

## ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER XIAO DALAM GAME GENSHIN IMPACT

**Xenanta Febriani Setiawati Prasetya<sup>1</sup>, Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.<sup>2</sup>**

Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
xenanta.17021264030@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
meirinaanggapuspa@unesa.ac.id

### **Abstrak**

*Video game merupakan fenomena hiburan yang digemari kalangan masa kini. Berbagai macam genre video games telah banyak bermunculan dan memiliki kesan tersendiri bagi para pemainnya. Di dalamnya, video game memiliki elemen visual yang mempunyai keunikan dan nilai estetika tersendiri. Visual tersebut dapat memberi informasi khususnya pada desain karakter yang berada didalam dunia game tersebut. Seperti elemen visual yang ada pada game Genshin Impact, dimana elemen visual yang ada didalamnya tentunya memiliki makna satu sama lain dan membentuk narasi yang ada dalam game itu sendiri. Karakter yang diciptakan dengan karakteristik tertentu tentunya akan menarik minat pemain. Penelitian ini bertujuan untuk memaknai setiap elemen visual yang terdapat pada penciptaan suatu karakter dengan menggunakan metode Manga Matrix. Melalui analisa yang dilakukan, elemen visual pada desain karakter yang ada didalam game tersebut menunjukkan bahwa referensi desain yang dipilih oleh Mihoyo pada karakter Xiao ini dipertimbangkan dengan matang mulai dari bagian wajah, pakaian, aksesoris hingga bagian dari kepribadian karakter.*

*Kata kunci: konsep visual, desain, desain karakter, permainan video, Manga Matrix, Genshin Impact*

### **Abstract**

*Video games are an entertainment phenomenon that is popular with today's people. Various kinds of video game genres have emerged and have their own impressions for the players. In it, video games have visual elements that have their own uniqueness and aesthetic value. The visual can provide information, especially on the design of the characters in the game world. Like the visual elements in the game of Genshin Impact, where the visual elements in it certainly have meaning to each other and form the narrative that exists in the game itself. Characters created with certain characteristics will certainly attract players' interest. This study aims to interpret each visual element contained in the creation of a character using the Manga Matrix method. Through the analysis carried out, the visual elements in the character designs in the game show that the design references chosen by Mihoyo for the character Xiao are carefully considered starting from the face, clothes, accessories to parts of the character's personality.*

**Keywords:** *visual concept, design, design character, video game, Manga Matrix, Genshin Impact*

### **PENDAHULUAN**

Sebuah game tentunya memiliki komponen visual yang menarik dan unik yang dapat menarik minat sisi pemain untuk mendapatkan perhatian. Perhatikan maupun dikomunikasikan oleh pihak pengembang (developer). Raymon S. Ross (dalam Sinambela, 2012:511) mendefinisikan

Konsep visual yang terdapat didalam game merupakan sebuah cara komunikasi bagaimana pemain akan dapat mengerti makna ataupun hal apa yang ingin di sebuah komunikasi sebagai suatu proses menyortir, memilih dan mengirimkan simbol-simbol sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau

respon dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan oleh sang komunikator. Sedangkan arti visual berdasarkan KBBI merupakan sesuatu yang dapat dilihat oleh indera penglihatan (mata). Sehingga dapat disimpulkan bahwa komunikasi visual merupakan sebuah proses penyampaian suatu informasi secara visual yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan dengan melalui media baik itu berupa gambar, warna, lambang, simbol, maupun ilustrasi. Media gambar merupakan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk 2 dimensi (Fadillah dkk,2012:3).

Genshin Impact merupakan permainan video role playing game dengan konsep open world yang pada mulanya dikembangkan oleh miHoYo, perusahaan pengembang video game asal China pada tahun 2017 dan diperkenalkan pertama kali ke publik pada bulan Juni tahun 2019 melalui pameran industri video game Electronic Entertainment Expo 2019 (E3 2019). Kemudian pada akhirnya diluncurkan secara resmi pada tanggal 28 September 2020 yang secara serentak dirilis melalui berbagai macam platform seperti Microsoft Windows, PlayStation 4, Android, iOS dan direncanakan akan diluncurkan juga pada platform Nintendo Switch dan PlayStation 5 dalam waktu yang akan datang. Dalam rentang waktu pengembangan sampai perilisannya, miHoYo melakukan sesi beta test untuk menguji kelayakan pengembangan mereka. Genshin Impact memiliki pilihan 4 bahasa (Mandarin, Inggris, Jepang dan Korea) untuk bagian suara dan 13 bahasa (simplified chinese, traditional chinese, Inggris, Jepang, Korea, Indonesia, Thailand, Vietnam, Jerman, Portugis, Rusia, Spanyol dan Perancis) untuk bagian tulisan teks. Permainan ini juga memungkinkan kita untuk bermain secara online bersama dengan orang lain. Genshin Impact memiliki alur cerita dimana kita sebagai seorang Traveller yang ingin mencari saudara kita yang

dianalisis dalam penelitian ini adalah Xiao.

Xiao merupakan salah satu karakter dalam permainan Genshin Impact yang pertama kali muncul pada sesi Beta Test kedua, kemudian muncul sebagai NPC (*non playable character* / karakter yang tidak bisa digunakan/dimainkan) hingga mencapai perilisannya resmi sebagai salah satu

terpisah, sekaligus mencari kekuatan dan menjelajah dalam dunia bernama Teyvat yang terdiri dari 7 region atau wilayah yakni Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan, dan Snezhnaya. Sejauh ini terhitung sejak awal perilisannya, Genshin Impact baru merilis 2 region dan akan meluncurkan 5 region lain dalam pembaruan mendatang. Konsep permainan ini hampir sama pada game RPG lain dimana kita bisa mengendalikan karakter yang kita memiliki kemudian meningkatkan kekuatannya. Pemain difokuskan untuk melakukan eksplorasi dan menjelajah, serta dapat menggunakan kemampuan seperti berlari, berjalan, memanjat dan berenang dan juga bisa mendapatkan item makanan di area terbuka dengan cara berburu, mengambil tanaman sayuran serta buah-buahan maupun dengan memasak.



