

PERAN SOUND ENGINEER DALAM SANDIWARA AUDIO

“MAU JADI APA?”



Oleh :

Agung Witjaksono

F19045370

PROGRAM STUDI D3 BROADCASTING FILM

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN KARYA KREATIF
PERAN SOUND ENGINEER DALAM SANDIWARA AUDIO
“MAU JADI APA ?”

Laporan Karya Kreatif ini untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Broadcasting Film

Disusun oleh :

Agung Witjaksono

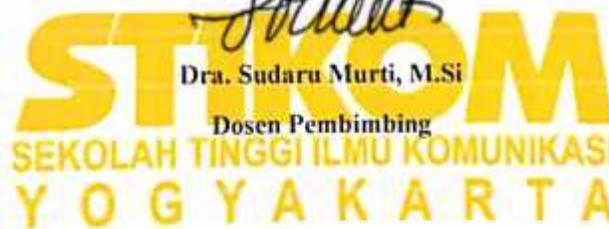
F19045370

Disetujui oleh :



Dra. Sudaru Murti, M.Si

Dosen Pembimbing



STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Karya Kreatif ini telah di terima dan di salikan sebagai Laporan tugas Akhir dan telah di presentasikan di hadapan dosen penguji D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.

Hari : Selasa
Tanggal : 23 Agustus 2022
Jam : 10.00 Wib – selesai
Tempat : Presentasi B.1-3

1. Dra. Sudaru Murti, M.Si
(Pembimbing dan penguji I)



2. Hery Setyawan, S.sos, M.sn
(penguji II)



3. Arya Tangkas, M.LKOM
(penguji III)



STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Mengetahui :

Mengesahkan :



Dra. Sudaru Murti, M.Si
Ketua STIKOM Yogyakarta



Arya Tangkas, M.LKOM
Ketua Prodi D3 Penyiaran

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Agung Witjaksono
NIM : F19045370
Judul Laporan : PERAN SOUND ENGINEER DALAM
SANDIWARA AUDIO “MAU JADI APA?”

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja professional selama menempuk karya kreatif lapangan di Kolak studio dengan bimbingan dosen pembimbing.
 2. Karya ini bukan plagiasi (copy paste) karya serupa milik orang laun kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar Pustaka sebagai rujukan, ilmiah. Disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan.
 3. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan Tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen dokumen terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka saya bersedia di cabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian dipublikasikan secara luas oleh STIKOM.
- Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, Agustus 2019


Agung witjaksono

MOTTO

“Bekarya dan belajar dari **pengalaman** adalah guru yang terbaik.”

“**Jam terbang** menandakan langkah yang **berkembang**”

Agung Witjaksono

HALAMAN PERSEMBAHAN

Selama pelaksanaan karya kreatif dan proses penyusunan laporan sebagai karya tulis, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala karunia nya, yang senantiasa memberikan kekuatan, kemampuan, serta kesabaran sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Orang tua dan adik-adik serta seluruh keluarga besar saya yang selalu mendoakan, memberikan semangat serta mendukung semua kegiatan baik secara moril aupun materil.
3. Dosen Pembimbing saya, Dra. Sudaru Murti M.si yang telah membimbing saya dalam mengerjakan laporan ini.
4. Teman – teman Angkatan 2019, yang telah memberikan dukungan kepada saya dalam proses penulisan laporan.
5. Untuk semua tim, Tania, Eldo, Shelin yang terlibat dalam karya kreatif dalam proses penulisan laporan ini.
6. Untuk diri saya sendiri, terimakasih sudah berjuang semaksimal mungkin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan tugas akhir Karya Kreatif Sandiwara Audio Mau Jadi Apa. Laporan ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada program studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.

Dalam Penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat semangat, dorongan, masukan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati dan segala rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah terlibat dalam penyusunan laporan ini.

1. Allah SWT yang melimpahkan nikmat, berkat, serta karunia-Nya.
2. Kedua orang tua, adik-adik serta keluarga besar yang telah mendoakan dan memberi dukungan saya selama ini.
3. Ibu Dra. Sudaru Murti M.si selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta. Dan selaku pembimbing dalam penyusunan laporan, yang selalu memberi masukan untuk menyelesaikan laporan ini.
4. Bapak Arya Tangkas, M.I.Kom. selaku Kepala Program Studi Broadcasting di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.
5. Segenap penguji laporan tugas akhir praktik kerja lapangan.
6. Seluruh dosen dan staffcivitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta terutama dosen broadcasting film.
7. Seluruh teman – teman Angkatan 2019.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persau.

Dalam penyusunan praktek kerja lapangan ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan penulis menerima kritik serta saran yang membangun. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih dan

semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi penulis, institusi Pendidikan, masyarakat luas dan praktisi Broadcasting.

