

rekam untuk membuat estetika visual yang mendukung aspek naratifnya (Jasmine, 2024). Estetika visual ini menjadi penting karena menjadi pendekatan *film style* yang unik dalam skema film Indonesia.

1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Pada penelitian ini penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut, bagaimana generator atmosfer dapat mengonstruksi estetika dalam *Film Heartbreak Motel* (2024)? Selain itu fokus masalah penulis pada penelitian ini sebagai berikut: pertama, media rekam super 16mm *film stock* dalam mendukung naratif film *Heartbreak Motel* (2024). Kedua, pada karakter penyamaran Ava (Maya). Ketiga, penulis memilih beberapa adegan pada *timecode* [00:04:33:03-00:05:13:16], [00:49:27:03-00:49:50:16] dan [01:29:47:11-01:32:54:16]. Adapun penulis memilih ketiga poin ini sebagai fokus masalah karena media rekam berperan sebagai generator atmosfer yang memancing respons emosional penonton serta mendukung alur naratif. Fokus penelitian ini terletak pada penggunaan media rekam super 16mm, karakter Ava sebagai Maya, dan adegan yang sudah ditentukan penulis.

1.2. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis *film style* menjadi generator atmosfer untuk mengonstruksi estetika dalam film *Heartbreak Motel* (2024). Penelitian ini juga bertujuan memberikan kontribusi bagi studi selanjutnya agar berfokus pada identifikasi unsur generator sebagai pemancing respons emosional dalam estetika visual film. Pada akhirnya, penelitian ini merupakan salah satu syarat kelulusan penulis sebagai mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Film di Universitas Multimedia Nusantara.

2. KAJIAN LITERATUR

Penulis melakukan pembahasan pada penelitian terdahulu dan teori film untuk mendukung bagaimana *film style* menjadi *generator* dalam menghadirkan atmosfer

dalam film *Heartbreak Motel* (2024). Penelitian berjudul, Konstruksi Maskulinitas dalam Film Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas oleh Rahmah, Nurshabrina et al. (2025), Penyutradaraan film “Dalam Bayang” menggunakan pendekatan realisme dan estetika visual oleh Saputra & Wahyuni (2025) dan Atmosphere in film oleh O’Kelly et al. (2024) akan menjadi fokus penelitian terdahulu yang dibahas oleh penulis. Namun penulis juga mengakui bahwa terdapat penelitian lain yang membahas film dan *Heartbreak Motel* (2024) walaupun tidak berfokus pada aspek film. Penelitian berjudul, Representasi Kekerasan dalam Pacaran pada Film *Heartbreak Motel*, membahas hubungan pasangan dalam film *Heartbreak Motel* (2024). Sedangkan penelitian berjudul, Analysis of Inner Conflict in the Novel *Heartbreak Motel* by Ika Natassa oleh Nugraheni et al. (2023), membahas konflik internal karakter dalam buku berjudul *Heartbreak Motel* karya Natassa (2022).

2.1. PENELITIAN TERDAHULU

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.

NO	1	2	3
Judul Penelitian	Konstruksi Maskulinitas dalam Film Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas oleh Rahmah, Nurshabrina et al. (2025)	Penyutradaraan film “Dalam Bayang” menggunakan pendekatan realisme dan estetika visual oleh Saputra & Wahyuni (2025)	Atmosphere in film oleh O’Kelly et al. (2024)
Tujuan Penelitian	Bertujuan meneliti bagaimana toksik maskulinitas dibangun melalui elemen visual dalam film Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas.	Bertujuan menganalisis bagaimana realisme dapat menggambarkan isu sosial dan emosional dalam kehidupan sehari-hari di film ‘Dalam Bayang’.	Menerapkan Teori Atmosfer oleh Gernot Böhme dalam konteks film.
Teori dan Konsep	Teori <i>Mise-en-scène</i> , Himawan Pratista. Teori sinematografi Blain Brown dan Visual Grammar oleh Kress & Van Leeuwen.	Teori Realisme oleh André Bazin. <i>Mise-en-scène</i> oleh Bordwell & Thompson dan Estetika Visual Herbert Zettl.	Teori Atmosfer oleh Gernot Böhme. Tangible Tactility oleh David Bordwell..

