

2. STUDI LITERATUR

Untuk mendukung penelitian ini, penulis mengumpulkan beberapa pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya. Penulis akan memisahkan menjadi 2 bagian pembahasan mengenai teori utama dengan teori pendukung. Sebelum menjabarkan teori tersebut, penulis akan menjelaskan yang akan menjadi titik fokus pada pembahasan.

Landasan Teori Penciptaan

1. Pada teori utama, penulis akan menjabarkan teori-teori yang terkait dengan topik dari batasan masalah yaitu mengenai *environment* dan *low poly*. Sehingga teori tersebut akan dijadikan sebagai acuan penulis dalam pembuatan rancangan desain pada *environment* dengan *style low poly*.
2. Pada teori pendukung, penulis akan menjelaskan teori-teori yang mendukung sebagai acuan dari topik utama. Topik yang akan dibahas pada teori pendukung ini, penulis akan menjelaskan mengenai teori tentang *motion graphics* dan juga membahas mengenai teori elemen visual pada karya animasi penulis.

Teori Utama

A. *Environment*

Suatu karya animasi tidak lengkap dengan adanya *environment* yang didukung untuk memenuhi kebutuhan isi ceritanya. Menurut White (2012) mengatakan bahwa *environment* sangat penting untuk mengatur desain karakter dengan latar belakang lingkungan. Ketika *audience* menonton animasi atau film dari apa yang *audience* lihat di setiap adegan cerita adalah latar belakang *environment*. Sehingga *environment* sangat penting dalam pembuatan produksi animasi, supaya dapat mempunyai *feel* cerita yang menarik.

Dalam pembuatan *environment*, terdapat aspek penting yang dapat mempengaruhi dalam rancangan, yaitu:

a. *Layout*

Menurut penjelasan Rustan (2010) bahwa *layout* merupakan elemen yang memiliki suatu bidang dalam media untuk mendukung konsep

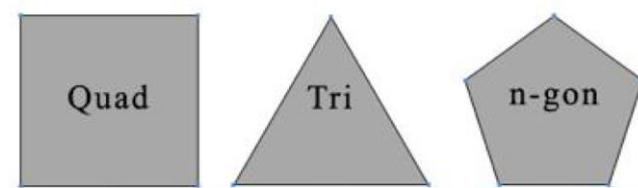
karya dan membawa pesan pada desain *environment*. Dalam merancang sebuah layout, terdapat penggunaan pada perspektif dalam membuat suatu objek, maka akan terlihat akurat pada objek gambar yang dilihat oleh mata. Menurut Nurhadiat (2008) ketika sebuah objek benda yang dilihat oleh mata dari jarak dekat, maka akan semakin tampak jelas dan warna semakin terang. Sebaliknya, ketika objek benda itu jauh dari jangkauan mata, maka akan semakin buram objek tersebut dan penampakkannya pun semakin kabur pada pengelihatan mata.

b. Proporsi

Menurut Salam et al. (2020) proporsi dapat diidentifikasi menjadi 2 macam, yaitu: (1) Proporsi objek yang merupakan perbandingan suatu objek atau benda. Pertimbangan dalam penggambaran proporsi objek pada dasarnya bersifat realtif, namun perbandingan ukuran benda sesuai dengan keserasian yang timbul dan berlangsung secara alami. (2) Proporsi ruang yang merupakan perbandingan ukuran antar objek yang digambarkan dengan ruang atau bidangnya. Pada proporsi ruang tersebut, ukuran pada suatu objek tergantung pada kondisi ruang sebagai contoh perbandingan ukuran dan jumlah parabol dengan luas ruangnya.

B. Low Poly

Menurut Ong (2017) *low poly* merupakan sebuah karya seni digital terbuat dari sebuah *mesh polygon* atau garis poligonal. Terdapat istilah yang disebut permodelan 3D Subdivision yang memiliki 3 tipe *polygon* yaitu: quad, tri dan n-gon dengan susunan *vertex* dan *egde*.

