

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
<b>BAB 1     PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB 2     TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
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
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>13</b>
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
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>20</b>
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
<b>BAB 5 KESIMPULAN .....</b>	<b>32</b>
5.1 Kesimpulan.....	32
5.2 Saran .....	32
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>33</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>34</b>