

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Karakter Jing Yuan dengan Metode Manga Matrix

Sebagai salah satu *banner* gacha Honkai Star Rail yang terkemuka, memiliki Jing Yuan sebagai karakter yang bintang 5 yang telah memikat banyak penggemar tersebut. Pada bagian ini, desain karakter Jing Yuan akan dibedah menggunakan metode Manga Matrix untuk memahami hubungan-hubungan antarbagian tubuh karakter, dan mencari tahu apa saja bagian-bagian yang membentuk sang karakter ini. Pembedahan karakter menggunakan metode Manga Matriks ini mencakup pada matriks bentuk, matriks kostum, dan matriks sifat. Pada gambar 4.1, disematkan visual dari karakter game yang menjadi objek penelitian.



Gambar 4.1
Potret Jing Yuan

1. Matriks Bentuk Karakter Jing Yuan

Dalam *game* Honkai Star Rail, karakter Jing Yuan memiliki tampilan fisik selayaknya manusia biasa, yang memiliki dua tangan dan dua kaki, juga kepala dan tubuh yang proporsional. Jing Yuan diilustrasikan sebagai seorang bertubuh tinggi besar dengan bentuk tubuh

yang gempal dan berotot, hal ini dibuat dengan tujuan untuk mendukung latar kisah sang karakter yang merupakan seorang jenderal yang handal menghunuskan pedangnya dan kerap turun ke medan perang memimpin para prajurit bawahannya. Sehingga gambaran fisik seorang jenderal yang prima dibutuhkan untuk menguatkan kerealistisan pada latar kisah sang karakter tersebut.

Berdasarkan tampilan fisik karakter Jing Yuan, maka didapatkan hasil pembedahan menggunakan matriks kombinasi bentuk dari Manga Matriks yang terdiri dari *Human*, *Doll*, *Mammal*, *Reptile*, *Amphibi*, *Fish*, dan *Insect*, sebagaimana di tabel 4.1 berikut:

	<i>Human</i>	<i>Doll</i>	<i>Mammal</i>	<i>Reptile</i>	<i>Amphibi</i>	<i>Fish</i>	<i>Insect</i>
<i>Human</i>	✓						
<i>Doll</i>							
<i>Mammal</i>							
<i>Reptile</i>							
<i>Amphibi</i>							
<i>Fish</i>							
<i>Insect</i>							

Tabel 4.1

Bentuk Jing Yuan dalam Matriks Kombinasi Bentuk oleh Manga Matrix

(Sumber: Buku *Manga Matrix: Create Unique Characters Using Japanese Matrix System* Halaman 18)

Berdasarkan pembedahan bentuk melalui matriks kombinasi bentuk di

atas, didapatkan hasil analisis bahwa Jing Yuan berada dalam kelompok manusia (*human x human*) di mana Jing Yuan merupakan seorang manusia tulen yang tidak memiliki campuran fisik dari kelompok lainnya. Seperti yang dijelaskan pada gambar 4.2 berikut ini:



Gambar 4.2

Macam-Macam Fitur Bentuk Tubuh Karakter (Sumber: Buku *Manga Matrix: Create Unique Characters Using Japanese Matrix System* Halaman 16)

Pemilihan ini disebabkan tidak adanya fitur pada Jing Yuan yang bukanlah manusia. Jing Yuan tidak memiliki fitur bentuk seperti boneka (jahitan, busa), reptil (kulit bersisik), ataupun ikan (ekor ikan, sirip) karena Jing Yuan merupakan seorang manusia. Jing Yuan memiliki perawakan kulit, telinga, kaki, tangan, dan mulut selayaknya manusia, tanpa adanya ekor atau bentuk lainnya yang kerap ditemukan pada makhluk hidup lain. Sebagaimana yang dijelaskan di tabel 4.2 berikut:

