FR-UBM-9.1.1.9/V0.R2
Versi online:
http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/
Hasil Penelitian
JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

Analisis Tekstual Gim *Free-To-Play Triple-A "Genshin Impact"* Berdasarkan Kerangka *Clara Fernandez-Vara*

A Textual Analysis of the Triple-A Free-To-Play Game "Genshin Impact" Based on the Framework Clara Fernandes-Vara

Lie Fika Firlianty[1)]

[1)]Desain Komunikasi Visual/School Of Design, Universitas Bina Nusantara

Diajukan 03-06-2026 / Disetujui 01-01-2026

Abstrak

Penelitian ini menyajikan analisis tekstual terhadap gim *Genshin Impact* (HoYoverse, 2020), sebuah gim *free-to-play triple-A* bergenre *Action RPG Open World* yang telah mencapai popularitas global. Menggunakan kerangka kerja metodologis *Building Blocks* dari buku *Introduction to Game Analysis* karya Clara Fernández-Vara, analisis ini mengkaji gim melalui tiga area fokus utama: Konteks, Ikhtisar Gim, dan Elemen Formal. Fokus utama kajian ini menunjukkan bahwa keberhasilan fenomenal *Genshin Impact* tidak hanya bergantung pada kualitas produksinya yang tinggi, tetapi juga pada integrasi antara konteks ekonomi berupa model monetisasi *gacha* dengan elemen-elemen formal desainnya. Hasil analisis mengindikasikan bahwa mekanik inti, seperti sistem eksplorasi dan sistem tempur berbasis reaksi elemental, secara langsung memberikan imbalan kepada pemain berupa sumber daya untuk berpartisipasi dalam sistem *gacha*. Lebih lanjut, pilihan paling signifikan bagi pemain bukanlah pilihan naratif, melainkan pilihan strategis dalam manajemen sumber daya langka yang terikat pada siklus monetisasi. Kesimpulannya, *Genshin Impact* merupakan studi kasus yang merepresentasikan bagaimana model bisnis *live service* membentuk seluruh pengalaman bermain, mengubah interaksi dari sekadar mengikuti narasi menjadi siklus manajemen ekonomi yang adiktif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Genshin Impact*, analisis gim, model *gacha*, *free-to-play*, ekonomi gim.

Abstract

This study presents a textual analysis of Genshin Impact (HoYoverse, 2020), a globally popular free-to-play triple-A Action RPG Open World game. Utilizing the methodological Building Blocks framework from Clara Fernández-Vara's Introduction to Game Analysis, this research dissects the game through three primary areas: Context, Game Overview, and Formal Elements. The core argument highlights that Genshin Impact's phenomenal success is attributed not only to its high production quality but also to the seamless integration of its gacha monetization model with its formal design elements. The analysis demonstrates how core mechanics, such as exploration and elemental combat systems, directly reward players with resources necessary for the gacha system. Furthermore, the most crucial choices made by players are strategic resource management decisions tied to the monetization cycle, rather than mere narrative choices. In conclusion, Genshin Impact serves as a prominent case study of how a live service business model can function as the backbone of the gaming experience, transforming player engagement from narrative progression into an addictive and sustainable cycle of economic management.

Keywords: *Genshin Impact, game analysis, gacha model, free-to-play, game economy*.

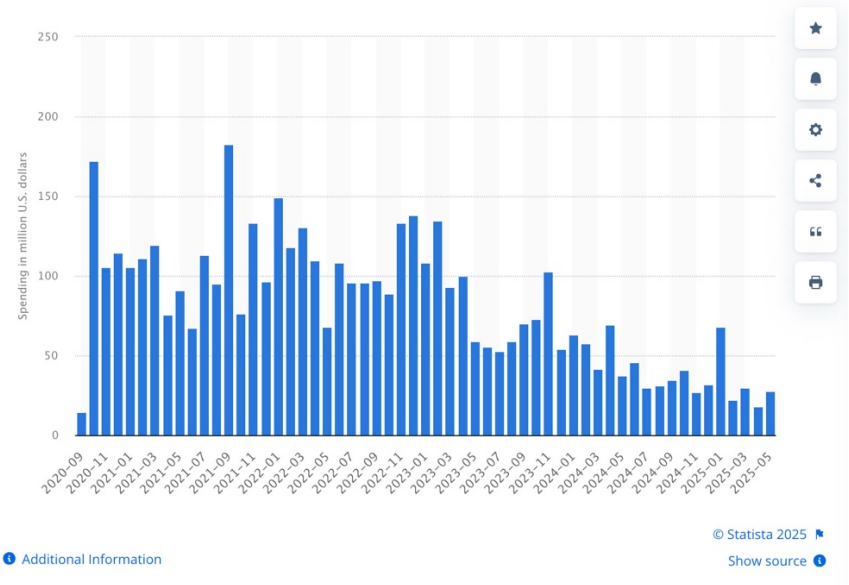
*Korespondensi Penulis:
E-mail: fika.firlianty@binus.ac.id

Versi online:
http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/
Hasil Penelitian

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

PENDAHULUAN

Sejak dirilis pada tahun 2020, *Genshin Impact* (GI) yang dikembangkan oleh Mihoyo atau sejak 15 Februari 2022 dikenal dengan nama HoYoverse, telah berkembang pesat menjadi salah satu gim seluler dengan model bisnis *free-to-play* (F2P) yang memiliki pendapatan kotor tertinggi di dunia. Berdasarkan data statistik pada bulan Mei 2025, *Genshin Impact* berhasil menghasilkan sekitar 27,7 juta dolar AS dari pembelian dalam aplikasi atau *in apps purchase* (IAP). Flunger (2017) dan kawan-kawan mendefinisikan bahwa model *free-to-play* (F2P) dalam industri gim daring didasarkan pada penyediaan gim daring secara gratis, baik untuk perangkat seluler, komputer personal maupun konsol. Monetisasi dilakukan melalui item virtual yang dapat dibeli oleh pemain selama permainan berlangsung.



