

## **Analisis *Mise-En-Scene* dalam Opening Game *Monster Hunter: World* untuk Membangun Dunia Fantasi**

**Faldy Royan Hidayat\*, Jefri Audi Wempi**

LSPR Institute of Communication and Business, Indonesia

Email: faldy.rh@gmail.com\* , wempi@lspr.edu

### **Keywords:**

*mise-en-scène*; cutscene;  
cinematography; immersion;  
monster hunter: world.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2026 by Author. Published by  
Riviera Publishing

### **Kata Kunci:**

*mise-en-scène*; cutscene;  
sinematografi; imersi; monster  
hunter: world.

### **Abstract**

*The development of digital technology has significantly changed the production of interactive media, especially in the realm of video games, which now function not only as entertainment media but also as a visual narrative medium and immersive world builder. This study aims to identify the application of mise-en-scène in the opening cutscene of Monster Hunter: World in building an immersive fantasy world. Using a qualitative approach with an interpretive paradigm, the study applies visual text analysis, frame-by-frame observation, cinematography studies, and interviews with players, developers, and game designers to gain an in-depth understanding of the creative process and audience responses. The analysis techniques focus on the elements of mise-en-scène: setting, lighting, costumes, props, visual composition, and character blocking, and how these elements interact with cinematic techniques. The results show that the integration of mise-en-scène elements with cinematic techniques such as the rule of thirds, depth of field, and color grading can build a strong and consistent emotional experience. This visual and cinematic combination not only enhances the aesthetic power of the cutscene but also emphasizes its role as a narrative medium that conveys the context, conflict, and identity of the game world. Thus, the opening cutscene contributes significantly to world-building, increasing player engagement, and establishing expectations and levels of immersion from the very beginning of the game.*

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara signifikan produksi media interaktif, terutama dalam ranah video game yang kini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sebagai wadah narasi visual dan pembentuk dunia yang imersif. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi penerapan *mise-en-scène* pada opening cutscene *Monster Hunter: World* dalam membangun dunia fantasi yang imersif. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretatif, penelitian menerapkan analisis teks visual, observasi frame-by-frame, studi sinematografi, serta wawancara dengan pemain, pengembang, dan perancang gim untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang proses kreatif dan tanggapan audiens. Teknik analisis difokuskan pada unsur-unsur *mise-en-scène*: setting, pencahayaan, kostum, properti, komposisi visual, dan blocking karakter, serta bagaimana elemen-elemen tersebut berinteraksi dengan teknik sinematik. Hasil menunjukkan bahwa integrasi elemen *mise-en-scène* dengan teknik sinematik seperti rule of thirds, depth of field, dan color grading mampu membangun pengalaman emosional

yang kuat dan konsisten. Kombinasi visual dan sinematik ini tidak hanya meningkatkan daya estetika cutscene, tetapi juga mempertegas perannya sebagai medium naratif yang menyampaikan konteks, konflik, dan identitas dunia permainan. Dengan demikian, opening cutscene berkontribusi signifikan terhadap world-building, meningkatkan keterlibatan pemain, serta membentuk harapan dan tingkat imersi sejak awal permainan.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara signifikan produksi media interaktif (Dewi, 2024; Najihah et al., 2025; Rahma et al., 2024; Sakti, 2023; Setyaningsih, 2023; Sipaayung & Munawaroh, 2025), terutama dalam ranah video game yang kini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sebagai wadah narasi visual dan pembentuk dunia yang imersif (Kim et al., 2021; Luong et al., 2023). Dalam konteks tersebut, cutscene adegan non-interaktif yang menyisipkan cerita, atmosfer, dan konteks (Bukhari, 2025).

Dunia game memainkan peran penting, terutama cutscene pembuka yang berfungsi sebagai pengantar sekaligus fondasi dunia fiktif yang akan dijelajahi pemain (Kurnaiwan, 2025; Prasetyo, 2025; Salsabila, 2026). Konsep *mise-en-scène* sebagai kerangka analisis visual yang mencakup setting, pencahayaan, kostum, properti, dan komposisi gambar menjadi relevan untuk memahami bagaimana penyusunan elemen-elemen tersebut membentuk atmosfer, mengarahkan perhatian, dan memperkuat pengalaman naratif audiens (Atsabit, 2023; Creswell et al., 2023).

