



**BAB V**  
**PENUTUP**

## Kesimpulan

Oblique Projection merupakan bentuk visual pada lukisan atau bentuk karya seni yang banyak berkembang di Benua Asia karena Benua Asia memiliki banyak persamaan mengenai kepercayaan, ajaran religi, dan juga perkembangan budaya. Tujuannya adalah untuk menunjukkan atau menggambarkan hal-hal yang tidak dapat dilihat oleh mata orang secara langsung. Oblique Projection di Indonesia dapat ditemukan pada bentuk karya seni seperti Wayang Beber dan Wayang Kamasan.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan K.R.A. Tejo Bagus Sunaryo, seorang ahli di bidang Wayang Beber, membuahakan banyak penemuan mengenai visual Wayang Beber, terutama pada Teknik visualnya. Teknik Visual yang terdapat pada Wayang Beber, yaitu Teknik yang mirip dengan obliqur projection sudah diterapkan ke dalam visual storytelling film Animasi pendek "Makhluk" ini dalam bentuk Storyboard dan juga Layout. Tujuan dan juga pesan yang ingin disampaikan pada tiap shot dapat disampaikan dengan mudah melalui visual *oblique projecition* ini.

Pada animasi "Makhluk" ini, terdapat banyak narasi yang membutuhkan dukungan dari simbolisasi agar dapat menunjukkan setiap emosi-emosi yang dirasakan karakter dan juga mendukung esensi suasana dari tiap-tiap adegan.

## Saran

Kesulitan yang ditemui dalam pembuatan karya ilmiah ini adalah kurangnya sumber-sumber tertulis yang dapat sudah terbukti mengenai Penerapan Oblique Projection ini kedalam bentuk Animasi. Saran yang ingin diberikan adalah pembimbing dapat lebih terlibat dalam pembuatan karya ini.

# DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Kurnianto, Arik. Santoso, Frans. 2020. "Artistic Transformation of the Motion of the Shadow Puppet Scene "Perang Kembang" into Digital Silhouette Animation". 351-354

Mc.Millan, James dan Schumacer, Sally. (2006). *Research In Education; A Conceptual Introduction*. New York : Harper Collins

Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Sofron, Daniel. 2023. "The Oblique Parallel Perspective of Asian Art" *Review of Artistic Education*, no. 26: 166-169

Sumari. 2016. "Almanak Wayang Indonesia". Jakarta: Perandia Media. 223-224

Scolari, Massimo. 2012. "Oblique Drawing: A History of Anti Perspective". *Massachusetts Institute of Technology*. 13-20

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta

# Profil



Hai! Namaku Patricia!

Aku suka sekali semua-  
semua yang berbau budaya  
terutama dunia Pewayangan

Karya ini banyak terinspirasi dari kehidupanku dan juga teman-teman disekitarku. Tokoh utama disini, Lesmana Mandrakumara, merupakan tokoh favoritku dalam penceritaan pewayangan.

Semoga kisah Lesmana dapat memberi keberanian pada teman-teman yang menonton karyaku.

Semoga juga, penelitianku ini membantu teman-teman lebih mengenal karya seni dari Nusantara.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_