

ANALISIS KARAKTER GAME HONKAI IMPACT 3rd DARKBOLT JONIN : YAE KASUMI

Muhammad Iqbal¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Muhammadiqbal16021264023@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Honkai Impact merupakan game RPG (*Role Playing Game*) yang memiliki ciri khas visual karakter game perempuan cantik yang didesain sebagai daya tariknya. Salah satunya Darkbolt Jonin: Yae Kasumi yang merupakan karakter pada game Honkai Impact 3rd. Dimana karakter ini memiliki elemen visual yang didalamnya memiliki makna satu sama lain dan membentuk narasi serta salah satu hal yang berpengaruh pada pengembangan jalan cerita yang ada dalam game itu sendiri. Dalam hal itu, karakter yang diciptakan dengan karakteristik tertentu tentunya akan menarik minat pemain. Melalui metode Manga Matrix Hiroyoshi Tsukamoto, penelitian ini akan menganalisis setiap elemen visual pada desain karakter dari Matrix Form, Matrix Costume, dan Matrix Personality. Sehingga desain karakter yang dihasilkan tidak hanya menggunakan grafik yang menarik, tetapi juga melalui proses analisis berbagai elemen untuk menciptakan karakter baru dengan desain unik dan kepribadian yang kuat.

Kata kunci : Game, Manga Matrix, Honkai Impact 3rd, karakter

Abstract

Honkai Impact is an RPG (Role Playing Game) game that is characterized by the visuals of beautiful female game characters designed as its attractive. One of them is Darkbolt Jonin: Yae Kasumi which is a character in the 3rd Honkai Impact game. Where this character has visual elements that have meaning to each other and form a narrative and one of the things that affects the development of the storyline in the game itself. In this case, characters created with certain characteristics will certainly attract players. Using Hiroyoshi Tsukamoto's Manga Matrix method, this research will analyze each visual element in character design from Matrix Form, Matrix Costume, and Matrix Personality. Thus, the resulting character design not only uses attractive graphics, but also goes through a process of analyzing various elements to create a new character with a unique design and strong personality.

Keywords: Game, Manga Matrix, Honkai Impact 3rd, character

PENDAHULUAN

Game bukan lagi fenomena baru sebagai sarana hiburan, bahkan saat ini orang dapat dengan mudah mendapatkan dan menggunakan berbagai game, karena banyak game yang terintegrasi secara sistematis ke dalam berbagai perangkat atau *smartphone* (Handayani, 2018). Adanya integrasi saat ini, bermain *game* sudah menjadi kebiasaan dan kebutuhan sebagian orang untuk terlepas dari kehidupan sehari-hari, sebagai sarana hiburan, terlebih lagi sebagai sarana interaksi dan ekspresi (Yonathan & Paramita, 2021).

Game dikenal masyarakat umum dan masih diminati karena merupakan permainan yang menghibur dan interaktif. Hal ini menjadikan game sebagai alat visual yang efektif untuk mengumpulkan pengalaman dan informasi tentang interaksi antara pengguna atau pemain di dalamnya, sehingga setiap pemain dapat memiliki pengalaman interaktif, beserta informasi tentang peluang informasi yang ditawarkan oleh suatu *game*.

Game harus dikembangkan dengan konsep yang matang dan hati-hati, terutama dalam hal

parameter visual, untuk mencapai tujuan pengembang. Aspek visual merupakan sensor pertama yang ditangkap indera dan berperan sangat besar bagi pengguna untuk bermain game. Oleh karena itu, dalam merancang dan mengembangkan konsep game visual, sangat penting untuk mengenal pengguna yang nantinya akan memainkan game tersebut. Honkai impact 3rd adalah *game free-to-play* aksi permainan peran 3D mobile game bergenre Role Playing Game (RPG) bertipe Hack and Slash yang dikembangkan oleh Hoyoverse. Merupakan seri ketiga dari Seri Honkai dan kelanjutan dari Houkai Gakuen, menggunakan banyak karakter yang sama dari judul sebelumnya, dengan cerita baru yang terpisah. Game ini dikenal menggabungkan elemen-elemen dari berbagai genre, dari *hack-and-slash*, stimulasi sosial, *bullet hell*, *platforming*, *shoot 'em up*, dan *dungeon crawling*, yang terdapat di dalam mode single player dan multiplayer. Game ini mula-mula menarik perhatian banyak penggemar di Asia sebelum menyebar lebih luas secara global: pertama dirilis di Tiongkok di akhir tahun 2016, dan mencapai 1 juta jumlah unduh setelah 11 hari perilisan di Jepang, dan mencapai 35 juta jumlah unduh secara global pada 12 April, 2018 (Li, 2022). Menurut Sobatgame.com, Honkai Impact 3rd layak masuk jadi salah satu game terbaik di platform smartphone. Game bergenre Action RPG (ARPG) ini bisa dimainkan di hp Android, iPhone, atau PC melalui TGB (Tencent Gaming Buddy). Yang menarik dari game ini adalah punya kualitas grafis yang mendekati game versi konsol atau PC. Hal yang menonjol dalam game Honkai impact 3rd ini adalah karakteristik visual dari tokoh-tokoh (Valkyrie) yang unik dan menarik. Selayaknya sebuah permainan yang masing-masing playernya menggunakan karakter yang berbeda-beda, dalam game ini terdapat beberapa karakter yang memiliki bentuk badan yang memiliki sayap, tanduk, atau ekor dari salah satu jenis binatang tertentu. Menurut Li, (2022), keunikan penggambaran karakter tersebut dirasa sangat unik serta cukup populer digunakan oleh seorang karakter desainer dalam menghasilkan sebuah *original characters* (OCs), dengan menggunakan karakter valkyrie dari game Honkai Impact 3rd sebagai studi kasus, akan dicoba untuk menjabarkan latar belakang

