Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual Seni Rupa dan Media

p-ISSN: 2721-3927, e-ISSN: 2721-3919
Vol.5, No.3, November 2024, pp: 157-168
http://doi.org/10.38010/deskomvis.v5i3.90
Published by: Asprodi DKV
(Asosiasi Program Studi Desain Komunikasi Visual Indonesia)

Representasi budaya dalam desain karakter Candace game Genshin Impact

Haur Nahdah Syakirah, Adinda Erin Nur Anggita, *Arishty Cicilia Calista Senduk, Anggis Rizky Wiyaringtyas**
Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Kalimantan
Jl. Soekarno Hatta No.KM 15, Karang Joang, Balikpapan Utara, Balikpapan, Kalimantan Timur 76127, Indonesia
***corresponding author:** anggis.wiyaringtyas@lecturer.itk.ac.id*

Kata kunci:
Desain Karakter, Genshin Impact, Manga Matrix, Representasi Budaya, Semiotika Visual.

Abstrak

Desain karakter dalam permainan digital saat ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan nilai serta identitas budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana elemen budaya ditampilkan melalui desain karakter dalam permainan tersebut. Berdasarkan teori representasi budaya yang diajukan oleh Stuart Hall serta konsep semiotika visual dari Roland Barthes, studi ini juga memperhatikan pendekatan Manga Matrix yang dikemukakan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Pendekatan ini menjelaskan struktur visual karakter Jepang melalui aspek ekspresi, bentuk fisik, dan simbol-simbol visual yang penuh dengan makna budaya. Masalah yang dibahas adalah bagaimana proses adaptasi budaya dalam desain karakter dapat berisiko mengalami penyederhanaan atau penggambaran stereotip saat disiapkan untuk pasar global. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian pustaka dengan pendekatan kualitatif-deskriptif, melalui tinjauan literatur, analisis visual, dan evaluasi dokumen resmi dari pengembang. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa karakter dalam Genshin Impact tidak hanya menampilkan elemen visual yang khas dari budaya, seperti busana, bangunan, dan simbol mitologi, tetapi juga mengadopsi struktur cerita serta ciri psikologis yang mencerminkan identitas budaya dari setiap wilayah dalam permainan. Sebagai kesimpulan, desain karakter dalam Genshin Impact memiliki potensi yang signifikan sebagai sarana diplomasi budaya visual, meskipun diperlukan pendekatan yang kritis terhadap kemungkinan adanya bias dalam representasi..

Keywords:
Character Design, Genshin Impact, Manga Matrix, Cultural Representation, Visual Semiotics.

Abstract:

Character design in today's digital games not only functions as a visual element, but also as a means to convey cultural values and identities. This study aims to determine how cultural elements are displayed through character design in the game. Based on the theory of cultural representation proposed by Stuart Hall and the concept of visual semiotics from Roland Barthes, this study also considers the Manga Matrix approach proposed by Hiroyoshi Tsukamoto. This approach explains the visual structure of Japanese characters through aspects of expression, physical form, andvisual symbols that are full of cultural meaning. The problem discussed is how the process of cultural adaptation in character design can be at risk of simplification or stereotypical depiction when prepared for the global market. The research method applied is library research with a qualitative-descriptive approach, through literature review, visual analysis, and evaluation of official documents from the developer. The results of the study indicate that characters in Genshin Impact not only display visual elements that are typical of the culture, such as clothing, buildings, and mythological symbols, but also adopt story structures and psychological traits that reflect the cultural identity of each region in the game. In conclusion, character design in Genshin Impact has significant potential as ameans of visual cultural diplomacy, although a critical approach to possible bias in representation is needed.

Pendahuluan

Vidio Gim atau *video game* merupakan permainan dalam bentuk elektronik yang didalamnya melibatkan berbagai interaksi dengan antarmuka pengguna atau perangkat input seperti alat pengontrol, *keyboard*, atau perangkat penginderaan gerak yang menghasilkan umpan balik visual (Albar 2024). *Open world game* adalah jenis permainan yang memberikan kebebasan penuh kepada pemain untuk menjelajahi lingkungan dalam game tanpa batasan jalur atau urutan misi yang ketat. Dalam permainan ini, pemain tidak hanya dapat mengeksplorasi dunia virtual yang luas, tetapi juga berinteraksi dengan karakter lain, baik pemain lain maupun karakter non-pemain (NPC). Selain itu, pemain juga diberi kesempatan untuk membentuk, mengatur, dan merancang dunia permainan sesuai dengan kreativitas dan imajinasi mereka sendiri, sehingga menciptakan pengalaman bermain yang unik dan personal (Damayanti 2024).