Yogyakarta, September 2022

Agung Witjaksono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Tujuan karya kreatif	2
1.4 Tempat dan waktu karya kreatif.....	3
1.5 Metode pengumpulan data.....	5
BAB II KERANGKA PEMIKIRAN	
2.1 Penegasan Judul.....	7
2.1.1 Peran	7
2.1.2 Sound engineer	8
2.1.3 Sandiwara audio	10
2.1.4 Mau jadi apa.....	11
2.2 Kajian Pustaka	12
2.2.1 Karakteristik dan unsur Sandiwara audio.....	12
2.2.1.1 Karakteristik sandiwara audio.....	12

2.2.1.1.1 Auditori	12
2.2.1.1.2 Imajinatif.....	12
2.2.1.1.3 Gaya percakapan yang jelas.....	13
2.2.1.2 Unsur dalam sandiwara audio	13
2.2.1.2.1 Unsur intrinsic.....	13
2.2.1.2.1.1 Tema	14
2.2.1.2.1.2 Latar	14
2.2.1.2.1.2.1 Latar tempat	15
2.2.1.2.1.2.2 Latar waktu	15
2.2.1.2.1.2.3 Latar suasana.....	15
2.2.1.2.1.3 Alur	16
2.2.1.2.1.4 Tokoh	16
2.2.1.2.1.4.1 Ptotagonis.....	17
2.2.1.2.1.4.2 Antagonis	17
2.2.1.2.1.4.3 Tirtagonis	18
2.2.1.2.1.4.4 Peran pembantu.....	18
2.2.1.2.1.5 Bahasa	18
2.2.1.2.1.6 Amanat.....	19
2.2.1.2.2 Unur ekstrinsik	19
2.2.2 Etos Kerja pada Sound Engineer	20
2.2.2.1 Equipment	20
2.2.2.1.1 Computer/laptop	20
2.2.2.1.2 Microphone	20
2.2.2.1.3 Audio interface.....	21
2.2.2.1.4 Headohone	21
2.2.2.1.5 Speaker monitor	21
2.2.2.1.6 D.A.W	21
2.2.2.2 Recording	22
2.2.2.2.1 Editing audio	22
2.2.2.2.1.1 Cut,Copy, paste	22
2.2.2.2.1.2 Adjusting timing	23
2.2.2.3 Mixing	23
2.2.2.4 Mastering	24
2.3 Ekstraksi	26

BAB III Objek Karya Kreatif	
3.1 Desain Produksi	27
3.2 Tinjauan Naskah Karya Kreatif	29
3.3 Karakter Tokoh	40
3.4 Tempat dan waktu pelaksanaan produksi	46
3.5 Schedule karya kreatif.....	47
BAB IV Pembahasan	
4.1 Etos kerja sound engineer pada sandiwara audio	48
4.1.1 Equipment	48
4.1.1.1 Laptop	48
4.1.1.2 Microphone	50
4.1.1.3 Headphone	51
4.1.1.4 Audio interface.....	53
4.1.1.5 Speaker monitor	54
4.1.1.6 D.A.W Fruity loop	55
4.2 Tahapan Sound engineer proses produksi sandiwara audio	56
4.2.1 Pra produksi	56
4.2.2 Produksi	57
4.2.2.1 Proses recording.....	57
4.2.2.2 Audio editing	59
4.2.2.2.1 Cut copy,paste.....	59
4.2.2.2.2 Timming.....	60
4.2.3 Post produksi	62
4.2.3.1 Proses mixing.....	62
4.2.3.1.1 Balancing dialog, voice over.....	63
4.2.3.1.2 Eq low cut	64
4.2.3.1.3 Surgical eq	66
4.2.3.1.4 Fx	67
4.2.3.1.5 Reverb	68
4.2.3.1.6 Automation	69
4.2.3.2 Proses mastering	71
4.3 Evaluasi karya kreatif sandiwara audio mau jadi apa	71
4.3.1 Evaluasi keberhasilan	71
4.3.2 Evaluasi kegagalan.....	72
4.4 Reverensi Karya Kreatif Sandiwara audio mau jadi apa.....	73
4.4.1 Mata kuliah Ilustrasi music dan Penata Suara	73

4.4.2 Podcast Budyakita.....	74
4.4.3 Noice	75
BAB V Penutup	
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	76
5.2.1 Saran terhadap mahasiswa.....	76
5.2.2 Saran terhadap tim 4;19	77
5.2.3 Saran terhadap kolak studio	77
5.2.4 Saran terhadap STIKOM Yogyakarta.....	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

ABSTRAK

Laporan Karya Kreatif ini membangun tentang peran *sound engineer* dalam sandiwara audio Mau Jadi Apa. Sandiwara audio ini menghadirkan beberapa etos kerja *sound engineer* yang di antaranya *equipment, editing audio, mixing audio, mastering audio*. Di mana tiap-tiap tahapan kerja tersebut berperan penting dalam proses produksi berlangsung. Rumusan masalah ini di fokuskan pada bagaimana peran *sound engineer* dalam proses penciptaan drama audio. Berdasarkan hasil penelitian ini di simpulkan bahwa *sound engineer* merupakan orang yang merancang dari segi aspek teknis dari perekaman serta memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun penerapan etos kerja *sound engineer* yang di maksimalkan sehingga menciptakan sinergi yang baik serta penyampaian pesan yang ingin di sampaikan sutradara.

