

PENERAPAN TEKNIK *MIKING DRUM* PADA PRODUKSI *MUSIC SHOW* TELEVISI “RUANG DENGAR” DENGAN KONSEP PANGGUNG SENYAP

THE IMPLEMENTATION OF DRUM MIKING TECHNIQUE IN TELEVISION MUSIC SHOW “RUANG DENGAR” WITH THE CONCEPT OF SILENT STAGE

Ondika Juli Fitra, Imam Subechi

Sekolah Tinggi Multi Media

Email: imamsubechi1957@gmail.com

Abstract: *Audio visual production, especially the arrangement of microphones for drum music evens needs a special expertise in its arrangement. Drum is one of the main instruments in a band, therefore the sound quality and sound characteristics of the drums must be considered. As in arranging the microphone for kick, snare, tom, floor, hi-hat don overhead. The audio person in the production of “Ruang Dengar” focused on the arrangement of the microphone on the drum using the AKG Drum Set season 1 microphone which had (AKGP2, AKGP4, AKGP1 70) and ShureSm57 then it was recorded using the Jive recording multitrack method and later it would be processed with Digital Audio Workstation (DAW) software. Multitrack is the process of recording instrument one by one by using a pre-amp that is integrated with a computer through the lynx aurora 16 soundcard and utilizing live track software as its recording media. The purpose of the miking technique is very influential on the quality and characteristics of the audio produced, a good miking technique can also facilitate the audio mixing process, including the balancing process, panorama, equalizer, dynamic, effect and interest. The result of the drum miking arrangement is to get the whole piece of the entire drum instrument, so that the drum sound becomes unified, and can produce quality audio and dimension that has character.*

Keywords: *audio person, multitrack recording, audio mixing*

Abstrak: Produksi Audio Visual khususnya penataan microphone untuk acara musik peralatan Drum adalah merupakan keahlian khusus dalam penataannya. Drum adalah salah satu alat instrumen pokok dalam sebuah band, maka dari itu kualitas suara dan karakter suara dari drum harus diperhatikan. Seperti dalam menata microphone untuk *kick, snare, tom, floor, hi-hat* dan *overhead*. Produksi “Ruang Dengar” sebagai penata suara terfokus pada penataan mikrofon pada drum menggunakan mikrofon AKG Drum Set season 1 yang di dalamnya terdapat (AKG P2, AKG P4, AKG P1 70) dan Shure Sm 57 lalu di rekam dengan metode live recording multitrack yang akan diolah dengan software Digital Audio Workstation (DAW). Multitrack merupakan proses perekaman satu persatu instrument dengan menggunakan pre-amp yang terintegrasi dengan komputer melalui soundcard lynx aurora 16 dan memanfaatkan software live track sebagai media rekamnya. Tujuan Penerapan teknik miking sangat berpengaruh terhadap kualitas dan karakter audio yang di dihasilkan, tchnik miking yang baik pula dapat memudahkan dalam proses mixing audio, meliputi proses *balancing, panorama, equalizer, dynamic, effect* dan *interest*. Hasil dari penataan miking drum adalah untuk mendapatkan seluruh piece dari seluruh instrument drum, agar suara drum menjadi kesatuan, dan dapat menghasilkan kualitas audio yang berkarakter serta berdimensi.

Kata kunci: *penata suara, multitrack recording, audio mixing*

PENDAHULUAN

Di era yang serba modern dan digital seperti sekarang ini, banyak orang membutuhkan informasi yang sangat cepat, serta hiburan demi memenuhi kebutuhan sosial mereka, seperti radio, televisi, dan internet. Televisi merupakan media komunikasi yang berkembang dengan pesat. Televisi mempunyai peranan sangat penting dalam menyampaikan sebuah informasi atau hiburan. Media penyiaran televisi mempunyai dua unsur yaitu *audio* dan *visual* yang kedua unsur tersebut saling mendukung untuk membentuk suatu informasi untuk disampaikan kepada penonton.

Media televisi memiliki beberapa program seperti informasi dan hiburan. Dalam program informasi bertujuan untuk menyampaikan segala bentuk pengetahuan (informasi) kepada *audience*. Contoh program informasi seperti program berita *news*, *feature* dan lain sebagainya. Sedangkan program hiburan bertujuan untuk menghibur *audience* dalam bentuk musik, lagu, cerita dan permainan. Contoh program hiburan seperti *music show*, drama, dan *game show*.