**Gambar 1.** Genshin Impact Promotional Poster  
(Sumber: <https://genshin.mihoyo.com/>)

Dalam game seperti Genshin Impact, pembuatan visual tentunya dilakukan berdasarkan observasi mendalam pada lokasi dan tatanan yang ada pada dunia nyata sebagai dasar penting yang dapat membantu pemain untuk merasakan pengalaman secara nyata, tanpa memberi batasan antara dunia nyata dengan dunia virtual. Membuat konsep visual berdasarkan tradisi dan budaya yang menarik dapat membantu pemain untuk mendalami dan mengapresiasi kebudayaan yang digunakan “dibentuk” di dalam game. Karakter yang akan

*playable character* yang muncul pada tanggal 3 Februari 2021. Sebagai seorang adeptus dan satu satunya anggota yang masih hidup dari lima yaksha yang diutus oleh Morax untuk menjaga kedamaian kota Liyue dari pengaruh makhluk jahat. Xiao digambarkan memiliki perawakan anak muda meskipun usianya sudah lebih dari 2000 tahun,

jarang menunjukkan ekspresi dan lebih suka menyendiri jauh dari keramaian maupun keberadaan manusia.



**Gambar 2.** Desain Karakter Xiao  
(Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Xiao/Media>)

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan SensorTower pada artikel SCREENRANT tanggal 24 Maret 2021, karakter Xiao menempati urutan kedua dari daftar 5 karakter paling populer dalam Genshin Impact dengan total pencapaian pendapatan mencapai \$15.1 juta dollar. Xiao juga merupakan karakter pertama dari wilayah Liyue dan satu satunya yang diciptakan didalam Genshin Impact dengan menggunakan berbagai macam referensi baik dari kebudayaan, kepercayaan setempat, legenda dan mitos yang ada. Pada artikel Developer Insight bagian pertama di website [genshin.hoyoverse.com](https://genshin.hoyoverse.com) yang diposting pada tanggal 10 Februari 2021, Xiao menerima tanggapan positif dari berbagai kalangan pemain sebagai karakter yang paling menarik perhatian sejak tanggal perilisan perdananya pada tanggal 3 Februari 2021. Sejak perilisan game Genshin Impact hingga menyentuh tahun 2022 saat ini, Xiao tetap menjadi satu satunya karakter yang memiliki penjelasan mulai dari tahap pengambilan referensi, pembuatan desain dasar,

desain karakteristik maupun performa pergerakan ingame paling mendetail diantara karakter lainnya.



**Gambar 3.** Karakter dengan pendapatan tertinggi dalam Game Genshin Impact tahun 2021  
(Sumber: artikel Forbes pada tanggal 24 Maret 2021)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berfokus pada pengolahan data dari objek yang diteliti. Analisis ini dilakukan untuk memberi gambaran mengenai elemen visual yang mempengaruhi dasar dari penciptaan tampilan visual desain karakter Xiao yang terdapat di Genshin Impact menggunakan penjelasan yang deskriptif dan landasan teori yang berguna sebagai acuan penulisan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui 2 langkah. Langkah pertama yakni melakukan observasi (pengamatan) baik observasi secara visual maupun observasi melalui pengalaman memainkan game secara langsung. Kemudian langkah kedua yakni melalui studi literatur terkait.

Analisis data merupakan sebuah untuk mengkaji dan mengolah data yang sudah ada sehingga menjadi suatu simpulan yang bermanfaat sesuai dengan tujuan penelitian. Pendekatan yang dilakukan dalam mengkaji kode visual pada game Genshin Impact adalah menggunakan metode analisis Manga Matrix. Metode ini merupakan metode yang diungkapkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2006: 14-15) sebagai teknik perancangan sebuah karakter berdasarkan elemen elemen visual yang ada kemudian disederhanakan dalam bentuk sebuah diagram matematis. Adapun dasar dari pembuatan karakter ini memiliki 3 variabel, yaitu:

### 1. Form Matrix (Matrix Bentuk)

Perancangan struktur dan bagian tubuh sebagai sebuah elemen pembentuk tubuh yang dikombinasikan sehingga membentuk suatu karakter baru. Untuk mengembangkan tipe tubuh karakter bisa menggunakan parameter fixed form, non-fixed form, collective form, mechanical form, cracked form, increase/decrease, length span, growth, combination.

Character Form	Head	Hair
		Eye
		Ear
		Nose
		Mouth
	Neck & Trunk	
	Arm	
	Waist & Leg	
	Skin Colour	

Gambar 4. Bagian Form Manga Matrix

## 2. Costume Matrix (*limitless costume/kostum tak terbatas*)

Adapun penambahan bagian kostum pada sebuah karakter adalah sebagai pelengkap maupun penguat identitas suatu karakter dengan menggunakan parameter list dalam matrix system, kemudian memilih salah satu dari list yang ada pada parameter untuk merancang kostum dari ujung kepala hingga ke ujung kaki yang sesuai bagi karakter tersebut. Klasifikasi parameter kostum meliputi: *Body wear, covering/footwear, ornament, makeup, wrap/tie, carry-on item* dan klasifikasi material kostum: *heaven, earth, water/fire, inorganic matter, image*.