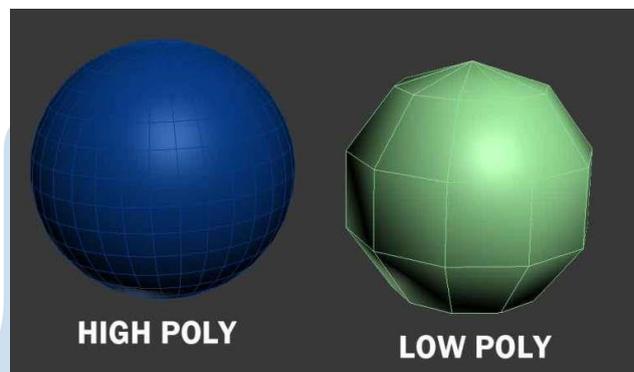


Gambar 1 Tipe Polygon

(Sumber: Kanneth Vassbakk, <http://kennethvassbakk.com>)

Menurut Vaughan (2011) Quad atau *polygon* dalam bentuk persegi memiliki 4 sisi dan 4 titik simpul di sudut yang saling dihubungkan oleh 4 sisi lainnya, *polygon* ini sering dipakai untuk membuat model digital baik dalam bentuk 2D maupun 3D. Tri atau *polygon* berbentuk segitiga memiliki 3 sisi dengan 3 titik sudut yang bisa menghubungkan titik-titik lainnya, ini merupakan konfigurasi terkecil untuk membuat sebuah permukaan poligonal. Sedangkan untuk n-gon atau *polygon* segilima ini memiliki lebih dari 4 sisi dan titik sudut, karena *polygon* ini bersifat geometris dan jarang digunakan untuk membuat sebuah model digital.

Dalam penggunaan *low poly*, objek yang akan dibuat tidak perlu sedetail mungkin. Berbeda dengan *high poly* yang memiliki lebih banyak *poly*, sehingga bentuk model pada *high poly* akan lebih detail dengan banyak lekukan di sisi objek modelnya agar terlihat halus. Dengan menggunakan gaya visual *low poly* akan menciptakan kontras yang unik antara *environment* dengan karakter. Menurut Christian (2016) dalam penggunaan *low poly*, yang harus diperhatikan adalah mengetahui komposisi kedalaman dan tekstur pada objek.



Gambar 2 Contoh Perbedaan *low poly* dan *high poly*

(Sumber: vanadz, <https://vadot.wordpress.com/2011/10/24/4/>)

Teori Pendukung

A. *Motion Graphics*

Motion Graphics merupakan penggabungan elemen-elemen animasi yang menggunakan beberapa desain dan tulisan *typographics*. Menurut Barnes (2019) mengatakan kualitas pada tampilan grafis dan animasi memiliki

kemampuan untuk mempengaruhi seberapa baik grafik untuk menyampaikan isi pesan yang diinginkan. *Motion graphics* sendiri umumnya digunakan untuk hal-hal membuat sebuah promosi pada suatu iklan hingga promosi wisata. Pada dasarnya, seni visual pada *motion graphic* mempunyai unsur *visual effect* sebagai kombinasi beberapa elemen desain dan tulisan tulisan pesan. Berbeda dengan visual animasi yang lebih mementingkan alur cerita dengan pengemasan nilai-nilai moral pada pesan di dalamnya.

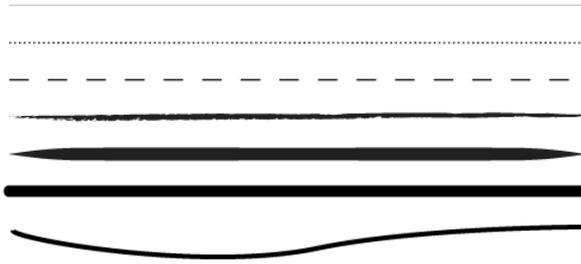
B. Elemen Visual

Nurhadiat (2008) mengatakan garis merupakan sebuah garisan yang saling berhubungan dengan titik dengan titik lainnya dengan unsur-unsur elemen garis memiliki kesan halus, kasar, lentur, dan tegas. Dengan elemen garis, bisa membuat apapun dengan beragam bentuk yang menampilkan objek tertentu. Sloan (2015) menambahkan garis mempunyai kemampuan dalam membentuk sebuah pola yang tercipta pada karakteristik di sebuah animasi, baik karakter maupun *environment*.

