



Estetika Visual Pencahayaan dan Palet Warna dalam Membangun Atmosfer Sinematik *Red Dead Redemption 2*

Lutfi Fauzan^{1*}, Moh. Yudik Al Faruq²

¹⁻²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: lutfifauzan@students.unnes.ac.id¹, moh.yudik@mail.unnes.ac.id²

*Penulis Korespondensi: lutfifauzan@students.unnes.ac.id

Abstract. *Cinematic quality is a phrase that follows Red Dead Redemption 2 almost everywhere, yet the visual machinery behind that impression is rarely taken apart. This study probes the part played by lighting and color palettes in shaping the cinematic atmosphere of Rockstar Games' open-world title. The approach is qualitative and descriptive-analytical: three regions with sharply opposed moods, namely The Heartlands, Bayou Nwa, and Colter, were explored firsthand across different in-game hours and weather, then recorded as screenshots. The reading attends to light strength and direction, color temperature, contrast, saturation, and dominant hue, interpreted through color psychology and cinematographic lighting craft. Each region, it turns out, rests its mood on a different light-and-color configuration. Golden-hour warmth leaves The Heartlands open and nostalgic; washed-out greens, fog, and flattened contrast make Bayou Nwa oppressive and menacing; a near-monochrome palette under cold light renders Colter a portrait of isolation and survival. These configurations act less as ornament than as instruments of environmental storytelling, steering how players feel about the spaces they move through.*

Keywords: *Cinematic Atmosphere; Color Palette; Lighting; Red Dead Redemption; Visual Aesthetics.*

Abstrak. Kualitas sinematik kerap disebut-sebut saat orang membicarakan *Red Dead Redemption 2*, tetapi perangkat visual di balik kesan itu jarang dibedah. Kajian ini menelisik peran pencahayaan dan palet warna dalam meracik atmosfer sinematik pada lingkungan *game* dunia terbuka karya Rockstar Games tersebut. Pendekatannya kualitatif bercorak deskriptif analitis: tiga wilayah dengan watak suasana yang saling bertolak belakang, yaitu The Heartlands, Bayou Nwa, dan Colter, dijelajahi langsung pada beragam jam dan cuaca dalam permainan, lalu direkam lewat tangkapan layar. Telaahnya membaca kuat-lemah dan arah cahaya, suhu warna, kontras, saturasi, serta rona yang mendominasi, kemudian menafsirkannya dengan psikologi warna dan tata cahaya sinematografi. Hasilnya, tiap wilayah menyandarkan suasana pada konfigurasi cahaya-warna yang berlainan. Keemasan *golden hour* membuat The Heartlands terasa lapang dan nostalgik; hijau pudar, kabut, dan kontras yang dijatuhkan menjadikan Bayou Nwa pengap dan mengancam; palet nyaris monokrom di bawah cahaya dingin mengubah Colter menjadi potret keterasingan dan perjuangan bertahan hidup. Konfigurasi itu bekerja bukan sebagai hiasan, melainkan sebagai instrumen *environmental storytelling* yang menggiring emosi pemain terhadap ruang.

Kata Kunci: Atmosfer Sinematik; Estetika Visual; Palet Warna; Pencahayaan; *Red Dead Redemption*.

1. LATAR BELAKANG

Kedudukan video *game* dalam peta media hari ini tidak lagi bisa disebut pinggiran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, video *game* kini menjadi salah satu media hiburan yang paling banyak digemari oleh berbagai kalangan masyarakat di seluruh dunia (Shliakhovchuk, 2024). Ia bukan semata barang hiburan; di dalamnya rupa, bunyi, cerita, dan keterlibatan pemain saling bertaut sehingga menuntut cara baca tersendiri sebagai medium ekspresi (Mukherjee, 2015); riset mutakhir bahkan menempatkannya sebagai sarana penggugah kesadaran dan pengubah sikap sosial (Shliakhovchuk, 2024). Video *game* juga lazim dipandang sebagai bagian dari media baru, yaitu media yang mampu menyampaikan pesan, nilai, dan pengalaman visual layaknya film maupun karya audiovisual lainnya (Mukherjee, 2015). Justru keterlibatan itulah pembeda

utamanya dari film atau televisi: dunia tidak ditonton dari kursi penonton, melainkan dimasuki, dijelajahi, dan diputuskan arahnya oleh pemain. Ada pula rumusan bahwa estetika *game* terbentuk di titik temu antara apa yang tampak di layar dan apa yang diperbuat pemain (Niedenthal, 2009), sehingga menilai keindahannya mustahil tanpa menimbang pengalaman bermainnya sekalian. Lompatan kemampuan perangkat grafis belakangan menegaskan arah tersebut; ruang-ruang virtual kini bisa tampil nyaris fotografis dan ikut menentukan bagaimana dunia permainan dimaknai oleh penjelajahnya (Joyce & Remesal, 2021).