Gambar 5. Bagian Parameter Costume Matrix

## 3. Personality Matrix (*limitless personality/kepribadian tak terbatas*)

Ketika sebuah karakter diciptakan, ia bagaikan kertas putih kosong yang tidak memiliki identitas dan karakteristik, sehingga diperlukan sebuah penentuan personality yang tak terbatas. Adapun parameter yang digunakan untuk menggambarkan personality karakter yaitu: *behaviour, status, profession, position, biological environment, special attribute, weakness, dan desire*.

Behaviour	Karakteristik berdasarkan tingkah laku dan tingkat emosional karakter	Ceria, pendendam, pemarah, pemalu, ceroboh, egois, periang, baik, keras kepala, tegas, pendiam
Status	Karakteristik berdasarkan status sosial	Raja, ratu, pengawal, milliuener, putri, pangeran, bangsawan, rakyat jelata
Profession	Karakteristik berdasarkan profesi/ pekerjaan yang dilakukan	Pengusaha, nelayan, penjaga toko, prajurit, dokter, apoteker, tukang bangunan, penambang, penjual bunga
Position	Posisi atau status berdasarkan kasta sosial	Pemimpin, presiden, walikota, pejabat, asisten, penasehat
Biological Environment	Lingkungan atau wilayah tempat dimana karakter tersebut berada	Danau, lembah, ngarai, pegunungan, pedesaan, kota, sungai
Special Attribute	Kemampuan khusus yang dimiliki oleh suatu karakter yang menjadi ciri khas	Mampu menyembuhkan, regenerasi, bangkit kembali, bertransformasi, terbang, menghilangkan diri, telekinesis

Weakness	Kelemahan berdasarkan karakteristik yang dimiliki karakter	Darah, ketinggian, binatang, bahaya, api, cahaya, kilat, panas, dingin
Desire	Sebuah keinginan ataupun tujuan yang ingin dicapai oleh karakter tersebut	Balas dendam, kesetiaan, pengkhianatan, kebahagiaan, sukacita, kesuksesan, pengakuan, penguasaan, status

Tabel Personality Matrix (Manga Matrix page 32)

### KERANGKA TEORETIK

Penelitian dianalisa menggunakan teori Manga Matrix dengan menggunakan tahapan dasar tinjauan desain sebagai acuan.

#### 1. Deskriptif

Mengamati dan melihat unsur unsur yang terdapat dalam sebuah karya untuk mendapatkan sebuah penilaian.

#### 2. Analisis formal

Membahas bagian elemen elemen dasar dalam suatu karya kemudian membaginya ke beberapa susunan susunan

#### 3. Interpretasi

Menafsirkan makna suatu karya dan mengungkapkan keinginan pencipta desain

#### 4. Evaluasi

Tahap kesimpulan dan penilaian lebih luas dengan perbandingan penelitian terdahulu, mencari makna dalam lingkungan sosial baik pada saat tertentu maupun pada saat karya itu dibuat.

Melalui kajian etimologi, diketahui bahwa desain atau *design* berasal dari bahasa latin yaitu: *designare* yang berarti: membuat, membentuk, menandai, menunjuk. Pengertian Design sendiri dalam Kamus Oxford adalah Rencana atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari bangunan, pakaian, atau objek lainnya sebelum benar-benar dibuat. Selain itu, oxford juga mencantumkan opsi definisi lain untuk desain,

yaitu: “corak dekoratif”. Sedangkan ilustrasi merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda *illustratie* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian desain adalah perencanaan dan perancangan untuk membuat suatu benda, baik dari segi tampilan maupun fungsinya. Desain juga dapat berarti benda atau gambar/grafis hasil dari kegiatan desain itu sendiri. Sedangkan ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian maupun sebuah objek. Menurut para ahli lainnya juga berpendapat bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga pembaca dapat menyimpulkan dan memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984).

Teori Manga Matrix ini digunakan untuk mengkaji desain visual karakter mulai dari bagian form atau bentuk segi tampilan fisik (bentuk tubuh), kemudian pada bagian costume matrix (pakaian yang dikenakan, aksesoris, penggunaan warna, simbolisme, senjata, dan lain-lain) dan terakhir analisa pada bagian personality atau personality matrix dengan memperhatikan aspek referensi maupun dasar ataupun asal usul penciptaan karakter tersebut, kemudian menganalisa aspek visual yang digunakan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis karakter: Xiao



**Gambar 6.** Portrait Karakter Xiao  
(Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Xiao>)

### A. Analisa Manga Matrix

Karakter berikut ini akan dianalisis dengan menggunakan dasar teori semiotika Roland Barthes dan metode Manga Matrix, yang kemudian dibagi menjadi ke 3 bagian yakni:

#### 1. Form Matrix (Matrix Bentuk)

Xiao memiliki karakteristik bentuk dasar manusia tanpa memiliki pengurangan maupun penambahan elemen di beberapa bagian. Ia memiliki rambut pendek sedang berwarna gelap dengan *highlight* warna hijau kebiruan (*Teal colour*) pada beberapa bagian ujung rambutnya, kulit pucat, dan mata berwarna kuning cerah dengan garis seperti mata kucing. Pada bagian dahinya terdapat simbol berwarna ungu dengan bentuk wajik untuk membedakan dirinya dengan manusia biasa dan pada bagian sudut matanya ada sedikit riasan garis mata berwarna merah. Xiao juga memiliki tato berwarna hijau di bagian lengan kanannya.

**Bentuk wajah:** karakter Xiao memiliki bentuk wajah dengan bentuk hati. Bentuk wajah hati memiliki ciri ciri ukuran dahi relatif lebih lebar dibandingkan dengan tulang pipi, kemudian mengecil di bagian sisi rahang hingga ke bagian bawah. Pemilik bentuk wajah ini juga memiliki bagian dagu yang lancip.