a. Garis

Nurhadiat (2008) mengatakan garis merupakan sebuah garisan yang saling berhubungan dengan titik dengan titik lainnya dengan unsur-unsur elemen garis memiliki kesan halus, kasar, lentur, dan tegas. Dengan elemen garis, bisa membuat apapun dengan beragam bentuk yang menampilkan objek tertentu. Sloan (2015) menambahkan garis mempunyai kemampuan dalam membentuk sebuah pola yang tercipta pada karakteristik di sebuah animasi, baik karakter maupun *environment*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



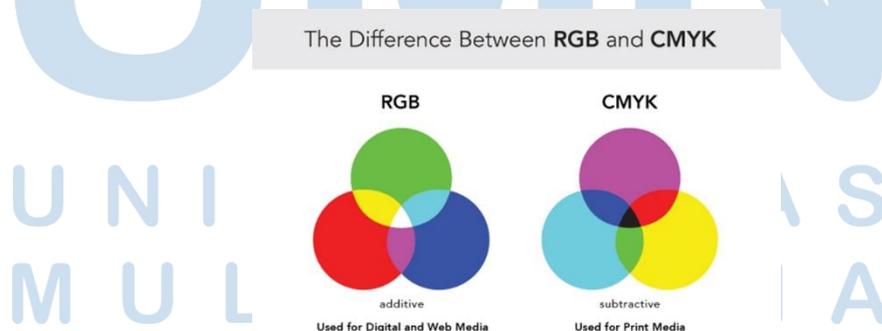
Gambar 3 Contoh Garis

(Sumber: DecoDeko, <https://www.decodeko.co.id/blog/eleme-desain-grafis/>)

b. Warna

Menurut Nugroho (2015) warna dapat dilihat dari panjang gelombang cahaya yang masuk ke dalam mata pada bagian indra penglihatan. Cahaya dapat diurai menggunakan kaca yang berbentuk prisma. Ketika cahaya masuk ke dalam prisma kaca, cahaya akan berubah menjadi warna pelangi yang disebut “*spectrum*” atau cahaya warna seperti warna ungu, biru, violet, kuning, jingga, hijau, hingga merah.

Nugroho (2015) mengatakan warna memiliki dua jenis, seperti warna *subtractive* dan *additive*. *Additive* merupakan komponen warna berasal dari cahaya spectrum dengan warna dasar biru, hijau dan merah atau disebut dengan nama RGB. Sedangkan *subtractive* merupakan komponen warna berasal dari beberapa pigmen yang biasanya untuk kombinasi warna dengan warna pokok biru, ungu, kuning, dan hitam yang disebut CMYK (hlmn. 25).



Gambar 4 Warna RGB dan CMYK

(Sumber: Solusi Printing, <https://solusiprinting.com/perbedaan-rgb-dan-cmyk/>)

c. Bentuk

Menurut penjelasan (Bangun et al. 2018) mengenai bentuk, bahwa aspek yang menjadikan bagian-bagian elemen visual yang tergabung menjadi satu, sehingga akan menjadi wujud objek. Bentuk terbagi menjadi 2 macam, yaitu:

a) Bentuk figuratif

Merupakan bentuk yang meniru perwujudan objek alam maupun objek ciptaan manusia seperti pegunungan, perkotaan, dan lain-lain.



Gambar 5 Contoh Bentuk Figuratif

(Sumber: Kumparan, <https://kumparan.com/berita-hari-ini/ragam-hias-figuratif-karya-seni-dengan-motif-manusia-1unQFwl4d1L/full>)

b) Bentuk semi figuratif

Merupakan bentuk yang telah dimodifikasi atau dirubah menjadi bentuk yang lebih estetik yang dimaksudkan sebagai tempat pengungkapan dari seorang seni.