Musik adalah kumpulan bunyi yang menimbulkan harmonisasi yang menjadikan keindahan yang diserap oleh seseorang menjadi sebuah informasi yang disampaikan oleh musik itu sendiri, musik mampu menggambarkan suasana hati yang disampaikan lewat *instrument*, lirik, dan harmoni yang disatukan ke dalam sebuah lagu.

Program *music show* adalah sebuah program hiburan yang menyajikan pertunjukan musik dari satu atau banyak musisi atau *band* yang memainkan musik yang indah serta di kolaborasi sesuai dengan konsep sehingga *audience* dapat terhibur atau mendapatkan informasi yang disajikan oleh musisi tersebut.

Program *music show* yang diproduksi berjudul Ruang Dengar, Ruang Dengar sendiri merupakan program acara yang menampilkan sebuah tayangan musik dengan musisi atau *band* dari berbagai jenis aliran musik khususnya pada jalur *indie*. Produksi *music show*, *audio* merupakan elemen penting tanpa mengesampingkan elemen lainnya seperti pengambilan gambar serta penataan cahaya. Informasi yang berkaitan dengan *audio* semestinya dikemas dengan baik, menarik dan jelas agar informasi dapat tersampaikan ke penonton. Sebagai penata suara dalam *music show* berperan penting dan bertanggung jawab dengan hasil kualitas *audio*, selain itu harus dapat menciptakan keseimbangan dan keselarasan untuk bisa dinikmati oleh penonton.

Program *music show* ini, penulis bertugas sebagai penata suara dengan harapan dapat menerapkan teknik *miking drum* yang menekankan pada teknik *spaced pair*. *Spaced pair* yaitu *stereo mikrofon* untuk *overhead*. Penempatan mikrofon untuk *overhead* adalah hal yang paling penting untuk mendapatkan *sound overhead* yang baik, selain itu akan berpengaruh terhadap *overall sound drum*. Tujuan utama dari *overhead* ini adalah untuk mengambil seluruh suara *piece instruments* dan untuk menyatukan semua individual mikrofon lainnya agar semua suara terdengar sebagai satu kesatuan. Penempatan mikrofon yang baik maka proses dalam *recording* sumber suara dalam setiap instrument terdengar sangat jelas, baik, dan dapat meminimalisir *noise* ketika *recording* dan *editing (mixing, mastering)* dan lain sebagainya.

Penyajian *music show* tidak hanya butuh penataan suara saja yang baik, akan tetapi sebuah pengemasan yang baik pula dapat memaksimalkan penyampaian informasi serta hiburan yang

sangat menarik, dalam pembuatan karya penulis sebagai penata suara dan tim membuat sebuah konsep **Panggung Senyap**, dimana konsep ini adalah semua personil dan penonton menggunakan *headphone* untuk mendengarkan hasil musik yang di sajikan, penggunaan *headphone* itu sendiri adalah menjadi ciri khas dalam program acara **Ruang Dengar**.

Berawal dari latar belakang di atas, maka muncul ide untuk menciptakan produksi *music show* yang lebih fokus membahas tentang penggunaan dan penempatan mikrofon pada *intrument drum*. Maka penulis mengambil sebuah judul "**PENERAPAN TEKNIK MIKING DRUM PADA PRODUKSI MUSIC SHOW TELEVISI RUANG DENGAR DENGAN KONSEP PANGGUNG SENYAP**"

KAJIAN PUSTAKA

Music show merupakan format acara televisi yang menyajikan pertunjukan musik dari satu ataupun banyak penyanyi dan pemain musik. Yang diselenggarakan di lokasi *indoor* maupun *outdoor*. (Naratama, 2004:185).

Menurut Darwanto, SS, *Produksi Acara Televisi*, Duta Wacana University Press (1994:58), Penata suara mempunyai tugas dan tanggung jawab antara lain :

- a. Pra Produksi, melakukan pembicaraan dengan Pengarah Acara dan Team inti dalam kerabat kerja tentang pendekatan produksi dan fasilitas audio yang akan dipergunakan.
- b. Persiapan dan Latihan, memimpin kerabat kerja audio dan control room, untuk mempersiapkan audio di audio consul, serta melakukan pengecekan seluruh Microphone dan balance audio.
- c. Produksi, Melakukan audio mixing.
- d. Pasca Produksi, mengoperasikan audio consul saat pasca produksi.

