

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.6.1 <i>Concept</i> (Konsep)	3
1.6.2 <i>Design</i> (Desain)	4
1.6.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Material)	4
1.6.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	4
1.6.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	4
1.6.6 <i>Distribution</i> (Distribusi)	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Gambaran Umum Institusi.....	6
2.1.1 Visi Misi Perusahaan	6
2.1.2 Unit Kerja	7
2.2 Teori Penunjang	8
2.2.1 Perusahaan Umum Perumahan Nasional	8
2.2.2 <i>3D Modelling</i>	9
2.2.2 Blender	10

BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	14
3.1	Analisis	14
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	14
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	14
3.1.3	Analisis Deskripsi Pekerjaan	14
3.2	Model Perancangan Design 3D	15
3.2.1	Parameter Skala	15
3.2.2	<i>Concept</i> (Konsep)	16
3.2.3	<i>Design</i> (Desain)	16
3.2.4	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Material)	17
3.3	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	18
3.3.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	18
3.3.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	18
3.4	Pekerjaan Selama di PT. Bank Negara Indonesia	19
3.4.1	Gedung Digihub 2	20
3.4.2	<i>3D Level Map game BNI Crush</i>	20
3.4.3	<i>3D Festival Javajazz BNI</i>	21
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	22
4.1	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	22
4.1.1	Modelling	22
4.1.2	<i>UV Editing</i>	24
4.1.3	<i>Texturing</i>	25
4.2	<i>Testing</i> (Pengujian)	27
4.3	<i>Distribution</i> (Distribusi)	31
BAB 5	KESIMPULAN	32
5.1	Kesimpulan	32
5.2	Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	35