Game yang akan dibahas pada penelitian ini bernama Genshin Impact. Menurut Timutius dan Zulyeno (2024) Genshin Impact merupakan permainan bergenre action *role-playing game* (RPG) dengan konsep dunia terbuka (*open-world*) yang dikembangkan oleh perusahaan asal Shanghai, Tiongkok, yakni miHoYo, yang sejak Februari 2022 resmi berganti nama menjadi HoYoverse. Permainan ini dirilis secara global pada tanggal 28 September 2020 dan hingga kini masih aktif dikembangkan serta dimainkan secara luas. Sejak pertama kali dirilis, khususnya pada masa pandemi ketika aktivitas luar ruangan menjadi terbatas, Genshin Impact mengalami lonjakan popularitas yang signifikan. Permainan ini berhasil menarik perhatian publik secara luas dan memperoleh berbagai penghargaan, terutama dalam kategori gim berbasis perangkat seluler. Genshin Impact menjadi gerbang awal untuk permainan *open-world* RPG sebagian orang karena lonjakan popularitas tersebut. Dalam *game* ini pemain berperan sebagai seorang pengembara yang menjelajah sebuah dunia fantasi luas yang disebut Teyvat. Di Teyvat pemain bisa menjelajahi tujuh bangsa, bertemu berbagai karakter, melawan musuh dan berkelana untuk mencari saudara kembarnya yang hilang karena dipisahkan oleh dewa misterius.

Salah satu keunikan Genshin Impact dibandingkan dengan gim lainnya terletak pada pengambilan inspirasi langsung dari unsur-unsur sejarah dunia nyata, yang kemudian diadaptasi ke dalam penggambaran latar permainan sebagai representasi berbagai peradaban secara historis. Representasi ini dikemas dan dimodifikasi melalui pendekatan visual yang estetis dan imajinatif, dengan kualitas grafis tinggi yang tetap mempertahankan esensi budaya aslinya tanpa mereduksi nilai-nilai utama dari inspirasi tersebut. Hal ini memberikan pengalaman visual yang menarik bagi para pemain. Hingga kini, Genshin Impact berhasil mempertahankan popularitasnya dan terus dimainkan oleh pengguna dari berbagai *platform* dan negara (Kurniansyah, et al. 2024). Genshin Impact menampilkan berbagai karakter yang berasal dari latar budaya yang beragam. Game ini mengadopsi elemen-elemen budaya asli dari berbagai belahan dunia sebagai inspirasi dalam membentuk dunia dan karakter-karakternya. Salah satu karakter tersebut adalah Candace, yang berasal dari wilayah fiktif bernama Sumeru, sebuah wilayah yang terinspirasi dari budaya Timur Tengah. Keunikan desain karakter dalam Genshin Impact memainkan peran penting dalam membangun pengalaman bermain yang imersif, sekaligus mengundang pemain untuk lebih mengeksplorasi dan terlibat secara mendalam dengan dunia permainan (Thifaldy dan Belasunda 2024).

Tujuan dari analisis ini adalah untuk menganalisis budaya dalam desain karakter Candace dari game Genshin Impact dengan menggunakan Manga Matrix. Melalui pendekatan ini, analisis berfokus pada identifikasi elemen visual karakter yang merepresentasikan budaya dari timur tengah, seperti pada pakaian, bentuk wajah, aksesoris yang dikenakan, warna kulit dan simbol-simbol budaya yang ada pada karakter. selain dari elemen visual, penggunaan teori Manga Matrix juga termasuk pada analisis kepribadian dari karakter visual Candace yang dikonstruksikan dalam konteks naratif dan estetika dari game. Analisis ini diharapkan dapat menjadi kontribusi terhadap kajian akademik mengenai desain karakter dalam media interaktif. Terdapat banyak penelitian mengenai desain

This work is licensed under a CC-BY

karakter dari game Genshin Impact menggunakan teori yang sama, namun untuk karakter Candace sendiri masih terbilang kurang. Dengan analisis ini, diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut terhadap karakter Candace yang belum banyak dianalisis secara mendalam dan secara keseluruhan.

Metode

Pada penelitian ini akan digunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*Library research*), yang bertujuan untuk menganalisis desain karakter Candace dari Game Genshin Impact sebagai representasi budaya. Penelusuran literatur akan dilakukan pada sumber yang terpercaya, yaitu situs Google Scholar. Selain itu, beberapa sumber sekunder seperti artikel populer, dokumentasi pengembang game (HoYoverse), dan forum diskusi digunakan secara selektif untuk melengkapi konteks budaya dan desain karakter.

Terdapat beberapa kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian literatur disesuaikan dengan topik penelitian. Berikut adalah beberapa kata kunci yang digunakan:

1. Desain karakter Genshin Impact
2. Representasi budaya di game
3. Candace dari Genshin Impact
4. Teori manga matrix
5. Budaya mesir di game
6. Desain karakter berbasis budaya

Setelah hasil pencarian dikumpulkan, dilanjutkan ke proses seleksi dengan membaca abstrak, pendahuluan, dan kesimpulan untuk menentukan relevansi isi dengan topik penelitian. Artikel yang lolos seleksi kemudian diorganisasi dan dikategorikan berdasarkan topik utama seperti teori, desain karakter, budaya Timur Tengah, dan game HoYoverse. Artikel yang sudah lolos disimpan dan diatur menggunakan aplikasi manajemen referensi bernama MyBib.