Mikrofon biasanya perangkat pertama dalam perekaman, *mic* adalah *transducer* yang mengubah satu bentuk energi (*sound waves*) ke bentuk energi lainnya (sinyal listrik). Kualitas dari *pickup* atau suara yang ditangkap sangat tergantung pada unsur (seperti penempatan, jarak, *instrument*, dan *acoustic environment*) serta pada *variable* desain (seperti jenis mikrofon, karakteristik dan kualitas desain) unsur unsur ini saling terkait untuk mempengaruhi keseluruhan kualitas suara. (David Miles Huber & Robert E.Runstein : 2010:112)

Kegiatan penciptaan sebagai penata suara melakukan pemilihan *mikrofon* di bagi dalam beberapa tipe untuk memaksimalkan penangkapan dari sumber suara, tipe – tipe *mikrofon* diantaranya adalah :

1. *Dynamic* Mikrofon

Disebut juga *moving coil mikrofon*. Disebut demikian karena *signal* yang dihasilkan berasal dari perubahan atau pemotongan garis gaya magnet (*moving coil*). *Dynamic microphone* bekerja apabila ada getaran suara yang menggerakkan *membran* sehingga *coil* juga akan ikut bergerak dan akan memotong garis gaya magnet.

2. *Condensor* Mikrofon

Condensor mikrofon merupakan *mikrofon* yang memiliki *frequency respons* luas, mampu menangkap suara dengan jangkauan yang luas dibandingkan dengan *dynamic mikrofon*. *Condensor mikrofon* dapat bekerja apabila mendapat satu daya dari baterai atau dari *phantom*.

Menurut Bobby Ownskinsi dalam buku *The Recording Engineer Handbook* (2005:12) tentang Pola *Patterns*. Ada 4 tipe pola yang sering ditemukan di mikrofon.

a) *Omnidirectional*

Mikrofon omnidirectional menangkap sumber suara dari segala arah. *Respon* yang ideal dari mikrofon *omnidirectional* dimana pola ini menangkap dari segala arah di segala *frekuensi*.

b) *Figure – 8*

mikrofon yang mampu menangkap suara dari depan dan belakang, tapi hampir tidak menangkap sumber suara dari sisi lainnya.

c) *Cardiod*

Mikrofon *cardiod* sangat kuat untuk menangkap suara dari depan (*on the axis*) *mikrofon*, tetapi sangat lemah untuk menangkap suara dari belakang dan samping *mikrofon* (*off-axis*).

d) *Hypercardiod Mikrofon*

Mikrofon *hypercardiod* *Hypercardiod* mikrofon sangat bagus apabila sumber suara berada didepannya dan kurang kepekaan suara yang berasal dari samping dan belakang.

Respon frekuensi (*frequency response*) *mikrofon* didefinisikan sebagai rentang suara (dari frekuensi terendah hingga tertinggi) yang dapat dihasilkan dan variasinya di antara rentang tersebut. Ada dua tipe respon frekuensi yang sudah sangat umum, yaitu: *flat* dan *shaped*.

Penempatan *mikrofon* berdasar pada beberapa faktor yaitu sensitifitas dan pola arah mikrofon, ruang akustik, *noise* disekitar sumber suara dan pengambilan gambar. Variasi pengambilan suara jarak dekat yang masih memerlukan *atmosfer* sekitar, semakin dekat mikrofon akan meminimalisir ruang akustik, dan menimbulkan kesan suara tidak hidup dan menambah ketebalan. Terlalu dekat jarak pengambilan, akan merusak kualitas suara, menimbulkan *noise* pernafasan dan lain - lain. Sebaliknya terlalu jauh

menimbulkan gema dan masuknya *noise* (Gerald Millerson, 1990:286).

Menurut Bobby Ownskinsi *The Recording Engineer Handbook* tahun 2005 tentang tipe – tipe *stereo miking*. *Stereo miking* merupakan perkembangan dari *mono miking* dengan adanya:

- a. Sebuah rasa untuk mendengarkan suara yang luas dari kiri ke kanan.
- b. Sebuah dalamnya rasa, jarak antara *instrument* satu dengan lainnya.
- c. Adanya rasa dimana ada jarak antara *orchestra* dengan pendengar.
- d. Perkembangan dari ruangan akustik dengan ruangan yang menggema.