**Tab
el
4.2
Kar
akte
risti
k
Jing
Yua
n
dala
m
Mat
riks
Ben
tuk
oleh
Ma
nga
Mat**

<i>Character Form</i>				
<i>Skin Colour</i>	<i>Waist & Leg</i>	<i>Arm</i>	<i>Neck</i>	<i>Head</i>
Cerah, kuning Langsat (<i>fair skin</i>)	Pinggang: ramping Kaki: Jenjang dan terbentuk (berotot)	Bentuk ramping namun cukup kekar, tertutupi oleh tameng	Panjang leher sedang, cukup Gempal, tertutupi oleh pakaian	Hair: berwarna putih dan lembut, diikat sebagian Eye: sipit dan nampak lembut, berwarna kuning Ear: tidak terlihat karena tertutupi oleh rambut Nose: hidung mancung dan proporsional Mouth: nampak seperti bibir kucing

rix (Sumber: Buku *Manga Matrix: Create Unique Characters Using Japanese Matrix System* Halaman 16)

Berdasarkan pembedahan dari matriks bentuk yang membahas karakteristik di atas dapat dipahami bahwa Jing Yuan digambarkan sebagai seorang yang memiliki warna kulit yang cerah. Hal ini didasarkan karena latar kisahnya yang berasal dari planet Xianzhou Luofu yang didesain dengan ciri khas budaya Cina yang umum diisi oleh orang-orang dengan kulit terang kekuningan selayaknya para penduduk asli dari kawasan Asia Timur. Penambahan ini membuat Jing Yuan dikenal sebagai warga asli yang lahir dan dibesarkan di planet Xianzhou Luofu, bukan seorang pendatang dari luar planet.

Jing Yuan memiliki bentuk wajah yang tirus dengan hidung mancung dan dagu serta rahang yang tegas. Penggambaran fitur wajah tersebut memberikan kesan dewasa pada Jing Yuan yang mana tepat untuk menggambarkan perawakannya di cerita yang merupakan orang dewasa, bukan seorang remaja ataupun anak-anak dan bukan pula lansia. Ia pula memiliki pinggang, tungkai kaki, lengan, dan leher yang ramping pula jenjang, namun tetap nampak kekar.

Jing Yuan pula digambarkan memiliki fitur mata yang sipit dan nampak lembut, menunjukkan karakteristik mata yang didasarkan oleh ciri khas orang-orang di Asia Timur (mata sipit) serta warna mata kuning keemasan yang tampak lembut untuk mendukung penggambaran kepribadiannya yang tenang, ramah, dan bijaksana. Jing Yuan juga digambarkan memiliki bentuk fitur mulut yang serupa kucing, menggambarkan kepribadiannya yang santai dan sedikit bermalas-malasan selayaknya kucing yang pula kerap bersantai.

Rambut Jing Yuan pula digambarkan tergerai panjang dengan sedikit rambut diikat di belakang menggunakan pita. Rambut Jing Yuan memiliki warna putih dan tampak mengembang juga lembut selayaknya bulu singa. Hal ini menambahkan kesan damai namun berani yang dimiliki Jing Yuan yang memang dibentuk untuk mendukung pengkarakterisasiannya yang merupakan seorang yang bersikap tenanghampir dalam seluruh *scene*.

2. Matriks Kostum Karakter Jing Yuan



Gambar 4.3

Daftar Parameter Kostum Matriks (Sumber: Buku *Manga Matrix: Create Unique Characters Using Japanese Matrix System* Halaman 14)

Daftar parameter kostum pada metode Manga Matrix sebagaimana gambar 4.3 di atas, meliputi: *body wear*, *covering/footwear*, *ornament*, *wrap/tie*, *makeup*, *carry-on item*, dan bahan kostum: *water/fire*, *image*, *inorganic matter*, *earth*, *heaven*. Berdasarkan parameter tersebut, maka dapat dibuat analisis akan kostum karakter Jing Yuan sebagai berikut:



