

Adaptasi Visual Budaya Yunani-Romawi dalam Desain Karakter Mydeimos di Honkai Star Rail

Jofvina Chandra

Jchandra08@student.ciputra.ac.id

Visual Communication Design, School of Creative Industry
Universitas Ciputra Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa bagaimana desain visual pada karakter Mydeimos atau yang lebih akrab dikenal sebagai Mydei dalam game yang bertajuk Honkai: Star Rail mampu menyampaikan asal usul adaptasi budaya pada karakter tersebut. Dalam konteks industri video game RPG (*roleplaying game*) modern, desain visual karakter bukan hanya sekadar aspek estetis, namun juga merupakan medium naratif yang berfungsi memperkuat identitas karakter dengan budaya yang diangkatnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* dengan metode kualitatif dengan observasi dan pengumpulan data, serta survei terhadap 51 pemain yang dilakukan di kalangan komunitas pemain Honkai Star Rail. Desain karakter akan ditelaah menggunakan teori desain Manga *Matrix* untuk mengetahui peran desain secara visual untuk menyampaikan kepada pemain bahwa Mydeimos merupakan karakter adaptasi budaya Yunani-Romawi hanya dengan mengamatinya. Survei digunakan untuk mengukur respons pemain terhadap hasil analisis oleh Manga *Matrix* mengenai bentuk, kostum dan sifat Mydeimos. Selain itu, Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa Mydeimos mengadaptasi elemen budaya Yunani-Romawi melalui bentuk tubuh, kostum dan busana, hingga postur yang dapat memperkuat identitas visualnya sebagai sosok kepahlawanan Yunani klasik. Meskipun terdapat modernisasi desain, karakter Mydeimos tetap dapat dinilai konsisten oleh pemain sebagai karakter dengan adaptasi budaya Yunani-Romawi klasik.

Kata kunci: Desain Komunikasi Visual, Desain Karakter, Game, Karakter Game, Manga *Matrix*

ABSTRACT

This study aims to analyze how the visual design of the character Mydeimos, or more commonly known as Mydei, in the game Honkai: Star Rail can convey the cultural adaptation origins embedded in the character. In the context of the modern RPG (role-playing game) industry, character visual design is not merely an aesthetic aspect but also serves as a narrative medium that reinforces a character's identity through the culture it represents. This research employs a mixed-method approach using qualitative methods through observation and data collection, as well as a survey conducted among 51 players within the Honkai: Star Rail community. The character design is examined using the Manga Matrix design theory to identify the role of visual design in communicating to players that Mydeimos is a character adapted from Greco-Roman culture solely through visual observation. The survey is used to measure player responses to the Manga Matrix analysis regarding Mydeimos's form, costume, and traits. Furthermore, the findings indicate that Mydeimos incorporates elements of Greco-Roman culture through body shape, clothing and attire, and posture, which collectively strengthen his visual identity as a figure reminiscent of classical Greek heroism. Despite the presence of modernized design elements, players still perceive Mydeimos as a character consistent with classical Greco-Roman cultural adaptation.

Keywords: *Visual Communication Design, Character Design, Game, Game Character, Manga Matrix*

PENDAHULUAN

Grafik gim video telah berkembang dari yang berbasis teks atau bentuk dasar seperti (*pixel*) kotak-kotak 2 dimensi sederhana pada tahun 1970-an, melalui era 8-bit dan 16-bit pada 1980-an hingga awal 1990-an dan mencapai puncaknya dengan diperkenalkannya grafis 3 dimensi pada pertengahan 1990-an. Sejarah singkat ini berdasar pada pengetahuan anekdotal dan parsial yang biasanya dikaitkan dengan beberapa game terkenal (Gingold, 2024; Kushner 2013; Montfort & Bogost, 2009; Ruggill & McAllister, 2015 sebagaimana dikatakan Demleitner, 2024). Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan gim video yang berbasis warisan budaya mengalami perkembangan pesat (Bampatzia dkk., 2016, sebagaimana dikutip dalam (Camuñas-García dkk., 2023)). Pada kajian yang telah ditelaah menunjukkan bahwa gim video dapat berkontribusi pada pembangunan pengetahuan serta mendorong hubungan antar pemain, yang mengarah pada pemahaman yang lebih baik mengenai kehidupan dan realitas

pemain. Aspek ini menegaskan pentingnya gim video sebagai sarana pendidikan efektif, khususnya dalam mentransmisikan nilai-nilai budaya. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa gim video dipandang sebagai bagian dari kebudayaan serta mempengaruhi cara pandang dan pemahaman terhadap dunia.

Penggambaran budaya dalam media populer sebaiknya tidak hanya ditampilkan sebagai elemen estetika, melainkan juga diintergrasikan dalam alur cerita naratif agar maknanya dapat tersampaikan, Sutanto, S,M, (2024). Video game dapat berfungsi sebagai sarana yang kuat untuk mengintergrasikan nilai-nilai, menumbuhkan empati serta ketertarikan dengan karakter dan situasi, sekaligus berkontribusi pada pembentukan identitas budaya maupun identitas nasional (Cerezo-Pizarro, dkk., 2023) Elemen budaya, baik yang bersumber dari mitologi, sejarah maupun tradisi lokal, seringkali digunakan untuk memberi kedalaman makna sekaligus menciptakan daya tarik. Pada era modern ini inklusivitas dalam industri game kini bukan sekadar nilai tambah, melainkan menjadi faktor utama daya tarik serta keberlanjutan sebuah game di pasar global (Fedora Wijaya dkk , 2025). Dalam konteks gim modern, implementasi kebudayaan dapat diimplementasikan diberagam aspek, seperti desain latar tempat, representasi karakter, naratif cerita, hingga elemen visual (Fedora Wijaya dkk., 2025).