Adapun ruang lingkup data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data berdasarkan sumber literatur dan dokumen yang mencakup berbagai tulisan yang secara mendalam mengulas aspek-aspek visual, dan simbolik dari desain karakter Candace dalam permainan Genshin Impact. Fokus kajian juga diarahkan pada representasi elemen budaya Mesir dan Timur Tengah yang tercermin dalam aspek-aspek visual yang dimiliki oleh karakter Candace yang merupakan salah satu karakter dalam video game. Selain itu, digunakan pula landasan teori yang relevan, termasuk konsep manga matrix dan teori-teori lainnya yang berkaitan dengan desain karakter berbasis budaya, untuk memahami bagaimana identitas budaya dibentuk dan disampaikan melalui desain visual karakter dalam konteks hiburan digital.

Hasil dan Pembahasan

Studi Literatur

Representasi Budaya dalam Media Visual

Representasi budaya dalam media visual merujuk pada bagaimana unsur-unsur budaya seperti pakaian, arsitektur, simbol, hingga nilai sosial ditampilkan dan dikonstruksi melalui media visual. Dalam konteks media digital seperti *video game*, representasi budaya dapat ditemukan melalui desain karakter, latar dunia permainan, serta elemen-elemen naratif yang menggambarkan identitas budaya tertentu. Identitas budaya kerap dijadikan sumber inspirasi dalam berbagai bentuk media, seperti film, buku, maupun permainan digital. Dengan memasukkan unsur budaya tertentu ke dalam media tersebut, individu yang berasal dari budaya terkait dapat lebih mudah memahami situasi dan konteks yang disajikan, sehingga menciptakan keterhubungan yang lebih mendalam dengan karya tersebut.

This work is licensed under a CC-BY

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa industri *video game* tidak lepas dari muatan ideologis yang secara sengaja dimasukkan dalam proses produksi maupun distribusinya. Hal ini berkaitan dengan kepentingan tertentu dari berbagai pihak, baik negara, korporasi, maupun kelompok budaya, yang melihat *video game* sebagai medium strategis untuk menyampaikan nilai-nilai atau pandangan dunia tertentu. Seperti yang telah diamati secara global, intervensi dan dukungan negara terhadap industri video game bukanlah hal yang baru, dan kerap menjadi bagian dari strategi kebudayaan atau ekonomi digital suatu negara. Oleh karena itu, representasi budaya dalam video game tidak selalu bersifat netral, melainkan sering kali mencerminkan konstruksi identitas yang memiliki kepentingan ideologis tertentu (Vairinhos, Et al. 2021; Al-Rawi 2024).

Desain Karakter Sebagai Media Representasi

Desain karakter merupakan aspek penting dalam dunia game karena menjadi media utama dalam membangun koneksi antara pemain dan narasi permainan (Yulianti 2021). Desain karakter memiliki peran penting untuk menceritakan karakter yang ditampilkan tanpa perlu menjelaskan dengan detail. Perancangan karakter memerlukan penciptaan tokoh yang memiliki kekhasan serta kepribadian yang jelas, didukung oleh ekspresi wajah yang mampu merepresentasikan emosi dan bahasa tubuh yang berfungsi untuk menyampaikan narasi secara visual (Hidayat dan Rosidin 2018). Desain karakter visual mampu menyampaikan informasi secara efektif melalui tampilan grafis. Hal ini sesuai dengan pendapat Haikal dan Hidayat (2017) yang menjelaskan bahwa indra penglihatan memiliki peran dominan dalam menyerap informasi tentang lingkungan sekitar dibandingkan indera-indera lain.

Teori Manga Matrix

Teori manga matrix adalah sebuah teori yang dikemukakan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Menurut Tyagi & Murfianti (2021), Manga Matrix adalah sebuah sistem yang terdiri dari tiga komponen utama, masing-masing berupa matriks berisi tabel atau formulir yang mencakup berbagai unsur dan klasifikasi untuk membentuk karakter manga. Komponen pertama, *Form Matrix*, berfokus pada keseluruhan bentuk fisik ataushape karakter dari atas hingga bawah. Selanjutnya, *Costume Matrix* menjelaskan mengenai pakaian, kostum, serta aksesoris yang dikenakan atau tertanam pada karakter, dengan setiap item memiliki jenisnya tersendiri. Terakhir, *Personality Matrix* menguraikan sifat dasar, kepribadian asli, hingga latar belakang karakter seperti asal-usul maupun habitatnya.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah memanfaatkan teori Manga Matrix dalammenganalisis karakter dalam *video game*. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Iqbal dan Patricia (2023) menerapkan teori tersebut pada karakter Yae Kasumi dari Honkai Impact 3rd, salah satu game produksi Hoyoverse. Penelitian lain oleh Prasetya dan Anggapuspa (2022) juga menggunakan pendekatan serupa untuk mengkaji karakter Xiao dari game Genshin Impact. Meskipun teori ini telah cukup sering digunakan untuk mengkaji karakter-karakter dalam game buatan HoYoverse, penelitian yang secara khusus membahas karakter Candace masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis dengan mengisi kekosongan tersebut melalui penerapan teori Manga Matrix dalam analisis karakter Candace.