		Penelitian ini didukung oleh konsep unsur naratif dan sinematik dari Himawan Pratista	
Metodologi	Analisis kualitatif deskriptif. Melakukan analisa shot dan melihat elemen visual sebagai teks.	Metode eksperimen kreatif (eksplorasi ide dan teknis) yang diperkuat oleh observasi, serta riset literatur	Analisis fenomenologi dalam praktik artistik dan resepsi sensorik penonton.
Hasil Penelitian	Membuktikan peran <i>Mise-en-scène</i> dan sinematografi berperan film menunjukkan maskulinitas rapuh melalui <i>mood</i> dan atmosfer dalam film.	Realisme dan estetika visual berhasil menciptakan suasana emosional dan melankolis dalam film 'Dalam Bayang'.	Atmosfer dalam film adalah konstruksi sutradara, medium film dan penonton. Membuktikan bahwa penelitian tentang elemen materil dalam film adalah sebuah pengalaman yang dapat dirasakan melalui atmosfer yang tercipta.

Sumber: Dokumentasi Penulis (2026)

Membandingkan dengan penelitian oleh Rahmah, Nurshabrina et al., (2025), menemukan bahwa walau penelitian pertama fokus pada elemen sinematografi dan *mise-en-scène*, penelitian ini menjadi relevan karena meneliti unsur sinematik dalam film. Terutama sinematografi dan gunanya sebagai alat untuk membangun suasana dan menggambarkan tokoh. Penelitian ini fokus pada isu gender dan maskulinitas namun turut membahas bagaimana elemen teknis membentuk persepsi penonton, terutama media rekam super 16mm.

Penelitian yang dilakukan oleh Saputra & Wahyuni (2025) menekankan bagaimana realisme dan estetika visual dapat menciptakan emosi melankolis dan intim. Penelitian ini membahas bagaimana estetika visual dapat berfungsi sebagai jembatan antara penonton dan karya, yang menjadi relevan dalam pembahasan *film style* sebagai generator atmosfer dalam film *Heartbreak Motel* (2024). Pada saat peneliti Saputra & Wahyuni (2025) menggunakan cahaya sebagai elemen yang menjembatani karya, karakter dan penonton, *film style* sebagai generator atmosfer dalam film *Heartbreak Motel* (2024) menggunakan bagaimana tekstur material super 16mm berfungsi menggambarkan Maya, karakter penyamaran Ava.

Penelitian oleh Bénard O’Kelly et al. (2024) menerapkan teori atmosfer Gernot Böhme pada konteks produksi film. Ia menambahkan bahwa atmosfer tidak diciptakan oleh dua unsur, yaitu objek dan subjek namun, terdapat intensi pembuat film yang menjadikan dan berkontribusi kepada atmosfer. Penelitian ini menjadi relevan karena membahas bagaimana atmosfer yang sebenarnya *general* dan berbicara tentang ruang diterapkan dan diterjemahkan dalam produksi film. Penelitian ini juga menempatkan suatu intensi pembuat, yaitu sutradara, dalam produksi film yang berkontribusi terhadap atmosfer estetika visual dan, pada akhirnya, pengalaman penonton.

2.1.1. FILM STYLE

Menurut Bordwell (2024, hlm. 112), *film style* adalah teknik yang digunakan secara berulang yang menjadi karakteristik dari suatu film atau film lainnya. *Film style* bukanlah suatu tolak ukur apakah sebuah film itu baik atau tidak, karena semua film memiliki *style* nya masing-masing. Pemilihan dan keputusan teknis yang mempengaruhi *film style* memiliki komponen yang terdiri atas: *Mise-en-scène, cinematography, sound and editing* (Bordwell et al., 2024, hlm. 112). Bordwell berpendapat bahwa *film style* adalah suatu panduan bagi penonton yang diciptakan oleh sutradara untuk membantu penonton memahami naratif dan menciptakan respons emosional (Bordwell et al., 2024, hlm. 157, 307). Pada dasarnya, *film style* dan berbagai elemennya membentuk suatu pola atau corak bagi film (Bordwell et al., 2024, hlm 303).

