

Analisis Pengaruh Desain Karakter Venti terhadap Keterikatan Emosional dan Persepsi Pemain Game Genshin Impact

Calista Zafira Chavik^{1*}, Banung Grahita²

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung^{1,2}

*Corresponding Author Email: 17422053@mahasiswa.itb.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana desain karakter Venti dalam permainan *Genshin Impact* mempengaruhi keterikatan emosional dan persepsi pemain. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis visual, didukung wawancara semi-terstruktur serta studi literatur. Fokus analisis mencakup elemen visual seperti warna, bentuk tubuh, ekspresi wajah, serta narasi karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen-elemen tersebut membentuk persepsi pemain dan memicu keterikatan emosional dalam kategori *Cool and Capable*, *Trusted Close Friend*, dan *Concern for One's Protégé*. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain visual dan naratif karakter mampu memperkuat hubungan emosional pemain dalam permainan.

Kata kunci: *Game*, Desain Karakter, Keterikatan Emosional, Persepsi Pemain.

ABSTRACT

This study aims to analyze how the character design of Venti in the game Genshin Impact influences players' emotional attachment and perception. The research was conducted using a descriptive qualitative approach and visual analysis, supported by semi-structured interviews and literature review. The analysis focused on visual elements such as color, body shape, facial expression, and narrative background. The results show that these elements shape players' perceptions and trigger emotional attachment in the categories of Cool and Capable, Trusted Close Friend, and Concern for One's Protégé. This study demonstrates that a character's visual and narrative design can strengthen emotional connections between players and characters in game.

Keywords: *Game, Character Design, Emotional Attachment, Player's Perception.*

PENDAHULUAN

Genshin Impact merupakan permainan bergenre *open-world action RPG* yang dirilis pada tahun 2020 oleh HoYoverse. Permainan ini dikenal akan dunia fiktifnya yang luas, mekanisme pertarungan berbasis elemen, serta sistem gacha yang memungkinkan pemain

memperoleh karakter dan senjata secara acak. Sejak peluncurannya, *Genshin Impact* mendapatkan banyak penghargaan, termasuk "Best Mobile Game" (The Game Awards 2021) dan "Best Ongoing Game" (Equinox Awards 2023). Tidak hanya sukses dari segi gameplay dan strategi distribusi, game ini

juga dipuji karena kekuatan visual, termasuk dalam hal desain karakter. (Ren, 2023)

Desain karakter menjadi elemen visual yang penting dalam pengalaman bermain, tidak hanya sebagai identitas visual tetapi juga sebagai sarana membentuk keterlibatan emosional dengan pemain. Karakter yang dirancang dengan baik mampu menghidupkan cerita, menciptakan daya tarik visual, dan menumbuhkan keterikatan emosional.

Dalam permainan *Genshin Impact*, Venti merupakan salah satu karakter yang paling populer di kalangan pemain, baik dari segi fungsi dalam permainan maupun aspek estetikanya (Faisal & Rahmatulloh, 2024). Selain memiliki peran penting dalam alur narasi, Venti juga dikenal melalui desain visual yang khas dan kepribadian yang ceria. Dengan latar sebagai dewa yang memilih untuk hidup sebagai manusia biasa, Venti menjadi contoh yang relevan dalam kajian keterikatan terhadap karakter. Desain visual dan narasi yang melekat pada dirinya menunjukkan bagaimana elemen-elemen tersebut dapat membentuk persepsi dan kedekatan emosional pemain secara lebih mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana desain visual karakter Venti membentuk persepsi dan keterikatan emosional pemain, serta sejauh mana prinsip desain karakter mempengaruhi ikatan afektif dalam pengalaman bermain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif interpretatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk memahami makna di balik fenomena secara mendalam dalam konteks alami, dengan analisis yang

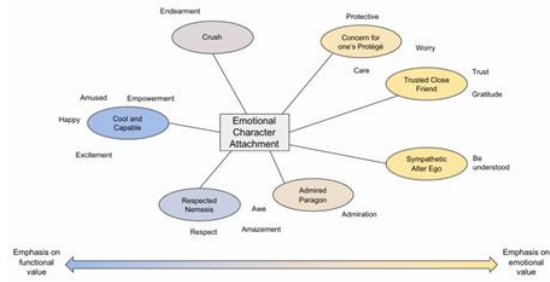
bersifat induktif serta interpretatif. Pendekatan deskriptif interpretatif merupakan strategi kualitatif yang digunakan untuk menggali dan menginterpretasikan pengalaman manusia secara kontekstual. Pendekatan interpretatif digunakan untuk memahami makna dan emosi yang muncul dari pengalaman subjektif pemain terhadap karakter, bukan hanya deskripsi perilaku atau respon yang bersifat permukaan. Data primer diperoleh melalui analisis langsung terhadap karakter Venti dalam permainan *Genshin Impact* dan melalui wawancara semi-terstruktur kepada pemain. Data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur yang mendukung proses analisis, khususnya teori desain karakter dan keterikatan emosional pemain. Data visual dianalisis berdasarkan prinsip dasar desain karakter menurut White (2024), sedangkan data wawancara dianalisis menggunakan kategori keterikatan emosional menurut Bopp et al. (2019). Hubungan antara keduanya ditelusuri untuk melihat sejauh mana elemen visual karakter mempengaruhi keterikatan emosional dan persepsi pemain dalam konteks permainan.

Menurut White (2024), desain karakter yang efektif perlu memenuhi prinsip-prinsip dasar seperti *simplicity*, *exaggeration*, *contrast*, dan *appeal*. Keempat prinsip ini bertujuan untuk menciptakan karakter yang mudah dikenali, memiliki ciri khas, dan mampu membangun koneksi emosional dengan audiens. Dalam konteks media permainan, prinsip tersebut menjadi semakin penting karena karakter tidak hanya ditampilkan secara visual, tetapi juga berinteraksi langsung dengan pemain.

Tabel 1. Prinsip Utama Desain Karakter Menurut Amelia White

Prinsip Utama	Indikator
<i>Simplicity</i>	Bentuk yang jelas dan ringkas
	Menghindari <i>detail</i> yang tidak perlu atau dapat mengalihkan perhatian
	Audiens dapat mudah dan cepat dalam mengerti sifat dan peran karakter
<i>Exaggeration</i>	Terdapat fitur yang menekankan sifat atau emosi karakter
	Terdapat unsur humor yang di- <i>exaggerate</i> untuk membuat karakter lebih <i>memorable</i> .
<i>Contrast</i>	Terdapat <i>visual interest</i> yang membuat karakter lebih menonjol dibandingkan karakter lain
	Terdapat fitur atau elemen dalam karakter yang ditonjolkan
	Terdapat kesan konflik atau dramatis antar karakter
<i>Appeal</i>	Karakter menarik secara visual
	Karakter menarik secara sifat
	Karakter menarik secara <i>lore</i>

Sementara itu, Bopp et al. (2019) mengembangkan kerangka untuk mengkaji bentuk keterikatan emosional pemain terhadap karakter permainan. Mereka mengidentifikasi tujuh bentuk keterikatan emosional terhadap karakter fiktif. Masing-masing tipe keterikatan ini mencerminkan bagaimana pemain dapat merasa terhubung secara emosional melalui pengalaman bermain dan persepsi terhadap karakter.