Gambar 01. Pendapatan aplikasi yang dihasilkan Genshin Impact di seluruh dunia dari September 2020 hingga Mei 2025
(Sumber : statista.com, Juli 2025)

Clement (2025) mengemukakan bahwa kesuksesan gim ini didorong oleh kualitas visual bergaya *anime* yang memukau serta konsep eksplorasi dunia terbuka (*open world*) yang luas. Keberhasilan ini juga menginspirasi pengembang lain, khususnya di Tiongkok, untuk menciptakan aplikasi serupa. Sebagai perbandingan, Kuro Games merilis *Wuthering Waves* pada tahun 2024 dan berhasil meraup pendapatan lebih dari 20 juta dolar AS dari *In-App Purchase* (IAP) hanya dalam 10 hari setelah peluncurannya, yang menunjukkan tingginya minat pemain terhadap gim dunia terbuka daring.

Penelitian sebelumnya oleh Ren Ran (2023) menyebutkan bahwa *Genshin Impact* menarik perhatian pemain global melalui visual, alur cerita, dan *gameplay* yang memikat. Fenomena ini membuktikan bahwa model bisnis *free-to-play* mampu menghadirkan pengalaman bermain setara dengan gim *triple-A* berbayar premium. Dalam bukunya *Serious Game* Fletcher dan kawan-kawan (2022) mendefinisikan gim *triple-A* sebagai jenis gim / permainan yang diproduksi oleh perusahaan dengan anggaran besar, memiliki standar industri yang menyuguhkan estetika kelas atas, kisah kepahlawanan yang megah, serta visual memukau bagi para pemain, dan dalam proses pengembangannya membutuhkan waktu bertahun-tahun serta melibatkan tim yang

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

terdiri dari banyak orang. Dalam jurnal *Toward Sinophone Game Studies* yang ditulis oleh Inwood (2022) dijelaskan bahwa *Genshin Impact* merupakan contoh nyata bagaimana investasi besar-besaran sektor gim Tiongkok membuahkan hasil, dengan didukung oleh strategi peluncuran lintas platform yang tersedia dalam perangkat seluler, personal komputer dan konsol.

Di balik kesuksesannya, *Genshin Impact* juga menuai berbagai kritik, terutama terkait sistem monetisasi berbasis *gacha*. Yanuar (2025) melaporkan bahwa HoYoverse terlibat dalam kasus yang ditangani oleh Federal Trade Commission (FTC) Amerika Serikat dan diwajibkan membayar denda sebesar 20 juta dolar Amerika Serikat terkait dugaan pelanggaran dalam penanganan data pribadi anak yang berkaitan dengan sistem *gacha* dalam gim tersebut. Dalam penelitiannya Harijanto (2023) mengungkapkan bahwa *Genshin Impact* menggunakan sistem *gacha* yaitu mekanik dimana pemain dapat membayar untuk mendapatkan item, karakter, atau hadiah acak dalam gim. Namun popularitas gim berbasis *gacha* tidak hanya menarik minat pemain, tetapi juga berpotensi menumbuhkan budaya konsumerisme. Mekanisme perolehan hadiah langka melalui sistem *gacha* dapat mendorong pemain untuk terus melakukan pembelian, sehingga meningkatkan risiko pengeluaran yang tidak terkendali.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa diskursus mengenai Genshin Impact umumnya terbagi ke dalam dua perspektif utama, yaitu kritik terhadap sistem monetisasi *gacha* dan apresiasi terhadap tampilan visual yang memukau. Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan dalam literatur akademik mengenai hubungan antara aspek ekonomi dan desain visual serta pengalaman bermain yang membentuk keberhasilan gim ini. Beberapa penelitian terhadap Genshin Impact yang telah dilakukan berkaitan dengan aspek tampilan visual dan *gameplay* dari berbagai perspektif adalah sebagai berikut:

Prasetya, X.S, Setiawati., Anggapuspa, M.L. (2022). ***Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam Game Genshin Impact.*** **Jurnal Barik, Vol. 4 No. 2, Tahun 2022,185-198.** Penelitian ini memaknai setiap elemen visual yang terdapat pada penciptaan suatu karakter menggunakan metode Manga Matrix. Melalui analisa yang dilakukan, elemen visual pada desain karakter yang ada di dalam gim tersebut menunjukkan bahwa referensi desain yang dipilih oleh Mihoyo pada karakter Xiao ini dipertimbangkan dengan matang mulai dari bagian wajah, pakaian, aksesoris hingga bagian dari kepribadian karakter.

Ren, Ran. (2023). ***Research on the Reasons for the Success of Genshin Impact.*** **Proceeding of the Internasional Conference on Social Psychology and Humanities Studies.** Makalah ini mengupas dunia Genshin Impact dengan menelaah desain skenario, desain karakter, serta analisis terhadap aspek budaya yang dihadirkannya untuk memahami alasan di balik popularitas gim ini. Beragam mekanisme permainan, grafis yang indah, latar belakang karakter dan alur cerita yang kaya, unsur-unsur khas Tiongkok, kualitas grafis dan efek suara yang memukau, serta dampak budaya positif yang ditawarkan telah menjadikan Genshin Impact sebagai gim yang sangat digemari dan diminati oleh para pemain.

Syakirah, H.N., Anggita, A.E.N., Senduk, A.C.C., Wiyaringtyas, A.R. (2024). ***Representasi Budaya Dalam Desain Karakter Candace Game Genshin Impact.*** **Deskomvis: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media. Vol.5 No.3.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana elemen budaya ditampilkan melalui desain karakter dalam permainan tersebut. Berdasarkan teori representasi budaya yang diajukan oleh Stuart Hall serta konsep semiotika visual dari Roland Barthes, studi ini juga memperhatikan pendekatan Manga Matrix yang dikemukakan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Pendekatan ini menjelaskan struktur visual karakter Jepang melalui aspek ekspresi, bentuk fisik, dan simbol-simbol visual yang penuh dengan makna budaya. Masalah yang dibahas adalah bagaimana proses adaptasi budaya dalam

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

desain karakter dapat berisiko mengalami penyederhanaan atau penggambaran stereotip saat disiapkan untuk pasar global.

