

PERAN DESAIN AUDIO VISUAL DALAM MEMBANGUN SUASANA DAN EMOSI PADA PRODUKSI FILM LAYAR LEBAR

THE ROLE OF AUDIO-VISUAL DESIGN IN BUILDING ATMOSPHERE AND EMOTION IN FEATURE FILM PRODUCTION

I Wayan Nain Febri¹, Pandan Pareanom Purwacandra²

¹nain.febri@isi.ac.id; Pandanharmony@gmail.com

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Abstrak: Desain audio visual dalam film memainkan peran penting dalam menciptakan suasana dan emosi yang mempengaruhi pengalaman penonton secara mendalam. Penelitian ini akan menganalisis peran elemen audio visual dalam membangun keterhubungan emosional pada produksi film lebar melalui pendekatan bibliometrik. Penelitian ini menggunakan tinjauan literatur sistematis (SLR) dengan protokol PRISMA, serta analisis bibliometrik menggunakan VOSviewer untuk memetakan dan menganalisis jaringan pengetahuan terkait desain audio visual dalam film. Melalui seleksi ketat, dihasilkan 18 artikel yang relevan sebagai data final, kemudian divisualisasikan menggunakan VOSviewer untuk analisis lebih lanjut. Desain audio visual memainkan peran penting dalam membangun suasana dan emosi pada film layar lebar, melalui elemen seperti penyuntingan gambar, color grading, gerakan kamera, serta musik dan efek suara. Teknik-teknik ini, termasuk penggunaan warna dan gerakan kamera yang tepat, memperdalam pengalaman emosional penonton dengan menciptakan suasana dramatis dan memperkuat pesan visual. Selain itu, komunikasi nonverbal dalam film juga memperkuat emosi yang disampaikan, memungkinkan penonton merasakan ikatan emosional yang mendalam tanpa perlu dialog verbal.

Kata kunci: Desain Audio, Visual, Film, Emosi, Suasana

Abstract: *Affect the audience's experience deeply. This research will analyze the role of audio visual elements in building emotional connection in feature film production through a bibliometric approach. This research uses systematic literature review (SLR) with PRISMA protocol, as well as bibliometric analysis using VOSviewer to map and analyze knowledge networks related to audio visual design in film. Through rigorous selection, 18 relevant articles were produced as the final data, then visualized using VOSviewer for further analysis. Audio-visual design plays an important role in building atmosphere and emotion in feature films, through elements such as image editing, color grading, camera movement, and music and sound effects. These techniques, including the appropriate use of color and camera movement, deepen the audience's emotional experience by creating a dramatic atmosphere and reinforcing the visual message. In addition, nonverbal communication in films also reinforces the emotions conveyed, allowing the audience to feel a deep emotional bond without the need for verbal dialog.*

Keywords: *Audio Design, Visual, Film, Emotion, Atmosphere*

PENDAHULUAN

Dalam industri film, desain audio visual memiliki peranan krusial dalam menciptakan suasana dan emosi yang mempengaruhi persepsi penonton. Setiap elemen, mulai dari musik, suara, pencahayaan, hingga komposisi visual, tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap cerita, tetapi juga menjadi penggerak naratif yang penting untuk membangun keterlibatan emosi dengan audiens. Menurut penelitian Walczak & Fryer (2017), desain audio visual yang efektif

mampu menciptakan koneksi mendalam antara film dan penontonnya, meningkatkan daya tarik dan kualitas pengalaman menonton. Tanpa elemen-elemen ini, sebuah film mungkin kehilangan esensi emosional yang penting untuk menarik perhatian audiens secara lebih dalam.

Fenomena penting dalam produksi film adalah kemampuan elemen audio visual untuk menghidupkan atmosfer yang relevan dengan cerita yang disampaikan. Desain audio visual dapat menciptakan berbagai emosi—dari ketegangan,

kegembiraan, hingga kesedihan—yang membantu penonton meresapi cerita secara mendalam. Dalam konteks ini, atmosfer yang dibangun melalui desain visual dan audio mampu meningkatkan respons emosional penonton terhadap alur cerita (Sugiarta, 2024). Penonton tidak hanya menyaksikan cerita, tetapi juga merasakan sensasi yang diciptakan oleh komponen-komponen ini, yang kemudian mengarah pada pengalaman menonton yang kaya dan bermakna (Murgiyanto, 2017).

Berbagai penelitian telah menemukan bahwa elemen seperti musik dan efek suara memainkan peran besar dalam menciptakan momen dramatis atau menegangkan dalam sebuah film. Sebagai contoh, Donnelly (2019) mengungkapkan bahwa perubahan intensitas suara dan penggunaan musik tertentu dapat mengarahkan penonton untuk merasakan ketegangan dalam film thriller. Selain itu, elemen visual seperti pencahayaan dan warna, juga memiliki peranan penting dalam membangun suasana emosional tertentu, seperti dalam film horor yang memanfaatkan pencahayaan redup untuk menambah ketegangan (Delatorre et al., 2017). Penelitian ini membuktikan pentingnya kombinasi elemen visual dan audio dalam mempengaruhi perasaan penonton.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk lebih mendalami peran desain audio visual dalam membangun suasana dan emosi dalam film layar lebar. Dengan menggunakan analisis bibliometrik berbasis VOSviewer, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana literatur terkait menggambarkan penggunaan audio visual dalam film dan mengeksplorasi pola serta tren yang ada. Melalui pemetaan hubungan antar topik, artikel, dan penulis, diharapkan penelitian ini dapat mengidentifikasi kesenjangan dalam literatur yang ada serta mengungkap bagaimana desain audio visual berkontribusi pada keseluruhan pengalaman sinematik.