Dalam gim, desain merupakan salah satu aspek yang penting, salah satunya adalah desain komunikasi visual dalam membentuk makna budaya melalui karakter. Menurut hasil penelitian terdahulu, mengemukakan bahwa karakter dalam suatu game menjadi salah satu faktor utama yang menentukan ketertarikan pengguna (Efren & Su, 2019 sebagaimana dikutip dalam (Tjahjawan dkk., 2025). Penelitian yang dilakukan Dhika Ramadhani Hikmawan dkk. (2025) yang mengkaji desain karakter pada game Dread Out, menggunakan teori *Manga Matrix* untuk mengkaji kepribadian, kostum, dan bentuk karakter antagonis dalam game tersebut dengan objek, Pocong Warrior, Genderuwo, dan Babi Ngepet, ditemukan bahwa karakter-karakter tersebut memenuhi elemen yang sesuai dengan *Manga Matrix*, sehingga mampu mengungkapkan struktur karakter yang selaras dengan identifikasi budaya serta nilai kultur yang ingin disampaikan.

Penggunaan Manga *Matrix* ini diterapkan juga pada salah satu karakter dalam gim Honkai Star Rail yang merupakan game *Turn Based Role-Playing*, dirilis pada 26 April 2023 oleh Developer MiHoYo yang terkenal dengan integrasi budaya dalam gamenya. Honkai Star Rail merupakan salah satu game MiHoYo yang mengintegrasinya berbagai budaya untuk menciptakan cerita yang beragam. Terdapat contoh penelitian terdahulu yang membahas hal serupa yaitu pada Jurnal “Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail” (Maharani dkk., 2024) dalam menunjukkan pentingnya pendekatan visual untuk memahami makna budaya dalam karakter. Tampilan visual merupakan elemen utama yang ditangkap dan membentuk persepsi pemain terhadap sebuah gim. Oleh karena itu, perancangan visual karakter harus diperhatikan dengan baik agar dapat menarik minat serta membangun loyalitas pemain. Desain visual karakter mencakup aspek fisik, kostum, dan kepribadian yang ditampilkan. Dengan komunikasi visual yang tepat, sebuah desain dapat menyampaikan informasi dan pesan secara jelas kepada audiens, demikian pula dalam desain karakter game (Maharani dkk., 2024).

Karakter Mydeimos dalam game Honkai Star Rail dipilih sebagai objek kajian karena desainnya menampilkan adaptasi elemen Yunani-Romawi klasik. Adaptasi ini penting dikaji untuk melihat bagaimana budaya klasik diterjemahkan dalam estetika game kontemporer. Penggunaan atribut, kostum, warna, hingga gestur yang terinspirasi dari budaya klasik memberikan peluang bagi desainer untuk menelusuri hubungan antara budaya klasik dengan karya modern agar dapat mengolahnya menjadi karya yang relevan dengan selera dan kebutuhan hiburan generasi sekarang (Generasi Z).

Tujuan dari penelitian ini adalah menelaah penerapan teori desain komunikasi visual pada adaptasi Yunani-Romawi dalam desain Mydeimos.

Pertanyaan penelitian:

- Unsur visual Yunani-Romawi apa yang diadaptasi dalam desain Mydeimos?
- Bagaimana teori desain menggunakan teori Manga *Matrix* membantu menganalisis adaptasi tersebut?

- Bagaimana adaptasi budaya ini memperkuat identitas visual karakter?

METODE PENELITIAN

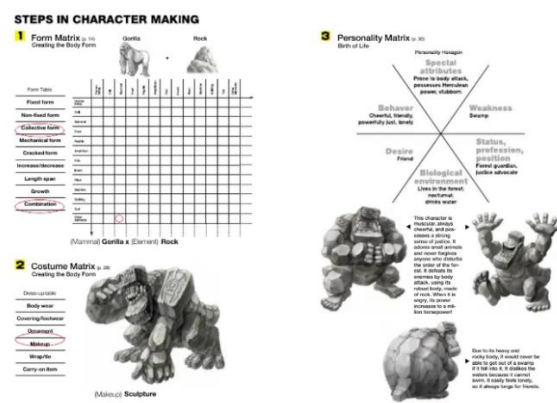
Fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana karakter Mydeimos dalam Honkai: Star Rail merepresentasikan budaya dan mitologi Yunani-Romawi melalui desain visualnya. Penelitian ini berupaya menelusuri bagaimana desain visual sebuah karakter dapat mengkomunikasikan berbagai hal seperti budaya dan latar belakang karakter. Dalam penelitian ini akan digunakan teori Manga *Matrix* yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto, yaitu metode berbasis *grid* untuk menciptakan karakter, melalui kombinasi 3 elemen utama yaitu, bentuk (*form*), kostum (*costume*), dan kepribadian (*personality*). Metode ini sudah digunakan dalam berbagai penelitian untuk menghasilkan desain karakter yang relevan secara budaya dan menarik secara visual (Tanaka, 2019; Choi & Park, 2020 sebagaimana dikutip (Wuri, O. :, & Handaru, 2025)).