Tang, Fang., Li, Fang (2025). ***Between culture and control: Genshin Impact and the evolution of Chinese online nationalism.*** **Journal of Media & Cultural Studies, 2025, Vol. 39.** Jurnal berikut mengkaji persinggungan budaya komersial dan nasionalisme melalui studi kasus Genshin Impact. Analisis ini menyoroti bagaimana negara maupun pemain berinteraksi dengan repertoar simbolis gim tersebut, sehingga memunculkan interpretasi yang saling bersaing mengenai identitas nasional. Bagi negara, kesuksesan global gim ini dimaknai ulang sebagai bukti keunggulan budaya Tiongkok, di mana nilai simbolis dan geopolitik 'budaya Tiongkok' dianggap lebih penting daripada akurasi representasi atau autentisitas.

Sedangkan berikut beberapa penelitian yang telah dilakukan terhadap Genshin Impact berkaitan dengan aspek monetisasi dari berbagai perspektif:

Surya, Egar., Muftiadi, Anang., Chan, Arianis. (2024). ***Pengaruh Customer Perceived Value Terhadap Repurchased Intention Dalam Game Genshin Impact.*** **Jurnal Lentera Bisnis, Vol.13, No.2.** Riset ini dilaksanakan dalam rangka mengkaji besaran dampak *customer perceived value* terhadap *repurchase intention* pada konsumen produk pembelian dalam gim Genshin Impact, dengan mengambil studi kasus pada anggota grup Facebook Genshin Impact Indonesia *Official*. Hasil penelitian mengungkapkan adanya pengaruh signifikan dari *customer perceived value* terhadap *repurchase intention* pada konsumen produk pembelian dalam gim Genshin Impact. Artinya, semakin tinggi *customer perceived value* yang dirasakan, maka semakin meningkat pula *repurchase intention* dari konsumen produk pembelian dalam gim Genshin Impact.

Blom, Joleen. (2023). ***The Genshin Impact Media Mix: Free to Play Monetization from East Asia.*** **University of Minnesota Press, Vol.16, No.1.** Makalah ini mengupas model monetisasi gim *free-to-play* dalam praktik *media mix* yang menempatkan karakter sebagai poros utamanya. Sebagaimana dijelaskan oleh Marc Steinberg, dalam praktik *media mix*, karakter berfungsi sebagai sarana penghubung antara media audiovisual (seperti manga, anime, dan gim video) dengan berbagai objek, sekaligus mendorong penyebaran luas media dan objek-objek tersebut. Genshin Impact menunjukkan pola yang sejalan sekaligus berbeda dalam aspek ini; meskipun karakter-karakter Genshin Impact hadir di berbagai media seperti manga daring, anime yang akan datang, hingga media sosial seperti YouTube dan Twitter. Gim *free-to-play* itu sendiri tetap menjadi medium utama yang menjadi muara bagi seluruh media tersebut. Sebagaimana diuraikan dalam artikel ini, karakter-karakter tersebut dimanfaatkan sebagai instrumen dalam strategi monetisasi gim untuk mengintegrasikan berbagai sumber pendapatannya ke dalam satu layanan gim tunggal, alih-alih ke dalam keseluruhan ekosistem *media mix* tersebut.

Cokki, ***et al.*** **(2025).** ***Gacha Addiction and In-App Purchases: A Study on Genshin Impact Players in Indonesia.*** **Matrix: Jurnal Manajemen, Strategi Bisnis dan Kewirausahaan. Vol.19, No.1.** Penelitian ini mengkaji dampak kecanduan *gacha* dan harga yang menarik terhadap niat pembelian item dalam aplikasi, dengan loyalitas permainan seluler sebagai variabel mediasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) untuk menganalisis data survei yang dikumpulkan dari 208 pemain Genshin Impact di Indonesia melalui teknik pengambilan sampel acak dan kuesioner daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *gacha* berpengaruh signifikan terhadap niat pembelian item dalam aplikasi, sedangkan harga yang menarik memiliki pengaruh moderat. Selain itu, loyalitas permainan seluler berperan sebagai mediator parsial dalam hubungan antara kecanduan *gacha* dan niat pembelian.

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

Dari hasil kajian beberapa makalah diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian cenderung membahas kedua aspek tersebut secara terpisah, sehingga belum memberikan pemahaman yang utuh mengenai keterkaitannya. Berbeda dengan studi-studi sebelumnya yang memisahkan antara analisis visual/narasi dan ekonomi *gacha*, artikel ini menawarkan pembacaan terintegrasi, rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana keterkaitan struktural antara model ekonomi monetisasi *(gacha)* dan elemen formal permainan (seperti desain, mekanik eksplorasi serta sistem tempur elemental) membentuk keseluruhan pengalaman bermain pemain pada Genshin Impact. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi bentuk integrasi aturan ekonomi ekstradiegetik ke dalam elemen formal permainan, dan (2) menganalisis bagaimana manajemen sumber daya langka mendikte ritme serta strategi pengalaman bermain jangka panjang.

Untuk mengisi kesenjangan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan analisis tekstual *Building Blocks* Clara Fernandez-Vara dengan memperlakukan gim sebagai sebuah "teks" kompleks yang dapat dibedah dan diinterpretasikan. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan mengungkap struktur desain yang mendasari *Genshin Impact* serta menjelaskan bagaimana elemen-elemen desain tersebut berkontribusi terhadap pembentukan pengalaman bermain dan mekanisme monetisasi. Kontribusi dalam penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengembangan kajian akademik di bidang *game studies*, khususnya dalam memahami persinggungan antra model bisnis *free-to-play* dan desain formal permainan secara komprehensif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini sepenuhnya menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis tekstual *Building Blocks* yang dikembangkan oleh Clara Fernández-Vara dalam bukunya yang berjudul *Introduction to Game Analysis*. Meskipun kerangka Clara Fernández-Vara membuka ruang untuk observasi dan wawancara pemain, riset ini difokuskan secara eksklusif pada pembacaan teks gim, dokumen resmi pengembang, dan artefak digital terkait tanpa melibatkan partisipan manusia atau wawancara empiris.

