

ABSTRAK

Film horor Indonesia telah menjadi genre yang sangat populer karena cerita yang unik dan atmosfer mistisnya. Salah satu sub genre horor yang terkenal dalam perfilman Indonesia merupakan adalah konsep Maternal Horror. Konsep ini memperlihatkan peran ibu di luar standar keibuan dan membaginya menjadi *Good Mother* yang ideal dan *Bad Mother* yang tidak memenuhi harapan sosial. Film-film maternal horror seringkali menampilkan ibu yang tertekan dan stres, memungkinkan penonton untuk memahami lebih dalam perjuangan dan tantangan yang dihadapi ibu. Sementara film horor telah berhasil mengeksplorasi konsep maternal horror, industri game Indonesia belum mengeksplorasi potensi konsep ini. Pengadaptasian konsep maternal horror ke dalam industri game dapat memberikan peluang untuk merancang pengalaman bermain yang unik dan kompleks. Dengan karakteristik permainan yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi langsung dengan cerita, konsep maternal horror dalam game memiliki potensi untuk meningkatkan keragaman naratif industri game Indonesia. Melalui tugas akhir ini, penulis akan melakukan perancangan karakter game yang diadaptasi dari konsep maternal horror. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan karakter ini berupa metode kualitatif tematik, dengan pengumpulan data menggunakan studi pustaka serta observasi melalui film *Rumah Dara* (2009), *Pengabdian Setan* (2017), dan *Perempuan Tanah Jahanam* (2019). Serta pengumpulan data untuk *world building game* yang berupa analisis studi pustaka dari budaya Seblang dari Desa Olehsari, Banyuwangi. Penulis menggunakan beberapa teori untuk mengemukakan konsep maternal horror dengan teori oleh Creed (2015) "*Monstrous Feminine*", Arnold (2013) "*Good Mother & Bad Mother*", dan Larasati & Adiprasetyo (2022) "Wacana Maternal Horror dalam Film Horror Indonesia Kontemporer". Serta teori perancangan karakter dan *world building game* oleh Bryan Tillman (2012) "*Creative Character Design*", dan Chicca & Jose (2016) "*Character Design: a new Process and its Application in a Trading Card Game*". Diharapkan bahwa perancangan karakter dalam game maternal horror akan memberikan pengalaman yang mendalam bagi pemain dan memberikan dorongan untuk meningkatkan popularitas media tersebut dan memperluas naratif industri game Indonesia.

Keyword: *Maternal Horror*, *Good Mother & Bad Mother*, Perancangan Karakter, Kualitatif Tematik, *Game*.