

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Film horor merupakan salah satu genre film yang paling populer di Indonesia. Hal ini dikarenakan film horor Indonesia sering kali menampilkan cerita yang unik dan menarik, serta unsur-unsur mistis yang kental. Salah satu contoh film horror terpopuler Indonesia adalah *Pengabdian Setan* (2017) yang dibuat oleh Joko Anwar. Film ini berhasil menjadi film horor terlaris pada masanya dan memenangkan tujuh Piala Citra dengan jumlah penonton lebih dari 4,2 juta orang. Salah satu motif yang digunakan dalam film ini adalah pembawaan konsep maternal horror (horor keibuan).

Maternal horror (horor keibuan) merupakan film horor yang menjadikan ibu sebagai sosok hantu (monster) yang menyeror serta menebarkan kengerian (Larasati & Adiprasetyo, 2022). Sosok ibu dalam maternal horror merupakan sebuah cerminan dari representasi peran ibu yang melenceng dari standarisasi peran keibuan. Berdasarkan studi yang dilakukan tentang maternal horror oleh Sarah Arnold (2013), peranan ibu dalam film horor dibagi menjadi dua, yaitu "Good Mother" dan "Bad Mother". "Good mother" merujuk pada ibu yang ideal, penyayang, dan bertanggung jawab, sementara "Bad Mother" mengacu pada karakter ibu yang dianggap tidak memenuhi harapan sosial atau stereotip, karena perilaku yang dianggap tidak pantas atau tidak peduli terhadap anak-anaknya. Sosok "Bad Mother" inilah yang diangkat film horor sebagai kritik sosial terhadap peran ibu yang tidak mengikuti standar keidealannya yang lalu digambarkan sebagai sosok monster untuk membatasi peran ibu agar tidak keluar dari standar tersebut.

Konsep Maternal Horror ini pun membawa dampak positif dan negatif bagi audiensnya. Secara positif, film-film maternal horror seringkali menampilkan ibu yang tertekan dan stres karena beban yang ditanggungnya, baik sebagai ibu rumah tangga, sebagai pekerja, maupun sebagai anggota masyarakat. Hal ini dapat membantu penonton

untuk lebih memahami perjuangan dan tantangan yang dihadapi ibu. Namun, tidak bisa dipungkiri juga aspek negatif yang dapat muncul dari konsep ini yaitu sebagai media yang memperkuat stereotip negatif tentang ibu, seperti ibu yang kejam, jahat, atau tidak mampu mengendalikan emosinya. Hal ini dapat berdampak negatif pada citra ibu di masyarakat, dan dapat menyebabkan ibu merasa tidak nyaman atau bahkan takut untuk menunjukkan sisi gelapnya. Melalui film maternal horror, citra buruk ibu tersebut disampaikan sehingga dapat merepresentasikan sesuatu yang tidak bisa dijelaskan dan hanya bisa ditampilkan (Zahrina, 2016).

Penggambaran maternal horror memiliki banyak variasi dalam film horor Indonesia. Di dalam film Pengabdian Setan (2017), sosok ibu dijadikan sebagai sumber teror yang menghantui anak-anaknya sendiri dikarenakan sebuah ikatan sekte. Sedangkan pada film Perempuan Tanah Jahannam (2019), sosok ibu rela untuk melakukan ritual perdukunan yang dapat mengancam satu desa demi melindungi harga diri anaknya sendiri. Berbeda dengan film horor, industri game Indonesia belum memiliki representasi konsep maternal horror. Berdasarkan data dari SteamDB tahun 2024, peringkat teratas dari industri game Indonesia adalah DreadOut (2014) dan DreadOut 2 (2020) yang merupakan game dengan genre horror, beberapa game terlaris lainnya berupa Pamali (2018) dan Pulang Insanity (2020). Berdasarkan data tersebut, Industri game Indonesia didominasi dengan genre horror. Konsep Maternal Horror dapat menjadi peluang untuk merancang game yang menarik dan unik, dengan mengeksplorasi aspek-aspek negatif dan positif dari konsep maternal horror, perancang game dapat menciptakan game yang kompleks dan bernuansa.

