

emosinya. Ketika video tersebut kembali menjadi pusat perhatiannya pada menit 4:00, emosi yang sempat terputus kembali mengalir. Pada menit 4:15, Kavi menunjukkan semangat baru dengan mengambil gitar dan mencoba memainkan lagu yang ia ciptakan bersama adiknya. Akan tetapi, rasa sakit pada tangannya menjadi faktor disruptif yang kembali memengaruhi perjalanan emosinya.

Gambar 4.6 Kavi Sedang Kesakitan Bermain Gitar
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Pada menit 5:10, sekuens emosional ini mencapai puncaknya dengan munculnya Tulip yang secara tiba-tiba memanggil nama Kavi dengan lantang. Kehadiran Tulip menciptakan disrupti yang memotong rangkaian emosional ini, menegaskan konflik antara perjalanan emosional Kavi dengan realitas eksternal yang hadir secara tiba-tiba.



Gambar 4.7 Tulip Masuk Ke Ruangan Studio
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan keberhasilan penerapan kombinasi teknik *reverb* dan *spatial audio* dalam menggambarkan ambivalensi emosional karakter Kavi pada

adegan keempat film *Perahu*. Teknik *reverb non-diegetic* dipakai untuk menghadirkan suasana ruang emosional, memvisualisasikan pengalaman batin karakter melalui audio yang tidak hanya terdengar tetapi juga terasa oleh penonton. *Reverb* berfungsi untuk membantu menonjolkan nuansa emosional seperti rasa kehilangan, nostalgia, dan konflik internal yang menjadi inti dari adegan tersebut.

Di sisi lain, *spatial audio* berfungsi untuk menciptakan dimensi suara yang hidup dan dinamis. Teknik ini tidak hanya membangun pemosisian suara sesuai realitas di dalam frame, tetapi juga mengekspresikan transisi emosional karakter melalui pergerakan suara di ruang imersif. Dengan kombinasi ini, perjalanan emosi Kavi menjadi lebih nyata, tidak hanya melalui ekspresi visual tetapi juga dengan dukungan elemen audio yang melibatkan penonton secara emosional.

Integrasi kedua teknik tersebut menciptakan nuansa yang selaras dengan narasi visual dan pengalaman audio-visual yang kompleks. Penelitian ini mempertegas peran signifikan desain suara dalam membangun narasi film, terutama dalam mengkomunikasikan emosi dan menyampaikan cerita melalui medium suara yang mendukung gambar.

Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, karena hanya berfokus pada satu adegan dalam film dengan durasi yang terbatas. Penggunaan teknik yang serupa pada film dengan konteks narasi yang lebih luas atau pada genre lain dapat memberikan pemahaman yang lebih kaya tentang potensi desain suara. Teknik *reverb* dan *spatial audio* dapat dipahami sebagai elemen penting dalam menciptakan pengalaman sinematik yang mampu menjangkau emosi penonton sekaligus memperkaya aspek artistik dalam penceritaan visual.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Altman, R. (1992). *Sound theory, sound practice*. Routledge.
- Chion, M. (1994). *Audio-vision: Sound on screen*. Columbia University Press.
- Dakić, V. (2009). *Sound design for film and television*. Bloomsbury Publishing.
- Fayyaz, N. (2023). Virtual reality re-activation of an immersive audio art