

ANALISIS GAME GENSHIN IMPACT DALAM MEMBANGUN DAYA TARIK GLOBAL

Michael Immanuel Situmorang¹, I Gede Putu Ryan Andika Hendra Sastrawan², I Nyoman Tri Nugraha³,
Gede Lingga Ananta Kusuma Putra⁴

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali Jl. Nusa Indah, Kota
Denpasar, Bali 8023, Indonesia

e-mail: mchl3122007@gmail.com¹, ryanandika@gmail.com², trinugraha@gmail.com³, linkananta@gmail.com⁴

INFORMASI ARTIKEL

Received : Desember, 2025
Accepted : February, 2026
Publish online : March, 2026

ABSTRACT

Genshin Impact is a game that has achieved global popularity by leveraging strong animation and visual design. This study aims to analyze the role of animation, story, music and visual design in building the global appeal of Genshin Impact. The research employs a qualitative method with a descriptive analysis approach through visual observation of character animation, environmental visuals, and the overall visual style of the game. Supporting data are obtained from relevant literature on animation, story, music and visual design in the game industry. The results indicate that the application of animation principles, consistent visual style, and detailed, expressive character design play a crucial role in creating an engaging visual experience that is well received by players from diverse cultural backgrounds. Therefore, animation, story, music and visual design are key factors supporting the global success of Genshin Impact.

Key words : Genshin Impact, Animation, Visual Design, Game

ABSTRAK

*Genshin Impact merupakan game yang berhasil meraih popularitas global dengan mengandalkan kekuatan animasi, story, music dan desain visual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran animasi dan desain visual dalam membangun daya tarik global pada game *Genshin Impact*. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif melalui pengamatan terhadap animasi karakter, lingkungan visual, serta gaya visual yang diterapkan dalam game. Data pendukung diperoleh dari studi literatur yang relevan dengan animasi dan desain visual dalam industri game. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan prinsip animasi, story, music, konsistensi gaya visual, serta desain karakter yang detail dan ekspresif berperan penting dalam menciptakan pengalaman visual yang menarik dan dapat diterima oleh pemain dari berbagai latar belakang budaya. Oleh karena itu, animasi, story, music dan desain visual menjadi faktor utama dalam mendukung keberhasilan global *Genshin Impact*.*

Kata Kunci: Genshin Impact, Animasi, Desain Visual, Game

PENDAHULUAN

Menurut KBBI, game atau permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; mainan [1]. Kita bermain game bisa saja untuk menghabiskan waktu luang atau mencari hiburan. Menurut KBBI, animasi adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak [1]. Animasi sendiri sudah diterapkan diberbagai bidang, seperti berita, film, video game, dan lain-lain.

Perkembangan industri game digital mengalami pertumbuhan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi visual dan animasi. Game tidak lagi hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai produk kreatif yang menggabungkan unsur seni, teknologi, dan komunikasi visual. Dalam konteks ini, animasi dan desain visual memegang peranan penting dalam membentuk pengalaman pemain serta menentukan daya tarik sebuah game di pasar global.

Salah satu game yang berhasil menembus pasar internasional adalah *Genshin Impact*, sebuah game bergenre *open world action role playing* yang dikembangkan oleh HoYoverse. Game ini dikenal memiliki kualitas animasi yang halus, desain karakter yang detail, serta lingkungan visual yang kaya dan konsisten. Perpaduan gaya visual yang terinspirasi dari estetika anime dengan teknologi grafis modern menjadikan *Genshin Impact* mampu menarik perhatian pemain dari berbagai latar belakang budaya [2].

Animasi dalam game berfungsi tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang menyampaikan emosi, karakterisasi, dan alur interaksi pemain dengan dunia game [3]. Selain itu, desain visual yang konsisten dan menarik mampu meningkatkan imersi serta memperkuat identitas visual sebuah game. Oleh karena itu, kualitas animasi dan desain visual menjadi faktor strategis dalam membangun daya tarik dan keberhasilan sebuah game di tingkat global.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis bagaimana animasi dan desain visual berperan dalam membangun daya tarik global pada game *Genshin Impact* [4]. Melalui pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai peran animasi

dan desain visual sebagai elemen utama dalam kesuksesan game modern, khususnya dalam industri game global.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Penelitian ini menggunakan metode *kualitatif* dengan pendekatan *analisis deskriptif*. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengkajian animasi dan desain visual dalam game *Genshin Impact* berdasarkan kualitas visual, estetika, serta penerapan prinsip animasi, tanpa menggunakan data numerik atau perhitungan statistik [5].

