

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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	3
1.5.1 <i>Software Blender</i>	3
1.5.2 <i>Metaverse</i>	3
1.5.3 <i>Model 3D</i>	3
1.5.4 <i>KPR</i>	3
1.6 Metode.....	3
1.7 Jadwal Kegiatan magang.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Gambaran Umum Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi.....	6
2.3 Divisi Pengembangan Digital.....	6
2.4 Core Volues BUMN	6
2.5 Landasan Teori	7
2.5.1 <i>Teori Remondino</i>	7
2.5.2 <i>Rondhi dan Samartono</i>	7
2.5.3 <i>Nalwan</i>	8
2.5.4 <i>Component 3D Modeling</i>	8

2.5.5 Metode.....	7
2.5.6 Texturing.....	8
2.5.7 Metaverse.....	8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	11
3.1 Konsep Model.....	11
3.1.1 Desain.....	11
3.1.2 Perancangan.....	11
3.2 Disripsi Produk.....	13
3.3 Alur Pekerjaan.....	14
3.4 Perangkat Keras dan Lunak.....	15
3.4.1 Perangkat Keras.....	15
3.4.2 Perangkat Lunak.....	16
3.5 Aspek Penunjang.....	18
3.5.1 Overview Plan.....	18
3.5.2 Reverensi.....	18
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	19
4.1 Implementasi dan Modeling 3D.....	19
4.1.1 Modeling.....	19
4.1.2 Uv Mapping.....	19
4.1.3 Texturing.....	20
4.2 3D model.....	21
4.2.1 Back-face Culling.....	21
4.2.2 Ploycount.....	21
4.2.3 Good Topologi.....	21
4.3 Proses Pengujian.....	22
4.4 Hasil.....	23
BAB 5 KESIMPULAN.....	25
5.1 Kesimpulan.....	25
5.2 Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA.....	26