

## ABSTRAK

---

Proyek akhir ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan 3D Object Digital Hub yang terintegrasi dalam Metaverse dengan menggunakan aplikasi Blender di PT. Bank Negara Indonesia. Metaverse merupakan perkembangan dari teknologi *Virtual Reality* yang walaupun masih belum memiliki definisi yang bisa diterima secara Universal, pada dasarnya merupakan suatu dunia *virtual* yang diharapkan bisa memiliki fungsi yang sama layaknya dunia nyata dengan orang-orang dapat bekerja, bertemu, bermain, berinteraksi dengan objek-objek 3D, serta hal lainnya yang layaknya bisa dilakukan di dunia nyata. Dengan adanya kebutuhan perusahaan akan model 3D, maka untuk menangani proses pembuatan asset 3D dengan aplikasi blender untuk salah satu area BNI yang dimulai dari pengumpulan referensi, *Modeling*, *UV Editing*, *Texturing*, serta *Unity Shading*. Dalam laporan akhir ini penulis akan membahas proses pembuatan model 3D pada *Digital Hub* dan Perancangan 3D Object Digital Hub mencakup pembuatan berbagai objek digital yang merepresentasikan produk dan layanan BNI secara visual menarik. Metode yang dilakukan pada proposal akhir ini adalah *Prototype* yang merupakan memiliki 3 tahapan yaitu pengumpulan kebutuhan, mendesain dan melakukan review serta revisi. Hasil dari proposal akhir ini adalah sebuah rancangan 3D Object *Digital Hub* yang dapat diintegrasikan dengan Metaverse, yang memberikan manfaat bagi Bank Negara Indonesia dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi 3D untuk metaverse.

Kata Kunci: *3D Modeling*, *UV Editing*, *Texturing*, *DigiHub*, *Metaverse*, *Prototype*