Dan juga objek penelitian dalam penelitian ini adalah animasi dan desain visual pada game *Genshin Impact*. Aspek yang dianalisis meliputi animasi karakter, desain karakter, lingkungan visual, music, story serta gaya visual yang diterapkan dalam game [6]. Dan menganalisis bagaimana daya Tarik game *Genshin Impact* ini menyebar ke seluruh penggemar game RPG didunia Teknik pengumpulan data dilakukan melalui :

1. **Observasi Visual**, yaitu pengamatan langsung terhadap animasi karakter, story, music, lingkungan, dan elemen visual dalam game *Genshin Impact* .
2. **Studi Literatur**, berupa pengumpulan data dari jurnal ilmiah, buku, dan artikel akademik yang membahas animasi, desain visual, serta prinsip animasi dalam industri game.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data/hasil

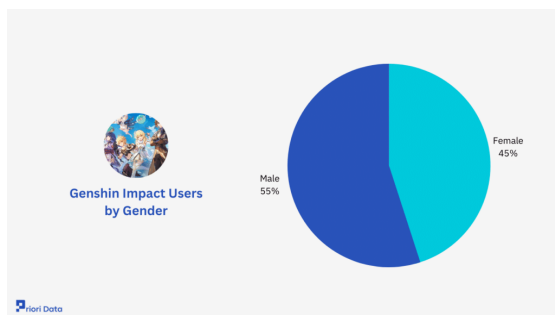
Pada tahun 2025, jumlah pemain aktif bulanan (*monthly active users*) *Genshin Impact* tercatat berada di kisaran *15,2 juta pemain secara global*, yang menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan pemain tetap terjaga meskipun game ini telah dirilis dalam kurun waktu yang cukup lama. Selain itu, data pemain aktif harian (*daily active users*) menunjukkan puncak aktivitas antara *3,8 hingga 4,5 juta pemain per hari*, yang mencerminkan tingkat keterlibatan harian yang kuat [7]. Tingginya aktivitas pemain secara berkelanjutan ini mengindikasikan bahwa *Genshin Impact* berhasil mempertahankan minat pemain melalui pengalaman visual, animasi, serta desain dunia game yang konsisten dan imersif.

Month / Period	Monthly Active Users	Peak Concurrent Users	Growth Rate
January 2025	14,850,000	920,000	+1.8%
February 2025	15,100,000	950,000	+1.7%
March 2025	15,650,000	1,050,000	+3.6%
April 2025	15,200,000	980,000	-2.9%
May 2025	15,450,000	1,020,000	+1.6%
June 2025	15,200,000	990,000	-1.6%
Current (Live Count)	15,200,000	847,293	+0.0%

Gambar 1.1 Top Countries Active Player

Sumber : <https://icon-era.com/blog/genshin-impact-live-player-count-and-statistics.135/>

Selain jumlah pemain yang besar, komposisi pemain berdasarkan gender menunjukkan distribusi yang relatif seimbang, yaitu sekitar **55% pemain laki-laki dan 45% pemain perempuan**. Distribusi ini menandakan bahwa *Genshin Impact* mampu menjangkau berbagai kelompok pemain tanpa dominasi satu gender tertentu [8]. Keseimbangan tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan visual, desain karakter, serta animasi yang digunakan bersifat inklusif dan dapat diterima oleh berbagai kalangan.



Gambar 1.2 Data Gender Pemain

Sumber : <https://prioridata.com/data/genshin-impact-player-count/>

Pembahasan

Genshin Impact adalah sebuah game *open world action role playing game* (RPG) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh HoYoVerse (sebelumnya miHoYo), pertama kali dirilis secara global pada September 2020 untuk platform PC, PlayStation, dan perangkat mobile. Sejak perilisannya, *Genshin Impact* dengan cepat menarik perhatian pasar global dan berhasil menembus batas antara game mobile, konsol, dan PC sebuah pencapaian yang relatif jarang terjadi dalam industri game modern [9]. Keberhasilan ini tidak hanya diukur dari jumlah pemain atau pendapatan, tetapi juga dari pengaruh budaya visual dan audiovisualnya yang luas, mulai dari fan art, cosplay, hingga diskusi akademis mengenai desain game dan animasi digital.

