

Estetika Visual sebagai Bahasa Naratif pada Clair Obscur dan Ghost of Yōtei

Mukhlas Ibnu Majid¹, Adit Januarsa²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

**Correspondence author: Mukhlas Ibnu Majid, mukhlasibnumajid@gmail.com, Bandung, Indonesia.*

Abstrak. Peningkatan peran kualitas visual dalam video game modern telah menggeser penilaian kritis dari sekadar realisme teknis menuju ekspresi artistik dan makna estetis. Penelitian ini mengkaji estetika visual sebagai bahasa naratif dalam video game melalui analisis komparatif art direction pada Clair Obscur: Expedition 33 dan Ghost of Yōtei, yang sama-sama masuk nominasi Best Art Direction pada The Game Awards 2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-komparatif dengan fokus pada desain karakter, world-building, warna dan pencahayaan, serta konsistensi visual berdasarkan teori estetika game dan prinsip desain komunikasi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ghost of Yōtei unggul dalam visual naturalistik dan imersi sinematik, sementara Clair Obscur: Expedition 33 menampilkan keunggulan konseptual dengan menjadikan visual sebagai sistem simbolik dan naratif. Gaya visual yang menyerupai lukisan, penggunaan pencahayaan clair-obscur, serta identitas artistik yang konsisten memungkinkan visual berfungsi aktif dalam membangun makna dan emosi pemain. Penelitian ini menyimpulkan bahwa keunggulan Clair Obscur dalam kategori Best Art Direction tidak terletak pada realisme visual, melainkan pada keberhasilannya memanfaatkan estetika sebagai medium komunikasi dan penceritaan visual. Penelitian ini berkontribusi pada kajian game studies dan desain komunikasi visual dengan menegaskan art direction sebagai bahasa visual dalam media interaktif.

Kata kunci: estetika visual, art direction, studi video game, desain komunikasi visual, narasi visual.

Abstract. *The increasing importance of visual quality in video games has shifted critical evaluation from technical realism toward artistic expression and aesthetic meaning. This study examines visual aesthetics as a narrative language in video games through a comparative analysis of art direction in Clair Obscur: Expedition 33 and Ghost of Yōtei, both nominated for Best Art Direction at The Game Awards 2025. Using a qualitative descriptive-comparative approach, this research analyzes character design, world-building, color and lighting, and visual consistency based on game aesthetics theory and visual communication design principles. The findings indicate that while Ghost of Yōtei excels in naturalistic and cinematic visual immersion, Clair Obscur: Expedition 33 demonstrates a stronger conceptual approach by employing visual elements as a symbolic and narrative system. Its painterly style, dramatic chiaroscuro lighting, and cohesive artistic identity actively construct meaning and emotional engagement for players. This study concludes that the superiority of Clair Obscur in the Best Art Direction category lies not in visual realism, but in its successful integration of aesthetics as a communicative and narrative medium. The research contributes to game studies and visual communication design by reinforcing the role of art direction as a form of visual language in interactive media.*

Keywords:: *visual aesthetics, art direction, video game studies, visual communication design, narrative design.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam industri video game telah membawa perubahan signifikan dalam cara visual dipahami dan digunakan dalam media interaktif. Pada tahap awal perkembangan game digital, kualitas visual sering kali diukur berdasarkan kemampuan teknis seperti resolusi grafis, detail tekstur, dan tingkat realisme representasi objek. Namun, seiring dengan berkembangnya teknologi grafis serta meningkatnya kompleksitas desain game, visual tidak lagi dipahami hanya sebagai aspek teknis, melainkan sebagai bagian penting dari pengalaman estetis dan naratif yang membentuk cara pemain berinteraksi dengan dunia permainan.

Dalam konteks ini, estetika visual memiliki peran penting dalam membangun persepsi, emosi, serta makna yang dialami pemain selama bermain. Visual yang dirancang secara konsisten mampu menciptakan identitas artistik yang khas serta memperkuat pengalaman naratif yang disampaikan oleh game. (Abubakar et al., 2017) menjelaskan bahwa estetika game mencakup berbagai atribut seperti *beauty*, *art*, *emotion*, dan *image*, yang secara langsung memengaruhi persepsi pemain terhadap sebuah permainan. Dalam model estetika yang mereka kembangkan, citra visual (*image*) dianggap sebagai salah satu atribut paling dominan dalam membentuk pengalaman pemain, terutama dalam game yang memiliki elemen naratif yang kuat.