Kerangka kerja *building blocks* dilakukan dengan cara memilah, memilih dan merakit komponen-komponen spesifik dari sebuah gim, seperti layaknya *blocks* dalam permainan balok (LEGO), tidak semua komponen digunakan melainkan memilah bagian yang paling relevan dengan topik dan tujuan. Dalam analisis *building blocks* Clara membagi seluruh elemen menjadi tiga area utama yaitu: **Konteks, Ikhtisar Gim, Elemen Formal**.

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

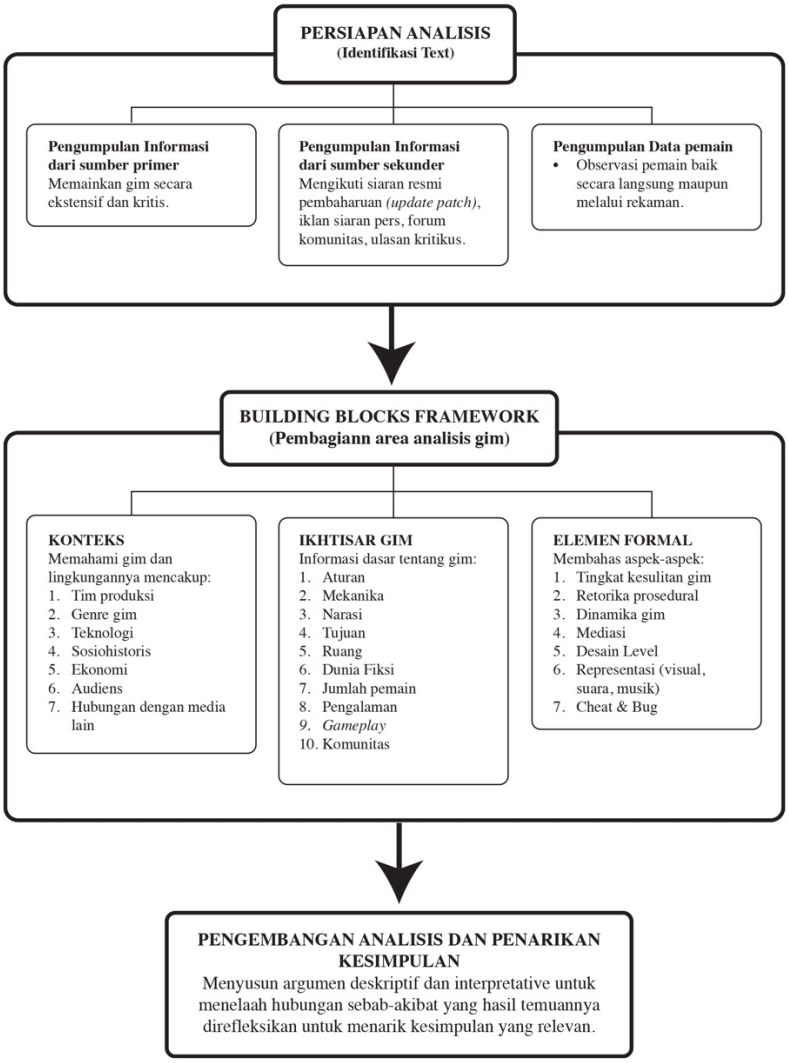


Diagram 01. Proses analisis kerangka kerja *Building Blocks* - Clara Fernández-Vara

Jika dijabarkan maka secara keseluruhan proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan dan penentuan area studi sebagai berikut:

1. Persiapan Analisis (Identifikasi Teks): Tahap ini berupa proses pengumpulan informasi mengenai objek analisa melalui beberapa metode dari berbagai sumber, yaitu:

1.1. **Sumber Primer:** Mencakup proses bermain gim secara ekstensif dan kritis, dimana peneliti tidak bermain sekedar untuk hiburan, tetapi juga untuk memahami mekanisme, posisi pemain, dan pengambilan keputusan strategis mengenai metode bermain.
1.2. **Sumber Sekunder:** Memanfaatkan kerangka kerja lintas media untuk meneliti bagaimana audiens berinteraksi dengan berbagai media sekaligus, melalui peninjauan terhadap berbagai sumber, meliputi siaran resmi pembaruan *(update patch)* dari pengembang (Hoyoverse) di YouTube, situs web resmi, ulasan kritikus gim, artikel akademik dan nonakademik, siaran pers, iklan, forum komunitas dan catatan *postmortem,* sehingga dapat menghasilkan wawasan baru pada kajian gim.

1.3. **Data pemain:** Dalam konteks ilmu sosial, analisis dapat difokuskan pada aktivitas pemain melalui observasi atau perekaman sesi bermain.

2. **Analisis Building Blocks :** Dalam tahapan ini seluruh elemen dibagi menjadi tiga area utama yaitu:
   2.1. **Konteks:** Membantu memahami gim dalam lingkungannya, meliputi konteks didalam gim yang mencakup; tim produksi, *genre* gim, teknologi, sosiohistoris, ekonomi, audiens dan hubungannya dengan media lain.
   2.2. **Ikhtisar Gim *(Game Overview):*** Mencakup informasi dasar yang dibutuhkan pemain untuk memulai, seperti jumlah pemain (pemain tunggal vs gim, multipemain vs gim, pemain vs pemain, kompetisi multilateral, kompetisi tim, kompetisi unilateral, permainan kooperatif), aturan dan tujuan gim/mode gim, mekanika gim, ruang gim, dunia fiksi gim, narasi, pengalaman *gameplay*, dan komunitas gim.
   2.3. **Elemen Formal:** Membahas aspek-aspek seperti aturan dunia (diegetik *versus* non-diegetik), hubungan antara aturan dan dunia fiksi, nilai dan retorika prosedural, konten prosedural versus konten yang dikodekan secara keras, dinamika gim, mediasi (skema kontrol dan periferal), tingkat kesulitan gim, representasi (desain visual, suara dan musik), gim yang berorientasi aturan *versus* yang berorientasi tujuan, desain level dan *cheat/hack/mod/bug*.