Analisis Karakter: Candace

Candace adalah salah satu karakter berelemen Hydro yang berasal dari game Genshin Impact. Ia adalah pewaris Al-Ahmar sekaligus penjaga desa Aaru di Sumeru. ia memperlakukan para pengunjung yang datang ke desa dengan ramah, akan tetapi candace tidak akan segan bertindak tegas terhadap siapa pun yang melanggar peraturan desa.

This work is licensed under a CC-BY

Gambar 1 Karakter Candace

Analisis Manga Matrix

Karakter ini akan dilakukan analisis manga matrix dan dasar teori semiotika Roland Barthes yang akan dibagi menjadi 3 bagian yakni:

Form Matrix (Matrix Bentuk)

Candace memiliki karakteristik dasar manusia tanpa adanya penambahan atau pengurangan di beberapa bagian. Ia memiliki warna rambut biru gelap dengan model rambut kuncir dua bawah disertai potongan bagian depan dan belakang rambut yang pendek. Candace memiliki warna kulit coklat gelap dan kondisi warna mata yang unik yang biasa disebut dengan *heterochromia*, yaitu warna mata yang berbeda pada sisi kiri dan kanannya. ia memiliki warna biru di sebelah kiri dan kuning pada sebelah kanan.

1. Bentuk Wajah

   Karakter Candace memiliki bentuk wajah hati atau yang biasa dinamai dengan *heart-shape face*. Ciri khas dari bentuk wajah ini adalah memiliki tampak dahi yang lebih lebar dibandingkan dengan bagian rahang dan dagu yang terlihat lebih sempit dan runcing. Wajah karakter Candace memiliki ciri-ciri tersebut.

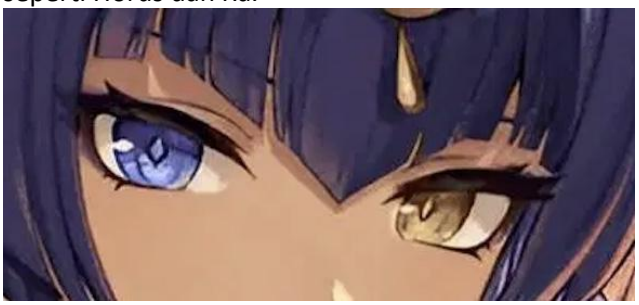
Gambar 2 Perbandingan wajah Candace dengan proporsi bentuk wajah hati

2. Bentuk Mata

   Pada bagian mata, Candace memiliki jenis bentuk mata *almond eyes*, dengan ujung bentuk kedua mata yang meruncing mirip dengan bentuk kacang almond dan disertai lekuk kelopak mata terlihat jelas tapi tidak terlalu bulat. Di ujung kedua matanya terdapat sentuhan *make up eyeliner* yang memberikan kesan elegan dan kuat. Dalam budaya mesir kuno, penggunaan riasan wajah

This work is licensed under a CC-BY

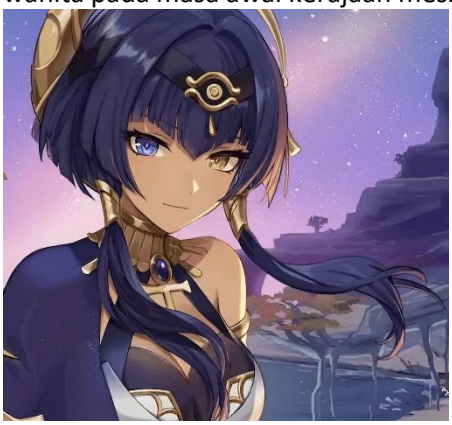
seperti *eyeliner* dianggap sebagai simbol kecantikan, kesucian, penangkal terhadap "mata jahat" (*mal eye*) dari berbagai pengaruh negatif, dan sebagai wujud penghormatan kepada dewa-dewa seperti Horus dan Ra.



Gambar 3 Ilustrasi mata Candace

3. Model Rambut

Candace memiliki rambut berwarna biru tua dengan campuran model rambut antara twin low ponytails dan bob. Model rambut bob sempat menjadi salahsatu gaya rambut favorit para wanita pada masa awal kerajaan mesir (Scott 2023).



Gambar 4 Ilustrasi karakter Candace

4. Warna Kulit

Candace memiliki warna kulit coklat gelap (*dark brown*), yang mencerminkan keberagaman etnis dalam dunia Genshin Impact. Warna kulit tersebut menggambarkan latar belakang budayanya yang terinspirasi dari kawasan padang pasir dan Timur Tengah, sesuai dengan latar belakang wilayah Sumerudan kampung halamannya Desa Aaru yang kental dengan nuansa gurun serta budaya kuno.

