

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh besar pada industri perfilman, khususnya dalam penerapan *Visual Effect* (VFX). Saat ini, VFX tidak hanya digunakan untuk menciptakan tampilan visual yang spektakuler, tetapi juga berperan penting dalam memperkuat alur cerita sekaligus menyampaikan pesan secara lebih efektif. Film pendek "Jagabhumi: Tanah Kasultanan" menjadi salah satu contoh karya fiksi yang berhasil menggabungkan unsur budaya lokal dengan pemanfaatan teknologi modern.

Dinas Pertanahan dan Tata Ruang (Dispertaru) Kabupaten Sleman memiliki kewajiban untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai aturan serta pentingnya pengelolaan tanah Kasultanan dan Kadipaten. Untuk menunjang hal tersebut, Dispertaru menggagas pembuatan sebuah video edukasi dengan konsep kreatif. Dalam karya ini, ditampilkan tokoh fiksi bernama Jagabhumi, seorang kesatria penjaga tanah, yang dipilih karena mampu melambangkan nilai-nilai budaya sekaligus peran masyarakat dalam menjaga warisan leluhur. Kehadiran tokoh ini diharapkan dapat membuat pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami, khususnya oleh kalangan generasi muda.

Meski demikian, penyampaian pesan melalui media konvensional sering kali terkesan monoton dan kurang menarik bagi penonton. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan visual yang lebih segar, imajinatif, serta komunikatif. Penerapan *Visual Effects* (VFX) dipandang sebagai solusi yang tepat karena mampu menghadirkan elemen visual yang dramatis sekaligus simbolis. Efek teleportasi digunakan untuk memperlihatkan kekuatan magis tokoh utama, sedangkan efek retakan tanah menggambarkan besarnya energi yang dimilikinya.

Penggunaan VFX dalam film pendek ini tidak hanya menambah keindahan visual, tetapi juga memperkuat jalan cerita serta suasana yang ingin dibangun. Jika dibandingkan dengan media edukasi tradisional, penerapan teknologi VFX menawarkan pengalaman menonton yang lebih menarik, interaktif, dan mendalam. Dengan demikian, film pendek Jagabhumi: Tanah Kasultanan hadir bukan sekadar hiburan, melainkan juga sebagai media edukasi kreatif untuk memperkenalkan nilai budaya dan sejarah pertanahan kepada masyarakat luas.

Film ini disusun sebagai media pembelajaran yang bertujuan memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai arti penting, tata kelola, serta pemanfaatan tanah Kasultanan. Untuk mendukung tujuan tersebut, penerapan aset VFX menjadi bagian yang sangat penting dalam proses produksinya. Berbagai aset digital seperti animasi 2D, animasi 3D, efek teleportasi, hingga simulasi retakan tanah digunakan dalam beberapa adegan, terutama pada saat menampilkan tokoh utama sebagai seorang pahlawan super berlatar budaya Jawa. Efek-efek ini tidak hanya memperkuat karakter utama yang digambarkan memiliki kekuatan besar, tetapi juga membantu membangun atmosfer di setiap adegan. Hal ini membuat penonton lebih terhanyut dalam alur cerita sekaligus menikmati pengalaman menonton yang lebih mendalam. Dengan pendekatan tersebut, film tidak hanya menjadi tontonan visual, melainkan juga berfungsi sebagai sarana edukasi budaya yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih lanjut proses pembuatan aset VFX dalam film Jagabhumi: Tanah Kasultanan sebagai bentuk perpaduan antara seni, teknologi, serta nilai edukatif yang terkandung di dalamnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka rumusan masalah yang telah dirumuskan peneliti adalah “Bagaimana proses perencanaan pembuatan aset visual effect dalam film pendek “Jagabhumi: Tanah Kasultanan” sebagai media edukasi yang diminta oleh Dinas Pertanahan dan Tata Ruang (Dispertaru) Kabupaten Sleman ?”

### 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini di fokuskan pada proses pembuatan asset visual efek dalam film pendek *Jagabhumi: Tanah Kasultanan*, dengan ruang lingkup terbatas pada dua jenis efek visual, yaitu:

1. Efek teleportasi, yang di gunakan untuk mengambarkan transisi perpindahan tempat pada karakter secara cepat menambah elemen magic di dalam ceritanya.
2. Efek retakan tanah, digunakan mengekspresikan kekuatan dari karakter dan menambah kekuatan pada efek teleportasi nya di dalam narasi film.
3. Peneliti hanya menggunakan perangkat lunak *Adobe After Effect* dalam pembuatan *asset visual effect*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pembuatan efek visual teleportasi dan retakan tanah pada film pendek *Jagabhumi: Tanah Kasultanan*.
2. Menghasilkan asset visual effect yang terintegrasi dengan adegan film untuk memperkuat karakter tokoh *Jagabhumi* serta menyampaikan pesan edukatif mengenai pengelolaan tanah Kasultanan dan Kadipaten kepada masyarakat.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh berdasarkan penelitian adalah :

1. **Untuk peneliti:** mampu mengaplikasikan langsung teknik pembuatan aset visual efek yang telah dipelajari selama studi di Universitas Amikom Yogyakarta serta sebagai syarat kelulusan pada jurusan Teknologi Informasi.
2. **Untuk Kedinasan Pertanahan dan Tata Ruang DI Yogyakarta :** Menciptakan kesan yang berbeda bagi Dinas Pertanahan dan Tata Ruang Daerah Istimewa Yogyakarta melalui penyajian video edukasi yang dikemas dalam format short movie serta dilengkapi dengan penerapan efek visual, sehingga memberikan pengalaman komunikasi visual yang lebih menarik dan inovatif.
3. **Untuk Masyarakat (Penonton) :** Menyuguhkan tayangan edukatif kepada masyarakat dengan penyajian yang menarik, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diterima.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Detail sistematika uraian penulisan dari masing-masing bab yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan memuat pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah,

batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan memuat pembahasan tentang studi literatur berdasarkan penelitian serupa yang sudah ada dan landasan teori berupa teori visual effect, animasi, dan media edukasi.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat pembahasan mengenai gambaran umum penelitian, alur penelitian, objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, metode pengumpulan data, Analisa kebutuhan untuk pembuatan aset visual efek di film pendek jagabhumi: Tanah Kasultanan.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas hasil dari pembuatan aset visual efek, yaitu teleportasi dan retakan tanah. Kedua efek ini dikembangkan untuk mendukung alur cerita dan memperkuat suasana dramatis dalam film *Jagabhumi: Tanah Kasultanan*, serta menunjukkan bagaimana aset visual tersebut berhasil menyatu dengan adegan dan mendukung narasi secara keseluruhan.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi sumber-sumber yang menjadi referensi maupun acuan dalam melakukan penelitian.

#### **LAMPIRAN**

Pada bab ini berisikan informasi pendukung atau data yang memperjelas isi Penelitian.