

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 Mesh	3
1.5.2 Vertex.....	3
1.5.3 Edge.....	3
1.5.4 Face	4
1.5.5 Polygon.....	4
1.6 Metode Pengerjaan	4
1.6.1 Concept	4
1.6.2 Design.....	5
1.6.3 Material Collecting.....	5
1.6.4 Assembly	5
1.6.5 Testing.....	5
1.6.6 Distribution	5
1.7 Jadwal Pengerjaan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 PT Bank Negara Indonesia	7
2.2 Struktur Organisasi BNI	8

2.3 Kantor Cabang Luar Negeri (KCLN) BNI.....	9
2.4 Metaverse	9
2.5 Blender.....	9
2.5.1 Edit Mode.....	10
2.5.2 Modifier	10
2.5.3 Topology.....	10
2.5.4 Extrude.....	10
2.5.5 Tris.....	10
2.5.6 Backface Culling	10
2.5.7 Mark Seam	10
2.5.8 UV Grid.....	11
2.5.9 Texturing	11
2.5.10 <i>Physically Based Rendering (PBR)</i>	11
2.5.11 Node Editor	11
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1 Analisis	13
3.1.1 Analisis Kebutuhan.....	13
3.1.2 Analisis Lingkungan.....	13
3.1.3 Alur Kerja Perancangan.....	14
3.1.4 Parameter Skala	14
3.1.5 Concept	15
3.1.6 Design.....	16
3.1.7 Material Collecting.....	20
3.2 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	24
3.2.1 Perangkat Lunak.....	24
3.2.2 Perangkat Keras	24
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	25
4.1 Assembly.....	25
4.1.1 Modelling	25
4.1.2 UV Mapping	36
4.1.3 Texturing	41

4.1.4 Exporting Object	46
4.1.5 Testing.....	48
4.1.6 Distribution	51
BAB 5 KESIMPULAN	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	54