Dalam konteks video game, *mise-en-scène* turut membangun persepsi dan keterlibatan emosional pemain terhadap dunia fantasi yang disajikan (Albar, 2025; Atsabit & Irfansyaha, 2023; Murtiningsih, 2021; Prasetyo, 2025). Penelitian-penelitian sebelumnya, seperti kajian mengenai pengaruh elemen visual terhadap ketertarikan khalayak sasaran melalui pendekatan *mise-en-scène* pada trailer Final Fantasy XIV (Adi et al., 2024b, 2024a; Atsabit & Irfansyaha, 2023; Murtiawani et al., 2025); Endwalker dan studi tentang penerapan teknik sinematik dalam cutscene game, menunjukkan bahwa pencahayaan, setting, desain karakter, serta teknik komposisi gambar berperan penting dalam membangun pengalaman bermain yang terasa sinematis dan memperkuat keterlibatan emosional pemain terhadap dunia fantasi yang ditampilkan (Wibowo et al., 2024; Luong et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dianggap urgen untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana *mise-en-scène* diimplementasikan dalam opening cutscene Monster Hunter: World sebagai strategi visual dalam membangun dunia fantasi yang imersif. Urgensi penelitian ini terletak pada tiga hal: pertama, Monster Hunter: World merupakan game AAA Jepang yang sukses secara global dengan lebih dari 20 juta kopi terjual hingga tahun 2023, namun belum ada kajian akademis yang menganalisis strategi visualnya dalam perspektif *mise-en-scène*; kedua, opening cutscene merupakan momen kritis dalam membentuk ekspektasi dan imersi pemain, sehingga pemahaman mendalam tentang mekanisme visualnya memiliki implikasi praktis bagi pengembangan game; ketiga, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian penceritaan visual dan estetika multimedia dalam video game, memperkaya literatur tentang adaptasi konsep sinematik ke media interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi integrasi dan fungsi elemen *mise-en-scène* serta teknik sinematik dalam opening cutscene Monster Hunter: World untuk memahami bagaimana aspek visual bekerja secara sinergis dalam membangun ruang imajinatif, atmosfer,

dan pengalaman emosional yang mendorong pemain merasa enggan meninggalkan dunia fantasi tersebut.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretatif untuk menganalisis implementasi *mise-en-scène* dalam opening cutscene *Monster Hunter: World*, guna mengidentifikasi peran elemen visual dalam membangun dunia fantasi imersif. Metode utama mencakup analisis teks visual melalui observasi *frame-by-frame* terhadap cutscene pembuka, dengan fokus sistematis pada setting (interior kapal ekspedisi hingga dek terbuka), pencahayaan (hangat ke kontras dramatis), kostum hunter, properti (peti kayu, tali-temali), serta komposisi gambar dan blocking karakter. Pendekatan ini memungkinkan penggalian makna di balik pengaturan visual yang menciptakan transisi emosional dari rasa aman, kagum, hingga gentar (Atsabit, 2023; Kristanto et al., 2022).

Studi literatur difokuskan pada jurnal-jurnal tentang sinematografi video game dan estetika visual, menyediakan kerangka konseptual untuk memahami fungsi *mise-en-scène* sebagai bahasa naratif. Kajian ini menjelaskan bagaimana elemen visual tidak hanya estetis, tetapi juga mengarahkan perhatian pemain dan memperkuat keterlibatan emosional terhadap dunia fantasi (Wibowo et al., 2024; Wibowo & Deli, 2024). Analisis data mengikuti model Miles et al. (2020), meliputi tiga tahap: reduksi data, yaitu penyaringan *frame* kunci berdasarkan keterulangan elemen visual dominan; penyajian data melalui deskripsi naratif, tabel kategorisasi *mise-en-scène*, dan diagram komposisi untuk mengidentifikasi pola sinergi antar-elemen; serta penarikan kesimpulan bertahap yang mengintegrasikan temuan visual dengan teori sinematik.

Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menangkap kompleksitas makna kontekstual dalam elemen visual, di mana hubungan bentuk, cahaya, ruang, dan narasi dibaca secara mendalam (Miles et al., 2020). Metodologi ini dilengkapi wawancara semi-struktural dengan pemain, game developer, dan designer untuk triangulasi data, memvalidasi interpretasi analisis visual melalui perspektif praktis. Wawancara mengonfirmasi peran cutscene sebagai jembatan naratif-gameplay dan pendorong imersi (Setiawan, 2022).

Aspek komunikasi digital dalam online game juga diintegrasikan, menganalisis bagaimana *mise-en-scène* mendukung interaksi sosial pasca-cutscene, seperti kohesi tim hunter melalui visualisasi identitas profesi (Kristanto et al., 2022). Secara keseluruhan, metodologi ini menghasilkan pemahaman komprehensif tentang *mise-en-scène* sebagai strategi visual hibrid yang memperkuat *world-building*, dengan kredibilitas ditingkatkan melalui triangulasi sumber (Atsabit, 2023; Miles et al., 2020; Wibowo et al., 2024).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Cutscene pembuka *Monster Hunter World* membangun transisi dramatis dari suasana santai di kapal ekspedisi menuju krisis monster raksasa melalui elemen *mise-en-scène* yang terintegrasi sempurna.

Awalnya menampilkan kru hunter di interior kapal padat dengan peti kayu bertumpuk, tali kusut, peralatan berburu rapi seperti tombak dan busur di bawah pencahayaan hangat lampu minyak yang menciptakan kebersamaan akrab. Kostum armor kulit bulu komunikasikan profesi veteran, medium close-up tonjolkan gestur santai dan humor palico kucing pendamping, blocking grup melingkar perkuat rasa solid tim ekspedisi siap menjelajahi New World.

Guncangan bawah air ubah ritme kapal bergoyang hebat, kamera pindah ke dek terbuka dengan lautan luas berombak, siluet New World samar di cakrawala, tiang layar retak diterpa angin kencang, tali putus beterbangan, puing kayu hancur.

Puncak kemunculan Zorah Magdaros monster vulkanik raksasa menjulang dari laut seperti gunung berapi hidup, lava cair mengalir di punggungnya, leher panjang menjulur, asap hitam pekat. Wide shot rendah kontras skala kapal mungil versus badan kolosal, pencahayaan matahari terang dengan bayangan dinamis monster, cahaya oranye magma ciptakan kekacauan epik ledakan air puing beterbangan. Hunter berlari terjatuh pegang tiang hancur, arah pandang ke ancaman utama di tengah ombak tinggi splash kontras langit cerah.

Analisis ungkap sinergi setting tertutup aman ke terbuka liar, pencahayaan hangat ke kontras dramatis, komposisi intim grup ke epik monster, kostum statis ke gerak panik, properti rapi ke destruktif puing. Teknik rule of thirds gestur wajah ke wide low-angle skala, depth of field kabur latar fokus ancaman, color grading warm interior volcanic climax kuatkan naratif fantasi liar perjalanan emosional aman-kagum-gentar.

Wawancara konfirmasi pemain sebut shocking-megah jadi hook ekspektasi visual grafis lompatan seri sebelumnya, developer tekankan cutscene post-gameplay jelaskan konteks ekspedisi beri ruang berpikir sebelum kontrol karakter, designer soroti immersion via pencahayaan-komposisi sinergi rim lighting siluet mistis dynamic shadows threat god rays epik.

### **Analisis Dan Setting Properti**

Penataan setting interior kapal ekspedisi dalam cutscene pembuka Monster Hunter: World menciptakan zona aman fungsional yang realistis. Ruang sempit dipenuhi elemen autentik seperti papan kayu lapuk, tali-temali kusut, jaring penangkap monster tergulung rapi, barel air, dan peti peralatan berburu bertumpuk. Objek ini bukan dekorasi semata, melainkan petunjuk visual tentang gaya hidup hunter profesional yang terbiasa berbulan-bulan di laut menuju wilayah tak dikenal New World. Susunan properti mencerminkan kesiapan tim untuk misi berbahaya sekaligus membangun rasa percaya diri dan keakraban antar karakter sebelum konflik muncul. Guncangan bawah air mengubah setting drastis ke eksterior dek atas terbuka. Tiang layar megah retak bergoyang diterpa angin kencang, tali-temali putus beterbangan menghantam wajah karakter, pecahan kayu besar beterbangan akibat tumbukan monster raksasa. Lautan luas berombak tinggi dengan siluet New World samar di cakrawala kontras tajam dengan interior sebelumnya, melambangkan transisi dari dunia aman ke alam liar tak terkendali. Perubahan properti dari statis peti rapi menjadi destruktif tiang hancur puing berhamburan secara visual komunikasikan ketidakstabilan struktural dan ancaman eksternal mendadak.