Teknik *stereo* mikrofon ini memakai 2 jenis mikrofon yang sama akan tetapi diberi jarak pada saat pengambilannya biasanya sering digunakan untuk musik - musik *ensemble* atau *orchestra*. Mikrofon yang dipakai bisa dengan berbagai pola arah, namun yang lebih populer menggunakan pola *omni-directional*. Dengan pengaturan jarak yang bagus antara mikrofon, akan menciptakan penyebaran *stereo*-nya (Ownskinsi, 2005:64).

Drum set adalah kumpulan alat musik pukul yang sangat penting dalam perkembangan musik *modern*. Bagian-bagian dari sebuah *drum set* ialah *bass drum*, *snare*, *tim*, *floor*, *hi-hat*, dan *overhead*. Telinga manusia sanggup mendengar dari 20 getaran per detik hingga 20.000 getaran per detik atau 20 *Hertz* – 20.000 *Hertz* (20Hz-20kHz), yang dikenal dengan istilah *Human Ear Frequency Range*, atau dalam bahasa Indonesia kita mengenalnya dengan rentang frekuensi bunyi yang sanggup didengar oleh telinga manusia.

Kemudian rentang frekuensi yang dapat didengar oleh manusia ini pun dapat kita bagi-

bagi lagi untuk memudahkan kita didalam mengidentifikasinya, dimana biasanya kita menggunakan kata-kata seperti *low*, *mid*, dan *high*.

- a. *High* – frekuensi diatas 3.5 kHz
- b. *Mid* – frekuensi antara 250 Hz dan 3.5 Hz
- c. *Low* – frekuensi dibawah 250 Hz

Mengenai frekuensi bunyi ini ada hal lain yang perlu ketahui. Yaitu frekuensi *fundamental* atau frekuensi yang menentukan nadanya dan juga frekuensi harmonik atau frekuensi yang mengikuti nada dasarnya. Berikut adalah *frequency* asli yang dihasilkan oleh *drum*:

- a. *Kick* : *Low* 50-100 Hz dan *High* 5-8 kHz
- b. *Snare* : *Low* 100-250 Hz dan *High* 4-8 kHz
- c. *Tom* : *Low* 100-500 Hz dan *High* 4-6 KHz
- d. *Floor* : *Low* 60-400 Hz dan *High* 5-7 kHz
- e. *Hi Hats* : *Low* 250-800 Hz dan *High* 8-12 kHz
- f. *Ride* : *Low* 250-900 Hz dan *High* 5-14 KHz
- g. *Overhead* : *Low* 300-900 Hz dan *High* 6-16 KHz

Penempatan jarak dan sudut mikrofon pada perkusi *drum set* nantinya berpengaruh pada hasil kualitas audio. Berikut *miking placement drumset* menurut **David Miles Huber** dalam bukunya *Modern Recording Techniques*.

a. *Snare*

Snare yang baik akan menghasilkan suara yang baik pula, namun hal tersebut tergantung

dari bahan, dan pengaturan membran *snare*. Umumnya mikrofon yang digunakan adalah mikrofon *dynamic*.

Penempatan mikrofon menggunakan dua mikrofon untuk merekam *snare*, satu ditempatkan diatas dan satu dibawah. Kedua mikrofon ditempatkan dengan kemiringan 45 derajat menghadap ke pusat *snare* untuk meminimalkan *spill* atau bocoran dari *hi-hat*.

b. *Tom dan Floor*

Pada beberapa *drum set* terdapat banyak jenis *tom*, setiap *tom* mempunyai nada yang berbeda, Beberapa *drummer* mempunyai *taste* untuk pengaturan *tom* mulai dari nada tinggi, *middle*, dan *low*. Penempatan mikrofon pada *tom* dan *floor* di arahkan 45 derajat mengarah ke pusat *tom*.

c. *Hi-Hat*

Penempatan mikrofon pada *hi-hat* sekitar 20 cm diatas *hi-hat* bagian luar. Tujuannya adalah supaya mengurangi *spill* atau bocoran dari *snare* yang terhalang oleh *hi-hat* bagian dalam. Ketinggian mikrofon pun diatur agar suara *overall* dari *hi-hat* dapat terekam dengan baik.

