



Analisis Visual Poster Promosi Game “Honkai: Star Rail” 2023 – 2025: Tinjauan Historis

Azalia Eka Tantri^{1*}, Pratama Bayu Widagdo¹

¹Program Studi S1 Seni Rupa (Dkv), Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding Author's e-mail: azaliatantri@students.unnes.ac.id

Article History:

Received: September 3, 2026

Revised: September 22, 2026

Accepted: September 30, 2026

Keywords:

Honkai: Star Rail,
promotional poster, visual
communication, historical
analysis, visual design,
digital illustration

Abstract: This study analyzes the historical transformation of promotional posters for Honkai: Star Rail during the 2023–2025 period, focusing on visual composition, illustration, color, typography, cultural elements, and communication strategies. The study employs a qualitative descriptive method with a historical approach, examining 12 promotional posters from the game selected from different periods between 2023 and 2025. The analysis applies a visual analysis approach based on the identification of visual elements, including composition, illustration, color, typography, and cultural visual elements. In 2023, poster compositions were relatively simple and emphasized character introduction and the establishment of the game's initial visual identity. In 2024, the designs became more dynamic through the integration of cultural elements, improved lighting, perspective exploration, and more complex compositions. By 2025, the posters demonstrated highly detailed illustrations, semi-realistic rendering, atmospheric color schemes, and cinematic compositions. These developments reflect not only advances in digital illustration technology but also HoYoverse's visual communication strategy in constructing distinct identities for each game world. Thus, promotional posters function as both informational media and visual narrative tools.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Tantri, A. E., & Widagdo, P. B. (2026). Analisis Visual Poster Promosi Game “Honkai: Star Rail” 2023 – 2025: Tinjauan Historis. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(9), 4661–4676. <https://doi.org/10.55681/sentri.v5i9.7212>

PENDAHULUAN

Sejak terjadinya revolusi industri, kebutuhan manusia mengalami perkembangan yang semakin kompleks, termasuk dalam hal promosi produk dan jasa. Kemajuan teknologi percetakan turut mendorong munculnya berbagai kebutuhan baru di bidang pemasaran, seperti penggunaan iklan untuk mengedukasi pasar, memperindah kemasan produk, serta menyampaikan informasi secara massal dalam konteks industri yang kian maju dan kompleks. Perkembangan ini juga tercermin pada munculnya beragam poster dan iklan yang kerap menampilkan figur artis atau tokoh publik sebagai elemen visual utama. Fenomena tersebut menunjukkan awal berkembangnya kehidupan modern dan globalisasi dalam bidang industrialisasi yang semakin bergantung pada media promosi (Pendit, 2019). Dalam ranah pemasaran, poster dimanfaatkan sebagai media untuk menarik perhatian calon konsumen sekaligus memengaruhi keputusan pembelian mereka. Walaupun kemajuan teknologi telah menggeser aktivitas pemasaran ke *platform* digital, poster tetap berperan penting dalam strategi promosi karena mampu menghadirkan daya tarik visual yang kuat serta meninggalkan kesan yang tahan lama (Koniah, Hendratno, Sukartiningsih, 2025).

Poster *online* atau digital memerlukan desain yang sesuai demi memenuhi kebutuhan atau menarik perhatian audiens secara masif. Oleh karena itu, desainer perlu mempertimbangkan aspek ilustrasi, tipografi, dan skema warna secara saksama. Ilustrasi pada poster biasanya menjadi fokus utama untuk menonjolkan gagasan tertentu, sehingga objek gambar sering kali disajikan dengan ukuran besar dan kontras yang jelas. Visualisasi yang dominan ini bertujuan untuk mempercepat serta memudahkan audiens dalam menangkap esensi pesan yang disampaikan (Karimun, 2021).

Menurut Arief S. Sadiman (dalam Musfiquon, 2012), sebuah poster yang baik ditentukan oleh kesederhanaan penyampaian pesan, fokus pada satu gagasan utama, penggunaan warna yang mampu menarik perhatian, slogan yang komunikatif, tipografi yang mudah dibaca, serta pengolahan motif dan tulisan yang bervariasi. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Bentsen & Østergaard (2025) menjelaskan bahwa poster yang baik tidak ditentukan oleh format yang digunakan, melainkan oleh efektivitas penyampaian informasi melalui desain visual yang terstruktur dan mudah dipahami. Penerapan unsur-unsur tersebut memungkinkan poster berfungsi secara optimal sebagai media komunikasi visual yang informatif sekaligus persuasif.

Perusahaan game miHoYo (2021) mengembangkan permainan populer berjudul *Honkai: Star Rail* yang dirilis pada 26 April 2023. Game bertema fantasi luar angkasa dengan genre *role-playing game* (RPG) ini mengajak pemain berperan sebagai *Trailblazer* yang melakukan perjalanan antarbintang menggunakan *Astral Express*. Salah satu daya tarik utama permainan ini adalah sistem pertarungan berbasis giliran (*turn-based combat*) yang dipadukan dengan alur cerita yang terus berkembang melalui pembaruan konten. Sejak tahap pengembangan hingga pra-rilis, HoYoverse sebagai merek global di bawah miHoYo telah menerapkan berbagai strategi promosi digital, salah satunya melalui distribusi konten visual secara daring sebelum dan sesudah perilisan *game*.

Dalam *Honkai: Star Rail*, aspek visual menjadi elemen penting karena setiap pembaruan versi (*patch*) menghadirkan dunia (*map*), karakter, dan narasi yang berbeda. Variasi tema tersebut divisualisasikan dalam bentuk poster digital yang dipublikasikan secara berkala sebagai media promosi. Meskipun setiap poster menampilkan tema yang berbeda sesuai dengan pembaruan konten, HoYoverse tetap mempertahankan gaya visual (*art style*) yang konsisten untuk membangun identitas visual permainan. Oleh karena itu, poster tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga merepresentasikan perkembangan konten yang terdapat dalam *game*.

Poster promosi *Honkai: Star Rail* juga berperan sebagai media penyampaian pesan merek (*brand messaging*). Melalui elemen visual seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan komposisi, HoYoverse mengkomunikasikan identitas, nilai, serta pembaruan yang ditawarkan kepada pemain. Mirmiran (2024) menjelaskan bahwa pesan merek harus mampu menyampaikan identitas, nilai, dan penawaran merek secara konsisten kepada audiens melalui berbagai saluran komunikasi. Dalam konteks tersebut, konsistensi visual pada poster promosi berperan dalam memperkuat identitas merek *Honkai: Star Rail* sekaligus mendukung keberhasilan strategi promosi yang diterapkan.

