

## DAFTAR GAMBAR

---

Gambar 2. 1 – Logo BNI .....	5
Gambar 2. 2 – Struktur Organisasi BNI .....	5
Gambar 2. 3 – Lampiran gambar detail struktur divisi penempatan magang.....	6
Gambar 2. 4 – Logo Blender.....	7
Gambar 2. 5 – Tampilan awal <i>software</i> Blender .....	7
Gambar 2. 6 – Implementasi 3D modelling.....	9
Gambar 2. 7 – Komponen 3D modelling .....	9
Gambar 3. 1 – Flowchart Metode Penelitian .....	14
Gambar 3. 2 – Fitur details Digi 46 Files.....	16
Gambar 3. 3 – Fitur attachments Digi 46 Files .....	17
Gambar 3. 4 – Fitur comments Digi 46 Files.....	18
Gambar 3. 5 – Meeting online dengan Google Meet.....	19
Gambar 3. 6 – Grup WhatsApp RnD .....	19
Gambar 4. 1 – <i>Guideline</i> perancangan 3D model .....	20
Gambar 4. 2 – Referensi bangunan .....	22
Gambar 4. 3 – Referensi resepsionis .....	23
Gambar 4. 4 – Referensi ATM gallery dan Digital corner .....	23
Gambar 4. 5 – Referensi ATM lounge .....	24
Gambar 4. 6 – Referensi color code logo BNI .....	24
Gambar 4. 7 – Topologi bangunan <i>virtual branch view port</i> sumbu -y. ....	25
Gambar 4. 8 – Topologi bangunan <i>virtual branch view port</i> sumbu x. ....	26
Gambar 4. 9 – Topologi bangunan <i>virtual branch view port</i> sumbu y.....	26
Gambar 4. 10 – Topologi bangunan <i>virtual branch view port</i> sumbu -x. ....	26
Gambar 4. 11 – Contoh 3D objek yang tidak menggunakan & menggunakan <i>back culling</i> .....	27

Gambar 4. 12 – Penerapan <i>clear back culling view port</i> sumbu -y. ....	27
Gambar 4. 13 – Penerapan <i>clear back culling view port</i> sumbu x. ....	28
Gambar 4. 14 – Penerapan <i>clear back culling view port</i> sumbu y ....	28
Gambar 4. 15 – Penerapan <i>clear back culling view port</i> sumbu -x. ....	28
Gambar 4. 16 – Jumlah penggunaan tris pada seluruh objek <i>virtual branch</i> .....	29
Gambar 4. 17 – Contoh penerapan <i>mark seams</i> pada bangunan <i>virtual branch</i> .....	30
Gambar 4. 18 – UV Grid pada objek bangunan <i>virtual branch</i> .....	31
Gambar 4. 19 – Penerapan tekstur <i>view port -y</i> .....	32
Gambar 4. 20 – Penerapan tekstur <i>view port x</i> .....	32
Gambar 4. 21 – Penerapan tekstur <i>view port -y</i> .....	32
Gambar 4. 22 – Penerapan tekstur <i>view port -x</i> .....	33
Gambar 4. 23 – Penerapan normal map pada objek <i>paving block</i> .....	34
Gambar 4. 24 – Penerapan <i>roughness map</i> pada objek <i>paving block</i> .....	35
Gambar 4. 25 – Penerapan <i>base color</i> pada objek <i>paving block</i> .....	36
Gambar 4. 26 – Hasil desain <i>view port</i> kiri.....	37
Gambar 4. 27 – Hasil desain <i>view port</i> sumbu -y. ....	37
Gambar 4. 28 – Hasil desain <i>view port</i> kanan .....	38
Gambar 4. 29 – Hasil desain <i>view port</i> sumbu y.....	38
Gambar 4. 30 – Hasil desain 3D resepsionis <i>virtual branch</i> .....	39
Gambar 4. 31 – Hasil desain 3D ATM <i>gallery virtual branch</i> .....	39
Gambar 4. 32 – Hasil desain 3D <i>customer service virtual branch</i> .....	40
Gambar 4. 33 – Hasil desain 3D <i>digital corner virtual branch</i> .....	40
Gambar 4. 34 – Hasil desain 3D ruang tunggu <i>virtual branch</i> .....	41