

**PENATAAN SUARA DALAM PRODUKSI PROGRAM
FEATURE “CONTENT CREATOR”
AUDIO ARRANGEMENT IN THE PRODUCTION OF FEATURE PROGRAM
“CONTENT CREATOR”**

Warody Agung Zuwono, Sunarsa

Sunarsa61@gmail.com

***Abstract** : Audio is one of the important elements in a feature production work. In the production of feature works, proper sound management is needed to get maximum results. To implement the audio arrangement, the writer creates work of feature “Content Creator”. “Content creator” is a feature program about a new profession that is much involved by many young people today. The profession makes use of social media as a means to channel the work of content creators. Audio arrangement in this program applies the microphone selection based on the sound source in order to get maximum results. Miking is a microphone placement technique that is appropriate and meets the frequency of the sound source with the microphone used, so that the resulting sound is clearer and detailed. Mixing is the final stage carried out in post-production to perfect the audio recording at the time of production. These techniques are able to produce audio quality that meets the audio standard, clear, and the information is detailed, and it has been successfully applied to the feature “content creator”.*

***Keywords:** Sound Perspective, Audio Arrangement, Feature*

***Abstrak** : Audio merupakan salah satu elemen penting dalam suatu karya produksi *feature*. Pada produksi karya *feature* diperlukan penataan suara yang tepat untuk mendapatkan hasil maksimal. Untuk mewujudkan penerapan penataan suara, penulis menciptakan karya *feature* “*content creator*”.”*Content creator*” merupakan program *feature* tentang profesi baru yang banyak digeluti oleh generasi muda masa kini. Profesi tersebut memanfaatkan sosial media sebagai sarana menyalurkan karya para *content creator*. Penataan suara pada program ini menerapkan pemilihan *microphone* berdasarkan sumber suara agar mendapatkan hasil yang maksimal. Miking yaitu teknik penempatan *microphone* yang tepat dan sesuai frekuensi sumber suara dengan *microphone* yang digunakan, sehingga suara yang dihasilkan lebih jernih dan detail. *Mixing* merupakan tahap akhir yang dilakukan di paska produksi untuk menyempurnakan hasil rekaman audio pada saat produksi. Teknik-teknik tersebut mampu menghasilkan kualitas audio yang memenuhi standart audio, jelas, serta detail informasinya, dan telah berhasil diterapkan pada karya *feature* “*content creator*”.*

***Kata Kunci** : Sound Prespective, Penataan Suara, Feature*

PENDAHULUAN

Di era *digital* seperti saat ini yang semuanya serba instan, televisi mengalami persaingan yang cukup berat pada program acara siarannya. Berkembangnya teknologi yang semakin pesat melahirkan banyak media baru yang dapat menyajikan informasi secara cepat kepada masyarakat, oleh karena itu televisi harus menyajikan sebuah tayangan dengan konten-konten yang berkualitas dan bermanfaat. Ada berbagai macam jenis program yang tayang di televisi, salah satunya program *feature*.

Feature adalah tulisan hasil reportase (peliputan) mengenai suatu objek atau peristiwa yang bersifat memberikan informasi, mendidik, menghibur, meyakinkan, serta menggugah simpati atau empati pembaca atau penonton.

Penataan suara merupakan salah satu kegiatan yang berperan penting dalam sebuah produksi karya *audio* (suara) *visual* (gambar). Selain untuk menyelaraskan antara suara dan gambar, penataan suara juga membutuhkan ketelitian dan ketepatan untuk menghasilkan sebuah karya yang dinamis.

Dalam penyusunan skripsi ini, penata suara melakukan analisis terhadap karya yang sudah ada agar karya yang diciptakan sesuai standar program televisi yang menjadi kajian antara lain, pada program *feature* PIKNIK episode Piknik Pantai Buyutan Pacitan – ADITV. Menurut pengamatan penulis pada karya tersebut menyajikan sebuah informasi yang cukup jelas dan menarik, namun dalam hal teknis terdapat sebuah penataan suara yang kurang maksimal, yaitu *leveling* antara narasumber, *background*, dan *voice over* yang kurang tepat sehingga karya yang dihasilkan kurang maksimal juga.

Pada program Pesona Indonesia Mun Ndik Kita Siapa Lagi - TVRI Kaltim,. Menurut penga-

matan penulis, terdapat seorang narasumber yang diwawancara tidak menggunakan *microphoneclip on*, sehingga suara yang dihasilkan oleh orang tersebut sangat tipis karena suaranya hanya tertangkap oleh *clip on* presenternya.

Menurut pengamatan penulis *audio* pada karya tersebut “hiss” dengan cukup keras sehingga kurang nyaman di telinga pemirsanya. Oleh karena itu, penulis akan membuat karya dengan benar-benar memperhatikan penataan *audio* (suara) yang diproduksi, sehingga mendapatkan kesan *natural* dan berdimensi (selarasnya antara gambar dan suara) dalam karya produksi *feature "Content Creator"*.

Untuk memperdalam karya yang penulis akan produksi, dari kajian beberapa karya di atas. Penulis sebagai peneta suara berusaha, menerapkan pentingnya penataan suara untuk mendapatkan suara yang baik, *natural*, dan berdimensi. Untuk itu penulis mengambil judul Penataan Suara Dalam Produksi Program *Feature "Content Creator"*.

1. Ide Penciptaan

Penataan Suara Dalam Produksi Program *Feature "CONTET CREATOR"* dapat diwujudkan dengan berbagai cara. Dalam hal ini penulis merumuskan ide penciptaan dengan cara memilih mikropon yang sesuai sumber suara, memilih alat perekaman yang tepat, merapkan six elemen of mixing yang sesuai untuk membuat karya produksi *feature Content Creator*, berikut perumusan ide tersebut:

- a. Bagaimana pemilihan dan penempatan *microphone* yang sesuai sumber suara untuk mendapatkan *natura lsound* dalam produksi *featureContent Creator*
- b. Bagaimana proses perekaman suara dalam produksi *feature Content Creator*

c. Bagaimana proses *mixing* dengan menerapkan *six element of mixing* untuk memperoleh efek *stereo* dalam produksi *feature Content Creator*

2. Nama program

Nama acara yang akan diproduksi adalah “Y-Vibes” dengan *episode* “Content Creator”. Program *feature* “Y-Vibes” ini membahas berbagai topik yang sedang dinikmati oleh para *millenials*. Nama Y-Vibes sendiri diambil dari huruf Y yang melambangkan generasi “Y” yang sering di sebut sebagai generasi *millenials*. Sedangkan kata *Vibes* dalam bahasa Inggris berarti nuansa atau suasana. Jadi Y-Vibes sendiri berarti *nuansa millenials* sesuai dengan isi programnya yang selalu membahas tentang *millenials*.