Media film merupakan media pasif yang berarti jalan ceritanya sudah ditentukan dan penonton hanya menerima apa yang disuguhkan, sedangkan media game adalah media aktif dimana karakter yang dikendalikan oleh pemain yang memiliki kontrol akan jalannya cerita (Witabora, 2015). Berdasarkan hal tersebut penulis berharap, peleburan konsep maternal horror film dengan video game dapat menjadikan sebuah pengalaman yang unik dan kompleks bagi pemain.

Salah satu aspek terpenting di dalam video game dan konsep maternal horror adalah karakter. Karakter yang baik dapat meningkatkan tingkat pengalaman bermain pemain dalam game. Pemain dapat merasakan emosi, kebahagiaan, atau bahkan kesedihan melalui pengalaman karakter dalam permainan. Selain merepresentasikan player, karakter game juga digunakan sebagai wadah representasi nilai budaya tertentu (Agung, 2022).

Melalui perancangan ini, konsep maternal horror akan dileburkan dengan perancangan karakter game untuk menghadirkan konsep maternal horror ke dalam industri game Indonesia. Karakteristik dan kerangka perancangan karakter ini akan didapatkan melalui hasil observasi dan studi pustaka konsep maternal horror dalam film horor Indonesia dan menjadikannya dasar dalam penciptaan karakter baru bertajuk maternal horror dalam game Indonesia.

Dengan popularitas maternal horror dalam media film, pengadaptasiannya ke media lain seperti game dapat memberikan potensi keragaman naratif industri game Indonesia serta dapat meningkatkan popularitas media itu sendiri. Tugas Akhir ini mengarah kepada character designer yang memiliki antusias ke dalam genre horor sebagai *target audiencenya*. Perancang memiliki harapan agar studi ini dapat menjadi pondasi dalam pembuatan karakter dengan konsep maternal horror kedepannya. Di dalam Tugas Akhir ini perancang akan membuat komponen visual berupa *character design* dari konsep maternal horror.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

- a. Studi yang dilakukan terhadap konsep Maternal Horror masih sedikit, terutama dalam media game.
- b. Kurangnya adaptasi konsep Maternal Horror dalam media game, sedangkan genre horor mendominasi industri game Indonesia.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana konsep maternal horror dalam film horor Indonesia?
- b. Bagaimana perancangan karakter game dari konsep maternal horror?

1.3. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.3.1. Tujuan

- a. Mengetahui konsep maternal horror di Indonesia
- b. Menciptakan karakter game dengan adaptasi elemen maternal horror.

1.3.2. Manfaat

Manfaat perancangan karakter game dari representasi maternal horror dalam film horor Indonesia yaitu:

- a. Manfaat bagi penulis
 - Meningkatkan keterampilan desain karakter game.
 - Meningkatkan pemahaman tentang representasi maternal horror dalam film horor Indonesia.
- b. Manfaat bagi masyarakat
 - Menambah variasi karakter game horor
 - Menawarkan pengalaman bermain game yang lebih menyeramkan dan menegangkan
- c. Manfaat bagi universitas
 - Menambah referensi tentang desain karakter game
 - Menambah kontribusi terhadap perkembangan industri game Indonesia.
 - Menambah kajian studi terhadap konsep maternal horror.

1.4. Ruang Lingkup

1.4.1. Apa

Perancangan karakter game dari konsep maternal horror dalam film horor Indonesia.

- 1.4.2. Siapa
Audiens dewasa 18 tahun keatas serta Character Designer dengan ketertarikan kepada genre horor.
- 1.4.3. Dimana
Perancangan dan pengumpulan data dapat dilakukan secara mandiri melalui perangkat komputer dengan *streaming service* dan *game library* penulis.
- 1.4.4. Kapan
Pengumpulan data dilakukan pada Oktober 2023 - Januari 2024, sedangkan perancangan dilakukan pada bulan Maret 2024 - Juli 2024.
- 1.4.5. Bagaimana
Perancangan karakter game dilakukan dengan metode pengumpulan data menggunakan studi literatur. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif.