Gambar 1. Skema Tujuh Bentuk *Emotional Character Attachment* Menurut Julia Ayumi Bopp

Dalam Skema (Gambar 1), terdapat pula karakteristik tertentu berdasarkan emosi atau perasaan yang dirasakan oleh pemain. Dari indikator tersebut, dapat ditentukan bentuk atau jenis keterikatan emosional pemain terhadap karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

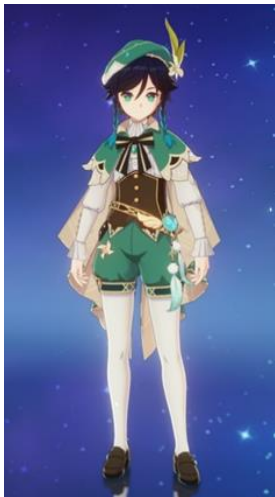
Desain Karakter Venti

Venti merupakan seorang *bard* atau penyair keliling yang berasal dari Mondstadt, salah satu negara dalam dunia fiksi di *Genshin Impact*. Mondstadt menjadi wilayah pertama yang dikunjungi oleh pemain dalam permainan ini dan dikenal sebagai negara yang menjunjung kebebasan sebagai idealisme utama. Seperti negara lain dalam *Genshin Impact*, Mondstadt memiliki dewa pelindung yang disebut Archon. Dewa yang disembah oleh masyarakat Mondstadt adalah Barbatos, atau dikenal juga sebagai Anemo Archon, dewa yang berkuasa atas elemen angin.

Secara umum, masyarakat Mondstadt mengenal Venti sebagai penyair keliling yang ceria dan eksentrik. Namun, identitas aslinya disembunyikan. Venti sebenarnya adalah Barbatos itu sendiri, sang Anemo Archon. Ia memilih untuk hadir di tengah masyarakat dalam wujud manusia biasa, tanpa mengungkap jati dirinya sebagai dewa. Ia melebur ke dalam kehidupan sehari-hari warga Mondstadt sebagai individu biasa, memberikan masyarakat kebebasan penuh untuk mengatur hidup

mereka tanpa campur tangan langsung dari seorang Archon sebagai perwujudan kebebasan yang sebenarnya.

Latar belakang Venti bermula sejak ribuan tahun sebelum waktu kedatangan pemain dalam alur cerita *Genshin Impact*. Saat itu, Mondstadt masih dipimpin oleh Dewa Badai yang kejam bernama Decarabian. Venti, yang pada saat itu masih berwujud roh angin kecil, bertemu dan pada akhirnya berteman dengan seorang laki-laki muda yang berambisi untuk memberontak kepada Decarabian demi membebaskan Mondstadt. Laki-laki muda tersebut kemudian memimpin pemberontakan, namun gugur sesaat setelah Decarabian dikalahkan. Venti sebagai roh angin mengalami kenaikan menjadi Anemo Archon, dengan nama dewa "Barbatos". Ia kemudian menciptakan wujud fisik untuk dirinya sendiri dengan mengambil rupa dan wujud pemuda yang telah gugur sebagai bentuk penghormatan. Sejak saat itu, Barbatos dikenal sebagai dewa yang disembah di Mondstadt.



Gambar 2 Venti

Venti digambarkan memiliki wujud laki-laki remaja berusia sekitar 15–18 tahun dengan proporsi tubuh tegap dan langsing. Di dalam *game*, ia menggunakan *medium male model* atau model karakter

laki-laki berukuran sedang. Ia memiliki rambut pendek berwarna hitam kebiruan gelap dengan gradasi biru di ujungnya. Bagian samping rambutnya dikepang dan menggantung hingga sebahu. Matanya berwarna *teal-aqua* terang dan berukuran besar, memberi kesan *youthful* pada wajahnya.

Busana Venti didominasi oleh perpaduan warna hijau, biru, putih, dan coklat. Pakaian Venti merefleksikan gaya *bard* atau penyair Eropa pada *era Renaissance*, sesuai dengan latar negara Mondstadt yang terinspirasi dari kultur Jerman. Ia mengenakan topi baret hijau dengan hiasan bulu dan bunga, atasan putih renda dengan korset coklat, jubah hijau berpita hitam-biru, celana pendek hijau, stocking putih, serta sepatu pantofel coklat. Sebuah amulet bernama Vision terpasang di ikat pinggangnya dengan ornamen bulu menggantung. Vision sendiri berfungsi untuk memberikan pemiliknya kemampuan untuk mengendalikan elemen tertentu. Karena identitas asli Venti adalah Anemo Archon itu sendiri, maka Vision tersebut palsu dan hanya digunakan untuk tidak menimbulkan kecurigaan di antara masyarakat Mondstadt.

Ekspresi wajah Venti pada ilustrasi resmi maupun dalam permainan ditampilkan dengan dua kecenderungan utama, yaitu tenang dan jenaka. Kedua ekspresi ini merepresentasikan sifat karakter Venti yang memiliki sisi bijak sekaligus *playful*.



Gambar 2. Ekspresi Venti di Ilustrasi Resmi



Gambar 3. Ekspresi Venti di dalam permainan

Prinsip *Simplicity* pada Venti

Menurut White (2024), salah satu prinsip utama dalam desain karakter adalah *simplicity*. Prinsip ini menekankan pentingnya bentuk yang jelas, minim detail yang tidak diperlukan, dan kemudahan bagi audiens untuk memahami karakter secara cepat.

Desain karakter Venti menunjukkan penerapan prinsip ini dalam beberapa aspek. Siluet Venti tergolong mudah dikenali. Elemen seperti jubah, hiasan di topi, dan kepangan rambut pada bagian depan menjadi ciri khas yang membedakan siluet Venti dari karakter lain. Hiasan bunga dan daun pada topi menciptakan bentuk menjulang yang mencolok. Sementara itu, kepangan rambutnya menambah detail visual di area bahu, sehingga memperkuat pengenalan siluet.



Gambar 4 Siluet Venti

Meskipun demikian, persepsi pemain terhadap gender karakter ini dapat menjadi ambigu. Secara umum, Venti mengenakan pakaian khas laki-laki muda, namun fitur visualnya menunjukkan karakteristik yang lebih halus dan cenderung feminin. Wajah Venti digambarkan kecil dengan struktur lembut, serta mata yang besar. Proporsi tubuhnya juga relatif kecil dan ramping. Hal ini memungkinkan sebagian pemain menginterpretasikan Venti sebagai sosok perempuan muda. Selain itu, dua kepangan rambut yang menggantung di bagian depan menambah kesan feminin,

mengingat gaya rambut tersebut lebih sering diasosiasikan dengan penampilan perempuan.