3. Durasi Program

Durasi untuk karya produksi *feature* ini 15 menit. Durasi tersebut ideal untuk karya *feature* pada media televisi. Sehingga harapan penulis, penonton dapat menikmati serta menangkap informasi dengan penuh (*optimal*).

4. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya produksi ini untuk melakukan produksi program *feature* yang menerapkan teknik penempatan *microphone* yang tepat pada sumber suara dengan menerapkan teknik perekaman kering, dan teknik *mixing audio* berdasarkan *six element of mixing* untuk memperoleh efek *stereo* pada program *feature* “content creator”.

KAJIAN PUSTAKA

1. Kajian Sumber Penciptaan

Kajian sumber penciptaan merupakan gambaran awal yang mendukung penciptaan karya produksi. Proses pengamatan dan riset

dalam pengembangan konsep maupun materi dalam penciptaan karya *feature* televisi Y-Vibes episode “Content Creator”, yaitu dengan referensi pendukungnya adalah

a. Karya Acuan *Audio Visual*

1) Indonesia Bagus – Indahnya Berbagai Macam Potensi Daerah di Majalengka

Setelah melihat program Indonesia Bagus episode “Indahnya Berbagai Macam Potensi Daerah di Majalengka” ini penulis mendapatkan gambaran bagaimana proses produksi ketika harus mendapatkan suara serta atmosfer sehingga bisa mendapatkan dimensi suara, atau bisa dibilang penataan suara yang tepat sehingga karya *feature* yang disajikan dapat dinikmati penonton dengan hikmat.

2) *Dancing and Dream With Siko Setyanto: Break The Stereo* - VICE Indonesia

Pada karya ini penulis mendapatkan tambahan gambaran tentang khususnya bagaimana menata suara yang baik untuk menjadikan sebuah karya *feature* supaya dapat dinikmati oleh penonton sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh penonton.

3) *Behind the Scenes: Running late in Buenos Aires*

Running late in Buenos Aires ini memperlihatkan bagaimana proses pembuatan sebuah karya *audio visual*. Dalam *video* ini diperlihatkan cara penggunaan *boom mic* untuk mendapatkan suara yang alami sehingga tidak mengganggu pengambilan *visual*, atau sering disebut bocor pada *frame*.

b. Kajian Daftar Pustaka

Selain karya *audio visual*, penulis juga mendapatkan atau mengambil referensi dari beberapa buku untuk dijadikan acuan dalam penataan suara, diantaranya:

1) *The Recording Engineer's Handbook*

Di dalam buku ini terdapat ulasan mengenai teknik pengambilan suara. Bobby Owsinski sang penulis buku ini mengatakan bahwa bekerja sebagai *recording engineer* merupakan tantangan dari segala proyek anda.

2) *Microphone Technique of Recording – Shure*

Dalam buku ini, di jelaskan bagaimana memilih *microphone* yang tepat, serta bagaimana menempatkan *microphone* pada kondisi tertentu, sehingga memberi gambaran bagaimana seharusnya sebuah *microphone* di letakkan agar mendapatkan hasil yang maksimal.

3) *The Mixing Engineer's Handbook*

Buku ini ditulis oleh Bobby Owsinski yang mana di dalamnya dijelaskan tentang bagaimana pentingnya *mixing audio*. Ada enam elmen yang harus diperhatikan dalam proses *mixing* ini, atau sering disebut dengan *six element of mixing*.

2. Landasan Teori Penciptaan

1. *Feature*

Di zaman era *digital* seperti saat ini yang semuanya serba instan, televisi bisa dikatakan menjadi salah satu korbannya. Berkembangnya teknologi yang semakin pesat melahirkan banyak media baru yang dapat menyajikan informasi secara cepat kepada masyarakat, oleh karena itu televi-

si harus menyajikan sebuah tayangan dengan konten-konten yang berkualitas dan bermanfaat. (LeSPI, 1999-2000), *feature* adalah tulisan hasil reportase (peliputan) mengenai suatu objek atau peristiwa yang bersifat memberikan informasi, mendidik, menghibur, meyakinkan, serta menggugah simpati atau empati pembaca atau *audiens*.

2. Penataan Suara

Penataan suara yaitu proses pengaturan yang dilakukan oleh penata suara dalam menata suara dari berbagai aspek yang bertujuan menghasilkan suara yang baik untuk mengiringi sebuah gambar (*visual*). Menurut Darwanto (1994:430), penataan suara dapat dilakukan dengan pemilihan dan penempatan *microphone* sesuai sumber suara dengan memperhatikan beberapa petunjuk, yaitu:

- a. Dekatkan *microphone* ke sumber suara dan perhatikan arah *microphone*.
- b. Perhatikan saat proses pemasangan *microphone* supaya tidak menghasilkan suara yang tidak diperlukan, serta gunakan *windshield* untuk meredam suara yang dihasilkan dari angin.
- c. Perhatikan kemungkinan terjadinya gema di dalam ruangan. Dalam hal atau untuk kebutuhan ini disarankan untuk menggunakan jenis *microphone fish pole*.
- d. Untuk tempat dengan banyak gangguan suara disarankan menggunakan *microphone uni directional*, karena jenis *microphone* ini hanya dapat menangkap suara dari satu arah saja, sedangkan untuk tempat yang tenang dapat digunakan *microphone*

non directional, karena *microphone* ini dapat menangkap suara dari segala arah.

3. Tugas dan Tanggung Jawab Penata Suara

Pada produksi program acara televisi memerlukan tahapan pelaksanaan yang matang dan efisien. Untuk mencapai tujuan utama, penata suara harus melakukan beberapa kegiatan yang pada dasarnya meliputi hal-hal sebagai berikut: Sungkar (2014:6).

a. Pra Produksi

- 1) Membaca dan mempelajari *treatment* naskah.
- 2) Menentukan konsep berdasarkan naskah.
- 3) *Survey* lokasi bersama tim.
- 4) Berdiskusi dengan sutradara tentang bagaimana penataan suara yang dibutuhkan.
- 5) Menentukan jenis *microphone* yang akan digunakan beserta alat pendukungnya.
- 6) Membuat *floorplan* (terlampir)

b. Produksi

- 1) Melakukan *blocking audio* sesuai keinginan dan konsep.
- 2) Memperhatikan sekitar lokasi.
- 3) Merekaman suara dengan menggunakan *handy recorder* H4n sebagai alat perekamnya .
- 4) Melakukan pengambilan suara sesuai konsep.
- 5) Kerja sama dengan asisten audioman untuk *blocking* yang sesuai konsep.

c. Pasca Produksi

- 1) *Review* hasil rekaman yang sudah

direcord saat proses produksi.