Penelitian terdahulu mengenai analisis makna visual pada poster film menunjukkan bahwa desain poster memiliki peranan penting sebagai media promosi dalam memperkenalkan suatu film kepada audiens (Burhan & Anggapuspa, 2021). Pada penelitian milik Digo & Fuad (2021) mengenai perancangan media promosi menunjukkan bahwa efektivitas media promosi dipengaruhi oleh penerapan elemen visual yang tepat dan konsisten. Unsur-unsur seperti warna, tipografi, ilustrasi, identitas visual, serta

pemilihan media yang sesuai berperan dalam meningkatkan daya tarik promosi, memperjelas penyampaian pesan, dan menarik minat audiens sasaran.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Abror & Zaini (2021) mengenai analisis karakteristik ilustrasi Dwiki K.A pada poster konser musik periode 2015 – 2020 membuktikan bahwa perkembangan ilustrasi dapat digunakan sebagai aspek peninjauan historis karena mampu menunjukkan perubahan visual dari waktu ke waktu sekaligus mengidentifikasi unsur-unsur yang tetap dipertahankan sebagai identitas visual karya. Namun, penelitian terkait perkembangan visual poster promosi *game* khususnya pada *Honkai: Star Rail*, masih terbatas sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengkaji perubahan visual serta konsistensi identitas visual pada media promosi *game* tersebut.

Masalah pada penelitian ini terletak pada perubahan penggunaan elemen visual pada poster digital *game Honkai: Star Rail* selama periode 2023 – 2025 yang ditinjau melalui pendekatan historis. Periode tersebut dipilih dikarenakan HoYoverse merilis poster promosi secara rutin pada tahun-tahun tersebut dengan mengangkat gaya visual yang berbeda berdasarkan tema dunia (*world map*) yang dirilis. Menurut Kuntowijoyo (2013), pendekatan historis digunakan untuk memahami perkembangan suatu fenomena melalui urutan waktu dengan memperhatikan perubahan dan keberlanjutan yang terjadi di dalamnya. Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diterapkan melalui periodisasi visual berdasarkan tahun 2023, 2024, dan 2025. Analisis historis kemudian dipadukan dengan pendekatan stilistika visual untuk mengidentifikasi perubahan dan keberlanjutan pada komposisi, ilustrasi, warna, tipografi, teknik rendering, serta penggunaan referensi budaya dalam poster.

Dalam penelitian ini, peninjauan historis dilakukan melalui aspek perkembangan poster pada setiap tema dunia dalam *Honkai: Star Rail*, seperti Jarilo-VI, Xianzhou Luofu, Penacony, dan Amphoreus, yang masing-masing mempengaruhi gaya visual poster, dengan memiliki karakteristik tema dan elemen visual yang berbeda dalam periode 2023 – 2025. Penelitian menggunakan korpus sebanyak 12 poster promosi, yang terdiri atas empat poster dari tahun 2023, empat poster dari tahun 2024, dan empat poster dari tahun 2025. Pemilihan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan representasi periode, tema dunia, karakteristik visual, serta relevansinya terhadap perkembangan konten permainan. Kedua belas poster tersebut kemudian dibandingkan secara kronologis untuk mengidentifikasi pola perubahan, unsur visual yang mengalami perkembangan, serta elemen yang tetap dipertahankan sebagai bagian dari identitas visual *Honkai: Star Rail*.

Penelitian ini berkontribusi pada kajian desain komunikasi visual, khususnya dalam analisis poster digital *game Honkai: Star Rail*, melalui identifikasi unsur dan prinsip visual yang digunakan untuk membangun identitas visual serta meningkatkan daya tarik promosi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan evaluasi bagi pengembang *game* dalam merancang strategi promosi visual, terutama pada pembuatan poster promosi *game*, serta diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi akademisi dan penelitian selanjutnya yang mengkaji media promosi digital berbasis ilustrasi *game*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode penulisan secara kualitatif deskriptif, dengan pengkajian poster melalui metode observatif melalui aspek tinjauan historis. Tinjauan historis digunakan untuk mengidentifikasi analisa poster secara kronologis dari tahun ke tahun, serta meneliti letak perkembangan pada poster tersebut.

Pendekatan historis berperan penting dalam melacak kronologi suatu fenomena untuk mengidentifikasi pola perubahan dan kontinuitas yang terjadi lintas waktu (Kuntowijoyo, 2013). Tinjauan historis berfokus pada kajian terhadap penelitian dalam rentang waktu tertentu, yang umumnya dimulai dari kemunculan awal suatu isu, konsep, teori, atau fenomena dalam literatur, kemudian ditelusuri perkembangannya dalam suatu disiplin ilmu. Menurut Sjamsuddin (2007), metode historis merupakan suatu proses untuk mengkaji, menjelaskan, dan menganalisis secara kritis berbagai rekaman serta peninggalan dari masa lampau.

Data primer penelitian berupa poster promosi digital *Honkai: Star Rail* yang diperoleh dari sumber situs resmi Honkai Star Rail Fandom melalui unduhan gambar, termasuk publikasi resmi pada media digital perusahaan dan dokumentasi aset promosi yang dapat diverifikasi. Setiap artefak yang digunakan sebagai data primer dicatat berdasarkan judul poster, versi atau *patch*, dunia permainan, tanggal publikasi, sumber, serta spesifikasi berkas apabila informasi tersebut tersedia. Analisis visual dilakukan menggunakan sumber gambar dengan resolusi asli atau resolusi tertinggi yang tersedia dari publikasi resmi.

Table 1. Rubric Visual Analysis Parameter (Source: Author's Documentation)

Parameter	Indikator yang Diamati	Fokus Pengamatan
Tata Letak/Komposisi	<i>Balance, focal point, rhythm</i>	Keseimbangan penempatan objek, arah perhatian, pengulangan elemen, serta hubungan antara karakter, latar, dan teks
<i>Rendering</i>	<i>Line art, shading, value</i>	<i>Art style</i> , ketebalan dan ketegasan garis, teknik bayangan, gradasi cahaya, kontras terang-gelap, serta tingkat detail ilustrasi
Tipografi	<i>Classification, kerning, hierarchy</i>	Jenis atau karakter huruf, jarak antarkhuruf, ukuran teks, penempatan teks, tingkat keterbacaan, serta hierarki antara judul dan informasi pendukung
Harmoni warna	<i>Palette, saturation, mood</i>	Dominasi dan hubungan warna, jumlah atau kecenderungan palet warna, tingkat saturasi, kontras warna, serta suasana visual yang dibangun

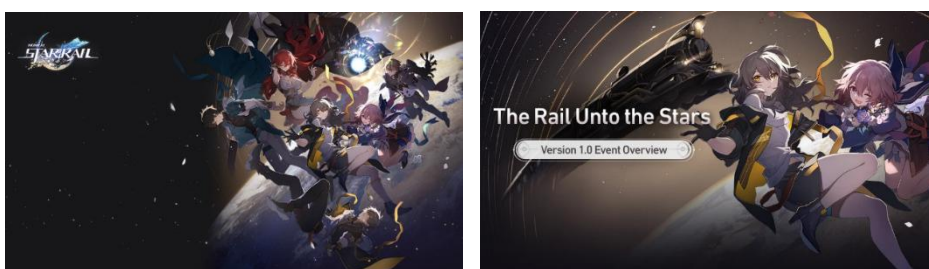
Tabel rubrik analisis digunakan sebagai aspek analisis pada poster. Aspek tata letak/komposisi meliputi *balance*, *focal point*, dan *rhythm*. Aspek *rendering* meliputi *line art*, *shading*, dan *value*. Aspek tipografi meliputi *classification*, *kerning*, dan *hierarchy*. Aspek harmoni warna meliputi *palette*, *saturation*, dan *mood*. Rubrik tersebut digunakan untuk membandingkan karakter visual antarperiode.