Meskipun detail kostum Venti cukup rinci dan rumit, kompleksitas ini tidak mengganggu keterbacaan bentuk secara keseluruhan. Sebaliknya, detail tersebut membantu menyampaikan peran, kepribadian, dan asal-usul Venti secara visual. Salah satunya adalah *lyre* atau alat musik lira yang selalu muncul dalam idle animation-nya. Kehadiran *lyre* ini memberi petunjuk langsung kepada pemain bahwa Venti berhubungan erat dengan musik dan memiliki peran sebagai penyair.



Gambar 5 Idle Animation 1 Venti

Busana Venti juga menunjukkan kemiripan dengan gaya berpakaian masyarakat Eropa pada era *Medieval* dan *Renaissance*. Hal ini terlihat dari bentuk lengan baju yang mengembang, topi baret, ikat pinggang, celana pendek balon, stocking putih, dan sepatu pantofel. Penggunaan renda pada baju serta korset pada bagian torso juga menyerupai pakaian bangsawan pada masa tersebut. Keseluruhan elemen ini mendukung pemahaman pemain bahwa Venti adalah karakter dari Mondstadt, wilayah yang secara visual dan kultural terinspirasi oleh budaya Eropa.



Gambar 6 Pakaian Pria Era Renaissance

Selain penekanan pada detail visual, desain karakter Venti juga menunjukkan penekanan yang kuat pada penggunaan warna. Warna dominan pada karakter ini terdiri dari hijau, coklat, biru aqua, kuning, dan putih. Palet warna tersebut digunakan secara konsisten di seluruh bagian kostum dan elemen visual lainnya, tanpa penambahan warna lain yang berlebihan atau berpotensi mengganggu fokus. Dengan demikian, penggunaan warna dalam desain Venti tidak hanya memperkuat estetika, tetapi juga berperan dalam membangun citra karakter secara keseluruhan.

Prinsip *Exaggeration* pada Venti

Menurut Amelia White, prinsip *exaggeration* dalam desain karakter merujuk pada penekanan elemen-elemen tertentu untuk memperkuat identitas, sifat, maupun pesan dari karakter tersebut. Prinsip ini juga sering digunakan untuk menciptakan unsur humor agar karakter menjadi lebih mudah diingat oleh audiens.

Venti tampak mengenakan celana pendek yang panjangnya tidak mencapai setengah paha. Potongan ini menciptakan kesan kaki yang lebih jenjang dan ramping, serta memperkuat impresi bahwa Venti merupakan karakter yang lincah dan bebas dalam bergerak. Selain itu, ia juga menggunakan korset yang mengikuti bentuk tubuh secara pas. Bagian pinggang tampak lebih langsing, sehingga membentuk siluet yang ramping. Penekanan pada bentuk pinggang ini memperkuat kesan bahwa Venti memiliki postur tubuh remaja, bukan anak-anak. Secara keseluruhan, proporsi tubuh tersebut memberikan impresi visual yang anggun.

Desain karakter Venti menunjukkan penerapan prinsip ini melalui beberapa

aspek. Beberapa elemen visual pada kostum Venti ditonjolkan secara konsisten. Hal ini memperkuat identitas visualnya dan menciptakan asosiasi kuat antara elemen tersebut dengan karakter Venti. Salah satu contohnya adalah bunga Cecilia, bunga fiktif yang hanya tumbuh di Mondstadt. Bunga Cecilia memiliki tiga kelopak berwarna putih gading, dilengkapi dengan daunnya yang khas dengan ukurannya yang panjang dan tinggi. Bunga ini muncul sebagai ornamen pada topi Venti dan pada lyre yang digunakan saat idle animation. Keberadaan bunga ini memperkuat keterkaitan Venti dengan Mondstadt.



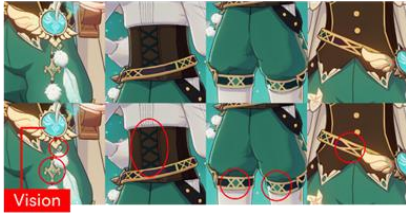
Gambar 7 Bunga Cecilia di topi Venti



Gambar 8 Bunga Cecilia di lyre Venti

Penekanan visual lain muncul melalui motif berbentuk belah ketupat dan silang yang tersebar pada berbagai bagian kostum, seperti topi, jubah, ikat pinggang, celana, *stocking*, korset, dan hiasan Vision. Meskipun motif ini kecil dan jumlahnya banyak, penempatannya yang konsisten menjadikannya ciri khas dalam desain karakter Venti.





Gambar 9 Motif belah ketupat dan silang

Venti juga dilengkapi dengan elemen visual yang menggambarkan kekuatan elemennya, yaitu Anemo atau angin. Elemen-elemen tersebut meliputi jubah yang menyerupai sayap, elemen menyerupai sayap, bulu atau feather, serta simbol kincir angin. Jubah Venti memberikan kesan menyerupai sayap, terutama ketika Venti sedang bergerak. Hal ini dapat jelas terlihat ketika idle animation Venti memulai serta beberapa animasi attack Venti. Sedangkan, simbol kincir angin terdapat pada celana bagian kanan Venti. Kemudian sebuah motif yang menyerupai sayap terdapat pada bagian belakang jubah. Sedangkan bulu atau feather terdapat sebagai hiasan yang menggantung dari Vision palsu Venti. Elemen-elemen tersebut memperkuat asosiasi Venti dengan elemen angin dan nilai kebebasan yang menjadi idealismenya.



Gambar 10 Idle Animation Venti



Gambar 11 Plunging Attack & Skill Venti



Gambar 12 Elemen yang melambangkan Anemo atau kebebasan

Prinsip *exaggeration* juga tampak dalam penekanan warna biru aqua yang digunakan sebagai aksen dalam berbagai aksesoris. Warna ini merepresentasikan elemen Anemo yang dimiliki Venti. Meskipun tidak dominan, penggunaannya secara berulang memberikan identitas tambahan yang mudah dikenali oleh pemain.



Gambar 13 Elemen warna biru aqua

Dari segi anatomi, Venti memiliki mata besar dan berbinar, memberikan kesan muda. Tubuhnya kurus ramping, dengan tangan dan kaki yang juga langsing. Pinggang Venti terlihat kecil dan kakinya jenjang. Tidak ada otot yang terlalu ditonjolkan, mempertegas penampilannya sebagai remaja laki-laki yang bukan petarung. Desain fisik ini mendukung peran Venti sebagai bard muda, bukan sebagai prajurit atau veteran perang.