Metode yang digunakan adalah *mixed methods*, yaitu gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menelaah makna, simbol, dan konteks budaya dalam desain karakter Mydeimos melalui analisis visual dan literatur pendukung. Menurut Lim (2023) metodologi kualitatif bersifat konstruktif dan interpretatif dengan tujuan mengungkap 5W1H di balik perilaku serta interaksi sosial, bukan sekadar menghitung seberapa sering suatu hal terjadi. Dalam upaya mengeksplorasi pengalaman subjektif, sudut pandang, dan makna yang diberikan individu terdapat dunia sosial, penelitian kualitatif menekankan pada keterbukaan serta menggunakan beragam metode salah satunya yaitu dengan observasi, guna memastikan pemahaman yang menyeluruh terhadap fenomena yang diteliti. Dalam penelitian ini, metode kualitatif yang digunakan yaitu observasi dan pengamatan data dalam bentuk kata-kata atau gambar. Metode kualitatif digunakan untuk mendukung dan mencari opini dari pemain berupa survei yang ditujukan terhadap 51 pemain aktif Honkai: Star Rail yang tergabung dalam komunitas game tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuisisioner *online* dengan pertanyaan untuk memvalidasi temuan kuantitatif serta penggunaan skala Likert, yaitu skala penelitian yang digunakan

untuk mengukur sikap dan pendapat responden dengan mengharuskan responden menunjukkan tingkat persetujuan terhadap serangkaian pertanyaan. Metode ini digunakan untuk menilai sejauh mana pemain mengenali unsur budaya Yunani-Romawi dalam desain karakter Mydeimos, serta bagaimana persepsi mereka terhadap relevansi budaya tersebut dalam integrasi karakter dalam gim modern.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam ranah gim modern, Honkai: Star Rail dikenal dengan keberhasilannya menggabungkan unsur budaya dalam desain visual modern. Penelitian sebelumnya mengenai desain karakter Jing Yuan menunjukkan bahwa penggunaan teori Manga *Matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto efektif dalam mengidentifikasi elemen visual yang membangun identitas karakter dan peran penting desain visual dalam sebuah karakter untuk menarik minat pemain karena tampilan visual lah yang pertama kali dilihat sehingga dapat menciptakan sebuah persepsi. Perdasarkan pendekatan serupa, penelitian ini menggunakan kerangka teori Manga *Matrix* untuk menganalisis karakter Mydeimos, teori yang berfokus pada pembentukan makna visual melalui tiga elemen utama, yaitu *form* (bentuk tubuh), *costume* (kostum, pakaian dan aksesoris), dan *personality* (kepribadian dan perilaku). Mydeimos adalah karakter Honkai Star Rail yang mengimplementasikan budaya mitologi Yunan-Romawi melalui desain visual seperti bentuk tubuh, desain pakaian, serta figur dan cerita latar belakangnya.



Gambar 1. *Form matrix, Costume matrix, Personality matrix*
Sumber: Buku Manga *Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System* Tsumoto, Hirovoshi (2004)

Form matrix seperti yang terlihat pada Gambar 1 mengacu pada desain bentuk dan struktur fisik karakter yang konsisten dengan penggabungan berbagai material, elemen, makhluk hidup, hingga objek yang tidak berasal dari dunia nyata. *Costume matrix* menjabarkan mengenai kostum, dan berbagai aksesoris yang dapat diberikan kepada karakter agar dapat menjelaskan latar tempat, waktu, hingga bagaimana sebuah karakter akan menggunakan pakaiannya dan mengapa ia memilih berpakaian seperti itu. Yang terakhir adalah *Personality matrix* yaitu kelemahan, profesi dan status, kebiasaan dan tingkah laku, lingkungan tempat sebuah karakter tinggal, hingga tujuan hidupnya. Ketiga elemen inilah yang diimplementasi untuk mendesain karakter menggunakan teori *Manga Matrix*. Namun, teori ini juga dapat membantu menguraikan pilihan desain yang digunakan untuk membangun sebuah identitas budaya dalam karakter Mydeimos.

Fixed form	Human being	Mammal	Doll	Bird	Insect	Machine	Other
Human Being	V						
Mammal							
Doll							
Bird							
Insect							
Machine							
Other							

Tabel 1. *Form matrix*
sumber: dokumentasi penulis

Mydeimos merupakan makhluk dengan bentuk manusia seperti yang dapat dilihat dari bentuk siluet bentuk tubuhnya yang ditelaah dalam Tabel 1. Mydeimos memiliki proporsi tubuh yang besar dan atletis, dengan bahu lebar, otot bicep dan tricep yang menonjol dibandingkan model karakter laki lainnya, serta pinggang yang relatif ramping yang terdapat dalam Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan 3D model Mydei dengan 3D model Dr. Ratio
Sumber: Tangkapan layar Honkai Star Rail

Komposisi bentuk tubuhnya menegaskan kesan dominasi dan kekuatan fisik, sejalan dengan latar belakang dan sosoknya yang merupakan prajurit mematikan diperang. Siluet dalam Gambar 3 memudahkan audiens untuk mengenali karakter sebagai figur heorik melalui prinsip *gestalt figure-ground*, dimana siluet tubuhnya mudah dikenali.



Gambar 3. *Reference sheet* Mydei
Sumber: Akun X Daily_YaeExpy

Lebih detailnya lagi, Mydei digambarkan dengan otot dada, bahu, dan lengan yang menonjol, serta struktur wajah yang tegas dengan rahang kuat dan mata berwarna kuning mencolok. Postur tubuhnya tegap dengan dada membusung, menciptakan kesan maskulin, kuat, dan tegas.