d. *Overhead*

Penempatan mikrofon untuk *overhead* adalah hal yang paling penting untuk mendapatkan *sound overhead* yang bagus. Selain itu, akan sangat berpengaruh terhadap *overall sound drum*. Tujuan utama dari *overhead* ini adalah untuk mengambil seluruh suara *piece instruments* dan untuk menyatukan semua individual mikrofon lainnya agar semua suara dari *instrument drum* terdengar sebagai satu kesatuan. Penempatan mikrofon untuk *overhead* menggunakan teknik *stereo* mikrofon yaitu teknik *spaced pair*.

e. *Kick*

Penempatan mikrofon sangat berpengaruh terhadap suara yang dihasilkan, untuk mendapatkan hasil yang maksimal pada *kick drum* gunakan dua buah mikrofon, Mikrofon satu diletakan di dalam untuk mendapatkan "attack" dari membran *kick* dengan baik kemudian letakkan mikrofon yang kedua di luar (dekat dengan lubang suara pada *head*) untuk mendapatkan *sound sublow*.

IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan pengamatan sebagai penata suara sering kali melihat sebuah *program music show* yang dalam penggarapan *audionya* kurang maksimal, hal tersebut di sebabkan kurangnya penata suara dalam pemilihan, penataan, serta penempatan mikrofon, terutama dalam penataan mikrofon pada *instrument drum* yang belum menggunakan teknik *stereo miking*. sehingga suara dari beberapa *instrument drum* tidak terekam dengan baik dan kesan stereo dari *drum* tidak terdengar. Dari pemikiran tersebut penata suara memiliki ide untuk membuat sebuah karya *music show* televisi dengan teknik *spaced pair* dalam penataan mikrofon *drum* untuk menyatukan semua individual mikrofon lainnya agar semua suara dari *instrument drum* terdengar sebagai 1 kesatuan dan terciptanya kesan *stereo dari audio* yang dihasilkan oleh *instrument drum*.

PEMBAHASAN KARYA

Diskripsi Karya

Program *Music Show* televisi "Ruang Dengar" adalah program acara yang menampilkan sebuah program *music* yang di tampilkan dari berbagai *genre music*, terutama *music indie*. Episode kali ini pada "Ruang Dengar" adalah sebuah band *indie* Yogyakarta yang ber-*genre alternative*

rock yaitu Kazzmir

Musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptaanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan. (jamalus 1988:1)

ANALISA KARYA

Pada saat proses *recording*, *micking mikrofon* sudah disesuaikan dengan *frekuensi response* dari alat *instrument* yang akan direkam, dengan menempatkan *mikrofon* setiap satu *instrument* satu *mikrofon* untuk mempermudah proses *mixing audio*, berikut penjelasan penempatan *mikrofon* pada *drum*

a. *Kick Drum*

Penempatan *mikrofon* pada kedua *kick* iyalah pada lubang *kick*, dimana *mikrofon* di letakan pada *table stand* atau *floorstand* dan di arahkan ke lubang *kick* yang tujuannya adalah mendapatkan *attack* dari membran *kick*, serta mendapatkan *frekuensi low kick drum* dengan baik. peletakan *mikrofon* di arahkan pada posisi tengah dari *kick*, tujuannya sama untuk mendapatkan membran *attack* dan *frekuensi low* yang baik, apabila memiliki 2 mikrofon atau lebih dapat di letakan pada sebelah kiri atau kanan dan pada tengah *kick drum*, *mikrofon* sebelah kiri atau kanan bertujuan untuk menebalkan *frekuensi* pada *high drum*.

b. *Snare*

Penempatan ini adalah di letakan pada sisi body *snare* lalu mikrofon di arahkan pada sudut 30-45 derajat dari tengah *snare*, tujuan dari penyudutan ini adalah agar suara yang di tangkap oleh mikrofon lebih jelas dan dapat menangkap semua *frekuensi range* dari

snare.

Frekuensi mikrofon ini memiliki *polarity polar pattern cardioid*, dimana tingkat kepekaan *mikrofon* paling baik saat di depan sumber suara.