Dengan mengidentifikasi dan menganalisis peran desain audio visual, penelitian ini diharapkan dapat

berkontribusi pada pengembangan industri film dan memperkaya kajian akademis terkait peran elemen audio visual dalam menciptakan pengalaman emosional penonton. Temuan ini dapat membantu para produser dan pembuat film dalam merancang desain audio visual yang lebih efektif, baik untuk mengembangkan film komersial maupun independen. Selain itu, wawasan baru yang dihasilkan diharapkan dapat memperkaya teori-teori yang ada di bidang studi film, terutama yang berkaitan dengan pengaruh elemen visual dan suara dalam membentuk pengalaman penonton secara emosional dan sinematik.

METODOLOGI

Studi ini menggunakan tinjauan literatur sistematis dan analisis bibliometrik (Bartolini et al., 2019; Huang et al., 2020). Tahapan protokol yang digunakan sebagai dasar atau panduan adalah Protokol PRISMA, yang terdiri dari identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi (Page et al., 2021). Prosedur bibliometrik analisis dimulai dari menentukan tujuan penelitian, merumuskan pertanyaan penelitian, dan merumuskan strategi pencarian untuk mengumpulkan dataset (Huang et al., 2020). Studi ini menggabungkan tahapan sistematis SLR dan bibliometrik analisis karena memiliki prosedur yang serupa mulai dari menentukan tujuan penelitian, merumuskan pertanyaan penelitian, mengembangkan strategi pencarian untuk pengumpulan data, dan melakukan analisis. Seluruh rangkaian kegiatan dalam tinjauan ini dilakukan secara sistematis, termasuk tahap pencarian dataset. Seluruh rangkaian kegiatan selama tinjauan artikel ini dilakukan secara sistematis. Tindakan aliran yang ditetapkan dalam desain (bagian perencanaan) diikuti untuk memandu implementasi penelitian (Cooper et al., 2018). Dataset selama satu dekade dianggap cukup untuk melacak perkembangan penelitian di bidang ini. Tahap pengumpulan dataset dimulai secara kronologis dengan (1) membuka google

scholar atau google cendekia; (2) mencatat kata kunci pencarian seperti yang tercantum dalam Tabel 2 di area pencarian judul, abstrak, dan kata kunci.

Kata kunci yang digunakan adalah: desain audio visual, desain audio film, dan emosional film, (3) kemudian, menetapkan batas area jenis dokumen (artikel dan tinjauan), dan (4) menetapkan tahun (antara 2015 dan 2024), (5) Setelah mengklik pencarian, data yang diperoleh adalah 100 artikel dan tinjauan. Data dikumpulkan dalam format CSV dan disimpan dalam manajer referensi, Mendeley. Untuk analisis bibliometrik analisis nantinya, data dalam format CSV harus divisualisasikan menggunakan perangkat lunak Vosviewer. Sementara itu, proses berikutnya adalah penyaringan atau ekstraksi dokumen dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan dalam tahap identifikasi sebelumnya. Pada tahap ini, semua artikel dan tinjauan diekstraksi (disaring) untuk menentukan data yang cocok untuk analisis SLR. Kriteria seleksi disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Seleksi

No.	Kriteria Eksklusi	Hasil Eksklusi
1	Artikel yang ditulis dari bahasa Indonesia	37 Artikel dalam non Bahasa Indonesia
2	Artikel yang tidak sesuai (Tidak ada kata kunci di judul, abstrak, atau kata kunci)	28 artikel terkait
3	Duplikasi	-

Ekstraksi Data dengan Kriteria inklusi dari eksklusi yang dijelaskan menghasilkan 65 artikel. Artikel-artikel kemudian dinilai untuk kelayakan. Data yang dikumpulkan akan dievaluasi menggunakan kriteria pertanyaan penilaian kualitas berikut:

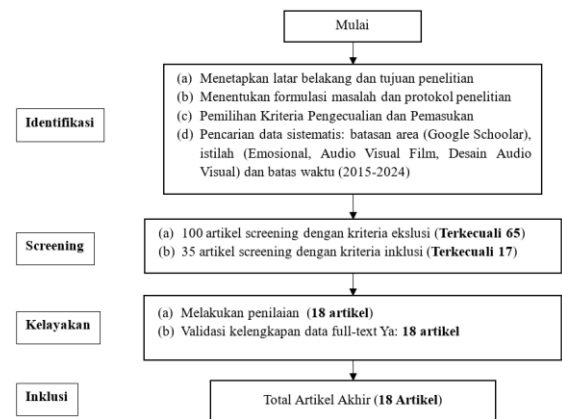
a. Apakah makalah tersebut diterbitkan dalam jurnal yang terdaftar di Google Scholar antara tahun 2015 dan 2024?

b. Apakah artikel jurnal mencakup konsep elemen audio visual untuk emosional pada produksi film lebar?
 c. Apakah ada sesuatu dalam artikel jurnal tentang desain audio visual film pada emosional dan suasana?