Animasi kehancuran sangat detail: tiang utama retak progresif ekspos serat kayu internal, gesekan logam baut putus, layar sobek robekan organik realistis. Tali putus whip motion cambuk udara hampir sentuh kamera tingkatkan urgensi, pecahan kayu variasi ukur balok besar hancurkan railing serpihan kecil slow-motion highlight bahaya mikro. Efek akurat interaksi angin ombak beberapa jatuh laut ciptakan kontras langit cerah. Lautan aktif ombak cresting whitecaps naik tinggi busa putih kontras biru dalam foreshadow kekacauan Zorah Magdaros.

Simbolisme kuat: interior tertutup peradaban terstruktur peti terorganisir lampu stabil versus eksterior terbuka alam primal langit tak terbatas laut tak terkendali. Dek kapal jadi no-mans land transisi bayangan interior aman vs eksposur total. Siluet New World gunung samar bukan dekorasi melainkan hint eksplorasi misteri di balik kabut, kontras skala kapal mungil vs lautan infinite instilkan kerapuhan manusia hadapi alam fantasi ganas

Properti berinteraksi tingkatkan realisme: hunter pegang tali putus menyelamatkan rekan, palico lompat hindari puing, support tarik tuas darurat gagal. Fisika cloth tali ragdoll karakter jatuh natural, debris collision armor spark kecil. Simbolisme jaring monster tergulung kini robek terbang ironis, tombak lepas berguling dek foreshadow combat chaotic

Wawancara dengan seorang developer game ungkap cutscene dirancang post-gameplay menggunakan aset existing model kapal tekstur kayu animasi karakter untuk efisiensi produksi. Pendekatan ini efektif naratif berikan konteks ekspedisi New World ancaman monster sambil beri pemain ruang bernapas proses informasi sebelum kontrol karakter. Animasi destruksi kapal ombak jadi jembatan visual pasif cutscene ke aktif gameplay.

### **Analisis Pencahayaan**

Pencahayaan di cutscene pembuka Monster Hunter World berperan besar mengatur emosi pemain, dari rasa nyaman hingga ketakutan. Di bagian awal dalam kapal, cahaya hangat dari lampu minyak dan sinar matahari pagi yang masuk lewat celah kayu menciptakan suasana akrab. Warna oranye-kuning lembut membungkus ruangan sempit, membuat kru hunter terlihat seperti tim yang dekat dan santai. Cahaya ini memantul halus di wajah mereka saat bercanda atau mengelus palico kucing lucu, sehingga pemain ikut merasa rileks dan terlibat sebelum bahaya datang. Tekstur kayu kapal jadi lebih nyaman dengan cahaya hangat ini.

Saat kapal terguncang dan kamera pindah ke dek atas, cahaya berubah total. Matahari siang terik menyinari laut luas yang bergelombang, menciptakan kilauan air seperti permata berkilau. Bagian terang jadi sangat putih menyilaukan, sementara bayangan kapal masih gelap, bikin suasana tegang. Puncaknya saat Zorah Magdaros muncul: monster raksasa dengan lava panas di punggungnya. Cahaya oranye merah dari lava kontras kuat dengan biru laut dan putih matahari, bayangan monster bergerak cepat bikin kekacauan visual. Sinar matahari menembus awan seperti sorotan dramatis, seolah alam ikut bereaksi.

Perubahan warna ini sengaja dirancang untuk memengaruhi perasaan: oranye hangat awal bikin nyaman, biru laut picu waspada, oranye lava campur kagum dan takut. Teknik pewarnaan bertahap dari hangat ke dingin lalu panas lava sinkron dengan cerita. Designer game bilang pencahayaan bukan sekadar cantik, tapi alat psikologi. Siluet monster dikelilingi cahaya tipis lawan langit terang bikin misterius, bayangan bergerak ciptakan rasa ancaman alami, kilauan matahari terhalang perkuat kesan besar-besaran ala film Hollywood.