kombinasi serta efeknya terhadap persepsi user game terhadap sebuah karakter yang dihasilkan.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya Penelitian berjudul “Analisis Visual Karakter Tokoh Utama Komik Al-Fatih 1453; Battle Of Varna karya Handri Satria” oleh Oktavia (2016), penelitian ini membahas tentang pembedaan visual karakter berdasarkan unsur dan prinsip rupa. Penelitian kedua berjudul “Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Horor Dreadout” oleh Ricky Widyandanda Putra (2021). Penelitian ini membahas tentang Bagaimana komunikasi budaya dipersepsikan dalam bentuk Visual dan direpresentasikan dalam tampilan penciptaan karakter pada game DreadOut. Penelitian ketiga berjudul “Kajian Desain Karakter Dalam Game Overwatch Dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix” oleh Supandi, F. P. (2017). Penelitian ini mengkaji aspek visual pada model awal karakter atau *basic skin* dan senjata dasar (default) yang digunakan. Ketiga penelitian tersebut signifikan dan dapat menjadi masukan untuk melakukan studi banding yang mendukung penelitian ini. Semuanya tetap dalam ruang lingkup permainan dan karakter.

Karakter Darkbolt Jonin : Yae kasumi akan menjadi pusat penelitian ini, mulai dari segi sifat, latar belakang serta dari segi desain karakter secara keseluruhan, dengan menggunakan teori Manga Matrix milik Hiroyoshi Tsukamoto. Hal ini dilakukan untuk meneliti lebih lanjut elemen-elemen dalam pembuatan desain karakter, serta aspek-aspek apa saja yang mempengaruhi penciptaan karakter tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan harapan sebagai referensi kajian dan pembelajaran bagi pihak industri ekonomi kreatif, diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan untuk mengembangkan penciptaan desain karakter pada dunia pembelajaran dan juga industri, khususnya pada industri game, agar dapat menciptakan karakter yang memiliki daya tarik dalam memikat pemain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi,

gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Teknik pengumpulan data dilakukan dalam dua langkah. Langkah pertama adalah melakukan pengamatan (observasi), baik pengamatan secara visual maupun pengamatan melalui pengalaman permainan langsung, kemudian langkah kedua melalui studi literatur terhadap subjek tersebut. Menurut Nazir (1988), metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

desain sendiri memiliki empat tahapan dalam meninjau karya desain yakni: Tahap Deskriptif yang di dalamnya hanya menguraikan unsur-unsur, tahap Analisis formal yaitu membahas bagaimana elemen-elemen dasar dalam suatu karya tersusun menjadi suatu tampilan visual, tahap interpretasi yaitu menafsirkan makna suatu karya, dan yang ke empat adalah tahap evaluasi yakni menyelaraskan dengan lebih luas karya tersebut dengan lingkungan, masa tertentu ataupun pada waktu karya tersebut dibuat oleh desainernya (Adityawan dan Tim Litbang Concept, 2010 : 32). Pada tahap deskripsi, peneliti memaparkan detail yang terdapat pada desain karakter Yae Kasumi, yang selanjutnya dieksplorasi pada tahap analisis formal. Analisis formal adalah tahap kedua dari penilaian visual karya desain. Hal ini bertujuan untuk mengkaji unsur-unsur formatif yang terkandung dalam karya desain, seperti warna, gestur, dan prinsip-prinsip lain yang terlibat dalam karya desain. Pada tahap interpretasi, peneliti menginterpretasikan makna-makna yang terkandung dalam karya desain yang diteliti, yang dalam penelitian ini adalah desain karakter Yae Kasumi. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari proses evaluasi karya desain, yang tujuannya adalah untuk mengevaluasi karya desain yang diteliti dan melihatnya dari berbagai sudut pandang. Dalam hal itu maka akan diselaraskan dengan teori manga matrix milik Hiroyoshi Tsukamoto.