Kemudian, untuk setiap pertanyaan di atas, setiap artikel akan ditandai dalam tabel dengan jawaban sebagai berikut:

- Y= ya (jika mengikuti pertanyaan tersebut), dan
- N= tidak (jika tidak mengikuti pertanyaan tersebut).

Ada 18 artikel dengan jawaban Y yang dominan sebagai data final.



Gambar 1. Alur Diagram PRISMA dari Sistematisa Literature Review dikombinasikan Bibliometric

Diagram aliran dalam Gambar 1 melakukan proses ringkasan detail dari SLR dan bibliometrik analisis dalam langkah-langkah berikut: (1) Dalam identifikasi, pertama-tama, tujuan dijelaskan. Kemudian, penting untuk mengembangkan protokol tinjauan. Ini dilanjutkan untuk menentukan batasan konseptual dari studi. Langkah-langkah berikutnya adalah pencarian data sistematis dari Google Scholar, artikel jurnal dari tahun 2015 hingga 2024 (2) dalam penyaringan, 100 artikel diekstraksi menggunakan kriteria eksklusi. Selanjutnya, 65 artikel dikecualikan, dan 35 artikel melanjutkan ke level berikutnya; kemudian, 17 artikel dikecualikan dalam kriteria

inklusi, (3) dalam kelayakan, artikel-artikel harus divalidasi dan diselesaikan, dan (4) akhirnya, inklusi menetapkan 18 artikel dalam teks penuh yang memenuhi syarat untuk analisis bibliometrik menggunakan Vosviewer, dan kontennya ditinjau secara manual. Selanjutnya, fase-fase penting adalah pelaporan dan penyebaran hasil.

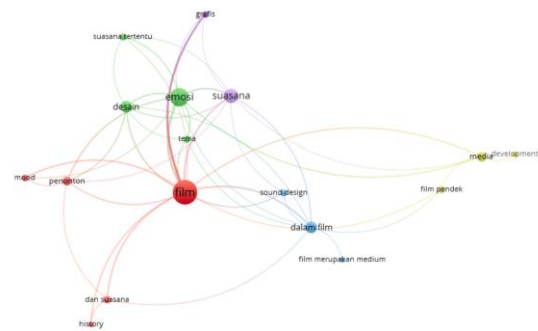
VOSviewer versi Online 1.6.17 (Visualisasi dari Pemiripan) digunakan untuk memetakan dan menganalisis data, yang dapat diunduh dari <http://www.vosviewer.com>. Terutama, perangkat lunak ini dikembangkan oleh Universitas Leiden, CWTS (Centre for Science and Technology Studies). VosViewer online adalah perangkat lunak yang berguna untuk memvisualisasikan jaringan bibliometrik atau metadata dalam ranah bibliografi, yaitu judul, penulis, jurnal, abstrak, dan kata kunci. Versi online VosViewer terbaru dilengkapi dengan menu berbagi yang membantu pembaca menjelajahi hasil visualisasi secara mandiri dan interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Network Visualization

Network visualization dalam analisis bibliometrik menggunakan VOSviewer adalah metode untuk memetakan dan memvisualisasikan hubungan antara elemen-elemen bibliometrik seperti kata kunci, penulis, atau jurnal berdasarkan frekuensi dan keterkaitannya. Dalam VOSviewer, data yang dihasilkan melalui analisis bibliometrik akan disajikan dalam bentuk peta jaringan, di mana node mewakili elemen yang dianalisis, dan tepi atau garis yang menghubungkannya menunjukkan kekuatan atau frekuensi hubungan antara elemen tersebut. Teknik ini membantu dalam mengidentifikasi tren penelitian, kolaborasi antar penulis, serta kelompok topik yang dominan dalam bidang tertentu. Adapun hasil network visualization yang muncul pada penelitian

terkait peran desain audio visual dalam membangun suasana dan emosi pada produksi film layar lebar disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan *Network Visualization*

Berdasarkan hasil network visualization dengan Vosviewer pada Gambar 1 menunjukkan jaringan kata-kata yang berhubungan dengan konsep film dalam beberapa kluster. Terdapat lima kluster utama yang saling terhubung dan mencerminkan keterkaitan antar istilah yang sering muncul bersama:

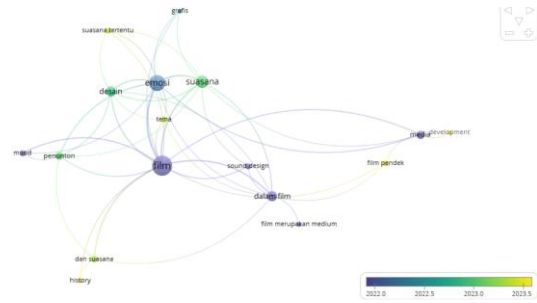
1. Kluster 1 (Merah): Fokus pada aspek pengalaman penonton dan latar belakang film, dengan kata-kata seperti "dan suasana," "film," "history," "mood," dan "penonton." Kluster ini menggambarkan bagaimana film memengaruhi suasana hati dan pengalaman penonton serta peran sejarah dalam membentuk persepsi terhadap film.
2. Kluster 2 (Hijau): Berpusat pada emosi dan desain, mencakup "desain," "emosi," "suasana tertentu," dan "tema." Kluster ini menunjukkan pentingnya desain dan tema dalam menciptakan suasana emosional yang spesifik dalam film.
3. Kluster 3 (Biru): Menggambarkan aspek teknis dalam pembuatan film, dengan kata-kata seperti "dalam film," "film merupakan medium," dan "sound design." Kluster ini menekankan peran film sebagai medium yang kaya akan elemen teknis seperti desain suara yang berkontribusi pada keseluruhan pengalaman sinematik.