- 2) Menyimpan serta merawat *file audio* yang ada agar dapat beroperasi dengan baik dan digunakan dalam tahap selanjutnya.
- 3) Mendampingi serta mengawasi proses pengeditan *post pro audio* agar suara yang diinginkan tercapai.

4. *Microphone*

Dalam bahasa Indonesia sering disebut juga mikrofon, yaitu komponen elektronika yang dapat mengkonversikan atau mengubah energi akustik (gelombang suara) menjadi energi listrik (sinyal *audio*). *Microphone* merupakan lensa untuk sebuah suara. Posisi dan arah *microphone* mempengaruhi suara yang dihasilkan. Seperti kondisi akustik, *noise*, dan dengung hadir dalam perekaman suara. *Practical Recording Techniques*, Bruce Bartlett dan Jenny Bartlett (2005:112), terdapat karakter *polarity* pada beberapa *microphone*, diantaranya adalah:

- a. *Omnidirectional*: Mampu menerima sumber suara dari segala arah.
- b. *Bidirectional*: Mampu menerima sumber suara dari arah depan dan belakang *microphone*.
- c. *Udirectional*: Mampu menerima sumber suara dari satu arah.

5. *Six Element of Mixing*

Menurut Bobby Owsinski dalam bukunya "*The Mixing Enginner Handbook*, 1999;9) ada enam elemen penting dalam proses *mixing audio*, yaitu:

a. *Balance*

Balance atau bisa disebut dengan keseimbangan yaitu hubungan antara *level*

sumber suara. *Balace* merupakan elemen paling dasar dalam proses *mixing audio* sebelum melakukan proses selanjutnya.

b. *Panorama*

Panorama merupakan penempatan tata letak suara dalam ruang diantara dua sudut kiri dan kanan. Penempatan suara tersebut dilakukan dengan *panning*, pemisahan suara dilakukan dengan tujuan agar frekuensi tidak berbenturan satu sama lain.

c. *Equalizing*

Equalizing merupakan proses menciptakan karakter suara dengan merubah frekuensi suara *low, low mid, mid, high mid, dan high*.

d. *Dimension*

Dimension adalah *ambient field* dimana satu *track* ataupun *multi track* ditempatkan dan diberi efek, missal *reverb* dan *delay* agar tercipta ruang dalam proses *mixing*.

e. *Dynamic Processing*

Dynamics adalah rentang dari titik terlemah hingga titik terkeras dari sumber suara. Penggunaan *dynamic processing* menggunakan *compressor* berfungsi untuk menjaga *level* suara agar tetap sama.

f. *Interest*

Bertujuan untuk mendapatkan hasil *mixing audio* yang spesial dan tidak hanya benar secara teknik tapi juga harus menarik. *Mixing engineer* harus tau tujuan atau arah dari karya yang diproduksi atau yang akan di *mixing*.

6. *Frequency Response*

Frequency response merupakan sebuah karakteristik dari *microphone* yang mem-

punyai batas terendah dan tertinggi, yang memungkinkan pula sebuah *microphone* dapat menangkap suara pada *frequency* itu atau tidak secara akurat. (*David Miles Huber: Modern Recording Techniques 2010:111 – 124*).

A. METODE PENCIPTAAN

1. Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya ini bermula dari diskusi penulis beserta tim yang mengarah ke *content creator*, karena profesi *content creator* ini merupakan hal baru yang terjadi di beberapa akhir tahun belakangan ini. Mungkin masih banyak masyarakat yang menganggap sepele dengan profesi ini, karena tidak terikat dengan instansi dalam kurun waktu yang lama. Ironi dan fakta inilah yang akan diangkat oleh penulis beserta tim dalam karya *feature "Content Creator"* ini.

Pada proses perekaman produksi *feature Y-Vibes* episode "*Content Creator*" penulis menggunakan *dry recording*, yaitu perekaman kering. Dimana suatu proses merekam suara narator atau *vocal* direkam secara terpisah, kemudian digabungkan dengan musik atau beberapa materi yang diperlukan.

Berawal dari beberapa karya *feature* yang telah diamati oleh penulis sebelumnya, banyak terjadi penumpukan *atmosfer* dengan musik yang kurang tepat, mungkin *atmosfer* yang terlalu keras dan begitu pula sebaliknya sehingga dimensi dan natural suara yang dihasilkan kurang begitu jelas. Sehingga di sini penulis ingin penataan suara yang lebih baik guna mendapatkan hasil yang lebih baik pula.

Dengan dasar pemilihan *mic* yang tepat berdasarkan sumber suara yang akan diambil, serta mengutamakan penataan suara yang tepat pula, bertujuan untuk mendapatkan suara yang natural, atmosfer (suasana sekitar) yang tepat, serta dimensi suara yang indah.

2. Sinopsis

Generasi *millenials* adalah generasi yang sangat akrab dengan sosial media. Tidak hanya untuk berbagi cerita, sosial media juga bisa dijadikan sebuah *platform* untuk berkarya. Hal ini menyebabkan munculnya profesi baru yang biasa disebut dengan *content creator*. *Content creator* adalah orang-orang yang berkarya secara *digital* di media sosial.

Konten yang dibuat oleh seorang *content creator* ada beraneka ragam. Mulai dari *cover lagu*, film pendek, *video komedi* dan masih banyak lagi. Konten-konten tersebut sangat diminati banyak orang hingga *followers* mereka mencapai ribuan orang.

Jumlah *followers* yang terus meningkat menjadi daya tarik untuk berbagai *brand*. Dewasa ini, berbagai *brand-brand* ternama mulai berani untuk bekerja sama dengan *content creator* untuk memasarkan produk mereka. Kerja sama dengan *brand* menjadi salah satu sumber pendapatan seorang *content creator*.

Menjadi seorang *content creator* tidak selamanya mudah. Ada kalanya mereka harus berhadapan langsung dengan komentar-komentar negatif dari para *haters* yang terkadang cukup berlebihan. Hal tersebut terkadang mengganggu kondisi mental para *content creator*.