KERANGKA TEORITIK

a. Desain Karakter

Desain karakter pada game adalah proses menciptakan karakter asli untuk diimplementasikan dalam buku, film, animasi, kartun, dan permainan yang membantu penonton memahami cerita dari sudut pandang karakter (Nieminen, 2017). Agar sebuah karakter menarik bagi banyak orang, seorang penulis harus mampu menciptakan karakter dengan sifat dan karakteristik realistis yang berhubungan dengan audiensnya (Ballon, 2003). Tentu saja, penonton lebih menyukai karakter dengan karakteristik yang bisa dimengerti. Karakter yang dirancang dengan emosi dan tema yang sama dengan penonton memudahkan penonton untuk berempati dengan karakter tersebut. Realisme adalah salah satu fitur terpenting dalam proses desain karakter karena merupakan bentuk mitos yang menyembunyikan sifatnya dari kenyataan dan budaya yang ada dan membungkusnya dalam objek asli yang baru. Realisme dapat didefinisikan dengan berbagai cara, dimulai dengan ciri-ciri karakter yang dimaksudkan untuk mewakili keadaan yang ada di dunia nyata, memungkinkan karakter fiksi untuk merasa nyata. Realisme juga dapat diimplementasikan dalam desain karakter, misalnya dengan menambahkan ciri-ciri yang mirip dengan orang pada umumnya, menambahkan masalah yang sama dengan orang pada umumnya, dan menambahkan berbagai referensi yang juga dialami oleh orang pada umumnya.

b. Teori Manga Matrix

Teori Manga Matrix dari Hiroyoshi Tsukamoto yang diterbitkan pada tahun 2006 dengan menerapkan ide awal suatu karakter dengan detail bagian-bagian karakter yang diciptakan. Proses pembuatan karakter yang digunakan memakai Manga Matrix dilakukan beberapa tahapan menggunakan tiga variabel matrix, dan tahapan langkah dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

1. Form Matrix (Matrix Bentuk)

Menggunakan metode matriks yang menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk ini menggabungkan beberapa bentuk yang digunakan sebagai bentuk referensi yang digabungkan dan diproses menjadi bentuk tanda desain tunggal. Misalnya sosok Pegasus atau

kuda terbang yang menggabungkan kuda dan burung. .

2. Costume Matrix (matrix kostum)

Kostum juga digunakan sebagai matriks parameter dalam desain karakter dan metode tersebut digunakan untuk mengembangkan kostum dengan tema yang sesuai untuk memperkuat keunikan karakter. Dalam hal ini, kostum juga digunakan sebagai bagian dari aksesoris yang membantu karakter.

3. Personality Matrix (matrix sifat)

Penggunaan *personality matrix* sebagai penguat sifat dari desain karakter dengan pendekatan *personality hexagon* yang mencakup: special atribut, kelemahan, status/profesi/posisi, lingkungan asal, keinginan, dan tingkah laku.

Penelitian ini dibatasi dengan hanya mengkaji aspek visual pada mode awal karakter atau *basic skin* dan senjata dasar (*default*) yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Deskriptif

Honkai impact 3rd ini memiliki banyak karakter, salah satu karakter yaitu Yae Kasumi, Darkbolt Jonin. Karakter utama dalam cerita alternative ini disajikan dengan nuansa yang berbeda ini mengutamakan visual aslinya dari karakter Yae Sakura yang lainnya.



Gambar 1. Desain karakter Darkbolt Jonin: Yae Kasumi

(Sumber: Iqbal, 2023)

Yae Kasumi sebagai Darkbolt Jonin adalah salah satu karakter yang populer dalam Honkai Impact 3rd. Yae Kasumi berasal dari keluarga Yae, keluarga terpandang yang memiliki warisan spiritual dan keahlian dalam seni bela diri. Dia adalah anggota Klan Yae, yang terhubung dengan karakter-karakter lain dalam alur cerita permainan. Kombinasi kecantikan, kemampuan pertempuran yang kuat, dan peran pentingnya dalam cerita permainan membuatnya menarik bagi pemain yang menyukai karakter dengan kecepatan dan serangan listrik yang memukau.

b. Analisis Formal Matrik Bentuk

Bentuk wajah Yae Kasumi, Darkbolt Jonin dalam permainan Honkai Impact 3rd umumnya mengikuti gaya seni anime dan memiliki ciri khas karakteristik yang khas.

Tabel 1. Hasil Form Matrix Yae Kasumi, Darkbolt Jonin

FORMTABLE				
Fixed Form				Fish
Collective Form	Huma n			
Mechanical Form	Machi ne			
Cracked Form	Mam mal			
Increase/Decrease	Fish			
Lenght Span	Etc			
Growth				
Combination				

(Sumber : Tyagi & Murfianti, 2021)

Yae Kasumi, Darkbolt Jonin dalam permainan Honkai Impact 3rd sesuai tabel, dapat dikategorikan sebagai gaya realis, aliran ini adalah aliran dengan ciri gambar yang dibuat semirip mungkin atau cenderung dengan dunia nyata, jika dalam karakter, maka anatomi karakter akan-dibuat semirip mungkin dengan manusia asli, salah satu contoh komik realis dari Indonesia adalah Godam. Setelah komik dengan gaya realis, maka yang terakhir adalah komik dengan gaya *fine art*, yaitu game dengan gambar yang cenderung abstrak dan tidak terikat pada gaya lainnya, *fine art* lebih cenderung ke gambar yang dihasilkan dari pikiran senimannya langsung atau bisa dibilang dengan gaya bebas.