Berbeda dari banyak game RPG lain yang menitikberatkan kekuatan utama pada sistem pertarungan atau mekanik gameplay, *Genshin Impact* dibangun di atas fondasi kuat empat aspek utama: **animasi, musik, storytelling, dan desain visual karakter**. Keempat aspek ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling terintegrasi untuk menciptakan pengalaman bermain yang imersif, emosional, dan estetik. Pendekatan ini menunjukkan bagaimana *Genshin Impact* memosisikan dirinya bukan sekadar sebagai produk hiburan interaktif, tetapi juga sebagai karya audiovisual digital yang mendekati kualitas sinematik dan animasi profesional [10]. Artikel ini akan menganalisis secara mendalam bagaimana *Genshin Impact* menerapkan animasi (termasuk animasi 3D, cutscene, sinematik, *idle* dan *combat animations*), musik, story, serta desain visual karakter dalam membangun daya tarik estetika dan emosional. Analisis dilakukan dari sudut pandang akademis dengan menggunakan istilah teknis animasi grafis 3D, VFX, rigging, pacing, dan *storytelling animation*, serta membandingkannya dengan game RPG lain seperti *Wuthering Waves* (WUWA) untuk menyoroti keunikan dan diferensiasi visual yang dimiliki *Genshin Impact*.

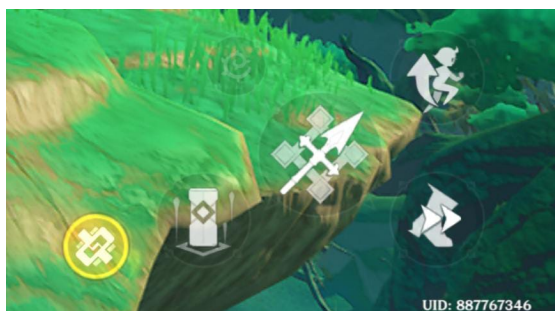


Gambar 2.1 Genshin Impact & WuWa

Sumber : <https://pin.it/78Lv3z3Xk>

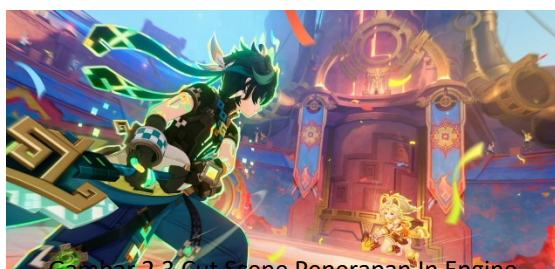
Dari sisi animasi, *Genshin Impact* mengandalkan animasi 3D berbasis engine secara real-time, yang memungkinkan transisi mulus antara gameplay dan narasi. Animasi in-engine ini mencakup gerakan karakter saat eksplorasi, dialog, hingga cutscene cerita utama [10]. Pendekatan ini dipilih agar performa tetap stabil di berbagai platform, termasuk mobile, namun tetap mempertahankan kualitas visual yang sinematik. Selain itu, game ini menggunakan idle animations untuk memberikan kesan hidup pada karakter ketika pemain tidak melakukan input, seperti gestur kecil, perubahan ekspresi, atau interaksi dengan lingkungan. Idle animation berperan penting dalam meningkatkan karakter presence dan memperkuat keterikatan emosional pemain terhadap karakter yang mereka gunakan.

Animasi pertarungan atau combat animations menjadi salah satu daya tarik utama Genshin Impact. Setiap karakter memiliki rangkaian animasi serangan yang unik, baik normal attack, elemental skill, maupun elemental burst, yang dirancang dengan prinsip anticipation, follow-through, dan timing yang jelas. Dari sudut pandang teknis animasi 3D, hal ini dicapai melalui rigging karakter yang fleksibel, penggunaan keyframe animation yang presisi, serta integrasi visual effects (VFX) elemen seperti api, air, listrik, dan cahaya. Efek visual ini tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga sebagai bahasa visual yang membantu pemain membaca situasi pertarungan dan respon elemen secara intuitif.