Dengan segala kelebihan dan kekurangannya, profesi *content creator* diprediksi masih akan menjadi *trend* di masa depan. Sosial media akan terus berkembang dan *brand* terus membutuhkan sesosok *content creator* untuk memperkuat image mereka masing-masing. Tidak ada salahnya anak-anak muda saat ini untuk mencoba menjadi seorang *content creator*.

3. Media

Tidak bisa dipungkiri bahwa media televisi merupakan yang paling mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat saat ini, karena hampir semua masyarakat memiliki televisi di rumah. Oleh karena itu penyampaian informasi ke khalayak dapat lebih cepat, efektif, dan efisien.

Maka dipilihlah media untuk menuangkan ide karya *feature* ini yaitu televisi, dengan *aspect ratio* 16:9 dan resolusi *full HD (High Definition)* 1920x1080 *pixel*. Sedangkan untuk format *video* yang dipilih adalah format MP4. Lalu untuk format *audio* menggunakan WAV (*Waveform*) dengan *bit depth* 24 bit dan *sample rate* 48000 Hz. Pemilihan format dan spesifikasi yang ditentukan bertujuan untuk menghasilkan karya *audio visual* yang baik, tanpa ada kompresi berkut peralatan yang digunakan;

a. Handy Recorder Zoom H4n

Sebuah *recorder portable* yang mudah dibawa ke mana saja, baik digunakan untuk keperluan produksi *indoor* (di dalam ruangan) maupun *outdoor* (di luar ruangan). H4n ini menggunakan format WAV untuk membuat kualitas yang baik, memiliki memori *eksternal* menggunakan SD kompak atau kapasi-

- tas memori kartu SDHC sampai 32GB. Mempunyai dua *input* kanan dan kiri, serta memiliki *slot* untuk *mic external* dengan konektor TRS maupun XLR *Male*.
- b. *Gun Microphone Rode NTG 2*
Microphone ini merupakan jenis *Gun microphone*, digunakan untuk pengambilan atmosfer dengan tujuan agar suara yang dihasilkan mendetail. *Microphone* ini mempunyai sensitivitas tinggi, *low noise*, dan kestabilan sinyal membuatnya menjadi *microphone* yang ideal untuk produksi sebuah film.
 - c. *Clip on Sennheiser G3*
Microphone ini sudah didesain *portable* dan mudah digunakan untuk proses perekaman di dalam ruangan maupun di luar ruangan. *Clip on wireless* ini dipakai agar narasumber dapat bergerak dengan leluasa saat melakukan narasinya.
 - d. *Audio Technical M40x*
Headphone ini memiliki kualitas *audio* yang *flat*, biasanya digunakan untuk *monitoring* di dalam *studio*, sehingga sangat cocok untuk digunakan sebagai *monitoring voice* dan *atmosfer* untuk *detailsound* yang baik.
 - e. *Windshield*
Windshield biasanya digunakan untuk melindungi *microphone* dari *noise* yang berasal dari angin saat pengambilan suara di luar ruangan (*out door*).
 - f. *Microphone Shure SM58*
Microphone ini telah didesain sedemikian rupa oleh penciptanya sebagai spesialis *micvocal*. Tergolong dalam *unidirectional (cardioid)*, yaitu yang mampu menangkap suara dengan sudut yang luas dan menolak sumber suara yang berasal dari belakang *microphone*. Alasan penggunaan alat tersebut antara lain:
 - 1) *Handy Recorder Zoom H4n*
 Suatu *recorder portable* yang mudah dibawa kemana saja, bisa digunakan untuk di dalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*outdoor*), digunakan untuk merekam keseluruhan saat produksi.
 - 2) *Gun Microphone Rode NTG 2*
Microphone ini merupakan jenis *Gun microphone*, digunakan untuk pengambilan *atmosfer* dengan tujuan agar suara yang dihasilkan mendetail. *Microphone* ini mempunyai sensitivitas tinggi, *low noise*, dan kestabilan sinyal membuatnya menjadi *microphone* yang ideal untuk produksi sebuah film.
 - 3) *Clip On Sennheiser G3*
Microphone ini sudah didesain secara *portable* dan mudah untuk proses perekaman baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, digunakan untuk mengambil narasi dari narasumber, *clip on wireless* dipakai supaya narasumber dapat bergerak dengan leluasa saat bernarasi.
 - 4) *Shure SM58*
Microphone ini memang sudah didesain oleh perancang sebagai *microphone* spesialis *vocal*. *Microphone* ini tergolong dalam *unidirectional (cardioid)*, digunakan untuk perekaman *voice over*.
 - 5) *Windshield*

Windshield biasanya digunakan untuk melindungi *microphone* dari sesuatu yang menghasilkan *noise* (angin) saat pengambilan suara di luar ruangan (*outdoor*). Digunakan untuk melindungi *gun mic* ketika digunakan untuk pengambilan *atmosfer*.

4. Teknik Produksi

Dalam karya ini penulis sebagai penata suara menerapkan beberapa teknik penataan suara, antara lain:

a. Pemilihan dan penempatan *microphone*

Teknik pemilihan dan penempatan *microphone* pada produksi karya *feature "content creator"* ini diterapkan oleh penata suara berdasarkan sumber suara. Untuk perekaman suara narasi, penata suara menggunakan *microphone Shure SM58* yang dihadapkan tepat ke arah sumber suara yaitu vokal narator. Perekaman suara *statement* narasumber, penata suara menggunakan *clip on Sennheiser G3* dan ditempelkan di baju sebelah dalam yang dekat dengan sumber suara. *Rode NTG 2* digunakan untuk pengambilan *atmosfer*, sedangkan *rode rycote* digunakan penata suara untuk perekaman suara *voxpop* yang diletakkan di badan kamera.

b. Proses perekaman suara

Untuk jenis perekaman suara pada karya *feature content creator* dilakukan menggunakan teknik perekaman kering, dimana suara narasumber, narator, dan atmosfer direkam langsung satu persatu secara terpisah kemudian disinkronkan dengan *visual* pada tahap

paska produksi.

c. Proses *mixing* dengan menerapkan *six element of mixing*

Teknik *balancing* dan *equalizing* yang merupakan bagian dari *six element of mixing* diterapkan pada proses *mixing* ini. Teknik *balancing* dilakukan untuk mengatur keseimbangan antar suara, sedangkan teknik *equalizing* dilakukan untuk menjernihkan suara sesuai dengan masing-masing frekuensinya.