Tahapan tinjauan historis diawali dengan penentuan topik atau objek penelitian yang akan dikaji sebagai fokus utama penelitian. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang relevan, seperti dokumentasi, literatur, maupun arsip visual. Setelah data terkumpul, dilakukan tahap kritik untuk menyeleksi dan menguji keabsahan data agar informasi yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan. Tahap berikutnya adalah interpretasi, yaitu proses menafsirkan data untuk memahami makna, hubungan, serta perkembangan objek penelitian. Tahap terakhir adalah historiografi, yakni penyusunan hasil penelitian ke dalam bentuk tulisan yang sistematis dan kronologis berdasarkan fakta-fakta yang telah dianalisis (Kuntowijoyo, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Poster Tahun 2023

a) Versi 1.0 “*The Rail Unto the Stars*”



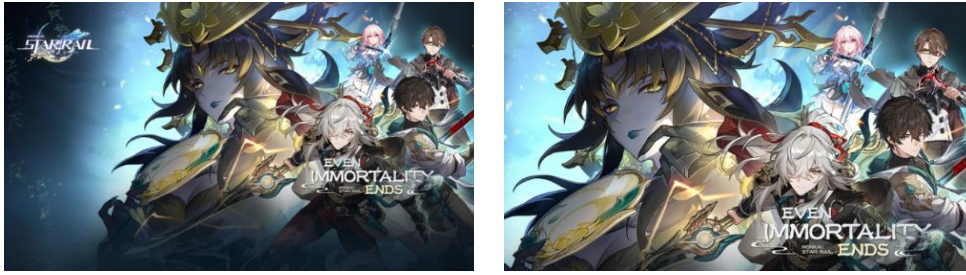
1. “*The Rail Unto the Stars*” Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

Pada poster digital versi *patch* 1.0 berjudul “*The Rail Unto the Stars*” yang dibuat secara digital dan dirilis pada 26 April 2023 tersebut, terdapat sekumpulan karakter pengenalan pada *game*. Tema yang diambil untuk pembuatan poster tersebut adalah cerita dan latar *map* galaksi, dengan gambar ikon kereta bernama “*Astral Express*”. HoYoverse bertujuan untuk memperkenalkan sebagian *gameplay* *Honkai: Star Rail* yang unik, seperti ikon kereta *Astral Express* yang akan menjadi transportasi utama pemain sebagai karakter utama yang disebut “*Trailblazer*” yang dapat dipilih pemain, bernama Stelle (karakter perempuan) dan Caelus (karakter laki-laki). Pada versi ini, cerita perjalanan pertama *Trailblazer* dimulai di *map* Herta Space Station. Selain itu, objek planet sebagai *background* juga memiliki maksud sebagai perjalanan pertama dalam alur cerita *game* yang bertempat pada *map* Jarilo-IV.

Pada bagian elemen visual, terdapat logo *game* *Honkai: Star Rail* pada pojok kiri atas, sebagai bentuk identitas visual yang sesuai dan signifikan dalam menegaskan citra merek. Kemudian pada tipografi yang digunakan pada penulisan *headline* di sebelah kiri berjudul “*The Rail Unto the Stars*” atau “Rel Menuju Bintang-Bintang”, menggunakan *typeface* jenis sans serif yang simpel dan lugas untuk menekankan *headline* tema poster tersebut.

Gaya ilustrasi visual karakter (*artstyle*) yang digunakan pada gambar poster tersebut mengandung tipe gaya visual kartun *anime* atau *manhua* pada gaya China dan Jepang. Dimana ilustrasi karakter dibuat dengan konsep desain yang memiliki ciri khas-nya masing-masing. Karakter pembuka yang diperkenalkan dalam poster digital tersebut yakni *Trailblazer* Stelle dan Caelus, March 7th, Dan Heng, Himeko, dan Welt. Secara historis, poster ini dapat diposisikan sebagai representasi visual awal yang mengutamakan pengenalan karakter, premis perjalanan, dan identitas permainan.

b) Versi 1.2 “*Even Immortality Ends*”



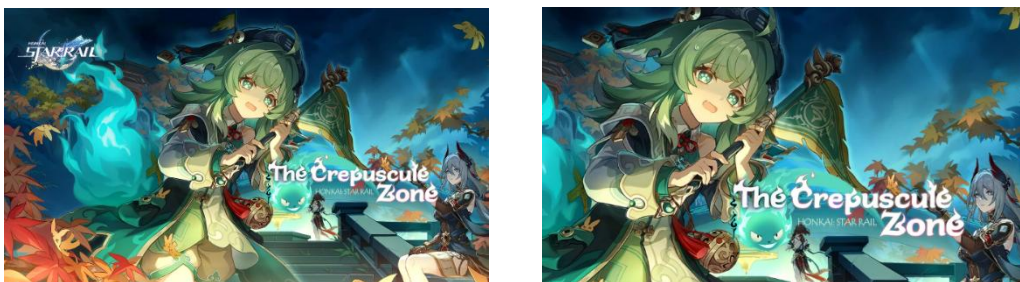
2. "Even Immortality Ends" Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

Pada versi 1.2, poster “*Even Immortality Ends*” yang dirilis HoYoverse menggunakan tema dunia (*world map*) bernama Xianzhou Luofu. Tema visual yang diusung pada dunia tersebut terinspirasi oleh budaya dan estetika Tiongkok, yang tercermin melalui penggunaan motif, ornamen, serta simbol-simbol yang menonjol pada desain karakter dalam poster.

Titik fokus (*focal point*) pada poster dibangun melalui perbedaan ukuran karakter yang kontras. HoYoverse menempatkan karakter bos baru untuk *map* Xianzhou Luofu bernama Phantylia, dalam ukuran yang paling dominan untuk menarik perhatian audiens dan menegaskan perannya sebagai tokoh utama dalam pembaruan konten tersebut.