Costume Matrix

Kostum pada karakter sudah menjadi bagian pada suatu kepribadian karakter, dalam kostum yang dikenakan Candace, menggunakan pakaian yang terdiri dari kalung choker emas yang melingkari lehernya, atasan pendek berwarna ungu tua dan putih pucat dengan aksen emas yang memperlihatkan sebagian dadanya, serta lenganungu yang mengembang dihiasi dengan pernak-pernik emas. Dia juga mengenakan kain cawat ungu bermotif garis emas di atas celana pendeknya, yang disatukan dengan sepotong kain putih besar bertabur pernak-pernik emas berbentuk bulan. Padakaki kanannya terdapat ornamen emas besar, sementara di sekitar betisnya terpasang lengan ungu dengan aksen emas.

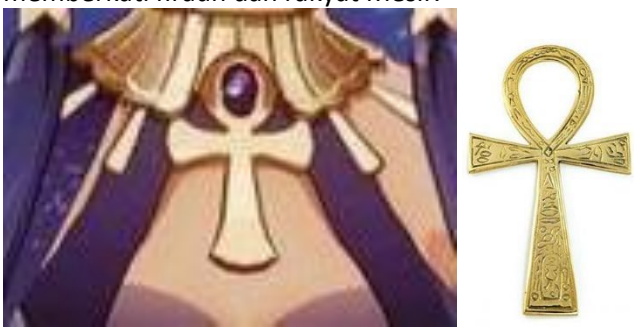
1. Ankh

Aksesoris kalung emas yang digunakan oleh candace terdapat simbol ankh, simbol ini merupakan simbol ikonik yang berasal dari peradaban mesir kuno. Bentuknya menyerupai salib dengan lingkaran di bagian atas, yang melambangkan kehidupan yang kekal. Ankh banyak

This work is licensed under a CC-BY

ditemukan dalam artefak dan karya seni kuno Mesir dan menjadi elemen penting dalam kepercayaan, mitologi, serta kebudayaan masyarakat Mesir pada masa itu.

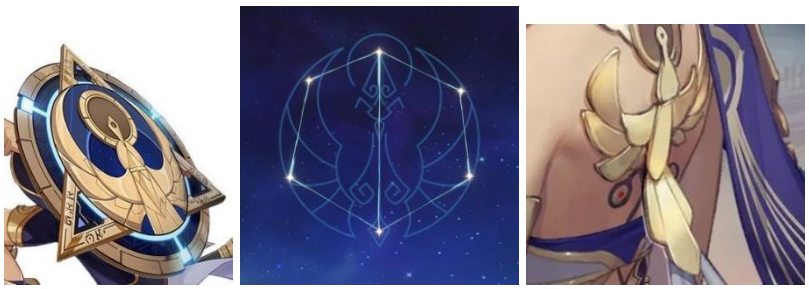
Simbol ini diyakini berasal dari masa pra-dinasti Mesir kuno, sekitar tahun 4000 SM. Ankh dipercaya melambangkan kehidupan dan kesuburan, serta memiliki kaitan erat dengan dewi kesuburan dan keibuan, yaitu Isis. Dalam banyak penggambaran, ankh terlihat berada di tangan para dewa dan firaun, melambangkan kekuatan serta perlindungan dari kekuatan ilahi. Dalam kepercayaan Mesir kuno, ankh diyakini memiliki kekuatan untuk memberi kehidupan baik secara jasmani maupun rohani. Para dewa disebut mampu menggunakan ankh untuk membangkitkan kembali jiwa setelah kematian. Selain itu, simbol ini juga digunakan sebagai lambang perlindungan dan keberuntungan, dan sering digambarkan sedang dipegang oleh dewa-dewa saat memberkati firaun dan rakyat Mesir.



Gambar 5 Kalung Emas yang Candace Gunakan

2. Horus

Horus yang dalam bahasa Mesir Kuno juga disebut sebagai Heru, Har, Her, atau Hor merupakan salah satu dewa paling berpengaruh dalam kepercayaan Mesir kuno. Ia menjalankan berbagai fungsi penting, terutama sebagai dewa yang melambangkan kekuasaan raja, penyembuhan, perlindungan, matahari, dan langit. Pengabdiannya telah berlangsung sejak akhir zaman prasejarah Mesir hingga era Kerajaan Ptolemeus dan masa kekuasaan Romawi di Mesir. Simbol Horus ini digunakan dalam sebagian besar desain baju dan properti senjata yang digunakan oleh candace.



Gambar 6 Senjata Perisai, konstelasi, dan aksesoris pakaian Candace

3. Isis

Isis atau Aset adalah salah satu dewi penting dalam kepercayaan Mesir Kuno. Ia dihormati sebagai lambang ibu dan istri yang sempurna, serta dikenal sebagai dewi yang berkuasa atas alam dan sihir. Isis dikenal sebagai pelindungbagi para budak, pendosa, pengrajin, dan mereka yang tertindas. Namun, ia juga dipercaya mendengarkan permohonan dari kalangan kaya, bangsawan, dan para pemimpin. Biasanya, Isis digambarkan sebagai ibu dari Horus, dewa perang yang memiliki kepala burung meskipun beberapa versi menyebut bahwa ibunya adalah Hathor. Selain itu, Isis juga dikenal sebagai pelindung rohorang mati dan dewi yang menaungi anak-anak. Dewi ini juga dipercaya sebagai Simbol dari dewa ini terletak pada aksesoris sabit yang candace gunakan di sekitar kepalanya.