Dalam analisa *range frekuensi* dari *snare drum yamaha rayden RDP 2F5* memiliki *range low* sekitar 100Hz-500Hz dan *range high* 2KHz- 8Khz, maka dapat disimpulkan bahwa *mikrofon* AKG P4 dapat memenuhi atau sangat baik di gunakan untuk *snare drum* karena *range frekuensi* yang dimiliki oleh AKG P4. Untuk memaksimalkan hasil dari *snare* maka dilakukan proses *mixing*, proses *mixing* yang di lakukan seperti *equalizer*, *compressor* dan pemberian efek,

Penempatan *mikrofon* pada *drum keyre oreheus* mikrofon yang di letakan pada *top snare* dan *bottom snare*, tujuannya adalah untuk menghasilkan suara *snare* yang menangkap seluruh karakter *low middle* dan *middle high* dari *snare*.

Mikrofon yang di gunakan untuk *keyre oreheus* pada *snare top* dan *snare bottom* adalah *shure sm 57* yang memiliki *shound preasure level (spl)* dapat menangkap suara dengan tingkat kekerasan yang tinggi, sehingga cocok untuk *instrument* perkusi, *mikrofon* ini mampu menangkap *frekuensi* antara 50Hz – 15.000Hz. tipe dari mikrofon ini adalah *dynamic* dan memiliki *polarity cardioid*.

c. Tom Yamaha Raydeen RDP 2F5

Tom yang digunakan dalam produksi musik ini adalah *tom rayden RDP 2F5* bawaan satu paket dengan yang lainnya, pemilihan *mikrofon* pada *tom drum yamaha rayden RDP 2F5* AKG P4 yang mempunyai *respon shaped*. Penempatan *mikrofon* AKG

P4 diletakan pada sisi ujung *body tom* lalu mikrofon di arahkan pada sudut 45 derajat ke tengah *skin tom*, tujuan dari penyudutan ini adalah agar suara yang di tangkap oleh *mikrofon* lebih jelas dan dapat menangkap semua *frekuensi range* dari *tom*.

Frekuensi mikrofon ini memiliki *polarity polar pattern cardioid*, dimana tingkat kepekaan *mikrofon* paling baik saat di depan sumber suara. *Mikrofon* AKG P4 ini *sensitifitas frekuensi* dan *pola pettern cardioid*.

d. Floor Drum Yamaha Raydeen RDP 2F5

floor yang digunakan dalam produksi musik ini adalah *floor yamaha rayden RDP 2F5* bawaan satu paket dengan yang lainnya, pemilihan *mikrofon* pada *floor drum yamaha rayden RDP 2F5* adalah *AKG P4* yang mempunyai *respon shaped*. Penempatan mikrofon AKG P4 diletakan pada sisi ujung *body* sebelah kanan *floor* lalu mikrofon di arahkan pada sudut 45 derajat ke arah tengah *Skin Floor*, tujuan dari penyudutan ini adalah agar suara yang di tangkap oleh *mikrofon* jadi lebih baik, serta mendapatkan *attack* yang baik dan dapat menangkap semua *range frekuensi* dari *floor*.

Frekuensi mikrofon ini memiliki *polarity polar pattern cardioid*, dimana tingkat kepekaan *mikrofon* paling baik saat di depan sumber suara. *Mikrofon* akg P4 ini *sensitifitas frekuensi* dan *pola pettern cardioid*

e. Hi-hat

Hi-hat yang digunakan dalam produksi musik ini adalah *Sabian B8Pro 14" 36cm Medium Hihat* pada kedua *drum yamaha rayden RDP 2F5* dan *keyre Orepheus* menggunakan *hihat sabian B8Pro* pula, *hihat* memiliki *frekuensi range low* 250Hz – 800Hz dan

8Khz – 12Khz menurut Buku *The Recording Engineers's Handbook*. Pemilihan mikrofon pada *hi-hat yamah rayden RDP 2F5* adalah AKG P170 sedangkan pada *keyre orepheus* menggunakan *Shure SM 57*.