Selain itu, hubungan antara estetika visual dan narasi juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman bermain. (Alexiou et al., 2020) menunjukkan bahwa integrasi antara estetika dan narasi dapat meningkatkan kenikmatan serta keterlibatan pemain secara signifikan. Visual dalam video game tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai medium yang menyampaikan informasi, suasana, dan makna tertentu kepada pemain. Melalui komposisi visual, pencahayaan, warna, serta desain lingkungan, visual dapat berfungsi sebagai bahasa naratif yang menyampaikan cerita secara implisit tanpa harus bergantung sepenuhnya pada dialog atau teks naratif.

Pendekatan ini juga selaras dengan perspektif desain komunikasi visual (DKV) yang memandang visual sebagai sistem komunikasi non-verbal. Dalam teori komunikasi visual, elemen seperti warna, bentuk, tekstur, komposisi, dan simbolisme memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan serta membentuk interpretasi audiens terhadap suatu karya visual. Dalam konteks video game, art direction berperan sebagai mekanisme utama yang mengatur bagaimana elemen-elemen visual tersebut disusun secara konsisten untuk membangun identitas artistik dan pengalaman estetis pemain.

Fenomena yang menunjukkan pentingnya peran estetika visual dalam industri video game dapat dilihat melalui ajang penghargaan *The Game Awards* (TGA). Salah satu kategori yang paling menonjol dalam penghargaan tersebut adalah *Best Art Direction*, yang menilai kualitas artistik suatu game berdasarkan kreativitas visual, konsistensi gaya, serta kemampuan visual dalam membangun identitas estetis yang kuat. Kategori ini menunjukkan bahwa industri game tidak hanya menghargai kualitas teknis grafis, tetapi juga mengakui nilai artistik dan estetika visual sebagai bagian penting dari desain game.

Pada *The Game Awards 2025*, game *Clair Obscur: Expedition 33* berhasil memenangkan kategori *Best Art Direction*. Pencapaian ini menarik untuk dikaji karena game tersebut bersaing dengan beberapa judul lain yang juga mendapat pujian luas atas kualitas visualnya, salah satunya adalah *Ghost of Yōtei*. Kedua game tersebut sama-sama menampilkan kualitas visual yang tinggi, namun mengusung pendekatan estetika yang berbeda dalam membangun dunia permainan.

Ghost of Yōtei menampilkan pendekatan visual yang lebih naturalistik dan sinematik dengan menekankan keindahan lanskap alam, pencahayaan dinamis, serta detail lingkungan yang realistis. Pendekatan visual ini bertujuan untuk menciptakan dunia permainan yang terasa hidup dan imersif bagi pemain. (Zemski, 2025)

menggambarkan visual game ini menyerupai lukisan sumi-e yang hidup, di mana kekuatan visualnya terletak pada kemampuan menciptakan atmosfer lingkungan yang memukau serta pengalaman eksplorasi yang imersif.

Sebaliknya, *Clair Obscur: Expedition 33* menghadirkan pendekatan visual yang lebih artistik dan simbolik. Game ini menggunakan gaya visual yang menyerupai lukisan hidup dengan penerapan teknik kontras cahaya dan bayangan yang kuat, yang dikenal sebagai *clair-obscur*. Pendekatan visual tersebut menciptakan suasana dramatis dan atmosfer artistik yang memperkuat tema-tema naratif permainan. (Hetfeld, 2025) menggambarkan dunia visual game ini sebagai sesuatu yang bersifat *dreamlike*, yaitu menghadirkan pengalaman visual yang menyerupai mimpi dengan nuansa artistik yang kuat.

Perbedaan pendekatan visual tersebut menunjukkan bahwa kualitas visual dalam video game tidak dapat dinilai hanya berdasarkan tingkat realisme grafis. *Art direction* yang efektif harus mampu mengintegrasikan estetika visual dengan narasi serta pengalaman pemain. Dengan kata lain, visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai bahasa naratif yang menyampaikan makna dan emosi kepada pemain.

Meskipun penelitian mengenai estetika visual dalam video game telah berkembang dalam beberapa tahun terakhir, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengaruh estetika terhadap pengalaman pemain secara umum. Sepúlveda dan (Sepúlveda & Sepúlveda, 2020) misalnya, meneliti pengaruh estetika visual terhadap motivasi pemain, namun tidak membahas secara khusus bagaimana estetika visual dapat berfungsi sebagai bahasa naratif dalam konteks *art direction*. Selain itu, sebagian penelitian hanya menganalisis satu objek game tanpa melakukan perbandingan dengan game lain yang memiliki pendekatan visual berbeda.

Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) dalam kajian estetika visual video game, khususnya terkait bagaimana *art direction* digunakan sebagai bahasa naratif dan bagaimana pendekatan visual tertentu dapat dinilai lebih unggul dalam konteks penghargaan industri. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang membandingkan pendekatan estetika visual pada dua game berbeda untuk memahami bagaimana visual berfungsi dalam membangun pengalaman naratif pemain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis estetika visual sebagai bahasa naratif melalui studi komparatif *art direction* pada *Clair Obscur: Expedition 33* dan *Ghost of Yōtei*. Penelitian ini mengkaji bagaimana kedua game tersebut menggunakan elemen visual seperti desain karakter, lingkungan visual, warna, dan pencahayaan untuk membangun identitas artistik serta pengalaman naratif pemain.

Secara khusus, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana estetika visual digunakan sebagai bahasa naratif dalam *art direction* video game?
2. Bagaimana perbedaan pendekatan *art direction* antara *Clair Obscur: Expedition 33* dan *Ghost of Yōtei*?
3. Mengapa pendekatan visual *Clair Obscur* dinilai lebih unggul dalam kategori *Best Art Direction* pada The Game Awards 2025?

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam memperluas kajian mengenai estetika visual dalam video game, khususnya dalam hubungan antara *art direction*, narasi visual, dan pengalaman pemain. Selain itu, penelitian ini juga memberikan perspektif baru dalam kajian desain komunikasi visual dengan menunjukkan bahwa visual dalam video game dapat berfungsi sebagai bahasa komunikasi yang menyampaikan makna dan identitas artistik secara kompleks.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-komparatif, dengan fokus pada analisis estetika visual dan *art direction* dalam video game. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak bertujuan mengukur efektivitas secara kuantitatif, melainkan memahami makna, fungsi, dan peran visual sebagai sistem komunikasi dan ekspresi artistik. Fokus penelitian meliputi empat aspek utama *art direction*, yaitu:

- desain karakter,
- *world-building* dan lingkungan visual,
- penggunaan warna dan pencahayaan, serta
- konsistensi dan identitas visual.

Objek penelitian adalah *Clair Obscur: Expedition 33* dan *Ghost of Yōtei*. Responden dalam penelitian ini bersifat tidak langsung, berupa data sekunder yang terdiri dari ulasan kritikus profesional, dokumentasi visual game (*screenshot* dan rekaman *gameplay*), serta pernyataan pemain berpengalaman yang relevan dengan aspek visual. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

- studi literatur (jurnal estetika game dan DKV),
- analisis dokumen (ulasan kritikus dan artikel media),
- observasi visual terhadap materi *gameplay* dan visual resmi game.

Analisis data dilakukan dengan cara analisis tematik visual, yaitu mengidentifikasi pola estetika, simbol visual, dan fungsi *art direction* pada masing-masing game, kemudian membandingkannya berdasarkan kerangka teori estetika game dan desain komunikasi visual (Maharani et al., 2024). Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan untuk menjelaskan implikasi konseptual terhadap penilaian *Best Art Direction*.

Tinjauan Teoritis

Konsep Estetika Dalam Video Game

Estetika dalam video game merupakan aspek penting yang membentuk pengalaman pemain melalui visual, suara, serta elemen desain lainnya. Dalam kajian game studies, estetika tidak hanya berkaitan dengan keindahan visual, tetapi juga dengan bagaimana elemen visual tersebut menciptakan makna, emosi, dan interpretasi bagi pemain. (Maharani et al., 2024) menjelaskan bahwa pengalaman estetis dalam video game merupakan bentuk pengalaman artistik yang muncul dari interaksi antara pemain dan lingkungan virtual. Oleh karena itu, estetika game harus dipahami sebagai sistem yang menghubungkan desain visual dengan pengalaman pemain secara keseluruhan.