Kata kunci : *Sound engineer, Etos Kerja sound engineer, Sandiwara audio*

ABSTRACT

This Creative work report builds on the role of the sound engineer in the audio play Mau Jadi Apa This audio play presents several sound engineer work ethos, including equipment, audio editing, audio mixing, audio mastering. Where each stage of work plays an important role in the production process takes place. The formulation of this problem is focused on how the role of the sound engineer in the process of creating an audio drama is. Based on the results of this study, it is concluded that the sound engineer is the person who designs from the technical aspect of the recording and has a very important role in building the application of the sound engineer's work ethic that is maximized so as to create good synergy and deliver the message that the director wants to convey.

Keyword : *Sound engineer, sound engineer work ethic, audio drama*

DAFTAR GAMBAR

Gambar Logo produksi	26
Gambar 2. Giorgina Tania.....	39
Gambar 3. Agung Witjaksono.....	40
Gambar 4. Elisabeth Andri P.	41
Gambar 5. Sesilia Gute K.....	42
Gambar 6. Dionisus Eldo	43
Gambar 7. Aditya Romadhon	44
Gambar 8. Laptop Msi creator	48
Gambar 9. Microphone	49
Gambar 10. Headphone	50
Gambar 11. Audio interface.....	51
Gambar 12. Speaker	53
Gambar 13. Daw Fruityloop	54
Gambar 14. Proses level volume rekaman.....	57
Gambar 15. Porses rekaman pada salah satu talent.....	57
Gambar 16. Proses cut, copy, paste	58
Gambar 17. Penyusunan masing-masing track	60
Gambar 18. Proses penempatan durasi dan track.....	60
Gambar 19. Proses balancing tiap track audio	62
Gambar 20. Range eq chart	63

Gambar 21. Proses low cut filter dialog V.O cowok	64
Gambar 22. Proses low cut filter dialog V.O cewek.....	64
Gambar 23. Proses treatment Surgical Eq dengan boost bell	65
Gambar 24. Proses treatment Surgical Eq/ Cut Bell.....	66
Gambar 25. Proses treatment FX telephone.....	67
Gambar 26. Proses treatment Reverb.....	68
Gambar 27. Proses treatment Automation	69
Gambar 28. Proses mastering alterasi tone	70
Gambar 29. Proses mastering loudness volume.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Produksi Karya Kreatif

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Sertifikat Music Production Workshop JAS

Lampiran 2. Sertifikat Lomba Fotografi Presidium Mahasiswa Fakultas Teknobiologi

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Lampiran 3. Sertifikat Lomba Song Cover Presidium Mahasiswa Fakultas

Teknobiologi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

BAB I

1.1 Latar Belakang

Sandiwara Audio adalah sebuah pertunjukan drama yang murni mengandalkan tampilan suara dan akustik. Sandiwara radio awal mula menghampiri masyarakat di Indonesia tahun 1970-an hingga 1990-an. Adapun cerita yang berlatar belakang persilatan di tanah Jawa, Seperti Misteri dari Gunung Merapi, Misteri Nini Pelet, Satria Madangkara, Babad Tanah Leluhur, Tutar Tinular, Saur Sepuh, Kaca Benggala. Selain itu ada Catatan Si Boy (AM 666 KHz/102,3 MHz) disiarkan di Jakarta, Ibuku Malang Ibuku Tersayang, yang disiarkan sejumlah radio di beberapa kota, merupakan bagian drama kehidupan yang bersifat kontemporer melengkapi masa kejayaan radio digandrungi para remaja (Triartanto,2010:63). Pada masa itu, sandiwara audio lebih di kenal dengan drama radio yang di sajikan melalui media radio yang sangat berkembang pesat di telinga para pendengar.

Namun seiring berkembangnya zaman di era serba digital, sandiwara audio mengalami penurunan peminat dimana para pendengarnya sekarang mulai beralih ke media televisi yang mengandung element visual, sandiwara audio hanya mengunggulkan dialog, musik, dan efek suara untuk membantu para pendengar membayangkan para tokoh dan alur cerita. Sandiwara audio di era terdahulu, dapat mengarahkan pendengar ikut ke dalam ceritanya, tidak seperti televisi. Sandiwara audio dapat menciptakan visual di dalam benak pikiran. Sandiwara audio juga merupakan langkah tepat sebagai studi teknik editing, *sound record dan mixing* (Hausman,2010:215).