Sinematografi adalah komponen *film style* yang berhubungan dengan tindakan penangkapan gambar untuk menciptakan visual tertentu (Bordwell et al., 2024, hlm. 159). Sinematografi adalah pemilihan alat dan pendukungnya, dalam proses menciptakan visual yang mendukung naratif (Brown, 2022, hlm. 2). Namun terlebih dari menangkap gambar yang memang penting, *cinematography* juga mengarahkan fokus penonton, melalui *framing* kamera dan posisinya berdasarkan objek yang direkam (Brown, 2022, hlm. 4; Mascelli, 1965, hlm. 11). Dalam mengambil gambar, kamera dapat diam, bergerak atau berpindah, untuk

memberikan penonton pemahaman ruang dalam sebuah adegan (Brown, 2022, hlm. 10; Mascelli, 1965, hlm. 12). Pemahaman ruang yang lengkap maupun hanya sebagian merupakan tindakan yang disengaja oleh pembuat film untuk menyampaikan pengalaman tertentu bagi penontonya (Mascelli, 1965, hlm. 13).

Pembahasan sinematografi sebenarnya bukanlah pembahasan tentang teknis (Brown, 2022, hlm. 12). Namun, sinematografi adalah suatu proses terjadi keputusan artistik yang berdasarkan kreativitas dan naratif (Brown, 2022, hlm. 2). Tujuan sinematografi adalah mendesain sebuah pengalaman menggunakan pilihan alat, bukan untuk memenuhi kualitas teknis produksi (Mascelli, 1965, hlm. Prologue). Bordwell membandingkan beberapa pilihan media rekam dalam bukunya, dan membuktikan bahwa berbagai format memiliki kualitas berbeda untuk menciptakan naratif tertentu (Bordwell et al., 2024). Maka dari itu, media rekam dan pemilihannya adalah keputusan artistik oleh pembuat film (Brown, 2022, hlm. 150). Selaras dengan konsep *film style*, pilihan ini menjadi pola yang memberikan corak bagi film, yang berkoordinasi dengan naratif yang berfungsi sebagai jembatan untuk penyampaian naratif kepada penonton (Brown, 2022, hlm. 2-3).

Mendukung definisi Bordwell tentang *film style* dan turunannya, Salt (1977, hlm. 46) mengidentifikasi bagaimana kemajuan teknologi dan tren menciptakan ciri khas bagi sutradara untuk menjadi berbeda. Salt (1977, hlm. 47) secara tidak langsung mengidentifikasi *film style* (khususnya sinematografi) sebagai keputusan *stylistic* yang berangkat dari gabungan dari kemajuan teknologi dan tren. *Average Shot Length*, *Scale of Shot (shot size)* dan *camera movement* adalah *style* yang diputuskan oleh sutradara dan untuk membantunya bercerita dengan unik (Salt, 1977, hlm. 46-48).

2.1.2. MEDIA REKAM

Media rekam esensinya hanya sebuah permukaan di mana sebuah gambar diabadikan (Stump, 2022, hlm. 10). Gambar adalah cahaya difokuskan oleh lensa untuk jatuh pada permukaan media rekam untuk diabadikan (Brown, 2022, hlm.

138). Namun pemahaman media rekam dalam film melebihi sebuah alat penangkap gambar (Stump, 2022, hlm. 98). Memilih sebuah media rekam adalah keputusan yang besar karena menentukan bagaimana gambar, suara, penyuntingan sampai dengan distribusi ditentukan (Stump, 2022, hlm. 5). Dalam abad ke 21 ini, terdapat berbagai media rekam yang berbasis *film stock* maupun digital (Bordwell et al., 2024, hlm. 7).

Media rekam digital disebut sebuah sensor (Stump, 2022, hlm. 10). Sensor terdiri dari *photosites* (yang terdiri atas 1 *pixel* merah, 1 *pixel* biru dan 2 *pixel* hijau) yang sensitif terhadap cahaya, agar terciptanya tegangan listrik (Brown, 2022, hlm. 135; Stump, 2022, hlm. 15). Listrik ini dikonversikan menjadi data digital yang diproses menjadi sebuah gambar dalam sensor digital. (Stump, 2022, hlm. 3, 22). Sensor digital memiliki *photosites* yang tersusun dalam sebuah jaringan kolom dan baris yang seragam (Rodowick, 2007, hlm. 114). Maka itu sensor digital menghasilkan gambar dengan struktur *pixel*, memiliki tekstur gambar dengan tepian gambar tajam, keunggulan detail dalam bagian gambar gelap, interpretasi terhadap warna yang fleksibel dan *detail* yang sebanding lurus dengan resolusi (Brown, 2022, hlm. 139, 142).