Gambar 4. *Cast of the Borghese Gladiator*
 Sumber: RA Collection: Art

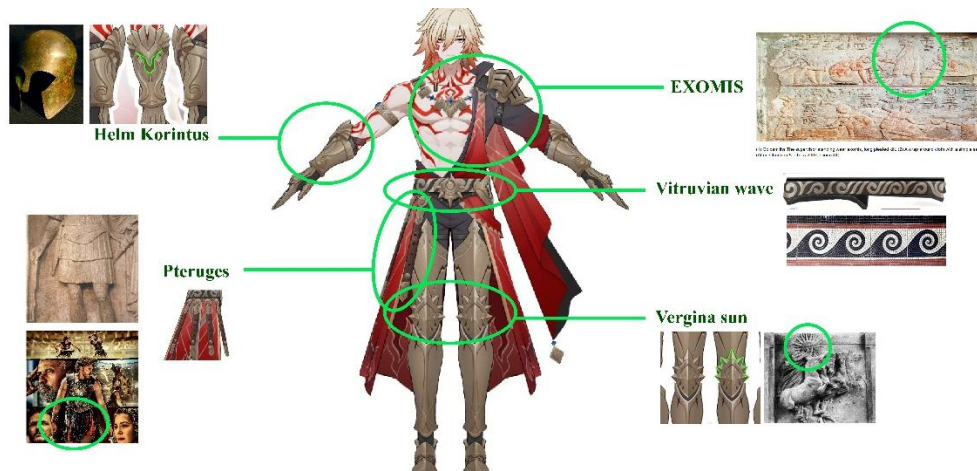
Menurut, Anthena Callen (2018) dalam bukunya yang bertajuk *Looking at Men: Art, Anatomy and the Modern Male Body* dikatakan pada pertengahan tahun 1700-an, studi anatomi tubuh manusia sejak awal dibangun berdasarkan konsep idealisme klasik, di mana proporsi tubuh sering kali mengacu pada patung-patung kuno, seperti Borghese Gladiator (Gambar 4). Diturunkan dari peradaban Yunani kuno melalui Romawi, idealisme klasik mengenai tubuh laki-laki telah menjadi dan hingga kini tetap menjadi standar dominan bagi kesempurnaan fisik, kesehatan, serta bentuk tubuh yang ideal dalam masyarakat Barat dan budaya yang menirunya. Hal ini merujuk pada model patung Yunani atau Romawi yang memberi standar pada representasi modern. Hal ini diterapkan pada model Mydeimos, walaupun modelnya dibuat ‘dilebih-lebihkan’ agar terlihat lebih kartunis.

<i>Body wear</i>	- Baju asimetris dengan kerah hitam dan semburat merah, pada bagian bahu kiri
<i>Covering/ footwear</i>	- Sepatu tempur tinggi berwarna emas, berfungsi sebagai pelindung kaki dari paha hingga bawah. - Bagian tempurung lutut dilengkapi armor dengan motif tajam yang berfungsi sebagai pelindung. - Pergelangan kaki dibiarkan terbuka (bagian sendi) agar lebih leluasa bergerak.
<i>Ornament</i>	- Pelindung bagi di bahu kiri - <i>Arm band</i> logam emas dengan batu permata biru di lengan kanan - Anting emas dengan batu permata biru di telinga kiri - Hiasan dada seperti kalung emas yang dengan permata biru di tengah dan sekelilingnya.

	- Sabuk hitam tebal dengan logam emas sebagai motif, dengan 4 lembaran kain atau kulit berupa untaian vertikal dengan ornamen emas
Makeup	<ul style="list-style-type: none"> - Tato merah dari pipi kanan hingga leher, dada, punggung bagian atas (<i>trapezius</i>), hingga bagian <i>external oblique</i> kebelakang, membentuk pola tajam dengan motif geometris api pada bagian dadanya - <i>Eyeline</i> merah tipis pada bagian mata kanan, dan <i>eyeshadow</i> merah tipis pada mata kiri.
Wrap/tie	- Lapisan luar berupa kain merah asimetris yang menjuntai dari bahu kiri belakang membentuk jubah tipis, hingga batas lutut memperlihatkan sebagian dada, lengan kanan, dan sebagian perutnya yang bermotif garis-garis geometris emas dan api
Carry on item	-

Tabel 2. *Costume matrix*
sumber: dokumentasi penulis

Tabel 2 merupakan hasil pembedahan kostum Mydeimos. Pakaian yang dikenakan Mydeimos merepresentasikan pengaruh budaya Yunani kuno melalui elemen visual seperti pakaian Mydeimos dengan merepresentasikan baju Yunani kuno yang disebut *exomis* (ἐξωμίς). *Exomis* adalah pakaian pekerja Yunani yang dikaitkan di satu bahu, sehingga bahu lainnya dibiarkan terbuka untuk memudahkan aktivitas fisik (Abdel Motaal Ahmed, D., & Ebeid Zaki, 2022). Dalam gambar 5 menunjukkan adegan-adegan yang terdapat pada makan Petosiris yang memberikan inspirasi terkait cara para figur berpakaian, menampilkan beragam gaya busana baik untuk laki-laki maupun perempuan (Abdel Motaal Ahmed & Ebeid Zaki, 2022) yang terlihat seperti pakaian yang digunakan Mydeimos, dimana bahu kirinya dikaitkan pakaian, sedangkan bahu bagian kanan yang sering digunakan untuk mempermudah dalam melakukan aktivitas seperti menyerang musuh dan pekerjaan lain dibiarkan terbuka.



Gambar 5. Pembedahan *costume matrix* Mydeimos
sumber: diolah penulis

Selanjutnya, elemen pada pelindung lengan bawah yang dikenakan Mydeimos memiliki bentuk yang serupa dengan bentuk pelindung kepala (helm) yang digunakan Yunani kuno. Helm Korintus awalnya diidentifikasi di wilayah Peloponnesos pada abad ke-7 SM dan merupakan bentuk evolusi dari helm yang sebelumnya digunakan oleh bangsa Yunani (*calin,+Journal+manager,+9+Borangic, t.t.*). Helm ini dibuat untuk mode pertempuran jarak dekat yang dikenal dengan formasi Phalanx, yaitu satuan infanteri yang mendominasi medan perang Yunani selama hampir setengah milenium (*calin,+Journal+manager,+9+Borangic, t.t.*). Ciri yang mencolok dari Helm Korintus adalah pelindung pipi yang memanjang kebawah di bagian depan serta pelindung hidung. Ciri khas helm ini kemudian diterapkan sebagai elemen desain pada pelindung tangan Mydeimos.

