

5. ANALISIS

Sesuai dengan pembahasan pada batasan masalah, penulis menganalisis proses perancangan teknik *low poly* yang meliputi bentuk dan warna pada sebuah karya penulis untuk mempromosikan wisata Nusa Tenggara Timur. Pada analisa tersebut, penulis mencoba memakai cara baru yaitu dengan mengimplementasikan dari foto observasi *online* menjadi visual 2D dengan *low poly*.

a. *Environment* Desa Wae Rebo

Table 2 Perbandingan Observasi *Environment* Karya *Online* dengan Hasil Karya *Low Poly*

Referensi Film “ <i>Lord of The Cans</i> ”	Hasil Karya <i>Environment</i> desa Wae Rebo
	



Pada tabel diatas, bentuk dari *environment* desa Wae Rebo memiliki kedalaman dan juga tekstur. Dalam proses perancangan, penulis mengamati pada referensi dari film “*Lord of The Cans*”. Di referensi tersebut, dapat terlihat gunung memiliki lereng yang curam, sehingga dalam proses membuat bentuk *poly* dibuat agak melebar. Sesuai penjelasan dari White (2012) dalam membuat sebuah rancangan *environment* harus diperhatikan dalam penggunaan perspektif, maka akan terlihat akurat pada objek gambar yang dilihat oleh mata.

Pada *scene* ini, bentuk pada gunung mempunyai kedalaman, sehingga penulis merancang *poly* dengan bentuk Tri atau *polygon* yang berbentuk segitiga memiliki 3 sisi dengan 3 titik sudut yang bisa menghubungkan titik-titik lainnya, ini merupakan konfigurasi terkecil untuk membuat sebuah permukaan *polygonal*. Selain itu, dalam pewarnaan pada hasil karya, penulis menggunakan warna dari observasi *online* yang dimana penulis mengikuti

sumber cahaya matahari. Sehingga warna yang mendekait sumber cahaya akan menjadi cerah, sedangkan warna yang menjauh dari sumber cahaya akan menjadi gelap dengan dominan hijau keabuan.

b. *Interior* Rumah Adat

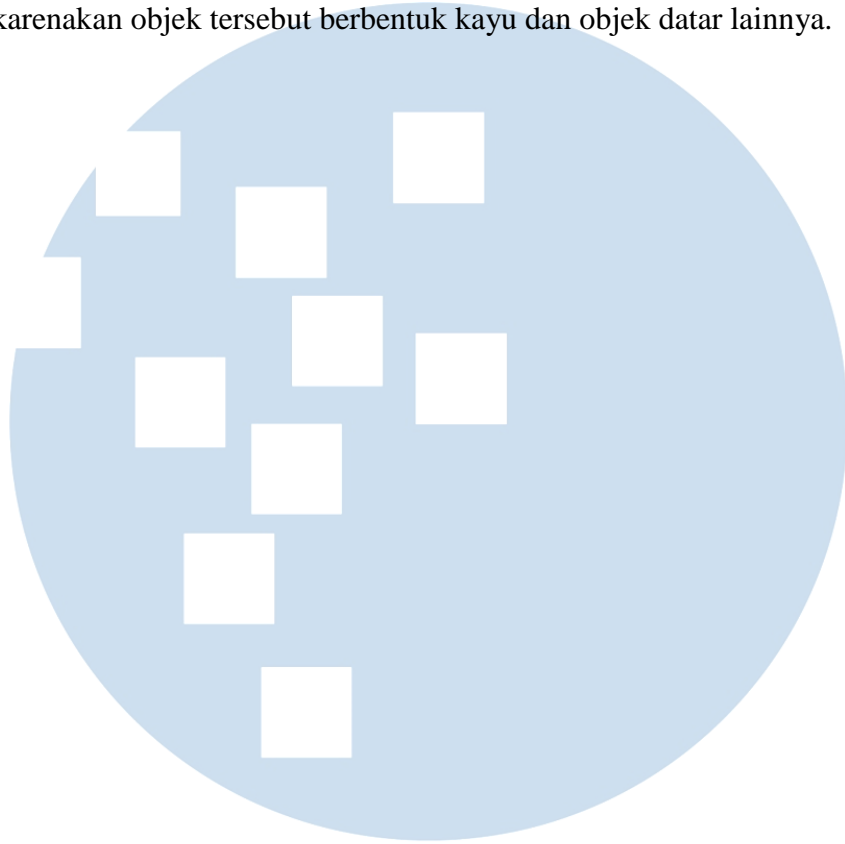
Table 3 Perbandingan Observasi *Interior* Karya *Online* dengan Hasil Karya *Low Poly*