5. Tahapan Penciptaan

a. Pra Produksi

Pada tahap perencanaan, penulis beserta tim melakukan diskusi untuk membahas produksi karya *feature* ini. Setelah semua konsep disepakati, kemudian penulis sebagai penata suara melakukan pemahaman *treatment* naskah yang akan diproduksi, kemudian membuat *floorplan*, selanjutnya berdiskusi dengan sutradara dan penata kamera agar saat pengambilan gambar dan suara tidak mengganggu satu sama lain.

b. Produksi

Proses produksi merupakan proses dimana kegiatan ini berlangsung setelah proses pra produksi. Alangkah baiknya kegiatan pra produksi tidak tercampur dengan produksi, karena akan menghambat berlangsungnya proses produksi. "Segala kekurangan dalam pra produksi hendaknya segera diselesaikan agar tidak mengganggu kelancaran pada proses berikutnya yakni produksi", menurut Umbara dan Pintoko (2010;163). Pada tahap produksi, penulis sebagai penata suara,

memaksimalkan semua kegiatan atau tugas-tugasnya. Dari beberapa gambaran yang telah dilakukan, dengan mencermati karya-karya yang sudah diproduksi dan dengan hasil yang kurang maksimal, maka penulis berusaha memaksimalkan karya bersama tim produksi dalam pembuatan karya produksi *feature* dalam program *Y-Vibes* episode "*Content Creator*" ini.

c. Pasca Produksi

Pada tahap ini penulis menyiapkan semua *file* yang *audio* yang diperlukan seperti materi *audio* yang sudah di rekam, dan memilih musik ilustrasi yang tepat untuk digunakan pada tahap *editing video*. Berikut merupakan beberapa tahapan pasca produksi, yaitu:

d. *Preview* hasil rekaman

Tahap *preview* ini digunakan untuk memilih *file* rekaman *audio* mana yang akan digunakan dan dipersiapkan untuk selanjutnya di proses *editing*.

e. Catatan atau *Note*

Catatan digunakan untuk acuan *file* mana saja yang digunakan dari hasil *review file audio*, lalu kemudian masuk ke tahap *editing*.

f. Membuat Folder

Membuat sebuah *folder*, dilakukan untuk memisahkan *file audio* yang akan digunakan dalam proses *editing* dan akan mempermudah editor saat proses *editing*.

g. *Editing*

Proses *editing* dilakukan penata suara pada tahap pasca produksi. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan suara hasil dari perekaman pada tahap

produksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya *feature* televisi *Y-Vibes* edisi "*Content Creator*" bercerita tentang fenomena generasi muda saat ini yang sangat lekat dan tidak bisa lepas dari *gadget*. Di dalam *gadget* tersebut sebagian besar terdapat media sosial yang berisi konten berupa informasi dan hiburan yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat diakses dengan mudah. *Feature* televisi *Y-Vibes* Edisi "*Content Creator*" ini menceritakan tentang sebuah profesi baru yang kedepannya diprediksi menjadi profesi yang akan digeluti oleh generasi *millennials*. Mengingat generasi ini adalah generasi yang hidup dalam era *digital*.

Penciptaan karya ini, penata suara bertanggung jawab atas segala hal yang berhubungan dengan *audio*, baik saat pra produksi hingga pasca produksi. Dalam tahap produksi karya *feature* televisi "*Content Creator*" ini difokuskan terhadap pemilihan dan penempatan *microphone* pada saat perekaman yang dimaksimalkan dengan proses *editing* pada tahap pasca produksi.

Feature televisi "*Content Creator*" ini dibagi menjadi lima *sequence*. Penjelasan setiap *sequence* adalah sebagai berikut :

1. *Sequence 1*

Sequence pertama dimulai dengan suasana perkotaan, dan dilanjutkan dengan memperlihatkan aktivitas masyarakat sekitar yang didukung dengan *background* dan narasi. Setelah narasi selesai, kemudian *host* membuka acara dan di isi dengan beberapa *insert* gambar anak-anak muda yang membuka media sosial menggunakan *gadget* nya. *Sequence* ini ditutup dengan *voxpath* dari masyarakat tentang peran media sosial

di masa ini sebagai jembatan menuju topik utama yaitu eksistensi dari sang *Content Creator*. Untuk perekaman atmosfer di pembuka *sequence*, penata suara menggunakan *gun mic* dengan menerapkan teknik *miking* yang menyesuaikan *bloking* kamera. kemudian pada saat pengambilan gambar *host*, penata suara menggunakan *wireless clip on* yang ditempel di kerah baju bagian dalam untuk perekaman suaranya, sedangkan untuk perekaman suara atmosfer menggunakan *gun mic* sehingga suara *host* tidak tercampur dengan suara atmosfer. Penata suara menggunakan media rekam *Zoom H4n* untuk perekaman atmosfer dan suara *host*. *Sequence 1* diakhiri dengan *voxpath* dari masyarakat. Penata suara menggunakan *gun mic* yang dipasang pada kamera untuk perekaman.

2. *Sequence 2*

Sequence ini berisi tentang macam-macam *content creator*, dan salah satunya yaitu konten komedi yang menjadi konten favorit di setiap kalangan. Selain konten komedi, ada juga yang menjadi favorit khususnya bagi anak-anak muda di jaman sekarang ini yaitu konten *fashion*. Salah satu *creator* (orang yang membuat) dengan konten komedi yaitu La Junta, sedangkan *creator* dengan konten *fashion* salah satunya adalah Marisa.

Sequence 2 ini menceritakan tentang karir mereka masing-masing sebagai *content creator*, baik La Junta yang memilih konten komedi maupun Marisa dengan konten *fashion*. Meskipun *creator* dikatakan bebas dalam berkarya, seorang *content creator* harus mematuhi beberapa aturan yang ada, misalnya tentang konten apa yang mereka buat ataupun tentang sosial media yang merupakan media atau tempat mereka

memperlihatkan hasil karya *creator*. Pada *sequence 2* ini diakhiri dengan *statement* (pernyataan) dari pihak Kominfo tentang peraturan-peraturan yang harus ditaati ketika menjadi *contentcreator*. Di *sequence* ini, Penata suara menggunakan *wireless clip on* untuk perekaman *statement* dari La Junta, Marisa maupun pihak dari Kominfo.

3. *Sequence 3*

Sequence 3 menceritakan tentang penghasilan seorang *content creator* dan seberapa dibutuhkannya *content creator* oleh sebuah *brand* ataupun perusahaan. Di *sequence* ini para *creator* (La Junta dan Marisa) menceritakan bagaimana hubungan mereka dengan *brand* dan bagaimana cara mereka berkerja sama, kemudian diakhiri dengan *statement* dari seorang *broadcaster marketing*, yaitu Dani Arya. Ketika proses perekaman suara dari La Junta dan Marisa, penata suara menggunakan *wireless clip on* yang ditempel di kerah baju, begitu pula dengan perekaman suara dari *broadcaster marketing* juga menggunakan *wireless clip on*.

