

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. atau biasa dikenal dengan BNI merupakan salah satu penyedia jasa perbankan di Indonesia. BNI memiliki komitmen yang kuat terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia dengan meningkatkan keuangan nasional serta menyediakan berbagai layanan dan produk keuangan. Berbagai layanan BNI juga selaras terhadap kemajuan digital dalam industry perbankan. Untuk menunjang komitmen dari BNI di dalam meningkatkan kemajuan digital, maka dibentuk sebuah Divisi Pengembangan Digital. Divisi Pengembangan Digital di Bank Negara Indonesia (BNI) memiliki tugas mengembangkan produk dan layanan perbankan digital yang inovatif serta melakukan penelitian kebutuhan nasabah, menganalisis tren industri, dan mengidentifikasi peluang baru untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Salah satu proyek yang dikembangkan oleh divisi ini adalah metaverse, proyek ini bertujuan untuk mengenalkan produk yang ada pada BNI lewat digitalisasi yaitu aplikasi, website ataupun layanan digital lainnya. Sehingga penyampaian suatu informasi lebih interaktif dan efektif karena dapat menjangkau indera manusia.

Banyak perusahaan perbankan diluar negeri yang sudah mengaplikasikan metaverse. Begitu pula dengan system promosi perbankan di negara kita, semuanya perlahan – lahan sudah bertransisi dalam melakukan sistem promosi dari penawaran secara 2D animasi menjadi 3D animasi. Kemajuann teknologi yang khususnya dalam kemajuan teknologi komputer didukung oleh perangkat lunak yang berkembang cepat pula seperti software Blender. Dengan adanya kemajuan software tersebut memudahkan pengguna dalam membuat animasi 3D yang nantinya akan digunakan sebagai asset sebuah metaverse untuk promosi sistem KPR di PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. Sistem KPR atau Kredit Pemilikan Rumah itu sendiri merupakan suatu mekanisme atau program yang disediakan oleh bank atau lembaga untuk membantu individu atau keluarga dalam memperoleh pembiayaan membeli rumah atau properti.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dibuatlah perancangan model 3D yang akan berfungsi sebagai komponen pendukung dalam pengembangan metaverse sebagai wadah teknologi. Melalui metaverse ini, calon nasabah akan diberikan kesempatan unik untuk menjelajahi visualisasi bangunan yang tengah dipromosikan. Dengan harapan bahwa calon nasabah akan mendapatkan informasi mendalam dan merasakan pengalaman yang mirip dengan melakukan survei fisik. Model 3D yang dikembangkan dirancang dengan tingkat realisme yang seimbang, sehingga mencerminkan kemiripan yang signifikan

dengan aslinya. Ini meliputi berbagai aspek, mulai dari model rumah, tampilan *interior*, *eksterior*, hingga lingkungan perumahan secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang perancangan 3D model perumahan di PT. Bank Negara Indonesia diatas, menimbulkan rumusan masalah yang didapatkan sebagai berikut:

1. PT. Bank Negara Indonesia ingin menciptakan sebuah virtual tour yang model 3D perumahannya akurat dan representative dari aspek tata letak, dimensi, dan detail arsitektur perumahan.
2. PT. Bank Negara Indonesia ingin menciptakan pengalaman virtual tour yang interaktif dengan pengaplikasian tektur dan material yang sesuai untuk memperlihatkan detail visual perumahan.

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir perancangan model 3D perumahan ini dapat memvisualisasikan model 3D yang realistis dan menarik sesuai dengan kebutuhan PT. Bank Negara Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang sudah ditentukan, adapun batasan masalah proyek akhir yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan asset model bangunan, interior, dan enviroentment berbasis 3D.
2. *Software* yang digunakan dalam pembuatan 3D model ini adalah Blender.
3. Pembuatan asset model 3D berupa lowpoly.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan kata kunci yang dicantumkan di bagian abstrak dan menjelaskan kata inti pada bagian judul Proyek Akhir. Kata – kata tersebut diantaranya:

1. 3D Model
Model 3D merupakan pengembangan representasi matematis permukaan suatu objek kedalam bentuk tiga dimensi.
2. Metaverse

Metaverse adalah konsep digital yang menggambarkan dunia maya yang terhubung dan terintegrasi secara luas, dimana pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual tiga dimensi dan orang lain dalam waktu nyata.

3. Sistem KPR

Sistem KPR (Kredit Pemilikan Rumah) adalah suatu sistem pembiayaan oleh Bank atau lembaga keuangan kepada individu untuk membeli atau memiliki rumah.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada metodologi pengerjaan ini penulis menggunakan metode yang terdiri dari 6 tahapan pengerjaan sebagai berikut:

1. *Concept* (Konsep)
2. *Design* (Perancangan)
3. *Material Collecting* (Pengumpulan Material)
4. *Assembly* (Pembuatan)
5. *Testing* (Pengujian)
6. *Distribution* (Distribusi).

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan perancangan model 3D perumahan di PT. Bank Negara Indonesia, seperti berikut:

Tabel 1. 1 Jadwal perancangan model 3d perumahan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan							
		Januari				Februari			
		M1	M2	M3	M4	M1	M2	M3	M4
1.	Konsep Awal								
2.	Perancangan								
3.	<i>Material Collecting</i>								
4.	Pembuatan Model 3D								
5.	Pengujian								
7.	Distribusi								