Gambar 2.2 Skill pada Genshin Impact

Dalam konteks cutscene dan sinematik, Genshin Impact menggabungkan animasi in-engine dengan beberapa cutscene prerendered pada momen cerita penting. Cutscene ini memanfaatkan komposisi kamera sinematik, blocking karakter, serta pacing animasi untuk menyampaikan emosi dan konflik naratif. Meskipun tidak selalu setara dengan kualitas film animasi berdurasi pendek, pendekatan ini dinilai efektif karena menjaga kesinambungan visual antara gameplay dan cerita. Komunitas pemain umumnya mengapresiasi peningkatan kualitas ekspresi wajah, gestur tubuh, dan staging adegan dari update ke update, meskipun terdapat kritik bahwa beberapa cutscene masih terasa statis atau terbatas secara teknis akibat kompromi lintas platform.



Gambar 2.3 Cut Scene Penerapan In Engine
Sumber : <https://pin.it/6X6U87vm2>

Dalam beberapa momen penting, HoYoverse merilis cutscene khusus yang menunjukkan peningkatan kualitas animasi, terutama dalam pengaturan ekspresi wajah, gerakan kamera, dan sinkronisasi audio. Cutscene seperti "It's Only Ever Been About Us" dan "End of the Story" memperlihatkan bagaimana animasi digunakan sebagai alat storytelling, bukan sekadar penyampai dialog. Pada adegan-adegan ini, pacing animasi memainkan peran penting, di mana jeda gerakan, tatapan mata, dan perubahan pose digunakan untuk menekankan emosi dan konflik internal karakter. Dari perspektif akademis, hal ini mencerminkan konsep storytelling animation, yaitu animasi yang dirancang untuk mendukung struktur naratif dan pengalaman emosional audiens.

Dari sisi Musik, Musik dalam Genshin Impact berperan sebagai elemen naratif yang sangat kuat dan menjadi salah satu faktor utama daya tarik globalnya. Soundtrack yang dikomposisi oleh tim HOYO MiX dirancang menyerupai scoring film animasi, di mana musik tidak hanya mendukung suasana, tetapi juga menyampaikan identitas budaya dan emosi cerita. Setiap region di Teyvat memiliki pendekatan musikal yang berbeda, menggunakan instrumen tradisional, struktur musik khas, dan orkestrasi yang disesuaikan dengan latar budaya dunia tersebut [8]. Pendekatan ini menciptakan audio worldbuilding yang kuat, membuat pemain dapat mengenali lokasi dan suasana hanya melalui musik yang dimainkan. Rekaman musik dengan orkestra profesional internasional turut meningkatkan kualitas produksi dan memperkuat kesan sinematik yang mendukung pengalaman bermain lintas budaya.

Pada salah satu akun resmi Genshin Pernah Menampilkan Behind The Scene pembuatan Music dalam game Genshin Impact



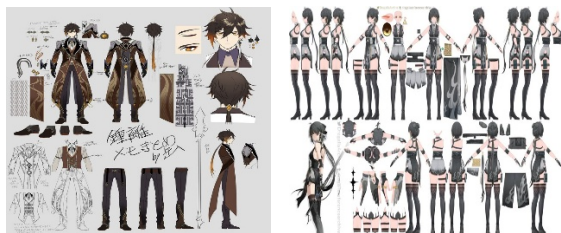
Gambar 2.4 Producing the Sounds of Liyue ,
Genshin Impact : Behind the Scenes

Sumber :
https://youtu.be/pFrKZxStL_U?si=zknGZIOJ8Fs99rQZ

Dari sisi Story atau narasi dalam Genshin Impact dibangun melalui struktur episodik dan berlapis, menggabungkan cerita utama tentang perjalanan Traveler dengan kisah personal setiap karakter. Narasi disampaikan melalui dialog interaktif, quest cerita, dan cutscene animasi yang terintegrasi langsung dengan gameplay. Pendekatan storytelling animation ini memungkinkan pemain untuk mengalami cerita secara aktif, bukan hanya sebagai penonton pasif. Dari sudut pandang akademis, metode ini memperlihatkan penerapan narasi interaktif yang menggabungkan elemen ludonarrative, di mana gameplay dan cerita saling mendukung, bukan saling bertentangan. Ekspresi animasi, intonasi suara, serta timing dialog menjadi kunci dalam menyampaikan emosi dan konflik cerita [11].

Dari sisi Desain visual karakter merupakan aspek yang sangat membedakan Genshin Impact dari game RPG lainnya, termasuk game seperti Wuthering Waves (WUWA) [10]. Karakter Genshin dirancang dengan gaya anime yang halus dan bersih, namun tetap mengandung detail kostum yang kompleks dan bermakna secara lore. Setiap desain karakter mempertimbangkan siluet, palet warna, aksesori, dan simbol budaya region asalnya, sehingga identitas visual karakter dapat dikenali dengan cepat. Berbeda dengan beberapa RPG lain yang menekankan realisme atau gaya futuristik gelap, Genshin Impact memilih pendekatan visual yang lebih ringan, fantasi, dan universal, sehingga lebih mudah diterima oleh audiens global dari berbagai latar budaya dan usia.