Media rekam analog disebut *film stock* (Brown, 2022) Terdapat sebuah masa dimana *film stock* dibuat menggunakan *film stock* (sebuah jenis *thermoplastic*), maka itu mempopulerkan sebutan *film stock* (Bordwell et al., 2024, hlm. 7). *Film stock* adalah sebuah struktur plastik tipis dengan lapisan emulsi kristal *silver halide* yang sensitif terhadap cahaya (Bordwell et al., 2024, hlm. 7; Stump, 2022, hlm. 48). Pada saat *film stock* terekspos cahaya, emulsi ini bereaksi menciptakan gambar terpendam yang dapat terlihat saat sudah menjalani proses kimia di laboratorium film (Rodowick, 2007, hlm. 32; Stump, 2022, hlm. 79). Akibat naturnya sebuah emulsi kimia, *film stock* mengandung kristal yang bentuknya beragam (Stump, 2022).

Maka itu media rekam analog memiliki karakteristik yang ‘hidup’ atau ‘natural’ karena memiliki *grain* yang terus bergerak akibat tidak ada dua *film stock* yang sama (Rodowick, 2007, hlm. 120; Stump, 2022, hlm. 27). Gambar yang

dihasilkan oleh *film stock* bersifat lebih permanen dengan fleksibilitas manipulasi terbatas (Rodowick, 2007, hlm. 24). Dibandingkan sensor digital yang statis, *film stock* memiliki tekstur *grain* yang bergerak, memiliki tepian gambar yang lebih halus, keunggulan mempertahankan detail pada bagian terang, dengan detail tanpa batas yang hanya bergantung pada kualitas emulsi *film stock* (Brown, 2022, hlm. 140-141; Rodowick, 2007).

Rodowick Memiliki pendapat yang penting mengenai pemilihan kamera, terutama media rekam, Rodowick mendeskripsikan kamera digital sebagai kalkulasi matematis yang terdiri atas satu dan nol (Rodowick, 2007, hlm. 115). Sedangkan analog, sebagai reaksi kimia oleh cahaya yang organik (Rodowick, 2007, hlm. 118). Perbedaan ini sudah cukup untuk menjelaskan perbedaan di antara media rekam digital dan analog. Cara kedua media ini menerjemahkan realitas menjadi sebuah gambar bergerak yang dapat diputar sangat berbeda (Rodowick, 2007, hlm. 114). Rodowick juga menjelaskan bahwa pemilihan ini adalah keputusan artistik untuk merekonstruksi suatu realitas yang ingin dibentuk dalam film (Rodowick, 2007, hlm 106.)

Penggunaan media film atau *film stock* yang perlahan ditinggalkan, serta penggunaan media digital yang populer, tidak mengubah *cinema* ((Rodowick, 2007, hlm. 18). Rodowick berpendapat bahwa *cinema* adalah naratif yang tidak punah bersama suatu media rekam (Rodowick, 2007, hlm. 185). Melainkan media rekam hanya pilihan stylistic, yang berfungsi mendukung naratif (Bordwell et al., 2024, hlm. 142). Perkembangan teknologi dari *film stock* menjadi digital dan apapun selanjutnya hanya menyediakan media rekam baru untuk mendukung naratif (Rodowick, 2007, hlm. 20).

2.1.3. KARAKTERISTIK KODAK VISION3 500T SUPER 16MM

Kodak Vision 3 500T adalah *Color Negative Film 5219 / 7219*, yang tersedia dalam 8mm, 16mm dan 35mm film stock dan di kalibrasi untuk *white balance tungsten* (3200K). Kunggulan Vision 3 terutama pada 500T, adalah sebuah teknologi baru yang disebut *sub-micron technology* (Kodak, 2022). Inovasi baru ini memberikan

kemampuan *latitude exposure* yang mempreservasi detail pada area terang, walaupun memiliki kekuatan mempertahankan detail pada area gelap, varian 35mm film stock memiliki performa yang terbaik (Kodak, 2022). Hal ini karena area permukaannya yang lebih lebar, memungkinkan menangkap lebih banyak cahaya dalam setiap *frame* nya. Sedangkan varian 16mm dan 8mm-nya memiliki *perceived* detail lebih rendah walaupun menggunakan emulsi *silver halide* yang sama dengan varian 35mm (Kodak, 2013).