Pada bagian elemen visual yang digunakan oleh HoYoverse, *headline* diletakkan pada bagian pojok kanan dengan judul “*Even Immortality Ends*” atau “*Bahkan Keabadian Pun Berakhir*” sebagai inti dari keseluruhan alur cerita pada *patch* 1.2 dengan menggunakan tipografi *typeface* jenis dekoratif sans serif. Menurut Carina (2019), penggunaan huruf dekoratif semakin populer karena memiliki karakter visual yang lebih ekspresif, sehingga mampu menyampaikan pesan dan menarik perhatian audiens secara lebih efektif. Selain itu, HoYoverse menyisipkan logo *Honkai: Star Rail* di sebelah *headline* dalam font dan ukuran yang berbeda sebagai identitas visualnya.

c) Versi 1.5 “*The Crepuscule Zone*”



3. "The Crepuscule Zone" Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

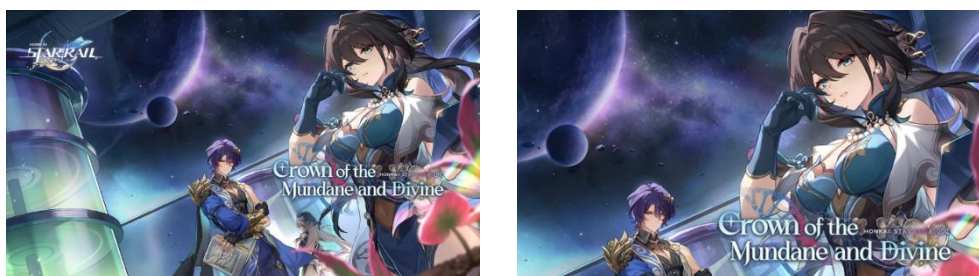
Pada poster yang dirilis pada *patch* 1.5 masih dengan tema dari *world map* Xianzhou Luofu, dengan mempromosikan karakter baru bernama Huohuo sebagai karakter utama yang dirilis oleh HoYoverse pada versi pembaruan 1.5 sebagai *focal point*, bersamaan dengan satu karakter baru lainnya di belakang, yakni Hanya.

Tipografi pada *headline* “*The Crepuscule Zone*” atau “*Zona Senja*” masih mempertahankan karakter dekoratif, namun menampilkan transformasi visual pada bagian ekor huruf. Perubahan bentuk tersebut mengadaptasi elemen desain karakter

Huohuo, khususnya melalui motif api dan lengkungan, sehingga menciptakan keterkaitan visual antara tipografi dan karakter yang dipromosikan. Selain itu, HoYoverse juga masih mempertahankan konsistensi peletakan identitas visual berupa logo *Honkai: Star Rail* di sebelah *headline* menggunakan tipe font tipis (*light*).

Komposisi tata letak ilustrasi sedikit berubah, yakni dimana karakter utama ditempatkan di sebelah kiri. Sementara pada ilustrasi karakter yang masih menerapkan gaya visual *manga* atau *manhua* kartun, HoYoverse nampak semakin detil dalam menggambar ilustrasi karakter. Terbukti dari *rendering* secara digital yang semakin terlihat menyerupai model tiga dimensi dengan teknik gelap-terang (*value*) yang jelas untuk menciptakan suasana (*mood*) horor, suram, dan misterius pada poster tersebut (Ginting & Triyanto, 2020). Sementara pada *background* poster bertujuan untuk memperkenalkan salah satu *map* baru bernama (cari map nya di HSR) di Xianzhou Luofu yang merupakan sebagai bentuk promosi dari karakter, *map*, dan alur cerita *Honkai: Star Rail* sendiri.

d) Versi 1.6 “*Crown of the Mundane and Divine*”



4. "Crown of the Mundane and Divine" Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

Pada versi 1.6, poster berjudul “*Crown of the Mundane and Divine*”, komposisi visual kembali menempatkan karakter utama pada sisi kanan poster dengan menonjolkan dua karakter baru, yaitu Ruan Mei dan Dr. Ratio, sebagai pusat perhatian. Selain memperkenalkan karakter baru, poster ini juga menampilkan latar *map* Herta Space Station yang ditandai dengan visual planet, galaksi, dan elemen luar angkasa sebagai representasi dunia yang menjadi lokasi cerita dalam pembaruan versi tersebut.

Secara visual, poster tetap mempertahankan gaya ilustrasi sinematik yang menjadi ciri khas *Honkai: Star Rail*. Penggunaan palet warna biru tua, ungu, dan putih mendominasi keseluruhan komposisi sehingga menghasilkan kesan kosmik, futuristik, dan megah yang selaras dengan tema dunia luar angkasa. Sementara itu, *headline* “*Crown of the Mundane and Divine*” menggunakan jenis huruf dekoratif yang dihiasi elemen berbentuk bintang pada beberapa karakter huruf. Pengolahan tipografi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga memperkuat kesan elegan dan eksklusif yang ingin ditampilkan pada poster.

Analisis Poster Tahun 2024

a) Versi 2.0 “*If One Dreams at Midnight*”



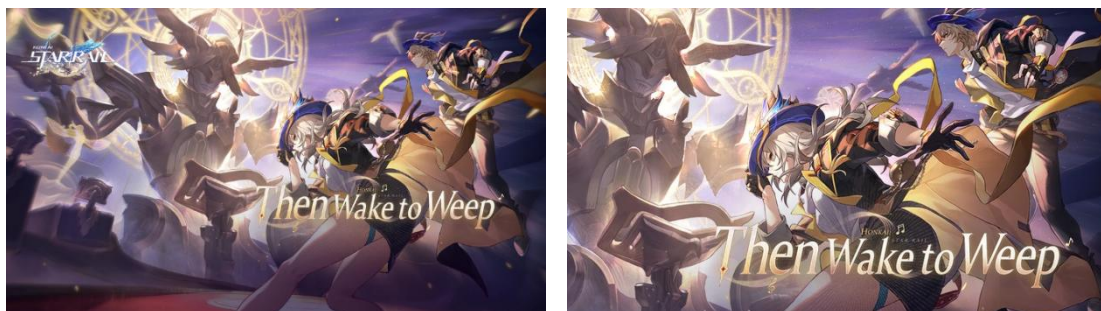
5. "If One Dreams at Midnight" Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

Memasuki versi 2.0, HoYoverse merilis poster berjudul “*If One Dreams at Midnight*” atau “Jika Seseorang Bermimpi di Tengah Malam” dengan tema dari *world map* baru, yakni Penacony. Karakter yang menjadi sorotan utama pada poster tersebut adalah *Trailblazer Stelle* dan *Caelus*.