Tabel 2. Yae Kasumi, Darkbolt Jonin Style

Part	Manga Style	Yae Kasumi, Darkbolt Jonin
Mata		
Hidung		
Mulut		

(Sumber : Tyagi & Murfianti, 2021)

Berikut adalah deskripsi umum mengenai bentuk wajah Yae Kasumi:

- 1) Mata: Yae Kasumi memiliki mata berwarna biru yang cenderung besar dan ekspresif. Pupilnya biasanya digambarkan sebagai bentuk bulat atau oval, dengan bulu mata yang panjang dan tampak dramatis. Matanya seringkali memberikan kesan anggun dan kuat.
- 2) Alis: Alis Yae Kasumi biasanya ditampilkan dengan bentuk yang halus dan cukup tebal. Mereka cenderung berwarna hitam dan memberikan penampilan yang tegas dan berani.
- 3) Hidung: Hidungnya biasanya digambarkan dengan bentuk yang sederhana dan tidak terlalu menonjol. Hidungnya tampak halus dan seringkali hanya digambar sebagai garis tipis atau sedikit lebih panjang.
- 4) Mulut: Mulut Yae Kasumi biasanya digambarkan dengan bibir yang tipis dan terkadang memberikan kesan senyuman tipis atau sikap yang sedikit serius.
- 5) Bentuk Wajah: Yae Kasumi memiliki bentuk wajah yang umumnya oval atau berbentuk hati terbalik. Rahangnya lembut dan tidak terlalu tajam, memberikan kesan feminin dan anggun.

Rambut Yae Kasumi, Darkbolt Jonin dalam permainan "Honkai Impact 3rd" memiliki gaya yang khas dan mencerminkan karakternya yang kuat dan anggun. Berikut adalah deskripsi umum mengenai model rambut Yae Kasumi:

1. Panjang Rambut: Rambut Yae Kasumi umumnya panjang dan mencapai sekitar sejajar dengan pinggang atau lebih panjang

lagi. Rambut panjangnya memberikan kesan feminin dan elegan.

2. Warna Rambut: Rambut Yae Kasumi biasanya berwarna merah muda yang mengkilap. Warna merah muda memberikan kesan keanggunan dengan gaya kesatria berbaju hitam (gelap) yang dimiliki oleh Darkbolt Jonin.
3. Poni Samping: Yae Kasumi memiliki poni samping yang mencolok. Poni ini sering digambarkan dengan gaya yang membagi rambut di sisi dan menutupi sebagian dahi atau menutupi sebelah mata. Poni samping ini memberikan tampilan yang dramatis dan menambahkan sentuhan unik pada penampilan Yae Kasumi.
4. Detail Tambahan: Terkadang, rambut Yae Kasumi juga memiliki aksesori atau ornamen seperti topeng kecil yang melengkapi gaya rambutnya dan memberikan sentuhan estetika yang lebih.

Yae Kasumi umumnya digambarkan dengan kulit yang cerah atau putih. Hal ini mungkin sejalan dengan gaya desain anime yang umum, di mana karakter cenderung memiliki kulit yang halus dan cerah untuk memberikan tampilan yang lebih menonjol dan menggarisbawahi keanggunan mereka.

c. Analisis Formal Matrik Kostum

Kostum karakter adalah bagian dari kepribadian karakter. Di bagian ini, Yae Kasumi mengenakan seragam hitam mencolok sebagai Darkbolt Jonin. Seragam ini dirancang untuk memberikan perlindungan dan kelincahan saat bertarung melawan musuh-musuhnya. Seragam Yae Kasumi memiliki desain yang anggun dan elegan. Bentuknya dipilih untuk memperlihatkan gerakan yang cepat dan gesit dalam pertempuran, dengan pemikiran estetika yang menjaga penampilan yang menarik bagi karakter.



Gambar 2. Kostum Darkbolt Jonin: Yae Kasumi
(Sumber : Tyagi & Murfianti, 2021)

Seragam Darkbolt Jonin memiliki beberapa detail khusus yang membuatnya menonjol. Misalnya, aksen ungu atau biru yang kontras di sepanjang seragam dan aksesoris seperti pita atau hiasan tambahan yang menambah sentuhan artistik. Yae Kasumi juga dilengkapi dengan aksesoris senjata yang sesuai dengan perannya sebagai Darkbolt Jonin. Misalnya, senjata tanduk ganda yang digunakan memberikan penampilan yang khas dan meningkatkan kekuatan serangannya.

Stigma of Thunderbird: Ini adalah kostum standar Yae Kasumi saat berperan sebagai Darkbolt Jonin. Kostum ini mencakup seragam berwarna hitam dengan aksen ungu dan biru. Rambutnya tetap panjang dan dilengkapi dengan poni samping yang mencolok. Kostum Stigma of Thunderbird memberikan variasi penampilan yang menarik bagi Yae Kasumi dalam permainan Honkai Impact 3rd. Pemain dapat mengenakan kostum ini untuk memberikan tampilan yang berbeda dan mencerminkan gaya pertempuran yang kuat dan agresif dari Darkbolt Jonin.

Deskripsi mengenai Stigma of Thunderbird Yae Kasumi:

- 1) **Warna dan Desain:** Kostum Stigma of Thunderbird memberikan tampilan yang kuat dan mencolok. Kostum ini didominasi oleh warna hitam dengan aksen ungu dan biru yang mencolok. Desainnya mencerminkan kekuatan dan kecepatan karakter Yae Kasumi.
- 2) **Seragam Gelap:** Yae Kasumi mengenakan seragam hitam dengan detail yang rumit.