4. *Sequence 4*

Sequence 4 ini berisi tentang satu hal yang harus dihadapi oleh seorang *content creator*, yaitu *haters*. Secara umum *haters* merupakan seorang atau pihak yang tidak suka dengan *public figure*, termasuk *content creator*. Di *sequence* ini La Junta dan Marisa memberikan *statement* tentang bagaimana ulah *haters* menyerang mereka melalui sosial media dan dilanjutkan dengan *statement* seorang psikolog mengenai hal ini. Kemudian *sequence* ini diakhiri dengan *statement* dari Dani Arya (*broadcast marketing*) yang membahas tentang sisi positif dari *haters* untuk seorang *content creator*. Proses perekaman

suara *statement* dari La Junta dan Marisa, penata suaramenggunakan *wireless clip on* yang di tempel di kerah baju. Begitu juga ketika perekaman suara *statement* dari psikolog dan *broadcast marketing* menggunakan *wireless clip on*. Penata suara menggunakan *handy recorder Zoom H4n* sebagai media perekamannya.

5. Sequence 5

Sequence 5 diawali dengan narasi yang menggambarkan tentang seberapa dibutuhkannya *content creator* di masa depan. Dilanjutkan dengan *statement* dari *broadcast marketing* yang memprediksi atau memberikan bayangan terhadap dibutuhkannya *content creator* di masa depan, baik oleh pihak *brand* maupun oleh pihak konsumen. Kemudian *content creator* (Marisa dan La Junta) memberikan *tips* untuk para pemirsa yang tertarik menjadi *content creator* namun bingung untuk memulainya. *Sequence* ini diakhiri dengan *host* yang menutup program acara. Pada *sequence 5* ini penata suara melakukan proses perekaman suara *statement* dari *broadcast marketing* menggunakan *wireless clip on*, begitupun juga ketika proses perekaman suara dari La Junta, Marisa, dan *host* juga menggunakan *clip on* yang ditempelkan di baju bagian leher dalam dan di rekam menggunakan media rekam atau *recorder Zoom H4n*.

6. Analisa Karya

Penciptaan karya produksi *feature* ini, menggunakan peralatan yang mempunyai standar penyiaran diterapkan saat produksi. Penata suara berperan penting dalam pemilihan dan penempatan peralatan perekaman suara, serta memaksimalkan hasil perekaman tersebut dengan menerapkan *six*

element of mixing tahap pasca produksi agar sesuai dengan tujuan penciptaan karya.

Penata suara melakukan proses perekaman suara *host* dan narasumber (*content creator*, pihak kominfo, psikolog dan *broadcast marketing*) yang dilakukan di lokasi *outdoor* maupun *indoor* (di luar maupun di dalam ruangan). Sedangkan perekaman suara narasi dilakukan di dalam *studio*. Saat proses perekaman, penata suara melakukan perekaman suara narasi menggunakan *microphone Shure SM58*, untuk *host* dan narasumber menggunakan *microphone* jenis *wireless clip on Sennheiser G3* dengan media perekam *Zoom H4n*. Untuk perekaman suara *voxpath*, penata suara menggunakan *gun microphone Rode Rycote* yang terinstal di kamera. Sedangkan untuk kebutuhan perekaman suara atmosfer menggunakan *gun microphone* jenis *Rode NTG2* dengan media perekam *Zoom H4n*.

Permasalahan yang dihadapi penata suara pada produksi *feature* televisi "Content Creator" ini menggunakan peralatan *audio* yang terpisah dengan kamera, hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi penata suara dalam melakukan penempatan *microphone* maupun perekaman terpisah yang menjadi tantangan bagi penata suara khususnya dalam pengaturan alat dan teknik perekaman itu sendiri. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan hasil perekaman, sehingga dapat membantu memudahkan saat proses *editing audio* di tahap pasca produksi. Selanjutnya semua materi *audio* tersebut akan di-*mixing* hingga menghasilkan *output audio* yang baik.

a. Pemilihan dan Penempatan *Microphone*

1) Pemilihan *Microphone*

Pemilihan *microphone* merupakan

salah satu faktor yang berpengaruh besar terhadap hasil suara yang direkam. Ketepatan pemilihan *microphone* yang sesuai dengan sumber suara dilakukan penata suara pada produksi karya *feature content creator* ini, guna mendapatkan hasil rekaman yang jernih, *detail*, dan *natural*. Berikut adalah *microphone* yang digunakan untuk produksi *content creator*:

Pada program *feature "Content Creator"* ini, penata suara melakukan pemilihan *microphone* berdasarkan sumber suara. Penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:

a) *Rode NTG 2*

Awal *sequence 1* dibuka dengan *shot* suasana kota Yogyakarta. Penata suara menggunakan *Rode NTG2* jenis *gun microphone* untuk merekam suara atmosfer kendaraan yang melintas dan menggunakan *Handy Recorder Zoom H4n* sebagai media perekam. Alasan penata suara menggunakan *microphone* ini karena *polarity pattern* dari *microphone* yang terfokus dan memiliki kepekaan yang tinggi pada sisi depan, sehingga suara kendaraan yang melintas dapat terekam secara *detail*. Selain itu, karena *polarity* yang sempit membuat suara kendaraan lebih mudah untuk kebutuhan *stereo imaging* pada saat proses *editing* dengan teknik *panning*.

b) *Sennheiser EW G3*

Karya *feature "Content Creator"* juga menggunakan *statement* dari beberapa narasumber yang terkait sebagai salah satu sumber informasi yang disampaikan. Untuk merekam

statement dari narasumber, penata suara menggunakan *microphone Wireless Clip on Sennheiser EW 100 G3*. *Microphone* ini memiliki *polarity pattern omnidirectional* yang mampu menangkap suara dari segala arah. Selain karena *polarity pattern* nya, *microphone* ini juga memiliki kapabilitas yang efektif serta praktis untuk digunakan. Selain itu, *microphone* ini bersifat *wireless* dan memiliki ukuran yang relatif kecil sehingga memudahkan penata suara dalam penataan atau pelatakan *microphone*.