4. Klaster 4 (Kuning): Berfokus pada media dan pengembangan film pendek, dengan istilah "development," "film pendek," dan "media." Klaster ini mengindikasikan diskusi tentang jenis media dan perkembangan industri dalam konteks film pendek.
5. Klaster 5 (Ungu): Menghubungkan antara "grafis" dan "suasana," yang menunjukkan bagaimana elemen grafis dapat memengaruhi suasana dalam film.

Setiap klaster berinteraksi satu sama lain, menandakan keterkaitan antara aspek-aspek emosional, teknis, dan visual dalam pembuatan dan pengalaman film. Hubungan ini mencerminkan bagaimana berbagai elemen digabungkan untuk menciptakan dampak keseluruhan pada penonton.

Overlay Visualization

Overlay visualization dalam analisis bibliometrik dengan VOSviewer digunakan untuk memvisualisasikan data dengan menambahkan informasi tambahan pada peta jaringan yang sudah ada, seperti tahun publikasi atau tingkat sitasi. Dalam overlay visualization, warna pada node atau tepi menunjukkan perubahan dalam variabel tertentu sepanjang waktu, seperti perkembangan topik penelitian atau tren sitasi. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengidentifikasi evolusi temuan riset dan melihat bagaimana suatu topik atau penulis berkembang dalam periode tertentu. Adapun hasil overlay visualization yang muncul pada penelitian terkait peran desain audio visual dalam membangun suasana dan emosi pada produksi film layar lebar disajikan sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Overlay Visualization

Overlay visualization ini menunjukkan hubungan antar kata kunci dalam penelitian yang berkaitan dengan tema film, emosi, desain, suasana, dan media. Kata kunci "film" berperan sebagai pusat utama yang terhubung dengan berbagai istilah lain seperti "emosi," "desain," dan "suasana," mengindikasikan bahwa penelitian dalam bidang ini banyak membahas tentang aspek emosional dan suasana yang diciptakan dalam film melalui elemen desain. Warna pada garis dan node menunjukkan periode publikasi, di mana warna lebih terang (kuning) mengindikasikan penelitian yang lebih baru (2023), dan warna lebih gelap (biru) menunjukkan penelitian yang lebih lama (2022). Cluster kata kunci ini menggambarkan fokus riset yang cenderung ke arah pengalaman emosional penonton yang dihasilkan dari desain grafis, mood, serta sound design dalam media film. Selain itu, frekuensi total artikel berdasarkan tahun disajikan peneliti sebagai berikut.

Tabel 1. Frekuensi Total Artikel Berdasarkan Tahun

Tahun	Total Artikel
2015	0
2016	0
2017	1
2018	0
2019	0
2020	2
2021	1
2022	4

2023	3
2024	7
Total	18

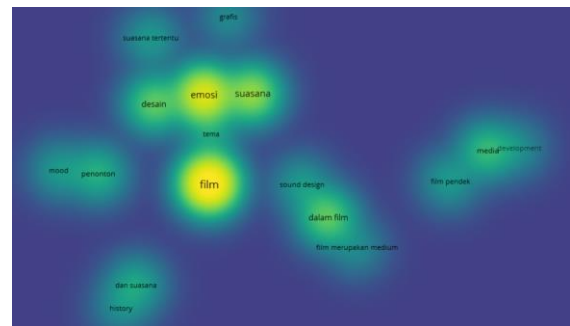
Tabel frekuensi total artikel berdasarkan tahun menunjukkan bahwa penelitian terkait tema film dan aspek emosional atau suasana mulai aktif dari tahun 2017, meskipun dalam jumlah yang sangat terbatas. Jumlah publikasi meningkat secara bertahap dan mencapai puncaknya pada tahun 2024 dengan tujuh artikel. Kecenderungan peningkatan ini menandakan adanya minat yang semakin besar terhadap topik ini dalam beberapa tahun terakhir, yang juga tercermin dalam overlay visualization. Pada visualisasi tersebut, node dengan warna kuning mewakili penelitian yang lebih baru (2023-2024), yang menunjukkan fokus penelitian yang berkembang pada aspek seperti "media," "film pendek," dan "suasana."

Keterkaitan antara tabel frekuensi dan overlay visualization mengindikasikan bahwa seiring waktu, penelitian tentang film dan emosinya menjadi lebih beragam dan mendalam. Peningkatan jumlah publikasi pada 2022 hingga 2024, seperti terlihat pada tabel, sejalan dengan intensitas node yang lebih terang pada visualisasi, menunjukkan bahwa semakin banyak penelitian yang menekankan pada hubungan antara emosi, desain, dan suasana dalam konteks film. Fokus utama pada elemen-elemen seperti "emosi," "desain," dan "sound design" di dalam visualisasi menunjukkan bahwa tren terbaru dalam penelitian ini semakin mengarah pada pengalaman visual dan emosional yang diciptakan melalui elemen desain dalam media film.