- Seragam ini dirancang untuk memberikan perlindungan dan fleksibilitas saat bertempur. Pakaian ini memberikan tampilan ksatria gelap yang kuat dan mengesankan.
- 3) **Poni Samping:** Yae Kasumi mempertahankan poni samping yang mencolok dalam kostum ini. Poni tersebut menambah sentuhan unik pada penampilannya dan memperkuat identitas karakternya.
- 4) **Aksesoris:** Kostum Stigma of Thunderbird sering dilengkapi dengan aksesoris tambahan seperti pita atau hiasan yang melengkapi penampilan Yae Kasumi. Hal ini memberikan sentuhan estetika yang lebih pada kostum tersebut.
- 5) **Tampilan yang Elegan:** Kostum ini tetap mempertahankan keeleganan dan keangkuhan karakter Yae Kasumi. Dengan desainnya yang berani dan detail yang rumit, Stigma of Thunderbird memberikan penampilan yang menonjol bagi Darkbolt Jonin.

		<i>Ornament</i>
		<i>Body wear</i>
		<i>Weapon</i>
		<i>Carry on item</i>

Tabel 3. Hasil Costume Matrix Yae Kasumi
(Sumber : Tyagi & Murfianti, 2021)

Senjata yang sering dikaitkan dengan Yae Kasumi sebagai Darkbolt Jonin:

- 1) **Magstorm:** Magstorm adalah senjata utama yang sering digunakan oleh Yae Kasumi. Senjata ini berbentuk pedang energi yang mengeluarkan serangan listrik. Magstorm memberikan kemampuan serangan jarak dekat yang kuat dan serangan listrik yang mematikan.
- 2) **5th Sacred Relic:** 5th Sacred Relic adalah senjata khusus yang juga digunakan oleh Yae Kasumi. Senjata ini memiliki kemampuan untuk menghasilkan serangan energi dan memanipulasi elemen petir. 5th Sacred Relic memberikan kekuatan ekstra pada serangan Yae Kasumi dan memungkinkannya untuk melancarkan serangan jarak jauh.
- 3) **Lightning Soul:** Lightning Soul adalah senjata yang terkait dengan kekuatan petir. Yae Kasumi dapat menggunakannya untuk meningkatkan serangan petirnya dan memberikan efek khusus pada musuh. Senjata ini membantu Yae Kasumi dalam memanfaatkan kekuatan listrik dan mengoptimalkan keahliannya dalam pertempuran.

Spider Number 4 adalah salah satu kostum khusus yang tersedia untuk Yae Kasumi saat berperan sebagai Darkbolt Jonin dalam permainan Honkai Impact 3rd. Berikut adalah deskripsi mengenai Spider Number 4 Yae Kasumi:

- 1) **Desain Seragam Blazer:** Kostum Spider Number 4 memberikan tampilan yang lebih elegan. Yae Kasumi mengenakan Blazer komposisinya adalah kemeja putih di bagian dalam dan blazer di bagian luarnya. Ditambahkan dengan dasi sebagai aksesoris tambahan. Pada bagian bawahnya akan menggunakan rok pendek.
- 2) **Detail yang Sederhana:** Kostum ini memiliki detail yang cukup sederhana dan ornamen tradisional yang memperkuat nuansa Jepang. Misalnya, desain bordir yang halus, pita, atau hiasan khas yang menambahkan sentuhan estetika yang lebih pada kostum tersebut.
- 3) **Warna yang Gelap:** Blazer hitam yang dipadukan dengan aksen putih dan merah memberikan kombinasi warna yang cocok dan

menarik. Kombinasi warna ini memberikan tampilan yang elegan dan memperkuat penampilan Yae Kasumi sebagai Darkbolt Jonin.

- 4) **Rambut Terurai:** Dalam kostum Spider Number 4, rambut Yae Kasumi biasanya dibiarkan terurai dengan aksesoris topeng yang sesuai dengan tema Jepang. Rambut terurai memberikan tampilan yang lebih feminin dan elegan.

Kostum ini memberikan nuansa spiritual dan mistik yang erat kaitannya dengan tema budaya Jepang. Dengan desainnya yang Elegan dan ornamen yang rumit, Spider Number 4 menghadirkan karakter Yae Kasumi sebagai seorang kesatria gelap yang memiliki karakter yang elegan dan kekuatan spiritual.

c. Analisis Formal Matrik Personality

Yae Kasumi berasal dari keluarga Yae, keluarga terpandang yang memiliki warisan spiritual dan keahlian dalam seni bela diri. Dia adalah anggota Klan Yae, yang terhubung dengan karakter-karakter lain dalam alur cerita permainan.