Komposisi tata letak poster menggunakan komposisi diagonal, menempatkan karakter sebagai *focal point* di pojok kanan atas dengan *headline* tepat di bawahnya, dengan font berjenis *typeface* serif dekoratif. Menurut Erlyana & Setiawan (2019), penerapan garis diagonal dalam komposisi tersebut memberikan kesan dinamis, yang secara efektif menuntun pandangan sekaligus menciptakan ritme pergerakan visual yang kuat di dalam foto.

Selain itu, terdapat tulisan kecil “*Honkai: Star Rail*” di sebelah *headline* namun terlihat sangat samar. Terlihat HoYoverse konsisten dengan menempatkan identitas visualnya, namun pemilihan font, tingkat *opacity* dan warna font masih bisa dikembangkan agar terlihat lebih jelas. Pada bagian latar belakang, HoYoverse menyisipkan *preview* bentuk tema *map* Penacony, yakni diambil dari tema barat seperti Amerika dan sekitarnya, dengan sekumpulan gedung khas kota maju, disertai kembang api yang bernuansa festival.

b) Versi 2.2 “*Then Wake to Weep*”



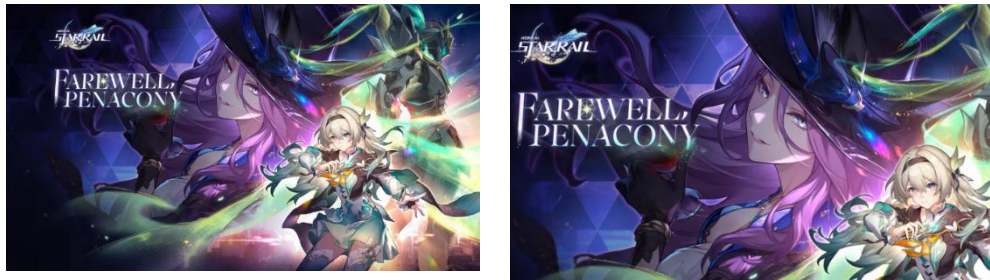
6. "Then Wake to Weep" Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

Poster berjudul “*Then Wake to Weep*” atau “Lalu Terbangun untuk Menangis” dirilis pada versi pembaruan 2.2, dengan masih menerapkan komposisi diagonal secara asimetris dengan menempatkan kedua karakter *Trailblazer Caelus* dan *Stelle* di pojok kanan, sementara sosok bos baru berupa patung besar di sebelah kiri atas.

Pada versi ini, HoYoverse menempatkan tiga karakter sebagai sorotan utama dari alur cerita yang dirilis. Sosok patung besar menyerupai konduktor adalah bentuk transformasi bos besar pada *game Honkai: Star Rail*, yakni “*Harmonious Choir*” *The Great*

Septimus. Pada bagian gaya visual ilustrasi karakter juga terdapat peningkatan kualitas *rendering*, dimana pencahayaan dan gradasi warna terlihat lebih kompleks dan lebih mendetail. Warna yang mendominasi poster ini adalah warna ungu dan emas, memberikan kesan mendalam dan dramatis. Warna emas yang diterapkan juga menunjukkan makna kemewahan dan berkelas, sesuai dengan desain karakter bos baru pada versi 2.2.

c) Versi 2.3 “*Farewell, Penacony*”



7. "Farewell, Penacony" Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

Di versi 2.3, poster digital masih menampilkan tema Penacony dengan judul “*Farewell, Penacony*” atau “Selamat Tinggal, Penacony”. *Headline* pada poster menunjukkan dengan jelas bahwa versi tersebut akan menjadi bagian akhir dari alur cerita Penacony.

Tipografi *headline* yang digunakan masih dengan jenis serif dekoratif dengan tipe *italic* atau tulisan miring, dengan efek cahaya tipis. Pada versi ini, tampak HoYoverse menunjukkan perubahan dengan tidak menyisipkan tulisan identitas visual *Honkai: Star Rail* di dekat *headline*. Komposisi tata letak poster juga berbeda dari versi sebelumnya, yakni tipografi berpindah di pojok kanan atas tepat di bawah logo, dan ilustrasi karakter ditempatkan di sebelah kanan.

Warna dominan yang digunakan pada poster yakni ungu, magenta, biru tua, dan hijau toska. Penggunaan efek cahaya berwarna hijau toska yang sangat kontras mengelilingi karakter baru yang akan dirilis di versi 2.3 bernama Firefly, menjadi aksen visual utama sekaligus memperkuat identitas karakter. Di sisi lain, dominasi warna ungu pada ilustrasi Jade yang juga merupakan karakter baru mempertahankan nuansa misterius yang telah dibangun pada versi sebelumnya.

d) Versi 2.4 “*Finest Duel Under the Pristine Blue*”



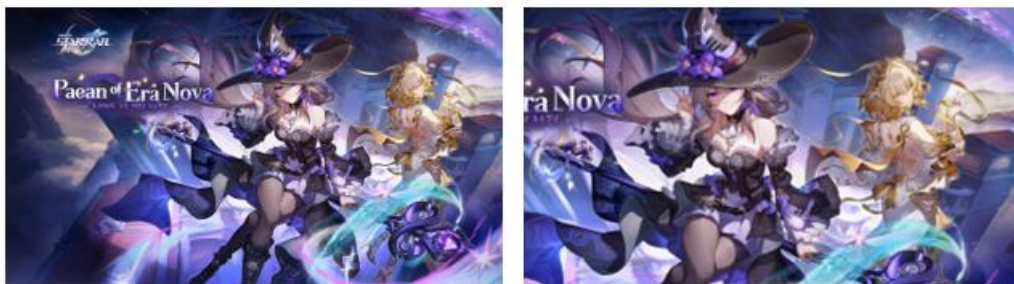
8. "Finest Duel Under the Pristine Blue" Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

Pada poster versi 2.4 berjudul “*Finest Duel Under the Pristine Blue*” atau “Duel Terbaik di Bawah Langit Biru yang Murni”, HoYoverse kembali mengemas poster dalam tema Xianzhou Luofu. Poster menggunakan komposisi diagonal asimetris dengan menempatkan karakter baru pada versi 2.4 bernama Yunli, sebagai titik fokus utama yang ditempatkan di sisi kanan depan (*foreground*). Pose Yunli yang bergerak maju sambil membawa pedang berukuran besar menciptakan arah visual yang dinamis dari kanan menuju kiri. Sementara itu, karakter baru March 7th versi The Hunt juga hadir sebagai fokus sekunder di belakang Yunli, sedangkan karakter lain pada bagian kiri bawah berfungsi sebagai elemen pendukung.

