

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

PT. Bank Negara Indonesia memiliki divisi pengembangan digital yang bertugas dalam membuat dan atau digital yang dimiliki oleh Bank Negara Indonesia (BNI). Salah satu proyek yang telah dikembangkan adalah game dengan konsep metaverse, proyek ini bertujuan untuk mengenalkan produk yang ada pada BNI lewat digitalisasi yaitu aplikasi, website, ataupun layanan digital lainnya. Konsep game metaverse dalam perbankan masih relatif baru, tetapi mengacu pada potensi pengalaman keuangan virtual dan imersif yang dapat dibuat menggunakan realitas virtual, augmented reality dan teknologi baru lainnya.

Oleh karena itu, PT. Bank Negara Indonesia sedang merancang pengembangan *game* yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai layanan dan produk yang ditawarkan oleh bank. Dalam pengembangan *game* tersebut, BNI perlu memperhatikan kualitas *grafis* dan *visual* untuk meningkatkan daya tarik *game* serta memberikan pengalaman bermain yang lebih menarik bagi pengguna. Adanya perancangan 3D objek modeling *asset game* BNI World di PT. Bank Negara Indonesia sangat relevan untuk dilakukan. Diharapkan dapat meningkatkan kualitas *visual* dari *game* BNI World, sehingga dapat menarik minat pemain dan membantu PT. Bank Negara Indonesia dalam mempromosikan produk dan layanannya secara lebih efektif melalui *game*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dari perancangan 3D *object modeling asset game* BNI world adalah “bagaimana merancang 3D objek modeling *asset game* BNI World di PT. Bank Negara Indonesia menggunakan aplikasi blender dengan kualitas *grafis* dan *visual* yang baik?”.

### 1.3 Tujuan

Tujuan proyek akhir ini adalah merancang 3D objek modeling *asset game* BNI World di PT. Bank Negara Indonesia menggunakan aplikasi blender dengan kualitas *grafis* dan *visual* yang baik untuk gamifikasi fitur dalam mempromosikan produk-produk BNI.

### 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan 3D *object modeling asset game* "BNI World" di PT. Bank Negara Indonesia meliputi hal-hal berikut :

1. Menggunakan aplikasi *Blender 2.82*.
2. Perancangan 3D objek modeling BNI world hanya berupa area river, garden dan perkotaan.

## 1.5 Definisi Operasional

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

### 1. Bank Negara Indonesia

Bank Negara Indonesia merupakan bank komersial tertua dalam sejarah Republik Indonesia, saat ini BNI mempunyai 2.262 kantor cabang di Indonesia dan 8 di luar negeri.

### 2. Game Asset

*Game asset* adalah komponen atau elemen yang digunakan dalam pembuatan game, baik itu dalam bentuk objek 3D, tekstur, suara, animasi, skrip, atau elemen lainnya. Game asset adalah bahan dasar yang digunakan oleh pengembang game untuk membangun dunia virtual dan menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi pemain.

### 3. 3D Objek Modeling

3D objek modeling adalah proses pembuatan representasi digital tiga dimensi dari objek atau permukaan dengan menggunakan perangkat lunak khusus. Dalam 3D modeling, objek didefinisikan dalam bentuk titik-titik, garis-garis, dan permukaan yang dapat dimanipulasi untuk membuat representasi yang lebih realistis.

### 4. BNI World

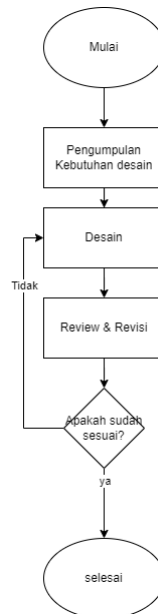
BNI World merupakan gamifikasi BNI coin yang coinnya bisa digunakan untuk mendapatkan voucher *discount* BNI.

### 5. Metode Prototype

Metode Prototype adalah teknik pengembangan sistem yang menggunakan prototype untuk menggambarkan sistem sehingga klien atau pemilik sistem mempunyai gambaran jelas pada sistem yang akan dibangun oleh tim pengembang.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk perancangan 3D *asset* objek yaitu menggunakan metode *prototype* yang telah di *modify*. Metode ini merupakan metode yang digunakan oleh pihak BNI untuk mempermudah merancang sebuah proyek agar lebih menghemat waktu dan desain yang diinginkan sesuai karena dapat berinteraksi langsung dengan mitra. Metode *modify prototype* ini memiliki tiga tahap yaitu pengumpulan kebutuhan desain, desain, *review* dan revisi. berikut adalah gambar metode *modify prototype*.



Gambar 1. 1 Metode Modify Prototype

## 1.7 Jadwal pengerjaan

Berikut merupakan tabel jadwal kegiatan pelaksanaan proyek akhir yang di kerjakan selama pengerjaan proyek magang berlangsung.

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		febuari				maret				april				mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Asset	█	█														
2	Design		█	█	█	█	█			█	█	█	█				
3	Review dan revisi						█	█	█		█	█	█				
4	Pengumpulan								█	█				█	█		
5	Pengujian													█	█	█	

Table 1. 1 Jadwal pengerjaan