Selain itu, ada pula elemen visual seperti ornamen emas, dan berbagai pelindung tubuh dengan ukiran-ukiran yang mencerminkan estetika klasik budaya Yunani-Romawi. Semisal pada corak ikat pinggangnya yang memiliki pola seperti ombak yang biasanya di gunakan dalam arsitektur dan batas dekoratif pada bangunan, yang disebut *Vitruvian Wave* (Disebut juga *Vitruvian Scroll*, dan *Running Dog*). Istilah itu merujuk pada arsitek Romawi kuno Marcus Vitruvius Pollio yang menulis karya tertua mengenai arsitektur. Pada gambar 5 terlihat bahwa pola ikat

pinggang Mydeimos terinspirasi dari pola ombak atau motif spiral yang berulang-ulang yang diolah seperti bagaimana pola *Vitruvian Wave* sendiri telah diolah dan dimodifikasi menjadi lebih *stylized*.

Masih pada bagian pinggang, di sebelah kanan ikat pinggangnya terdapat aksesoris 4 sabut yang diambil dari referensi sabut kulit prajurit Romawi dan Yunani yang terlihat seperti rok yang disebut Pteruges (πτέρυξ dalam bahasa Yunani berarti bulu/sayap), bentuknya berupa lembaran-lembaran kain atau kulit yang dipotong menjadi untaian vertikal dan digantung melingkar di bagian bawah baju zirah (*armor*) biasanya pada bagian pinggang yang digunakan untuk melindungi pinggul dan paha tanpa mengurangi kelincahan. Gambar 5 memperlihatkan perbandingan antara Pteruges yang digunakan Mydei dan Pteruges yang ukir pada patung nisan Marcus Favonius Facilis, ia merupakan seorang perwira tingkat menengah (*centurion*) dalam Legio XX Valeria Victrix. Temuan ini menunjukkan bukti penggunaan Pteruges pada prajurit Yunani-Romawi kuno. Contoh salah satu bentuk Pteruges yang berupa kain tebal atau kulit yaitu pada Gladiator II dalam gambar 12 yang menunjukkan penggunaan pteruges berwarna hitam pada sekeliling pinggang pemain. Namun, Pteruges yang diimplementasikan pada desain Mydeimos digunakan sebatas aksesoris dikarenakan tidak digunakan melingkar pada seluruh pinggangnya melainkan hanya 4 lembar yang berada di pinggang kanannya.

Pada bagian kaki, pelindung tempurung lutut Mydeimos memiliki bentuk 7 segitiga runcing yang merupakan inspirasi dari Vergina Sun yang juga disebut Star of Vergina, Vergina Star, atau Argead Star. Vergina Sun adalah simbol matahari bersinar Pan-Hellenic kuno yang ditemukan November 1977 oleh arkeolog Yunani Manolis Andronikos di Vergina (Aigai), Yunani Utara yang merupakan ibu kota kuno Kerajaan Makedonia.

Simbol Vergina Sun banyak digunakan pada era Yunani kuno, salah satunya adalah pada metopa Helios (gambar 5) yang terdapat di kuil Athena. Helios merupakan dewa matahari, pada metopanya ia berada di atas kereta yang ditarik oleh empat kudanya dengan simbol matahari pada bagian kepalanya. Bentuk

matahari inilah merupakan salah satu penerapan Vergina Sun pada Yunani kuno, yang juga terdapat pada koin, hingga vas peninggalan Yunani kuno.

<i>Special attributes</i>	- Kekuatan fisik melebihi manusia biasa yang disalurkan dalam tinjunya, ia ditakuti karena kekuatannya yang membabi buta ketika berperang - Hidup abadi (<i>Immortal</i>)
<i>Desire</i>	- Menyerang <i>blacktide</i> , memenuhi cita-cita ibunya
<i>Behaviour</i>	- Brutal, kuat, berani, memiliki sisi lembut yang peduli dengan teman, terhormat, tangguh
<i>Weakness</i>	- Vertebrata toraks ke-10
<i>Status, profession, position</i>	- Putra Mahkota Kremnos, Prajurit Okhema
<i>Biological environment</i>	- <i>Amphoreus, Castrum Kremnos</i>

Tabel 3. *Personality matrix*
sumber: dokumentasi penulis

Sifat dan kepribadian Mydeimos dibedah menggunakan tabel 3 yaitu *Personality Matrix*. Pose tubuh Mydeimos dalam *splash art* mendukung dalam penggambaran secara visual mengenai sifat dan sikap Mydeimos. Gambar 6 memperlihatkan kesiapan untuk menyerang, dengan tangan kiri menggenggam tombak, sementara tangan kanannya menjuntai ke bawah namun tetap menunjukkan kendali dan kekuatan dalam tangannya yang menjadi sumber kekuatannya dan kakinya yang siap dalam posisi kuda-kuda.