Bila bicara capaian rupa semacam itu, *Red Dead Redemption 2* nyaris selalu disebut. Rilis *Rockstar Games* tahun 2018 ini membentangkan dunia terbuka Amerika penghujung abad ke-19, lengkap dengan pergantian siang-malam, cuaca yang tersimulasi, dan kepadatan detail yang jarang tertandingi. Bagi sebagian pengamat, statusnya sudah melampaui permainan: ia semacam lanskap sejarah yang bisa dihuni dan disusuri (Jones, 2021). Gejala serupa terekam dalam kajian etnografis di Indonesia; para pemain memperlakukan dunia rekaan seperti ini selayaknya tujuan wisata virtual yang didatangi demi lanskapnya (Yuwono & Dahana, 2022). Sebagaimana dicatat dalam kajian tersebut, gim dengan *genre* dunia terbuka menawarkan pengalaman bermain baru yang memungkinkan *gamer* melakukan eksplorasi menyeluruh khususnya secara visual (Yuwono & Dahana, 2022). Di balik layar, mesin grafis buatan *Rockstar* sendiri, *Rockstar Advanced Game Engine* (RAGE), membuat cahaya terus dihitung ulang mengikuti jam, cuaca, dan kedudukan matahari, sehingga satu tempat yang sama bisa berganti rupa sama sekali hanya karena berganti waktu. Meskipun demikian, kajian-kajian terdahulu mengenai permainan ini maupun *game* sejenis umumnya masih berkutat pada aspek narasi, desain dunia terbuka, ataupun capaian realisme visual secara umum, sehingga telaah yang secara khusus membedah konfigurasi pencahayaan dan palet warna sebagai pembentuk atmosfer masih terbatas. Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis cara pencahayaan dan palet warna membangun atmosfer sinematik pada tiga lingkungan *Red Dead Redemption 2*, yakni The Heartlands, Bayou Nwa, dan Colter, sekaligus menjelaskan bagaimana konfigurasi keduanya menopang environmental storytelling dan pengalaman emosional pemain.

2. KAJIAN TEORITIS

Bagi kajian desain komunikasi visual, cahaya dan warna bukan barang baru; keduanya sudah lama dipahami sebagai pembawa makna, bukan sekadar syarat supaya benda kelihatan. Desain komunikasi visual sendiri merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara

visual dengan mengelola elemen-elemen grafis berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna (Kusrianto, 2007). Estetika, pada sisi lain, merupakan salah satu cabang filsafat yang membahas tentang keindahan serta bagaimana keindahan tersebut dapat terbentuk dan dirasakan oleh manusia (Djelantik, 1999). Keduanya didudukkan di antara elemen paling dasar nirmana, penentu watak sebuah komposisi (Sanyoto, 2010). Riset psikologi warna menambahkan sisi lain: ikatan emosional orang terhadap warna turut mewarnai cara mereka menangkap sebuah rancangan (Monica & Luzar, 2011). Secara umum, warna hangat seperti merah, jingga, dan kuning memberikan kesan hangat, bersemangat, dan ceria, sedangkan warna dingin seperti biru dan hijau memberikan kesan tenang, sejuk, dan damai (Sanyoto, 2010). Warna sendiri dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, dan secara subjektif atau psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sanyoto, 2010). Bersama garis, bidang, bentuk, tekstur, dan ruang, warna termasuk ke dalam unsur-unsur dasar yang menyusun sebuah karya seni maupun karya desain (Sanyoto, 2010). Warna juga diakui memiliki kemampuan untuk memengaruhi emosi dan persepsi manusia, sehingga pemilihan warna yang tepat dapat membantu menyampaikan pesan sekaligus membangun suasana tertentu dalam sebuah karya desain (Monica & Luzar, 2011). Dalam kehidupan sehari-hari, warna memegang peranan yang sangat penting karena kehadirannya dapat memengaruhi kondisi psikologis, suasana hati, serta perilaku seseorang (Monica & Luzar, 2011). Sinematografi lantas menjadikan pengetahuan itu keterampilan teknis; arah datang cahaya, kekuatannya, sampai hangat-dinginnya diatur demi menggiring mata penonton sekaligus membentuk rasa sebuah adegan (Brown, 2016). Saat kosakata visual film itu diserap dunia *game*, muncullah yang sekarang akrab disebut kualitas sinematik, dan studi-studi sinematografi *game* mulai memetakan gejala ini (Messaoudi, 2025; Syah & Wijaksono, 2021).