Cahaya bekerja sama dengan latar: kayu hangat kontras laut dingin, bayangan isi ruang kosong, kostum cokelat kontras lava merah. Transisi emosi aman-kagum-gentar sepenuhnya dikendalikan cahaya, jadi konduktor utama bangun dunia fantasi. Teknik cahaya global real-time jaga konsistensi dari cutscene ke permainan, kilau puing basah, efek kulit palico alami, kabut panas lava bikin udara bergoyang, cahaya pinggir karakter panik tonjolkan kelemahan manusia lawan monster.

Wawancara dengan game designer mengungkapkan dengan tegas: pencahayaan salah satu pilar utama bersama latar dan komposisi. Warna hangat awal rangsang rasa aman, biru laut bangkitkan kewaspadaan, oranye lava campur kekaguman bahaya. Pewarnaan bertahap ciptakan irama emosi pas cerita. Siluet rim light misterius, bayangan dinamis ancaman, flare matahari epik. Kabut asap buat monster tampak jauh megah. Hasilnya, cahaya bukan tambahan, tapi jantung worldbuilding yang bikin pemain tenggelam dalam petualangan fantasi.

### **Analisis Kostum Dan Karakter**

Desain kostum dan karakter di cutscene pembuka Monster Hunter World jadi cara cepat kenalkan dunia fantasi tanpa banyak omong. Hunter utama pakai baju zirah tebal dari kulit

monster yang sudah diburu sebelumnya, lengkap bulu panjang di kerah buat hangat, sabuk penuh pisau kecil, panah, dan botol obat bercahaya. Bukan cuma bagus dilihat, baju ini tunjukkan kalau dia pemburu berpengalaman: bekas cakar di pelindung, jahitan tangan guild, warna cokelat hijau cocok sama kayu kapal. Pemain langsung paham siapa karakter ini dalam detik pertama.

Palico, kucing kecil pintar yang jadi teman, tambah nuansa fantasi lucu. Dia pakai baju mini zirah dengan helm lucu bentuk telinga monster, rompi penuh alat, sarung tangan cakar besi. Lompat-lompat di peti atau goyang ekor pas main sama hunter, mata besar senyum lebar bikin gemas kontras hunter serius. Gerakan seperti garuk furnitur atau bawa ikan kecil bikin dunia terasa hidup dan ramah.

Tiap karakter beda biar tim kelihatan nyata. Hunter wanita pakai baju ringan mantel panjang busur di punggung jadi penembak jarak jauh, pria kekar greatsword besar zirah tebal jadi penahan depan, handler remaja clipboard teleskop jelas peneliti. Ukuran baju dan posisi di layar tunjukkan peran masing-masing, pemain bisa tebak strategi main nanti. Mereka duduk melingkar makan, baju warna saling cocok bikin tim terasa akrab.

Detail baju ceritakan masa lalu. Kulit armor punya pola sisik Diablos atau retak Rathalos tunjukkan buruan lama. Botol obat warna beda (merah sembuh, hijau kuat, biru racun) kasih tahu cara main tanpa tulisan. Sabuk pisau karung tombak siap tempur. Tali usang sepatu kotor ceritain perjalanan jauh. Semua bikin karakter terasa nyata bukan boneka.

Warna baju cocok keseluruhan adegan. Cokelat hijau abu nyatu kayu kapal, nanti kontras merah lava monster. Psikologi warna: cokelat andal, hijau tenang, abu pro. ketika Zorah muncul, baju jadi sorotan kecil lawan monster besar membikin ancaman tambah seram. Palico kuning cerah tetap kelihatan di kekacauan.

Wawancara dengan pemain bilang baju hunter langsung bikin merasa bagian guild pemburu veteran, bukan pemula. Palico jadi pintu masuk fantasi unik kurangi takut monster. Ukuran manusia kecil zirah sederhana lawan Zorah raksasa ciptakan rasa penasaran tegang.

Baju bergerak natural: mantel berkibar guncangan, aksesoris goyang. Cahaya pantul logam, bayangan basah di dek bikin gambar utuh. Singkatnya, kostum karakter kasih info cerita peran ekspektasi dalam frame pertama, jadi pintu masuk emosional ke New World.