**Gambar 7.** Perbandingan Bentuk wajah Xiao dengan Proporsi wajah bentuk hati  
(Sumber 4a: <https://favonius.io/builds/xiao>)  
(Sumber 4b: <https://pixelatedplanet.net/2018/10/what-your-face-shape-says-about-your-character-and-personality/>)

**Bentuk mata dan alis:** pada bagian mata, Xiao memiliki ukuran bola mata yang cukup lebar dengan garis lipatan di bagian kelopak mata atasnya, namun juga memiliki garis mata yang cenderung sempit. Tipe bentuk mata ini merupakan kombinasi bentuk dari *asian eyes* dan *wide eyes shape*, yakni bentuk mata yang cenderung lebar antar kedua bola matanya dan garis mata yang tegas semakin meruncing ke bagian tengah. Xiao memiliki bola mata dengan warna dominan kuning cerah dan pupil berbentuk wajik yang runcing seperti pada mata kucing.



**Gambar 8.** Bentuk mata Xiao  
(Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Xiao/Media>)

**Model rambut:** Xiao memiliki rambut gelap dengan model *curtain haircut* atau poni belah tengah. Karakteristik rambut ini adalah memiliki tampilan bagian rambut depan yang terbagi sama panjang menjadi bagian tengah ataupun bagian samping. Gaya rambut ini cukup populer pada di Eropa dan Amerika Utara pada abad 20, hingga kemudian merambah ke wilayah Asia bahkan dalam beberapa tokoh / karakter fiksi.



**Gambar 9.** Model rambut curtain haircut  
(Sumber 6a:

<https://gayahunting.blogspot.com/2018/11/gaya-rambut-panjang-belah-tengah-pria.html>)

(Sumber 6b:

<https://takeruryouga.wordpress.com/2013/08/21/shingeki-no-kyojin-attack-on-titan/>)

**Tipe kulit:** Xiao memiliki tipe warna kulit putih pucat. Di Asia, warna kulit ini umumnya dimiliki oleh negara seperti Jepang, Korea dan China. Tipe kulit ini memiliki warna putih kekuningan, dan akan menjadi kecoklatan / cenderung merah jika terkena sinar matahari.

## 2. Costume Matrix (*limitless costume* / kostum tak terbatas)

Kostum karakter merupakan bagian dari kepribadian karakter, dalam bagian ini Xiao mengenakan baju tanpa lengan dengan tambahan motif awan, dengan bagian kerah hitam tinggi beraksen emas. Memakai celana ungu tua dan memakai sepatu bot. Xiao juga mengenakan sarung tangan berwarna hitam pirus dengan ornamen emas dan kalung. Di sekitar bagian lengan kirinya, ia mengenakan semacam kain putih dan emas dengan garis merah, juga terdapat membawa objek berupa *vision anemo* di bagian sarung tangan dan biasa terlihat membawa topeng *Yaksha* pada bagian belakang pinggul kanannya.

**Wajra:** atau biasa disebut *Vajra* dalam bahasa Sansakerta merupakan sebuah senjata kuno yang melambangkan halilintar (kekuatan yang luar biasa) dan intan (tidak mudah dihancurkan). Dalam kepercayaan Buddha khususnya masyarakat Tibet, benda ini juga disebut dengan *phurba* / *kila* yang biasa digunakan dalam ritual untuk menaklukkan makhluk jahat dan menghancurkan penghalang. Belati ini terbuat dari logam mulia, tulang atau bahkan tulang monyet atau menggunakan bahan kombinasi, melambangkan elemen yang sangat kuat untuk mengusir makhluk jahat. Bentuk *phurba* yang

menyerupai belati di bagian ujungnya melambangkan sebuah proses menghadapi atau memotong 3 akar (dasar) sifat buruk yakni ketidakpedulian, *desire* (hasrat / keinginan) dan *envy* (kebencian). 3 sisi bagian ini juga menggambarkan penguasaan diri atas masa lalu, masa kini dan masa depan. Pada desain karakternya, Vajra yang digunakan Xiao merupakan simbolisme gabungan dari pemaknaan vajra (benda mahadasyat yang tidak dapat dihancurkan) dan *vajrakilaya* / *phurba* yang merupakan belati ritual untuk menaklukkan makhluk jahat.



**Gambar 10.** Vajra pada Xiao, Vajra dan Phurba  
(Sumber 7a: dokumentasi pribadi)

(Sumber 7b:

<https://www.dorotheum.com/en/1106119/>)

(Sumber 7c: <https://www.amazon.com/SmilePunk-Tibetan-Necklace-Buddhist-Accessories/dp/B07Y4ZMXXJ>)

**Censer:** sebuah wadah yang biasa digunakan untuk membakar dupa atau wewangian dan digunakan khususnya dalam sebuah ritual keagamaan. Benda ini biasa dibuat dengan bahan seperti perunggu, bebatuan, porselen maupun tembaga yang memiliki bermacam bentuk, ukuran, maupun motif ukiran pada bagian permukaan dan sudah digunakan selama berabad-abad. *Censer* yang sederhana umumnya dibuat dengan bentuk geometris ataupun bentuk hewan sedangkan *censer* yang lebih kompleks biasanya dibuat dengan menggunakan lapisan bahan logam mulia dan dihiasi dengan cetakan ukiran yang lebih rumit. Di China sebuah wadah yang diyakini didesain untuk digunakan sebagai tempat pembakaran dupa pertama kali ditemukan pada masa Dinasti Han antara tahun 206 sebelum masehi hingga 8 masehi. *Censer* yang paling umum di China biasanya dibuat dan diletakkan di atas penyangga dengan 3 kaki di bagian bawahnya. Di dalam wadah ini biasanya diisi dengan tumbuhan aromatik yang dikeringkan ataupun minyak wewangian, dan digunakan dalam upacara keagamaan seperti upacara pemakaman ataupun untuk persembahan doa. Dalam budaya Barat sendiri, *censer* biasa

berbentuk bundar dengan ukiran dan disambungkan dengan rantai, kemudian diayunkan untuk menebarkan aroma yang ada didalamnya. Sedangkan dalam era modern, *censer* juga bisa dianggap sebagai wadah yang digunakan untuk memunculkan wewangian dengan cara dibakar atau secara elektrik.



