

REPRESENTASI VISUAL BUDAYA TIONGHOA PADA KARAKTER YING DALAM GAME *HONOR OF KINGS*

VISUAL REPRESENTATION OF CHINESE CULTURE IN THE CHARACTER YING IN THE GAME HONOR OF KINGS

Ndaru Cahya Wigati¹, Muadz, S.Sn., M.A²

Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Slamet Riyadi Surakarta

E-mail: 09876ndaru@gmail.com

ABSTRAK

Game menjadi media hiburan dan interaksi penting bagi banyak orang. Pengembangan game harus memperhatikan desain visual agar menarik pemain dan menyampaikan pesan dengan baik. Penelitian ini menganalisis karakter Ying dalam game Honor Of Kings dari segi desain visual dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Karakter ini dipilih karena menjadi ikon game dan sering digunakan dalam promosi. Studi ini menggunakan teori Manga Matrix yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto sebagai kerangka analisis desain karakter. Teori ini membagi analisis karakter menjadi tiga matriks, yaitu matriks bentuk (form matrix) yang mengkaji struktur dan bentuk tubuh, matriks kostum (costume matrix) yang membahas pakaian dan atribut visual lain, serta matriks kepribadian (personality matrix) yang melihat sifat dan karakteristik psikologis. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan memahami bagaimana desain visual karakter membantu merepresentasikan budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter Ying berhasil mengintegrasikan elemen budaya Tionghoa melalui penggunaan warna merah dan emas yang melambangkan keberuntungan, kostum yang terinspirasi hanfu tradisional, serta aksesoris simbolis seperti pita merah dan mahkota api. Melalui ketiga matriks analisis, karakter Ying terbukti efektif sebagai media komunikasi budaya yang menggabungkan nilai tradisional dengan estetika modern.

Kata kunci: Desain Karakter, Manga Matrix, Komunikasi Budaya, Honor Of Kings, Visual Game

ABSTRACT

Games serve as important media for entertainment and interaction for many people. Game development must consider visual design to attract players and effectively convey messages. This study analyzes the character Ying in the game Honor Of Kings in terms of visual design and the cultural values embedded within. Ying is chosen because she is an icon of the game and frequently used in promotions. This study uses the Manga Matrix theory developed by Hiroyoshi Tsukamoto as a framework for character design analysis. The theory divides character analysis into three matrices: the form matrix, which examines body structure and shape; the costume matrix, which discusses clothing and other visual attributes; and the personality matrix, which looks at psychological traits and characteristics. Using this approach, the study aims to understand how the visual design helps represent culture. The research results show that the character Ying successfully integrates Chinese cultural elements through the use of red and gold colors symbolizing good fortune, costumes inspired by traditional hanfu, and symbolic accessories such as red ribbons and fire crowns. Through the three analytical matrices, the character Ying proves effective as a cultural communication medium that combines traditional values with modern aesthetics.

Keywords: Character Design, Manga Matrix, Cultural Communication, Honor Of Kings, GameVisuals

PENDAHULUAN

Game bukanlah hal baru bagi masyarakat saat ini dan dapat diakses dengan mudah melalui berbagai platform. Bermain game telah menjadi kebiasaan sekaligus kebutuhan bagi sebagian orang sebagai cara melepaskan diri dari rutinitas, media hiburan, serta sarana interaksi dan ekspresi diri. Game diminati karena menawarkan hiburan yang interaktif dan menarik,

sehingga pengembangan game harus dilakukan dengan konsep yang matang, terutama dari segi visual, agar tujuan pembuatnya tercapai.

Honor Of Kings (HoK), yang dikembangkan oleh TiMi Studio Group dan diterbitkan oleh Tencent Games, merupakan salah satu game MOBA mobile paling menguntungkan di dunia sejak diluncurkan pada Oktober 2015. Menurut Sensor Tower (2025), HoK telah

menghasilkan pendapatan sekitar 4,5 miliar dolar AS secara global di App Store dan Google Play dengan lebih dari 200 juta dolar AS berasal dari pemain di luar Tiongkok.

Karakter Ying dipilih sebagai objek penelitian karena menjadi ikon dan logo resmi Honor Of Kings yang kerap digunakan dalam berbagai materi promosi game tersebut. Kehadirannya yang konsisten sebagai wajah representatif HoK menjadikan Ying sangat relevan untuk dianalisis dari segi visual dan budaya, terutama mengingat perannya yang strategis dalam branding dan komunikasi game kepada audiens global.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis secara mendalam komunikasi budaya dalam bentuk visualisasi pada karakter Ying di game Honor Of Kings. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengkaji elemen-

elemen visual dan simbolik secara rinci serta kontekstual.

