

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bank Negara Indonesia adalah salah satu bank terbesar di Indonesia dan berkomitmen untuk memberikan layanan yang terbaik bagi nasabahnya. dalam era digital seperti saat ini, teknologi menjadi hal yang sangat penting dan berdampak pada cara bank beroperasi dan berinteraksi dengan nasabah. Teknologi terus berkembang dan berkembang dengan cepat, termasuk dalam hal dunia virtual seperti *Metaverse*.

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 dimana orang-orang dapat bekerja, bertemu, bermain, berinteraksi dengan objek-objek 3D serta hal lainnya yang layaknya bisa dilakukan di dunia nyata Sedangkan object modeling 3D merupakan teknik dasar yang digunakan dalam pengembangan game untuk menciptakan asset visual seperti karakter, bangunan, dan objek dalam lingkungan game yang menarik dan detail [4].

3D object merupakan jantung dari *metaverse*. untuk membuat 3D *object* menggunakan Software atau aplikasi bernama Blender, umumnya Blender dikenal sebagai pembuatan 3D gratis dan sumber terbuka. software ini juga dapat digunakan pada beberapa Sistem Operasi ,misalnya Windows, macOS, dan Linux. walaupun banyak *software* 3D yang dapat dipergunakan akan tetapi Blender masih menjadi software animasi 3D terbaik . Untuk itu, Bank Negara Indonesia dapat memanfaatkan teknologi 3D Object *Digital Hub* yang menggunakan aplikasi Blender sebagai sarana untuk memasuki dunia *Metaverse*. Dengan menggunakan teknologi 3D *Object Digital Hub*, Bank Negara Indonesia dapat memperkenalkan produk dan layanan mereka dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif kepada nasabah mereka. Oleh karena itu, penelitian ini akan merancang 3D Object Digital Hub yang dapat diintegrasikan dengan *Metaverse* untuk Bank Negara Indonesia. 2 Dengan adanya kebutuhan perusahaan akan model 3D, maka penulis dipilih untuk menangani proses pembuatan asset 3D untuk salah satu area dalam project *Metaverse* PT. Bank Negara Indonesia yang bernama Digital Hub ,dimulai dari pengumpulan referensi, *Modeling*, *UV Editing*, *Texturing*, serta *Unity Shading*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah pada proyek akhir ini adalah “Bagaimana membuat *3D Asset* untuk mendukung pengembangan BNI *Digital Hub* di PT Bank Negara Indonesia ?”.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian pembuatan 3D Asset untuk Model 3D Digital Hub di PT. Bank Negara Indonesia adalah membuat model 3D untuk mendukung pengembangan BNI Digital Hub di PT. Bank Negara Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Pengerjaan Proyek ini difokuskan pada perancangan asset 3d modelling BNI Digital Hub di PT. Bank Negara Indonesia ruang lingkup pekerjaan yang diberikan batasan-batasan pengerjaan proyek akhir ini sebagai berikut :

1. Aplikasi *Blender* 3.3 untuk membuat *modelling* 3D ruangan *Coffe*,Taman dan *layouting*.
2. Aplikasi *Unity* 2021.3.4f1 untuk mengatur tampilan *texture*, warna, dan cahaya dari ruangan lantai pada Digital Hub.
3. Adobe Photoshop atau Adobe *Illustrator* digunakan untuk pembuatan Texture.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan kata kunci yang dicantumkan di bagian abstrak dan menjelaskan kata inti pada bagian judul Proyek Akhir. Kata – kata tersebut di antaranya :

1. Bank Negara Indonesia

BNI merupakan Bank BUMN (Badan Usaha Milik Negara) pertama yang menjadi perusahaan publik setelah mencatatkan sahamnya di Bursa Efek Jakarta dan Bursa Efek Surabaya pada tahun 1996.

2. *Metaverse*

Metaverse merupakan wadah dunia fisik dan digital digabung menjadi satu menggunakan konsep 3D yang dapat menyerupai bentuk asli.

3. Digital Hub

Layanan Untuk memberikan experience penjelajahan pda nasabah dan yang lain tentang virtual Digital hub tanpa harus datang ke digital hub nya langsung.

4. Blender

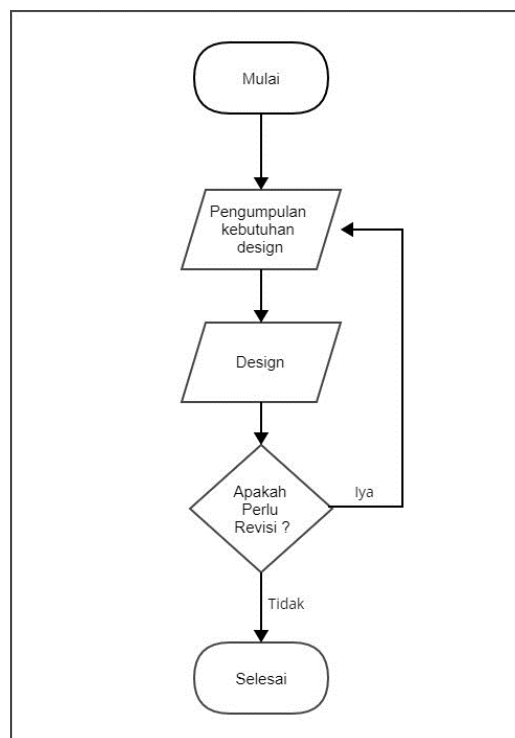
Blender adalah perangkat lunak untuk membuat desain dengan metode 3 (tiga) dimensi maupun 2 (dua) dimensi.

5. Unity

Unity adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menyatukan sebuah proyek yang sudah dikerjakan di Blender.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan pada proyek akhir untuk merancang objek 3D metaverse Digital Hub 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*. Gambar *modify prototyping* dapat dilihat pada gambar 1. 1.



Gambar 1.1 Metode Prototype

1.7 Jadwal Pengerjaan

Table 1-1 Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Proyek Akhir

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																							
		Bulan ke -1				Bulan ke -2				Bulan ke -3				Bulan ke -4				Bulan ke -5				Bulan ke -6			
		m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4
1	Identifikasi Kebutuhan Asset	■	■																						
2	Design			■	■	■																			
3	Review dan revisi					■	■	■																	
4	Pengumpulan								■	■															
6	Perbaikan tahap 1 dan pengujian										■	■	■	■	■										
7	Pembuatan Dokumen PA																	■	■	■	■	■	■	■	