### **Analisis Komposisi Dan Blocking**

Komposisi gambar dan blocking karakter dalam cutscene pembuka Monster Hunter: World dimanfaatkan secara strategis untuk membangun narasi visual progresif, dari interaksi intim hingga krisis monumental. Pada segmen interior kapal, sinematografi mengintegrasikan medium shot dan close-up secara bergantian guna menonjolkan dinamika sosial tim hunter dalam ruang terbatas. Close-up pada ekspresi tertawa, aktivitas makan, atau interaksi dengan palico (kucing pendamping) menciptakan kedekatan emosional, sementara medium shot menggambarkan gestur kolektif seperti saling menyentuh bahu atau mengangkat gelas. Tatapan antar-karakter yang saling bertaut atau berfokus pada peralatan merepresentasikan relasi tim yang kohesif dan percaya diri. Komposisi frame mematuhi prinsip rule of thirds: tokoh utama ditempatkan pada garis sepertiga kiri, dengan latar peti dan tali kapal mengisi sepertiga kanan, menghasilkan keseimbangan visual yang stabil sekaligus mengajak penonton mengamati detail lingkungan.

Ketika guncangan bawah air terjadi, ritme editing meningkat melalui shot pendek yang menangkap reaksi spontan: piring jatuh, cairan tumpah, dan saling berpegangan. Transisi ke dek atas ditandai wide shot dan extreme wide shot dinamis, menggambarkan kapal mungil di tengah lautan tak bertepi dengan siluet New World di ufuk. Kamera mengorbit mengikuti

ombak besar, menerapkan *depth of field* dangkal untuk memisahkan latar belakang kabur (lautan luas) dari *foreground* tajam (tiang layar bergoyang). Kemunculan Zorah Magdaros dimanfaatkan melalui *low-angle shot* ekstrem dari dek, menekankan disparitas skala: tubuh monster kolosal menjulang bagai gunung berapi hidup, kontras dengan kapal seukuran miniatur. *Motion blur* pada air mancur raksasa dan partikel puing kayu beterbangan meningkatkan realisme kekacauan.

Blocking karakter menjadi instrumen krusial mengarahkan perhatian audiens. Pada fase krisis, tokoh berlari ke kanan frame menghindari retakan dek, tersungkur ke depan, atau berpegangan tali sambil menoleh ancaman. Gerakan ini membentuk *vector* garis pandang alami yang memandu mata dari karakter, dek kapal, lautan, hingga monster raksasa, membangun hierarki fokus visual. Ledakan yang melempar tokoh keluar frame (*off-screen action*) memicu imajinasi penonton melengkapi bahaya, teknik sinematik klasik peningkat ketegangan. *Rack focus* dari hunter panik di *foreground* ke siluet monster di *background* merepresentasikan pergeseran naratif dari ancaman personal ke skala epik New World.

Menurut wawancara game designer, komposisi diadaptasi dari sinema ke interaktivitas game: *rule of thirds* menjaga keseimbangan saat sudut pandang berubah, *depth of field* memprioritaskan objek quest, dan *color grading* konsisten (hangat interior, biru eksterior, oranye vulkanik) menetapkan bahasa visual dunia fantasi. Konflik utama muncul dalam 30 detik pertama melalui kontras skala dan ritme editing cepat, memastikan ikatan emosional sebelum kontrol pemain. Blocking dinamis juga mempersiapkan transisi gameplay, merefleksikan mekanik gerak.

Komposisi dan blocking ini melampaui estetika, berfungsi sebagai arsitektur naratif yang mengubah informasi visual menjadi pengalaman spasial-emosional. Dari frame intim membangun empati tim hingga frame epik menyiratkan kerapuhan manusia terhadap alam fantasi, *cutscene* menciptakan kontinum persepsi optimal mempersiapkan audiens memasuki New World.

### **Peran Mise-En-Scene**

Elemen *mise-en-scène* dalam *cutscene* pembuka *Monster Hunter: World* menunjukkan keterpaduan tinggi dalam membangun dunia fantasi yang koheren dan imersif. Setting bertransisi dari interior kapal ekspedisi yang mencerminkan zona aman—dengan peti kayu, barel, tali, dan peralatan berburu padat—ke eksterior dek terbuka saat serangan Zorah Magdaros. Perubahan ini menginduksi respons emosional dari kenyamanan ke ketegangan, didukung pencahayaan hangat interior (menciptakan kebersamaan hunter) kontras cahaya terang eksterior dengan bayangan dinamis monster dan laut bergolak.