(Abubakar et al., 2017) menjelaskan bahwa estetika game mencakup berbagai atribut visual dan audiovisual seperti image, teks, warna, perspektif visual, musik, efek suara, dan tata letak. Di antara berbagai atribut tersebut, citra visual (*image*) merupakan elemen yang paling dominan dalam membangun persepsi pemain terhadap game. Proses interpretasi visual tersebut memungkinkan pemain membangun makna dari dunia permainan yang mereka alami. Dengan demikian, estetika visual berfungsi sebagai media komunikasi yang menyampaikan pesan, suasana, dan identitas artistik suatu game.

(Sepúlveda & Sepúlveda, 2020) juga menegaskan bahwa estetika visual yang memiliki identitas gaya yang kuat mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan pemain. Visual yang khas dan konsisten dapat memperkuat hubungan emosional antara pemain dan dunia game. Berdasarkan teori-teori tersebut, penelitian ini memandang estetika visual sebagai sistem yang tidak hanya membentuk tampilan game, tetapi juga berperan dalam membangun pengalaman naratif dan emosional pemain.

Estetika Visual Sebagai Bahasa Naratif

Dalam konteks video game modern, visual sering kali berfungsi sebagai sarana penceritaan yang melampaui dialog atau teks naratif. (Alexiou et al., 2020) menyatakan bahwa integrasi antara estetika dan narasi dapat meningkatkan tingkat kenikmatan pemain karena visual membantu menyampaikan konteks cerita secara lebih intuitif. Visual tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan suasana dan emosi yang memperkuat makna cerita.

Konsep ini sejalan dengan pandangan desain komunikasi visual yang memandang visual sebagai sistem komunikasi non-verbal. Elemen-elemen seperti warna, komposisi, bentuk, dan tekstur dapat menyampaikan pesan tertentu kepada audiens tanpa memerlukan penjelasan verbal. Dalam konteks video game, *art direction* berperan sebagai mekanisme utama yang mengatur bagaimana elemen visual tersebut disusun untuk membentuk identitas artistik yang konsisten.

Pendekatan ini memungkinkan visual dalam game berfungsi sebagai bahasa naratif yang mampu menyampaikan tema, emosi, dan makna simbolik. Oleh karena itu, analisis estetika visual dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada kualitas grafis, tetapi juga pada bagaimana visual digunakan untuk membangun narasi dan pengalaman pemain.

Art Direction Dalam Video Game

Art direction merupakan proses pengaturan dan pengendalian gaya visual suatu media agar memiliki identitas artistik yang konsisten. Dalam video game, *art direction* mencakup desain karakter, lingkungan visual, warna, pencahayaan, serta keseluruhan gaya artistik yang membentuk dunia permainan. *Art direction* tidak hanya menentukan tampilan visual, tetapi juga mempengaruhi bagaimana pemain memahami dan merasakan dunia game tersebut.

Dalam kajian estetika game, *art direction* berfungsi sebagai penghubung antara desain visual dan pengalaman pemain. (Abubakar et al., 2017) menunjukkan bahwa atribut visual seperti warna, bentuk, dan tata letak berkontribusi terhadap persepsi pemain dan membentuk makna yang mereka tangkap dari game. Dengan demikian, *art direction* dapat dipahami sebagai proses desain yang mengintegrasikan berbagai elemen visual untuk menciptakan pengalaman estetis yang kohesif.

Dalam penelitian ini, konsep *art direction* digunakan untuk menganalisis bagaimana elemen visual pada game membentuk identitas artistik yang berbeda. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan gaya visual yang digunakan oleh dua game berbeda serta memahami bagaimana gaya tersebut mempengaruhi interpretasi pemain terhadap dunia permainan.

Perspektif Desain Komunikasi Visual Dalam Game

Dalam ranah desain komunikasi visual (DKV), visual dipandang sebagai medium komunikasi yang mampu menyampaikan pesan, makna, dan identitas kepada audiens. Jurnal-jurnal DKV seperti Nirmana, AKSA, Visualita, PubMedia, dan VCD menekankan bahwa desain visual yang konsisten dan simbolik dapat memperkuat identitas serta meningkatkan daya ingat audiens terhadap suatu karya visual.

Dalam konteks video game, prinsip-prinsip DKV tersebut dapat diterapkan melalui desain karakter, komposisi visual, penggunaan warna, serta konsistensi gaya artistik. Visual yang dirancang secara konsisten dapat membantu pemain memahami dunia game dan memperkuat pengalaman naratif yang disampaikan.