Objek Penelitian

Objek utama penelitian adalah karakter Ying dalam game Honor Of Kings, khususnya aspek visualisasi yang meliputi desain kostum, atribut, warna, simbol, dan narasi latar belakang yang mengandung nilai-nilai budaya Tiongkok.

Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan dua jenis data utama:

Data Primer:

1. Screenshot dan tangkapan layar gameplay yang menampilkan karakter dalam berbagai situasi dan pose
2. Artwork resmi karakter yang diterbitkan oleh pengembang game
3. Video gameplay dan trailer resmi yang memperlihatkan karakter secara dinamis

Data Sekunder:

1. Buku dan jurnal tentang teori desain komunikasi visual, termasuk Teori Manga Matrix
2. Artikel dan penelitian terdahulu yang membahas karakter dalam video game
3. Referensi mengenai budaya dan simbolisme yang berkaitan dengan elemen karakter

Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan teori Manga Matrix yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto, yang membagi analisis ke dalam tiga matriks utama:

1. **Form Matrix:** Menggambarkan bentuk fisik karakter, yang dapat berupa fixed form (bentuk tetap), nonfixed form (bentuk fleksibel), collective form (bentuk kolektif), mechanical form (bentuk mekanik)
2. **Costume Matrix:** Menjelaskan desain pakaian atau kostum karakter yang mendukung identitas visual dan fungsi karakter

3. Personality

Matrix:

Menggambarkan sifat dan kepribadian karakter yang dibangun sesuai dengan konsep cerita atau tujuan desain

HASIL PENELITIAN

Profil Karakter Ying

Dalam lore Honor Of Kings, Ying berasal dari keluarga bangsawan terkemuka di kota kuno Chang'an, yang merupakan salah satu ibu kota paling penting dalam sejarah Tiongkok. Sejak kecil, ia terinspirasi oleh kisah kepahlawanan Nona Li, seorang jenderal wanita legenda yang mengusir musuh dengan tombak api. Ying adalah seorang pejuang wanita dengan tubuh atletis dan tinggi sekitar 165 cm yang mengenakan kostum tempur ramping dan fungsional dengan aksesoris api merah menyala.

Analisis Form Matrix

Sebagai karakter dengan Fixed Form, Ying memiliki tampilan visual yang konsisten dan tidak berubah selama permainan, sehingga mudah dikenali dan

diingat oleh pemain. Dalam kategori Human Form, Ying memiliki desain yang menyerupai manusia dengan fitur wajah, tubuh, dan gerakan yang realistis dan alami.

Ying memiliki bentuk wajah oval yang mencerminkan keseimbangan mental dan ketenangan batin. Tubuhnya yang ramping dan proporsional memberikan kesan sosok yang gesit dan cepat dalam bergerak, menunjukkan kontrol yang baik atas setiap gerakan. Kaki yang terlihat ramping dan terawat dengan baik menggambarkan kesan estetika sekaligus fungsi yang mendukung gerakan dinamisnya.

Analisis Costume Matrix

Elemen visual karakter Ying menunjukkan integrasi budaya Tionghoa yang kuat:

Aksesoris Kepala: Pita berwarna merah di kepala dalam budaya Tionghoa memiliki makna yang sangat dalam dan simbolis. Warna merah dipercaya membawa keberuntungan, kebahagiaan, serta melindungi dari energi negatif dan roh jahat. Aksesori api yang menghiasi

kepala Ying merupakan simbol visual kuat yang mewakili elemen api dalam dirinya.

Kostum: Kostum yang dikenakan didominasi oleh warna merah dan emas, yang memiliki makna penting dalam budaya Tionghoa sebagai simbol kemakmuran, keberuntungan, dan kebahagiaan. Kostum ini terinspirasi dari busana tradisional China seperti hanfu yang dikenal dengan desain anggun dan mengalir, namun diperkaya dengan sentuhan modern.

Senjata: Tombak Ying memiliki desain yang ramping dan ringan, dengan bilah yang panjang dan tajam namun tidak terlalu lebar. Desain ini memungkinkan Ying untuk memanfaatkan kecepatan dan kelincihan dalam bertarung.

Alas Kaki: Sepatu berwarna Yin dan Yang melambangkan filosofi keseimbangan antara dua kekuatan yang saling berlawanan namun saling melengkapi, mencerminkan harmoni dalam budaya Tionghoa.