Bahwa cahaya dan warna sanggup menggerakkan perasaan pemain bukan klaim kosong; ada jejak eksperimennya. Pencahayaan dinamis terbukti bisa menaik-turunkan rasa tegang (El-Nasr et al., 2007), sementara saturasi maupun kecerahan citra *game* terbukti bertalian dengan rasa senang, muram, sampai takut (Geslin et al., 2016). Temuan tersebut berangkat dari premis bahwa *the chromatic stimuli intensity, brightness, and saturation of a video game environment produce an emotional effect on players* (Geslin et al., 2016). Dari sisi praktik, tersusun pula kerangka bercerita yang meletakkan warna dan cahaya sebagai motor emosi dari satu adegan ke adegan berikutnya (Solariski, 2017). Muara semuanya adalah gagasan *environmental storytelling*: ruang main dirancang untuk berkisah tanpa perlu dialog, dengan menitipkan muatan cerita pada benda, cahaya, dan suasananya (Jenkins, 2004). Dalam rumusan

aslinya disebutkan bahwa *environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience* (Jenkins, 2004), yakni penciptaan prasyarat bagi pengalaman naratif yang imersif melalui penataan ruang. Dengan kata lain, *environmental storytelling* adalah teknik penyampaian cerita melalui penataan lingkungan: ruang, benda, dan suasana dirancang untuk menyampaikan informasi naratif kepada pemain tanpa harus melalui dialog (Latifah et al., 2026). Arah serupa mulai tampak pada riset dalam negeri, dari kajian warna *game post-apocalyptic* (Salamoon & Muljosumarto, 2020), pembacaan *visual scene* pada *Red Dead Redemption 2* (Gidion et al., 2023), sampai penerapan konsep tersebut pada *board game* (Latifah et al., 2026). Telaah atas ulasan pemain terhadap *game* produksi dalam negeri juga menegaskan besarnya bobot pengalaman emosional dalam penilaian publik atas sebuah permainan (Nurhakim & Januarsa, 2025). Kajian tersebut bahkan menyebut bahwa *A Space for the Unbound* merupakan salah satu contoh inovatif dari industri video *game* di Indonesia, yang menawarkan pengalaman emosional mendalam melalui cerita (Nurhakim & Januarsa, 2025).

Hanya saja, kebanyakan kajian tadi membaca unsur rupa secara sekaligus, atau meletakkan warna sebagai satu dari sekian variabel. Telaah yang khusus menelisik bagaimana cahaya dan palet warna bahu-membahu melahirkan atmosfer sinematik di lingkungan *Red Dead Redemption 2* nyatanya masih sukar dijumpai; ganjil, mengingat *game* inilah yang paling sering dijadikan patokan atmosfer visual oleh industrinya sendiri. Celah itulah yang digarap tulisan ini. Perhatian diarahkan ke tiga wilayah dengan watak suasana yang saling bertolak belakang, untuk melihat bagaimana dua unsur tadi dimainkan sebagai siasat artistik: melahirkan suasana, menggarap emosi pemain, dan menopang kualitas sinematik yang menjadi keunggulan utama permainan ini. Harapannya, hasil telaah berguna baik untuk kajian desain komunikasi visual dan seni digital maupun untuk perancang *game* yang ingin menggarap atmosfer dengan sadar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang desain komunikasi visual dan pengembangan *game*.

Dari paparan di atas, kerangka teoretis penelitian ini dapat dirangkai secara sistematis. Sinematografi menyediakan prinsip penataan cahaya yang menjadi dasar pembacaan teknis (Brown, 2016); psikologi warna menerangkan ikatan emosional audiens terhadap rona dan saturasi (Geslin et al., 2016; Monica & Luzar, 2011); *environmental storytelling* menjelaskan cara ruang menyampaikan muatan naratif tanpa dialog (Jenkins, 2004); sedangkan konsep imersi menautkan ketiganya dengan pengalaman emosional pemain (Ermi & Mäyrä, 2005). Keempat konsep tersebut kemudian dioperasionalkan menjadi lima indikator analisis yang

dipakai untuk membaca setiap tangkapan layar, yaitu intensitas cahaya, arah datang cahaya, temperatur warna, tingkat kontras dan saturasi, serta warna yang mendominasi bidang gambar.

3. METODE PENELITIAN

Kajian ini dikerjakan secara kualitatif dengan corak deskriptif analitis: fenomena visual dipaparkan sebagaimana tampak, baru kemudian ditafsirkan maknanya (Elliott & Timulak, 2005). Pilihan itu bukan tanpa alasan, sebab yang diperiksa adalah kesan atmosferik, sesuatu yang gampang kehilangan nuansa begitu dipaksa menjadi angka. Secara garis besar, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis, yaitu metode yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang diteliti secara sistematis, faktual, dan akurat (Elliott & Timulak, 2005). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Penelitian kualitatif sendiri dipahami sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah (Moleong, 2017).