**Gambar 11.** *censer* pada Xiao dan *censer* asli  
(Sumber 8a: dokumentasi pribadi)  
(Sumber 8b:

<https://id.pinterest.com/pin/354799276864287013/>)

**Batu giok:** dalam kebudayaan China, batu giok dianggap sebagai sebuah batu keberuntungan dan dijuluki “Batu dari Surgawi”. Batu ini bahkan dianggap sama berharganya dengan emas dan perak dan selalu digunakan untuk keperluan aksesoris perhiasan, senjata dalam upacara dan alat ritual. Giok melambangkan kesuksesan, kemakmuran, dan nasib baik. Bahkan dianggap juga sebagai simbol umur panjang maupun keabadian. Batu giok yang berwarna hijau merupakan warna yang paling umum dan melambangkan *heaven* atau surgawi dalam upacara keagamaan. Batu giok biasanya diukir menjadi berbagai macam bentuk seperti naga yang melambangkan kekuatan dan kemakmuran, kupu-kupu yang melambangkan kasih sayang dan umur panjang, buah persik yang melambangkan keabadian, atau *Bi* (bentuk lempengan bundar dengan lubang ditengahnya) yang melambangkan surgawi. Para tabib kuno di China percaya bahwa bubuk batu giok yang dicampur dengan air merupakan ramuan yang dapat menguatkan tubuh dan memperpanjang masa hidup, namun bagi mereka yang sudah tiada ramuan ini dipercaya dapat memperlambat proses pembusukan yang terjadi pada tubuh orang tersebut.



**Gambar 12.** Aksesoris Batu giok pada Xiao  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

**Topeng Nuo:** merupakan topeng yang biasa dikenakan dalam salah satu pertunjukan seni rakyat paling terkenal di China yakni Opera Nuo (傩). Opera Nuo memiliki ciri khas yakni pada pemainnya dalam penggunaan kostum yang unik, bahasa tidak biasa yang dilakukan selama pertunjukan, dan topeng yang menunjukkan ekspresi mengintimidasi atau ganas. Opera Nuo juga menampilkan adegan yang ekstrim dan dilakukan oleh pemain profesional seperti berjalan di atas api, menelan dan menyemburkan api, masuk ke dalam kuali besar berisi air panas hingga berjalan diatas susunan pedang. Topeng Nuo dalam pertunjukkan ini bahkan dianggap sebagai salah satu harta karun dalam budaya kesenian rakyat China. Topeng Opera Nuo pada umumnya dibuat dengan menggunakan bahan dari kayu dedalu/gandarusa yang diyakini memiliki kemampuan untuk mengusir makhluk jahat dan kayu poplar dikarenakan kayu jenis ini sangat ringan dan tidak mudah rusak ketika dipakai untuk melakukan adegan ekstrim saat pertunjukan berlangsung.



**Gambar 13.** Pertunjukan rakyat Opera Nuo  
(Sumber:

<https://twitter.com/OBUConfucius/status/1284031238848884736>)

Tujuan dari diadakannya pertunjukan seni ini adalah untuk mengusir makhluk jahat, penyakit, dan meminta berkat yang dilakukan pada tiap akhir bulan perayaan Tahun Baru China. Hingga saat ini, Opera Nuo masih ada dan dilestarikan khususnya

pada daerah barat daya China seperti di Hunan, Jiangxi, Anhui maupun Guizhou. Berdasarkan peraturan adat, hanya laki-laki yang boleh membuat, menyimpan maupun menggunakan topeng ini dan ketika digunakan, ia akan dirasuki oleh dewa maupun roh dan tidak diperbolehkan untuk berbicara.



**Gambar 14.** Topeng Nuo pada Xiao  
(Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Xiao/Media>)

**Motif awan:** Xiao memiliki motif awan pada bagian lengan baju dan kain di bagian belakang bajunya. Bentuk awan memiliki beberapa pemaknaan seperti Romawi kuno yang mempercayai bahwa para dewa tinggal di atas awan ataupun pada negara Asia seperti China yang percaya bahwa awan merupakan simbol dari transisi dan perubahan. Pada umumnya dalam berbagai kepercayaan, awan dianggap sebagai sesuatu yang berhubungan dengan hal suci maupun agung. Awan diciptakan dan berada ditengah diantara langit dan bumi dan dianggap melambangkan alam surgawi dalam kebudayaan China. Awan merupakan salah satu elemen penting yang ada pada lukisan tradisional dan dipercaya sebagai sebuah berkat karena dapat menghasilkan hujan. Konon awan dianggap sebagai sarana para dewa di langit untuk bergerak maupun bepergian di langit. Awan juga dianggap sebagai sebuah kesatuan dari Yin dan Yang karena mewakili gabungan dari beberapa elemen yakni air dan angin, maupun langit dan bumi.



