

ANALISIS DESAIN KARAKTER CASTORICE PADA GAME HONKAI: STAR RAIL MENGGUNAKAN METODE MANGA MATRIX

R. Daffa Ashhaabul Kahfi¹, Yosa Fiandra², Muhammad Yudhi Rezaldi³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Sukapura, Kecamatan Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257, Indonesia.

daffashhaabul@student.telkomuniversity.ac.id¹, Pichaq@telkomuniversity.ac.id², myud001@brin.go.id³

ABSTRAK

Sejak awal munculnya *video games* terus berkembang dan menjadi salah satu bentuk media hiburan terpopuler di era modern ini. Dalam perkembangannya muncul berbagai genre dari *video games* satunya yaitu genre RPG atau *role-playing game*, dalam genre RPG ini terdapat berbagai elemen dramatis dan salah satu elemen utama dalam genre ini adalah karakter. Karakter ini dapat berupa sebuah karakter yang dibuat oleh pemain atau karakter yang sudah dibuat oleh game agar pemain dapat terlibat dalam cerita game tersebut. Dalam pembuatan karakter unsur visual dan unsur kepribadian dari karakter perlu diperhatikan agar menarik perhatian dari pemain. Pada game “Honkai: Star Rail” terdapat karakter yang dapat dimainkan oleh pemain, dan karakter tersebut berperan penting dalam membentuk narasi dan menarik pemain mulai dari visual hingga kepribadiannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis desain karakter Castorice dengan menggunakan teori Manga Matrix. Dengan dilakukannya analisis tersebut diharapkan agar penelitian ini dapat memberikan pemahaman akan unsur-unsur dari karakter Castorice melalui teori manga matrix dengan menggunakan pendekatan metodologi kualitatif deskriptif yaitu mendeskripsikan karakter dari game Honkai Star Rail.

Kata kunci: Castorice, *Honkai Star Rail*, Karakter, Manga Matrix

PENDAHULUAN

Karakter merupakan elemen fundamental dalam narasi dan daya tarik video game karena berperan sebagai penggerak cerita sekaligus sarana keterikatan emosional pemain. Seiring pesatnya pertumbuhan industri video game, genre *role-playing game* (RPG) khususnya yang berbasis sistem gacha menempatkan karakter sebagai fokus utama pengalaman bermain dan produk utama yang ditawarkan kepada pemain, dengan daya tarik yang dibentuk oleh aspek visual, kepribadian, dan peran naratif. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemain tidak hanya mempertimbangkan aspek visual, tetapi juga

karakterisasi dan peran pada narasi dalam menentukan preferensi mereka terhadap suatu karakter (Gabrielle Anne P. Castro & Duztine Clyde Delos Angeles, 2025). Honkai: Star Rail sebagai salah satu game gacha yang sukses secara global menerapkan desain dunia tematik di mana setiap planet dan karakter terinspirasi dari tema budaya tertentu yang mempengaruhi desain karakternya, termasuk Castorice, karakter dari planet Amphoreus yang terinspirasi mitologi Yunani dan menunjukkan popularitas tinggi di kalangan pemain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain karakter Castorice menggunakan teori Manga Matrix melalui pendekatan *form matrix*, *costume matrix*, dan *personality matrix*, untuk memberikan kontribusi akademik dalam kajian desain karakter pada game gacha serta memperluas pemahaman terhadap penerapan metode Manga Matrix.

LANDASAN TEORI

Video Game

Video game adalah sebuah bentuk permainan yang berbasis pada perangkat elektronik. Secara sederhana *video games* dapat didefinisikan sebagai interaksi antara sebuah aplikasi interaktif yang berinteraksi dengan pemain (Djaouti et al., 2008).

Gacha Game

Gacha game adalah salah satu jenis game dimana terdapat fitur Gacha pada game tersebut. Hayou Wen menjelaskan sistem gacha berawal dari budaya mainan kapsul di Jepang, di mana kapsul berisi mainan kecil dibungkus oleh plastik (Wen, n.d.). Konsep ini kemudian diadaptasi ke dalam video game mobile, dan kini digunakan sebagai mekanisme populer di mana pemain menghabiskan sebuah mata uang dalam game yang dapat diperoleh melalui bermain game itu sendiri maupun dengan membayar uang asli untuk mendapatkan item virtual secara acak. Gacha juga didefinisikan sebagai fitur lucky-draw atau undian pada dunia virtual (Koeder & Tanaka, 2018).