Pendekatan semacam ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan serta perilaku yang dapat diamati dari objek yang diteliti (Moleong, 2017). Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung objek penelitian untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai fenomena yang diteliti, sedangkan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, baik berbentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2019). Observasi sendiri merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik pengumpulan data yang lain, karena tidak terbatas pada orang, tetapi juga mencakup objek-objek alam yang lain (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian kualitatif, instrumen utamanya adalah peneliti itu sendiri, sehingga peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, penganalisis, penafsir data, sekaligus pelapor hasil penelitiannya (Moleong, 2017). Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder; data primer diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan berupa buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Posisi peneliti mengikuti anjuran umum dalam analisis *game*, yakni permainan dimainkan sendiri supaya yang teramati bukan sebatas gambar diam melainkan pengalaman meruang sebagaimana dirasakan pemain (Fernández-Vara, 2019).

Objek materialnya adalah lingkungan visual *Red Dead Redemption 2* di tiga wilayah yang wataknya berjauhan: padang rumput The Heartlands, rawa Bayou Nwa, dan pegunungan bersalju Colter. Ketiganya dipilih secara purposif lantaran kontras suasanaanya paling tajam dibanding wilayah lain di permainan. Penjelajahan dilakukan berulang pada rentang pagi, siang, senja, dan malam, juga pada cuaca terang, berkabut, hujan, hingga bersalju. Tiap kondisi yang memunculkan watak cahaya atau warna yang khas direkam sebagai tangkapan layar (*screenshot*).

Pembacaannya berpijak pada situs citra itu sendiri (*the site of the image itself*): kandungan visual tiap gambar, dari kuat-lemah dan arah cahaya, hangat-dinginnya warna, kontras, saturasi, sampai rona yang mendominasi, dikenali satu per satu (Rose, 2016). Tafsirnya kemudian meminjam psikologi warna dan tata cahaya sinematografi untuk menerangkan bagaimana unsur-unsur itu merakit atmosfer sekaligus menebalkan pengalaman visual pemain. Supaya simpulan tidak menggantung pada satu kondisi cahaya saja, tafsir diperiksa silang antartangkapan layar dari lokasi yang sama. Langkah analisis tersebut sejalan dengan model analisis interaktif yang mencakup tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles & Huberman, 1994).

Dokumentasi dikerjakan bertahap selama beberapa sesi permainan. Setiap wilayah dikunjungi berulang pada titik waktu yang berlainan, dan dari tiap kunjungan dipilih tangkapan layar yang paling mewakili keadaan cahayanya; sisanya disimpan sebagai pembanding. Dari kumpulan itu, tiga citra terkuat, satu untuk tiap wilayah, ditampilkan dalam artikel ini sebagai bahan bahasan utama, sementara tangkapan lain berperan sebagai data pendukung ketika penafsiran memerlukan pembanding. Pemotretan sebisa mungkin menghindari antarmuka permainan agar unsur grafis di luar lingkungan tidak mengganggu pembacaan warna.

Sebagai gambaran prosedur yang lebih rinci, observasi dilakukan dengan memainkan permainan pada perangkat PC dengan pengaturan grafis tinggi agar kualitas cahaya dan warna yang tampil mendekati rancangan visual aslinya. Setiap wilayah dikunjungi pada empat rentang waktu dalam permainan, yaitu pagi, siang, senja, dan malam, serta pada kondisi cuaca cerah, berkabut, hujan, dan bersalju sepanjang tersedia di wilayah bersangkutan. Dari keseluruhan sesi tersebut terkumpul lebih kurang lima puluh tangkapan layar yang memenuhi kriteria pemilihan adegan, yakni memperlihatkan karakter pencahayaan atau warna yang khas, bebas dari antarmuka permainan, dan mewakili kondisi lingkungan yang lazim dijumpai pemain. Analisis dikerjakan melalui tahapan pengodean sederhana: setiap tangkapan layar diberi catatan untuk kelima indikator, catatan tersebut dikategorikan menurut wilayah dan

kondisi waktu, lalu ditafsirkan maknanya. Validasi interpretasi dilakukan dengan memeriksa silang tafsir antartangkapan layar dari lokasi yang sama serta membandingkannya dengan temuan kajian terdahulu yang relevan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi Pencahayaan dan Pengolahan Pascaproses

Kesan sinematik permainan ini berangkat lebih dulu dari tingkah cahayanya. Pencahayaan merupakan unsur yang sangat penting dalam fotografi maupun sinematografi, sebab tanpa kehadiran cahaya sebuah gambar tidak akan pernah dapat terbentuk (Brown, 2016). *RAGE* menghitung ulang pencahayaan dari waktu ke waktu mengikuti jam internal permainan, keadaan langit, dan cuaca; akibatnya cahaya nyaris tidak pernah diam. Bayang-bayang merambat pelan seiring matahari, langit berpindah dari jingga subuh ke biru tengah hari, dan lentera maupun api unggun melempar pendar yang memantul ke benda-benda di dekatnya. Gejala semacam ini cocok dengan temuan riset terdahulu bahwa pencahayaan yang terus berubah merupakan alat ampuh untuk menyetel suasana dan ketegangan, sebab perubahan cahaya tertangkap pemain sebagai isyarat emosi bahkan sebelum disadari (El-Nasr et al., 2007).