Pendekatan DKV dalam penelitian ini digunakan untuk menilai bagaimana elemen visual dalam game berfungsi sebagai sistem komunikasi visual yang membangun makna. Dengan menggunakan perspektif ini, analisis estetika visual tidak hanya berfokus pada aspek estetika semata, tetapi juga pada fungsi komunikatif visual dalam menyampaikan cerita dan identitas artistik game.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa estetika visual pada kedua game berfungsi sebagai pembentuk pengalaman pemain, namun dengan pendekatan yang berbeda. (Abubakar et al., 2017) menyatakan bahwa image merupakan atribut estetika paling penting dalam game naratif karena menjadi sarana utama pembentukan makna. Dalam konteks ini, *Clair Obscur* secara konsisten menggunakan visual sebagai medium simbolik, sementara *Ghost of Yōtei* menekankan representasi dunia yang realistis dan atmosferik.

Art direction dalam video game tidak hanya menentukan tampilan visual, tetapi juga berperan sebagai medium penyampaian makna dan pengalaman estetis bagi pemain. Dalam konteks ini, visual dapat berfungsi sebagai bahasa naratif yang menyampaikan tema, emosi, dan suasana dunia permainan. Estetika visual yang dirancang secara konsisten mampu memperkuat identitas artistik serta membangun interpretasi pemain terhadap cerita yang disampaikan oleh game.

Melalui analisis komparatif terhadap *Clair Obscur: Expedition 33* dan *Ghost of Yōtei*, penelitian ini menemukan bahwa kedua game memiliki kualitas visual yang tinggi, namun menggunakan pendekatan estetika yang berbeda. Perbedaan tersebut terlihat pada fungsi visual dalam membangun pengalaman pemain, baik sebagai sistem simbolik yang menyampaikan makna naratif maupun sebagai media untuk menciptakan imersi visual.

Art Direction Clair Obscur Sebagai Sistem Naratif Visual

Art direction dalam *Clair Obscur: Expedition 33* menunjukkan pendekatan visual yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai medium penyampaian narasi. Visual game ini dirancang menyerupai lukisan hidup dengan penggunaan kontras cahaya dan bayangan yang kuat, yang dikenal sebagai teknik *clair-obscur*. Teknik visual tersebut menghasilkan suasana dramatis yang memperkuat tema-tema eksistensial yang diangkat oleh permainan, seperti kefanaan, seni, dan kematian. Dengan demikian, visual dalam game ini tidak hanya membangun keindahan visual, tetapi juga membantu pemain memahami makna yang terkandung dalam dunia permainan.

Pendekatan visual yang menyerupai lukisan tersebut menciptakan pengalaman estetis yang khas dan berbeda dari banyak game lain yang cenderung mengutamakan realisme grafis. (Hetfeld, 2025) menggambarkan dunia visual *Clair Obscur* sebagai sesuatu yang bersifat *dreamlike*, yaitu menghadirkan atmosfer yang menyerupai mimpi dengan nuansa artistik yang kuat. (Shepard, 2025) juga menekankan bahwa visual game ini menampilkan perpaduan antara keindahan artistik dan ekspresi emosional yang mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa *art direction* dalam *Clair Obscur* dirancang untuk membangun pengalaman emosional pemain melalui komposisi visual, pencahayaan, serta desain lingkungan yang simbolik.

Selain itu, identitas visual yang konsisten menjadi salah satu kekuatan utama dari *art direction* game ini. (Wagner, 2025) dan (Higham, 2025) menyoroti bahwa gaya visual yang unik dan konsisten menjadi daya tarik utama *Clair Obscur*, karena mampu menciptakan dunia permainan yang mudah dikenali dan berbeda dari game lain. Konsistensi tersebut terlihat dari penggunaan warna, desain karakter, serta komposisi lingkungan yang membentuk identitas visual yang kuat.

Pendekatan ini selaras dengan prinsip desain komunikasi visual yang menekankan pentingnya konsistensi visual dan simbolisme dalam membangun identitas karya visual. (Naratama et al., 2023) menjelaskan bahwa visual yang konsisten dan memiliki simbolisme kuat dapat memperkuat daya ingat audiens terhadap suatu karya visual. Dalam konteks ini, *art direction* *Clair Obscur* dapat dipahami sebagai sistem

komunikasi visual yang menyampaikan makna naratif sekaligus membangun identitas artistik yang khas bagi permainan tersebut.