Melihat sangat pentingnya peranan seorang *sound engineer* dalam sebuah sandiwara audio, sehingga penulis memutuskan untuk menjadikan hal tersebut sebagai salah satu alasan untuk memproduksi sandiwara audio yang berjudul “ Mau Jadi Apa”

sebagai karya kreatif serta menulis laporan yang berjudul “ Peran *Sound Engineer* pada Sandiwara Audio Mau Jadi Apa’

Dalam Karya kreatif ini, peran *sound engineer* mempunyai peranan penting mulai dari melakukan proses perekaman, editing, *mixing*, serta *mastering*. Selain itu pemahaman akan penggunaan equipment juga di perlukan seperti pemilihan *microphone*, *mixer*, *headphone* serta *speaker monitor* yang nantinya sebagai bagian proses tahapan produksi yang nantinya membantu peran dalam mengolah sumber yang akan di rekam. Penerapan dan penggunaan yang sesuai akan membantu audiens dapat mendengar dengan baik sebuah sandiwara audio.

Karya kreatif sandiwara audio berjudul “Mau Jadi Apa” merupakan karya sandiwara audio pertama kalinya bagi penulis. Penulis mencoba untuk memproduksi sebuah karya sandiwara audio, diawali rasa ketertarikan serta penasaran yang besar tentang seperti apa proses produksi sandiwara audio, serta bagaimana sandiwara audio mendapatkan masa kejayaannya hingga tercipta beberapa legenda masyarakat pada zaman di era itu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memiliki rumusan masalah di laporan ini, yaitu :

1. Bagaimana peran *sound engineer* dalam sandiwara audio Mau Jadi Apa

1.3 Tujuan Karya Kreatif

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis memiliki tujuan yang di antaranya :

1. Mendapatkan pengalaman tentang bagaimana proses pembuatan sandiwara audio.
2. Mendapatkan pemahaman tentang bagaimana peran *sound engineer* dalam pembuatan sandiwara audio.
3. Menghadirkan Kembali sandiwara audio kepada khalayak masyarakat di era digital generasi milenial.
4. Sebagai wadah yang nantinya kedepan untuk menyalurkan serta menciptakan sandiwara audio lainnya baik berupa dialog, monolog, dan musikalisasi puisi.

1.4 Tempat dan Waktu Karya Kreatif

1.4.1 Tempat

Tempat pelaksanaan produktif karya kreatif sandiwara audio berjudul Mau Jadi Apa ini berada di Temanggung, tepatnya di sebuah studio rumahan yang bernama Kolak production yang beralamat di Candimulyo, Kedu, Temanggung, Jawa Tengah.

Sementara waktu produksi karya kreatif memakan waktu selama 7 hari kerja.

1.4.2 Waktu

Secara keseluruhan proses pengerjaan karya kreatif ini memakan waktu dari bulan Maret hingga juli . Selama masa waktu tercatat , penulis mengerjakan beberapa kategori yang di antaranya :

1.4.2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi ini dilaksanakan pada tanggal 10 maret 2022 hingga 7 april 2022. Dalam proses ini ada beberapa tahapan yang dilakukan penulis , menentukan ide cerita dan menjadikan ide cerita tersebut sebuah naskah sandiwara audio yang digunakan untuk karya kreatif ini bersama sutradara, penulis nakah, ilustrasi musik dirumah sutradara. Setelah itu penulis juga ber koordinasi dengan sutradara, ilustrasi musik seperti apa bentuk penataan suara yang akan dilakukan dalam karya kreatif ini. Selanjutnya, penulis beserta tim menentukan rencana anggaran produksi.

1.4.2.2 Produksi

Setelah melakukan tahapan pra produksi, tahapan selanjutnya adalah tahap produksi. Tahap produksi ini di laksanakan pada tanggal 18 april 2022 hingga tanggal 24 april 2022 bertempat di Kolak production. Tahap produksi merupakan tahap dimana penulis bersama sutradara melakukan proses rekaman dialog dari pengisi suara yang berperan dalam karya kreatif ini.

1.4.2.3 Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahap pasca produkis, tahap terakhir pada proses pelaksanaan karya kreatif ini. Pasca produksi ini di laksanakan pada tanggal 20 mei hingga tanggal 4 juli.

1.5 Metode Pengumpulan data

Pada tahap pembuatan karya kreatif sandiwara yang berjudul Mau Jadi Apa, penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan tahapan sebagai berikut :

1.5.1 Wawancara

Penulis melakukan tahapan wawancara untuk mengumpulkan informasi dan berkonsultasi dengan para praktisi guna mendapatkan saran serta nasihat mengenai penataan suara dalam sandiwara audio Mau Jadi Apa.

Penulis telah melakukan wawancara tidak terstruktur untuk melengkapi materi dalam melengkapi materi dalam penulisan laporan karya kreatif, dengan :

1. Agus Hardiman, seorang Music producer, Sound Engineer, Founder sekolah Artsonica sebagai “ Steinberg Certified Triner ” pertama di Indonesia.
2. Jeffry Jaya, seorang Engineer, producer music, serta founder Hertol Audio.
3. Moch Yogi Isman, seorang Music Producer, Sound Engineer, serta Founder YGI production.