Density Visualization

Density visualization dalam analisis bibliometrik dengan VOSviewer digunakan untuk menunjukkan konsentrasi elemen-elemen yang dianalisis, seperti kata kunci

atau penulis, berdasarkan intensitas atau kepadatan hubungan di dalam peta jaringan. Pada visualisasi ini, area dengan konsentrasi tinggi akan diberi warna yang lebih gelap, menandakan adanya kelompok atau subtopik yang lebih terkonsentrasi dan lebih banyak saling terhubung. Hal ini membantu untuk mengidentifikasi area yang lebih berkembang atau memiliki fokus penelitian yang lebih kuat dalam bidang tertentu. Adapun hasil density visualization yang muncul pada penelitian terkait peran desain audio visual dalam membangun suasana dan emosi pada produksi film layar lebar disajikan sebagai berikut.



Gambar 3. Tampilan *Density Visualization*

Dalam gambar density visualization yang disajikan pada gambar 3, istilah "film" muncul sebagai pusat utama dengan tingkat kepadatan yang tinggi, menunjukkan bahwa topik ini adalah tema yang sering muncul dan penting dalam kumpulan data. Istilah terkait seperti "emosi," "suasana," dan "desain" memiliki kepadatan yang lebih tinggi di sekitarnya, menunjukkan hubungan erat dan relevansi dengan tema utama "film." Selain itu, ada sub-topik lain seperti "media," "film pendek," "penonton," dan "sound design," yang menunjukkan variasi fokus dalam penelitian atau diskusi terkait. Posisi dan kepadatan warna menunjukkan hubungan antar-topik; semakin terang warna, semakin penting atau sering topik tersebut muncul.

Setelah analisis bibliometric menggunakan vosviewer dilakukan dengan mengkaji hasil tampilan dari *Network Visualization*, *Overlay Visualization*, dan

Density Visualization, untuk menentukan peran dari peran desain audio visual dalam membangun suasana dan emosi pada produksi film layar lebar. Peneliti

menguraikan hasil kajian terdahulu yang disajikan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Penulis (Tahun)	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Amanullah, J., & Pambudi, F. B. S. (2021)	Menjelaskan peran psikologis seniman dalam persepsi, fantasi, dan emosi.	Kualitatif, kajian literatur	Teknik penyuntingan dalam film dapat memengaruhi efek emosional dan dramatis.
2	Chan, F. R., Prabhawita, G. B., & Yasa, D. P. Y. A. T. (2022)	Menganalisis adegan aksi jalanan dalam film dengan teknik suntingan yang tepat.	Analisis frame-by-frame, wawancara dengan pengarah dan penyunting	Teknik penyuntingan dapat menciptakan efek dramatis; elemen seperti cemas dan terkejut penting dalam adegan aksi.
3	Fahreza, M. P., & Manesah, D. (2023)	Mengeksplorasi penggunaan media audio visual dan media rakyat dalam kegiatan pemberdayaan.	Kajian literatur	Media audio visual meningkatkan motivasi, media rakyat meningkatkan kedekatan emosional; penggunaan bersama lebih optimal.
4	Limarga, D. M. (2017)	Menerapkan teknik color grading untuk menunjukkan perubahan suasana dalam film.	Kualitatif, praproduksi hingga pascaproduksi	Penerapan color grading memengaruhi kondisi dan suasana film; pemilihan warna penting untuk efek emosional.
5	Mirati, S. A., & Yuliana, N. (2023)	Menganalisis pola komunikasi non verbal dalam film "A Quiet Place".	Kualitatif deskriptif, observasi film	Komunikasi nonverbal melalui bahasa isyarat dan gerakan tubuh dapat menyampaikan pesan dan emosi karakter.
6	Nazarruddin, N., & Manesah, D. (2024)	Mengetahui pengaruh cinematic therapy short movie dalam meningkatkan self-esteem pada remaja komunitas X yang fatherless	Eksperimen dengan desain pretest-posttest control group dan uji paired sample t-test	Cinematic therapy short movie berpengaruh dalam meningkatkan harga diri pada remaja yang fatherless, dengan nilai (p) 0,000 pada kelompok eksperimen (p<0,05), menunjukkan peningkatan signifikan pada harga diri, meskipun kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan namun tidak signifikan.
7	Paranata, I. K. D., Prabhawita, G. B., & Kayana, I. B. H. (2024)	Menerapkan teknik camera movement pada film pendek "Satu Pertemuan" untuk membangun suasana dramatik	Metode penciptaan dengan tahapan eksplorasi ide, perancangan model, dan penyajian film	Teknik camera movement pada film pendek berhasil membangun suasana dramatis yang mendukung narasi, menunjukkan dampak penggunaan teknik sinematografi pada ekspresi emosi dan cerita yang dihasilkan dalam film pendek.
8	Phetorant, D. (2020)	Menciptakan animasi sebagai alih wahana	Tahapan eksplorasi ide, perancangan	Alih wahana relief cerita Sri Tanjung ke animasi dapat