Manga Matrix

Manga Matrix adalah sebuah metode yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto dalam proses desain suatu karakter. Dalam bukunya Tsukamoto mengemukakan sistem dalam membuat suatu karakter dapat diuraikan menjadi elemen-elemen yang kemudian disederhanakan ke dalam tiga bagian yaitu:

a. Form Matrix

Form Matrix atau matrix bentuk memiliki fungsi untuk menentukan bagian struktur dan bentuk tubuh pada karakter. Pada Form Matrix ini terdapat 9 Form yang berupa Fixed form, Non-fixed form, Collective form, Mechanical form, Cracked form, increase/decrease, Length span, Growth, dan Combination. *Form Matrix* dapat berupa gabungan dari elemen-elemen seperti material organik seperti fauna dan flora, hingga elemen non-organik seperti logam dan plastik. Bentuk ini memudahkan player dalam membedakan jenis atau genre dari suatu karakter.

b. Costume Matrix

Costume Matrix atau matrix kostum ini memiliki fungsi untuk mengukur kostum atau pakaian yang digunakan oleh karakter. Tsukamoto membagi costume matrix ini menjadi sebuah tabel yang berisi Body wear, Covering/Footwear, Ornament, Makeup, Wrap/Tie, dan Carry-on item. Kostum ini menunjukkan ciri-khas dari karakter secara visual dengan pakaian atau aksesoris khas yang digunakan oleh karakter tersebut.

c. Personality Matrix

Personality Matrix atau matrix kepribadian ini memiliki fungsi untuk mengukur kepribadian atau bagian narasi dari karakter. Dalam personality matrix ini Tsukamoto membaginya menjadi special attribute atau kekuatan, kelemahan dari karakter, status dan profesi dari karakter, lingkungan asal atau tempat tinggal dari karakter, keinginan dan tujuan dari karakter, dan terakhir perilaku atau kepribadian dari karakter. Personality ini digunakan untuk membuat karakter terasa lebih hidup dan nyata.

METODE PENELITIAN

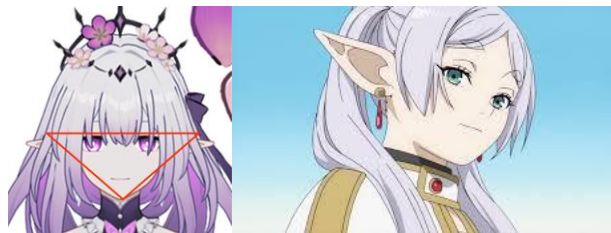
Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dikarenakan data yang dikumpulkan berupa data visual dan deskripsi (David Creswell, n.d.). Data dikumpulkan melalui metode wawancara pemain dan ahli, observasi langsung dalam game Honkai Star Rail, yang kemudian didukung oleh data literatur dan dokumentasi. Penelitian ini melingkupi bagian penggunaan unsur desain dalam karakter, penggunaan manga matrix pada karakter dan penggunaan unsur budaya dalam desain karakter Castorice. Data tersebut kemudian akan dianalisis menggunakan metode Manga Matrix yang dikemukakan oleh Tsukamoto Hirayoshi, di mana metode tersebut membagi desain karakter menjadi 3 matrix yaitu *Form Matrix*, *Costume Matrix*, dan *Personality Matrix*.

HASIL DAN DISKUSI

Form Matrix

Head

Castorice memiliki bentuk wajah yang menggabungkan unsur bentuk segitiga dan lingkaran, di mana bentuk segitiga memberikan kesan bahaya sementara bentuk lingkaran memberikan kesan lembut (Bancroft, 2006). Gabungan dari bentuk tersebut merepresentasikan dualitas dari karakter Castorice yang memiliki kekuatan yang mematikan dengan sifatnya yang lembut. Selain itu, Castorice memiliki bentuk telinga panjang dan lancip yang menjadi ciri khas *elves* dalam genre fantasi, yang umumnya digambarkan bertubuh ramping, berparas cantik, dan memiliki telinga lancip sebagai ciri visual.