This work is licensed under a CC-BY

Gambar 7 Aksesoris Sabit Candace dan Dewi Isis

Personality Matrix

Genshin Impact merupakan gim yang memiliki mekanisme mengandalkan suatu elemen. Terdapat 7 (Tujuh) elemen yang bisa bereaksi satu sama lain yakni elemen *pyro* (api), *hydro* (air), *dendro* (alam), *geo* (tanah), *electro* (listrik), dan yang terakhir *anemo* (angin). Candace adalah karakter yang mendapatkan kekuatan (*vision*)ber-elemen *hydro* yang terdapat pada samping pinggulnya.

1. Karakteristik dan Pekerjaan

   Sebagai penjaga *Aaru Village*, Candace dikenal sebagai sosok penjaga yang welas asih namun tak kenal kompromi, terutama terhadap ancaman dari luar. Meskipun terlihat lembut dan anggun, dia memiliki sisi tangguh dan tegas saat melindungi desanya. Dia juga memiliki *heterochromia*, yakni mata kanan dan kiri dengan warna berbeda. Candace merepresentasikan arketipe pelindung yang memiliki integritas tinggi, dengan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai sosial positif seperti empati, tanggung jawab, dan keadilan. Berdasarkan klasifikasi kepribadian dalam konteks *Big Five Personality Traits*, Candace menunjukkan tingkat yang tinggi pada dimensi *agreeableness* dan *conscientiousness*. Dukungan Candace terhadap perdamaian, serta ketegasannya dalam menghadapi ancaman dari luar, mencerminkan kombinasi antara sikap altruistik dan kontrol diri yang baik.

2. Kekuatan

   Candace menggunakan tombak (*polearm*) dan perisai (*shield*) saat bertarung. Candace memiliki gaya bertarung unik dari semua karakter di Genshin Impact, Candace bisa memberikan *buff* elemen *hydro* ke serangan normal karakter lain dalam *party* (tim) saat *elemental burst-nya* aktif. Perisai-nya juga dapat melindungi party (tim) dan dapat melakukan serangan balasan elemen *hydro* area (*AoE*).

Gambar 8 *Elemental Skill* dan *Elemental Burst* Candace

3. Kelemahan

   Candace digambarkan sebagai penjaga yang penuh kasih dan tangguh. Tetapi,dia memiliki kelemahan yang terdapat pada kecenderungannya untuk selalu memilih perdamaian, yang membuatnya kadang-kadang menghindari konflik. Meskipun kemampuan bertarungnya sangat baik, Candace lebih memilih metode yang defensif dan protektif, yang dalam situasi yang rumit

This work is licensed under a CC-BY

atau manipulatif dapat dianggap sebagai titik lemah dalam strategi. Dalam konteks sosial *Aaru Village*, sikap ini mencerminkan konflik moral antara mempertahankan ketenangan dan melakukan intervensi aktif, yang bisa dilihat sebagai bentuk ambivalensi dalam kepemimpinan.

4. Keinginan

Keinginan utama Candace tidak bersifat pribadi atau ambisius, tetapi lebih kepada kepentingan bersama dan kepedulian terhadap orang lain. Dia menginginkan perdamaian dan kestabilan yang berkelanjutan untuk *Aaru Village* serta keharmonisan antara pendatang dan penduduk asli padang pasir.

Walaupun dia memiliki kemampuan bertarung dan pengalaman yang memungkinkan untuk berperan lebih besar di luar desanya, Candace memilih untuk tetap berada di sana dan menjaga desanya.

5. Lingkungan Biologis

Candace tinggal di *Aaru Village*, sebuah pemukiman oase di tengah *Deshret Desert* yang merupakan bagian dari wilayah Sumeru, *region* yang dalam struktur dunia Teyvat dikenal sebagai pusat ilmu pengetahuan dan erat dengan ekosistem tropis maupun gurun.

Gambar 9 Aaru Village dan Deshret Desert

Tempat Candace hidup mencerminkan ekosistem gurun yang khas, dengan keanekaragaman hayati yang terbatas namun adaptif: flora tahan panas, fauna padang pasir, dan sistem ekologis berbasis kelangkaan air. Sebagai penjaga desa, Candace berperan aktif dalam menjaga keberlanjutan komunitas di tengah kondisi alam yang keras, termasuk pengelolaan sumber daya air dan perlindungan terhadap kehidupan desa dari ancaman eksternal baik manusia maupun lingkungan. Meski Genshin Impact tidak secara eksplisit menggunakan terminologi ilmiah tentang biologi atau ekologi, representasi ini dapat dianalisis sebagai bentuk interaksi antara manusia dan lingkungannya dalam konteks bioregionalism. Candace bukan hanya tinggal di lingkungan biologis, tetapi juga menyesuaikan diri secara budaya dan praktis dengan dinamika ekologis yang ada, menjadikannya simbol dari harmoni antara manusia dan lanskap alam gurun.