1.5. Landasan Perancangan

1.5.1. Metode Analisis Data (Kualitatif)

Menurut Creswell (2017), metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena dalam konteks alamiahnya, dengan cara mengeksplorasi dan menafsirkan makna yang dikandung oleh data yang dikumpulkan. Data kualitatif dapat berupa teks, gambar, audio, atau video. Menurut Creswell (2017), karakteristik metode kualitatif adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian kualitatif berfokus pada proses dan makna dari suatu fenomena. Peneliti kualitatif berusaha memahami bagaimana suatu fenomena terjadi dan apa maknanya bagi orang-orang yang terlibat.
- b. Penelitian kualitatif menggunakan pandangan holistik, yaitu melihat suatu fenomena secara menyeluruh. Peneliti kualitatif berusaha memahami suatu fenomena dalam konteksnya yang alamiah.
- c. Penelitian kualitatif menghasilkan data kualitatif, yaitu data yang berupa kata-kata, gambar, atau video.
- d. Analisis data kualitatif dilakukan secara induktif, yaitu dengan mencari pola

atau tema yang muncul dari data.

1.5.1.1. Analisis Tematik

Pendekatan yang paling sering digunakan dalam analisis kualitatif adalah pendekatan induktif. Pendekatan ini dimulai dengan data yang dikumpulkan dari lapangan, kemudian data tersebut dianalisis untuk menemukan pola, tema, atau kategori. Pola, tema, atau kategori ini kemudian digunakan untuk membentuk teori atau hipotesis yang dapat menjelaskan fenomena yang diteliti. Salah satu pendekatan induktif yang paling sering digunakan adalah Analisis Tematik.

Analisis tematik adalah teknik untuk menganalisis data kualitatif dengan mengelompokkan data berdasarkan tema-tema yang saling berkaitan (LP2M, 2022). Data dalam perancangan ini adalah berupa Studi Pustaka dan Observasi.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses pengumpulan informasi yang relevan dengan topik atau masalah penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku, laporan penelitian, tesis, disertasi, dan sumber tertulis lainnya, baik tercetak maupun elektronik (Purwono, 2008).

Tujuan dilakukannya studi pustaka adalah untuk memahami permasalahan yang akan diteliti secara mendalam. Dengan memahami permasalahan, perancang akan dapat merumuskan masalah perancangan yang jelas dan terfokus, serta menemukan teori dan konsep yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Teori dan konsep tersebut dapat digunakan sebagai dasar pengembangan perancangan.

b. Observasi

Menurut (Sugiyono, 2018) Observasi adalah cara untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung objek yang diteliti. Observasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga objek-objek alam lainnya. Melalui observasi, peneliti dapat memahami perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Dalam perancangan ini, observasi akan dilakukan pada media film dan game indonesia yang termasuk dalam kategori maternal horror. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik, dari karakter ibu yang digambarkan dari representasi maternal horror dalam media tersebut yang kemudian akan dianalisis dan dijadikan pedoman dalam perancangan karakter dalam penelitian ini.