1) *Special Attributes*

Cerita karakter Yae Kasumi berkisah tentang perjalanan dan perjuangannya dalam menghadapi ancaman Honkai serta konflik internal dan perasaannya sebagai anggota Klan Yae. Melalui cerita, pemain dapat mempelajari lebih lanjut tentang latar belakangnya, tujuannya, dan peran pentingnya dalam alur cerita permainan. Yae Kasumi adalah karakter dengan gaya bermain yang cepat dan gesit. Sebagai Darkbolt Jonin, dia mengandalkan kekuatan dan kelincahannya dalam pertarungan. Dia memiliki kemampuan untuk menggunakan serangan cepat dengan senjata tanduk ganda dan mengeluarkan serangan listrik yang kuat. Darkbolt Jonin adalah julukan atau gelar yang diberikan kepada Yae Kasumi dalam permainan. Sebagai Darkbolt Jonin, Yae Kasumi adalah seorang prajurit yang terampil dan kuat, menggunakan kekuatan petir dan keterampilan bela diri untuk melawan musuh-musuhnya. Dia dikenal sebagai seorang pejuang yang tangguh dan berani. Sebelum menjadi Darkbolt Jonin, Yae Kasumi adalah seorang Miko. Miko adalah sebutan untuk

pendeta perempuan dalam tradisi Shinto di Jepang. Sebagai Miko, Yae Kasumi memiliki peran spiritual dan ritus dalam komunitasnya. Namun, ketika mengambil peran sebagai Darkbolt Jonin, fokusnya beralih menjadi pejuang yang menggunakan kekuatan petir. Yae Kasumi berasal dari keluarga Yae, yang merupakan keluarga terhormat dalam dunia "Honkai Impact 3rd". Keluarga Yae memiliki sejarah dan warisan yang kaya dalam dunia mistik dan spiritual. Yae Kasumi mewarisi keahlian dan pengetahuan keluarganya, yang membantu dalam pertempurannya sebagai Darkbolt Jonin. Dalam alur cerita permainan, Yae Kasumi bergabung dengan Schicksal Organization, sebuah organisasi yang bertujuan melawan ancaman Honkai dan melindungi umat manusia. Sebagai anggota Schicksal Organization, Yae Kasumi terlibat dalam berbagai misi dan pertempuran melawan musuh-musuh yang mengancam dunia.

2) *Behaviour*

Kombinasi dari kekuatan petir, kecepatan, keterampilan bela diri, kekuatan spiritual, dan penggunaan senjata khusus membuat Yae Kasumi sebagai Darkbolt Jonin menjadi pejuang yang sangat berbahaya dan efektif dalam melawan musuh-musuhnya dalam permainan.

3) *Desire*

Kekuatan yang dimiliki oleh Yae Kasumi sebagai Darkbolt Jonin adalah memanipulasi Petir: Yae Kasumi memiliki kemampuan untuk memanipulasi dan mengendalikan energi petir. Dia dapat menghasilkan serangan listrik yang kuat dan memanfaatkan kekuatan petir untuk melawan musuh-musuhnya. Serangan petirnya dapat melumpuhkan dan menyapu musuh-musuh yang berada di sekitarnya.

Kecepatan dan Kelincahan: Sebagai Darkbolt Jonin, Yae Kasumi memiliki kecepatan dan kelincahan yang luar biasa. Dia bisa bergerak cepat dan terampil menghindari serangan musuh. Kemampuan ini memungkinkannya melancarkan serangan cepat dan mendapatkan keuntungan dalam pertempuran.

Keterampilan Bela Diri: Yae Kasumi juga memiliki keahlian bela diri yang tinggi. Dia menggunakan gaya pertempuran yang

menggabungkan gerakan anggun dengan kekuatan dan ketepatan serangan. Keterampilan bela dirinya memungkinkannya untuk mengalahkan musuh-musuh yang lebih besar dan lebih kuat.

Kekuatan Spiritual: Sebagai mantan Miko, Yae Kasumi memiliki ikatan dengan kekuatan spiritual. Hal ini memungkinkannya untuk mengakses kekuatan mistik dan menggunakan kemampuan spiritual dalam pertempurannya. Dia dapat menggabungkan kekuatan petir dengan kekuatan spiritualnya untuk meningkatkan serangan dan memperkuat pertahanannya.

Penggunaan Senjata Khusus: Yae Kasumi memiliki akses ke senjata khusus, seperti pedang energi Magstorm, yang memperkuat kekuatannya dalam pertempuran. Senjata ini memungkinkannya untuk melancarkan serangan energi yang mematikan dan memberikan kerusakan yang signifikan pada musuh-musuhnya.

4) *Weakness*

Yae Kasumi sebagai Darkbolt Jonin memiliki banyak kekuatan dan kemampuan yang kuat, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, dia juga memiliki beberapa kelemahan. Berikut adalah beberapa kelemahan yang dapat dikaitkan dengan karakter tersebut:

- a) Kerentanan Fisik: Meskipun Yae Kasumi memiliki keterampilan bela diri yang tinggi, dia tetaplah seorang manusia dan rentan terhadap serangan fisik. Jika dia tidak dapat menghindari atau mempertahankan diri dengan baik, dia dapat rentan terhadap serangan langsung dari musuh-musuh yang kuat.
- b) Konsumsi Energi yang Tinggi: Kekuatan dan kemampuan Yae Kasumi sebagai Darkbolt Jonin membutuhkan penggunaan energi yang besar. Penggunaan berulang dari serangan listrik dan kemampuan khususnya dapat menghabiskan energi dengan cepat. Jika energinya habis, Yae Kasumi mungkin menjadi lebih rentan dan tidak dapat menggunakan kemampuan penuhnya.
- c) Ketergantungan pada Lingkungan: Yae Kasumi bergantung pada lingkungan yang cocok untuk memaksimalkan kekuatannya. Misalnya, dia membutuhkan akses ke sumber

listrik atau atmosfer yang kaya akan petir untuk mengoptimalkan serangannya. Jika dia berada dalam lingkungan yang tidak mendukung kekuatannya, kemampuannya mungkin terbatas.