Gambar 1 Wajah catorice dan frieren

(sumber: screenshot dari film *Frieren Beyond Journey End*)

Body Type

Secara keseluruhan bentuk tubuh Castorice terlihat memiliki tipe wanita yang ramping, bentuk tubuh ini juga merupakan bentuk yang dianggap ideal pada standar kecantikan di China. Penggunaan bentuk tubuh ini adalah untuk menarik pemain dan juga untuk menunjukkan status Castorice yang tinggi pada cerita tersebut (Cho et al., 2025).



Gambar 2 Profil tubuh Castorice

(sumber: <https://dragaliareferencearchive.tumblr.com/>)

Skin Colour

Castorice memiliki *tone* kulit berwarna *light grey* atau abu muda, yang membuat ia terlihat sangat pucat menyerupai mayat. Warna abu ini digunakan untuk memberikan kesan karakter yang *emotionally distant* di mana karakter tersebut kesulitan dalam melibatkan diri secara emosional dengan orang lain (Smith, 2025). Warna abu juga dapat menyimbolkan arti yang lebih kompleks atau netral karena ia berada di antara warna cerah dan gelap (Smith, 2025).



Gambar 3 Profil Dracula

(sumber: <https://www.imdb.com/title/tt3289956/>)

Costume Matrix

Body Wear

Warna baju yang digunakan oleh Castorice memiliki tema warna yaitu putih dan ungu. Penggunaan tema warna ini memiliki tujuan untuk memberikan unsur semiotika di mana warna ungu ini memiliki simbolisme untuk sifat misterius dan warna putih ini simbolisme akan sifat murni atau polos (Morton, 1997). Desain baju Castorice yang berupa gabungan dari baju *maid* dan fashion dari kalangan atas pada era *victoria* atau menyerupai juga *fashion modern* yang berasal dari jepang yang bernama *lolita*, *fashion lolita* ini muncul pada tahun 1970-an di jepang pada daerah Harajuku di Kota Tokyo (Younker, 2011). Kemiripan dengan fashion lolita ini dapat dilihat dari desain baju yang berupa rok pendek yang mengembang disertai dengan elemen berjumbai, banyaknya penggunaan pita sebagai aksesoris, dan juga *headress*. Unsur *maid* ini jelas menjadi unsur utama dari desain baju tersebut dengan tujuan untuk menunjukkan inti dari karakter Castorice, di mana penggambaran Castorice sebagai *maid* tersebut menunjukkan kalau Castorice hanyalah seorang pelayan yang melayani jiwa dan memandu mereka ke alam kematian.



Gambar 4 style maid lolita

(sumber: <https://www.instagram.com/p/CLqxe1dng2h/>)

Covering

Elemen *covering* ini terdapat pada bagian lengan dan kaki dari castorice yang menggunakan sarung tangan dan juga sepatu. Penggunaan sarung tangan pada karakter

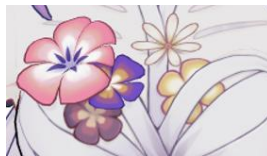
Castorice ini memiliki bentuk yang asimetri, dimana sarung tangan kanan lebih pendek dari sarung tangan bagian kiri. Penggunaan asimetri ini disengaja dikarenakan pada cerita Amphoreus ini kekuatan Castorice ini tidak sempurna di mana ia hanya memiliki satu bagian dari kekuatan tersebut, di mana kekuatan tersebut mendatangkan kematian bagi makhluk yang menyentuhnya.



Gambar 5 Desain lengan Castorice
(sumber: <https://dragaliareferencearchive.tumblr.com/>)

Ornament

Castorice memiliki ornament berupa bunga yang dapat dihubungkan sebagai simbol berkah pada pemakaman. Bunga telah digunakan untuk pemakaman sejak dulu dan digunakan dari berbagai peradaban dan kebudayaan (Gentles, 1988). Aksesoris bunga yang hadir dalam desain Castorice ini berasal dari 4 jenis bunga yang memiliki arti tersendiri seperti Daisy yang memiliki arti kepolosan dan lembut, Anemone memiliki arti penolakan dan kepergian, Poppy memiliki simbol untuk tidur abadi dan kelupaan dan Periwinkle yang menyimbolkan kenangan manis dan dedikasi (Ernst & Lehner, n.d.).