Lapis berikutnya digarap lewat pengolahan pascaproses (*post-processing*). *Color grading* dan *tone mapping* mengunci rona serta kontras tiap wilayah pada watak tertentu, sehingga sekali pandang pun wilayah-wilayah itu sudah bisa dibedakan, persis kerja gradasi warna di meja penyuntingan film (Brown, 2016). Kabut volumetrik dan berkas cahaya yang lolos dari sela pepohonan menambah kedalaman sekaligus menjadi bahan mentah atmosfer. Sampai di sini pencahayaan sudah bukan urusan teknis belaka; ia menjelma keputusan artistik, bukan lagi soal seberapa terang suatu tempat, melainkan rasa apa yang mau ditinggalkan tempat itu pada pemainnya (Messaoudi, 2025).

Telaah estetika visualnya dipusatkan pada tiga lingkungan yang wataknya saling berjauhan: The Heartlands yang lapang dan hangat, Bayou Nwa yang pengap dan tertutup, serta Colter yang beku lagi sunyi. Di ketiganya, cahaya dan palet warna bekerja dengan logika masing-masing, tetapi sama-sama penuh perhitungan.

Atmosfer Hangat dan Nostalgia pada The Heartlands



Gambar 1. Pencahayaan *Golden Hour* dan Palet Warna Hangat di The Heartlands.

Sumber: Penulis, 2026.

The Heartlands adalah hamparan padang rumput di jantung peta, wilayah yang pertama dijelajahi kebanyakan pemain. Dari pagi sampai sore, matahari meneranginya langsung dengan karakter lembut; puncaknya menjelang terbenam, saat sekujur padang terendam keemasan yang di dunia film dikenal sebagai *golden hour*, jam kesukaan para sineas karena cahayanya rendah, datang menyamping, dan hangat suhunya (Brown, 2016). *Golden hour* sendiri merupakan rentang waktu sesaat setelah matahari terbit atau menjelang matahari terbenam, ketika cahaya matahari terasa lebih lembut, lebih hangat, dan berwarna keemasan sehingga banyak dimanfaatkan dalam fotografi maupun sinematografi (Brown, 2016). Paletnya bertumpu pada kuning rumput kering, hijau vegetasi, dan jingga langit senja. Dibaca lewat psikologi warna, rona hangat seperti ini dekat dengan rasa optimis, nyaman, dan akrab dengan alam (Monica & Luzar, 2011); eksperimen pun memperlihatkan citra yang terang dan jenuh warnanya condong memantik rasa senang serta tenang (Geslin et al., 2016).

Berpindahinya matahari sepanjang hari memberi variasi arah dan panjang bayangan, sehingga padang yang itu-itu saja tidak pernah tampil membosankan. Bayangan sore yang memanjang menebalkan tekstur tanah dan rumput; kilau di punggung ternak atau atap peternakan memberi kedalaman pada ruang. Rasa yang terbangun adalah nostalgia perdesaan Amerika yang teduh, sejalan dengan temuan bahwa penataan lingkungan *game* ini memang diarahkan agar tampak meyakinkan sekaligus memikat (Gidion et al., 2023). Dari kacamata *environmental storytelling*, kehangatan The Heartlands jelas bukan kebetulan: babak cerita yang bernaung di wilayah ini adalah masa ketika rombongan protagonis masih punya harapan, dan cahayanya pun ikut memihak harapan itu.

Watak wilayah ini pun tidak seragam sepanjang hari. Selepas matahari tenggelam, padang yang sama berubah temperamen: langit gelap membiru, siluet perbukitan menebal, dan sumber cahaya menyusut ke titik-titik kecil berupa jendela peternakan atau api unggun para pengelana. Menariknya, perubahan itu tidak serta-merta menghapus rasa aman yang dibangun siang harinya; pendar hangat dari titik-titik cahaya tadi justru bekerja sebagai penanda kehadiran manusia di tengah gelap. Pergiliran semacam ini memperlihatkan kelenturan sistem cahaya permainan: satu wilayah sanggup memainkan beberapa nada suasana tanpa kehilangan identitas warnanya.

Atmosfer Kelam dan Misterius pada Bayou Nwa



Gambar 2. Pembiasan Cahaya pada *Volumetric Smoke* di Kawasan Rawa Bayou Nwa.

Sumber: Penulis, 2026.

