

ABSTRAK

Teknologi tidak akan ada habisnya untuk terus berinovasi. Perubahan teknologi informasi yang berkembang pesat membuat PT. Bank Negara Indonesia (Persero) ikut serta berinovasi untuk meningkatkan pelayanan perbankan kepada nasabah dan calon nasabah. Salah satu inovasi yang dikembangkan oleh PT. Bank Negara Indonesia (Persero) ini adalah *Metaverse*. *Metaverse* adalah dunia virtual 3D yang di huni oleh pengguna internet. Pengguna menciptakan *avatar* sebagai merepresentasikan wujud mereka dari dunia nyata ke dunia *metaverse*. Dengan adanya teknologi *metaverse* ini, pengguna dapat melakukan apa saja layaknya dunia nyata. Mulai dari permainan, interaksi antar pengguna, hingga perdagangan secara daring. Tujuan dari PT. Bank Negara Indonesia (Persero) dalam *metaverse* ini adalah untuk memperkenalkan kepada nasabah dan calon nasabah BNI tentang layanan terbarunya. Nasabah dapat berinteraksi satu sama lain dalam dunia maya tanpa harus bertemu langsung pada dunia nyata. Salah satunya adalah pembuatan model 3D gedung lantai 5 BNI Pejompongan. Pembuatan model 3D gedung lantai 5 BNI Pejompongan ini ditujukan untuk riset dalam pembuatan *metaverse* yang sedang dalam proses *resource and development*. Pada pembuatan ini, dibutuhkan beberapa tenaga ahli dalam bidang *modelling 3D*. Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat proyek ini adalah *Blender*. Proyek ini memakan waktu sekiranya 1 (satu) bulan. Dari awal pemodelan bentuk realita ke pemodelan dalam bentuk virtual, menggunakan tekstur, warna, dan ukuran yang sesuai dengan denah gedung. Membuat asset model furniture seperti meja, kursi, dan peralatan lainnya. Hasil dari pembuatan model 3D gedung lantai 5 BNI Pejompongan sudah tercapai dan telah disetujui oleh pembimbing lapangan.

Kata Kunci: Blender, 3D Modelling, Tris.