Gambar 6 Aksesoris bunga di baju Castorice
(sumber <https://dragaliareferencearchive.tumblr.com/>)

Tidak hanya bunga, dapat dilihat juga dari aksesoris kepala yang digunakan Castorice memiliki bentuk yang menyerupai tulang jari dengan jumlah duri dan jari yang sama yaitu 5 digit. Bentuk dari tulang tersebut juga menyerupai duri yang tajam. Penggunaan elemen duri ini membuat karakter Castorice seakan akan sebuah bunga mawar yang berduri yang dapat melukai siapapun yang menyentuhnya.



Gambar 7 Ornament menyerupai tulang

(sumber <https://www.drmicheleyoon.com/services-specialties/hand-wrist/bones-phalanges-proximal/>)

Kemudian kupu-kupu menjadi salah satu elemen yang sering muncul pada desain Castorice ini yang dapat dilihat dari berbagai aksesoris yang ia gunakan. Kupu-kupu dalam budaya Yunani menyimbolkan hewan yang mengantar jiwa manusia ke alam kematian. Penggunaan kupu-kupu ini dapat disimpulkan untuk mempererat tema dari karakter Castorice yang bertugas untuk mengantar jiwa ke alam kematian.

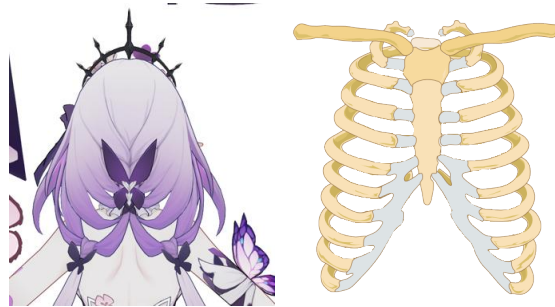


Gambar 8 Motif kupu-kupu

(sumber: <https://www.colorado.edu/cumuseum/2021/07/28/monarch-butterfly/>)

Makeup

Pada karakter ini tidak tampak make-up yang signifikan selain gambar pola tulang pada bagian dada Castorice yang menyerupai tulang rusuknya. Motif tulang ini muncul juga pada gaya rambut dari Castorice yang jika dilihat dengan lebih teliti bagian belakang rambut Castorice tersebut dibuat untuk menyerupai bentuk tulang rusuk manusia.



Gambar 9 Tulang rusuk manusia
(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Rib_cage/)

Warp/Tie

Pada elemen ini Castorice menggunakan perban sebagai wrap pada beberapa bagian tubuhnya seperti pada bagian dada dan juga jari tangan. Penggunaan perban pada karakter ini dapat dikaitkan juga dengan tema kematian dimana perban dipergunakan oleh orang mesir untuk membalut mayat mereka.



Gambar 10 mummy
(sumber: <https://www.snexplores.org/article/lets-learn-about-mummies>)

Carry-on Item

Carry on item yang digunakan oleh Castorice berupa sebuah senjata *scythe* yang bewarna putih dengan mata sebagai dekorasi ditengahnya. *Scythe* yang besar ini sering digunakan sebagai simbolisme dalam dewa kematian atau *grim reaper* pada media. *Scythe* ini digunakan pada penggambaran sosok *grim reaper* dikarenakan penggunaannya untuk memanen tanaman hasil panen oleh para petani, penggunaan alat tersebut dijadikan simbolisme untuk *grim reaper* yang memanen jiwa para korban pandemi (McKenna,

2025).



Gambar 11 grim reaper

(sumber: <https://www.britannica.com/story/where-does-the-concept-of-a-grim-reaper-come-from>)

Personality Matrix

Karakteristik

Karakter Castorice menunjukkan sifat ramah serta kepedulian terhadap orang-orang di sekitarnya, ia juga digambarkan sebagai sosok yang pendiam dan pemalu yang dapat terlihat pada gestur tubuh karakter. Berdasarkan indikator *Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI), Castorice dapat dikategorikan sebagai individu dengan tipe kepribadian INFP, yaitu tipe yang umumnya bersifat introvert dan memiliki tingkat kepedulian yang tinggi terhadap sesama (Myers, 2025).