Busana Venti merepresentasikan pengaruh kuat dari budaya Eropa. Hal ini tampak dari penggunaan korset dan baju renda yang menyerupai pakaian bangsawan pria pada era *Renaissance*. Topi baret yang dihiasi daun juga merujuk pada gaya berpakaian pria Eropa pada

masa tersebut, yang umumnya menghias topi mereka dengan bulu. Elemen lain seperti lengan baju yang menggembung, celana balon, *stocking* putih, serta sepatu pantofel, memperkuat kesan representasi busana pria era *Renaissance*. Tambahan bordir dan aksesoris berwarna emas menambah kesan mewah dan agung yang sesuai dengan status Venti sebagai seorang Archon.



Gambar 14 Representasi busana pria era Renaissance pada Venti

Dari segi ekspresi dan perilaku, prinsip *exaggeration* juga ditampilkan dengan jelas. Baik dalam permainan maupun pada ilustrasi resmi, Venti sering menampilkan ekspresi ceria dan santai. Ekspresi bahagia ditunjukkan melalui mata berbinar, senyum lebar, dan kadang dengan mata tertutup. Venti juga kerap menunjukkan ekspresi iseng atau mischievous, dengan mata setengah terbuka, alis terangkat, dan senyum tipis yang terkesan menggoda. Ia memiliki kebiasaan wink yang digunakan dalam berbagai situasi santai, sering disertai gestur tubuh yang memperlihatkan sisi bermain-mainnya.



Gambar 15 Ekspresi bahagia Venti



Gambar 16 Ekspresi iseng Venti



Gambar 17 Ekspresi wink dan gestur Venti

Unsur humor juga ditekankan melalui kebiasaannya mengonsumsi minuman beralkohol. Dalam permainan maupun ilustrasi resmi, Venti sering ditampilkan sedang meminum atau membawa minuman alkohol. Beberapa adegan memperlihatkan Venti dalam kondisi mabuk, yang berfungsi sebagai elemen komedi dalam narasi permainan.



Gambar 18 Venti dalam kondisi mabuk



Gambar 19 Venti sedang minum alkohol

Seluruh bentuk *exaggeration* ini memperkuat identitas Venti sebagai karakter yang unik dan mudah dikenali. Penekanan elemen visual dan perilaku tersebut membantu membangun karakter yang lebih berkesan dan memorable bagi pemain.

Prinsip *Contrast* pada Venti

Menurut White (2024), prinsip *contrast* bertujuan untuk menciptakan ketertarikan visual yang membuat karakter tampak lebih menonjol. Kontras ini dapat berlaku dalam konteks individual maupun ketika karakter dibandingkan dengan karakter lain. *Contrast* dapat ditunjukkan melalui elemen visual maupun karakteristik sifat.

Pada desain karakter Venti, kontras paling jelas terlihat dari penggunaan palet warna yang khas. Seperti yang telah dibahas dalam prinsip *simplicity* dan *exaggeration*, konsistensi warna hijau, coklat, biru aqua, putih, dan kuning

memberikan tampilan yang khas dan mudah dikenali. Kombinasi pemilihan warna pada desain karakter Venti menunjukkan tingkat kontras yang seimbang. Tidak terdapat warna yang saling menyerupai, namun juga tidak ada warna yang tampak terlalu mencolok secara ekstrem. Tingkat kontras ini membantu menjaga keterbacaan visual dan memperkuat struktur desain secara keseluruhan. Palet warna ini menjadi salah satu elemen utama yang membuat karakter Venti menonjol.

Beberapa elemen visual Venti juga memperkuat penerapan prinsip *contrast*. Salah satunya adalah bunga Cecilia yang dikenakan pada topi dan *lyre*. Bunga ini menjadi penanda visual yang kuat karena tidak digunakan oleh karakter lain. Selain itu, kepangan rambut Venti yang menggantung di bagian depan kepala juga menjadi ciri yang khas dan mudah dikenali. Kedua elemen ini menjadi *focal point* yang membedakan Venti dari karakter lainnya dalam permainan.

Dari segi kostum, kontras tampak pada perbedaan antara bagian tubuh atas dan bawah. Bagian atas kostum Venti memiliki detail kompleks, seperti korset, renda, pita, dan ornamen lain. Sementara itu, bagian bawahnya terdiri dari celana pendek, stoking putih, dan sepatu pantofel dengan desain yang jauh lebih sederhana. Perbedaan ini justru menciptakan daya tarik visual dan mengarahkan fokus pemain pada bagian tubuh atas, tempat sebagian besar elemen identitas Venti berada.

Kontras juga tampak dalam aspek naratif karakter. Penampilan Venti tidak menunjukkan statusnya sebagai seorang Archon. Ia justru tampil sebagai seorang bard biasa. Perbedaan antara identitas sejati dan penampilannya menciptakan kontras antara konteks visual dan latar

cerita, sehingga menghasilkan karakter yang unik dan tidak mudah ditebak.

Jika dibandingkan dengan karakter Archon lainnya, Venti juga memiliki sejumlah perbedaan yang mencolok. Archon lain biasanya ditampilkan dengan desain mewah dan penuh simbol kekuasaan. Sebaliknya, Venti memiliki penampilan yang lebih sederhana dan tidak menonjolkan statusnya. Hal ini menyampaikan pesan bahwa tidak semua Archon harus berpenampilan mewah dan agung, melainkan sesuai dengan idealisme masing-masing. Dari segi kepribadian, Venti juga berbeda. Ia lebih santai, suka bermain-main, dan sering menunjukkan perilaku yang tidak serius namun mengundang tawa. Hal ini berbeda dari Archon lain yang cenderung serius, bijak, atau bahkan kaku dalam berinteraksi.



Gambar 20 Perbandingan Venti dengan Archon lain

Prinsip *Appeal* pada Venti

Menurut White (2024), prinsip *appeal* dalam desain karakter bertujuan untuk menciptakan ketertarikan dari audiens. Daya tarik ini dapat dibentuk melalui aspek visual seperti warna, bentuk, dan tekstur. Selain itu, *appeal* juga dapat muncul melalui nonvisual, seperti sifat dan latar belakang karakter yang kuat dan menarik.

Dari segi visual, karakter Venti dirancang dengan sejumlah detail yang tidak umum dibandingkan dengan karakter lain dalam permainan *Genshin Impact*. Seperti yang telah dijelaskan pada prinsip *simplicity*, bentuk wajah dan gaya rambut Venti dapat menimbulkan persepsi yang berbeda terhadap

gendernya. Desain tersebut membuat Venti tampak sebagai karakter yang androgini. Ciri ini menjadi salah satu keunikan yang membedakan Venti dari karakter lain dan turut memperkuat daya tariknya di mata pemain.

Dari segi sifat, Venti digambarkan sebagai karakter yang santai dan bebas. Sifat carefree ini membuatnya mudah disukai karena mampu menghadirkan suasana ringan, bahkan ketika cerita berada dalam kondisi yang tegang. Tindakan-tindakannya yang cenderung iseng memberikan hiburan dan menjadikan interaksinya dengan karakter lain terasa menyenangkan. Sifat tersebut menciptakan dinamika yang ringan dan *amusing* bagi pemain.