Pencahayaan berfungsi sebagai konduktor emosional utama. Palet oranye-kuning awal membalut interaksi humoris, sementara intensitas tinggi puncaknya—kilauan matahari, kontras magma oranye—memperkuat persepsi bahaya struktural. Kostum hunter (zirah kulit-bulunya, aksesoris fungsional) dan palico ekspresif mengomunikasikan hierarki profesi dan budaya pemburu tanpa dialog, dengan variasi desain (zirah tebal vs ringan) merepresentasikan dinamika tim.

Komposisi gambar mendukung pergeseran ini melalui ritme shot: *close-up/medium shot* awal fokus gestur santai di ruang sempit membangun ikatan sosial, beralih ke *wide shot* dinamis/*low-angle* saat monster muncul untuk tonjolkan disparitas skala (kapal mungil vs kolosal). Blocking karakter (lari, tersungkur, tatapan ancaman) membentuk *vector* pandang alami, dengan *rule of thirds* dan *depth of field* menjaga kejelasan di kekacauan. Teknik ini

mempersiapkan transisi gameplay.

Fungsi *mise-en-scène* bersifat ganda: pengantar naratif memperkenalkan lokasi (New World misterius), karakter, dan konflik (monster raksasa); pemicu emosional membangun spektrum aman-kagum-gentar melalui pencahayaan (warm→cool→volcanic), blocking solidaritas, dan komposisi disparitas. Visual ini bukan estetika semata, melainkan bahasa naratif menjadikan New World hidup dan eksploratif.

Wawancara mengonfirmasi efektivitasnya. Pemain menggambarkan momen Zorah sebagai "shocking-megah," menetapkan ekspektasi grafis dan emosi panik. Developer memandang cutscene sebagai jembatan narasi pasca-gameplay core, menggunakan aset visual untuk konteks sambil beri ruang refleksi. Designer tekankan hook 30 detik pertama via pencahayaan, komposisi (rule of thirds, color grading), dan psikologi warna membentuk imersi fantasi interaktif.

Secara keseluruhan, keterpaduan *mise-en-scène* membangun dunia bertahap sambil ciptakanantisipasi emosional kuat untuk gameplay. Temuan ini mengilustrasikan adaptasi sukses konsep sinematik ke video game, di mana visual fondasi imersi berkelanjutan.

## **KESIMPULAN**

Analisis *mise-en-scène* dalam cutscene pembuka *Monster Hunter: World* mengungkap peran strategis elemen visual dalam membangun dunia fantasi yang koheren dan imersif. Setting kapal ekspedisi yang bertransisi dari interior aman (peti kayu, peralatan berburu rapi) ke eksterior dek terbuka (lautan bergolak, siluet New World) menciptakan perjalanan naratif dari kenyamanan menuju krisis. Pencahayaan dramatis oranye hangat interior kontras cahaya terang eksterior dan magma vulkanik Zorah Magdaros berfungsi sebagai konduktor emosional utama. Kostum hunter veteran dan palico ekspresif mengkomunikasikan identitas profesi serta dinamika tim, sementara komposisi gambar (rule of thirds, depth of field) dan blocking karakter mengarahkan fokus penonton secara efektif.

Temuan menegaskan fungsi ganda *mise-en-scène*: pengantar naratif memperkenalkan lokasi, karakter, dan konflik utama, sekaligus pemicu emosional membentuk spektrum aman-kagum-gentar. Wawancara dengan pemain mengonfirmasi momen Zorah Magdaros sebagai "shocking-megah" yang menetapkan ekspektasi grafis dan komitmen gameplay jangka panjang. Developer memandang cutscene sebagai jembatan naratif efisien menggunakan aset existing, sedangkan designer menekankan tiga pilar visual pencahayaan, environment, komposisi yang mengarahkan perhatian dan membentuk imersi fantasi.