3. **Mengembangkan Analisis dan Penarikan Kesimpulan :** Data yang teridentifikasi disusun menjadi argumen deskriptif dan interpretative guna membantu hubungan sebab-akibat. Rangkuman temuan tersebut kemudian direfleksikan untuk menarik Kesimpulan yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menganalisis objek penelitian secara komprehensif, studi ini mengadaptasi kerangka kerja analisis tekstual gim yang dikembangkan oleh Clara Fernández-Vara. Dalam praktiknya, Fernández-Vara menawarkan berbagai dimensi luas dalam pembacaan gim. Namun, untuk kebutuhan dan fokus spesifik penelitian ini, yakni melihat hubungan antara model ekonomi monetisasi dan struktur pengalaman bermain, maka analisis dibagi kedalam tiga kategori utama, yaitu: **Konteks**, **Ikhtisar Gim *(Game Overview)*,** dan **Elemen Formal**. Ketiga kategori ini merupakan pilihan analitis yang disesuaikan secara metodologis; di mana pemetaan dimulai dari ranah eksternal (latar belakang industri dan budaya), berlanjut pada pemahaman sistem makro gim, hingga dibedah secara mendalam pada tataran mikro melalui elemen formal gim (seperti aturan, mekanik, dan sumber daya).

Area 1: Konteks (Context)

Konteks merujuk pada faktor eksternal yang memengaruhi pembentukan dan penerimaan suatu gim. Bagi *Genshin Impact*, konteks ini sangat krusial dan berlapis.

- **Tim Produksi *(Production Team)*:** Gim ini dikembangkan oleh miHoYo (sekarang beroperasi secara global sebagai HoYoverse). Memiliki studio yang berbasis di Shanghai, pada awalnya didirikan oleh sekelompok mahasiswa yang memiliki kecintaan pada budaya ACG (*Anime, Comics, and Games*). Keahlian mereka sebelumnya dalam mengembangkan *Honkai Impact 3rd* memberikan fondasi kuat dalam merancang gim aksi anime berbasis *gacha*. Pencapaian ini sekaligus menjadi simbol kebangkitan pengembang Tiongkok di industri gim *triple-A* global.
- **Konteks Ekonomi:** Gim ini mengadopsi model bisnis *free-to-play (F2P)* dengan sistem monetisasi *"gacha"* atau di dalam gim disebut *"Wish"*. Pemain mendapatkan akses seluruh konten cerita secara gratis, namun didorong untuk membelanjakan uang nyata

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

guna mendapatkan peluang acak untuk memperoleh karakter dan senjata bintang 5 (langka) yang kuat. Model ekonomi kelangkaan *(economy of scarcity)* ini memaksa pemain untuk secara konstan memilih antara menghabiskan waktu untuk *grinding* yaitu mengumpulkan *primogems* (mata uang dalam gim) secara perlahan, atau mengambil jalan pintas dengan membayar, yang menjadi motor utama retensi jangka panjang.

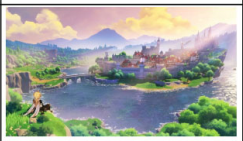
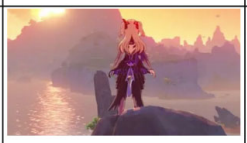
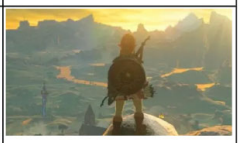
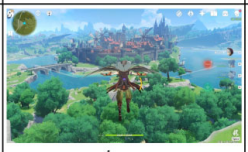
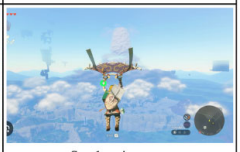
Gambar 02. Monetisasi *gacha* dalam *Genshin Impact*

(Sumber : *Genshin Impact*, Hoyoverse)

- **Genre Gim:** Secara formal *Genshin Impact* dikategorikan sebagai *Action RPG Open-World.* Namun, *genre* ini perlu dipecah lebih lanjut. Elemen "Dunia Terbuka" terinspirasi oleh *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, yang terlihat dari kebebasan dalam mengekplorasi dunia fiksi. Di sisi lain, gim ini juga masuk dalam *genre* "*Gacha* Gim", sebuah kategori yang populer di pasar gim seluler Asia. Dengan menggabungkan skala dan kualitas eksplorasi dari gim konsol dengan model monetisasi adiktif dari gim seluler, *Genshin Impact* berhasil menciptakan *genre* hibrida yang menjangkau demografi pasar yang sebelumnya terpisahkan.
- **Audiens (Audience):** Dengan terciptanya desain hibrida ini memungkinkan *Genshin Impact* menargetkan audiens yang sangat luas, pemain yang didasar meliputi:
    - **Penggemar Anime:** Gaya seni *cel-shaded*, desain karakter, dan *trope* naratifnya sangat menarik bagi komunitas penggemar anime global.
    - **Pemain RPG Konsol:** Skala dunia, kedalaman cerita, dan kualitas produksi yang tinggi menarik pemain yang terbiasa dengan gim *triple-A*.
    - **Pemain Gim Seluler:** Aksesibilitas *free-to-play* dan kemampuan untuk bermain dalam misi singkat seperti menyelesaikan misi harian, membuatnya sesuai untuk pemain kasual di perangkat seluler.
    - **Konten Kreator:** Dunianya yang indah dan karakter yang menarik membuat gim ini sangat populer di platform streaming seperti Twitch dan YouTube, yang secara signifikan mendorong pertumbuhan organiknya.
- **Hubungan dengan Media Lain *(Relations to Other Media):***
    - ***The Legend of Zelda:*** Terinspirasi dari *Breath of The Wild* (2017) untuk mekanik memanjat, meluncur, dan stamina.