Gaya Visual Artistik dan Pendekatan Painterly

Visual Clair Obscur diposisikan sebagai bahasa naratif yang menyampaikan makna melalui komposisi visual dan gaya artistik yang khas. Gaya visual game ini menyerupai lukisan hidup dengan penggunaan kontras cahaya-gelap (*clair-obscur*) serta distorsi arsitektur yang menciptakan suasana dramatis. Pendekatan visual tersebut berfungsi untuk menyampaikan tema-tema eksistensial seperti kefanaan, seni, dan kematian.

(Hetfeld, 2025) dan (Shepard, 2025)) menggambarkan dunia visual game ini sebagai dreamlike, menekankan bahwa kekuatan visualnya terletak pada atmosfer artistik yang kuat serta kemampuan visual dalam membangun emosi pemain. Visual yang bersifat painterly tersebut menciptakan pengalaman estetis yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga memiliki kedalaman makna simbolik.

Identitas Visual dan Ekspresi Emosional

Selain gaya visual yang artistik, kekuatan *art direction* Clair Obscur juga terletak pada konsistensi identitas visual yang membangun pengalaman emosional pemain. (Wagner, 2025) dan (Higham, 2025) menyoroti bahwa keunikan *art direction* serta identitas visual yang kuat menjadi salah satu daya tarik utama game ini. Elemen visual seperti komposisi ruang, desain karakter, serta penggunaan warna dan cahaya menciptakan dunia yang terasa unik dan mudah dikenali.

Pendekatan ini selaras dengan prinsip desain komunikasi visual yang menekankan konsistensi visual dan simbolisme sebagai penguat identitas dan daya ingat audiens (Naratama et al., 2023). Dengan demikian, visual dalam Clair Obscur tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai sistem komunikasi visual yang menyampaikan makna naratif kepada pemain.

Art Direction Ghost of Yōtei sebagai Representasi Visual Naturalistik

Berbeda dengan pendekatan visual artistik yang digunakan dalam Clair Obscur, Ghost of Yōtei menampilkan pendekatan visual yang lebih naturalistik dan sinematik. *Art direction* game ini berfokus pada representasi lingkungan alam yang detail dan realistis, dengan memanfaatkan pencahayaan dinamis, efek cuaca, serta komposisi lanskap yang luas. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan dunia permainan yang terasa hidup dan imersif, sehingga pemain dapat merasakan kehadiran lingkungan virtual secara lebih nyata.

(Zemski, 2025) menyebut bahwa visual Ghost of Yōtei menyerupai lukisan sumi-e yang hidup. Gaya visual tersebut menggabungkan unsur estetika tradisional Jepang dengan teknologi grafis modern untuk menciptakan lanskap yang indah dan atmosferik. Penggunaan warna yang lembut, pencahayaan alami, serta detail lingkungan yang tinggi menjadikan visual game ini mampu menciptakan pengalaman visual yang sinematik dan memukau.

Pendekatan naturalistik ini memberikan kontribusi besar dalam menciptakan pengalaman imersi pemain. Lanskap alam yang luas, perubahan cuaca yang dinamis, serta pencahayaan yang realistis membantu membangun kesan kehadiran dunia (*presence*). Pemain tidak hanya melihat dunia permainan, tetapi juga merasakan atmosfer lingkungan yang diciptakan oleh visual tersebut.

Namun demikian, dalam konteks fungsi naratif, visual pada Ghost of Yōtei cenderung berperan sebagai latar pengalaman daripada sebagai sistem simbolik yang secara langsung menyampaikan makna cerita. *Art direction* game ini lebih menekankan pada keindahan visual dan pengalaman eksplorasi lingkungan, dibandingkan dengan pendekatan simbolik yang digunakan dalam Clair Obscur.

Perbedaan pendekatan ini menunjukkan bahwa meskipun kedua game memiliki kualitas visual yang sangat tinggi, fungsi estetika visual yang digunakan dalam *art direction* keduanya berbeda. Clair Obscur menempatkan visual sebagai bahasa naratif yang menyampaikan makna simbolik, sedangkan Ghost of Yōtei menggunakan visual untuk memperkuat imersi dan pengalaman eksplorasi dunia permainan.

Pendekatan Visual Naturalistik dan Sinematik

Berbeda dengan pendekatan artistik pada Clair Obscur, Ghost of Yōtei menampilkan visual yang lebih naturalistik dan sinematik. *Art direction* game ini berfokus pada representasi lanskap alam, pencahayaan dinamis, serta detail lingkungan yang menciptakan dunia permainan yang realistis dan imersif.