**Gambar 15.** Motif awan pada pakaian Xiao  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

**Kombinasi warna pada pakaian:** Xiao memiliki warna terang pada bagian atas pakaiannya, sedangkan semakin kebawah menggunakan dominan warna yang lebih gelap. Terdapat 5 warna utama pada penampilannya yakni:

- Putih:** merupakan salah satu warna utama dalam 5 elemen utama China Wu Xing. Warna yang melambangkan kemurnian dan kesucian. Di sisi lain warna ini juga bisa melambangkan rasa duka, kehilangan dan kematian karena sering digunakan pada upacara pemakaman. Penggunaan warna putih juga terdapat pada simbol kepercayaan Taoisme Yin-Yang dan dipakai untuk melambangkan bagian Yin.
- Ungu:** warna yang melambangkan keabadian, spiritual dan makhluk agung. Dalam Opera China, karakter yang memiliki wajah berwarna ungu menggambarkan sosok yang agung (makhluk tak fana).
- Hitam:** merupakan salah satu warna utama dalam 5 elemen utama China Wu Xing. Warna yang melambangkan penderitaan, kehancuran, kegelapan dan kematian. Namun warna hitam di sisi lain juga dapat mewakili simbol kehormatan. Dalam Opera China, karakter yang memiliki wajah gelap (berwarna hitam) disebut sebagai karakter yang suram namun memiliki sebuah kehormatan. Penggunaan warna hitam juga terdapat pada simbol kepercayaan Taoisme Yin-Yang dan dipakai untuk melambangkan bagian Yang.
- Emas:** merupakan salah satu warna utama dalam 5 elemen utama China Wu Xing.

Warna yang melambangkan kekayaan, kesempurnaan, kemakmuran maupun sebagai penunjuk status sosial bagi kaum bangsawan. Warna emas terkadang disandingkan dengan warna merah disaat perayaan Tahun Baru China karena melambangkan nasib baik dan kemakmuran.

- e. **Hijau:** merupakan warna yang melambangkan kekayaan, harmonisasi dan kesehatan sekaligus simbol regenerasi. Namun di sisi lain warna hijau dapat menunjukkan nasib buruk, seperti misalnya topi berwarna hijau memiliki makna ketidaksetiaan. Ini dikarenakan pada masa Dinasti Tang (618-907) penggunaan penutup kepala berwarna hijau merupakan sebuah hukuman bagi orang yang telah melakukan kejahatan kriminal.

**Senjata:** senjata yang digunakan adalah sejenis *spear / polearm*, yakni sebuah tombak panjang dengan ujung runcing yang dihiasi batu giok hijau di bagian ujungnya. Senjata sejenis tombak ini merupakan salah satu senjata utama yang digunakan oleh para prajurit dan kavaleri kuno di China yang disebut sebagai *Qian*. Bagian tongkat dibuat dengan bahan kayu yang kuat dengan bagian ujung meruncing yang terbuat dari bahan seperti baja, besi, maupun perunggu. Senjata ini juga memiliki kemiripan serupa dengan senjata berbentuk tombak dari negara Jepang (*Yari*).

Senjata yang digunakan Xiao memiliki nama "Primordial Jade Winged Spear"



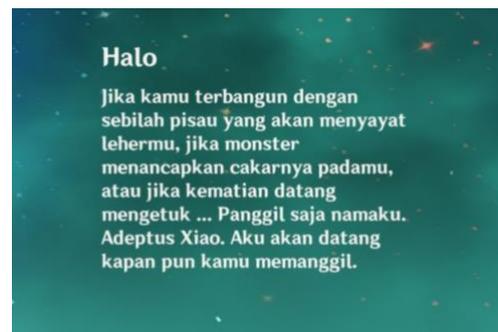
**Gambar 16.** Senjata yang digunakan Xiao

(Sumber: [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Primordial\\_Jade\\_Winged-Spear](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Primordial_Jade_Winged-Spear))

### 3. Personality Matrix (limitless personality / kepribadian tak terbatas)

Xiao merupakan salah satu tokoh / karakter *playable* yang terdapat dalam game Genshin Impact yang menggunakan Vision dengan elemen Anemo di bagian tangannya. Elemental merupakan salah satu fitur dalam Genshin Impact dimana masing masing karakter memiliki elemen yang berbeda beda dan bisa memiliki reaksi berbeda satu sama lain yakni elemen pyro atau api, hydro atau air, anemo atau udara, geo atau tanah, electro atau listrik, dan dendro atau alam.

**Karakteristik:** Xiao hampir tidak pernah menunjukkan ekspresi di wajahnya, jarang berkomunikasi, dan memiliki tatapan yang tajam. Meskipun fisiknya terlihat kecil dan seperti anak-anak, ia hidup selama lebih dari 2000 tahun. Sangat jarang menampakkan dirinya dihadapan manusia dan lebih suka menyendiri. Namun disamping sifatnya yang dingin, sebenarnya ia masih memiliki sifat baik di dalam dirinya. Xiao dikenal dengan pribadinya yang cukup keras, tapi orang-orang di sekitarnya tahu bahwa sebenarnya ia memiliki hati yang baik. Xiao sangat melindungi *traveler* (pemain) bahkan ia juga meminta pemain dengan hanya menyebutkan namanya jika sedang terancam bahaya. Hal ini bisa dilihat dari beberapa data percakapan pada biodata karakter Xiao di dalam Genshin Impact.



**Gambar 17.** Salah satu percakapan Xiao dalam biodata karakter.

(Sumber: dokumentasi pribadi.)

Xiao tidak begitu terbiasa dengan kebiasaan umum manusia dan norma sosial, bahkan sering menganggapnya aneh, terlalu kekanak-kekanakan dan tidak berguna. Kepada yang lain, dia selalu menjauh dan selalu menunjukkan ekspresi yang

mengintimidasi. Setelah bertemu dengan *traveler*, sikapnya menjadi lebih tenang, bahkan menjadi tertarik untuk mengetahui norma kehidupan manusia.