Simpulan

Desain karakter Candace dalam Genshin Impact merepresentasikan perpaduan antara estetika visual khas anime dan elemen budaya Timur Tengah yang menjadi inspirasi wilayah Sumeru dalam permainan. Melalui atribut visual seperti busana, warna kulit, gaya bertarung, serta simbol-simbol yang melekat pada karakter, HoYoverse berhasil menciptakan identitas karakter yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memperlihatkan bentuk representasi budaya yang cukup eksplisit. Ketika dianalisis menggunakan teori Manga Matrix, Candace dapat dikategorikan sebagai karakter yang bersifat tegas, tidak mencari perhatian dan memilih fokus dengan tanggung jawabnya yaitu melindungi desa Aaru. Walaupun dengan sifatnya yang tegas dan tidak mudah terbawa emosi, Candace tetap memiliki kedalaman nilai moral dan historis yang mendukung perannya sebagai pelindung desa Aaru. Hal ini menunjukkan bahwa desain karakter dalam game tidak bersifat netral,

This work is licensed under a CC-BY

melainkan dapat menjadi media penyampai identitas budaya, nilai ideologis, hingga narasi lokal yang disisipkan dalam produk hiburan digital global.

Berdasarkan hasil analisis ini, diusulkan beberapa pertimbangan untuk penelitian selanjutnya guna memperkaya pemahaman mengenai desain karakter dan representasi budaya. Penelitian mendatang disarankan untuk mengeksplorasi lebih lanjut representasi budaya tidak hanya pada karakter lain di Genshin Impact tetapi jugapada game lain dari pengembang yang sama, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang keberagaman budaya dalam game. Selain itu, penggunaanpendekatan analitis yang lebih beragam, seperti psikologi karakter atau etnografi pemain, dapat menggali lebih dalam persepsi pemain terhadap aspek budaya dalam desain karakter. Lebih lanjut, investigasi mengenai kelebihan dan kekurangan desain karakter Genshin Impact dalam konteks representasi budaya, dengan fokus pada kesesuaian karakter dengan budaya asalnya, juga bisa menjadi arah penelitian yang relevan. Diharapkan, upaya-upaya riset ini akan terus berkontribusi pada pengembangan kajian akademis terkait desain karakter dalam media interaktif serta dampaknya pada dinamika sosial dan budaya.

Referensi

Al-Rawi, A. (2024). The Development of Video Game Representations of the Middle East. *Games and Culture*, 15554120241255425.

Albar, D. (2024). Visualisasi Muslim dalam Video Game sebagai Citra Islam dalam dunia Game. Studi Kasus : Call of Duty, Assassins Creed & Battlefield. (2024). *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, *12*(1), 85-98. https://doi.org/10.34010/visualita.v12i1.10645

Alfian, R. A., & Kusumandyoko, T. C. (2020). Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, *1*(1), 169-182. https://doi.org/10.26740/jdkv.v1i1.35657.

Tumenbaev, A. (2024). Character Design & Communication. Creating Effective Video Game Characters that Enhance Player Engagement and Narrative. 10.13140/RG.2.2.23903.57764.

Damayanti, G. C. (2023). The Influence of Culture in Character Design in Open World Games in terms of Roland Barthes' Visual Semiotic Theory. *TAMA: Journal of Visual Arts*, *1*(2). https://doi.org/10.61405/tama.v1i2.818.

Darvishinia, N., & Goodson, T. (2024). Diversity, Representation, and Accessibility Concerns in Game Development. *arXiv preprint arXiv:2407.04892*.

Haiqal, M. K., & Hidayat, S. (2017). Penerapan Identitas Visual pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 182-199.. https://doi.org/10.25124/demandia.v2i02.934.

Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi desain karakter mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual pada papan permainan kuliah Seni & Desain. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, *3*(02), 278-289. https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1552.

Iqbal, M., & Patria, A. S. (2023). Analisis Karakter Game Honkai Impact 3 Rd Darkbolt Jonin: Yae Kasumi. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, *5*(1), 276-286. https://doi.org/10.26740/jdkv.v5i1.56539.

Karipbayev Ж. ., & Toksanbayeva A. . (2024). Game characters as a narrative tool: an analysis of the influence of visual design on the development of the storyline in the game. *Problems of*

This work is licensed under a CC-BY

Engineering and Professional Education, *73*(2), 65–78. Retrieved from https://bulprengpe.enu.kz/index.php/main/article/view/886

Kurniansyah, D., Nugroho, A. S., & Jazimah, I. (2024). Pengetahuan Sejarah Peradaban Dunia Pada Game Genshin Impact. *Proceedings Series onSocial Sciences & Humanities* 18 (September): 91–100. https://doi.org/10.30595/pssh.v18i.1232.