		dari relief Sri Tanjung untuk edukasi budaya Nusantara	model dengan pendekatan alih wahana, dan penyajian animasi	meningkatkan pemahaman generasi muda akan wawasan budaya Nusantara, menumbuhkan rasa nasionalisme dan kesadaran akan kekayaan budaya bangsa.
9	Putra, F. A., & Sya'dian, T. (2024)	Menggunakan teknik color grading untuk menunjukkan perubahan suasana dalam penciptaan film	Pendekatan psikologi dan estetika dalam penataan warna melalui teknik color grading	Teknik color grading berhasil menunjukkan perubahan suasana dan emosi dalam film, membantu penonton untuk memahami perubahan emosi karakter melalui warna, menunjukkan bagaimana warna dapat memengaruhi pemahaman psikologis dan emosional penonton.
10	Putri, P. T., Lowell, T. M., & Utomo, P. R. (2024)	Menggunakan psikologi desain dalam studi kasus pada film "La La Land" dan "Black Swan" untuk memahami pengaruh warna	Studi kasus menggunakan pendekatan psikologi desain pada warna terhadap emosi manusia	Penggunaan warna dalam film "La La Land" dan "Black Swan" menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap emosi penonton, menyoroti peran penting psikologi warna dalam menciptakan suasana dan memengaruhi persepsi emosional terhadap karakter dan plot dalam film.
11	Rahmad, C. Y., & Adisukma, W. (2024)	Meningkatkan empati anak melalui metode bercerita dengan media audio visual	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis & Taggart; observasi, wawancara, dokumentasi	Metode bercerita dengan media audio visual efektif meningkatkan empati dan imajinasi anak serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
12	Saputra, D. S., et al. (2024)	Mengkaji peran musik dalam mempengaruhi psikologi penonton dalam film	Metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka	Musik berperan penting dalam mengekspresikan visual, mempengaruhi emosi penonton melalui pengalaman bawah sadar
13	Sareya, R., et al. (2020)	Meningkatkan kepekaan desainer terhadap pengaplikasian warna dalam desain	Studi kasus visual pada film dengan pendekatan teori warna	Warna memicu reaksi emosi berbeda pada penonton, penting bagi desainer untuk memahami pengaruh warna dalam karya visual
14	Sintowoko, D. A. W. (2022)	Menganalisis teknik sinematik dalam film Kartini untuk menunjukkan emosi dan empati	Kualitatif deskriptif analitis; studi literatur film	Teknik sinematik tertentu dapat menunjukkan emosi kompleks dan menyampaikan metafora emansipasi perempuan
15	Supiarza, H. (2022)	Membahas fungsi musik dalam film sebagai media komunikasi dan pengaruhnya pada pesan visual	Observasi; analisis jurnal, buku, video	Musik memperkuat pesan visual dalam film dan menciptakan koneksi emosional antara film dan penonton

16	Syafuddin, K. (2023)	Menggali hubungan imersi dan nostalgia pada video game berbudaya Indonesia	Penelitian kualitatif dengan pendekatan kritik desain dan transformasi estetik	Elemen budaya dalam video game meningkatkan imersi dan nostalgia pemain terhadap konten lokal
17	Syahr, M. I., & Jupriani, J. (2024)	Menganalisis penggunaan teknik camera movement dalam film untuk menciptakan suasana dramatik	Observasi; analisis dokumentasi buku, jurnal, skripsi	Teknik camera movement membangun suasana dramatik dan menguatkan emosi visual dalam film pendek
18	Utomo, P. R., et al. (2022)	Menggunakan Acousmatic Sound untuk memperkuat alur cerita dalam film "Suruh Ayu"	Observasi, wawancara, FGD, perekaman ulang	Penggunaan Acousmatic Sound efektif dalam meningkatkan pengalaman menonton dengan menyesuaikan efek suara pada kebutuhan cerita

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dari 18 artikel yang dikaji menunjukkan adanya peran signifikan dalam membangun suasana dan emosi pada produksi film layar lebar. Studi yang dilakukan oleh Amanullah dan Pambudi (2021) menyoroiti bahwa penyuntingan film dapat menciptakan efek emosional yang intens dan dramatis, menghubungkan pengalaman visual dengan reaksi psikologis penonton. Teknik ini tidak hanya mengatur alur tetapi juga memainkan peran penting dalam membangun ketegangan serta suasana cemas dan terkejut, yang sangat penting terutama dalam genre aksi (Chan et al., 2022). Penyuntingan gambar yang terstruktur dan tepat menjadi salah satu fondasi untuk menciptakan pengalaman emosional yang lebih mendalam bagi penonton.

Penggunaan color grading juga menjadi elemen esensial dalam menciptakan suasana film, di mana pilihan warna secara spesifik dapat memengaruhi kondisi emosional dan psikologis penonton. Limarga (2017) menunjukkan bahwa color grading memberikan nuansa tertentu yang dapat mencerminkan perubahan emosi karakter maupun alur cerita, sementara penelitian Putra dan Sya'dian (2024) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bagaimana warna dalam film

memungkinkan penonton memahami perubahan suasana melalui aspek visual. Selain itu, studi Putri, Lowell, dan Utomo (2024) pada film "La La Land" dan "Black Swan" menggarisbawahi pentingnya psikologi warna, di mana warna menjadi medium untuk menyalurkan dan menekankan perasaan karakter serta emosi yang ingin disampaikan.