Gambar 4.4 Kostum Jing Yuan

a. *Body Wear*

Seperti pada gambar 4.4 di atas, Jing Yuan digambarkan mengenakan pakaian dengan lengan panjang berwarna hitam yang nampak hampir tidak terlihat karena tertutupi oleh baju zirahnya yang menutupi hampir seluruh pakaiannya. Jing Yuan juga digambarkan mengenakan celana panjang berwarna merah tua yang sebagiannya di area betis tertutupi oleh sepatu model *boots*-nya yang tinggi. Bahan kostum nampak terbuat dari katun, selayaknya bahan yang kerap digunakan untuk seragam-seragam pada umumnya. Jing Yuan juga nampak mengenakan sarung tangan berwarna putih yang menutupi hampir seluruh kuit tangannya.

b. *Covering/Footwear*

Pada desain kostumnya, dapat kita lihat bahwasanya baju zirah Jing Yuan menjadi bagian kostumnya yang nampak sangat jelas terlihat dan menjadi mayoritas visualisasi dari kostum sang jenderal. Jing Yuan mengenakan baju zirah yang dilengkapi tameng pada bagian dada, perut, bahu, punggung, serta lengan.

Dihiasi dengan ukiran-ukiran *relief* yang merupakan ciri khas desain baju tradisional Cina pada umumnya. Baju zirahnya pula dilengkapi kain putih yang bagian belakangnya nampak panjang hingga ke belakang betis menunjukkan penggambaran karakternya sebagai jenderal yang berwibawa dan karismatik.

Jing Yuan juga didesain mengenakan sepatu model *boots* yang panjang dan kuat seperti halnya sepatu-sepatu keras dan berat yang digunakan para tentara militer.

c. *Ornament*



Gambar 4.5 Ornamen di bahu Jing Yuan

Seperti pada gambar 4.5, pada bagian bahu sebelah kanan Jing Yuan nampak mengenakan ornamen berbentuk singa yang merupakan bagian dari ukiran-ukiran *relief* di baju zirahnya. Ornamen tersebut nampak cukup besar hampir sebesar kepala tangan Jing Yuan.

c. *Wrap/Tie*



Gambar 4.6 Jing Yuan Mengenakan Ikat Rambut Berupa Tali Merah

Seperti pada gambar 4.6, Jing Yuan nampak mengenakan tali panjang berwarna merah yang hampir serupa dengan warna celananya sebagai pengikat rambut. Di beberapa bagian seperti perut dan paha juga nampak Jing Yuan mengenakan sabuk berwarna hitam.

c. *Makeup*

Jing Yuan tidak nampak mengenakan *makeup* sama sekali.

d. *Carry-On Item*

Walau tidak terlihat pada *sprites game*, namun Jing Yuan membawa sebuah pedang besar yang nampak terlihat kala pemain melakukan *battle in-game*. Jing Yuan juga membawa ruh singa peliharaannya yang telah mati dan akan tampak pula ketika melakukan *battle in-game* seperti halnya pedang sang jenderal.

3. Matriks Sifat Karakter Jing Yuan

Karakter Jing Yuan digambarkan sebagai karakter yang memiliki sifat tenang, bijaksana, dan cenderung bermalas-malasan. Namun, dirinya tetap merupakan jenderal yang bisa diandalkan karena selama masa

pemerintahannya, planet Xianzhou Luofu menjadi planet yang aman selama dekade pemerintahannya. Dalam kisah *game* Honkai Star Rail ini, Jing Yuan digambarkan memiliki jabatan yang tinggi dan kuat sehingga membuatnya memiliki peran penting dalam keberlangsungan kisah *game*. Hal tersebut dapat dianalisis melalui sifat dan perannya pada matriks sifat sebagaimana pada tabel 4.3 berikut

	<p>Behavior: Tenang, bijaksana</p> <p>Desire: Menjaga kedamaian Xianzhou dari terjadinya tragedi seperti di masa lalu</p> <p>Biological Environment: <i>The Seat of Divine Foresight</i> (ruang kerja Jing Yuan)</p> <p>Special Attribute: Selama pertempuran, Jing Yuan dapat memanggil ruh singa peliharaannya yang telah mati untuk membantu pertempuran melawan musuh</p> <p>Weakness: Dalam pertempuran, kecepatan Jing Yuan cukup rendah sehingga membuatnya cukup lama untuk sampai gilirannya melancarkan serangan. Jing Yuan juga memerlukan energi yang banyak untuk melancarkan serangan <i>ultimate</i>-nya</p> <p>Status, Profession, Position: <i>The Arbiter- General</i> (Jenderal di Xianzhou Luofu)</p>
---	---

Tabel 4.3

Sifat Jing Yuan dalam Matriks Bentuk oleh Manga Matrix (Sumber: Buku *Manga Matrix: Create Unique Characters Using Japanese Matrix System* Halaman 14)

Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode Manga Matrix, Jing

Yuan sebagai sebuah karakter manusia dengan bentuk proporsional dan kostum yang mencolok. Menjadikan Jing Yuan sebagai desain karakter yang mudah diterima bagi otak karena karakteristiknya bersifat umum, yang mana berbeda dengan karakteristik monster dan makhluk lainnya yang memerlukan proses otak terlebih dahulu karena bentuk itu tidaklah umum di kepala manusia. Namun, di samping desainnya yang umum, desain karakter Jing Yuan tetap memenuhi ini prinsip desain karakter yang mana dapat dikenali melalui siluet saja, palet warna yang sesuai, pun desain kostum yang cenderung berlebihan karena mencolok.

B. Hasil Penelaahan Desain Karakter Jing Yuan Dianalisis dengan Prinsip Gestalt

Selayaknya dalam komunikasi, desain komunikasi visual yang baik harus mampu menyampaikan pesan dengan tepat kepada para pengamatnya tanpa adanya gangguan atau 'noise'. Noise dalam desain dapat berupa beban kognitif, yakni usaha mental yang harus dilakukan untuk dapat memproses dan mempelajari informasi. Dalam memproses data, otak memerlukan usaha untuk memahami sebuah data tersebut. Semakin mudah sebuah data diproses oleh otak dan mengurangi beban kognitif, pesan akan semakin tersampaikan dengan tepat. Termasuk pada desain, semakin mudah sebuah desain dimengerti oleh otak, semakin pesan dibalik desain tersebut mudah sampai kepada yang melihatnya. Dalam perdesainan visual karakter *game* RPG, proses desain karakter umumnya lebih kompleks dibandingkan dengan desain grafis. Sebab suatu karakter bukan bidang datar dan memiliki desain di seluruh bagian tubuhnya, mulai dari ujung kepala hingga ujung kaki dan tubuh bagian depan dan belakang. Sehingga menjadikan desain suatu karakter sebagai proses perdesainan yang lebih rumit supaya hasil desain dapat menyampaikan pesannya secara mudah kepada para pemain, tanpa adanya gangguan (*noise*).

Dengan menganalisis desain karakter Jing Yuan menggunakan teori Manga Matriks sebelumnya, didapat hasil pembedahan desain sang karakter. Hasil tersebut kali ini akan dianalisis dengan prinsip Gestalt untuk menemukan bagaimana desain sang karakter dapat dengan mudah diterima oleh para pemain dan menjadikan karakter ini sangat digemari.

1. Enclosure

Setelah menganalisis desain Jing Yuan menggunakan Manga Matrix,

dapat disimpulkan bahwa desainnya, sebagai manusia, menjadi lebih mudah dipahami karena tubuh manusia memiliki kaki dan tangan yang terletak simetris di kiri dan kanan, serta kepala dan torso yang terpusat, menciptakan visualisasi Jing Yuan yang mudah dicerna berkat adanya pembatas yang jelas.

Penting untuk dicatat bahwa penggunaan warna juga turut mendukung dalam membentuk 'batas' antara lengan, bahu, kaki, dan betis. Warna yang berbeda membantu memudahkan pemahaman dan memisahkan bagian-bagian tubuh Jing Yuan, sebagaimana dijelaskan pada gambar 4.7 di bawah ini:

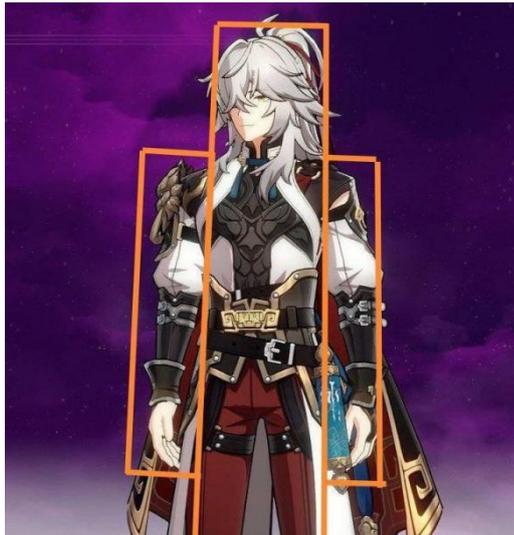


Gambar 4.7
Kesimetrisan yang Menjadikannya Pembeda

2. Proximity

Bentuk tubuh Jing Yuan yang merupakan bentuk tubuh manusia pun memberi kemudahan dalam memahami desain karakternya. Bentuk tubuh manusia yang terdiri dari kepala, kaki, tangan, dan badan, sudah sangat terinternalisasi dalam benak tiap orang yang membuat orang-orang dengan mudah mengelompokkan setiap desain yang berada dibagian-bagian tertentu sebagai sebuah satu kesatuan.

Sebagai contoh, tameng, jubah, ikat pinggang, serta baju panjang sang karakter dapat dengan mudah diterima sebagai bagian dari 'pakaian' karena semua terletak pada bagian 'badan'. Meskipun desain pakaian nampak rumit dengan relief dan aksesoris yang banyak, namun informasi bahwa semua merupakan 'pakaian' dapat dengan mudah dimengerti karena semua terletak pada bagian badan. sebagaimana dijelaskan pada gambar 4.8 di bawah ini:



Gambar 4.8

Pengotakkan pada Tubuh Jing Yuan yang Menampakkan Batas-Batas Tubuh Karakter Sehingga Memudahkan Pemahaman

Contoh lainnya pula terdapat pada bagian celana dan baju bagian belakangnya yang panjang. Para pemain *game* atau orang-orang yang melihat desain visual dari karakter Jing Yuan ini dapat dengan mudah membedakan bahwa baju panjang merupakan bagian dari 'badan' sementara celana merupakan bagian dari 'kaki' meskipun berada pada letak yang beriringan. Semua dikarenakan desain kostum sang karakter dikelompokkan berdasar bagian-bagian dekat tertentu yang umum ditemukan dalam keseharian orang-orang, seperti halnya tubuh, kaki, lengan, dan kepala.

3. Similarity

Visualisasi desain pada Jing Yuan pula dipermudah melalui penggunaan warna. Selain untuk mempermudah karena unsur kesamaan, warna-warna juga melambangkan banyak arti. Warna hitam, yang memberikan kesan kokoh, ditempatkan pada bagian-bagian penopang seperti kaki, lengan bawah, dan bahu, mencerminkan profesi Jing Yuan sebagai jenderal. Warna merah yang diselipkan pada bagian celana dan beberapa aksesoris, memberikan kesan 'berani'. Baju panjang bagian belakang yang memberikan kesan berwibawa seperti kaisar zaman dulu dapat diakui melalui

pemilihan warna putih yang dominan pada bagian tersebut. Secara simetris, warna putih juga ditempatkan pada rambut dan lengan, menciptakan kesan seragam. Contoh lainnya ada pada pemilihan warna hitam yang dikelompokkan pada bahu, lengan, dan kaki yang simetris, dengan mudah mengkomunikasikan kesan kokoh secara langsung kepada penonton, karena elemen-elemen tersebut ditempatkan secara berdekatan.

Kesan keseragaman yang diciptakan dari warna-warna yang diberikan untuk detail yang sama, memudahkan pesan-pesan tiap warna sampai kepada pemain *game*. Pemain *game* dapat dengan mudah menangkap setiap warna putih pada desain kostum Jing Yuan sebagai fitur lembut, begitu pula menangkap setiap warna hitam merupakan tameng karena kesan kokoh dari warna yang diberikan. Sebagaimana yang dijelaskan pada gambar 4.9 di bawah ini:



Gambar 4.9 Warna-Warna yang Dipadukan dalam Desain Jing Yuan Memudahkan Cara Pandang Mata Memahaminya Seperti yang Ditunjukkan Lingkaran Biru (melingkari warna) dan Garis Oranye (menunjukkan kemudahan mata memandangnya)

4. *Connection*

Koneksi dalam desain kostum Jing Yuan terdapat pada arah jatuhnya baju sesuai arah atas-bawah. Yang mana pakaian Jing Yuan seluruhnya serempak mengarah dari atas ke bawah, tidak arah jatuhnya pakaian yang dari kiri-kanan ataupun depan-belakang. Menjadikannya untuk lebih mudah dipahami karena lumrah terjadi, sebagaimana halnya gravitasi bumi yang membuat barang terjatuh ke bawah. Sebagaimana yang dijelaskan pada gambar 4.10 di bawah ini:



Gambar 4.10 Arah Jatuhnya Pakaian Yaitu Ke Bawah

Melalui analisis desain menggunakan prinsip Gestalt, didapatkan desain simetris dan penggunaan warna yang terintegrasi dengan baik dan rapi memberikan kemudahan dalam memahami sebuah karakter. Visualisasi yang mudah dicerna tidak hanya memudahkan pembaca atau pemain *game* untuk mengidentifikasi setiap detail karakter, tetapi juga mendukung pemahaman lebih mendalam terhadap karakter dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam hal ini, karakter Jing Yuan yang memenuhi prinsip desain karakter yaitu ‘berlebihan’ dengan kostumnya yang begitu rumit, tetap ditempatkan dengan integrasi yang baik dan rapi sesuai prinsip Gestalt sehingga desain rumit itu dapat dengan mudah dipahami dan menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dengan baik.

C. Hasil Penelaahan Analisis Desain Karakter Jing Yuan dengan Prinsip-Prinsip Desain Grafis dan Tata Letak

Berdasarkan hasil penelaahan desain Jing Yuan menggunakan prinsip Gestalt sebelumnya, didapati bahwasanya desain karakter Jing Yuan ini menerapkan hampir keseluruhan prinsip-prinsip desain grafis. Di antaranya adalah:

1. Penekanan (*Emphasis*) dan Kontras

Penekanan pada batasan-batasan seperti yang dibahas pada bagian ‘*proximity*’ pemilihan palet warna yang kontras dan menarik mata seperti warna hitam pada area-area kokoh seperti bahu, siku, pinggang, perut, dan kaki, juga warna putih yang berada di antaranya, menghasilkan desain yang dapat menekankan batasan-batasan tubuh dan kostum karakter dengan efektif.

2. Keseimbangan dan Proporsi

Menggunakan batasan yang jelas antar tubuh karakter seperti bagian kepala dengan leher, dan bagian tubuh (torso) dengan kedua tangan dan kaki seperti pada pembahasan ‘*enclosure*’ menghasilkan proporsi yang tepat juga keseimbangan pada desain bentuk karakter.

3. Pengulangan

Penggunaan warna palet yang hanya memiliki total 5 warna (satu warna primer yaitu putih, dua warna sekunder yaitu hitam dan merah, serta dua warna tersier yaitu kuning dan *tosca*) menjadikan pengulangan-pengulangan yang teratur pada penempatan warna. Diikuti bentuk tubuh karakter yang simetri menjadikan pengulangan pada warna dan proporsi bentuk tubuh karakter pula.

4. Pergerakan (Movement)

Penerapan prinsip pergerakan pada desain karakter Jing Yuan dapat dilihat pada pembahasan ‘*connections*’ di bagian sebelumnya, di mana arah jatuh kostum yang sesuai dengan gravitasi bumi menunjukkan pergerakan di sana. Pun, penggunaan warna yang kontras memberikan mata pengarah yang jelas akan batasan-batasan bentuk tubuh karakter, dan mengarahkan mata untuk tertuju pada warna yang dominan (primer) terlebih dahulu.

5. *White Space* (Ruang Putih)

Prinsip *white space* dalam desain karakter Jing Yuan dapat dilihat pada bagian-bagian bentuk dan kostum karakter yang diwarnai dengan warna primer yaitu putih. Pada bagian-bagian yang diwarnai putih itu tidak ada relief-relief di dalamnya, sehingga nampak kosong dan menciptakan ruang untuk ‘bernafas lega’ pada desain karakter tersebut.

Pun secara komposisi, desain karakter Jing Yuan menerapkan ‘kejelasan (*clarity*)’ dan ‘kesatuan (*unity*)’ yang penting untuk diperhitungkan dalam mengkomposisi desain karakter. Penerapan ‘kejelasan’ yang dapat dilihat pada pembahasan ‘*enclosure*’ dan ‘*proximity*’ pada bagian sebelumnya, di mana menampakkan jelas batasan-batasan bentuk tubuh karakter serta kostum yang dikenakannya. Lalu, penerapan ‘kesatuan’ dapat dilihat pada penggunaan warna-warna pada desain karakter yang dapat dilihat pada pembahasan ‘*similarity*’ dan ‘keseimbangan’. Penggunaan palet warna yang tepat dan seimbang menciptakan *unity* dari hasil keseimbangan dan keharmonisan akan desain karakter. Namun, tidak dengan penerapan ‘kesederhanaan (*unity*)’ karena desain karakter ini yang mengadaptasi dari kebudayaan desain Cina, di mana ada banyaknya relief-relief dan juga ornamen dalam desain kostum Jing Yuan yang merupakan adaptasi dari ciri khas kebudayaan desain Cina.

D. Hubungan Analisis Karakter Jing Yuan dengan Teori Model Komunikasi Dasar Harold D. Lasswell

Definisi komunikasi menurut Lasswell memiliki 5 elemen yaitu *who*, *says what*, *in which channel*, *to whom*, dan *with what effect*. Berdasarkan elemen komunikasi dari Lasswell, komunikasi harus memiliki efek, seperti perubahan perilaku audiens seperti halnya perubahan pada tingkat pengetahuan atau kemampuan kognitif, perubahan emosi, perasaan atau afektif, perubahan dalam hal tingkah laku atau psikomotorik.

Desain karakter dibuat dengan mempertimbangkan latar kisah dari sang karakter tersebut. Dalam hal ini pun sama, karakter Jing Yuan didesain dengan memenuhi latar kisah (pesan) yang ingin disampaikan oleh developer *game* Honkai Star Rail. Dalam *game* Honkai Star Rail yang bertemakan ruang angkasa, Jing Yuan

adalah seorang manusia yang berasal dari planet Xianzhou, planet yang kental dengan kebudayaan Cina-nya. Jing Yuan tergabung dalam aliansi Ksatria Awan Xianzhou (Cloud-Knight Xianzhou) yang berisikan tujuh jenderal, dengan posisinya sebagai jenderal terkuat. Di usia muda, Jing Yuan dilatih menjadi seorang Ksatria Awan oleh Jingliu, seorang ahli pedang terkenal, membuat Jingliu menjadi sosok guru yang sangat dihormati oleh Jing Yuan. Namun, Jingliu terkena kutukan yang membahayakan planet Xianzhou dan Jing Yuan sebagai jenderal terkuat mesti mengalahkannya dalam pertempuran sengit. Membuat Jing Yuan memiliki masa lalu yang kelam karena membunuh gurunya sendiri.

Dari latar kisah Jing Yuan, dapat dipahami mengapa karakter mengenakan tameng dan pedang, serta didesain dengan sentuhan 'wibawa' karena ia adalah seorang jenderal. Desain Jing Yuan yang pula menitikberatkan pada estetika Cina dan fitur-fitur etnis Cina, mewakili pengenalan kultur Cina yang ingin disampaikan oleh developer *game* itu sendiri, yang memang berasal dari Cina.