Lan, L. (2023). The Evolution of Female Character Representations in Video Games from a Feminism Perspective *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media* 30 (1): 131–36. https://doi.org/10.54254/2753-7048/30/20231605.

Maharani, M., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, *1*(2): 13. https://doi.org/10.47134/jbkd.v1i2.2281.

Mihu, C. C. (2023). Translating Identities: How Cultural Choices Shape Character Perception in Genshin Impact. *East-West Cultural Passage*, *23*(2), 80-94. https://doi.org/10.2478/ewcp-2023-0014.

Putra, M. S. H. (2023). Representasi Kritik Sosial Masyarakat Mesir dalam Komik (Kajian Sosiologi Sastra Pada Komik Qahera the Superhero). *Jurnal Impresi Indonesia*, *2*(2), 114-126. https://doi.org/10.58344/jii.v2i2.2151.

Morcos, G. N. (2023). Preserving The Identity Of Ancient Egypt In Educational Cultural Game Design. *Journal of Arts & Architecture Research Studies*, *4*(7), 133-146. https://doi.org/10.47436/jaars.2023.144744.1094.

Prasetya, Danastri Candraningtyas, Endah Probo Rini, Fadia Khanza Arinda, and Naomi Nicola. 2022. "The Dynamics of Gambling Behavior among Genshin Impact Players in Indonesia." *ResearchGate*, October. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15857.97121.

Prasetya, X. F. S., & Anggapuspa, M. L. (2022). Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam Game Genshin Impact. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, *4*(2), 185-198. https://doi.org/10.26740/jdkv.v4i2.50333.

Ramadany, R., Hasyim, M., & Sukma, S. (2024). Roland Barthes' semiotics analysis of characters from Liyue in the game Genshin Impact. *Journal of Maobi*, *2*(1), 51-59. https://doi.org/10.20961/maobi.v2i1.85101.

Scott, P. (2022). "Totnes Fashion & Textiles Museum." Totnes Fashion & Textiles Museum. 2022. https://totftm.org/lecture-20230312.

Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). Kajian Desain Karakter dalam Game Overwatch dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual* 8 (1). https://doi.org/10.5614/jkvw.2017.8.1.5.

Teyvat Historia. (2023). "Everything You Ever Wanted to Know about Candace |Candace Origins." Youtube.com. March 24, 2023. https://www.youtube.com/watch?v=OsO9s0theEU.

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. https://doi.org/10.35134/judikatif.v6i1.194.

Timutius, T., & Zulyeno, B. Representasi Kebudayaan Timur Tengah Di Region Sumeru Dalam Gim Genshin Impact. *Multikultura*, *3*(4), 11. https://doi.org/10.7454/multikultura.v3i4.1077.

Tyagi, D. K., & Murfianti, F. (2021). Analisis Visual Karakter Sri Asih Celestialgoddess dengan Teori Manga Matrix. *SanggitaRupa*, *1*(2), 39-47. https://doi.org/10.33153/sanggitarupa.v1i2.4169.

This work is licensed under a CC-BY

Vairinhos, M., Costa, L. V., & Cardoso, P. (2021). Cultural Representations in Digital Games. *Journal of Digital Media & Interaction*, *4*(11), 5-7. https://doi.org/10.34624/jdmi.v4i11.27235.

Wardaya, M., Elizabeth, G., Wijaya, F. F., Lennial, L. B., & Willyam, S. C. (2024). Genshin Impact's Role in Preserving Chinese Cultural Heritage. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, *17*(2), 205-215. https://doi.org/10.31937/ultimart.v17i2.3816.

Widyawati, N. A. Ungkapan Imperatif Terhadap Penggambaran Tokoh pada Game Genshin Impact. *IZUMI*, *13*(2), 193-203. https://doi.org/10.14710/izumi.13.2.193-203.

Yang, M. (2024). The Way of Game PV Overcomes Cultural and Market Differences for Cross-Cultural Dissemination: Taking the Game PVs of Genshin Impact as Examples. Communications in Humanities Research,46,44-50. https://doi.org/10.54254/2753-7064/46/20242284

Yulianti, I. (2021). Perancangan desain karakter Jole berbasis lokal Flores, Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, *7*(1), 63-72. https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/4382/pdf.

Zahra, F. A., Putri, T. M., & Ikhram, M. F. D. (2023, November). Analisis Karakter Raiden Shogun dalam Game Genshin Impact Melalui Perspektif Male Gaze. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Media* (pp. 810-817). https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasdesainmedia/article/view/7051.

Smyth, J. D., Dillman, D. A., Christian, L. M., & Stern, M. J. (2006). Effects of using visual design principles to group response options in web surveys. *International Journal of Internet Science,* 1(1), 6-16.

Wardani, W. G. W. & Muntazori, A.F. (2019). 'Islamic Memes as Media of Da'wah for Millennials Generations: Analysis of Visual Language On Islamic Memes With Illustration Style.' *Cultural Syndrome,* 1(1), 61-78. https://doi.org/10.30998/cs.v1i1.16.

This work is licensed under a CC-BY