Daya tarik lain juga datang dari latar belakang Venti. Berawal dari kisah tragis di era kekuasaan Decarabian, kisah Venti mampu membangkitkan simpati dan empati dari pemain. Keputusan Venti untuk tidak secara langsung memerintah rakyatnya menjadi bentuk konkret dari idealisme kebebasan yang ia junjung. Pilihan ini memperkuat identitasnya sebagai karakter yang berpegang teguh pada prinsip, dan hal tersebut meninggalkan kesan yang kuat serta membedakannya dari Archon lain.

Namun, pendekatan Venti dalam memimpin juga dapat memunculkan persepsi yang berlawanan. Keputusannya untuk melebur dalam masyarakat dan menyembunyikan identitasnya dapat dianggap sebagai bentuk pengabaian terhadap tanggung jawabnya. Bagi sebagian pemain, hal ini memberi kesan bahwa Anemo Archon tidak benar-benar hadir bagi rakyatnya. Persepsi tersebut semakin kuat jika pemain telah mengenal Archon dari negara lain, yang meskipun memiliki pendekatan berbeda, tetap terlihat menjalankan peran mereka secara

lebih nyata.

Dengan demikian, appeal pada karakter Venti tidak hanya dibentuk oleh elemen visual, tetapi juga melalui kompleksitas sifat dan latar belakangnya. Hal ini menjadikan Venti sebagai karakter yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga menimbulkan beragam reaksi emosional dari para pemain.

Persepsi dan Keterikatan Emosional Pemain

Dalam penelitian ini, analisis keterikatan emosional pemain terhadap karakter Venti mengacu pada kerangka dari Bopp et al. (2019), yang mengelompokkan bentuk keterikatan ke dalam tujuh kategori. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pemain *Genshin Impact*, ditemukan berbagai bentuk keterikatan emosional terhadap karakter Venti. Pemain menunjukkan kedekatan emosional yang berbeda.

Untuk menelusuri bentuk keterikatan emosional, penelitian ini melibatkan sebelas narasumber pemain *Genshin Impact* yang diwawancara secara mendalam. Rincian informan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Narasumber pemain *Genshin Impact*

Pemain	Gender	Bermain sejak	Memiliki Venti
T1	P	2021	X
T2	P	2020	X
T3	P	2022	X
T4	L	2020	X
T5	P	2020	X
T6	P	2020	✓
T7	L	2021	X
T8	P	2020	✓
T9	P	2021	X
T10	P	2021	X
T11	P	2023	✓

Salah satu bentuk keterikatan yang muncul adalah *Cool and Capable*. Kategori ini merujuk pada bentuk keterikatan yang

timbul ketika pemain mengagumi karakter karena dianggap kuat, mengesankan, atau memiliki peran penting dalam permainan. Perasaan yang biasanya ditimbulkan dalam kategori ini antara lain antusiasme, kegembiraan, rasa terhibur, dan perasaan percaya diri. Pemicu keterikatan ini berasal dari karakter yang dianggap terampil, berguna, kompeten, kuat, menghibur dalam berbagai situasi, serta memiliki kepribadian yang menyenangkan.

Pemain memandang Venti sebagai karakter yang menonjol karena perannya yang penting dalam cerita. T10 menyatakan, "Setiap kali Venti muncul dalam *quest* atau *event*, hal itu biasanya menandakan bahwa alur ceritanya cukup penting dan cenderung serius".

Meskipun tidak banyak yang membahas mekanisme permainan secara teknis, beberapa pemain menyebut bahwa Venti merupakan karakter yang "kuat" atau "*OP (overpowered)*", terutama dari aspek naratif dan posisinya sebagai Archon. Hal ini dijelaskan oleh T1, "Venti merupakan karakter yang memiliki peran penting, sehingga saya sebenarnya ingin memilikinya, terlebih karena ia adalah seorang Archon. Dari sisi latar cerita, perannya sangat penting, dan secara mekanisme permainan ia juga termasuk karakter yang *OP*".

Pemain juga menyatakan bahwa mereka menyukai sifat dan karakter Venti yang dianggap menghibur. Sifat tersebut membuat kemunculannya dalam permainan menjadi momen yang dinantikan. T7 menyampaikan, "Saya senang kalau dia muncul di game. Sifat dia bisa mencairkan suasana".

Begitu pula dengan T5 yang menyatakan, "Setiap kali bertemu dengan Venti, saya cukup merasa *excited*. Selalu muncul rasa penasaran mengenai apa

yang akan ia lakukan kali ini. Saat melontarkan humor pun, sering kali tidak terduga dan justru terasa lucu". Hal serupa disampaikan oleh T9, "Saya merasa senang setiap kali Venti hadir, karena ia sering membuat alur cerita menjadi lebih ringan dan lucu".

Pemain juga mengamati adanya keseimbangan antara sifat Venti yang santai dan sisi seriusnya. Dinyatakan oleh T10, "Ia memiliki karakter yang lucu dan memberi kesan *sunshine*, namun saat berada dalam situasi yang lebih tenang, ia justru tampak bijak".

Pemain juga menunjukkan kepercayaan terhadap kemampuan dan kekuatan Venti sebagai Archon. T5 menyatakan, "Saya selalu percaya bahwa Venti akan mampu menghadapi situasi yang paling mengancam sekalipun. Berdasarkan lore, ia merupakan Archon terkuat, hanya saja karakternya memang cenderung merendah. Hal ini membuat saya penasaran tentang bagaimana cara ia mengatasi tantangan".

Namun, pemain juga menyampaikan harapan agar karakter Venti mendapatkan pengembangan naratif yang lebih mendalam. Mereka berharap akan ada dorongan cerita yang lebih kuat untuk menunjukkan potensi Venti sebagai Archon. Berdasarkan pernyataan T4, "Saya berharap Venti akan memiliki momen *awakening* atau sejenisnya, yang dapat membuat karakternya berkembang menjadi lebih kuat". Tanggapan serupa juga datang dari T9, "Saya berharap *Genshin Impact* menghadirkan *gebrakan* yang lebih besar dalam alur ceritanya. Jika suatu saat Venti dihadapkan pada tantangan krusial yang sangat berisiko, bahkan sampai mempertaruhkan nyawa, hal itu dapat meningkatkan *hype* terhadap karakter Venti".

Meskipun beberapa emosi yang

ditimbulkan oleh karakter Venti mungkin beririsan dengan kategori *Crush*, keterikatan dalam kategori *Cool and Capable* tetap memiliki posisi yang berbeda. Kategori *Crush* biasanya menempatkan karakter sebagai objek afeksi atau ketertarikan fisik, sedangkan *Cool and Capable* lebih menekankan kekaguman terhadap kemampuan, nilai, dan kehadiran karakter dalam permainan. Hal ini tercermin dari pernyataan T9, "Saya pribadi tidak terlalu *relate* dengan kebiasaan Venti, karena saya bukan tipe orang yang *se-carefree* itu. Saya juga tidak memiliki ketertarikan khusus karena saya sudah memiliki karakter favorit lain *in terms of attractiveness*. Meskipun begitu, saya tetap mengakui bahwa kehadiran Venti terasa menyenangkan".