1.5.2 Observasi

Penulis melakukan tahapan observasi untuk menentukan sebuah konsep penataan suara pada sandiwara audio Mau Jadi Apa dengan cara mendengarkan karya sandiwara audio yang di akses di beberapa platform musik, media sosial dan internet . Observasi ini di lakukan sebagai bahan refrensi yang nantinya akan di implementasikan pada sandiwara audio Mau Jadi Apa.

1.5.3 Studi Pustaka

Tahap ini merupakan landasan teori dalam Menyusun laporan, dengan cara mempelajari dari beberapa sumber sumber – sumber tertulis. Pada tahapan ini penulis mempelajari dan membaca beberapa buku dari artikel yang relevan dengan karya kreatif.

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penegasan Judul

2.1.1 Peran

Peranan berasal dari kata “peran” . Peran memiliki arti ialah pelakon sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong, unsur tingkat yang di harapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, 2008)

Peranan (*role*) merupakan aspek yang selalu bergerak mengikuti perkembangan zaman dari kedudukan (*status*). Bilamana seseorang melaksanakan hak-hak dan kewajiban-kewajibannya sesuai dengan kedudukannya maka dia menjalankan suatu peranan. Kedua hal itu boleh di pisah-, oleh sebab itu satu sama lain saling bergantung begitu pula sebaliknya. Tiap-tiap orang masing-masing mempunyai beraneka ragam bersumber dari bentuk lingkungan hidup disekitarnya dan berarti bahwasanya peranan tersebut menentukan apa yang diperbuatnya bagi masyarakat serta kesempatan-kesempatan apa yang di berikan oleh masyarakat terhadapnya. (Soekanto, 2012).

Menurut Dougherty & Pritchard tahun 1985 (dalam Bauer 2003: 55) mereka mengemukakan bahwa peran itu “melibatkan terciptanya suatu produk sebagai lawan dari pelaku atau sebuah tindakan” peranan teori ini menyampaikan tentang garis besar rancangan di dalam organisasi yakni studi perilaku. (h. 143).

Berdasarkan dari beberapa pengertian tersebut dapat di katakana bahwa peran adalah melaksanakan sebuah hak dan kewajiban seseorang sesuai dengan kedudukannya. Setiap manusia mempunyai perannya masing-masing dalam menjalani kehidupan, hal ini setiap manusia mempunyai kedudukan untuk ilmu pengetahuan dalam bidangnya masing-masing.

2.1.2 Sound Engineer

Sound Engineering atau *Audio engineer* adalah element kemampuan yang berkaitan dengan pemakaian pengoperasian equipment maupun alat berupa *recording, audio editing, mixing, mastering* dan reproduksi suara. Yang mana element-element berfokus pada audio, termasuk elektronik, akustik, ptata ruang, serta musik. Seorang sound engineer harus ahli dengan bermacam ragam media perekaman, seperti *multitrack recorder*, perekaman *hardware* berupa analog, *software editing (DAW)*, serta ilmu tentang computer. Namun di era sekarang istilah tersebut tidak hanya sekedar *gelar* dan *non gelar*, penggunaan istilah nama profesi tersebut banyak dan juga bermacam ragam. Contohnya di Italia dan Jerman, sebutan mereka tidak sama untuk mengarah profesi tersebut.

Sebagai contoh, di Jerman mereka menyebutnya Tontechniker, Tonmeister dan Toningenieur.

1. Orang yang mengoperasikan peralatan adalah audio Tontechniker (teknisi audio)
2. seseorang melakukan sesi rekaman ataupun menciptakan element instrument music yang juga mempunyai ilmu teoritis dan detail namun

cepat hampir dalam semua aspek suara disebut dengan Tonmeister (sound master)

3. orang yang merangkai , membuat dan memperbaiki equipment pada audio adalah Toningenieur (*audio engineer*) (utarini, 2017)

Seorang produser dan *engineer* (amerika) yaitu Phil Ek, memaparkan audio atau *sound engineer* sebagai orang yang menjalankan berbagai aspek teknis dalam perekaman. Ada beberapa cabang profesi di dalam ranah sound engineer. Mulai dari perekaman di studio music, *penampilan live* , hingga audio *designer* di dalam sebuah audio *game* atau *post engineer* (guru, 2022).

Kedudukan sound engineer dalam hal ini terlihat saat proses produksi berlangsung, merupakan bagian perkembangan music dan audio. Sound engineer dapat di tunjukan Ketika akan berlangsungnya cek sound, talent (pemusik), produser, mendiskusikan terlebih dahulu apa yang dibutuhkan, sampai tercapai kesepakatan. (pangestu & wafa, 2019)

Menurut beberapa narasumber, yang telah penulis lakukan wawancara tidak terstruktur tentang *sound engineer*, yakni :

Agus Hardiman, mendefinisikan audio atau *sound engineer* ialah orang yang bertugas membuat audio atau sound menjadi baik, Adapun element sound engineer meliputi Persiapan Alat, *recording*, *editing audio*, *mixing*, dan *mastering*. Di cabang studio professional memiliki tugas nya tersendiri seperti persiapan alat (operator), *recording*, *mixing*, serta *mastering*, namun dalam cabang home studio *sound engineer* merangkap semua.

