

5. SIMPULAN

Berdasarkan *modeling* yang telah dilakukan, penulis berhasil membuat dua aset *environment* 3D dengan gaya *low poly*, yaitu aset *environment* hutan pinus untuk menggambarkan adegan kebakaran hutan yang di dalamnya terdapat properti pohon pinus dan batu, serta aset *environment* Kutub Utara untuk menggambarkan adegan mencairnya es kutub yang di dalamnya terdapat properti gletser, *iceberg*, dan *ice floe*.

Untuk merancang aset *environment* bergaya *low poly* pada iklan layanan masyarakat "Peringatan Pemanasan Global", penulis terlebih dahulu mengobservasi berdasarkan referensi visual dari alam dan karya yang sudah ada dalam proses pembuatan objek properti bergaya *low poly*.

Pada pembuatan objek pohon pinus, penulis menggunakan cube yang di-*extrude* sehingga membentuk batang. Batang tersebut selanjutnya di-*extrude* menjadi cabang dan di-*extrude* lagi menjadi ranting. Lalu, pada pembuatan objek batu, penulis menggunakan bantuan *add-ons* dengan *rock generator* yang diatur bentuknya menggunakan *sculpting*.

Pada pembuatan objek gletser, penulis menggunakan beberapa *cube* yang digabungkan dan diatur ukuran serta rotasinya menggunakan *sculpting*. Pada pembuatan objek *iceberg*, penulis menggunakan bantuan *add-ons* yaitu *landscape* dan diatur bentuk serta puncaknya menggunakan *sculpting*. Pada pembuatan objek *ice floe*, penulis menggunakan *cube* yang bentuknya diubah menggunakan *edit mode* dan *sculpting*.

Dalam membuat properti pohon pinus, batu, gletser, dan *iceberg* menjadi *low poly*, penulis melakukannya dengan mengurangi *decimate* untuk mengurangi jumlah poligon yang ada pada objek. Sedangkan dalam membuat properti *ice floe* menjadi *low poly*, penulis membuat model awal *ice floe* sudah memiliki sedikit poligon. Walaupun jumlah poligon pada objek dikurangi, namun tidak mengubah bentuk nyata dari objek itu sendiri.