Teknik sinematik seperti gerakan kamera juga menjadi faktor penting dalam memperkuat suasana dan narasi emosional dalam film. Paranata, Prabhawita, dan Kayana (2024) menemukan bahwa teknik camera movement tidak hanya memperkaya estetika visual, tetapi juga membangun suasana dramatis yang mendukung cerita, membuat ekspresi emosional dalam film lebih jelas dan menyentuh. Studi lain oleh Syahr dan Jupriani (2024) juga menyimpulkan bahwa gerakan kamera yang tepat dapat menciptakan suasana tertentu, menguatkan emosi visual yang disampaikan dalam adegan tertentu, terutama dalam film-film pendek yang membutuhkan narasi efektif.

Musik dan efek suara menjadi bagian integral dalam desain audio visual yang mendukung suasana emosional. Menurut Saputra et al. (2024), musik tidak hanya sebagai elemen latar belakang tetapi juga berperan penting dalam mengekspresikan emosi yang ditampilkan dalam visual,

memberikan pengalaman bawah sadar yang memperdalam emosi penonton terhadap cerita. Supiarza (2022) juga menjelaskan bahwa musik dapat memperkuat pesan visual, menciptakan koneksi emosional yang kuat antara penonton dan karakter dalam film. Penggunaan musik dengan intensitas dan tempo yang tepat mampu menyampaikan suasana tegang, sedih, atau penuh harapan yang diinginkan oleh sutradara.

Selain itu, adanya pola komunikasi nonverbal dan bahasa isyarat dalam film seperti pada studi oleh Mirati dan Yuliana (2023) di “A Quiet Place” menunjukkan bahwa gerakan tubuh dan ekspresi wajah merupakan bagian dari desain audio visual yang efektif dalam menyampaikan emosi tanpa dialog verbal. Melalui ekspresi ini, penonton dapat merasakan ketegangan, ketakutan, atau kasih sayang antar karakter, bahkan ketika tidak ada dialog yang terdengar. Dengan demikian, komponen audio visual berfungsi sinergis untuk menghadirkan pengalaman emosional yang autentik dan mendalam, yang memungkinkan penonton terhubung dengan cerita film pada level yang lebih personal

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain audio visual memiliki peran krusial dalam membangun suasana dan emosi pada film layar lebar. Berbagai teknik, seperti penyuntingan, color grading, gerakan kamera, musik, dan efek suara, terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman emosional bagi penonton. Penyuntingan yang tepat dapat mengatur alur emosional, sedangkan color grading mampu menciptakan nuansa psikologis tertentu. Selain itu, gerakan kamera, musik, dan efek suara berkontribusi besar dalam memperkuat emosi yang ingin disampaikan, membuat penonton lebih mudah terhubung dengan cerita dan karakter film. Visualisasi dari analisis bibliometrik dengan

VOSviewer juga mengidentifikasi berbagai kluster kata kunci yang saling terkait, menunjukkan bahwa aspek teknis, emosional, dan visual pada film sering kali dipelajari bersama untuk menciptakan dampak sinematik yang kuat.

Temuan ini mengimplikasikan bahwa pelaku industri film harus mempertimbangkan desain audio visual sebagai elemen yang tidak hanya memperindah visual tetapi juga menciptakan pengalaman emosional yang mendalam. Penerapan teknik color grading yang sesuai, pemilihan musik dan efek suara yang tepat, serta sinematografi yang terencana dapat memperkaya narasi visual dan membangun ikatan emosional antara film dan penonton. Secara akademis, penelitian ini membuka peluang untuk kajian lebih lanjut tentang bagaimana desain audio visual mempengaruhi persepsi dan respons emosional penonton di berbagai genre film.

Disarankan agar para pembuat film memanfaatkan teknologi terbaru dalam penyuntingan, sound design, dan sinematografi untuk mencapai kualitas emosional yang lebih baik. Selain itu, pelatihan tentang psikologi warna dan peran audio visual sebaiknya ditingkatkan dalam program pendidikan perfilman untuk memperkaya pemahaman kreator tentang dampak elemen visual terhadap emosi. Penelitian di masa depan juga dapat fokus pada analisis empiris tentang pengaruh spesifik desain audio visual terhadap berbagai respons emosi, sehingga aspek teknis dalam pembuatan film dapat lebih tepat guna dalam membangun pengalaman sinematik yang diinginkan

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, J., & Pambudi, F. B. S. (2021). “Psikologiseni” Seniman Antara Persepsi, Fantasi Dan Emosi. *Suluh: Jurnal Seni Desain Budaya*, 4(1), 89–103.