Headline “*Finest Duel Under the Pristine Blue*” menampilkan tipografi serif dekoratif bergaya kaligrafi kuas yang memberikan kesan artistik dan merepresentasikan pengaruh budaya Tiongkok pada dunia Xianzhou. Warna hijau toska gelap yang dipadukan dengan efek glow serta aksent api berwarna jingga memperkuat daya tarik visual sekaligus menciptakan keterkaitan dengan identitas karakter Yunli yang menjadi fokus utama dalam poster.

Analisis Poster Tahun 2025

a) Versi 3.0 “*Paeon of Era Nova*”



9. “Paeon of Era Nova” Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

Di tahun 2025, HoYoverse merilis *world map* baru bernama Amphoreus, beserta dengan poster promosinya di versi 3.0 yang berjudul “*Paeon of Era Nova*” atau “Pujian Era Nova”. Pada poster tersebut, seorang karakter baru berambut pirang dengan aksent emas dan kuning hampir di seluruh desain karakternya adalah Aglaea, yakni karakter yang dirilis di *Honkai: Star Rail* sebagai karakter *playable* Amphoreus yang pertama.

Secara komposisi, karakter The Herta menjadi pusat perhatian poster karena ditampilkan dalam ukuran terbesar dan ditempatkan pada bagian depan komposisi. Aglaea hadir sebagai elemen pendukung yang berfungsi memperkuat keseimbangan visual. Latar belakang menampilkan lanskap Amphoreus yang terinspirasi dari arsitektur Yunani Kuno, ditandai oleh bangunan klasik beratap merah dan lingkungan yang tertata. Selain latar belakang, pada bagian tipografi di bawah *headline* “*Paeon of Era Nova*” juga terdapat tulisan dengan simbol yang terinspirasi dari gaya khas tulisan Yunani Kuno.

Selain itu, jika dibandingkan dengan poster versi 1.0, gaya visual ilustrasi karakter pada poster ini menunjukkan perkembangan menuju pendekatan semi-realistis. Perkembangan tersebut terlihat pada kualitas *digital rendering*, pengolahan cahaya dan bayangan, serta kompleksitas warna yang semakin detail sehingga menghasilkan visual yang lebih berkualitas tinggi dan elegan.

b) Versi 3.2 “*Through the Petals in the Land of Repose*”



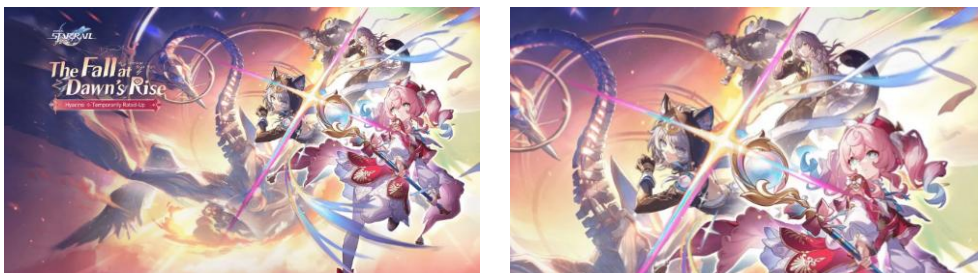
10. "Through the Petals in the Land of Repose" Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

Pada poster versi 3.2 dengan judul “*Through the Petals in the Land of Repose*” atau “Menembus Kelopak Bunga di Negeri Ketenangan”, HoYoverse mempromosikan perilisan karakter baru bernama Castorice dan Anaxagoras sebagai *focal point* sebagai strategi *marketing*. Komposisi dibangun dengan penempatan kedua karakter di bagian kanan, sementara tipografi di bagian kiri atas.

Tipografi dekoratif pada *headline* sendiri terlihat jelas menggunakan desain elemen visual yang berkaitan dengan desain karakter Castorice, dengan warna ungu yang dominan dan penambahan efek *glow*, membuat *headline* memberikan kesan anggun dan mistis. Sementara pada bagian bawah *headline* terdapat judul promosi perilisan karakter, “*Castorice / Temporarily Rated-Up*” di versi 3.2 tersebut.

Beberapa elemen visual yang menonjol pada poster ini adalah kehadiran kupu-kupu bercahaya berwarna kuning keemasan yang berfungsi sebagai simbol visual dan memiliki keterkaitan dengan identitas karakter Castorice serta alur cerita yang akan dikembangkan. Selain itu, ilustrasi karakter Anaxagoras dan Castorice ditampilkan dengan tingkat detail yang tinggi, mencerminkan peningkatan kualitas *digital rendering* dan perkembangan kemampuan HoYoverse dalam merancang ilustrasi karakter.

c) Versi 3.3 “*The Fall at Dawn's Rise*”



11. "The Fall at Dawn's Rise" Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

Poster versi 3.3 berjudul “*The Fall at Dawn's Rise*” atau “Kejatuhan Saat Fajar Menyingsing” dirilis oleh HoYoverse dengan tampilan warna yang cukup kontras dan memanjakan mata. Warna poster didominasi oleh biru, jingga keemasan, dan merah muda. Dominasi warna jingga dan emas menghasilkan suasana yang hangat, heroik, dan penuh harapan, sesuai dengan judul “*The Fall at Dawn's Rise*” yang menggambarkan transisi dari kegelapan menuju fajar.

Menampilkan CIPHER dan Hyacinne di bagian paling depan, poster terbaru dari HoYoverse ini mengusung prinsip komposisi asimetris yang dinamis. Fokus karakter

dipusatkan secara penuh di area kanan visual. Sebaliknya, area kiri belakang sengaja dikosongkan untuk bos baru bernama “*Sublime, Radiant, Avatar of the Sky*”, dengan efek *opacity* yang tipis agar menciptakan kedalaman ruang. Sementara pada bagian tipografi, sama seperti poster 3.2 sebelumnya, Hyacine dipromosikan sebagai karakter pembuka pertama di versi tersebut dengan menaruh tulisan *sub-headline* persis di bawah *headline* utama.

Dari segi ilustrasi karakter, HoYoverse menyuguhkan visual yang memikat dengan mempertahankan gaya anime semi-realistis yang kian mendetail, didukung teknik *rendering* yang jauh lebih halus dibanding poster-poster terdahulu. Efek tembakan cahaya paduan warna kuning, biru, dan merah muda pada tongkat yang digenggam Hyacine turut memperkuat atmosfer fantasi.

d) Versi 3.7 “*As Tomorrow Became Yesterday*”



12. “*As Tomorrow Became Yesterday*” Poster (Source: Honkai Star Rail Fandom)

Mencapai versi terakhir dari planet Amphoreus, HoYoverse mengakhiri perjalanan cerita Amphoreus di versi 3.7 dengan poster berjudul “*As Tomorrow Became Yesterday*” atau “Saat Hari Esok Berubah Menjadi Hari Kemarin” dengan memperkenalkan karakter baru bernama Cyrene. Keseluruhan poster didominasi oleh warna putih, biru, dan merah muda, seperti pelangi. Komposisi poster adalah asimetris, dengan membawa garis pandang dari kanan ke kiri.