Bagi pengembang, integrasi *mise-en-scène* sejak pre-produksi melalui storyboard dan moodboard, kolaborasi dengan sinematografer, serta playtest berfokus respons emosional terbukti efektif. Akademisi dapat mengembangkan teori adaptasi konsep perfilman ke videogame, mengisi celah penelitian worldbuilding visual skala AAA. Pemain memperoleh pemahaman analitis tentang craftsmanship visual di balik hiburan digital.

Penelitian ini memperkaya kajian adaptasi *mise-en-scène* dari sinema tradisional ke media interaktif, membuktikan relevansi konsep klasik dalam era digital. *Monster Hunter: World* menjadi benchmark cutscene revolusioner yang mengubah informasi visual menjadi pengalaman sinematik interaktif, menjadikan visual sebagai fondasi imersi berkelanjutan. Temuan memberikan panduan praktis bagi industri game, kontribusi teoritis bagi akademisi, dan apresiasi mendalam bagi komunitas pemain terhadap seni naratif visual modern.

## REFERENSI

- Adi, R. S., Wulandari, Y. F., & Himawan, S. (2024a). Analisis visual efek khusus dalam film fantasi: Studi kasus pada film *Spider-Man: No Way Home: Teori compositing digital dalam menganalisis visual efek film fantasi*. *Brand Communication*, 3(4), 325–340.
- Albar, D. (2025). *Desain batasan ruang eksplorasi dalam video game terkait imersifitas: Studi kasus pada game Assassin's Creed series, GTA V & Uncharted 4*.
- Atsabit, M. F. H., & Irfansyaha, I. (2023). Pengaruh elemen visual terhadap ketertarikan khalayak sasaran terhadap karakter fiksi menggunakan pendekatan mise-en-scene pada video game trailer “Final Fantasy XIV: Endwalker.” *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 7(2), 460–468.
- Bukhari, L. (2025). *Eстетika film melalui ambience non-diegetik dalam membangun atmosfer ketegangan film Siksa Kubur (2024) karya Joko Anwar*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Creswell, et al. (2023). Mise-en-scène pada video game menggabungkan aspek visual dengan teknologi CGI.
- Dewi, A. C. (2024). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 165–170.
- Kim, Y., Jung, H., & Lee, S. (2021). The role of visual storytelling in digital communication among gamers. *New Media & Society*, 23(4), 789–806.
- Kristanto, D., Sushartami, W., & Irawanto, B. (2022). Realita visualitas generasi Z dalam mise-en-scène iklan. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 115–130.
- Kurnaiwan, D. (2025). *Clash of Clans: Anatomi desain game yang sempurna*. Afdan Rojabi Publisher.
- Luong, T., et al. (2023). Enhancing immersive game environments using CGI technologies. *Journal of Computer Graphics Techniques*, 12(3), 22–39.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE.
- Murtiawani, A., Fatimah, A. N., Rizki, M. F., Sari, W. P., & Seyma, Q. N. (2025). Komunikasi persuasif trailer serial drama dalam menarik minat audiens. *Warta Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 8(1), 62–82.
- Murtiningsih, S. (2021). *Filsafat pendidikan video games: Kajian tentang struktur realitas dan hiperealitas permainan digital*. UGM Press.
- Najihah, W., Chorimunafsi, E., & Herdinan, R. (2025). Inovasi pendidikan: Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 13–24.
- Prasetyo, M. A. A. Y. (2025). *Eksplorasi pesan moral dalam game It Takes Two terhadap keharmonisan hubungan keluarga = Exploring moral messages in the game “It Takes Two” regarding harmonious family relationships*. Universitas Hasanuddin.
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh penggunaan media digital sebagai media interaktif pada pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 12–21.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219.
- Salsabila, O. N. (2026). *Keseruan game Hago: Dunia main dan teman baru*. Afdan Rojabi Publisher.
- Setiawan, A. (2022). Elemen visual dalam cutscene video game. *Visual Culture Studies*, 14(3), 128–145.

- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan multimedia digital dan pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(1), 24–34.
- Sipaayung, J., & Munawaroh, M. (2025). Peran teknologi smartphone sebagai media pembelajaran interaktif bagi mahasiswa di era digital. *Trending: Jurnal Manajemen dan Ekonomi*, 3(1), 167–176.
- Wibowo, T., & Deli, A. (2024). Literature review on cinematic technique in video game storytelling. *COMBINES*, 4(1), 48–58.