- Bartolini, M., Bottani, E., & Grosse, E. H. (2019). Green warehousing: Systematic literature review and bibliometric analysis. *Journal of Cleaner Production*, 226, 242-258. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.04.055D>
- Chan, F. R., Prabhawita, G. B., & Yasa, D. P. Y. A. T. (2022). Pemanfaatan Acousmatic Sound Sebagai Penguatan Cerita Film “Suruh Ayu.” *Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi*, 2(1), 9–16.
- Cooper, C., Booth, A., Varley-Campbell, J., Britten, N., & Garside, R. (2018). Defining the process to literature searching in systematic reviews: A literature review of guidance and supporting studies. *BMC Medical Research Methodology*, 18(1), Article 85. <https://doi.org/10.1186/s12874-018-0545-3>
- Delatorre, P., León, C., Gervás, P., & Palomo-Duarte, M. (2017). A computational model of the cognitive impact of decorative elements on the perception of suspense. *Connection Science*, 29(4), 295-331.
- Donnelly, K. (2019). *The spectre of sound: Music in film and television*. Bloomsbury Publishing.
- Fahreza, M. P., & Manesah, D. (2023). Penerapan Sound Desain Pada Film “Saudara Sedarah.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 1694–1703.
- Fakhri, M., Laturlean, B. S., Saragih, R., & Arwiyah, M. Y. (2024). The trends in contemporary authoritarian leadership studies: A bibliometric data analysis. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(5), 3404.
- Huang, C., Yang, C., Wang, S., Wu, W., Su, J., & Liang, C. (2020). Evolution of topics in education research: A systematic review using bibliometric analysis. *Educational Review*, 72(3), 281-297. <https://doi.org/10.1080/00131911.2019.1566212>
- Limarga, D. M. (2017). Penerapan metode bercerita dengan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan empati anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 86–104.
- Mirati, S. A., & Yuliana, N. (2023). Pola Komunikasi Non Verbal Dalam Interaksi Keluarga Abbott Pada Film “A Quiet Place.” *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa*, 1(5), 1–10.
- Murgiyanto, S. (2017). Kritik *Pertunjukan dan Pengalaman Keindahan Edisi Baru. Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada.
- Nazarruddin, N., & Manesah, D. (2024). Penerapan Dutch Angle Dalam Enggambarkan Emosional Pada Film “Tolong Aku.” *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 1(2), 1–8.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., MayoWilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, Article n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>

- Paranata, I. K. D., Prabhawita, G. B., & Kayana, I. B. H. (2024). Penerapan Teknik Camera Movement Pada Film Pendek “Satu Pertemuan” Dalam Membangun Suasana Dramatik. *Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi*, 4(1), 20–25.
- Phetorant, D. (2020). Peran musik dalam film score. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(1), 91–102.
- Putra, F. A., & Sya’dian, T. (2024). Penerapan Teknik Color Grading Untuk Menunjukkan Perubahan Suasana Dalam Penciptaan Film “Hari Yang Tadi.” *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology*, 3(1), 1–16.
- Putri, P. T., Lowell, T. M., & Utomo, P. R. (2024). Penggunaan Psikologi Desain Pada Film La La Land Dan Black Swan: Studi Kasus Warna Terhadap Emosi Manusia. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 6(02), 133–139.
- Rahmad, C. Y., & Adisukma, W. (2024). Design Of The Animated Film Sri Tanjung Through The Panataran Temple Relief Transfer. *Acintya*, 16(1), 98–110.
- Saputra, D. S., Isdianto, I. D., Nika, B. L., Samosir, R. F., Hamdani, M. N., Nurfitriyanti, S., & Nurhidayati, A. (2024). The Influence of Cinematic Therapy Short Movie in Increasing Self-esteem of Fatherless Community X Teenagers in Sepatan. *Jurnal Perempuan Dan Anak*, 7(1), 17–28.
- Sareya, R., Dawam, Z. A. M., Abdullah, B., & bin Sagkif Shek, S. Z. (2020). Teknik Penyuntingan Dan Kesannya Terhadap Emosi Audiens Dalam Film Aksi Terpilih Malaysia: Technical Editing And Their Effecting Towards Audience Emotion In Selected Action Film Malaysia. *Jurnal Gendang Alam (GA)*, 10.
- Sintowoko, D. A. W. (2022). Mood Cues dalam Film Kartini: Hubungan antara Pergerakan Kamera dan Emosi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 1–16.
- Sugiarta, I. K., Payuyasa, I. N., & Prabhawita, G. B. (2024). Penerapan Editing Dimensi Ritmis Pada Film Pendek Satu Pertemuan. *Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi*, 4(1), 41-47.
- Supiarza, H. (2022). Fungsi musik di dalam film: Pertemuan seni visual dan aural. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 2(1), 78–87.
- Syafuddin, K. (2023). Penggunaan Media Audio Visual (Slide, Film) Dan Media Rakyat Sebagai Alat Bantu Penyuluhan. *Sanskara Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(01), 1–9.
- Syaher, M. I., & Jupriani, J. (2024). Analisis Visual Film “Kamen Rider Black Sun” dengan Pendekatan Semiotika Visual. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual*, 1(3), 117–129.
- Utomo, P. R., Hutama, K., & Sunarya, Y. Y. (2022). Imersi Dan Nostalgia Dalam Game A Space For The Unbound. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 5(1), 55–80.
- Walczak, A., & Fryer, L. (2017). Creative description: The impact of audio description style on presence in visually impaired audiences. *British Journal of Visual Impairment*, 35(1), 6-17.