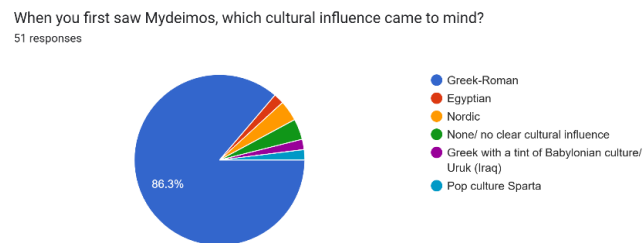
Gambar 6. *Splash art* resmi Mydeimos
Sumber: Honkai Star Rail

Selain dalam *splash art* (Gambar 6), gerakan dan sudut pandang kamera selalu menekankan tangan Mydeimos sebagai pusat kekuatan fisik yang merepresentasikan kendali atas kekuasaan dan pertempuran dalam animasi *idle* maupun saat melancarkan serangan pamungkasnya (*ultimate animation*). Selain itu, ekspresi wajah Mydeimos menampilkan ketegasan dan keseriusan, dengan garis bibir tipis, mata tajam kebawah mencerminkan karakter yang fokus, disiplin, tegas, namun juga memiliki sisi lembut dilihat dari warna pirang yang lebih mendominasi pada bagian wajahnya yang menciptakan transisi halus pada fitur muka Mydeimos.

Selain dari pembedahan menurut sisi budaya, Desain Mydeimos memiliki keunggulan lain di desainnya, salah satunya adalah warna yang digunakan, emosi yang diasosiasikan dengan merah adalah cinta, bahaya, kemarahan, gairah, dan darah (Ganibaevna, 2025). Warna hitam memiliki konotasi yang berlawanan, di satu sisi melambangkan kekuasaan, keanggunan, prestise, dan formalitas, di sisi lain juga diasosiasikan dengan kematian, kejahatan, misteri, dan ketakutan (Hubinkova, Z., & Kirinić, A. (t.t.). Selain itu, dalam studi terdahulu (Kuniecki dkk., 2015). menyatakan bahwa warna merah berpengaruh pada perilaku dan perhatian seseorang yang dipengaruhi konteks emosional yang diberikan. Dalam konteks warna desain Mydeimos, hal ini menandakan bahwa warna merah yang digunakan dalam desainnya mampu membuat orang tertarik dan menyita perhatian, dikarenakan Mydeimos diasosiasikan dengan perang dimana latar pada *splash art* maupun trailer dengan latar perang, maka otak akan menerima rangsangan emosional bahwa karakter Mydeimos adalah karakter yang berbahaya, kemurkaan, dan agresi.

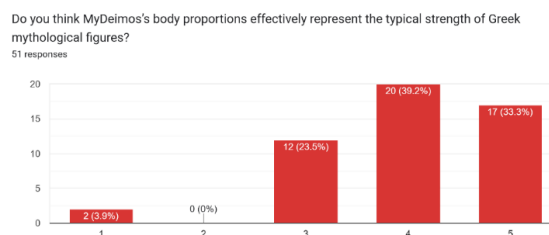
Hasil analisis desain mydeimos yang dilakukan menggunakan Manga *Matrix* divalidasi dengan persepsi pemain yang lebih komprehensif mengenai penyampaian makna visual tersebut. Langkah ini dilakukan dengan upaya meminimalkan terjadinya 'noise' dalam teori "*Shannon and Weaver Model of Communication*" (1948), yakni gangguan atau distorsi makna yang menyebabkan ketidaksesuaian antara pesan yang dimaksudkan oleh pengirim pesan dengan yang diterima oleh penerima. Dalam konteks ini, survei berupaya untuk menilai

sejauh mana adaptasi elemen budaya tersebut terbaca dan diinterpretasikan secara konsisten oleh pemain, serta mengidentifikasi potensi miskonsepsi yang dapat memengaruhi identitas visual Mydeimos. Survei ditujukan pada 51 responden pemain Honkai Star Rail yang aktif. Dengan sebagian besar responden berusia 19-24 tahun (dewasa muda) dengan rata-rata lama bermain lebih dari 6 bulan (64%). Dari data pada Gambar 7, sebagian besar responden (86,3%) setuju bahwa desain karakter Mydeimos terinspirasi oleh budaya Yunani-Romawi, sisanya memiliki pandangan budaya lain yang diimplementasikan pada desain Mydeimos.



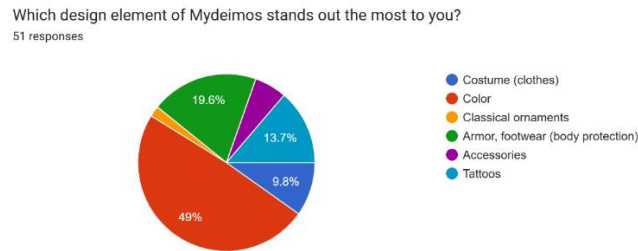
Gambar 7. Persepsi responden terhadap adaptasi budaya Mydeimos
sumber: dokumentasi penulis

Hasil survey (Gambar 8) menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai bentuk badan Mydeimos sudah merepresentasikan dengan baik karakteristik fisik khas figur dalam mitologi Yunani.



Gambar 8. Persepsi responden terhadap proporsi badan Mydeimos
sumber: dokumentasi penulis

Sebagian besar responden mengidentifikasi warna keseluruhan Mydeimos, sebagai elemen visual yang paling mencolok (49%).

