

Analisis Tren Gaya Visual Desain Karakter pada Genshin Impact dan Honkai: Star Rail sebagai Representasi Estetika Game Online Kontemporer

Galuh Rumi Salima

Program Studi Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni.
Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.
E-mail: galuhrumi@students.unnes.ac.id

Abstract

The rapid evolution of the global online gaming industry has shifted the medium from pure entertainment to a significant cultural and artistic phenomenon. Within this landscape, character design has emerged as a crucial element, serving not only as a visual identity for the game but also as a primary driver for player engagement and brand loyalty. This study aims to analyze the visual style trends of character design in contemporary online games, focusing specifically on two massive titles by MiHoYo: *Genshin Impact* and *Honkai: Star Rail*. These games represent a pinnacle of modern gaming aesthetics that captivate global audiences. To achieve this, the research employs a qualitative descriptive method combined with visual analysis, an extensive literature study, and thorough documentation. This approach allows for a detailed breakdown of the characters' costume designs, color palettes, and cultural motifs. The findings reveal a distinct trend characterized by a hybrid aesthetic that seamlessly blends traditional cultural heritage with futuristic, sci-fi, and fantasy elements. Ultimately, this study concludes that the visual trends in both games successfully redefine contemporary online gaming aesthetics, establishing a new benchmark for global pop culture representation.

Keywords: *Character design, online game, Genshin Impact, Honkai: Star Rail*

PENDAHULUAN

Saat ini, industri *game* global mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, terutama didorong oleh perkembangan teknologi grafis yang semakin canggih. Hal ini memicu persaingan visual yang ketat di pasar, di mana kualitas estetika kini menjadi penentu utama bagi sebuah *game* untuk dapat dilirik oleh pemain. Saat ini, desain karakter memegang peranan krusial sebagai identitas visual. Selain sebagai asset digital ia juga sebagai media komunikasi visual yang menyampaikan narasi sekaligus membangun kedekatan emosional yang kuat dengan para pemainnya. Fenomena keberhasilan komunikasi visual ini tercermin nyata pada popularitas luar biasa dari *Genshin Impact* dan *Honkai: Star Rail*, dua *game* besutan miHoYo yang kemudian dikenal sebagai Hoyoverse, sukses mendominasi pasar global. Salah satu faktor daya tarik utamanya berada pada desain karakter yang unik dan sangat memikat. Namun, meskipun kedua *game* ini telah menjadi standar baru dalam estetika *game* modern, kajian akademis yang secara khusus membandingkan tren visual desain karakter keduanya masih sangat terbatas. Padahal, sebagai dua karya dari pengembang yang sama tetapi mengusung tema berbeda (fantasi dan fiksi ilmiah), penting untuk mengidentifikasi karakteristik visual spesifik serta faktor apa saja yang membentuk estetika tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memetakan tren gaya visual karakter dari kedua *game* tersebut sebagai representasi dari estetika *game online* kontemporer.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan gambaran, penjabaran, dan analisis mendalam mengenai fenomena gaya visual secara kontekstual tanpa melibatkan perhitungan statistik. Melalui metode ini, karakteristik visual dari objek yang diteliti akan diuraikan secara detail guna mengungkap tren estetika yang terkandung di dalamnya.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik studi literatur. Proses ini dilakukan dengan menghimpun, menelaah, dan mengkaji berbagai sumber pustaka ilmiah yang relevan dengan topik penelitian, seperti jurnal ilmiah, buku referensi, dan prosiding seminar. Literatur yang dikumpulkan berfokus pada teori desain karakter, semiotika visual, estetika kontemporer, serta kajian industri *game* untuk memperkuat dasar analisis dalam membedah objek penelitian. Adapun aspek-aspek visual yang menjadi fokus analisis meliputi: bentuk dan siluet, warna, kostum dan atribut visual, serta identitas karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis visual terhadap karakter sampel *Genshin Impact* menunjukkan adanya kecenderungan kuat pada estetika fantasi abad pertengahan yang dipadukan dengan gaya anime modern serta unsur etnodesain tradisional. Karakter Furina, misalnya, menampilkan bentuk siluet asimetris dengan potongan rambut menyerupai ekor ubur-ubur yang dipadukan dengan palet warna biru-putih-emas. Kostumnya yang mengadopsi gaya *Victorian tuxedo* serta simbol roda gigi mekanis mempertegas identitas teatrikal wilayah Fontaine. Sementara itu, Raiden Shogun merepresentasikan keanggunan budaya Jepang melalui modifikasi pakaian *Kimono Furisode* yang dipadukan dengan pelindung kaki samurai. Penggunaan warna ungu dominan serta simbol *Mitsutomoe* di dadanya secara visual mengomunikasikan kekuasaan dan elemen petir yang diembannya. Pada karakter Arlecchino, kesan bahaya dan militeristik faksi Fatui dihadirkan lewat siluet *androgynous* yang tegas, setelan jas formal monokrom dengan aksen merah darah, serta simbol silang (X) yang menjadi identitas visual utamanya. Terakhir, Xiao menampilkan karakteristik fungsional tradisional Cina dengan siluet ramping untuk mobilitas bertarung. Perpaduan warna hijau giok, ungu, serta atribut topeng *Nuo* dan kalung manik-manik besar menjadi simbol visual kuat atas perannya sebagai penakluk iblis di Liyue.