Selain keterikatan dalam bentuk *Cool and Capable*, ditemukan pula bentuk keterikatan emosional yang tergolong dalam kategori *Trusted Close Friend*. Dalam kategori ini, pemain memandang karakter sebagai sosok yang menyenangkan, bersahabat, dan mampu menghadirkan kenyamanan emosional. Pemain merasa bahwa kehadiran karakter tersebut membuat suasana permainan menjadi lebih akrab dan ringan. Hal ini terlihat dari pernyataan T3, "Saya senang setiap kali Venti muncul. Saat bertemu dengannya di dalam permainan, saya merasa sangat *excited*. Melihat Venti di tengah keramaian juga terasa menyenangkan, karena ia sosok yang lucu dan menyenangkan untuk berada di sekitarnya".

Pemain juga menunjukkan ketertarikan pada sifat dan karakter Venti yang hangat dan menyenangkan. T3 menyampaikan, "Saya sangat mengagumi Venti sebagai karakter. Ia memiliki sifat yang menyenangkan dan cukup admirable, terutama karena ia

digambarkan sebagai sosok yang peduli terhadap rakyatnya". Kemudian T11 menyatakan, "Saya menyukai kepribadian Venti yang ceria, lucu, dan meskipun agak ceroboh, ia tetap menunjukkan kepedulian terhadap orang-orang di sekitarnya".

Peran Venti sebagai Archon juga dipandang secara positif oleh pemain. Ia dianggap membawa gambaran alternatif mengenai sosok dewa dalam narasi permainan. T11 menjelaskan, "Menurut saya, karakter Venti menunjukkan bahwa seorang Archon atau dewa tidak selalu harus ditampilkan sebagai sosok yang megah, besar, menakutkan, *intimidating*, atau layak untuk diagungkan. Archon juga bisa memiliki sisi manusiawi yang ceria, lucu, agak ceroboh, suka bercanda, dan terbuka untuk berinteraksi dengan siapa saja. Semua sisi tersebut terlihat jelas dalam diri Venti. Ia adalah karakter yang sangat membawa kebahagiaan".

Kedekatan personal terhadap karakter juga disampaikan oleh beberapa pemain. T8 menyatakan, "Saya merasa cukup dekat dengan Venti karena ada beberapa kemiripan antara kami. Ia menggambarkan diri saya dengan cukup akurat: suka bermalas-malasan, mendengarkan musik, gemar bercanda, dan cukup berisik. Namun, seperti Venti, saya juga sangat menyayangi teman-teman saya. Hal itu membuat saya merasa bahwa kami bisa menjadi akrab". Pernyataan serupa disampaikan oleh T3, "Venti adalah karakter yang sangat cocok dijadikan *comfort character*. Meskipun ia memiliki latar belakang cerita yang menyedihkan, ia tetap mampu tampil bahagia".

Kedekatan tersebut juga menimbulkan rasa khawatir dari pemain, terutama ketika Venti berada dalam kondisi berbahaya di dalam permainan. T3

mengungkapkan, “Setiap kali muncul adegan berbahaya, saya merasa sangat khawatir. Meskipun saya tahu bahwa Venti bukan karakter yang lemah, perasaan takut dan *anxious* tetap muncul. Sering kali terlintas pertanyaan, 'Apakah dia bisa melewati ini?'. T6 menambahkan, “Pernah ada sebuah *fan theory* yang menyebut bahwa Venti akan menjadi salah satu Archon yang dihilangkan. Saat mengetahui hal itu, saya sangat terkejut dan merasa sangat khawatir. Saya bahkan sempat berdoa dengan harapan, please jangan bunuh dia, kalau perlu saya akan *begging*”.

Beberapa pemain juga menyampaikan ekspresi emosional yang lebih mendalam terhadap karakter. T3 menyampaikan, “Kalau saya bisa bertemu langsung dengannya, mungkin saya akan menangis. Saya merasa sangat terharu karena Venti telah melalui banyak hal. Saya ingin menyampaikan bahwa saya berharap ia tetap menjadi sosok yang baik dan rendah hati. *Please stay this way, don't change*”. T6 juga menyatakan, “Saya sangat berterima kasih kepada Venti yang menemani saya bermain Genshin Impact, terutama pada masa-masa awal ketika saya masih pemula. Bermain bersamanya terasa sangat menyenangkan”.

Selain itu, ditemukan pula bentuk keterikatan dalam kategori *Concern for One's Protégé*. Pemain yang menunjukkan bentuk ini merasa terdorong untuk melindungi atau menyayangi karakter karena melihat sisi rapuh dan rentannya. Hal ini tercermin dalam pernyataan T2, “Saya merasa sedih setiap kali mendengar *backstory* Venti. Saya cukup bersimpati karena meskipun latarnya sangat menyedihkan, ia tetap mampu tampil *cheerful*. Awalnya, saya sama sekali tidak menyangka bahwa latar belakangnya seberat itu”.

Muncul pula gabungan antara rasa simpati dan keyakinan terhadap kemampuan Venti. T2 menyampaikan, “Aku percaya dia bisa melalui apapun, karena ia memang salah satu Archon yang paling kuat. Saya yakin ia bisa mengatasi segalanya sendiri. Namun, saya tetap merasa khawatir terhadap apa yang mungkin akan terjadi padanya”. Perasaan simpati yang kuat juga diungkapkan oleh T2 melalui pernyataannya, “Jika Venti ada di hadapan saya, saya ingin memeluknya. Saya akan menghiburnya dan memberinya semangat, menyatakan bahwa dia sudah melakukan yang terbaik selama ini”.

Temuan ini menunjukkan bahwa keterikatan emosional pemain terhadap karakter Venti tidak bersifat seragam. Pemain memberikan respons yang beragam terhadap karakter tersebut, mulai dari kekaguman terhadap kekuatan dan perannya dalam narasi, kenyamanan emosional yang muncul dari sifatnya yang bersahabat, hingga dorongan empatik untuk melindungi karena latar belakang karakter yang menyentuh. Keragaman bentuk keterikatan ini mencerminkan kompleksitas hubungan emosional yang dapat terbentuk antara pemain dan karakter fiksi dalam permainan digital.

Keterkaitan Desain Karakter dan Keterikatan Emosional Pemain

Desain karakter Venti memainkan peran penting dalam membentuk keterikatan emosional pemain. Sejumlah elemen visual seperti gaya rambut, proporsi tubuh, warna, hingga ekspresi wajah berkaitan langsung dengan emosi yang dirasakan pemain selama berinteraksi dengan karakter ini.