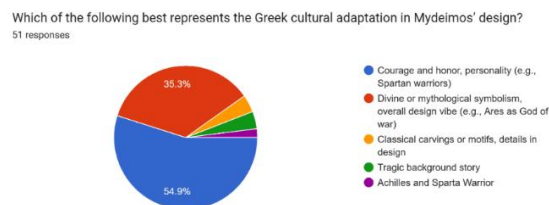


Gambar 9. Persepsi responden mengenai elemen yang mencolok pada Mydeimos
sumber: dokumentasi penulis

Temuan ini (Gambar 9) menunjukkan bahwa unsur warna menjadi hal pertama yang menarik perhatian responden terhadap karakter Mydeimos, mendukung teori warna yang sebelumnya telah dibahas sebelumnya. Hal ini juga dapat diperkuat dari pertanyaan mengenai impresi responden pertama kali melihat Mydeimos, yaitu sebagai figur yang kuat dan berwibawa (60,8%), disusul oleh persepsi terhadap sosoknya yang terkesan mengintimidasi sebesar 29,4%.

Selanjutnya, pada pertanyaan seberapa kuat desain Mydeimos mencerminkan kebudayaan Yunani, sebanyak 39,2% responden merasa elemen-elemen desain budaya Yunani yang diterapkan pada Mydeimos cukup kuat, yang diikuti sebesar 35,3% responden merasa desain Mydeimos netral saja, namun responden yang merasa bahwa pengaruh budaya Yunani-Romawi pada Mydeimos sangat kuat ada pada 15,7%, disusul dengan jawaban sangat tidak mencerminkan 4% dan tidak mencerminkan 5,9%. Ditemukan bahwa sebagian besar responden yang merasa desain Mydeimos mencerminkan budaya Yunani, menilai melalui aspek visual dan simbolik, seperti penggunaan warna merah dan emas, motif Vergina Sun, serta atribut lain. Beberapa responden menyoroti pakaian dan aksesoris yang menyerupai busana prajurit atau dewa mitologi Yunani. Di sisi lain, sejumlah responden menilai bahwa representasi Yunani dalam desain Mydeimos kurang akurat secara historis, karena terdapat unsur modernisasi dan *stylization* yang kuat. Misalnya, penggunaan celana panjang, pelindung tubuh yang dikenakan yang berbahan emas yang mengurangi kesan Yunani klasik.

Pertanyaan selanjutnya yaitu mengenai elemen visual apa yang paling merepresentasikan budaya Yunani-Romawi pada desain Mydeimos. Didapatkan bahwa sebanyak 60,8% responden menyoroti elemen pelindung tubuh dan alas kaki Mydeimos dan 54,9% responden menilai desain busana dan kostum Mydei mencerminkan budaya Yunani-Romawi. Temuan ini mendukung analisis yang telah dilakukan menggunakan Manga *Matrix* sebelumnya yang menunjukkan busana (*body wear*) Mydeimos yang terinspirasi dari pakaian Yunani kuno yaitu Exomis dan alas kaki (*footwear*) yang dikenakannya dengan desain Vergina Sun pada pelindung tempurung lututnya.



Gambar 10. Persepsi responden terhadap representatif Yunani pada Mydeimos
sumber: dokumentasi penulis

Dalam data selanjutnya (Gambar 10), sebagian besar responden (54,9%) merasa bahwa keberanian, kehormatan, dan sifat Mydeimos mampu mencerminkan semangat juang prajurit kuno Yunani, khususnya Spartan yang dikenal dengan sifat disiplin, berani, loyal, dan tangguh dalam pertempuran. Sementara, 35,3% responden memandang Mydeimos lebih mencerminkan sebagai perwujudan entitas ilahi atau metafora mitologi Yunani, yang tercermin melalui keseluruhan desain karakternya yang menyerupai sosok Ares, dewa perang Yunani. Menurut sebagian besar responden, karakter Mydeimos sangat kuat diasosiasikan dengan prajurit Yunani kuno, karena elemen visual seperti warna merah dan emas, pelindung tubuh, serta postur tubuh yang tegas dan berwibawa sebagai representasi dari kepahlawanan Yunani. Responden lainnya melihat Mydeimos sebagai figur dewa perang seperti Ares dan pahlawan mitologis seperti Archilles, dari latar belakang Mydeimos. Data ini mendukung hasil telaah yang dilakukan menggunakan Manga *Matrix* sebelumnya bahwa desain Mydeimos secara keseluruhan dapat diinterpretasikan sebagai prajurit kepahlawanan Yunani kuno atau sebagai entitas ilahi di mitologi Yunani.

Pada pertanyaan terakhir mengenai identitas visual Mydeimos yang diperkuat oleh budaya Yunani-Romawi, responden cenderung merasa setuju hingga sangat setuju. Hasil temuan ini menguatkan analisis yang telah dilakukan menggunakan Manga *Matrix* yang menunjukkan bahwa elemen budaya Yunani diadaptasikan pada visual Mydeimos dapat memperkuat identitas visual dan karakteristiknya melalui eksekusi yang tepat.

Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa analisis Manga *Matrix* Mydeimos menampilkan bentuknya yang diambil dari manusia laki-laki dengan badan yang kekar, kostum yang digunakan menerapkan berbagai elemen budaya Yunani kuno seperti pakaiannya yang terinspirasi dari pakaian pekerja Yunani kuno. Unsur warna juga kerap menjadi salah satu elemen yang mencolok dari Mydeimos yang menyampaikan simbol berbahaya dan kekuatan. Survei yang dilakukan dapat memvalidasi temuan yang telah dilakukan dengan sebagian besar responden setuju dengan tampilan visual Mydeimos yang menganut budaya Yunani, terutama dari alas kaki dan pelindung tubuh yang digunakannya, juga tampilannya yang mencerminkan sifat-sifat kepahlawanan dan prajurit Yunani kuno seperti keberanian, kehormatan, dan ketangguhan. Namun, terdapat pula temuan yang menunjukkan adanya persepsi yang kurang selaras. Sebagian responden menilai bahwa representasi Yunani pada Mydeimos kurang akurat secara historis karena adanya unsur modernisasi dan *stylization*.