Pada bagian ilustrasi karakter, Cyrene digambarkan dengan proporsi anatomi yang ideal, ekspresi wajah yang tenang, serta pose melayang yang memberikan kesan ringan dan anggun. Dengan pendekatan visual secara *soft rendering*, HoYoverse berhasil menciptakan kesan yang lembut pada keseluruhan ilustrasi poster. Latar belakang menampilkan langit cerah, awan tipis, partikel cahaya, dan kelopak bunga yang beterbangan. Tidak terdapat bangunan maupun lanskap yang mendominasi, sehingga ruang visual terasa luas dan lapang.

Headline poster menggunakan jenis *typeface* dekoratif dengan warna dominan ungu tua bercampur dengan biru dan merah muda, sesuai warna dominan desain karakter Cyrene. Pemilihan warna tipografi yang senada dengan latar belakang menciptakan kesan harmonis tanpa mengurangi keterbacaan. Secara visual, tipografi ini memperkuat suasana lembut dan damai yang menjadi tema poster.

Pola Pengembangan Poster HSR Secara Historis

Secara historis, perkembangan poster promosi *Honkai: Star Rail* pada periode 2023–2025 menunjukkan adanya pola perubahan visual yang berlangsung secara bertahap dan konsisten. Perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada peningkatan kualitas ilustrasi, tetapi juga pada komposisi, penggunaan warna, tipografi, serta pemanfaatan elemen

budaya yang menjadi identitas setiap dunia (*world*). Berdasarkan hasil analisis, setiap periode perilisan poster memperlihatkan karakteristik visual yang berbeda sesuai dengan perkembangan alur cerita (*story arc*) dan teknologi ilustrasi digital yang digunakan oleh HoYoverse. Dengan demikian, perkembangan poster tidak bersifat acak, melainkan mengikuti kronologi perilisan dunia dalam permainan sekaligus menyesuaikan kebutuhan komunikasi visual pada setiap fase pemasaran.



13. Diagram Historis Perkembangan Poster Game Honkai: Star Rail (Source: Author's Documentation)

Pada periode tahun 2023, poster promosi masih didominasi oleh pendekatan visual yang relatif sederhana dengan penekanan pada pengenalan karakter dan dunia permainan. Komposisi umumnya berpusat pada satu atau beberapa karakter utama sebagai titik fokus, sementara elemen latar berfungsi sebagai pendukung identitas lokasi. Palet warna disesuaikan dengan karakteristik masing-masing dunia, seperti nuansa dingin pada Jarilo-VI dan dominasi warna hijau serta emas pada Xianzhou Luofu yang merepresentasikan inspirasi budaya Tiongkok. Teknik *rendering* sudah menampilkan kualitas ilustrasi digital yang baik, namun efek pencahayaan, tekstur, dan kedalaman ruang masih digunakan secara lebih terbatas dibandingkan periode berikutnya.

Memasuki tahun 2024, pola pengembangan visual mengalami peningkatan yang ditandai dengan komposisi yang lebih kompleks dan dinamis. Poster mulai memanfaatkan perspektif, pengaturan kedalaman ruang, serta penempatan berbagai elemen visual untuk membangun narasi yang lebih kuat. Hal tersebut terlihat pada poster *map* Penacony yang menampilkan perpaduan karakter, arsitektur, ornamen, serta efek pencahayaan secara lebih dinamis sehingga mampu menciptakan suasana yang mendukung tema cerita. Selain itu, unsur budaya yang menjadi inspirasi desain tidak lagi hanya diterapkan pada kostum karakter, tetapi juga terintegrasi ke dalam desain lingkungan, simbol, ornamen, dan tipografi sehingga membentuk identitas visual yang lebih utuh.

Periode tahun 2025 menunjukkan tahap perkembangan visual yang paling matang dibandingkan dua periode sebelumnya. Poster Amphoreus menampilkan kualitas *rendering* yang semakin realistis dengan penggunaan pencahayaan yang mendalam, detail pada tekstur material, dan komposisi berlapis yang menghasilkan kesan sinematik. Pengaruh budaya Yunani Kuno juga dibangun secara lebih menyeluruh melalui arsitektur klasik, motif dekoratif, simbol mitologi, hingga pemilihan warna yang mendukung nuansa budaya. Perubahan dari komposisi relatif terpusat menuju komposisi diagonal, asimetris, dan berlapis tidak cukup untuk disimpulkan sebagai peningkatan brand awareness karena penelitian ini tidak mengukur respons audiens. Namun, secara visual perubahan tersebut

menunjukkan adanya penyesuaian strategi komunikasi visual: poster tidak hanya menonjolkan karakter, tetapi semakin banyak menggunakan hubungan antara karakter, ruang, tipografi, warna, dan elemen budaya untuk menyampaikan tema pembaruan.

KESIMPULAN

Analisis historis menunjukkan bahwa transformasi visual poster *game Honkai: Star Rail* selama 2023–2025 berlangsung melalui tiga tahap. Pada 2023, komposisi masih sederhana dengan satu titik fokus yang menekankan pengenalan karakter, semesta permainan, dan identitas visual awal. Pada 2024, desain berkembang melalui integrasi unsur budaya, tata cahaya yang lebih matang, eksplorasi perspektif, dan komposisi yang lebih dinamis. Perkembangan tersebut mencapai puncaknya pada 2025 melalui ilustrasi yang semakin detail, *rendering* semi-realistis, pemilihan warna yang membangun atmosfer, serta komposisi sinematik. Perubahan ini tidak hanya dipengaruhi perkembangan teknologi ilustrasi digital, tetapi juga strategi komunikasi visual HoYoverse dalam membangun identitas setiap dunia permainan. Estetika Tiongkok pada Xianzhou Luofu, nuansa kota modern Barat pada Penacony, dan arsitektur Yunani Kuno pada Amphoreus diterapkan secara konsisten melalui karakter, latar, ornamen, tipografi, dan warna, sehingga poster berfungsi tidak hanya sebagai media informasi pembaruan permainan, tetapi juga sebagai pembangun narasi dan identitas visual setiap dunia *Honkai: Star Rail*.

Dari pola tersebut dapat dirumuskan prinsip stilistika komunikasi visual berupa “konsistensi melalui adaptasi”, yaitu mempertahankan elemen identitas inti jenama melalui gaya ilustrasi, karakter, dan karakteristik *rendering*, sementara elemen pendukung seperti warna, tipografi, komposisi, arsitektur, ornamen budaya, dan atmosfer dapat disesuaikan dengan karakteristik setiap dunia. Integrasi unsur vernakular dan referensi budaya berfungsi sebagai pembeda visual antar dunia sekaligus memperluas konteks naratif tanpa harus menghilangkan identitas visual *Honkai: Star Rail*. Temuan ini menunjukkan bahwa konsistensi jenama tidak selalu berarti mempertahankan bentuk visual yang sama, tetapi dapat dicapai melalui konsistensi prinsip visual di tengah perubahan konteks.