16mm film stock memiliki kekurangan ini akibat area permukaan yang lebih sempit dari varian 35mm. ASA 500 termasuk sangat tinggi untuk sebuah *film stock*. Untuk mencapai spesifikasi ini, ukuran *silver halide* dalam emulsi harus dibuat lebih besar agar lebih sensitif terhadap cahaya (Kodak, 2013, Hlm. 19). Maka rasio ukuran kristal *silver halide* dalam super 16mm film jauh lebih besar dibandingkan dengan 35mm film (Kodak, 2013, hlm. 19). Hal ini membuat super 16mm film stock memiliki karakteristik grain kasar, *soft edges* yang tidak *defined* dibandingkan varian 35mm-nya (Kodak, 2013, hlm. 23).

Walaupun memiliki kekurangan akibat limitasi area permukaannya, Kodak Vision 3 dirancang untuk mempertahankan warna dengan sangat baik, dalam kondisi gelap sekalipun. Teknologi *Dye Layering Technology* mempertahankan saturasi dari area terang sampai dengan gelap. Teknologi ini memungkinkan untuk film stock dengan ASA yang relatif tinggi memiliki saturasi yang pekat (Kodak, 2022, hlm. 1).

2.1.4. ESTETIKA DALAM FILM

Estetika dalam film berbicara tentang bagaimana film secara visual dan suasana yang dapat dirasakan (Thomson-Jones, 2008, hlm. 1). Estetika dalam film berfokus pada keindahan visual, resonansi emosional, dan pilihan keputusan artistik yang melebihi hanya sebuah proses perekaman (Thomson-Jones, 2008). Pemahaman estetika dalam film adalah respons pembuat film dan bagaimana melihat dan merasakan dunia di sekitarnya (Gayratovna, 2025, Hlm. 326). Estetika visual tidak harus mencerminkan realitas sebagaimana adanya, melainkan menjadi interpretasi

subjektif pembuat film (Gayratovna, 2025, hlm. 326; Thomson-Jones, 2008, hlm. 2). Subjektivitas ini adalah gabungan dari gambar visual dan pengalaman yang manusia bisa rasakan (Gayratovna, 2025, hlm. 327).

Fungsi estetika dalam film adalah tumpahan kreativitas sutradara dalam menyampaikan sebuah pesan melalui aspek visual karya film (Gayratovna, 2025, hlm. 326). Estetika dalam film yang baik meningkatkan dan mendukung respons emosional penonton dan menjadikannya pengalaman yang lebih utuh (Thomson-Jones, 2008, hlm. vii). Pada dasarnya, estetika dalam film adalah pilihan untuk menuntun perhatian penonton agar fokus kepada aspek naratif dan terarah merasakan emosi yang sesuai dengan rancangan sutradara (Thomson-Jones, 2008, hlm. 6).

Estetika dalam film dapat dicapai melalui banyak aspek (Gayratovna, 2025, hlm. 330). Layaknya sebuah lukisan, komposisi, warna, dan penempatan objek dapat menjadi estetika dalam film (Gayratovna, 2025, hlm. 330). Berkaitan dengan film sebagai gambar bergerak, teknik penyuntingan, *color grading*, dan pergerakan kamera dapat menjadi estetika dalam film (Gayratovna, 2025, hlm. 330, 332). Manipulasi tempat, waktu, dan pergerakan membuat film memiliki estetika yang unik sebagai karya seni (Thomson-Jones, 2008, hlm. 13).

2.1.5. *ATMOSPHERE IN FILM*

Böhme (2013, hlm. 1) berargumen dengan sebuah pertanyaan: apakah perasaan dan suasana dapat dibuat? Perasaan dan suasana ini disebut sebagai ‘atmosfer’ Secara ilmiah kata ‘atmosfer’ tersebut berarti udara dan cuaca, namun pengertian baru ini memberikan arti yang lebih abstrak. Atmosfer adalah fenomena tidak berwujud yang terjadi di antara ruang, objek, dan subjek. Atmosfer adalah sebuah pengalaman yang memberikan perasaan melalui elemen materiil yang berada dalam suatu ruang (Böhme, 2013 hlm. 2-3). Atmosfer ini hanya dapat dirasakan oleh seorang yang hidup berpartisipasi dalam pengalaman tersebut. Secara singkat atmosfer adalah partisipasi dua belah pihak: semua unsur berwujud maupun tidak,

yang bercampur untuk memberikan pengalaman pemantik respons emosional seseorang individu (Böhme, 2013, hlm. 24).