KESIMPULAN

Desain karakter Mydeimos menunjukkan keberhasilannya dalam mengadaptasi elemen visual budaya Yunani-Romawi menggunakan teori Manga *Matrix* untuk membedah desain mulai dari bentuk tubuh, kostum, postur, hingga warna yang dapat memperkuat citra kepahlawanan klasik. Adaptasi visual ini berdampak pada penguatan identitas Mydeimos melalui hasil survei juga menunjukkan mayoritas responden dapat mengenali secara konsisten elemen budaya Yunani-Romawi pada desain Mydeimos. Penelitian ini membuktikan bahwa desain karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi budaya yang efektif dalam konteks gim modern. Secara ilmiah, penelitian ini berkontribusi

pada kajian desain karakter melalui adaptasi budaya pada elemen visual yang dapat memperkuat narasi maupun identitas karakter dalam media interaktif seperti gim di era modern ini. Namun, keterbatasan penelitian ini terletak pada desain Mydeimos yang kurang jelas pada bagian perpotongan kain dan tidak adanya indikasi maupun petunjuk bagaimana cara kerja busana yang dikenakan. Serta jumlah responden yang masih terbatas dan ahli untuk membahas temuan Manga *Matrix* pada Mydeimos. Untuk penelitian berikutnya, disarankan dilakukannya analisis komparatif terhadap beberapa karakter dengan latar budaya yang berbeda dalam Honkai Star Rail, untuk menelaah budaya bagaimana Honkai Star Rail mengadaptasi berbagai budaya tersebut dalam karakternya. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memperdalam pemahaman mengenai bagaimana elemen visual budaya berkontribusi pada pembentukan identitas karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdel Motaal Ahmed, D., & Ebeid Zaki, F. (2022) 'MALE GARMENT PATTERNS IN THE TOMB OF PETOSIRIS AT TUNA EL GEBEL. Dalam International Journal of Tourism and Hospitality Management (Vol. 5, Nomor 1). calin,+Journal+manager,+9+Borangic. (t.t.).'
- Callen, A. (2018) 'Looking at Men: Art, Anatomy and the Modern Male Body.'
- Camuñas-García, D., Cáceres-Reche, M. P., & Cambil-Hernández, M. de la E. (2023) 'Maximizing Engagement with Cultural Heritage through Video Games. Sustainability (Switzerland), 15(3). <https://doi.org/10.3390/su15032350>'.
- Cerezo-Pizarro, M., Domínguez, F. I. R., Antequera, J. G., & Melo-Sánchez, J. (2023) 'The cultural impact of video games: a systematic review of the literature. Education Sciences, 13(11), 1116. <https://doi.org/10.3390/educsci13111116>'.
- Demleitner, A. (2024) 'Observing the Coming of Age of Video Game Graphics. Journal of Open Humanities Data, 10, 1–14. <https://doi.org/10.5334/johd.251>'.
- Dhika Ramadhani Hikmawan, O., Studi Seni, P., & Seni Rupa dan, F. (2025) 'KAJIAN VISUAL MANGA MATRIX PADA DESAIN KARAKTER GAME DREADOUT. Cetak) Journal of Innovation Research and Knowledge, 4(12).'
- Fedora Wijaya, F., Elizabeth, G., & Wardaya, M. (2025) 'Utilizing Cultural Inclusivity as an Attraction to Increase Commercial Games' Locals and Foreign Players. VCD Journal of Visual Communication Design, 10(01).'

Ganibaevna, A.A. (2025) 'A Psycholinguistic Approach to the Color Lexeme "Red": Color, Cognition and Language Interaction. Dalam American Journal of Social and Humanitarian Research (Vol. 6, Nomor 7).'

'Hubinkova, Z., & Kirinić, A. (t.t.). Izvorni naučni rad Original scientific paper INFORMATIONAL MEANING AND SYMBOLISM OF THE COLOR BLACK IN BUSINESS COMMUNICATION.' (no date).

Kuniecki, M., Pilarczyk, J., & Wichary, S. (2015) 'The color red attracts attention in an emotional context. An ERP study. Frontiers in Human Neuroscience, 9(APR), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2015.00212>'.

Lim, W.M. (2023) 'Philosophy of science and research paradigm for business research in the transformative age of automation, digitalization, hyperconnectivity, obligations, globalization and sustainability. Journal of Trade Science, 11(2/3), 3–30. <https://doi.org/10.1108/j>'.

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. <https://doi.org/10.47134/jbkdv1i2.2281>'.

Sutanto, S.M. (2024) 'Textual Hermeneutics Interpretation of Chinese Descendants in the Animated Film "Turning Red". In: Tunio, M.N., Chica Garcia, J.M., Zakaria, A.M., Hatem, Y.M.L. (eds) Sustainability in Creative Industries. SCI 2022. Advances in Science, Technology & Innov'.

Tjahjawulan, I., Amboro, Y., & Naufal, D.A. (2025) 'Analisis elemen visual sebagai daya tarik bagi pengguna pada desain karakter game horor Dreadout2. Jurnal Desain, 12(3), 827. <https://doi.org/10.30998/jd.v12i3.27025>'.

Wuri, O. :, & Handaru, C. (2025) 'MANGA MATRIX: SEBUAH PENDEKATAN DALAM PERANCANGAN VISUALISASI KARAKTER PADA PROJECT INTEGRATED INTERNATIONAL EXHIBITION INDONESIA-JAPAN SEBAGAI PERWUJUDAN STANDAR IDENTITAS MASKOT. 12. <https://doi.org/10.2241/narada.2025.v12.i1.005>'.