Versi online:
http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/
Hasil Penelitian

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

Persamaan	Genshin Impact	Breath of The Wind
Menggunakan gaya seni, dunia kartun yang luas dan berwarna-warni	 Sumber: theguardian.com	Sumber: nitendo.com
Menggunakan angle kamera orang ke tiga *(third person camera)*	 Sumber: forbes.com	 Sumber: forbes.com
Menggunakan sistem meluncur *(gliding)* yang sama	 nhpr.org	 Sumber: ign.com
Cara menempatan musuh yang dikategorikan	thegamer.com	mynitendonews.com

Tabel 01. Perbandingan mekanik *Genshin Impact* dan *Breath of The Wild*
(Sumber : Lie Fika Firlianty, 2026)

- **Anime:** Estetika visual, desain karakter, pengisi suara termasuk pilihan bahasa Jepang, dan arketipe cerita: protagonis yang optimis, teman yang berkepribadian ganda *(tsundere),* sangat berakar pada budaya anime modern.

Gambar 03. Estetika visual dan desain karakter bergaya anime
(Sumber : https://www.xp-pen.com/blog/how-to-get-characters-in-genshin-impact.html, 2026)

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

- **Ekspansi Transmedia:** HoYoverse memperluas *intellectual property* (IP) ini secara transmedia melalui manga resmi, konser orkestra, animasi pendek, dan proyek anime berskala besar bersama studio Ufotable.

Gambar 04. *Teaser* Konser Orkestra Genshin Impact 2023
(Sumber : kompas.com, 31 Agustus 2023)

Gambar 05. Trailer Konsep Anime Genshin Impact
(Sumber : https://youtu.be/xdKay6bhIMg?si=OFwOcIXPUo1YhzNN, 2022)

- **Konteks Teknologi & Sosio-Historis:** Dirilis pada September 2020, *Genshin Impact* muncul di tengah puncak pandemi COVID-19. Waktu rilis ini memberinya audiens global yang sangat besar yang mencari hiburan imersif di rumah. Kemampuan gim untuk berjalan mulus di berbagai platform (*cross-platform*) dan statusnya sebagai *live service game* dengan pembaruan konten berkala memastikan relevansinya dalam jangka panjang.

Area 2: Ikhtisar Gim *(Game Overview)*

Ikhtisar ini menjelaskan konten dan fitur dasar yang mendefinisikan "apa" itu *Genshin Impact*.

- **Latar Belakang Cerita:** Pemain mengambil peran sebagai "Pengembara" *(Traveler)*, salah satu dari sepasang saudara kembar yang melakukan perjalanan antar dunia. Pada

awal permainan, mereka diserang oleh dewi misterius, yang menangkap salah satu kembaran dan menyegel kekuatan yang lain. Terdampar di dunia Teyvat, tujuan utamanya adalah memulai perjalanan melintasi tujuh negara untuk menemukan saudara mereka yang hilang dan mengungkap rahasia dunia tersebut.

- **Jumlah Pemain dan Mode Gim:** *Genshin Impact* adalah gim yang dimainkan secara *single-player* berfokus pada narasi dan eksplorasi pribadi. Namun, gim ini menawarkan mode *co-op* multipemain yang memungkinkan hingga empat orang menjelajahi dunia bersama atau menyelesaikan tantangan *(Domain)* tertentu, namun fundamental gim ini adalah pengalaman solo yang membuat dunianya terasa personal bagi setiap pemain.
- **Mekanik Inti *(Core Mechanics):*** Terdapat dua pilar *gameplay* utama
    1. **Eksplorasi Dunia Terbuka:** Pemain bebas memanjat hampir semua permukaan, meluncur dari ketinggian, dan berenang. Kebebasan bergerak ini adalah daya tarik utamanya, mendorong rasa penemuan dan petualangan.
    2. **Sistem Tempur Elemental:** Pertarungan berpusat pada interaksi antar tujuh elemen *Pyro, Hydro, Anemo, Electro, Dendro, Cryo, Geo*. Menggabungkan elemen yang berbeda untuk menciptakan reaksi berantai yang deduktif. Sistem ini mendorong pemain untuk menciptakan reaksi berantai yang destruktif mendorong pemain untuk bereksperimen menyusun strategi dan membangun tim yang ideal.

REAKSI	KETERANGAN	KONTAK
SWIRL	Dihasilkan oleh elemen *anemo* (angin). Swirl dapat menyerap elemen yang melakukan kontak awal, jika berkontak dengan lebih dari 1 elemen maka akan memicu reaksi elemen lainnya dan akan menghasilkan *elemental damage*.	*Pyro* (api), *Electro* (listrik), *Hydro* (air), *Cryo* (es).
CRYSTALLIZE	Crystallize memicu terbentuknya pecahan elemen yang dapat menghasilkan *shields* (perisai), berfungsi mengurangi / melindungi pemain dari *damage*.	*Pyro* (api), *Electro* (listrik), *Hydro* (air), *Cryo* (es).
BURNING	Reaksi terbakar yang hanya muncul jika *dendro* berkontak dengan *pyro*.	*Pyro* (api)
AGGRAVATE	Reaksi terbakar yang hanya muncul jika *dendro* berkontak dengan *electro*.	*Electro* (listrik)
SEED > BURGEON	Ledakan yang terjadi jika dendro berkontak dengan *hydro* dan *pyro*.	*Hydro* (air), *Pyro* (api).

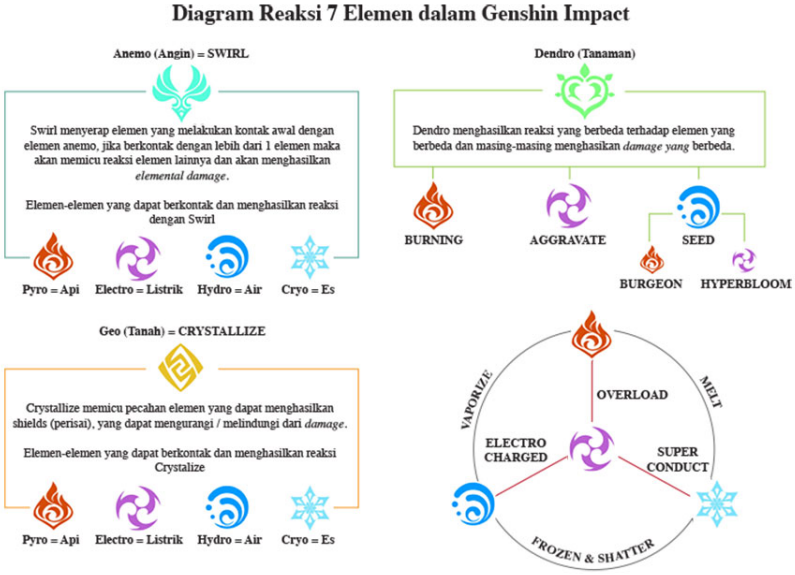
JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