(Zemski, 2025) menyebut visual Ghost of Yōtei menyerupai lukisan sumi-e yang hidup, di mana kekuatan utamanya terletak pada keindahan lanskap dan atmosfer lingkungan yang kaya. Pendekatan ini menciptakan pengalaman visual yang memukau sekaligus memperkuat kesan sinematik dalam eksplorasi dunia permainan.

Visual sebagai Media Imersi Dunia Game

Pendekatan visual naturalistik tersebut efektif dalam menciptakan kehadiran dunia (presence) yang kuat bagi pemain. Lanskap luas, efek cuaca dinamis, serta pencahayaan yang realistis membantu pemain merasakan dunia permainan secara lebih imersif. Namun, dalam konteks fungsi naratif, visual dalam Ghost of Yōtei lebih banyak berperan sebagai latar pengalaman daripada sebagai sistem simbolik yang secara langsung menyampaikan makna cerita.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa meskipun kedua game memiliki kualitas visual yang tinggi, pendekatan *art direction* yang digunakan memiliki fungsi yang berbeda. Clair Obscur menempatkan visual sebagai bahasa naratif yang simbolik, sedangkan Ghost of Yōtei lebih menekankan visual sebagai sarana menciptakan imersi lingkungan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa estetika visual memiliki peran sentral dalam penilaian *Best Art Direction*. Studi komparatif ini menunjukkan bahwa meskipun Ghost of Yōtei unggul dalam keindahan visual dan imersi sinematik, Clair Obscur: Expedition 33 lebih unggul secara konseptual karena menjadikan visual sebagai bahasa naratif dan ekspresi artistik utama.

Keberhasilan Clair Obscur dalam kategori *Best Art Direction* TGA 2025 dapat dipahami sebagai pengakuan terhadap identitas visual yang kuat, simbolik, dan konsisten, serta kemampuannya menyampaikan makna dan emosi melalui desain visual. Penelitian ini berkontribusi pada kajian DKV dan game studies dengan menegaskan bahwa *art direction* adalah praktik desain komunikasi visual yang bersifat naratif dan interpretatif.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan kajian empiris berbasis persepsi pemain secara langsung, atau perluasan objek penelitian ke lebih banyak game nominasi, guna memperkaya pemahaman tentang hubungan antara estetika visual, pengalaman pemain, dan penilaian industri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, J. A., Syafiq Bahrin, A., Khairie Ahmad, M., & Nasir Zulkifli, A. (2017). *Conceptual Model of Game Aesthetics for Perceived Learning in Narrative Games*. 7(3).

- Alexiou, A., Schippers, M. C., Oshri, I., & Angelopoulos, S. (2020). Narrative and aesthetics as antecedents of perceived learning in serious games. *Information Technology and People*, 35(8), 142–161. <https://doi.org/10.1108/ITP-08-2019-0435>
- Hetfeld, M. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33 review – deeply satisfying homage to Japanese role-playing games* | Games | The Guardian. <https://www.theguardian.com/games/2025/apr/23/clair-obscur-expedition-33-review-pc-playstation-5>
- Higham, M. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33 Review - IGN*. <https://www.ign.com/articles/clair-obscur-expedition-33-review>
- Maharani, M., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(2), 13. <https://doi.org/10.47134/jbk.v1i2.2281>
- Naratama, A., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2023). Perancangan Game Visual Novel “Freshmen” sebagai Media Edukasi Etika Bermedia Sosial Sekolah Menengah Atas. *Nirmana*, 23(1), 32–39. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.1.32-39>
- Sepúlveda, F. G., & Sepúlveda, F. (2020). *VISUAL AESTHETICS IN VIDEO GAMES AND THEIR EFFECTS ON PLAYER MOTIVATION Thesis Presented VISUAL AESTHETICS IN VIDEO GAMES AND THEIR EFFECTS ON PLAYER MOTIVATION*.
- Shepard, K. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33: The Kotaku Review - Kotaku*. <https://kotaku.com/clair-obscur-expedition-33-rpg-review-in-progress-1851777402>
- Wagner, J. (2025). *Clair Obscur: Expedition 33 review | PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/games/rpg/clair-obscur-expedition-33-review/>
- Zemski, L. (2025). *Ghost of Yōtei Review (PlayStation 5) | Qualbert*. <https://www.qualbert.com/reviews/ghost-of-yotei-review/>