Secara keseluruhan, perkembangan poster promosi *Honkai: Star Rail* periode 2023–2025 menunjukkan peningkatan kualitas visual, kompleksitas komposisi, dan penguatan fungsi poster sebagai media komunikasi visual digital. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan kajian Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam ranah media promosi digital berbasis ilustrasi, serta dapat dimanfaatkan sebagai referensi penting untuk studi tentang desain poster *game*, identitas visual (*visual branding*), dan strategi promosi digital. Bagi para peneliti selanjutnya di bidang desain grafis, studi ini membuka peluang luas untuk memperdalam topik melalui pendekatan empiris. Karena penelitian ini berfokus pada analisis visual menggunakan pendekatan historis, studi lanjutan sangat disarankan untuk mengukur efektivitas poster terhadap persepsi audiens dengan menerapkan metode kuantitatif atau *mixed methods*. Selain itu, ruang lingkup penelitian dapat diperluas dengan membandingkan *Honkai: Star Rail* dengan *game* lain, baik dari pengembang yang sama yaitu HoYoverse maupun dari pengembang yang berbeda. Penelitian ke depan juga dapat mengeksplorasi aspek lain seperti *visual branding*, komunikasi pemasaran digital, serta pengaruh perkembangan teknologi ilustrasi terhadap dinamika media promosi di industri *game*.

DAFTAR REFERENSI

- [1] H. Sjamsuddin, *Metodologi Sejarah*, ed. ke-2. Yogyakarta, Indonesia: Ombak, 2007.
- [2] A. S. Sadiman *et al.*, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, dalam Musfiqon. Jakarta, Indonesia: Prestasi Pustakaraya, 2012, p. 85.
- [3] Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta, Indonesia: Tiara Wacana, 2013.
- [4] I. W. Abror and I. Zaini, "Analisis karakteristik gambar ilustrasi Dwiky K. A. pada poster konser musik periode 2015–2020," *Jurnal Seni Rupa*, vol. 9, no. 3, pp. 1–14, 2021.
- [5] L. Bentsen and D. E. Østergaard, "What makes a good poster? Evaluating #BetterPoster and classic formats at a scientific cancer conference," *Journal of Cancer Education*, vol. 41, no. 1, pp. 49–54, 2025, doi: 10.1007/s13187-025-02622-1.
- [6] A. S. Burhan and M. L. Anggapuspa, "Analisis makna visual pada poster film Bumi Manusia," vol. 3, no. 1, pp. 235–247, 2021.
- [7] R. Carina, "Penggunaan huruf dekoratif dalam tipografi kinetis," *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, vol. 4, no. 1, pp. 17–32, 2019.
- [8] F. Digo and A. Fuad, "Penerapan desain media promosi dan digital untuk event turnamen offline Mobile Legends," vol. 1, pp. 337–344, 2021.
- [9] M. Karimun, "Desain poster digital karya siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 3 Demak," *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, vol. 10, no. 2, pp. 65–75, 2021.
- [10] Koniah, Hendratno, and W. Sukartiningsih, "Keefektifan media poster sebagai sarana penyampaian informasi: Studi literatur tinjauan multi perspektif," *Jurnal Sekolah*, vol. 9, no. 2, pp. 281–291, 2025.
- [11] S. F. Mirmiran, "The role of consistency in brand messaging," pp. 1–10, 2024, doi: 10.5281/zenodo.14432005.
- [12] I. K. D. Pendit, "Strategi promosi melalui media desain poster dalam pensil publik," vol. 7, no. 5, 2019, doi: 10.5281/zenodo.3900626.
- [13] I. Arifin and Nurjayanti, "Rekonstruksi poster sebagai media aspirasi dan propaganda mahasiswa," *MITZAL*, vol. 9, no. 1, pp. 1–18, 2024, doi: 10.35329/mitzal.v9i1.4951.
- [14] H. Astuti and Sumartono, "Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan," *Komunikologi*, vol. 15, no. 1, 2018.
- [15] E. D. Purwati, T. Utami, and P. F. A., "Analisis visual desain poster film *Squid Game* 2021," 2023.
- [16] Y. Erlyana and D. Setiawan, "Analisis komposisi fotografi pada foto editorial 'Elephants' karya Steve McCurry," vol. 2, pp. 71–79, 2019.
- [17] S. N. Istiqfaroh and R. Rasyidah, "Adaptasi strategi pemasaran global *Honkai: Star Rail* untuk pasar game Jepang," vol. 7, no. 3, pp. 682–692, 2025.
- [18] Y. A. Kembaren, G. Kartono, and Mesra, "Analisis karya poster berdasarkan unity, layout, tipografi, dan warna," *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, vol. 9, no. 1, p. 5, 2020, doi: 10.24114/gr.v9i1.18187.
- [19] K. Kimberly and N. Yanuar, "Analisis kualitas line art dari desain karakter di dalam role-playing game *Granblue Fantasy*," *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain (KOMA-DKV)*, pp. 247–253, 2023.
- [20] I. Novianda and N. Tarigan, "Tinjauan prinsip-prinsip seni rupa pada gambar bentuk flora teknik stippling hasil karya siswa," *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, vol. 4, no. 2, pp. 718–727, 2021, doi: 10.34007/jehss.v4i2.732.
- [21] A. T. Petra and D. M. Sari, "Analisis makna visual poster film anime 'Suzume'," *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, vol. 2, no. 2, pp. 158–169, 2025, doi: 10.62383/misterius.v2i2.745.

- [22] B. S. Tasmin and P. Paita Yunus, "Analisis ilustrasi digital opening screen CorelDRAW 'Vector Queen' karya Firman Hatibu," *PRATIWI: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, vol. 3, no. 1, 2022, doi: 10.26858/p.v3i1.54068.
- [23] X. Yang, "Analysis on marketing strategies of MiHoYo games," pp. 193–198, 2023, doi: 10.54254/2754-1169/60/20231218.
- [24] S. Zheng, "The application and innovation analysis of graphic design in graphic poster," vol. 5, no. 4, pp. 6–11, 2023, doi: 10.25236/FAR.2023.050402.
- [25] Ginting, J., & Triyanto, R. (2020). TINJAUAN KETEPATAN BENTUK, GELAP TERANG, DAN WARNA PADA GAMBAR BENTUK MEDIA AKRILIK. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 09(02), doi: <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.20118>.