- d) Kelemahan terhadap Musuh dengan Resistensi terhadap Petir: Meskipun serangan petir Yae Kasumi sangat kuat, musuh-musuh yang memiliki resistensi terhadap serangan petir dapat mengurangi efektivitas serangannya. Dalam pertempuran melawan musuh yang memiliki pertahanan terhadap petir atau kemampuan untuk menyerap energi petir, Yae Kasumi mungkin perlu menggunakan strategi alternatif atau mencari kelemahan lain pada musuh tersebut.
- e) Fokus pada Serangan Jarak Dekat: Yae Kasumi lebih berfokus pada serangan jarak dekat dengan keahlian bela dirinya. Hal ini membuatnya kurang efektif dalam pertempuran jarak jauh. Jika musuh mampu menjaga jarak atau memiliki keunggulan dalam serangan jarak jauh, Yae Kasumi mungkin menghadapi kesulitan dalam menghadapinya.

5) Status Profession Position

Sebagai Darkbolt Jonin, Yae Kasumi lebih dikenal karena kemampuan pertempurannya menggunakan petir dan keterampilan bela diri, daripada lingkungan biologisnya. Lingkungan tempat karakter tersebut berada dalam permainan lebih berfokus pada lokasi tempat pertempuran dan cerita yang berkembang di dalamnya.

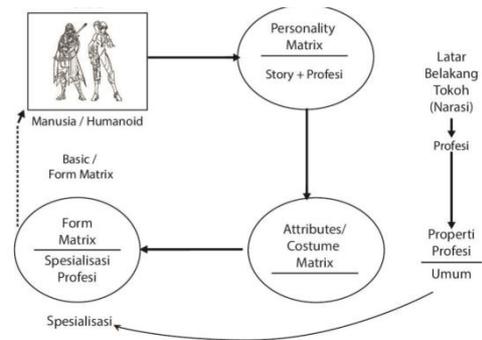
6) Biological Environment

Namun, sebagai anggota keluarga Yae, yang memiliki hubungan dengan tradisi spiritual dan mistik, dapat diasumsikan bahwa Yae Kasumi memiliki keterkaitan dengan lingkungan yang mencerminkan unsur-unsur tradisional Jepang, seperti kuil, alam yang indah, atau tempat-tempat yang memiliki hubungan dengan kehidupan spiritual.

Tahap Interpretasi

Yae Kasumi, Darkbolt Jonin menggunakan karakter dalam bentuk humanoid. Yae Kasumi, Darkbolt Jonin terbentuk dari narasi yang melatar belakangi semua karakter. Latar belakang cerita

tersebut mewakili profesi karakter yang menjadikan memiliki sifat dan keunikan sifat yang berbeda-beda. Karakter Yae Kasumi, Darkbolt Jonin didukung dengan properti yang sesuai dalam bentuk kostum yang memfokuskan pada fungsi permainan dari masing-masing karakter.



Gambar 3. Interpretasi Darkbolt Jonin: Yae Kasumi (Sumber : F. P. Supandi, 2017)

Sifat yang digambarkan pada Yae Kasumi, Darkbolt Jonin adalah pembunuh berdarah dingin yang bertugas sebagai assassin yang dapat menyapu bersih setiap lawan. Kostum yang digunakan sangat memperhatikan fungsi dari karakter tersebut untuk selalu berada di tempat-tempat yang sulit dijangkau dan sangat memungkinkannya untuk membunuh dengan satu kali tebasan. Kostum yang digunakannya sangat memudahkan karakter Yae Kasumi, Darkbolt Jonin dalam berpindah tempat ke tempat-tempat yang sulit dijangkau, sehingga bentuk gear yang ringkas yang paling sesuai.

Yae Kasumi, Darkbolt Jonin yang digambarkan adalah karakter utama dalam cerita alternative yang disajikan dengan nuansa yang berbeda ini mengutamakan visual aslinya dari karakter Yae Sakura yang lainnya. Seragam Spider Number 4 memiliki beberapa detail khusus yang membuatnya menonjol. Sebagai Darkbolt Jonin, Yae memiliki kombinasi dari kekuatan petir, kecepatan, keterampilan bela diri, kekuatan spiritual, dan penggunaan senjata khusus.