Gambar 6 Contoh Bentuk Semi Figuratif Karya Affandi

(Sumber: Serupa.id, <https://serupa.id/affandi/>)

C. Desa Wae Rebo

Secara geografis, desa Wae Rebo berada di pegunungan pada ketinggian 1.200 meter, wilayah kabupaten Manggarai. Menurut Antara (2010) tempat desa Wae Rebo menjadi salah satu desa yang dikelilingi oleh pegunungan dan juga sebagai desa tertinggi di Indonesia. Selain itu, desa Wae Rebo menjadikan sebagai salah satu “Desa Diatas Awan” yang jauh dari aktivitas perkotaan. Sehingga warga desa Wae Rebo masih tetap menjalankan ritual adat dari leluhur mereka.



Gambar 7 Desa Wae Rebo

(Sumber: semutijo.com, <https://www.semutijo.com/sebelum-menuju-ke-desa-wae-rebo-kamu-wajib-baca-tips-dan-rute-menuju-wae-rebo/>)

D. Rumah Adat Desa Wae Rebo

Rumah adat desa Wae Rebo disebut dengan nama “*Mbaru Niang*”. Menurut Antara (2010) struktur rumah adat desa Wae Rebo mempunyai ciri khas membentuk seperti kerucut yang memiliki 5 lantai dengan tinggi 15 m. Pada papan dasar di tiap lantai terbuat dari kayu Ajang, tiang utama rumah terbuat dari kayu Worok, sementara atap rumahnya dari bambu yang dilapisi ijuk dan pada lantai dasar dibuat seperti panggung dengan tinggi 1.20 m diatas tanah.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 8 Rumah Mbaru

(Sumber : 99.co, <https://www.99.co/blog/indonesia/rumah-adat-ntt/>)

Pada tiap lantai rumah adat desa Wae Rebo memiliki fungsi yang berbeda seperti gambar dibawah ini :

1. Lantai pertama (Tenda), pada lantai ini digunakan untuk tempat tinggal keluarga seperti tempat tidur, dapur dan ruang keluarga. Biasanya dalam satu rumah bisa ditempati 5-6 keluarga.
2. Lantai kedua (Lobo), pada lantai ini biasa digunakan untuk menyimpan barang milik keluarga dan bisa juga menyimpan makanan untuk kebutuhan sehari-hari.
3. Lantai ketiga (Lentar), pada lantai ini digunakan untuk menyimpan hasil panen, seperti padi, biji kopi, sayuran, dan lain-lain, karena kebanyakan warga desa Wae Rebo bekerja sebagai petani kebun.
4. Lantai keempat (Lempa Rae), pada lantai ini digunakan untuk menyimpan cadangan makanan yang biasa digunakan untuk keadaan darurat seperti kekeringan, musim hujan terus menerus dan bencana alam.
5. Lantai kelima (Hekang Code), pada lantai ini digunakan untuk sebagai persembahan kepada leluhur dan sebagai tempat sesajen untuk berdoa.

Di lansir dari laman dailyvoyagers.com (2020) Desa Wae Rebo memiliki tujuh rumah Mbaru Niang yang dibangun sejak nenek moyang warga desa Wae Rebo yang memiliki maksud tertentu yaitu menghormati leluhur tujuh mata arah angin dari puncak gunung yang

mengilingi desa Wae Rebo, sehingga masyarakat percaya memberikan kesejahteraan dari roh-roh kepercayaan desa. Posisi rumah Mbaru Niang mengilingi sebuah altar yang disebut dengan nama “*Compang*”. *Compang* merupakan sebuah panggung yang dipercaya sebagai ritual agama menyembah Tuhan dan roh-roh nenek moyang warga desa Wae Rebo berada tepat ditengah-tengah rumah Mbaru Niang dipercaya tempat paling sakral.

Karena keunikan struktur bangunannya, rumah adat desa Wae Rebo “Mbaru Niang” mendapatkan sebuah penghargaan di kancan internasional oleh UNESCO sebagai *Asia Pacific Award for Cultural Heritage Conservation* pada tahun 2012.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA