

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, analisis karakter Jing Yuan dalam game Honkai Star Rail, mengungkap pentingnya peran desain visual sebuah karakter dalam menarik minat para pemain untuk memainkan video game RPG yang diciptakan. Tampilan visual lah yang pertama kali ditangkap oleh mata dan menciptakan persepsi suatu game dalam benak para pemain, sehingga mendesain visual sebuah karakter perlu dipertimbangkan dengan baik agar dapat membuat pemain game tertarik dan loyal pada game. Lalu, desain visual sebuah karakter yang mencakup rancangan fisik, kostum, dan sifat. Komunikasi yang baik di dalam sebuah desain visual dapat menyampaikan informasi dengan tepat kepada semua yang melihatnya. Sama halnya seperti pada desain visual sebuah karakter game, desain visual yang baik dapat menyampaikan pesan kepada para pemain secara tepat.

Dianalisis menggunakan metode Manga Matrix, diuraikan detail elemen-elemen visual yang menjadi struktur dasar perancangan karakter Jing Yuan. Melalui analisis menggunakan metode Manga Matrix, didapatkan dasar perancangan bentuk fisik, rancangan kostum, dan rancangan sifat dari karakter ini. Bentuk fisik Jing Yuan memiliki kulit, telinga, kaki, tangan, dan mulut yang mirip dengan manusia. Menjadikannya masuk dalam kategori fisik humanoid atau manusia. Ciri-ciri fisiknya meliputi kulit cerah, wajah yang ramping, mata yang sempit, dan mulut mirip kucing, dengan rambut putih yang panjang. Dan berdasar Manga Matrix juga, kostum Jing Yuan terdiri dari pakaian hitam berlengan panjang dengan celana merah, baju besi, dan hiasan berbentuk singa. Dia membawa pedang besar yang dapat memanggil arwah singa kesayangannya. Kostumnya mencerminkan desain tradisional Cina. Rancangan sifat sang karakter dalam Manga Matrix pula mencakup sifat tenang, bijaksana, dan dapat diandalkan, dengan kecenderungan bermalas-malasan.

Ditelaah menggunakan Teori Persepsi Visual, desain Jing Yuan menerapkan penggunaan prinsip penutupan, kedekatan, kesamaan, dan keterhubungan. Prinsip-prinsip tersebut diterapkan dalam kesimetrisan, penggunaan warna, dan batas yang jelas, membuat desain karakter ini mudah dipahami oleh benak para pemain dan tidak menghasilkan noise dalam penyampaian pesannya. Keefektifan penyampaian pesan melalui desain karakter game ini ditelaah pula melalui Model Komunikasi Dasar Harold D. Laswell. Desain Jing Yuan mengkomunikasikan budaya Tiongkok dan seni pedang kepada pemain, sejalan dengan kerangka Laswell: pengembang sebagai komunikator, game sebagai saluran, dan pemain sebagai audiens. Pemain, sebagai respons, memperoleh pengetahuan tentang budaya Cina, menunjukkan efektivitas komunikasi karakter. Ini menghasilkan komunikasi efektif elemen budaya dari pengembang ke pemain.

Game merupakan media yang menyenangkan terutama bagi para remaja. Mengenalkan kultur budaya dan pesan-pesan lainnya melalui desain visual karakter yang baik dan mudah dicerna dapat mengantarkan pesan dengan tepat pada benak para pemain game. Oleh karena itu, menerapkan desain komunikasi visual yang baik dalam perancangan desain karakter game penting untuk diperhitungkan.

B.Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran-saran sebagai berikut:

1. Teruntut para desainer, dalam mengembangkan desain apa pun itu, penting untuk memastikan bahwa tidak hanya aspek estetika yang diperhatikan, tetapi juga keefektifan dalam menyampaikan pesan yang dimaksud. Desain yang baik harus mampu berbicara kepada audiens dengan jelas, sehingga setiap elemen visualnya memiliki peran dalam membawa dan mengkomunikasikan pesan yang diinginkan. Keindahan visual seharusnya menjadi alat bantu untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat, menjadikan pengalaman melihatnya tidak hanya menarik,

tetapi juga informatif.

2. Sebuah karya seni tercipta dengan tidak mudah. Baik itu berupa desain, lukisan, dan sebagainya melewati tahap, proses, serta buah pikiran yang panjang hingga terciptalah karya tersebut. Tindakan pencemoohan, menggampangkan, dan pencurian suatu hak cipta karya seni merupakan perilaku yang salah dan tidak terpuji. Tidak semata karena sebuah karya seni hanya visual semata membuat pengonsumsinya maupun yang tidak berkulat dala dunia seni boleh menecemarkan itu, namun penting untuk memiliki sikap menghargai kepada semua hal. Maka, sudah sepatutnya semua orang menghargai suatu karya seni.
3. Teruntuk para pendidik, penyampaian pesan yang bersifat menghibur atau menarik perhatian dapat mempermudah proses pemahaman, karena audiens cenderung lebih terlibat ketika pesan disampaikan secara menarik. Kreativitas dalam gaya penyampaian dapat menjadi kunci untuk menciptakan ikatan emosional dengan audiens, sehingga pesan yang disampaikan tidak hanya diingat, tetapi juga diapresiasi dengan positif. Sebagai contoh, dalam dunia game, penyampaian informasi disampaikan secara kreatif dan menarik, salah satunya melalui desain karakter. Hal ini dapat menciptakan ikatan emosional dengan pemain. Membuat pesan tidak hanya diingat, tetapi juga diapresiasi secara positif. Maka dari itu, penting terutama di era kini untuk menyampaikan pesan komunikasi dengan cara yang menyenangkan.
4. Teruntuk para peneliti selanjutnya di bidang desain komunikasi visual, menelitalah dengan serius dan giat perihal desain komunikasi visual. Sebab desain komunikasi visual memiliki banyak ragam dan dipergunakan dalam media hiburan yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan kepada para audiensnya. Pun, penelitian terkait desain komunikasi visual di fakultas dan prodi ini masih cukup sedikit saat ini. Berkontribusilah dengan baik dalam mengembangkan penelitian tentang desain komunikasi visual agar menjadi ilmu ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. dan Wiwaha, L. 2022. "Preliminary Study Into Genshin's Impact's Aesthetics: The Sustainability of Visual Culture Through The Design Character. Sustainable Development in Creative Industries: Embracing Digital Culture for Humanities." 2022.
- Aldy Muhamad Anshari. Tinjauan Visual Poster Promosi Film Trilogi Batman Karya Christopher Nolan Melalui Semiologi Ferdinand De Saussure. Skripsi S1 Universitas Komputer Indonesia.
- Alvini, T. dan Guntur, T. "Perancangan Karakter Antropomorfik Eka Dasa Rudra sebagai Media Pengenalan Folklor Bali." *Visual Communication Design*, vol. 3, no. 1, 2014.
- Amalia, E. 2023. Newzoo: Industri Game Global Masih Tumbuh di 2023, Segmen Konsol Jadi Kunci, diakses pada tanggal 8 September 2023 dari <https://hybrid.co.id/post/newzoo-industri-game-global-masih-tumbuh-di-2023-segmen-konsol-jadi-kunci/>
- Chang Ge dan Danyang Chen. *How Does The Character's Visual Design Help Convey The Character's Background in Genshin Impact?* Tesis Uppsala Universitet Swedia.
- Dahman, D. 2021. Persepsi Visual (Prinsip Gestalt), diakses pada tanggal 24 November 2023 dari <https://medium.com/sysinfo/persepsi-visual-prinsip-gestalt-ceaa75b7d934>
- Fatmawati, N. 2021. Berkomunikasi Secara Efektif, Ciri Pribadi yang Berintegritas Dan Penuh Semangat, diakses pada tanggal 9 Oktober 2023 dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/13988/Berkomunikasi-Secara-Efektif-Ciri-Pribadi-yang-Berintegritas-Dan-Penuh-Semangat.html>
- Hafiz Alfajri. Analisis Harimau Gemuk Dalam Karya Graffiti Indombrain Sebagai Media Komunikasi Visual. Skripsi S1 UIN Raden Fatah Palembang.
- Honkai Star Rail Team. 2023. 崩坏星穹铁道, diakses pada tanggal 29 Juni 2023

- dari <https://weibo.com/7643376782/N12XDePqc>
- Honkai Star Rail Team, 微博正文, <https://m.weibo.cn/status/NsXTVbybv> diakses pada 26 Februari 2024.
- Honkai Star Rail Team, Thank You For Your Support in Honkai Star Rail, diakses pada 26 Februari 2024 dari <https://twitter.com/honkaistarrail/status/1669920341819535362?t=2go2uwKcy3-L06mHu52wtA&s=19>.
- Imam Akbar. Analisis Desain Visual Mobile Legends Bang Bang Terhadap Gamer. Skripsi S1 UIN Raden Fatah Palembang.
- J. Clement, Number of Honkai: Star Rail app downloads worldwide from April 2023 to January 2024 (in millions), diakses pada 26 Februari 2024 dari <https://www.statista.com/statistics/1403889/honkai-star-rail-number-of-downloads-worldwide/>.
- Kemenparekraf. 2020. Potensi Desain Komunikasi Visual Bagi Peningkatan Pertumbuhan Ekonomi di Era Digital, diakses pada tanggal 8 September 2023 dari <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Potensi-Desain-Komunikasi-Visual-Bagi-Peningkatan-Pertumbuhan-Ekonomi-di-Era-Digital/>
- Kevin Afdhal Zikri., Berikut Ini Beberapa Pengertian Menurut Ahli, diakses pada 26 Februari 2024 dari https://www.academia.edu/34633843/Berikut_ini_beberapa_Pengertian_Komunikasi_Menurut_para_Ahli.
- Li, P., Rao, S. dan Wu, J. "Why They Enjoy Virtual Game Worlds? An Empirical Investigation." *Journal of Electronic Commerce Research*, vol. 9, no. 3, 2008.
- Maimunah, M. Sunarya, L. dan Larasati, N. "Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi" *CCIT (Creative Communication and Innovative Technology) Journal*. Vol. 5, No. 3, 2012.
- Moleong, L. (1990). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Muhadjir, N. (1990). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Niket, M. Suparna, D. dan Asit, B. "Video Games to Convey Serious Messages –

- A Study Using Food Force 2 Game." KIET International Journal of Communications & Electronics, vol. 3, no. 2, 2013.
- Novica, D. dan Hidayat, I. "Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang." Journal of Art, Design, Art Education and Culture Studies (JADECS). Vol. 3, No. 2, 2018.
- Nugrahani, F. dan Hum, M. (2014). Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. Solo: Cakra Books.
- Playerauctions. 2023. Honkai Star Rail Player Count (Estimated) – Game Popularity Based on Google Trends, diakses pada tanggal 29 Juni 2023 dari <https://www.playerauctions.com/player-count/honkai-star-rail/>
- Prasetya, X. dan Anggapuspa, M. 2022. "Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam Game Genshin Impact." BARIK. Vol. 4, No. 2. 2022.
- Putra, R. (2020) Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Putra, R. (2021) Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Redaksi Curup Ekspres. 2023. Komunikasi Visual: Pengertian, Jenis, dan Pentingnya dalam Era Digital, diakses pada tanggal 30 Juni 2023 dari <https://curupekspres.disway.id/read/045647759/komunikasi-visual-pengertian-jenis-dan-pentingnya-dalam-era-digital/>
- Stephenson, C. 2023. Honkai Star Rail Players Break the Payment System After New Banner, diakses pada tanggal 29 Juni 2023 dari <https://www.dexerto.com/honkai-star-rail/honkai-star-rail-players-broke-payment-system-jing-yuan-2148110/>
- Suyanto, M. (2004). Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Thabroni, G. 2022. Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli, diakses pada tanggal 4 September 2023 dari <https://serupa.id/pengertian-desain/>
- Tsukamoto, Hiroyoshi. (2006). Manga Matrix. New York: Harper Collins Publisher.

- Tyagi, D. dan Murfianti, F. “Analisis Visual Karakter Sri Asih Celestial Goddess dengan Teori Manga Matrix.” SANGGITARUPA Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta. Vol. 1, No. 2. 2021.
- Y, Eva. (2020). Buku Ajar Metode Desain Desain Komunikasi Visual (DKV). Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Yin, R. (2000) Case Study Research: Design and Methods. Depok: PT Raja Grafindo Persada.