

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana merancang aset *environment* bergaya *low poly* pada iklan layanan masyarakat "Peringatan Pemanasan Global".

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. 3D MODELING

Menurut Mukti et al. (2024), *3D modeling* merupakan pembuatan objek tiga dimensi (3D) yang membentuk visual yang nyata, baik secara bentuk, tekstur, maupun ukuran objek referensinya. Darmawan (2021) menambahkan bahwa 3D modeling adalah proses merancang dan membentuk representasi objek dalam ruang 3D secara digital. *3D modeling* membutuhkan perangkat lunak 3D yang membantu seorang *3D modeler* untuk membuat suatu objek 3D. Ada berbagai perangkat lunak 3D yang biasa digunakan dalam membuat model 3D, di antaranya Blender, 3ds Max, Maya, AutoCAD, ZBrush, dan lainnya.

2.2. ENVIRONMENT

Environment merupakan tempat di mana karakter bergerak dan melakukan interaksi sesuai dengan adegan cerita serta berkolaborasi dengan elemen-elemen di dalamnya sehingga menciptakan suasana tertentu (Ahmad & Sayatman, 2020). *Environment* memiliki kemampuan untuk menunjukkan perasaan, emosi, dan suasana melalui atmosfer, warna, dan properti yang dapat digambarkan pada adegan sehingga membentuk dunia *environment* yang diinginkan (Rahardja & Lukmanto, 2020).

2.3. PROPERTI

Properti adalah kumpulan objek yang membentuk *environment* dan digunakan karakter untuk menjalankan cerita. Properti memberikan banyak isyarat visual kepada penonton dengan memberikan informasi mengenai karakter, latar belakang cerita, dan situasinya (Sullivan et al., 2008).

2.4. LATAR

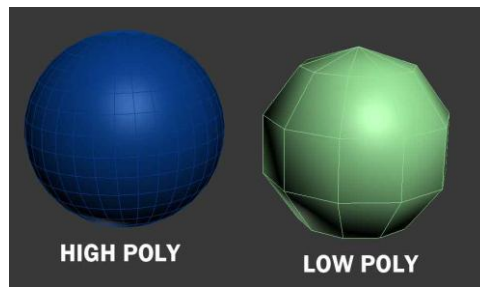
Menurut Darmayanti et al. (2024), latar merupakan salah satu elemen yang dapat memberi tahu tentang di mana dan kapan suatu peristiwa terjadi. Latar dapat menunjukkan waktu dan tempat di mana tokoh mengalami pengembangan karakter. Latar penting untuk memberikan kesan yang nyata agar penonton dapat merasakan kedekatan dengan cerita.

Latar dapat dibedakan menjadi tiga unsur pokok, yakni latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar waktu memberikan informasi mengenai kapan terjadinya suatu peristiwa pada karya, latar tempat memberikan informasi mengenai di mana peristiwa terjadi, dan latar sosial memberikan informasi berupa aspek yang berhubungan dengan interaksi sosial dengan masyarakat yang digambarkan pada karya (Hidayat et al., 2022).

2.5. LOW POLY

Gaya visual *low poly* cenderung memiliki detail yang sederhana dan bentuk yang kasar. Metode pembuatan model *low poly* adalah dengan menggunakan bentuk dasar seperti *cube*, *cone*, *nurbs*, dan *cylinder*, lalu bentuk-bentuk tersebut diubah menjadi bentuk yang diinginkan (Allo et al., 2024).

Pembuatan model 3D bergaya *low poly* dapat dilakukan di beberapa perangkat lunak seperti Blender, 3ds Max, Maya, Cinema 4D, Rhinoceros, Meshlab, LightWave 3D, Wings 3D, Silo 3D, MilkShape 3D, K-3D, dan Seamless 3D. Model *low poly* memiliki jumlah poligon yang lebih sedikit, tetapi tetap menyerupai bentuk aslinya. Dalam mengurangi jumlah poligon, terdapat beberapa cara, yaitu: model awal sudah dibuat dengan sedikit poligon, mengurangi poligon dari objek secara manual, dan pengurangan poligon secara menyeluruh menggunakan algoritma (Keleşoğlu & Özer, 2021).



Gambar 2.1 Perbedaan high poly dan low poly
<https://vadot.wordpress.com/2011/10/24/4/>

2.6. PEMANASAN GLOBAL

Pemanasan global merupakan meningkatnya suhu pada permukaan Bumi yang diakibatkan oleh peningkatan emisi gas rumah kaca di atmosfer. Pemanasan global berkaitan dengan proses meningkatnya rata-rata suhu permukaan Bumi. Pemanasan global diprediksi telah memberikan perubahan pada ekosistem di Bumi, seperti perubahan iklim yang ekstrem, mencairnya es kutub yang menyebabkan permukaan air laut naik, serta berubahnya jumlah dan pola presipitasi (Anggraini & Nazip, 2023).

2.6.1. Kebakaran Hutan

Pada Undang-Undang Nomor 41 Tahun 1999 Pasal 1 dijelaskan bahwa hutan merupakan suatu ekosistem yang terdiri dari sumber daya alam hayati yang didominasi oleh pepohonan, yang saling terhubung dengan lingkungannya.

Menurut Cassandra (2023), kebakaran hutan merupakan keadaan ketika hutan terkena api sehingga mengakibatkan kerusakan hutan dan hasil hutannya, yang dapat menimbulkan kerugian pada ekonomi dan lingkungan sekitarnya.



Gambar 2.2 Kebakaran hutan
<https://geotimes.id/opini/kebakaran-hutan-los-angeles-dan-peran-hukum-lingkungan/>

2.6.2. Mencairnya Es Kutub

Daerah kutub merupakan daerah yang terletak pada ujung utara dan ujung selatan Bumi. Daerah yang berada di ujung utara Bumi disebut Kutub Utara atau Arktik (*Arctic*). Kutub Utara sebagian besar merupakan permukaan laut yang tertutup oleh lapisan es. Sedangkan daerah yang berada di ujung selatan disebut Kutub Selatan atau Antartika (*Antarctic*). Kutub Selatan sebagian besar merupakan daratan luas (Wijayanto W., 2021).

Menurut Handoyo & Maulia (2024), pemanasan global menyebabkan mencairnya es di kutub akibat kenaikan suhu sehingga permukaan air laut naik. Peristiwa ini akan menyebabkan banjir pesisir dan dapat merusak infrastruktur.



Gambar 2.3 Mencairnya Es di Kutub

<https://www.law-justice.co/artikel/113663/es-kutub-mencair-virus-virus-ini-terancam-menyebar-ke-seluruh-dunia/>

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penulis dalam laporan ini menerapkan pendekatan kualitatif dalam pengumpulan data dengan memanfaatkan studi literatur dari berbagai sumber, seperti berita dan jurnal, serta melakukan observasi terhadap karya-karya yang telah ada. Penulis mengumpulkan data berdasarkan *environment* yang dipilih, yaitu hutan untuk adegan kebakaran hutan dan es kutub untuk adegan mencairnya es di kutub. Penulis juga mengumpulkan data berdasarkan bentuk properti yang dibutuhkan untuk membuat *environment* hutan dan es kutub.