Pada *hi-hat sabian B8Pro* pada drum *Keyre Orpheus* menggunakan *Shure Sm 57* yang diletakan pada *floorstand*, lalu di tempatkan pada arah sumber suara dari *hi-hat*, *hi-hat* di beri jarak sekitar *20cm*. Mikrofon ini memiliki pola *pettren cardioid*, bertipe *dynamic* dan memiliki *range respons frekuensi 50Hz – 15KHz*.

f. **Overhead**

Overhead yang digunakan dalam produksi ini adalah *Sabian Medium Ride 21"*. Pada kedua drum entah itu pada *Yamaha Raydeen RDP 2F5* dan *Kyre Orpheus* menggunakan overhead *Sabian Medium Ride 18"*.

Overhead memiliki *range frekuensi low 300Hz – 900Hz* dan *High 6Khz - 16KHz* menurut Buku *The Recording Engineers's Handbook*. Pemilihan mikrofon pada *Overhead Yamahara Raydeen RDP 2F5* adalah AKG C1000S sedangkan pada drum *Keyre Orpheus* menggunakan *Shure SM 57*. Penempatan mikrofon untuk *overhead* adalah hal yang paling penting untuk mendapatkan *sound overhead* yang bagus, selain itu berpengaruh terhadap *overall sound drum*. Tujuan utama dari *overhead* adalah untuk mengambil semua suara *piece instrument* dan untuk mentukan semua instrument dan untuk menyatukan semua individu mikrofon agar semua terdengar menjadi satu kesatuan. *Overhead* memiliki karakter suara *high*. Berikut penjabaran masing masing mikrofon serta proses *mixing* pada masing masing *overhead*

Mikrofon yang digunakan pada *Overhead center* pada drum *Kyre Orepheus* adalah mikrofon *Shure SM57*, tipe dari mikrofon ini adalah *dynamic* dan mempunyai pola patern *cardiod*,

KESIMPULAN

Pembuatan program *music show* Ruang Dengar episode kazzmir, proses produksi yang lakukan mulai dari penataan mikrofon atau biasa disebut *micking*, *micking* di sesuaikan dengan *floorplan audio* pada pra produksi yang sebelumnya sudah di rencanakan oleh panata suara.

Pada penataan mikrofon sangat penting karena dengan penataan yang baik dan di dukung dengan pemilihan mikrofon yang tepat maka hasil suara yang di dihasilkan akan lebih baik dan berkarakter, seperti mikrofon *AKG drum set season 1* terdiri dari (*AKG P2, AKG P4, AKG P170*) serta mikrofon dari *SHURE SM 57* yang memiliki karakter kepekaan tinggi pada *high frekuensi* yang mampu menangkap beberapa karakter dari *instrument drum* seperti *hihat, overhead, dll*.

SARAN

Berdasarkan proses produksi pada ruang dengar ini, seharusnya sebagai penata suara mampu mengminimalisir *miss comunication* terhadap pengisi acara agar tidak terjadi *miss comunication* seperti penambahan alat *instrument* pada saat produksi. Sebagai panata suara harus mampu mencari solusi bagaimana ketika penambahan alat secara tiba-tiba dan mampu memaksimalkan alat seadanya dan tetap mampu cover segala kebutuhan dari pengisi acara

DAFTAR PUSTAKA

- Ballou, Glen 2008. *Handbook for Sound Engineers fourth Edition*. United States Of Amerika.
- Darwanto Sastro Subroto. 1994. *Produksi Acara Televisi* : Duta Wacana University Press 1994.
- Gerald Millerson, *Setting Microphone*, 1990 : 286
- Gibson. 1990. *The Technique of Television Production*. London : Focal Press
- Izotope. 2014. *Mixing principle, tips, and tehnniques*. www.izotope.com.
- Mediastika Christina. 2005. *Akustika Bangunan*. Jakarta : Erlangga
- Middleton Paul, Steven Gurevitz. 2008. *Musik Tekhnology Workbook*
- Key Concepts and Pratical Project*. London & Boston: Focal Press.
- Miles, David. 2010 *Modern Recording Techniques* : Focal Press Millerson.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT Grasindo
- Nisbec, Alec. 2003. *The Sound Studio*: Focal Press
- Owsinski, Bobby. 1999. *The Mixing Engineers's Hand Book* : CA. Mix books
- Pasadena, Budi. 2009. *Paduan Mudah Membuat Studio Rekaman di Rumah*: 38
- Pasadena, Budi. 2009. *Kreatif Membuat Musik Dengan Studio digital* *Sendiri*: 38
- Wurtzel, Alan and Acker, SR. 1989. *Television Production*. New York: McGraw