Suasana berputar hampir 180 derajat di Bayou Nwa, rawa-rawa di tenggara peta yang menempel ke kota Saint Denis. Di sini hijau pudar, kelabu, dan coklat gelap berkuasa; saturasinya memang sengaja dijatuhkan. Kabut tipis nyaris tidak pernah pergi, kontras turun, jarak pandang menyusut, sementara juntaian lumut di pepohonan menambah kesan lembap dan sakit. Dalam kajian warna *game*, rona redup semacam ini ajek terbaca sebagai penanda suasana muram nan menekan (Salamoon & Muljosumarto, 2020), dan berkelindan dengan rasa takut maupun sedih (Geslin et al., 2016).

Cahaya jarang tiba utuh di kawasan ini. Tajuk pohon yang rapat memecahnya menjadi berkas-berkas kurus yang menembus kabut, memunculkan gelap-terang yang berubah-ubah di muka air. Dari ketidakpastian itulah datang tegangnya: beberapa meter di depan bisa berupa apa saja, dan pemain tidak pernah betul-betul yakin. Mekanismenya persis seperti yang pernah diurai dalam riset pencahayaan *game*: gelap yang menguasai bidang pandang dengan sumber cahaya seadanya akan mengerek ketegangan (El-Nasr et al., 2007). Kelamnya Bayou Nwa pun

bekerja untuk cerita; rawa ini memang panggung takhayul dan marabahaya, sehingga cahaya dan warnanya praktis merangkap juru kisah yang bisu (Jenkins, 2004).

Malam hari memperparah watak kawasan ini. Bulan yang terhalang kabut hanya menyisakan penerangan samar, sementara pendar kecil dari serangga dan lampu-lampu permukiman rawa memunculkan titik terang yang justru menambah janggal. Letaknya yang bersisian dengan Saint Denis memberi kontras tajam: begitu keluar dari gemerlap lampu gas kota, pemain langsung ditelan kegelapan rawa, dan perpindahan mendadak itu menegaskan betapa jauh jarak suasana keduanya meski bertetangga di peta. Kontras antarruang semacam ini menjadi cara permainan menjaga tiap wilayah tetap terasa punya kepribadian sendiri.

Atmosfer Isolasi dan Keputusan pada Colter



Gambar 3. Dominasi Palet Warna Monokromatik dan Pantulan Cahaya Salju di Colter.

Sumber: Penulis, 2026.

Colter, bekas permukiman tambang di pegunungan bersalju Grizzlies, menawarkan logika ketiga. Hampir segenap bidang pandang diisi putih salju, kelabu batu, dan biru pucat langit; paletnya nyaris monokrom. Karena variasi rona begitu irit, mata kehilangan titik hangat untuk hinggap, dan justru dari kekosongan itu rasa sunyi serta terasing menyeruak. Catatan dalam kajian warna *game* relevan di sini: harmonisasi monokromatik condong memunculkan makna hampa dan serba terbatas (Salamoon & Muljosumarto, 2020). Di Colter, kesan itu makin pekat karena birunya suhu warna dipertahankan bahkan ketika hamparan salju memantulkan cahaya paling terang.

Yang menarik, Colter justru gerbang pembuka permainan: pengenalan pertama pemain dengan dunia *Red Dead Redemption 2* terjadi di tengah badai salju yang membutakan, dengan pandangan hanya beberapa langkah dan warna yang nyaris raib. Pilihan ini terasa penuh perhitungan. Keterbatasan melihat memaksa pemain mencicipi sendiri putus asanya rombongan protagonis yang tengah buron, tanpa sepetah kalimat penjelasan pun. Siasat

semacam ini lazim dinamai bercerita lewat komposisi: emosi adegan dititipkan ke bentuk, cahaya, dan warna yang menyertai pemain (Solariski, 2017). Pengalaman atmosferik yang melebur dengan permainan seperti inilah yang digolongkan sebagai imersi sensorik, yakni mutu audiovisual yang mengepung indra hingga pemain karam ke dalam dunia permainan (Ermi & Mäyrä, 2005). Imersi secara umum dipahami sebagai kondisi ketika pemain merasa hadir dan larut di dalam dunia permainan hingga kehilangan kesadaran akan lingkungan fisik di sekitarnya (Ermi & Mäyrä, 2005).

Sekecil apa pun, sumber panas di Colter selalu tampil mencolok. Nyala perapian di pondok kayu atau lentera di tangan tokoh menjadi satu-satunya rona hangat di tengah kepungan putih-biru, dan mata pemain nyaris otomatis tertarik ke sana. Kontras suhu warna ini bekerja ganda: secara komposisi ia menyediakan titik fokus, secara emosional ia menegaskan bahwa kehangatan, harfiah maupun kiasan, adalah barang langka di wilayah ini. Prinsip tata cahaya yang menempatkan sumber terang sebagai pengarah pandangan (Brown, 2016) dipraktikkan di sini dalam bentuknya yang paling telanjang.