Moch Yogi Isman, menuturkan bahwa *sound engineer* etos kerjanya sering berada di studio, ibaratkan seperti koki masak yang mengolah bahan tersebut, mengolah suara track berupa instrument, voice over dan kebutuhan lainnya.

Mulai dari *Equipment* (speaker monitor), audio editing (cut to cut, *panning*, *balancing*, *gain staging*), *mixing* (eq, compressor, reverb) , mastering.

Jeffrey Jaya Mendefinisikan audio atau *sound engineer* istilah penyebutan yang sebenarnya sama, ada *sound engineer* untuk konser yang di fokuskan untuk live panggung dan juga *sound engineer* studio yang di fokuskan untuk di studio. *Sound engineer* sendiri lebih fokus ke hasil final mixing dan mastering, namun tidak menutup kemungkinan seorang *sound engineer* mengerjakan semua dari mulai persiapan awal hingga tahap akhir berdasarkan kebutuhan tersebut

2.1.3 Sandiwara Audio

Drama maupun Sandiwara yang berarti mengandung ajaran tersirat tentang kehidupan. Sandiwara dan drama mempunyai kemiripan, yaitu adanya terkandung cerita terdapat sebuah dialog. Drama menjadi tafsir kehidupan yang kadang-kadang melebihi dunia aslinya, dari sisi drama ataupun sisi sandiwara sama-sama menjadi pesan pelajaran kehidupan. Drama itu penuh suguhan seni yang hidup, penuh fantasi (Endaswara, 2011). Dalam Bahasa Indonesia terdapat istilah sandiwara, yang berarti ajaran yang di berikan secara rahasia atau diam-diam. Istilah sandiwara audio, sandiwara radio, , sandiwara kaset, sandiwara televisi, sandiwara pentas menampilkan bahwa kata sandiwara dapat menggantikan kata drama (Waluyo, 2003).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, audio adalah bersifat dapat di dengar. Audio merupakan suara yang di hasilkan berupa gelombang getar yang di lakukan oleh sebuah benda. Jika kurang dari 20 kali/detik maka tidak dapat di dengar oleh panca pendengaran indra manusia, maka harus memiliki kekuatan minimal 20 kali/detik agar bisa di tangkap oleh panca indra manusia. (Pagi, 2020).

Dalam konteks sandiwara audio, suara atau bunyilah yang berperan utama dalam menggambarkan alur cerita. Secara sederhana drama audio adalah drama yang dapat di simak dan di nikmati melalui pendengar. Drama Audio adalah karya sastra yang melukiskan sebuah kehidupan dan watak karakter manusia dalam berperilaku yang di tampilkan dalam beberapa babak melalui suara atau audio (Anna, 2016).

Dapat disimpulkan, Dari beberapa pengertian di atas menurut penulis, Sandiwara Audio adalah sebuah bentuk penyampaian cerita berbasis audio ataupun suara, tanpa adanya element visual. Sandiwara (drama) Audio di siarkan pada media seperti radio, kaset, dan platfrom digital ke para pendengar. Sandiwara (drama) audio sangat tergantung pada kekuatan dialog, musik, serta efek suara

2.1.4 Mau Jadi Apa

Mau Jadi Apa merupakan sebuah judul dan karya kreatif penulis berupa sandiwara audio. Mau Jadi Apa menceritakan tentang seorang gadis seniman yang mengejar cita-cita dan impiannya namun di hadapkan tuntutan dari sang ayah.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Karakteristik dan Unsur Sandiwara Audio

Sebuah sandiwara audio mempunyai karakteristik yang secara umum tidak berbeda dengan sandiwara lainnya seperti sandiwara televisi, sandiwara panggung dan film. Namun, karakteristik dan sandiwara audio memiliki karakteristik khusus (Anna, 2016). Adapun beberapa karakteristik khusus berbentuk atas beberapa unsur yang ada pada sebuah sandiwara audio.

2.2.1.1 Karakteristik Sandiwara Audio

2.2.1.1.1 Auditori

Drama audio adalah drama yang hanya bisa di nikmati melalui indra pendengar (tak kasat mata) tidak sedetaik melalui visual atau penglihatan. Audio memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan penjelasan keseluruhan cerita drama pada para pendengar atau penikmat karya seni drama. Oleh karena itu peran suara/ bunyi/ audio harus dapat menyuguhkan secara penuh peran penglihatan/visual.