Di sisi lain, analisis terhadap karakter sampel *Honkai: Star Rail* menggeser fokus estetika menuju ranah *Space Sci-Fi* kontemporer yang menggabungkan tren pakaian modern dunia nyata (*high fashion/techwear*) dengan elemen futuristik yang modis. Karakter Kafka merepresentasikan gaya *femme fatale* melalui setelan mantel parit (*trench coat*) beludru modern, kacamata hitam *chic*, dan palet warna merah-hitam yang dipadukan dengan motif jaring laba-laba sebagai simbol manipulasi psikologis. Karakter Firefly menawarkan dualitas visual yang unik; bentuk manusianya menampilkan siluet feminin yang rapuh dengan gaun kasual modern bernuansa putih-hijau mint, sedangkan bentuk zirah perangnya (*SAM*) berubah menjadi mecha robotik futuristik bersudut tajam dengan simbol sayap kunang-kunang yang melambangkan metamorfosis. Karakter Acheron hadir dengan gaya *cyberpunk samurai* melalui kostum asimetris yang memadukan jaket kulit, korset, dan pelindung lengan tradisional. Identitas visualnya diperkuat oleh perubahan warna radikal menjadi monokrom hitam-putih dengan kilatan merah saat melepaskan kekuatan, yang menyimbolkan konsep ketiadaan (*Nihilism*). Terakhir, Dan Heng menampilkan estetika oriental Cina kuno (*Hanfu*) yang dieksplorasi secara minimalis dan fungsional ke dalam pakaian kasual modern. Penggunaan warna hijau giok yang tenang serta atribut motif awan tradisional menyimbolkan asal-usulnya yang terikat dengan ras manusia naga.

Melalui perbandingan kedua game ini, terlihat sebuah tren visual kontemporer di mana batasan antara elemen masa lalu (tradisional) dan masa depan (futuristik) dilebur secara halus, menciptakan sebuah standar estetika baru dalam industri game online global.

Berikut adalah tabel perbandingan gaya visual dari kedua game dalam aspek tema, warna, kostum dan siluet.

Aspek	Genshin Impact	Honkai: Star Rail
Tema	Fantasi	Sci-Fi Fantasi
Warna	Lembut	Kontras
Kostum	Fantastik	Futuristik
Siluet	Organik	Geometris

Analisis terhadap seluruh karakteristik visual dari objek yang diteliti berhasil memetakan beberapa tren gaya visual utama yang mendefinisikan estetika game online kontemporer saat ini. Tren pertama yang paling dominan adalah penerapan *hybrid anime style*. Gaya visual dalam kedua game ini tidak lagi sekadar meniru gaya anime Jepang konvensional yang cenderung dua dimensi dan flat. MiHoYo berhasil meleburkan fondasi estetika anime tersebut dengan teknik ilustrasi digital modern dan sentuhan semi-realisme. Hal ini terlihat pada proporsi anatomi karakter yang lebih proporsional, detail tekstur kain yang realistis, serta permainan pencahayaan (*shading*) dinamis pada model tiga dimensi.