Bagaimana sebuah panggung dipersiapkan untuk suatu genre pertunjukan tertentu menjelaskan bagaimana atmosfer diciptakan. Atmosfer diciptakan oleh objek-objek yang menjadi generator, yaitu cahaya, suara, dan objek. Böhme (2013, hlm. 3-4) mengidentifikasi bagaimana sebuah unsur materiil dapat menciptakan pengalaman bagi pengamat atau penonton. Proses ini meliputi identifikasi generator, menganalisis *ekstases*, menentukan fase *tuned spaces* dan resepsi penonton.

Dalam jurnal *The Art of Stage Set as a Paradigm for an Aesthetics of Atmospheres*, menggunakan *stage set* sebagai studi kasus dan contoh prima untuk menjelaskan atmosfer. Untuk mengerti dan memahami atmosfer, seorang *stage designer* adalah contoh yang baik, karena *stage designer* menciptakan realitas di atas panggung yang terkadang harus membawakan cerita komedi, drama, maupun politik (Böhme, 2013, hlm. 1). Sobchack (1992, hlm. 62) menjelaskan suatu konsep yang serupa dalam bukunya *The Address of the Eye: Phenomenology of Film Experience*, yaitu film adalah karya seni yang dapat mempengaruhi dan menciptakan pengalaman bagi penonton. Konsep intersubjektif memperkuat bahwa film adalah suatu fenomena pengalaman sensorik penonton (Sobchack, 1992, hlm. 260).

Bénard O'Kelly et al. (2024, hlm. 4) menambahkan bahwa atmosfer dalam film adalah suatu kolaborasi antara sutradara, semua elemen material yang dapat dibuat oleh produksi film, medium, dan juga penonton. Jurnal *Atmosphere in Film* menjelaskan atmosfer adalah fenomena karya seni dan pengamat. Karena film adalah gabungan dari ruang dan waktu, maka film membutuhkan penonton di dalamnya untuk menjadi partisipan aktif, yang dapat memiliki respons emosional Bénard O'Kelly et al. (2024, hlm. 4,11)

Generator adalah benda seperti suara, cahaya, dan objek yang dimanipulasi untuk memunculkan sebuah atmosfer. Atmosfer sendiri memiliki tujuan untuk memberikan perspektif yang sesuai namun tidak selalu harus mencerminkan realita.

Susunan objek, penataan cahaya, dan manipulasi suara dapat diubah dan dimodifikasi untuk bekerja sama memberikan impresi yang sesuai dengan tujuan tertentu (Böhme, 2013, hlm. 4). Böhme (2013, hlm. 5) memberikan suatu contoh untuk menjelaskan *generator*: yaitu bagaimana pointilisme memberikan impresi suatu objek tanpa menjadi atau menggambarkan objek tersebut secara langsung. Namun, pengamat memahami apa keseluruhan gambar itu.

Ekstases adalah bagaimana suatu objek membawakan suatu dampak yang melebihi bentuk rupa dan materialnya. Pemahaman ini menjadi dasar bentuknya sebuah atmosfer dimana gabungan-gabungan dari objek, cahaya, dan suara membentuk suatu fenomena yang menjembatani objek fisik tersebut dengan sang pengamat. Respons emosional yang tercipta oleh gabungan semua unsur dalam adegan tersebut membuatnya dapat dikategorikan sebagai generator atmosfer (Böhme, 2013, hlm. 2-6). Bénard O'Kelly et al. (2024, hlm. 8) menambahkan bagaimana suatu *tangible texture* dalam medium rekam, seperti *grain* pada film, dapat mengubah bagaimana atmosfer dipersepsikan oleh penonton. Mendukung konsep *ekstases*, medium rekam dapat menciptakan atmosfer pada hasil akhir visual film (Bénard O'Kelly et al., 2024, hlm. 4).

Pada akhir pembahasan Böhme (2013a) pembahasannya tentang atmosfer, Böhme menutup dengan *Tuned Spaces*. *Tuned Spaces* adalah ruang-ruang yang sudah memiliki suasana atau karakter melalui susunan-susunan generator yang spesifik. Proses ini membentuk atmosfer yang dikomunikasikan dan diterima oleh pengamat. Dalam konteks film, terdapat tiga faktor dalam pembahasan atmosfer, yaitu sutradara dan tim produksi yang menciptakan film, medium film itu sendiri, serta penonton. Bénard O'Kelly et al. (2024, hlm. 3, 6) mendeskripsikan bahwa film ini adalah proses yang dinamis, mendukung aliran neo-formalis yang menyatakan bahwa film adalah medium aktif yang membutuhkan partisipasi aktif.