

ABSTRAK

Perancangan objek 3D Perumahan Nasional di PT. Bank Negara Indonesia dengan menggunakan perangkat lunak Blender bertujuan untuk menghasilkan model 3D Perumahan Nasional yang *realistic* dan representatif. Dalam melakukan perancangan, penulis melakukan analisis terhadap konsep Perumahan Nasional dan persyaratan yang diperlukan. Dengan memanfaatkan fitur-fitur Blender, seperti pemodelan objek, *uv mapping* dan penambahan tekstur, penulis merancang objek-objek 3D seperti bangunan perumahan, ruang dalam, dan tata letak aset secara keseluruhan. Kolaborasi dengan PT. Bank Negara Indonesia menjadi kunci penting dalam proyek ini, dimana penulis memperoleh data dan informasi yang relevan mengenai Perumahan Nasional sebagai acuan dalam perancangan. Data-data tersebut memastikan model 3D yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan perusahaan. Hasil dari proyek ini berupa serangkaian model 3D Perumahan Nasional.

Kata Kunci: Perancangan, Perumahan Nasional, Blender, PT. Bank Negara Indonesia, visualisasi.