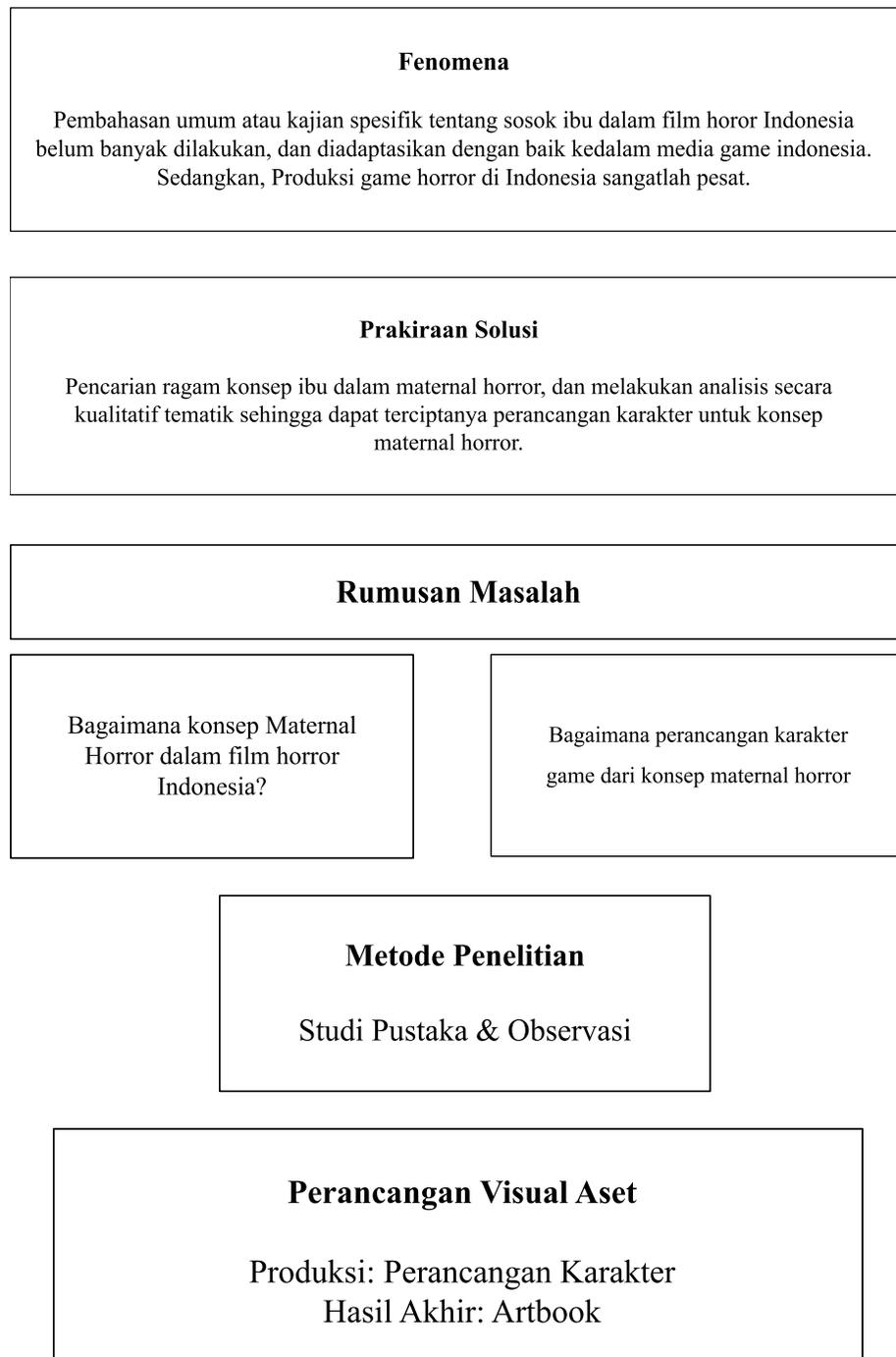
1.5.3. Target Audience

Tugas Akhir ini memiliki target audience yaitu dewasa dengan umur 18 Tahun keatas dengan ketertarikan pada genre horror. Secara umum, orang dewasa adalah individu yang telah mencapai usia di mana mereka dianggap mampu bertanggung jawab atas tindakan mereka sendiri. Mereka telah mencapai kematangan fisik, mental, dan emosional yang memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang tepat dan menjalani kehidupan yang mandiri.

Genre horror biasanya dinilai untuk audiens dewasa karena penggunaan kekerasan grafis, gambar mengganggu, dan tema dewasa. Ini karena genre horor dirancang untuk membangkitkan rasa takut dan jijik pada audiensnya, dan mereka sering melakukannya dengan menggambarkan adegan kekerasan, kematian, dan peristiwa mengganggu lainnya. Dalam video game sendiri, genre horror masuk kedalam rating ESRB M yaitu *mature audience only* dan rating PEGI 18, dengan minimal umur 18 tahun.

1.6. Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 Kerangka Perancangan



1.7. Pembabakan

1.7.1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah perancangan yang diambil yaitu, “Perancangan Karakter Game dari Representasi Maternal Horror dalam Film Horor Indonesia”, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan. Cara pengumpulan data, analisis, kerangka perancangan dan pembabakan.

1.7.2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini menjelaskan teori para ahli tentang maternal horror, melalui Barbara Creed, Sarah Arnold, dll. Yang berkaitan dengan perancangan dan relevan sebagai pijakan laporan perancangan

1.7.3. BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan berupa data observasi melalui film maternal horror, serta studi pustaka melalui jurnal dan buku terkait.

1.7.4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan konsep perancangan, konsep visual, hingga hasil perancangan mulai dari sketsa awal sampai penerapannya pada media yang dituju.

1.7.5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan perancangan yang dipaparkan dalam laporan ini, dan juga memberikan saran terhadap pihak yang bersinggungan dengan topik ini.