**Pekerjaan, profesi dan status:** Xiao merupakan seorang *adeptus* sekaligus salah satu anggota yang masih hidup dari 5 *Yaksha* yang ditus oleh untuk menjaga wilayah Liyue. Dalam Genshin Impact, *adeptus* didefinisikan sebagai makhluk yang memiliki keabadian (*immortality*) atau setara dengan dewa dan memiliki kemampuan diatas manusia normal. Sedangkan *Yaksha* dalam mitologi Hindu dipercaya sebagai makhluk setengah dewa dan setengah manusia. Xiao sebenarnya memiliki pekerjaan yang tentunya tidak menyenangkan karena ia terikat selamanya kedalam lingkaran pertempuran yang terus berputar-putar. Dikarenakan Liyue merupakan wilayah yang dimana para makhluk jahat mudah bermunculan dan harus dibasmi, Xiao selalu diminta untuk membantu mengurus mereka demi kenyamanan penduduk. Pada awal mulanya ada lima orang *Yaksha* yang menggunakan elemen berbeda untuk mengalahkan musuh. Hal ini merupakan detail yang jarang dimunculkan pada beberapa *video games* dikarenakan sumber referensinya yang berasal dari legenda dan mitos.

**Kekuatan:** Xiao menggunakan senjata berbentuk tombak (*spear/polearm*) saat bertarung. Ketika menggunakan kekuatannya, ia akan mengenakan topeng yang dibawanya. Serangannya berubah dari teknik serangan tombak biasa menjadi serangan tombak dengan aura partikel terang dan gelap disekitarnya.



**Gambar 18.** Ilustrasi Xiao ketika menggunakan kekuatannya  
(Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Xiao/Media>)

**Kelemahan:** Kisah karakter Xiao berfokus pada penderitaan hidup yang dialaminya dalam melawan makhluk jahat yang tidak pernah ada habisnya hingga 2000 tahun lamanya. Bagian ini kemudian menjadi dasar kekuatan sekaligus kelemahan Xiao. Ketika menggunakan kekuatannya Xiao akan mengenakan topeng Nuo yang dibawanya dan melancarkan serangan “*Bane of All Evil*” yang jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia memiliki arti “kutukan dari segala yang jahat/kejahatan”. Sedangkan dalam versi China, serangan ini disebut sebagai “*Nuo Dance of Evil Conquering*” (靖妖傩舞) yang jika diterjemahkan ke bahasa Indonesia memiliki arti “Tarian Nuo penakluk kejahatan”. Efek negatif dari kemampuan Xiao ini adalah terjadinya pengurangan HP (*health point*) secara perlahan lahan setiap dilakukannya serangan lompatan tanpa henti. Serangan ini merefleksikan pengalaman bertarungnya yang tiada henti selama ribuan tahun namun berdampak pada nyawanya sendiri sebagai bentuk sebuah karma.

**Keinginan:** Secara spesifik, Xiao tidak memiliki keinginan maupun tujuan tertentu dalam hidupnya. Ia hanya ingin tetap melanjutkan tugas yang telah dibebankan kepadanya selama bertahun tahun. Namun di sisi lain, ada perasaan dalam dirinya yang ingin tahu bagaimana cara kerja hidup manusia, namun terhalang oleh statusnya sebagai seorang *yaksha*.

**Lingkungan Biologis:** Xiao biasa terlihat menyendiri di atas balkon lantai dua Wangshu Inn, sebuah penginapan rumah pohon yang berada di batas antar wilayah Mondstat dan Liyue. Tempat ini sebenarnya bukanlah sebuah penginapan asli melainkan sebuah kedok dari bagian pemerintah Liyue (*Liyue Qixing*) untuk melindungi Xiao sekaligus sebagai tempat ia bernaung. Xiao juga memiliki makanan favorit yakni Almond Tofu atau Tahu Annin, merupakan makanan penutup tradisional dari Beijing yang memiliki tekstur lembut yang terbuat dari susu aprikot, agar dan gula. Xiao sangat susah untuk diajak bicara, tapi dituliskan bahwa ia sangat menyukai almond tofu. Faktanya ketika ia akan beristirahat di penginapaan Wangshu Inn, dia akan selalu disambut oleh semangkuk almond tofu. Sang penjaga selalu melihat Xiao diam diam dari jauh bahwa ia selalu tersenyum setiap menyantap almond tofu. Bisa dikatakan bahwa

makanan ini merupakan satu satunya hal di dunia yang bisa membuatnya tersenyum kembali.



**Gambar 19.** Perbandingan konsep awal dengan konsep final Xiao

(Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Xiao/Media>)

Secara keseluruhan dalam sisi budaya, Genshin Impact menggunakan pengaruh gaya desain khas Jepang yang cukup populer pada masa sekarang dan terlihat khususnya pada bagian desain karakter mereka. Namun desain visual dari karakter ini masih tetap menunjukkan sisi kebudayaan China dengan menampilkan asal usul penggunaan referensi pada karakter, penggunaan aksesoris dan baju yang dikenakan. Xiao digambarkan begitu khas dengan beberapa cirinya, seperti misalnya ia digambarkan sebagai seorang prajurit muda yang diharuskan untuk melindungi wilayah Liyue dari pengaruh makhluk jahat, namun tetap menampilkan sisi spiritualnya sebagai seorang *yaksha* melalui benda benda spiritual yang dikenakannya seperti *censer* yang menggantung di pinggang bagian kiri, topeng Nuo dibagian belakang pinggang kanan, aksesoris kalung dengan *vajra* dibagian tengahnya, aksesoris batu giok dan penggunaan warna ungu sebagai penunjuk identitasnya, dan baju bagian lengan yang menjuntai.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa karakter Xiao diciptakan tidak hanya menggunakan visual yang menarik semata, tetapi juga menggunakan referensi kebudayaan untuk menarik minat para *gamer*. Dalam analisa desain secara manga matrix, konsep kombinasi referensi yang digunakan karakter tersebut

