata Kunci: *Role-Play, 3D Artist*