

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.5.1 Metaverse	2
1.5.2 Gedung Lantai 5 BNI Pejompongan	2
1.5.3 Blender.....	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.6.1 Konsep Awal.....	4
1.6.2 Perancangan	4
1.6.3 Pengumpulan Bahan	4
1.6.4 Pembuatan.....	4
1.6.5 Pengujian	4
1.6.6 Distribusi	5
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk.....	6
2.2 Struktur Organisasi.....	8
2.3 Landasan Teori	9
2.4 Blender	9

2.4.1 Object Mode	9
2.4.2 Edit Mode.....	9
2.4.3 Modifier	10
2.4.4 Backface Culling	10
2.4.5 Polygon/Poly Count	10
2.4.6 Viewport Shading.....	11
2.4.7 Environment Texture	11
2.4.8 Shade Smooth.....	11
2.4.9 Shade Flat.....	11
2.4.10 Normals.....	11
2.4.11 UV Mapping	12
2.4.12 Modelling	12
2.4.13 Texturing	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1 Konsep Awal Proyek.....	13
3.2 Analisis Kebutuhan Proyek.....	13
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	13
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	13
3.3 Pengumpulan Kebutuhan Aset Model 3D.....	14
3.3.1 Referensi	14
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	17
3.4 Perancangan Konsep Desain pada Model 3D	18
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	20
4.1 Implementasi	20
4.2 Desain 3D Model.....	20
4.2.1 Modelling	20
4.2.2 Texturing	21
4.2.3 UV Mapping	22
4.3 Hasil Implementasi.....	22
4.4 Pengujian.....	28
4.4.1 Hasil Pengujian dari Model 3D.....	28

4.4.2 Hasil Pengujian dari Texturing	29
4.4.3 Hasil Pengujian dari UV Mapping.....	29
BAB 5 KESIMPULAN	32
5.1 Kesimpulan.....	32
5.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	34