Dengan diuraikan menggunakan model komunikasi Laswell, penyampaian pesan melalui sebuah desain karakter adalah valid. Sebab dalam analisis karakter Jing Yuan ini, ditemukan bahwasanya proses desain hingga kepada pemain adalah sebuah komunikasi linear yang baik. Penguraiannya adalah sebagai berikut:

1. *Who*

Dalam teori ini *who* berarti sumber atau pihak yang perlu berkomunikasi dan memulainya terlebih dulu. Pada analisis ini, *who* adalah developer *game* yang membuat dan mendesain *game* Honkai Star Rail beserta karakter-karakternya sesuai latar belakang tiap karakter yang menyisipkan pesan yang ingin disampaikan. Pada Jing Yuan, desainer karakter menyisipkan kebudayaan Cina yang kental terutama pada seni pedangnya, yang ditunjukkan melalui desain karakter Jing Yuan dan latar belakang kisahnya yang terikat pada desain sifat sang karakter. Dengan tampilan yang menarik, membuat para pemain *game* dengan secara tidak sadar menerima informasi yang diberikan oleh sebab visualisasi desain karakter yang menarik.

2. *Says what*

Says what dalam teori ini artinya menjelaskan pesan yang akan disampaikan ke komunikan atau penerima. Sumbernya bisa dari komunikator atau suatu informasi. Komunikasinya bisa verbal maupun nonverbal yang di

dalamnya terdiri dari 3 komponen pesan, makna, simbol, dan bentuk pesan. Dalam analisis ini, desain karakter Jing Yuan secara keseluruhan mulai dari bentuk, kostum, dan kepribadian menjadi penyampaian pesan dalam bentuk nonverbal. Pesan yang dibawakan dalam desain karakter Jing Yuan pula berupa kultural, yang bermaksud mengenalkan tentang seni pedang Cina.

3. *In which channel*

Di teori ini, *in which channel* merupakan media atau alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan secara langsung atau media digital. Dalam analisis karakter ini, media penyampaian adalah dalam bentuk media digital berupa *game* Honkai Star Rail.

4. *To whom*

To whom di teori ini berarti siapa atau penerima pesan dalam komunikasi, baik itu individu, kelompok, organisasi, bahkan negara. *To whom* juga bisa disebut dengan kata lain, yaitu tujuan (*destination*), pendengar (*listener*), audiens, komunikan, penafsir, hingga decoder. Dalam analisis karakter ini, *to whom* merupakan para pemain yang memainkan *game* Honkai Star Rail.

5. *With what effect*

With what effect adalah dampak atau efek yang terjadi pada penerima (komunikan) setelah menerima pesan dari komunikator. Dari analisis desain karakter Jing Yuan ini, para pemain *game* Honkai Star Rail mendapatkan pengetahuan kultur Cina melalui desain Jing Yuan yang sangat kental akan ciri-ciri khas yang berasal dari Cina, juga mengenai seni pedang Cina melalui latar belakang karakter yang terikat pada sifat sang karakter.

Atau secara ringkas dapat disimpulkan bahwasanya melalui desain karakter Jing Yuan, developer *game* (*who*) yang membuat *game* Honkai Star Rail ini menceritakan kultur Cina terutama tentang seni pedang (*says what*) melalui *gameplay* dan latar belakang kisah karakter Jing Yuan (*in which channel*) kepada para pemain *game* Honkai Star Rail (*to whom*) yang menjadikan para pemain *game* mengenal budaya dan kultur Cina tentang seni pedang karenanya (*with what effect*).

Melalui penjabaran ini, dapat dilihat bahwa komunikasi linear yang dilakukan oleh *game* Honkai Star Rail kepada para pemainnya melalui desain karakter untuk mengenalkan tentang kultur Cina memenuhi model komunikasi Laswell.