c) *Rode Rycote*

Microphone ketiga yang digunakan adalah *Rode Rycote* jenis *gun microphone*. *Microphone* ini memiliki *polar pattern supercardioid*. Hampir sama dengan *microphone* dengan tipe *polarity hypercardioid*, namun *microphone* ini tidak memiliki jangkauan yang jauh akan tetapi lebih lebar dari segi kepekaan suara yang bisa ditangkap. Selain itu, *microphone* ini relatif lebih kecil dan lebih pendek dibandingkan dengan *Rode NTG2*, sehingga lebih praktis dan dapat dipasang di badan kamera dengan mudah. Oleh karena itu, *microphone* ini cocok dan praktis untuk digunakan sebagai alat perekam pada saat perekaman suara dari masyarakat (*voxpop*).

d) *Shure SM58*

Microphone terakhir yang digunakan adalah *Shure SM58* yang jenis *dynamic microphone*. *Microphone* ini memiliki *polarity pattern unidirectional cardioid* yang mana

mampu menangkap suara dengan sudut yang luas di sisi depan *microphone*. Jenis *microphone* ini tidak membutuhkan catu daya tambahan (*phantom +24v* atau *+48v*) sehingga memudahkan penata suara untuk melakukan perekaman suara. Selain itu, *microphone* jenis ini juga didesain sedemikian rupa oleh produsen untuk kebutuhan vokal. Oleh karena itu, penata suara menggunakan *microphone* ini sebagai alat perekam suara narasi.

b. Penempatan *Microphone*

1) Penempatan *Microphone Rode NTG2*

Diawal pembuka *sequence* ini penata suara menerapkan teknik penempatan *microphone* yang sesuai dengan *floorplan* (gambar 32). Untuk perekaman suara atmosfer suasana jalanan kota, penata suara menggunakan *gun microphone* jenis *Rode NTG2* dengan arah *microphone* yang sesuai dengan *shot* dari kamera. Ini bertujuan untuk menjaga keselarasan antara *audio* dengan *visual*.

2) Penempatan *Microphone Rode Rycote*

Penata suara menerapkan teknik penempatan *microphone* yang sesuai dengan *floorplan* gambar 34 untuk perekaman suara *voxpath*. *Microphone Rode Rycote* dipasang dan disinkronkan dengan kamera sebagai media perekam. Ini bertujuan agar atmosfer tempat dimana *voxpath* ini diambil dapat ikut terekam, sehingga suasana di tempat lebih *natural*.

3) Penempatan *Microphone Wireless Clip On Sennheiser G3*

Untuk mendapatkan hasil rekaman

suara *host* (gambar 38a), penata suara menempatkan *microphoneclip on* di sisi dalam jaket dan ditempel menggunakan lakban untuk meminimalisir terjadinya *noise* akibat gesekan dari jaket *host*. Untuk perekaman suara La Junta, *microphone* ditempelkan menggunakan lakban di sisi dalam kaos dan kulit dada La Junta seperti pada gambar 38b. Ini dilakukan agar tidak terjadi gesekan antara *microphone* dengan kaos yang dapat mengakibatkan terjadinya *noise*. Untuk Marisa (gambar 38c), pihak dari Kominfo (gambar 38d) dan psikolog (gambar 38f), *microphone* ditempelkan pada sisi dalam baju. Sedangkan untuk perekaman suara dari *broadcast marketing*, penata suara menempatkan *microphone* pada sisi dalam jaket lalu ditempelkan dikedua sisi, yaitu di sisi dalam jaket dan sisi luar kaos menggunakan lakban seperti pada gambar 38e.

Untuk mendapatkan hasil perekaman yang maksimal, penata suara selalu mengarahkan *microphone* ke arah mulut narasumber. Hal ini bertujuan agar suara yang terekam lebih *detail* dan dapat menangkap suara seperti aslinya. Karena ketika arah *microphone* tidak tepat menuju ke sumber suara, suara yang dihasilkan terdengar seperti mengambang karena kurangnya *detail* dan suara tidak terekam secara maksimal.

4) Penempatan *Microphone Shure SM58*

Untuk perekaman suara narasi, penata suara menggunakan *microphone* jenis *Shure SM58* yang dipasang pada *floor stand microphone*. *Microphone* dihadapkan mengarah ke mulut narator

untuk mendapatkan hasil perekaman suara yang baik, jernih dan *detail*. dan dipasang *pop filter* untuk menyaring udara yang keluar dari narator, sehingga *popping* dapat diminimalisir. *Popping* sebisa mungkin dihindari, karena selain membuat suara menjadi tidak enak di dengar, ini juga akan menyulitkan pada saat proses *editing*. Oleh karena itu *popping* dicegah dengan memasang *pop filter* di depan *microphone* agar udara yang dikeluarkan dari narator ketika berbicara dapat tersaring dan udara tersebut tidak mengenai membran *microphone* secara langsung.

c. Proses Perekaman Suara

Proses perekaman suara dari semua sumber suara yang berkaitan dengan kebutuhan dalam produksi mulai dari narasi, *statement* narasumber, atmosfer, dan *voxpath*. Untuk jenis perekaman dilakukan menggunakan teknik perekaman kering dimana suara narasumber, narator, dan atmosfer direkam langsung satu per satu secara terpisah, kemudian disinkronkan dengan visual pada tahap paska produksi.

1) Atmosfer

Penata suara menggunakan *microphone gun mic Rode NTG 2* untuk merekam suara atmosfer dari kereta api. *Microphone* tersebut mempunyai sensitifitas yang cukup tinggi, sehingga cocok digunakan untuk merekam suara atmosfer yang detail. Perekaman ini menggunakan teknik *dry recording*, yaitu perekaman terpisah antara *audio* dengan *visual* yang dilakukan dengan menggunakan media rekam *handy recorder H4n*.

2) Host

Untuk perekaman suara Host, penata suara menggunakan *microphone clip on Sennheiser EW100 G3*. *Microphone* tersebut digunakan karena sangat kuat untuk menangkap suara dari depan *microphone*, tetapi sangat lemah untuk menangkap suara dari belakang dan samping. Proses perekaman suara ini dilakukan secara terpisah antara suara dengan gambar (*dry recording*) dan direkam menggunakan media rekam *handy recorder H4n*.

3) Narasumber

Salah satu lokasi perekaman suara dari narasumber berada di hotel. Penata suara menggunakan *clip on mic Sennheiser EW 100 G3*, selain karena sensitifitasnya yang tinggi, jenis *microphone* ini praktis digunakan karena bentuknya yang kecil sehingga memudahkan dalam penempatannya. Proses perekaman ini juga menggunakan teknik rekam *dry recording* dengan menggunakan media rekam *handy recorder Zoom H4n*.