merupakan salah satu hal yang paling menarik dikarenakan membutuhkan proses panjang seperti pembuatan konsep dasar desain karakter, kemudian melakukan analisa referensi kebudayaan yang akan digunakan, mitos dan sejarah. Elemen ini yang nantinya akan menjadi identitas awal dari karakter tersebut yang kemudian diperkuat dengan penggambaran secara visual melalui desain pakaian, aksesoris dan senjata yang digunakan. Setelah karakter diciptakan dari segi visual, kemudian ditambahkan sisi personalisasi atau kepribadian pada karakter tersebut. Kombinasi dari bentuk, pakaian maupun aksesoris dan personality ini akan menciptakan sebuah karakter baru yang lebih hidup.

Dapat disimpulkan, bahwa penciptaan suatu karakter tidak hanya membutuhkan proses dari segi visual saja dan dapat meliputi berbagai aspek yang tidak sedikit. Hal ini bisa meliputi preferensi berdasarkan kisah catatan sejarah, cerita rakyat, kebudayaan. Karakter yang diciptakan tidak hanya menggunakan visual yang menarik semata, melainkan melalui proses analisa dari berbagai elemen elemen hingga menghasilkan sebuah karakter baru dengan desain unik dan personality yang kuat.

### REFERENSI

Sumber dari buku:

Hikmawati, Fenti. 2010. *Metodologi Penelitian*.

Depok: Rajawali Pers.

Sumber dari artikel jurnal:

Dewi, Murti C (2013). "Rpresentasi Pakaian Muslimah Dalam Iklan: Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Iklan Kosmetik Wardah di Tabloit Nova" diunduh pada Tanggal 8 Januari 2021, dari <http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1171>

Esposito, Nicholas (2015). "A Short and Simple Definition of What a Videogames Is" diunduh pada Tanggal 7 Januari 2021, dari

[https://www.researchgate.net/publication/221217421\\_A\\_Short\\_and\\_Simple\\_Definition\\_of\\_What\\_a\\_Videogame\\_Is](https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is)

- Friedman, Asaf. (2015). “The Role of Visual Design in Game Design” diunduh pada Tanggal 7 Januari 2021, dari [https://www.researchgate.net/publication/275253027\\_The\\_Role\\_of\\_Visual\\_Design\\_in\\_Game\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/275253027_The_Role_of_Visual_Design_in_Game_Design)
- Harris, John (September 26, 2007). "Game Design Essentials: 20 Open World Games". Gamasutra. Retrieved 2008-07-25. [https://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game\\_design\\_essentials\\_20\\_open\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game_design_essentials_20_open_.php)
- Haryono, Sinta R dan Dedi KSP (2017). “Identitas Budaya Indonesia: Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Aqua Versi Temukan Indonesiamu” diunduh pada Tanggal 8 Januari 2021, dari <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/137163/identitas-budaya-indonesia-analisis-semiotika-roland-barthes-dalam-iklan-aqua-versi-temukan-indonesiamu-.html>
- Persada, Satria IP (2020). “Analisis Visual Gim Cuphead” diunduh pada Tanggal 7 Januari 2021, dari <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/2666/1821/>
- Putra, Ricky W dan Benny M (2017). “Analisis Visual Game Arena of Valor Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game” diunduh pada Tanggal 7 Januari 2021, dari <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/avantgarde/article/view/6>
- Salamoon, Daniel K dan Cindy M (2020). “Analisis Visual Warna Pada Game Apocalyptic (Studi Game The Last of Us, Metro Exodus, dan Horizon Zero Dawn)” diunduh pada Tanggal 7 Januari 2021, dari <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/3232>
- Warndana, Ryan AP (2015). “Semiotika Logo Video Game The Last Story” diunduh pada Tanggal 8 Januari 2021, dari <http://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/1635>
- <https://blog.shoplc.com/chinesejade/#:~:text=C%20culture%20considers%20jade%20to,%20C%20longevity%20and%20even%20imortality.>
- <https://dragonsteaching.com/colours-in-chinese-culture/>
- <https://garudashop.com/collections/phurba-or-kila-phurba-stands>
- <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Xiao>
- <https://genshin.mihoyo.com/en/news/detail/8642>
- <https://www.ancient-origins.net/artifacts-ancient-technology/vajra-ancient-weapon-war-008467>
- <https://www.britannica.com/topic/yaksha>
- <https://www.chinafetching.com/chinese-color>
- <https://www.chinahighlights.com/festivals/lantern-festival.htm>
- <https://www.chinasage.info/symbols/colors.htm>
- <https://www.collectorsweekly.com/asian/chinese-censors>
- <https://www.echinacities.com/expat-corner/The-Complete-Guide-to-Colors-and-their-Meanings-in-China>
- <https://www.oneesports.gg/gaming/3-reasons-why-xiao-is-the-best-main-dps-in-genshin-impact-right-now/>
- <https://www.thegamer.com/genshin-impact-xiao-trivia/>

<https://www.tionghoa.info/legenda-8-dewa-baxian/>

<https://www.sartle.com/blog/post/lunar-new-year-red-and-gold-appreciation>

<https://www.xpressmoney.com/blog/unwind/colours-and-their-significance-in-chinese-culture/>