

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

installation from 1999. Source:

<https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/77847>

Gustavii, M. (2024). Binaurally recorded sound in interaction with the cinema's surround sound to moving image—the next evolutionary step of the film medium? Source: <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1841911&dswid=-5843>

Immohr, F., Rendle, G., & Lammert, A. (2024). Evaluating the effect of binaural auralization on audiovisual plausibility and communication behavior in virtual reality. *IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR)*. Source: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/10494183/>

Indriani, S., & Elfriti, I. (2024). Performance of lossless audio coding technology for binaural audio applications. *AIP Conference Proceedings*. Source: <https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/2891/1/040005/3294978>

Kock, M. (2023). Psychoacoustics in sound design. In *The Routledge handbook of sound design* (pp. 212–228). Routledge. Source: <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003325567-15/psychoacoustics-sound-design-maximilian-kock>

Meinel, L. S., Bullerjahn, C., & Lindau, A. (2024). Capturing differences in perception and aesthetic judgment of live or medially presented music: Development of a self-report instrument. *Frontiers in Psychology*. Source: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2024.1339168/full>

Metz, C. (1974). *Language and cinema*. Indiana University Press.

Sonnenschein, D. (2001). *Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Focal Press.

Yairi, M., Hoshino, T., & Takeuchi, T. (2024). Effect of discretization on off-axis listeners in binaural synthesis based on the optimal source distribution. *INTER-NOISE and NOISE-CON Congress and Conference Proceedings*. Source: <https://www.ingentaconnect.com/content/ince/incecp/2024/00000270/00000007/art00037>