4) Narasi

Perekaman narasi dilakukan di dalam *studio* menggunakan *microphone-Shure SM58* secara *dry recording* dan menggunakan media rekam *handy recorder Zoom H4n*. Penggunaan *microphone Shure SM58* karena *microphone* tersebut merupakan salah satu *mic* spesialis vokal, sehingga sangat tepat untuk perekaman suara dari narator.

d. Proses *Mixing Audio* dengan menerapkan *six element of mixing*

Setelah semua suara hasil rekaman

disusun di dalam *software Adobe Audition*, tahap selanjutnya yaitu, penata suara menggunakan teknik *balancing* pada semua sumber suara yang digunakan, *equalizing* untuk menjernihkan suara dengan *noise* cukup besar, serta untuk meningkatkan suasana, *mood* dan daya tarik, penata suara menambahkan *back-sound*.

1) *Balancing*

Proses *balancing* antar sumber suara bertujuan untuk mengatur keseimbangan antar suara sehingga suara tidak terlalu dominan satu sama lain. Untuk itu dilakukan pengaturan *level* di masing-masing *track audio*.

2) *Equalizing*

Proses ini bertujuan untuk membuat *tone* suara lebih jernih sesuai dengan masing-masing frekuensi suara. Setiap suara memiliki *range* frekuensi sendiri, sehingga diperlukan pengaturan dan penyesuaian frekuensi suara satu dengan suara yang lainnya. Dalam proses ini, penata suara melakukan analisa dan pengaturan frekuensi di setiap suara hasil rekaman dengan menggunakan *Dynamiq EQ* yang ada di dalam *plug-in Izotope Ozone 7*. Pengaturan tersebut menyesuaikan kebutuhan masing-masing sumber suara, dengan cara melakukan *cutting* dan/atau *boosting* frekuensi sesuai karakter dari sumber suara tersebut, sehingga mendapatkan hasil suara yang diinginkan. *Range frequency* dari masing-masing sumber suara dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

e. Kendala dan Solusi

1) Kendala

a) Penempatan *clip on* yang ditempel

pada baju Marisa ketika dia menggunakan jas menghasilkan *noise* yang disebabkan oleh gesekan antara *clip on* dengan jas tersebut.

b) Pada saat perekaman suara *host*, kendala yang dialami berada pada lokasi perekaman. Lokasi tersebut berada di sebuah *cafe* yang berada tepat di pinggir jalan raya. Meskipun sudah mengambil celah ketika sepi, namun tetap ada sedikit suara kendaraan yang tertangkap.

2) Solusi

a) Agar suara *noise* yang disebabkan oleh gesekan dapat diminimalisir, *clip on* ditempelkan menggunakan lakban di kedua sisi, yaitu baju dan jas.

b) Agar suara *noise* tidak terlalu besar, penata suara mengatur sensitivitas pada *clip on*.

SIMPULAN

Pemilihan dan penempatan *microphone* sangatlah penting dalam sebuah penciptaan karya produksi *audio visual*. Proses pemilihan dan penempatan *microphone* dalam produksi karya *feature "content creator"* dilakukan oleh penata suara dengan cara memperhatikan lokasi atau suasana sekitar di dekat jalan raya, serta sumber suara yang berasal dari kendaraan yang melintas. Berdasarkan permasalahan tersebut *microphone* yang digunakan adalah *clip on wireless* agar *host* dan narasumber dapat bergerak dengan leluasa saat berbicara, sehingga hasil suara yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

Penata suara juga bertanggung jawab penuh terhadap proses perekaman suara. Dengan

menggunakan teknik perekaman kering (*dry recording*) pada proses perekaman suara dan dibantu dengan alat rekam *handy recorder H4n*, maka akan mempermudah pada saat proses editing.

Setelah semua hasil rekaman didapat, tahap selanjutnya yaitu proses *mixing audio* menggunakan Software Adobe Audition. *Mixing audio* dalam karya *content creator* ini, penata suara melakukan teknik *balance* pada semua sumber suara dan teknik *equalizing* menggunakan *Dynamiq EQ* yang ada di dalam *plug-in Izotope Ozone 7*. Dengan melakukan kedua elemen dari *six element of mixing* tersebut, suara yang dihasilkan lebih nyaman didengarkan karena *noise* dapat diminimalisir sehingga *level* suara menjadi seimbang.

SARAN

Penciptaan karya *feature* televisi "*content creator*" ini memberikan tambahan pengetahuan dan pengalaman bagi penulis khususnya dalam bidang produksi *audio* dan *editing audio*. Beberapa saran untuk produksi berikutnya menurut penulis adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan survei lokasi merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan sebelum tahap produksi. Menurut penulis langkah ini bertujuan untuk mendapatkan hasil *audio* yang maksimal.
- b. Pemilihan alat juga merupakan salah satu aspek yang akan menghasilkan karya *audio* yang bagus. Jadi sangatlah penting hal ini dilakukan sebelum proses produksi berlangsung, karena pasti setiap penata suara sangat menginginkan sebuah hasil karya *audio* yang bagus atau maksimal, sehingga karya tersebut dapat dinikmati atau didengarkan dengan hikmat.

DAFTAR PUSTAKA

- Barlett, Bruce. 1998. *Practical Recording Techniques*. United States:Focal Press
- Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Prenada Media Group
- German G. Mintapradja. 2017. Modul Materi Suara. Workshop Perfilman Tingkat Dasar: Kemendikbud Pusbangfilm
- Owsinski, Bobby. 2006. *The Recording Engineer's handbook*. Oakland CA : Thomson Course Technology; 2nd edition
- Pintoko, W. W. & Umbara, D. 2010. *How to Become a Cameraman*. Yogyakarta: Interpreebook
- Sastro, Darwanto. 1994. *Televisi: Produksi dan Pimpinan*. Yogyakarta: Duta Wacana
- Steve R, Catwright. 1996. *Pre-Production Planning for Video, Film, and Multimedia*. London: Taylor & Francis
- Wibowo, Fred. 2009. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: PT Pinus Book Publisher

INTERNET

- <http://broadcastingdanfilm.blogspot.com/2014/07/the-six-element-of-audio-mixing.html#.W74s12gzbDc> tentang *six element of mixing* diakses pada tanggal 27 Juni 2018
- <https://lmsmusictech.files.wordpress.com/2014/01/the-art-of-mixing-a-visual-guide-to-recording-engineering-and-production-1997-david-gibson-mixbooks.pdf> diakses pada tanggal 20 Oktober 2018
- <https://popcornish.wordpress.com/2011/03/10/recording-teknik/> tentang teknik perekaman suara diakses pada tanggal 6 April 2018