

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bank Negara Indonesia membentuk Divisi Pengembangan Digital dengan tujuan untuk meningkatkan teknologi digital perusahaan dalam rangka meraih perkembangan teknologi yang terus berkembang. Bank Negara Indonesia membutuhkan *modelling* bangunan kantor cabang luar negeri (KCLN) Seoul yang bertujuan untuk membuat inovasi baru *virtual branch* luar negeri.

Divisi pengembangan digital merupakan kelompok metaverse yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan teknologi digital. Dalam perkembangan metaverse ini masih relatif baru, tetapi mengacu pada potensi pengalaman keuangan *virtual* yang dapat dibuat menggunakan *augmented reality* dan teknologi baru lainnya.

Metaverse adalah teknologi yang menggabungkan elemen-elemen dunia nyata dengan dunia digital [8]. Dalam proyek ini, metaverse akan menjadi wadah *virtual* yang menyajikan proyek metaverse dalam bentuk 3D *modelling*. Hal ini memungkinkan karyawan Bank Negara Indonesia dapat berintraksi dengan lingkungan kerja *virtual* yang mirip dengan kantor cabang luar negeri di Seoul.

Dalam mengembangkan kantor cabang luar negeri di Seoul, Bank Negara Indonesia menyadari pentingnya menciptakan lingkungan kerja yang modern, efisien, dan terhubung dengan teknologi terkini. Dalam upaya ini, Bank Negara Indonesia bermaksud untuk merancang objek 3D metaverse sebagai solusi untuk menciptakan pengalaman kerja yang inovatif dan memfasilitasi komunikasi yang efektif antara kantor cabang tersebut dengan kantor pusat di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka yang menjadi rumusan masalah pada proyek akhir ini sebagai berikut: Bank Negara Indonesia membutuhkan pemodelan bangunan kantor cabang luar negeri BNI Seoul yang diperlukan untuk kebutuhan *environment* metaverse.

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir perancangan objek 3D metaverse kantor cabang luar negeri Seoul ini untuk membuat inovasi baru *virtual branch* luar negeri.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada proyek perancangan objek 3D kantor cabang luar negeri Seoul sebagai berikut:

1. Aplikasi *Blender* 3.3 untuk membuat *modelling* 3D ruangan dan interior lantai 2 dan lantai 5.
2. Aplikasi *Unity* 2021.3.4f1 untuk mengatur tampilan *texture*, warna, dan cahaya dari ruangan lantai 2 dan lantai 5.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional ini merupakan kata kunci pada bagian abstrak dan menjelaskan kata inti pada bagian judul Proyek Akhir. Kata – kata tersebut diantaranya:

1. **Objek 3D**

Objek 3D merupakan sebuah objek atau ruang yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi yang memiliki bentuk.

2. **Metaverse**

Metaverse merupakan wadah dunia virtual yang memungkinkan antar pengguna dapat saling terhubung, dapat berkomunikasi, bekerja, bermain, sampai berinteraksi menggunakan konsep 3D seperti di dunia nyata.

3. **Kantor cabang luar negeri Seoul**

Kantor cabang luar negeri Seoul merupakan proyek perancangan objek 3D metaverse yang dibuat mirip dengan kantor cabang luar negeri yang berada di Seoul.

4. **Metode *modify prototyping***

Metode *modify prototyping* merupakan metode yang digunakan untuk proses perancangan proyek agar pengerjaan lebih efisien, pada pengerjaan proyek akhir ini menggunakan tiga tahap yaitu pengumpulan kebutuhan desain, desain, *review* & revisi.

5. **Blender**

Blender merupakan *software* untuk membuat desain 3D, film animasi, aplikasi 3D interaktif dan pembuatan *game*.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan pada proyek akhir untuk merancang objek 3D metaverse KCLN Seoul adalah metode *modify prototyping*. Metode *modify prototyping* ini menggunakan alur flowchart untuk membuat proses pengerjaan proyek akhir ini menjadi lebih terstruktur dan efisien. Metode *modify prototyping* terdiri dari 3 tahapan yaitu pengumpulan kebutuhan desain, desain, *review* dan revisi.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan tabel jadwal kegiatan pelaksanaan proyek akhir ini berdasarkan pada hal-hal yang dikerjakan oleh penulis selama bekerja di PT. Bank Negara Indonesia. Gambar table jadwal kegiatan dapat dilihat pada tabel 1. 1.

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																				
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4				Bulan 5				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	R U T I N I T A S	Pengumpulan kebutuhan desain																				
2.		Desain																				
3.		<i>Review & revisi</i>																				
4.		Pembuatan Dokumen PA																				

Tabel 1. 1 Jadwal kegiatan