2.2.1.1.2 Imajinatif

Sehubungan drama audio tidak memiliki adegan cerita dalam bentuk visual, maka dialog-dialog dalam naskah drama audio harus bersifat imajinatif (khayalan). Imajinasi pendengar terhadap suguhan drama audio yang di sajikan bisa saja beragam sehingga pesan dalam isi

drama tersebut tidak sampai secara tepat kepada para pendengar. Oleh sebab itu dialog naskah maupun efek suara yang di kembangkan dalam drama audio harus bersifat imajinatif. Dengan demikian pendengar akan ikut terlibat perasaanya dan melebur menjadi satu dalam alur cerita drama audio yang di dengarkan.

2.2.1.1.3 Gaya Percakapan yang jelas

Bahasa yang digunakan dalam sandiwara ataupun drama bukan bahasa tulisan, tetapi gaya percakapan dalam sehari-hari. Gaya bicara pemeran yang memegang peran sangat penting dalam menyampaikan pesan yang di kandung dalam drama, Gaya percakapan mencakup kualitas tersebut. Oleh karena itu para pemeran harus mempunyai persiapan yang matang dalam menampilkan dialog-dialog drama (sandiwara) audio (Anna, 2016).

2.2.1.2 Unsur dalam Sandiwara Audio

Dalam sebuah drama atau sandiwara terdapat beberapa unsur-unsur yang terkandung di dalam sebuah sandiwara. Sandiwara audio memiliki unsur pembentuk karakteristik khusus dan juga unsur-unsur yang di miliki oleh sandiwara maupun drama pada umumnya. Penulis menjabarkan tentang unsur-unsur yang juga di miliki oleh sandiwra pada umumnya. Drama atau sandiwara ada umunya mengandung dua unsur yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik

2.2.1.2.1 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik merupakan unsur penting untuk pembuatan drama dan terletak struktur karya sastra. Dalam unsur intrinsik ini terdapat beberapa komponen unsur lainnya yang berperan penting dalam membangun dan membentuk suatu drama karya sastra (Renggani, 2014) .

2.2.1.2.1.1 Tema

Tema drama merujuk pada penulis naskah sesuatu yang menjadi pokok persoalan yang ingin di ungkapkan, Tema merupakan ide pokok adalah gagasan yang dilandasi suatu lakon drama (Renggani, 2014). Berdasarkan pengertian tersebut, tema merupakan keseluruhan isi cerita serta gagasan pokok dalam naskah drama yang melalui dasar cerita dan pokok persoalan pada suatu masalah yang ada pada keseluruhan cerita

2.2.1.2.1.2 Latar

Landasan sandar ataupun Latar (*setting*) bukan sekedar background cerita dalam fiksi. Artinya tidak hanya menunjukkan tempat kejadian dan kapan kejadian itu berlangsung. Semi (1993:46) memaparkan setting lingkungan tempat peristiwa tersebut terjadi.

Latar dalam arti yang lengkap meliputi aspek ruang dan waktu terjadinya peristiwa, serta aspek suasana, di antaranya sebagai berikut :

2.2.1.2.1.2.1 Latar Tempat

Menurut Nurgiyantoro (2007:227) latar tempat menyarankan pada dimana kejadian lokasi tersebut yang lukiskan pada karya sebuah fiksi. Penggunaan latar tempat juga harus melukiskan dengan nama tertentu, tidak boleh bertentangan dengan karakter, watak, dan suasana tata letak geografis tempat yang terkait. Latar tempat adalah mencerminkan lokasi terjadinya peristiwa lakon.

2.2.1.2.1.2.2 Latar Waktu

Menurut Nurgiyantoro (2007:230) Latar Waktu adalah kapan terjadinya konflik yang ada dalam sebuah cerita, berapa lamanya cerita itu terjadi, waktu yang ada di dalam cerita atau, Seperti pada saat malam hari, saat siang hari, subuh atau sore hari. Aspek waktu dalam latar seringkali dapat di jadikan tanggal yang di sebutkan dalam sebuah cerita. (Rokhmansyah, 2014)

2.2.1.2.1.2.3 Latar Suasana

Menurut Nurgiyantoro (2007:233) suasana latar adalah mendefinisikan situasi atau keadaan saat peristiwa adegan atau konflik itu terjadi. Seperti suasana susah, rumit, gembira, cemas, bahagia dan lain hal nya. (Rokhmansyah, 2014)

2.2.1.2.1.3 Alur

Alur adalah uraian sebuah kejadian di sastra drama yakni memiliki spesifikasi dalam hubungan kausalitas (sebab-akibat), yang berupa rangkaian kejadian (Rokhmansyah, Studi dan Pengkajian Sastra, 2014).

Alur atau biasa yang di kenal dengan sebutan jalan cerita. Dalam suatu drama alur itu memiliki dua perbedaan yaitu alur maju (yang belum atau akan terjadi), ataupun alur mundur (sudah terjadi), dan alur maju mundur .

2.2.1.2.1.4 Tokoh

Tokoh adalah watak ataupun karakter dari setiap pemain yang main atau pemain yang ikut terlibat di suatu drama (Renggani, Drama Radio, 2014).