Referensi Film “ <i>Lord of The Cans</i> ”	Hasil Karya <i>Interior</i> Rumah Adat
	

Pada tabel diatas, bentuk ruang rumah dari referensi film “*Lord of The Cans*” mayoritas memakai *poly* yang datar seperti lantai, dinding dan lain-lain. Seperti yang dijelaskan pada teori dari Vaughan (2011) bahwa membuat *poly* objek yang akan dibuat tidak perlu sedetail mungkin, cukup mengetahui komposisi dari objek tersebut. Sebagai contoh pada dinding lubang yang berbentuk lingkaran pada referensi film “*Lord of The Cans*”. Meskipun berbentuk lingkaran ada *poly* persegi panjang di setiap sisinya dengan melengkung, sehingga bisa berbentuk melingkar.

Pada *scene* ini, pencahayaan dalam *interior* tersebut sedikit ada cahaya yang masuk, sehingga ada cahaya yang masuk melalui pintu rumah akan semakin terang, namun ada warna *orange* di setiap sudut objek, ini dikarenakan cahaya yang masuk menembus dari atap rumah yang dilapisi dari jerami ijuk kering. Berdasarkan dari referensi, penulis menggunakan teknik perspektif 2 titik hilang yang menampilkan 2 sisi objek seperti pilar-pilar kayu tersebut. Seperti yang dijelaskan dari Nurhadiat (2008) menggambar menggunakan perspektif dua titik hilang harus membuat garis yang panjang dan meletakkan 2 titik hilang saling berjauhan agar mendapatkan bentuk objek pada dua sisi terlihat

sempurna. Selain itu, bentuk *poly* di *interior* mayoritas mendatar, ini dikarenakan objek tersebut berbentuk kayu dan objek datar lainnya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dalam penerapan proses rancangan *environment* menggunakan teknik *low poly*, penulis merancang berdasarkan teori-teori pada prinsip dan elemen desain. Terdapat perbedaan antara *environment* desa Wae Rebo dengan *interior* rumah adat yakni pada rancangan teknik *low poly environment* desa Wae Rebo memiliki komponen elemen-elemen visual berdasarkan proporsi dari bentuk alam nyata, selain itu skala dari *environment* desa Wae Rebo memiliki bentuk *poly* yang mengecil. Sedangkan *interior* rumah adat, terkesan *realistic* dengan objek-objek lebih mudah diidentifikasi oleh penonton

Dalam proses rancangan pada bentuk *environment* desa Wae Rebo, penulis membuat tampilan visual berdasarkan referensi nyata. Penggambaran bentuk *environment* di desain sesuai tempat lapangan nyata, sehingga penggunaan bentuk yang konsisten dapat menghasilkan desain yang alami dan asri. Selain itu pada bentuk desain *interior* rumah adat, penulis memperhatikan komposisi pada dari objek di *interior*. Penggunaan perspektif 2 titik hilang pada *interior* dapat memberi kesan ruang dari susunan bentuk dalam visual *low poly*, sehingga penonton bisa mengetahui kondisi di dalam rumah adat desa Wae Rebo.

Sementara dari segi warna, penulis menggunakan skema warna tertentu dengan mengikuti warna dari acuan referensi nyata. Penggunaan warna pada *environment* desa Wae Rebo dengan warna akromatik yang dapat memberi kesan efek sejuk kepada penonton. Selain itu, penulis mempertimbangkan penggunaan variasi warna *hue* pada warna komplementer. Sementara warna pada *interior* rumah adat menggunakan warna terang dan gelap. Penggunaan warna pada *interior* memiliki skala gradasi warna dari terang ke terang abu-abu pada latar belakangnya. Ini dikarenakan objek yang terkena sumber cahaya akan terang, sebaliknya objek yang jauh dari sumber cahaya maka warna semakin rendah intensitasnya.