



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Horor merupakan salah satu genre menarik yang menurut Proházková (2012) dalam jurnalnya *The Genre of Horror* merupakan genre yang menarik pengikutnya dengan elemen yang umumnya menimbulkan ketakutan. Ketakutan tersebut digambarkan melalui makhluk yang mewakili deformasi realitas dan memiliki kekuatan dan kemampuan supranatural.

Namun di perfilman Indonesia unsur horor dalam film sudah mulai berkurang dan penyampaian cerita mulai menyimpang. Hal ini ditegaskan lagi oleh wakil ketua Lembaga Sensor Film (LSF) Indonesia, Eko Prasetya bahwa pada lima tahun terakhir film di Indonesia sangat memprihatinkan (Nunus Supardi, 29 April, 2012). Adegan vulgar banyak ditampilkan sehingga membuat penyampaian horor dari film menjadi bias. Berdasarkan fenomena tersebut, maka diharapkan dengan adanya karya baru dapat menampilkan kembali penyampaian mistis dari sebuah kisah horor lokal lewat cerita hantu yang diangkat secara spesifik yakni tokoh Sundel Bolong pada karya tugas akhir ini.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan di atas, maka penulis akan merancang sebuah *motion comic* horor berjudul *Revenge* yang berfokus pada perancangan tokoh.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang tokoh dalam *motion comic Revenge* ?

## 1.3. Batasan Masalah

Pada perancangan *motion comic* yang berjudul “Revenge”, penulis membatasi masalah :

Tokoh yang dibahas adalah Sundel Bolong, Indriani, dan Indra.

## 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang tokoh dalam *motion comic* horor yang berjudul *Revenge*.

## 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini bagi penulis adalah penulis dapat bereksplorasi membuat tokoh yang memiliki kesan horor, serta penulis dapat mengetahui bagaimana cara pembuatan *motion comic* yang bergenre horor.

Manfaat tugas akhir ini bagi orang lain adalah agar para pembaca dapat mengetahui mengenai legenda cerita seram di Indonesia.

Untuk universitas penulis berharap hasil tugas akhir ini dapat menjadi rujukan akademis dalam perancangan yang sejenis yakni merancang tokoh untuk genre horor serta *motion comic* dengan genre horor.