SEED > HYPERBLOOM	Ledakan yang terjadi jika dendro berkontak dengan *hydro* dan *pyro*.	*Hydro* (air), *Pyro* (api).
SUPERCONDUCT	Menghasilkan amage *cryo* dan menurunkan pertahanan lawan.	*Electro* (listrik), *Cryo* (es).
ELECTRO CHARGED	Menghasilkan damage *electro* dalam durasi tertentu.	*Electro* (listrik), *Hydro* (air).
OVERLOAD	Menghasilkan ledakan yang dapat menghancurkan perisai lawan.	*Pyro* (api), *Electro* (listrik).
VAPORIZE	Menghasilkan ledakan yang dapat menghancurkan perisai lawan.	*Pyro* (api), Hydro (air).
MELT	Menghasilkan efek *melt* yang dapat meningkatkan *damage*.	*Pyro* (api), *Cryo* (es).
FROZEN SHATTER	Membuat musuh membeku dan memicu *physical damage*.	*Cryo* (es), *Hydro* (air)

Tabel 02. *Elemental Reaction Chart*
(Sumber : Lie Fika Firlianty, 2026)

Versi online:
http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/
Hasil Penelitian

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749



Gambar 06. *Elemental Reaction Diagram*
(Sumber : Lie Fika Firlianty, 2026)

Area 3: Elemen Formal *(Formal Elements)*

Elemen formal adalah tentang bagaimana gim ini dibangun secara struktural dan sistemik.

- **Hubungan Aturan dan Dunia Fiksi:** Aturan *gacha* eksternal *(extradiegetic)* diintegrasikan secara cerdas ke dalam dunia fiksi gim. Fitur *"Wish"* dinarasikan bukan sekadar transaksi, melainkan ritual memanggil pahlawan dari konstelasi bintang di semesta Teyvat. Demikian pula, interaksi elemental berperan layaknya hukum fisika fiktif yang memengaruhi eksplorasi, pertempuran, dan penyelesaian teka-teki lingkungan.
- **Desain Pilihan *(Choice Design):*** *Genshin Impact* menyajikan ilusi pilihan dalam penceritaan karena keputusan naratif; jarang mengubah arah plot secara signifikan. Pilihan paling esensial dan bermakna bagi pemain justru terletak pada manajemen sumber daya langka, seperti:
    - "Haruskah saya menggunakan *Primogems* untuk *"Wish"* sekarang atau menabung untuk karakter mendatang?"
    - "Bagaimana saya harus membelanjakan *"Resin"* (stamina) saya hari ini untuk memaksimalkan progresi?"
    - "Karakter mana yang harus saya prioritaskan untuk ditingkatkan?"

    Pilihan-pilihan formal ini secara langsung terikat pada konteks ekonomi gim dan menjadi inti dari pengalaman jangka panjang pemain.

- **Desain Level dan Ritme:** Gim ini secara seksama menyeimbangkan desain ruang bermain santai yang berbasis kebebasan eksplorasi *(paidia)* dengan level terstruktur, intensif dan berbatas waktu *(ludus)* melalui fitur seperti Domain, Spiral Abyss, Imaginarium Theater dan gim *event* spesial. Keseimbangan ini mengakomodasi berbagai preferensi dan ritme bermain.

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

Berdasarkan uraian di atas, pemetaan yang dimulai dari **Konteks** industri dan budaya, pemahaman struktur makro melalui **Ikhtisar Gim**, hingga pembedahan secara mikro pada **Elemen Formal** memperlihatkan bagaimana Genshin Impact beroperasi sebagai sebuah kesatuan sistem yang utuh. Seluruh lapisan analisis tersebut membuktikan bahwa aspek naratif, mekanik permainan, dan sistem ekonomi *gacha* tidak berdiri sendiri, melainkan saling merajut untuk membentuk pengalaman bermain dan strategi monetisasi yang komprehensif.

Area Analisis (Clara Fernandez-Vara)	**Elemen/Fitur Gim (Genshin Impact)**	**Hubungan Kausal / Integrasi Dengan Sistem Monetasi *(Gacha)***
Konteks	Model bisnis *free-to-play* & Ekonomi Kelangkaan (Economy Scarcity)	Menjadi fondasi eksternal yang memaksa pemain memilih antara waktu (grinding) atau uang nyata (IAP).
Ikhtisar Gim *(Game Overview)*	Mekanik explorasi dunia terbuka *(open world)* & navigasi	Memberikan ketidakseimbangan berupa Primogems secara berkala untuk memancing partisipasi awal dalam sistem gacha *(Wish)*.
Elemen Formal	Sistem Tempur Elemental *(Elemental Reactions & Team Synergy)*	Menciptakan kebutuhan strategis akan karakter bintang-lima spesifik demi mengoptimalkan progres di tingkat lanjut.
Elemen Formal	Manajemen sumber daya (resin & waktu tunggu/ *time-gated*)	Membatasi laju permainan harian, yang mendorong siklus retensi jangka panjang dan keputusan transaksi ekonomi.

Tabel 03. Matrix Integrasi Elemen Formal dan Monetisasi Gacha
(Sumber : Lie Fika Firlianty, 2026)

KESIMPULAN

Kesimpulannya, analisis tekstual berbasis kerangka Clara Fernández-Vara menunjukkan bahwa Genshin Impact berhasil mengintegrasikan model ekonomi monetisasi *(gacha)* secara mendalam ke dalam struktur elemen formal permainannya. Sistem ini mendorong pemain untuk mengelola sumber daya secara strategis dalam memanfaatkan imbalan guna mengoptimalkan progres permainan ke tingkat yang lebih tinggi. Temuan ini memperkaya kajian dalam *game studies* mengenai bagaimana desain gim modern tidak hanya berfokus pada aspek hiburan semata, melainkan merajut sistem ekonomi kelangkaan ke dalam ritme bermain pemain.

