

**PENERAPAN TEKNIK VISUAL LUKISAN OBLIQUE
PROJECTION DALAM VISUAL STORYTELLING ANIMASI
“MAKHLUK”**



**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL/GENAP 2026**

**PENERAPAN TEKNIK VISUAL LUKISAN OBLIQUE
PROJECTION DALAM VISUAL STORYTELLING ANIMASI
“MAKHLUK”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Menjadi derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



TUGAS AKHIR

Oleh:

Patricia Kirana Putri Hestia


NIM 2200014034

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL/GENAP 2026**

Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN TEKNIK VISUAL LUKISAN OBLIQUE PROJECTION PADA VISUAL STORYTELLING ANIMASI “MAKHLUK” diajukan oleh **Patricia Kirana Putri Hestia**, NIM 2200014034, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **1...8.MAY...2026** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Ketua


Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
NUPTK 9447763664231152

Pembimbing II/Anggota


Arif Sulistiyono, M.Sn.
NUPTK 7754754655130082

Cognate/Anggota


Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 8750750651130112

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



Dr. Ediat Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **PATRICIA KIRANA PUTRI HESTIA**
No. Induk Mahasiswa : **2200014034**
Judul Tugas Akhir : **PERNERAPAN TEKNIK VISUAL LUKISAN
OBLIQUE PROJECTION PADA VISUAL
STORY TELLING ANIMASI “MAKHLUK”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 19 Juni 2026
Yang menyatakan,



Patricia Kirana Putri Hestia
NIM. 2200014034

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **PATRICIA KIRANA PUTRI HESTIA**
No. Induk Mahasiswa : **2200014034**
Program Studi : **D-4 ANIMASI**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN TEKNIK VISUAL LUKISAN OBLIQUE PROJECTION PADA
VISUAL STORYTELLING ANIMASI “MAKHLUK”**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 19 Juni 2026.
Yang menyatakan,



Patricia Kirana Putri Hestia
NIM. 2200014034

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan dengan rasa syukur kepada:

1. Tuhan YME. Atas segala nikmat, rahmat, dan karunianya yang telah diberikan sehingga jalan yang saya lalui selalu terasa lancar.
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan serta rasa sayang yang besar bagi saya selama menyelesaikan karya ini. Doa dan harapan senantiasa menjadi alasan untuk terus bertahan dalam proses pengerjaan karya ini.
3. Ibu Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. dan Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku dosen pembimbing dengan segala bimbingan serta ilmu yang mengarahkan saya dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
4. Bapak Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang memberikan arahan lebih baik kepada tugas akhir ini.
5. Bapak Dr. K.R.A. Tejo Bagus Sunaryo, S.Sn.,M.A. selaku narasumber dan pengisi suara pada penelitian.
6. Saudara serta teman-teman saya yang memberikan dukungan serta pesan-pesan menyentuh dari jauh sebagai penyemangat selama proses saya berkarya.
7. Anggota tim Teaching Factory yang telah membantu mencurahkan tenaga dan kemampuannya dalam proyek tugas akhir ini.
8. Saya selaku pembuat yang telah bertahan dan menyelesaikan tugas akhir hingga sejauh ini.

Semoga karya ini menjadi karya yang bermanfaat dalam perkembangan ilmu kedepannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan YME atas terselesaikannya Tugas Akhir dengan judul **"Penerapan Teknik Visual Oblique Projection pada Visual Storytelling Animasi Makhluk"** ini yang telah disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi D-4 Animasi pada Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini secara langsung maupun tidak langsung. Dengan hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir dan selama proses perkuliahan berlangsung;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik;
7. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi;
8. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. sebagai Dosen Pembimbing I;
9. Arif Sulistiyono, M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing II;
10. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. sebagai Dosen Penguji;
11. Dr. K.R.A. Tejo Bagus Sunaryo, S.Sn., M.A. sebagai narasumber penelitian;
12. Seluruh teman Prodi Animasi;

Atas bantuan seluruh pihak yang bersangkutan, penulis mengucapkan terima kasih kembali atas dukungannya. Semoga hasil karya maupun tulisan dari Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi sumber pengetahuan.

Yogyakarta, 19 Juni 2026..



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	III
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
ABSTRAK.....	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	8
Latar Belakang.....	9
Rumusan Masalah.....	10
Tujuan Dan Manfaat.....	10
BAB II EKSPLORASI.....	11
Ide Karya.....	12
Tinjauan Karya.....	13
Tinjauan Pustaka.....	15
Landasan Teori.....	16
BAB III METODOLOGI.....	18
ADDIE.....	19
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	20
Pipeline.....	21
Praproduksi.....	22
Referensi Ide.....	22
Referensi Karakter.....	23
Referensi Layout.....	31
Cerita dan Naskah.....	32
Target Audience.....	33
Produksi.....	34
Pasca Produksi.....	37
Pembahasan.....	38
Analyze.....	38
Design.....	42
Development.....	44
Implementation.....	57
Evaluation.....	59
BAB V PENUTUP.....	63
Kesimpulan.....	64
Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
PROFIL PENULIS.....	65

ABSTRAK

Menurut Daniel Sofron dalam “The Oblique Parallel Perspective of Asian Art” Review of Artistic Education” (2023), Oblique Projection merupakan Teknik melukis yang mana lukisan tersebut tidak memiliki perspektif. Teknik ini jarang ditemukan di karya lukis Eropa yang hampir semua memiliki perspektif namun berkembang sangat pesat di Asia, contohnya lukisan Wayang Beber dari Jawa, Wayang Kamasan dari Bali, lukisan Ukiyo-e dari Jepang, dan berbagai lukisan alam dari Cina. Karya animasi “Makhluk” ingin mengimplementasikan teknik tradisional ini kedalam bentuk animasi karena teknik oblique projection ini sering digunakan oleh seniman Asia untuk menunjukkan hal-hal yang tidak dapat dilihat oleh mata manusia di kehidupan nyata, berbagai bentuk kiasan dan simbolisme dapat digunakan secara bebas dengan teknik ini. Metodologi akan dilakukan dengan tahap Eksplorasi Konsep yang akan berisi riset mengenai oblique projection terutama pada Wayang Beber dan membuat moodboard, kemudian tahap Eksperimen Karya yaitu berisi implementasi atau penerapan teknik oblique projection ke dalam storyboard dan layout (visual storytelling), dan yang terakhir adalah refleksi proses dengan cara membaca jurnal dan juga mewawancarai seniman Wayang Beber.