Dari perspektif teknis grafis 3D, konsistensi antara ilustrasi 2D, model 3D, dan animasi menjadi kekuatan utama Genshin Impact. Proses adaptasi desain dari concept art ke model 3D dilakukan dengan mempertahankan proporsi, ekspresi, dan estetika visual asli, sehingga tidak terjadi disonansi visual antara promosi dan pengalaman in-game. Rigging yang baik memungkinkan karakter mengekspresikan kepribadian mereka melalui animasi tubuh dan wajah, sementara VFX digunakan secara selektif untuk memperkuat identitas elemen dan kemampuan karakter tanpa mengganggu keterbacaan visual [12].



Gambar 2.5 Design Visual Character Genshin Impact & WuWa

Sumber : <https://pin.it/29N90tTIP>

SIMPULAN

Secara keseluruhan, keberhasilan Genshin Impact dalam membangun daya tarik global tidak dapat dilepaskan dari sinergi empat aspek utama, yaitu animasi, musik, story, dan desain visual karakter. Animasi memberikan kehidupan dan ritme visual, musik membangun emosi dan identitas budaya, story menciptakan keterikatan naratif jangka panjang, dan desain visual karakter menghadirkan ikon estetika yang mudah diingat. Dari sudut pandang akademis dan industri kreatif, Genshin Impact dapat dipandang sebagai contoh sukses bagaimana integrasi disiplin animasi grafis 3D, storytelling, audio visual, dan desain karakter mampu menghasilkan pengalaman hiburan interaktif yang kuat secara artistik sekaligus efektif secara komersial di pasar global.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Retno, "Pengertian Permainan Game," *Pros. SNATIF*, vol. 2, no. 1, 2015.
- [2] M. Cholik and S. T. Umaroh, "PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 8, no. 2, 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i2.4121.
- [3] C. Hazizah Yulia and A. Nur Handayani, "Pengaruh Game Online Terhadap Generasi Muda," *Kompasiana.com*, vol. 3, no. 6, 2022.
- [4] B. Bayu Aji, A. Rachman, B. Dwi Meilani, S. Informasi, I. Teknologi Adhi Tama Surabaya, and T. Informatika, "Analisa Kualitas Game Genshin Impact Dengan Metode McCall," *Pros. Semin. Nas. Sains dan Teknol. Terap.*, vol. 0, no. 1, 2024.
- [5] Y. Gui, Z. Cai, Y. Yang, L. Kong, X. Fan, and R. H. Tai, "Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: a meta-analytic review," *Int. J. STEM Educ.*, vol. 10, no. 1, 2023, doi: 10.1186/s40594-023-00424-9.
- [6] A. S. Fajarseli, "Game Online Dan Dampaknya Bagi Remaja Usia Sekolah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban," *J. Multidisiplin Indones.*, 2023.
- [7] Pelayananpublik.id, "Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya," *Pelayananpublik.id*, 2020.
- [8] F. H. Arifah, Y. Candrasari, P. Studi, and I. Komunikasi, "POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM KOMUNITAS GAMES ONLINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS

- FACEBOOK GENSHIN IMPACT INDONESIA OFFICIAL),” *JUITIK J. Ilm. Tek. Inform. dan Komun.*, vol. 2, no. 2, 2022.
- [9] M. Hatta and Y. Lindawati, “Hiperrealitas Pemain Game Online, Studi Pemain Genshin Impact Di Kota Serang,” *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, 2024.
- [10] A. S. Qolby and M. L. Anggapuspa, “Analisis Visual Karakter Venti Dalam Game Online Genshin Impact,” *J. Barik*, vol. 3, no. 2, 2022.
- [11] G. J. P. Tambun, W. Adhitya, I. N. Hamdi, and S. A. Zega, “Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi ‘Nohoax,’” *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 6, no. 1, 2022, doi: 10.30871/jamn.v6i1.4179.
- [12] M. C. Wibowo, “Desain Karakter Tokoh Animasi,” *Penerbit Yayasan Prima Agus Tek.*, 2024.