Tren kedua yang ditemukan adalah kuatnya fungsi desain karakter sebagai instrumen *visual storytelling*. Karakter tidak dirancang secara acak hanya demi keindahan visual semata, melainkan sebagai media komunikasi yang secara instan menyampaikan latar belakang cerita, kepribadian, hingga peran spesifik karakter tersebut di dalam narasi game. Melalui elemen visual yang melekat, pemain dapat langsung membaca sifat seorang karakter tanpa harus membaca teks dialognya terlebih dahulu. Sebagai contoh, tatapan mata yang dingin, gestur tubuh, dan pilihan pakaian formal monokrom pada Arlecchino atau Kafka langsung mengomunikasikan identitas mereka yang misterius dan berbahaya. Sebaliknya, warna-warna lembut dan motif sayap pada Firefly secara naratif langsung menyimbolkan kerapuhan sekaligus harapan. Setiap ornamen, siluet, dan palet warna berfungsi sebagai petunjuk naratif (*lore*) yang terintegrasi, membuat karakter terasa hidup dan memiliki kedalaman dimensi psikologis.

Tren ketiga berkaitan dengan strategi adaptasi budaya (*cultural adaptation*) yang sangat masif dan cair. Kedua game menunjukkan kecenderungan untuk memadukan unsur-unsur tradisional Asia Timur, khususnya budaya Cina dan Jepang kuno, dengan estetika Eropa klasik dan fiksi ilmiah modern.

Terakhir, tren yang tidak kalah penting dalam industri game kontemporer adalah pergeseran fokus desain menuju *character branding*. Setiap karakter dirancang secara masif sebagai komoditas kekayaan intelektual (*Intellectual Property*) yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Keunikan identitas visual dan kekuatan desain karakter menjadi ujung tombak dalam menciptakan daya tarik pasar yang masif di skala global. Ketika sebuah karakter berhasil menyentuh aspek emosional pemain melalui keunggulan estetika visualnya, dorongan ekonomi pemain untuk "memiliki" karakter tersebut di dalam game akan meningkat secara signifikan. Hal ini membuktikan bahwa tren gaya visual kontemporer kini telah berkelindan erat dengan strategi bisnis industri hiburan digital global.

Kehadiran tren visual yang begitu masif pada kedua game tersebut tidak terjadi secara instan, melainkan dibentuk oleh beberapa faktor yang saling berkesinambungan. Faktor utama yang melandasinya adalah faktor teknologi. Penggunaan teknologi *cell-shading* yang semakin matang berhasil mereduksi jarak antara ilustrasi dua dimensi (2D) dengan model tiga dimensi (3D). Teknologi ini membuat setiap detail kostum, helai rambut, pergerakan kain, hingga efek pencahayaan dinamis pada karakter dapat dieksekusi dengan sangat halus tanpa membebani performa perangkat secara berlebihan.

Selain teknologi, faktor budaya populer global juga memegang peranan yang sangat besar dalam membentuk tren visual ini. Saat ini, budaya pop Jepang seperti anime dan manga tidak lagi dianggap sebagai konsumsi kelompok minoritas atau subkultur semata, melainkan sudah menjelma menjadi arus utama (*mainstream*) di panggung hiburan global. Dengan memanfaatkan momentum ledakan budaya pop tersebut, gaya visual yang diusung oleh *Genshin Impact* dan *Honkai: Star Rail* secara otomatis langsung mendapatkan tempat dan resonansi yang kuat di hati masyarakat global yang memang sudah akrab dengan estetika sejenis.

Faktor terakhir yang mengunci seluruh ekosistem ini adalah faktor preferensi pemain. Pemain game online kontemporer, khususnya dari generasi muda, memiliki ekspektasi visual yang sangat tinggi dan menyukai konsep kepemilikan emosional terhadap karakter yang mereka mainkan. Mereka tidak hanya mencari tantangan dalam bermain, tetapi juga mencari pemenuhan estetika, ruang untuk mengekspresikan diri, serta rasa bangga ketika berhasil memiliki karakter yang ikonik. Preferensi pemain yang sangat apresiatif terhadap detail visual, latar belakang cerita, dan representasi budaya inilah yang kemudian direspons balik oleh pengembang dengan memproduksi desain karakter yang semakin kompleks dan modis. Hubungan timbal balik antara keinginan pasar dan kreativitas pengembang inilah yang akhirnya mengkrystalkan tren gaya visual game online kontemporer seperti yang ada saat ini.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah mengenai karakteristik, tren, serta faktor pembentuk gaya visual desain karakter pada game *Genshin Impact* dan *Honkai: Star Rail*. Karakteristik visual *Genshin Impact* ditemukan sangat menonjolkan estetika fantasi abad pertengahan yang kaya akan unsur etnodesain tradisional dari berbagai budaya dunia. Sebaliknya, karakteristik visual *Honkai: Star Rail* lebih merepresentasikan estetika *Space Sci-Fi* kontemporer yang modis dengan meleburkan tren pakaian modern dunia nyata (*high fashion* dan *techwear*). Meskipun mengusung tema semesta yang bertolak belakang, kedua game rilisan miHoYo ini terikat oleh benang merah tren gaya visual yang serupa. Tren tersebut meliputi penerapan gaya anime hibrida (*hybrid anime style*) yang memadukan ilustrasi modern dengan sentuhan semi-realisme, pemanfaatan desain karakter sebagai instrumen penceritaan visual (*visual storytelling*), keluwesan adaptasi budaya (*cultural adaptation*), serta optimalisasi desain untuk kebutuhan komersialisasi dan pembentukan identitas produk (*character branding*).