Kendati penelitian ini telah memetakan hubungan tersebut melalui pilihan analitis yang terstruktur, studi ini memiliki keterbatasan karena berfokus murni pada teks gim tanpa melibatkan data empiris perilaku pemain. Oleh karena itu, riset selanjutnya disarankan untuk mengombinasikan analisis struktural ini dengan pendekatan studi pemain *(player studies)* guna melihat bagaimana model desain tersebut diinterpretasikan secara nyata oleh audiens di lapangan.

JURNAL TITIK IMAJI
Volume 9 Nomor 2: 328 - 343, Oktober 2026
p-ISSN: 2620-4940
e-ISSN: 2621-2749

DAFTAR PUSTAKA

Fernández-Vara, Clara. (2015). *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.

miHoYo. (2016). *Honkai Impact 3rd* [Game multi-platform]. Shanghai: miHoYo.

Nintendo EPD. (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [Nintendo Switch/Wii U]. Kyoto: Nintendo.

Nitendo News. (2017). *IGN Writer Reveals Breath of The Wild's Lenght.* https://mynintendonews.com/2017/02/28/ign-writer-reveals-breath-of-the-wilds-length/

Flunger, Robert., Mladedow, Andreas., Strauss, Christine. (2017). *The Free-to-play Business Model.* iiWAS2017: The 19th International Conference on Information Integration and Web-based Applications & Services. Salzburg Austria

HoYoLab. (2021). *A definitve ranking of elemental reactions.* https://www.hoyolab.com/article/1162865

Dillon, Clark Jessica. (2021). *Genshin Impact All Enemies and Their Drops*. Thegamer.com. https://www.thegamer.com/genshin-impact-enemies-drops/

Dwinanda, Reiny. (2022). *Genshin Impact akan Diadaptasi Jadi Serial Anime.* Republika.co.id https://ameera.republika.co.id/berita/rig4e0414/genshin-impact-akan-diadaptasi-jadi-serial-anime

Inwood, Heather. (2022). *Towards Sinophone Game Studies.* British Journal of Chinese Studies, Vol. 12.2, July 2022

Prasetya, X.S, Setiawati., Anggapuspa, M.L. (2022). *Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam Game Genshin Impact.* Jurnal Barik, Vol. 4 No. 2, Tahun 2022,185-198.

Fletcher, Bobbie *et al*. (2022). *Serious Game – Joint Internasional Conference, JCSG 2021-Virtual Event, Januari 12-13, 2022 Proceedings*. Springer Nature Switzerland

Ren, Ran. (2023). *Research on the Reasons for the Success of Genshin Impact. Communications in Humanities Research*. 5. 285-289. 10.54254/2753-7064/5/20230281.

Blom, Joleen. (2023). *The Genshin Impact Media Mix: Free-to-Play Monetization from East Asia.* University of Minnesota Press, Vol.16 No.1

Wolf, J.P, Mark., Perron, Bernard. (2023). *The Routledge Companion to Video Game Studies - Second Edition.* New York: Routledge

Harijanto, Natanael Christian., Dr. Retno, Wiwik. (2023). *Analisis Budaya Konsumerisme pada Permainan Gacha Genshin Impact terhadap Mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Gadjah Mada*. https://etd.repository.ugm.ac.id/

Nurhapy. F.M., Pratomo, Yudha., (2023). *Hoyoverse Bikin Konser Genshin Impact, Asia Tenggara Kebagian*. Tekno.kompas.com https://tekno.kompas.com/read/2023/08/31/17430097/hoyoverse-bikin-konser-genshin-impact-asia-tenggara-kebagian

Syakirah, H.N., Anggita, A.E.N., Senduk, A.C.C., Wiyaringtyas, A.R. (2024). *Representasi Budaya Dalam Desain Karakter Candace Game Genshin Impact.* Deskomvis: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media. Vol.5 No.3

Surya, Egar., Muftiadi, Anang., Chan, Arianis. (2024). *Pengaruh Customer Perceived Value Terhadap Repurchased Intention Dalam Game Genshin Impact.* Jurnal Lentera Bisnis, Vol.13 No.2

Tassi, Paul .(2024). *Remembering When "Genshin Impact" was Plagiarizing Breath of The Wild.* Forbes.com. https://www.forbes.com/sites/paultassi/2024/01/24/remembering-when-genshin-impact-was-plagiarizing-breath-of-the-wild/

HoYoverse. (2026). *Genshin Impact* [Game multi-platform]. Shanghai: HoYoverse.

Genshin.hoyoverse.com. (2025). Cognosphere.

Danilasari, K,R., Poerwandari, K, E. (2024). *Sikap Kompetitif dan Problematic Gambling pada Pemain Game Gacha: Studi Kasus Tunggal*. Psyche 165 Jurnal Vol. 17 No.4

Clement, Jessica. (2025). *Research on the Reasons for the Success of Genshin Impact. Communications in Humanities Research*. 2 September 2025, pukul 14.02. https://www.statista.com/statistics/1208573/genshin-impact-player-spending-app/#:~:text=Diluncurkan%20pada%20September%202020%2C%20Genshin,AS%20dalam%20pembelian%20dalam%20aplikasi.

Statista.com. (2025). *Genshin Impact IAP Revenue Worldwide 2020-2025*. https://www.statista.com/aboutus/our-research-commitment/408/jessica-clement. 28 Oktober 2025, pukul 09.10

Nizar, Yanuar (2025), *Genshin Impact Didenda Akibat Sistem Gacha dan Penanganan Data Anak*. Indozone.id. https://tekingame.indozone.id/newz/965542856/genshin-impact-didenda-akibat-sistem-gacha-dan-penanganan-data-anak

Tang, Fang., Li, Fang (2025). *Between culture and control: Genshin Impact and the evolution of Chinese online nationalism.* Journal of Media & Cultural Studies, 2025, Vol. 39