Cahaya dan Warna sebagai Penutur Ruang

Dibaca berdampingan, ketiga wilayah memperlihatkan pola yang ajek: beda atmosfer bukan lahir dari beda bentuk lingkungan semata, melainkan dari konfigurasi cahaya-warna yang digarap mengikuti tugas naratif tiap ruang. The Heartlands memegang cahaya hangat untuk babak pengharapan; Bayou Nwa memegang kabut dan saturasi rendah untuk wilayah ancaman; Colter memegang palet beku untuk titik terendah cerita. Susunan demikian menggemakan gagasan tentang ruang yang berkisah (Jenkins, 2004), sekaligus membuktikan prinsip yang sama lentur berpindah media, dari lingkungan tiga dimensi sampai media analog macam *board game* (Latifah et al., 2026).

Untuk praktik desain komunikasi visual, ada dua garis bawah dari temuan ini. Pertama, atmosfer terbukti bisa direkayasa dengan sistematis: kuat cahaya, arahnya, suhunya, dan kadar saturasi warna adalah kenop-kenop yang bisa diputar untuk menggiring emosi audiens, bukan efek samping pemodelan lingkungan. Kedua, keberhasilan *Red Dead Redemption 2* memberi pelajaran bahwa serapan bahasa sinematografi ke *game* justru paling manjur ketika pemain tidak menyadarinya: cahaya bekerja dalam senyap, dan pemain sekadar merasa suatu tempat hangat, mencekam, atau sepi tanpa pernah tahu persis sebabnya.

Pola-pola tadi sekaligus memperlihatkan seberapa dalam permainan ini berutang pada tradisi visual film koboi (*western*). Padang keemasan dengan siluet penunggang kuda, rawa berkabut yang menyimpan bahaya, dan pegunungan bersalju yang tidak ramah adalah kosakata lanskap yang sudah puluhan tahun hidup di layar lebar; *Red Dead Redemption 2* meminjamnya,

lalu menambahkan apa yang tidak dimiliki film, yakni keleluasaan pemain menentukan sendiri kapan dan dari sudut mana lanskap itu dipandang (Messaoudi, 2025). Pada titik ini batas antara sinematografi dan desain *game* praktis melebur: kamera memang berada di tangan pemain, tetapi suasananya tetap hasil penyutradaraan.

Dari sisi perancangan, temuan-temuan tadi dapat diringkas menjadi kerangka kerja sederhana. Perancang *environment* bisa berangkat dari pertanyaan naratif, yaitu perasaan apa yang mesti dibawa pulang pemain dari sebuah ruang, lalu menurunkannya ke empat kenop utama: temperatur warna, kadar saturasi, tingkat kontras, dan kelakuan cahaya sepanjang waktu. The Heartlands, Bayou Nwa, dan Colter pada dasarnya adalah tiga setelan berbeda dari kenop-kenop yang sama. Kerangka semacam ini sejalan dengan anjuran agar keputusan visual selalu dikawinkan dengan kebutuhan cerita (Solariski, 2017), dan bentuknya yang ringkas memudahkan komunikasi lintas disiplin di dalam tim pengembang.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pencahayaan dan palet warna merupakan tulang punggung atmosfer sinematik pada lingkungan *Red Dead Redemption 2*. Sistem cahaya dinamis yang terus menyesuaikan diri dengan waktu dan cuaca, ditambah olahan pascaproses macam *color grading* dan *tone mapping*, membuat tiap wilayah punya wajah visual yang khas dan terbaca seketika. Cahaya di permainan ini tidak berhenti pada tugas menerangi; ia mengarahkan pandangan, meracik suasana, dan menuntun emosi pemain.

Ketiga wilayah menegaskan hal itu lewat jalannya sendiri-sendiri: The Heartlands meracik hangat dan nostalgia dari cahaya keemasan, Bayou Nwa menumbuhkan rasa terancam dari saturasi rendah, kabut, dan kontras yang dijatuhkan, sedangkan Colter menghadirkan keterasingan dari palet monokrom bersuhu dingin. Karena konfigurasi cahaya-warna di ketiganya berjalan seiring tugas naratif ruangnya, keduanya patut dibaca sebagai instrumen *environmental storytelling* sekaligus alat komunikasi visual. Kajian ini tentu ada batasnya, yakni tiga lingkungan dan sepasang mata peneliti; telaah lanjutan bisa memperluas lokasi, menguji respons emosional pemain secara empiris, atau membandingkan siasat atmosfer antarjudul agar peta persoalannya kian utuh.