Tahap Evaluasi

Evaluasi penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa membuat sebuah karakter tidak hanya membutuhkan pengolahan visual saja, tetapi juga

dapat mencakup berbagai aspek yang tidak kalah pentingnya. Ini mungkin termasuk preferensi berdasarkan catatan sejarah, cerita rakyat dan budaya. Karakter Yae Kasumi, Darkbolt Jonin yang dihasilkan tidak hanya menggunakan grafik yang menarik, tetapi juga melalui proses analisis berbagai elemen untuk menciptakan karakter baru dengan desain unik dan kepribadian yang kuat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sejak dirilis, Honkai Impact 3rd telah menerima popularitas yang signifikan dan mendapatkan komunitas pemain yang besar. Permainan ini terus menerima pembaruan dan konten baru secara berkala untuk menjaga keceriaan para pemain yang ada dan menarik pemain baru untuk bergabung dalam dunia permainan ini. Karakter Yae Kasumi, Darkbolt Jonin adalah karakter utama dalam cerita alternatif yang disajikan dengan nuansa yang berbeda ini mengutamakan visual aslinya dari karakter Yae Sakura yang lainnya. Seragam Spider Number 4 memiliki beberapa detail khusus yang membuatnya menonjol. Misalnya, aksesoris merah yang kontras di sepanjang seragam dan aksesoris seperti dasi atau hiasan tambahan yang menambah sentuhan artistik. Yae Kasumi juga dilengkapi dengan aksesoris senjata yang sesuai dengan perannya sebagai Darkbolt Jonin. Misalnya, senjata katana ganda yang digunakan memberikan penampilan yang khas dan meningkatkan kekuatan serangannya. Stigma of Thunderbird: Ini adalah kostum standar Yae Kasumi saat berperan sebagai Darkbolt Jonin. Cerita karakter Yae Kasumi berkisah tentang perjalanan dan perjuangannya dalam menghadapi ancaman Honkai serta konflik internal dan perasaannya sebagai anggota Klan Yae. Dia memiliki kemampuan untuk menggunakan serangan cepat dengan senjata katana ganda dan mengeluarkan serangan listrik yang kuat. Darkbolt Jonin adalah julukan atau gelar yang diberikan kepada Yae Kasumi dalam permainan. Sebagai Darkbolt Jonin, Yae memiliki kombinasi dari kekuatan petir, kecepatan, keterampilan bela diri, kekuatan spiritual, dan penggunaan senjata khusus.

Pada karakter yang telah dilakukan analisis sebelumnya, karakter Yae Kasumi, Darkbolt

Jonin yang digunakan bisa menjadi bagian dalam pembentukan karakter, tetapi yang menarik karena karakter yang dianalisis merupakan manusia dalam bentuk wanita, sehingga penggunaan manga matrix dapat digunakan hanya prosesnya dibalik dari *matrix personality*, *matrix* kostum, dan terakhir menggunakan matrix bentuk. Kesimpulan lainnya adalah karakter Yae Kasumi, Darkbolt Jonin pada setiap karakternya lebih memfokuskan pada fungsi permainan dari masing-masing karakter.

REFERENSI

- Andelina, Ika R. 2020. Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix. *JURNAL NARADA*. Vol 7 No, 1, hal. 61-74. <http://dx.doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i1.005>
- Handayani, R. 2018. Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru). *Al-Munzir*, Vol 11 No, 1, hal. 141-162. <http://dx.doi.org/10.31332/am.v11i1.934>
- Li, G. 2022. Business Analysis of Mihoyo and Its Honkai Series. *BGP Business & Management*, 28, 217-224. <https://doi.org/10.54691/bcpbm.v28i.2241>
- Oktavia, E. 2016. Analisis Visual Karakter Tokoh Utama Komik “Al-Fatih 1453; Battle Of Varna” Karya Handri Satria. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. Vol 4 No, 1, hal. 115-123. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/14906>
- Prasetya, X., & Anggapuspa, M. 2022. ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER XIAO DALAM GAME GENSHIN IMPACT. *BARIK*, Vol 4 No, 2, 185-198. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50333>
- Putra RW. 2021. Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Honor Dreadout. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol 1 No, 2, hal. 66-78. <https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/AGUNA/article/view/1182>

- Supandi, F. P., Mansoor, A. T., & Ramadina, S. P. 2017. KAJIAN DESAIN KARAKTER DALAM GAME OVERWATCH DALAM KERANGKA METODE PERANCANGAN MANGA MATRIX. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*. Vol 8 No, 2, hal. 82-96. <https://doi.org/10.5614/jkvw.2017.8.1.5>
- Tsukamoto, Hiroyoshi. 2012. *Super Manga Matrix*. USA: Harper Collins.
- Tyagi DK., & Murfianti F. 2021. ANALISIS VISUAL KARAKTER SRI ASIH CELESTIALGODDESS DENGAN TEORI MANGA MATRIX. *Sanggitarupa*. Vol 1 No, 2 hal. 39-47. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/sanggitarupa/article/view/4169>
- Waluyo, V., & Patria, A. 2022. ANALISIS SEMIOTIKA DESAIN KARAKTER SILVERASH PADA GAME ARKNIGHTS. *BARIK*, Vol 3 No, 2, hal. 78-88. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/46205>
- Yonathan, O., & Paramita, S. 2021. Representasi Budaya Termarginalisasi dalam Game. *Koneksi*. Vol 5 No, 1, hal. 194-199. <https://doi.org/10.24912/kn.v5i1.10234>
- <https://www.harpercollins.com/blogs/authors/hiroyoshi-tsukamoto-880000011917>
- https://honkai-impact-3rd-archives.fandom.com/wiki/Yae_Kasumi