Analisis Personality Matrix

Karakter Ying merepresentasikan nilai-nilai budaya Tiongkok yang penting:

1. **Special Attributes:** Keterampilan menggunakan lembing yang dapat memunculkan percikan api, semangat pantang menyerah, serta keberanian untuk berkorban demi orang lain
2. **Behavior:** Tekun berlatih meski menghadapi teguran, aktif membantu menyelesaikan masalah masyarakat, dan berani mengambil risiko demi keadilan
3. **Desire:** Bercita-cita menjadi pahlawan wanita yang kuat dan dihormati, serta ingin melindungi kota Chang'an dari berbagai ancaman
4. **Status:** Berasal dari keluarga bangsawan ternama di Chang'an, kemudian bergabung dengan Dali High Court sebagai pejuang muda

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji representasi komunikasi budaya melalui visualisasi karakter Ying dalam game Honor Of

Kings dengan menggunakan pendekatan teori Manga Matrix. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter Ying dirancang secara visual dengan mengintegrasikan unsur-unsur budaya Tiongkok secara kuat dan konsisten.

Pada Form Matrix, Ying digambarkan dengan bentuk fisik manusia yang proporsional dan realistis, menunjukkan sosok pejuang muda yang gesit dan penuh semangat. Dalam Costume Matrix, elemen visual seperti warna merah dan emas pada kostum, pita merah di kepala, serta mahkota api menjadi simbol budaya yang sarat makna. Sedangkan pada Personality Matrix, Ying merepresentasikan nilai-nilai budaya seperti keberanian, disiplin, rasa keadilan, serta semangat pengorbanan demi kebaikan bersama.

Secara keseluruhan, karakter Ying dalam Honor Of Kings merupakan representasi kompleks dan harmonis antara sejarah, budaya, dan estetika modern yang berhasil mengkomunikasikan nilai-nilai budaya Tiongkok secara efektif. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan

desain karakter game yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kaya makna budaya, yang pada akhirnya memperkuat posisi game sebagai media komunikasi dan edukasi budaya di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Tsukamoto, H. (2012). *Super Manga Matrix*. New York, NY: Harper Design.

Sunata, E. (2023). *Budaya dan komunikasi: Teori, konsep, dan praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.

Susanti, S. (2014). *100 cara mengenali karakter dia berdasarkan golongan darah, bentuk wajah, jari kaki, posisi tahi lalat, tinggi badan, & jenis dan belahan rambut*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Jurnal

Maharani, M., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Analisis desain komunikasi visual karakter Jing Yuan dalam game

Honkai Star Rail. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(2), 13.

Putra, R. W., & Annissa, J. (2020). Analisis komunikasi budaya dalam bentuk visualisasi pada karakter game Mobile Legends. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 4(1), 30-38.

Putra, R. W., & Muhdaliha, B. (2017). Analisis visual game Arena of Valor sebagai dasar pengembangan konsep visual game. *Avant Garde*, 5(2), 98-113.

Qian, Y., & Zheng, X. (2020). Research on the color culture of red in Chinese traditional costume. *Journal Of The Color Science Association Of Japan*, 44(3), 186.

Hangganingtyas, K., Dhea Putri Aguatina S., & Sulistiyowati, A. (2024). Klasifikasi karakteristik busana tradisional China. *Canthing*, 10(2).

Liandy, G. H. (2023). Sejarah dan peranan warna merah dalam budaya Tiongkok dan evolusinya ketika masuk ke dalam Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pusaran Urban III*, 56-61.

Website

Honor Of Kings. (2025). Selamat datang di Honor Of Kings: Mobile MOBA yang paling banyak dimainkan di dunia. Diakses 9 Juni 2025, dari <https://www.honorofkings.com/id/>

Sensor Tower. (n.d.). Overview of com.levelinfinite.sgameGlobal in Indonesia. Diakses 10 Juni 2025, dari <https://app.sensortower.com/overview/com.levelinfinite.sgameGlobal?country=ID>

National Geographic Indonesia. (2021). Penampakan baju zirah asal 2.700 tahun di makam ksatria Tiongkok. Diakses 25 Agustus 2025, dari <https://nationalgeographic.grid.id/read/133038827/penampakan-baju-zirah-asal-2700-tahun-di-makam-ksatria-tiongkok>

Wang, R. R. (n.d.). Yinyang (Yin-yang). Dalam J. Fieser & B. Dowden (Eds.), *Internet Encyclopedia of Philosophy*. Diakses 20 Agustus 2025, dari <https://iep.utm.edu/yinyang/>