Profesi dan Status

Dalam *Amphoreus* ini Castorice memiliki pekerjaan sebagai pembawa kematian atau *Maiden of Death*, bagi para pengikutnya. Profesi tersebut merupakan profesi dengan status yang penting, yang dapat disetarakan sebagai pemimpin dari pengikutnya di Adonia. Setelah kepergiannya dari Aidonia Castorice bergabung menjadi seorang Crysos Heir, Crysos Heir adalah perkumpulan pahlawan yang akan menyelamatkan *Amphoreus* dari kehancuran, dalam *Chrysos Heir* tersebut Castorice memiliki status sebagai pembawa coreflame dari Thanatos atau Titan Kematian.

Keinginan

Castorice memiliki keinginan untuk dapat menyentuh seseorang. Dikarenakan

kekuatannya castorice tidak mungkin mendapat kontak fisik dengan orang terdekatnya. Setelah mewujudkan takdirnya Castorice akhirnya mendapatkan *core flame* dari Thanatos dan ia pun dapat memeluk orang terdekatnya walau hanya sebentar, karena harus tinggal di alam kematian. Narasi ini terinspirasi dari cerita Castor dan Pollux pada mitologi Yunani kuno, dimana Castor dan Pollux adalah sepasang saudara kembar dimana Castor adalah seorang manusia dan Pollux adalah seorang dewa. Mitologi tersebut berakhir dimana Castor dan Pollux membagi keabadian mereka dengan syarat mereka akan membagi tempat mereka satu hari di Olympus dan satu hari dengan Hades (Encyclopedia Britannica, 2025)

Lingkungan

Aidonia dikenal dengan julukan *snow-dusted kingdom of death*. Kota ini memiliki hubungan erat dengan kepercayaan terhadap Thanatos. Aidonia didirikan di wilayah tebing bersalju sebagai bentuk penghormatan kepada para *Holy Maidens*, yang kini berpusat pada figur Castorice. Lingkungan Aidonia memiliki cuaca bersalju dan kerap diselimuti kabut, sehingga menciptakan kesan suram dan terbengkalai. Secara arsitektur, Aidonia terinspirasi dari budaya Yunani dan Romawi kuno, yang terlihat dari keberadaan bangunan bergaya *Pantheon* serta pilar-pilar besar yang tersebar di berbagai struktur kota.



Gambar 12 Kota Aidonia

(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=ASoKhMbUFV0>)

Setelah meninggalkan Aidonia, Castorice bergabung dengan *Chrysos Heir* dan pindah

ke Okhema, sebuah kota yang terletak di gunung tertinggi di Amphoreus. Di kota tersebut, ia menerima gelar *Mortician of Okhema*, yaitu individu yang bertanggung jawab atas berbagai hal yang berkaitan dengan kematian. Okhema juga menampilkan arsitektur yang kuat dipengaruhi oleh gaya Yunani dan Romawi kuno. Kota Okhema berfungsi sebagai pusat aktivitas Chrysos Heir sekaligus sebagai benteng pertahanan terakhir melawan kehancuran di Amphoreus.



Gambar 13 Kota Okhema
(sumber: Screenshot dalam game)

Kekuatan

Castorice adalah karakter yang telah hidup lebih dari seribu tahun dan menyaksikan berbagai peristiwa di Amphoreus. Ia memiliki kekuatan *Touch of Death* yang berasal dari Thanatos, yang menyebabkan setiap makhluk hidup yang disentuhnya mati seketika. Kekuatan ini menjadikannya dikenal sebagai *Maiden of Death* dan figur suci di Aidonia, kekuatan tersebut sangatlah kuat dikarenakan dapat mempengaruhi seluruh makhluk hidup seperti flora, dan fauna meskipun ditutupi oleh kain.