Salah satu aspek yang paling mencolok adalah gaya rambut Venti, khususnya kepangan di bagian depan yang menjadi ikonik. Pemain mudah mengenali karakter

ini hanya dari bentuk siluet rambutnya. Diungkapkan oleh T3, “Rambut Venti sangat ikonik. Ia memiliki potongan rambut pendek dengan bagian depan yang dikepang, dan gaya rambut seperti ini membuatnya mudah diingat. Bahkan, beberapa orang yang tidak bermain *Genshin* pun lama-kelamaan bisa mengenal dan mengatakan, ‘Oh, ini karakter dari *Genshin*, ya’, ketika melihatnya”.

Desain tersebut juga menampilkan ambiguitas gender yang membuat Venti terlihat androgini, yang kemudian memperluas daya tariknya. Namun, persepsi terhadap gender Venti juga menimbulkan kebingungan bagi beberapa pemain. T2 menyatakan, “Awalnya saya mengira Venti adalah perempuan. Ia terlihat cukup feminin, terutama dari pakaian dan kepanangan rambutnya. Ditambah lagi dengan postur tubuhnya yang kecil. Saya baru menyadari bahwa ia laki-laki setelah diberitahu oleh teman saya”. Hal serupa juga dikemukakan oleh T10, “Dia terlihat seperti perempuan. Mukanya juga terlalu cantik”. Ambiguitas visual ini sekaligus menjadi ciri khas yang membuat Venti dikenali dan mudah diingat, meskipun tidak sepenuhnya sesuai dengan ekspektasi pemain terhadap figur heroik atau maskulin.

Wajah Venti yang kecil, mata besar berbinar, serta ekspresi yang ceria menciptakan kesan lembut dan bersahabat. Karakter dengan desain mata besar seperti Venti, cenderung dipersepsikan sebagai sosok yang muda, tidak mengancam, serta membangkitkan dorongan untuk dirawat dan dilindungi (McDonnell, 2025). Disampaikan oleh T1, “Karakter Venti itu serba imut. Dari wajah, sifat, bahkan baju yang dia pakai. Dari pertama lihat sudah bisa tertebak kalau dia akan jadi karakter yang *friendly*, dan

terbukti benar. Hingga sekarang pun rasanya Venti menjadi karakter yang *approachable* dibandingkan yang lain”.

Tubuh Venti yang ramping, jenjang, dan berpostur kecil memperkuat kesan non konfrontatif. Desain tersebut mendorong munculnya respons afektif dari pemain, berupa empati dan keinginan untuk memberikan perlindungan. Hal ini diungkapkan oleh T1, “Ketika Venti berada dalam situasi berbahaya, saya merasa cukup khawatir. Apalagi dengan tubuhnya yang kecil, membuat saya merasa kasihan saat melihatnya”. Visual tubuh yang cenderung lembut dan tidak menunjukkan agresivitas memperkuat citra Venti sebagai karakter yang menenangkan serta bersahabat. Kombinasi postur tubuh yang kecil, ramping, mata besar, dan pakaian yang ringan secara visual menimbulkan persepsi bahwa Venti adalah sosok yang rapuh. Hal ini mendorong keterikatan emosional pemain dalam kategori *Concern for One’s Protégé*, yaitu bentuk keterikatan yang muncul ketika pemain merasa terdorong untuk menjaga atau melindungi karakter.

Penggunaan warna dalam desain kostum Venti, terutama hijau dan biru aqua, memberikan dampak emosional tersendiri bagi pemain. Warna hijau pada desain karakter ini menciptakan kesan lembut dan bersahabat, yang memperkuat persepsi bahwa Venti merupakan sosok yang ramah (Shakirov, 2024). Palet warna tersebut juga membangun asosiasi dengan elemen angin, ketenangan, dan kebebasan. Penggunaan warna hijau dan biru aqua ditampilkan secara konsisten pada kostum, jubah, dan aksesoris pendukung, sehingga membentuk identitas visual yang kuat dan mudah dikenali. T2 menyampaikan, “Dibandingkan dengan Archon lainnya, warna kostum Venti

cukup mencolok. Hal ini membuat saya mudah mengingat penampilannya”. Hal ini didukung oleh pernyataan T4, “Aku cepat mengenali kalau ada Venti itu dari warna hijaunya sih. Meskipun karakter lain yang juga berkekuatan Anemo dominan hijau, hijaunya Venti gampang dibedakan”. T1 juga menambahkan, “Warna hijau pada kostum Venti memberikan kesan pertama yang cukup ramah. Saat pertama kali melihatnya, saya langsung berpikir bahwa ia tampak seperti sosok yang bersahabat”.

Konsistensi warna cerah yang digunakan pada desain karakter ini memperkuat karakterisasi Venti sebagai karakter yang mudah dikenali dan menyenangkan. Hal tersebut mendorong keterikatan emosional pemain dalam bentuk *Cool and Capable* karena tampilannya yang ikonik, serta *Trusted Close Friend* karena kesan ramah dan bersahabat yang ditampilkan.

Selain elemen statis, desain jubah panjang dan ornamen bulu yang bergerak saat karakter tampil di layar juga memberi penguatan terhadap citra Anemo—simbol angin dan kebebasan. Gerak visual dari jubah dan dekorasi ringan memperkuat tema karakter sebagai sosok bebas dan tidak mengikat. Elemen ini tidak hanya mendukung citra elemen angin, tetapi juga memperlihatkan bahwa Venti adalah karakter yang tidak ingin diangungkan secara otoriter. Hal ini turut memicu respons hormat atau respek dari pemain. T3 menyampaikan, “Penampilan Venti yang lebih sederhana dibandingkan Archon lain menurut saya terasa sesuai. Justru melalui desain tersebut, pemain dapat lebih mudah terhubung secara emosional karena terlihat sisi kerendahan hatinya. Ia juga merupakan tipe karakter yang tidak ingin dipuja-puja atau dianggap terlalu agung. Desain seperti ini terasa lebih tepat dibandingkan apabila ia tampil

dengan busana yang mewah. Dengan tampilan seperti ini, sisi manusianya lebih terasa”. Kontras antara penampilan Venti yang ringan dengan identitasnya sebagai Archon menciptakan keterikatan tipe *Cool and Capable*, karena perbedaan mencolok ini membangkitkan kekaguman sekaligus rasa hormat dari pemain terhadap kompleksitas karakter.

Namun tidak semua pemain sepenuhnya menerima pendekatan visual tersebut. Beberapa menilai bahwa desain Venti terlalu ringan untuk merepresentasikan sosok penting dalam sejarah naratif *Genshin Impact*. T1 menyatakan, “Saya tidak menyangka bahwa Venti adalah seorang Archon. Mungkin hal tersebut memang menjadi bagian dari plot twist, namun melihat desainnya saat ini, lalu mendengar bahwa dalam lore ia berhasil memenangkan *Archon War*, rasanya sulit untuk dibayangkan”. T2 menambahkan, “Penampilannya tidak tampak seperti Archon. Ia terlihat kurang menonjol jika dibandingkan dengan Archon lainnya”.