Perlu diakui pula bahwa pembacaan dalam kajian ini berjalan di atas pengaturan grafis tertentu; tampilan warna pada perangkat lain bisa saja bergeser mengikuti kemampuan monitor, pengaturan kecerahan, maupun mode tampilan yang dipakai. Pergeseran semacam itu tidak mengubah arah temuan, sebab perbandingan konfigurasi antarwilayah tetap terjaga, tetapi patut

diperhitungkan siapa pun yang hendak mengulang pengamatan serupa. Di luar itu, tiga wilayah yang dipilih jelas belum mewakili seluruh spektrum suasana yang ditawarkan permainan: kota Saint Denis dengan lampu gasnya, gurun New Austin dengan teriknya, atau pulau Guarma dengan hijau tropisnya masing-masing menyimpan konfigurasi cahaya dan warna yang belum tersentuh, dan semuanya menarik dijadikan bahan kelanjutan kajian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang atas dukungan akademiknya, kepada dosen pembimbing untuk pengarahan-nya, juga kepada rekan-rekan mahasiswa yang turut memberi masukan selama penulisan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and practice: Image making for cinematographers and directors* (3rd ed.). Routledge.
- Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika: Sebuah pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Elliott, R., & Timulak, L. (2005). Descriptive and interpretive approaches to qualitative research. In J. Miles & P. Gilbert (Eds.), *A handbook of research methods for clinical and health psychology* (pp. 147-160). Oxford University Press.
- El-Nasr, M. S., Niedenthal, S., Knez, I., Almeida, P., & Zupko, J. (2007). Dynamic lighting for tension in games. *Game Studies*, 7(1). http://gamestudies.org/0701/articles/elnasr_niedenthal_knez_almeida_zupko
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views Worlds in Play*.
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to game analysis* (2nd ed.). Routledge.
- Geslin, E., Jégou, L., & Beaudoin, D. (2016). How color properties can be used to elicit emotions in video games. *International Journal of Computer Games Technology*, 2016, Article 5182768. <https://doi.org/10.1155/2016/5182768>
- Gidion, B., Budiarta, I. G. M., & Rediasa, I. N. (2023). Analisis visual scene video game *Red Dead Redemption 2*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(2), 80-95. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/65538>
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118-130). MIT Press.
- Jones, J. S. (2021). *Red Dead Redemption 2*. *Journal of American History*, 108(3), 676-679. <https://doi.org/10.1093/jahist/jaab343>

- Joyce, L., & Navarro-Remesal, V. (2021). *Culture at play: How video games influence and replicate our world*. Brill. <https://doi.org/10.1163/9789004439788>
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Andi.
- Latifah, R. S. N., Rakhman, R. T., & Lestari, S. K. (2026). *Environmental storytelling dalam visualisasi tempat kejadian perkara (TKP) pada board game detektif*. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 11(1), 17-36. <https://doi.org/10.25105/jdd.v11.i1.26119>
- Messaoudi, M. (2025). Understanding cinematography in video games: *BioShock Infinite* (2013) and *Red Dead Redemption 2* (2018). *Journal of Human Studies and Social*, 14(1), 481-490.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Rev. ed.). Remaja Rosdakarya.
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Mukherjee, S. (2015). *Video games and storytelling: Reading games and playing books*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137525055>
- Niedenthal, S. (2009). What we talk about when we talk about game aesthetics. In *Proceedings of DiGRA 2009: Breaking New Ground Innovation in Games, Play, Practice and Theory*.
- Nurhakim, R., & Januarsa, A. (2025). Analisis pengalaman pengguna melalui kata kunci pada video game *A Space for the Unbound* berdasarkan ulasan Steam. *Desainpedia: Jurnal Desain Produk dan Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 118-124. <https://doi.org/10.36262/dpj.v4i2.1293>
- Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials* (4th ed.). SAGE Publications.
- Salamoon, D. K., & Muljosumarto, C. (2020). Analisis visual warna pada game post-apocalyptic (studi game *The Last of Us*, *Metro Exodus*, dan *Horizon Zero Dawn*). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1), 18-31. <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/3232>
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana: Elemen-elemen seni dan desain* (2nd ed.). Jelasutra.
- Shliakhovchuk, E. (2024). Video games as awareness raisers, attitude changers, and agents of social change. *International Journal of Computer Games Technology*, 2024, Article 3274715. <https://doi.org/10.1155/2024/3274715>
- Solarski, C. (2017). *Interactive stories and video game art: A storytelling framework for game design*. CRC Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syah, M. Z. A., & Wijaksono, D. S. (2021). Penerapan teknik sinematografi dalam video game: Analisis makna *camera angle* pada video game *The Last of Us Part II*. *E-Proceeding of Management*, 8(5), 6998-7010.
- Yuwono, A. I., & Dahana, A. S. B. (2022). Berwisata digital: Studi etnografi praktik bermain game sebagai ruang wisata virtual. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20(3), 315-334. <https://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/6528>