Kelemahan

Castorice membenci kekuatannya karena setiap makhluk hidup yang disentuhnya akan mati, sehingga ia menghindari kontak fisik dengan orang lain. Sejak kecil, kekuatan tersebut dimanfaatkan di Aidonia sebagai alat dalam menghukum kriminal dan juga untuk membebaskan orang sakit dan tua dari penderitaan mereka, yang semakin menumbuhkan rasa takut dalam dirinya. Pengalaman masa lalu bersama seorang sahabat yang meminta Castorice mencabut jiwanya ketika telah menjadi tua membentuk sikap Castorice untuk

menjaga jarak dari orang lain dan takut menggunakan kekuatannya, terutama terhadap orang-orang terdekat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa desain karakter Castorice didominasi oleh tema kematian yang tercermin melalui penggunaan simbol seperti kupu-kupu, dan bunga. Namun, unsur desain lainnya membangun penggambaran Castorice sebagai pelayan kematian, yang ditunjukkan melalui busana bergaya *maid lolita* dan gestur tubuh yang mendukung peran tersebut. Analisis menggunakan metode Manga Matrix meliputi *form matrix*, *costume matrix*, dan *personality matrix* menunjukkan bahwa bentuk visual Castorice memadukan kesan lembut dan feminin dengan nuansa berbahaya, kostumnya merepresentasikan peran sebagai pelayan jiwa, serta kepribadiannya digambarkan sebagai sosok yang baik hati, pendiam, dan serius, dengan kekuatan kematiannya yang sekaligus menjadi kelemahannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai penerapan desain karakter dalam game Honkai: Star Rail.

DAFTAR PUSTAKA

- Blanco, C. (2013). The soul as a butterfly in Greek and Roman thought (Doctoral dissertation, Durham University).
- Castro, Gabrielle Anne & Delos Angeles, Duztine Clyde. (2025). Male and Female Character Design Analysis in Gacha Games and its Impact in Gamer's Buying Behavior. 10.13140/RG.2.2.30720.75525.
- Cho, L. Y., Dougherty, M. R., Roh, H. J., & Harriger, J. A. (2025). Sexual Objectification, Sexualization, and Appearance-Related Themes in Anime: A Content Analysis. *Sex Roles*, 91(11), 77.
- Dioscuri. (2025, December 5). Encyclopedia Britannica. Retrieved November 12, 2025, from <https://www.britannica.com/topic/Dioscuri>
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J., Methel, G., & Molinier, P. (2008). A Gameplay Definition through Videogame Classification. *International Journal of Computer Games*

- Technology, 2008(1). <https://doi.org/10.1155/2008/470350>
- Dwi-Quantum, & Hiroyoshi, T. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*. USA: Collins Design.
- Gentles, I. (1988). Funeral customs in historical context. *Journal of Palliative Care*, 4(3), 16–20. <https://doi.org/10.1177/082585978800400304>
- Koeder, Marco & Tanaka, Ema. (2018). Exploring the game-of-chance elements in Japanese F2P mobile games. Qualitative analysis of paying and non-paying player's emotions. 05/2018. 16-28.
- Lehner, E., & Lehner, J. (2003). *Folklore and symbolism of flowers, plants and trees*. Courier Corporation.
- Louvier, F. (2019). Beyond the Black and White: Female Domestic Servants, Dress and Identity in France and Britain, 1900-1939. *Cultural and Social History*, 16(5), 581-602.
- McKenna, A. (2025, June 13). Where Does the Concept of a “Grim Reaper” Come From?. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/story/where-does-the-concept-of-a-grim-reaper-come-from>
- Morton, J. (1997). *A Guide To Color Symbolism*. Colorcom.
- Myers-Briggs® Overview. (2023, July 20). 2003-2025, Myers & Briggs Foundation. <https://www.myersbriggs.org/my-mbti-personality-type/myers-briggs-overview/>
- Smith, K., & Smith, K. (2025, June 16). Meaning of Gray: Color Psychology and Symbolism - Sensational color. *Sensational Color*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Wen, Haoyu. (2025). From Japan to China: The Evolution of the Gacha Model and Cross-Cultural Communication Research. *Transactions on Social Science, Education and Humanities Research*. 15. 14-19. 10.62051/r3ebt643.
- Yunker, T. (2011). Lolita: Dreaming, despairing, defying. *Stanford Journal of East Asian Affairs*, 11(1), 97-110.
- Zheng, H. (2024). *Analysis of Female Character Design in Honkai: Star Rail*.