Seiring berkembangnya desain karakter dalam *Genshin Impact*, pemain juga mulai membandingkan tampilan Venti dengan karakter-karakter baru yang tampil lebih kompleks dan mencolok. T4 menyampaikan, “Pada masa awal permainan, Venti termasuk salah satu karakter yang ikonik. Namun bagi pemain baru, mungkin ia sudah tidak lagi dianggap se-ikonik itu karena saat ini banyak karakter lain yang tampilannya lebih mencolok”. T6 menyebutkan, “Ketika Venti pertama kali dirilis, jumlah karakter dalam permainan masih sedikit, sehingga saat itu ia cukup memorable. Namun jika ia baru dirilis saat ini, kemungkinan ia akan kalah menonjol dibanding karakter lain, mengingat desain karakter sekarang berkembang dengan detail yang lebih

kompleks”.

Meskipun secara visual Venti tidak lagi tampil kompetitif dengan karakter-karakter baru, kekuatan utamanya tetap terletak pada sifat dan narasi yang ia miliki. Penampilan visual yang tidak menampilkan kesan formal, dikombinasikan dengan karakter ceria dan santai, memperkuat persepsi pemain bahwa Venti merupakan sosok yang ramah, tidak mengintimidasi, dan menyenangkan. T4 menyampaikan, “Saya tidak memiliki Venti dan sejujurnya cukup netral terhadapnya. Namun, sifatnya yang menyenangkan cukup membantu menciptakan suasana bermain yang lebih positif”.

Bagi sebagian pemain, keterikatan terhadap Venti juga bersifat nostalgik. Hal ini berkaitan dengan kehadiran Venti yang erat hubungannya dengan wilayah Mondstadt, area pertama yang diperkenalkan dalam permainan. T8 menyampaikan, “Karena saat ini misi-misi dalam permainan tidak banyak berlangsung di Mondstadt, kemunculan Venti memunculkan rasa nostalgia dan kangen dariku. Melihat dirinya kembali mengingatkan pada suasana Mondstadt dan kemeriannya dahulu”.

Karakteristik ceria Venti serta gaya bicara yang hangat dan akrab mendorong terciptanya kenyamanan emosional bagi pemain. Hal ini mendukung terbentuknya keterikatan tipe *Trusted Close Friend*, di mana pemain merasa terhubung secara personal karena karakter ini menghadirkan suasana yang menyenangkan dan penuh keakraban.

Dari berbagai respons ini, dapat disimpulkan bahwa desain visual Venti tidak hanya membangun identitas karakter yang kuat, tetapi juga membentuk keterikatan emosional yang berlapis. Elemen seperti wajah, tubuh,

warna, kostum, dan simbol visual lainnya tidak sekadar bersifat estetis, tetapi juga bekerja sebagai pemicu afeksi pemain. Respons yang muncul meliputi simpati, rasa nyaman, nostalgia, keterhiburan, hingga kekaguman terhadap nilai-nilai yang dibawa oleh karakter ini.

KESIMPULAN

Desain karakter Venti dalam Genshin Impact berperan penting dalam membentuk keterikatan emosional pemain. Berdasarkan prinsip White (2024), desain Venti menggabungkan bentuk yang sederhana, elemen khas, dan visual yang konsisten, serta selaras dengan narasi karakter yang menjunjung nilai kebebasan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pemain membangun keterikatan emosional dalam berbagai bentuk. Beberapa merespons Venti sebagai sosok yang kuat dan berkesan, terutama karena posisinya sebagai Archon dan peran pentingnya dalam cerita. Pemain merasa dekat karena sifatnya yang ceria dan ringan, serta merasakan kenyamanan saat karakter ini muncul. Ada pula pemain menunjukkan empati dan keinginan untuk melindungi, dipicu oleh desain tubuh Venti yang cenderung kecil dan ekspresi wajah yang lembut. Hal ini membuktikan bahwa desain karakter tidak hanya berfungsi sebagai identitas, tetapi juga menjadi pemicu terbentuknya keterikatan emosional yang beragam antara pemain dan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

Bishop, R., Boo, S., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2020). *Fundamentals of Character Design*. 3dtotal Publishing. Diambil kembali dari <https://www.scribd.com/document/669311763/Fundamentals-of-Character-Design>

- Bopp, J. A., Müller, L. J., Aeschbach, L., Opwis, K., & Mekler, E. (2019). Exploring Emotional Attachment to Game Characters. *CHI PLAY '19 - Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 313-324. Diambil kembali dari https://www.academia.edu/101008610/Exploring_Emotional_Attachment_to_Game_Characters
- Faisal, F. A., & Rahmatulloh, A. (2024). Analisis dan Rekomendasi Character Pada Game Genshin Impact Berdasarkan Revenue Banner Menggunakan Algoritma Clustering. *JAMASTIKA*, 40-46. Diambil kembali dari <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/jamastika/article/view/2741/2188>
- McDonnell, C. K. (2025). *The Visual Language of Cartoon Eyes Aesthetics & Associations of Eye Design in Animated Characters*. Thesis, Drexel University. Diambil kembali dari <https://researchdiscovery.drexel.edu/esploro/outputs/graduate/The-visual-language-of-cartoon-eyes/991022057738104721/filesAndLinks?index=0>
- Ren, R. (2023). Research on the Reasons for the Success of Genshin Impact. *Communications in Humanities Research*, 285-289. Diambil kembali dari <https://www.ewadirect.com/proceedings/chr/article/view/4085>
- Shakirov, T. (2024). *The Impact of Emotional Design Features on Character Perception*. Master Thesis, Breda University of Applied Sciences, Professional Master Game Technology Academy for AI, Games and Media. Diambil kembali dari https://www.researchgate.net/profile/Timur-Shakirov-4/publication/381609657_The_Impact_of_Emotional_Design_Features_on_Character_Perception/links/6675f24ed21e220d89c82468/The-Impact-of-Emotional-Design-Features-on-Character-Perception.pdf
- Sloan, R. J. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. CRC Press. Diambil kembali dari <https://iusnews.ir/images/upfiles/20150918/Virtual%20Character%20Design%20for%20Games%20and%20Interactive%20Media.pdf>
- Sugiyono, P. D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: Alfabeta. Diambil kembali dari <https://digilib.stekom.ac.id/ebook/view/METODE-PENELITIAN-KUANTITATIF-KUALITATIF-DAN-RND>
- Thorne, S. (2016). *Interpretive Description: Qualitative Research for Applied Practice, Second Edition*. New York: Routledge. Diambil kembali dari <https://dokumen.pub/interpretive-description-2nbsped-1315426234-9781315426235.html>
- White, A. (2024). *The Art of Character Design: From Concept to Creation in Animation*. Daniel O Brien. Diambil kembali dari https://books.google.co.id/books/about/The_Art_of_Character_Design_From_Concept.html?id=a0QsEQAAQBAJ&redir_esc=y