Seluruh tren visual yang ditemukan dalam penelitian ini menegaskan bahwa desain karakter dalam game online kontemporer tidak lagi sekadar berfungsi sebagai pelengkap visual permainan, melainkan telah berevolusi menjadi media komunikasi budaya yang kompleks. Tren visual ini berhasil terbentuk berkat adanya sinergi yang kuat antara lompatan teknologi grafis, dominasi budaya populer global, tuntutan kompetisi dalam industri game, serta pergeseran preferensi pemain yang semakin mengutamakan keterikatan emosional dan estetika. Sebagai kesimpulan akhir, gaya visual yang diterapkan pada karakter *Genshin Impact* dan *Honkai: Star Rail* telah berhasil mendefinisikan ulang lanskap estetika game online zaman sekarang. Keduanya tidak hanya menciptakan sebuah standar baru dalam industri hiburan digital, tetapi juga bertindak sebagai representasi otentik dari perkembangan estetika seni visual kontemporer di era global.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Razak, A. R., & Ibnu, I. N. (2022). The Influence of Manga and Anime on New Media Students' Creative Development. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 8, 37-45.
- Gama, F. I. (2024). Pengenalan anime sebagai budaya populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani*

(JPMM), 4(1), 21–27.

Isbister, K. (2022). *Better game characters by design: A psychological approach*. CRC Press.

Kuntjara, H., & Almanfaluthi, B. (2017). Character design in games analysis of character design theory. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 2(2).

Prasetyo, T. F., & Subagio, D. D. (2025). Adaptasi elemen sejarah Jepang pada karakter dan cerita negara Inazuma dalam gim Genshin Impact. *Multikultura*, 4(1), 2.

Salsabila, A., Firmansyah, A. N., Avianto, D. P., & Ramadevi, N. M. R. M. (2024). Pakaian yang berwatak: Mengenali identitas karakter melalui aspek visual dalam permainan “No Straight Roads”. *ArtComm: Jurnal Komunikasi dan Desain*, 7(2).

Situmorang, M. I., Hendra, I. G. P. R. A., Nugraha, I. N. T., & Putra, G. L. A. K. (2026). ANALISIS GAME GENSHIN IMPACT DALAM MEMBANGUN DAYA TARIK GLOBAL. *Anima Rupa*, 4(1), 19-24.

Suci, D. (2025). PENERAPAN ANIMASI 2D DAN 3D PADA GAME PROJECT SEKAI COLORFUL STAGE! FEAT. HATSUNE MIKU. *Anima Rupa*, 2(2), 42-49.

Suomela, A. (2018). *Visual design and localization of video games: from Japan to Europe*.

Syakirah, H. N., Anggita, A. E. N., Senduk, A. C. C., & Wiyaringtyas, A. R. (2024). Representasi budaya dalam desain karakter Candace game Genshin Impact. *Deskomvis: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, 5(3), 157-168.

Thifaldy, K., & Belasunda, R. (2024). Analisis Desain Visual Karakter Neuvillette dalam Game Genshin Impact menggunakan Manga Matriks. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 80-85.

Vedaarum, M. J. R., & Islam, M. A. (2023). Analisis preferensi gaya desain Y2K pada visual desain konten Instagram @popbela_com. *Jurnal Barik*, 5(1), 183–195.

Zafira, C., & Grahita, B. (2025). Analisis pengaruh desain karakter Venti terhadap keterikatan emosional dan persepsi pemain game Genshin Impact. *Jurnal Visual Ideas*, 5(2), 108-124.