Penokohan merupakan gambaran tokoh/sosok pemain dalam cerita melalui watak, tingkah lakunya , dan sikap dalam sebuah cerita. Dalam cerita rekaan penokohan berkaitan erat dengan alur, sebab sebuah alur yang meyakinkan terletak ada lukisan sifat tokoh yang di dalamnya memiliki bagian.

Stanto, Nurgiyanto perumpamaan suatu penokohan mencakup siapa saja tokoh cerita, bagaimana perwatakannya, dan bagaimana posisi letak gambarannya di dalam sebuah cerita.

Sujiman, ponokohan adalah penyajian watak dan penciptaan citra tokoh (Widayati, 2020).

Tokoh cerita di sebuah sandiwara bisa di wujudkan dalam bentuk penggambaran karakter lakon, ialah bentuk fisiologis (karakteristik tubuh maupun fisik), dimensi psikologis (ciri ciri jiwa dan rohani), dan dimensi sosiologis (ciri-ciri kehidupan sosial) (Rokhmansyah, Studi dan Pengkajian Sastra, 2014).

Berdasarkan rangkaian cerita terhadap peranannya, actor dapat dibedakan menjadi beberapa bagian, yakni :

2.2.1.2.1.4.1 Protagonis

Protagonis adalah pemeran yang sering kali tersakiti, baik, serta menderita, sehingga akan menimbulkan simpati bagi pemirsa, memiliki peran yang bersifat hal-hal positif dalam kebutuhan isi cerita. (Renggani, Drama Radio, 2014). Peran ini cenderung menjadi Peran utama, yang merupakan pusat atau sentral dari cerita. (Asmara, 1979).

2.2.1.2.1.4.2 Antagonis

Antagonis adalah Peran ini sering kali menggambarkan pemain yang melukai pemain protagonis. Peran ini merupakan kebalikan dari peran protagonist. Peran ini adalah peran yang harus mewakili hal-hal bersifat negatif dalam kebutuhan cerita. Antagonis merupakan pemain yang angkuh sehingga akan memunculkan antipasti atau rasa kesal pemirsa (Renggani, Drama Radio, 2014).

Yang mana ia suka seringkali menjadi musuh yang menyebabkan konflik itu terjadi merupakan peran lawan (Asmara, Apresiasi Drama, 1979).

2.2.1.2.1.4.3 Tirtagonis

Tritagonis adalah lakon yang memiliki dua sisi yaitu bisa sebagai pendorong atau penentang pemain sentral, tetapi juga bisa menjadi perantara ataupun pendamai pemain sentra, di kenal dengan peran pengiring, dari sisi lakon protagonis ataupun antagonis. Merupakan bagian peran pembantu utama. Posisi menjadi pembela pemain yang didampinginya. (Renggani, Drama Radio, 2014).

Bertugas menjadi perantara pendamai peran penengah, atau pengandara protagonist dan antagonis .

2.2.1.2.1.4.4 Peran Pembantu

Peran yang diperlukan guna penyelesaian cerita secara tidak langsung, tidak terlibat dalam konflik yang terjadi. (Asmara, Apresiasi Drama, 1979).

2.2.1.2.1.5 Bahasa

Dengan mentitik beratkan fungsinya sebagai sarana komunikasi. Pemakaian bahasa dalam drama sengaja dipilih pengarang. Dalam mengolah kosa kata setiap penulis drama memiliki gaya sendiri sebagai sarana sebagai penyampaian fikiran

dan perasaannya. Memakai Bahasa yang mudah di pahami dan di mengerti serta mampu menyampaikan pesan dengan baik, penggunaan bahasa yang di pakai di kehidupan sehari-hari bermacam ragam nya yang mana di pilih pengarang sedemikian rupa dengan maksud tujuan untuk memunculkan dialog yang terjadi pada para tokoh ceritanya dan menghidupkan cerita drama (Rokhmansyah, Studi dan Pengkajian Sastra, 2014).

2.2.1.2.1.6 Amanat

Amanat adalah bagian dari hendak di ungkapkan para penulis atau si pencipta sebuah dialog atau pencipta sebuah drama (*sandiwara*) agar mudah di mengerti para pemirsa penyimak.

Di dalam drama (*sandiwara*) atau di dalam dialog tersebut, Amanat sering kali di sampaikan secara langsung tetapi sering kali amanat tidak ditampilkan secara langsung atau di sembunyikan dari drama dan dialog-dialog (Renggani, Drama Radio, 2014).

2.2.1.2.2 Unsur Ekstrinsik

Adapun unsur -unsur luar atau unsur Estrinsik bagian rangkaian pendukung berjalannya sebuah (*sandiwara*) drama, antara lain : pemimpin produksi yang bertanggung jawabkan atas kelancaran suatu drama yaitu Producer, ataupun director, creative team serta, sound system (sound engineer, ilustrasi music) (Renggani, Drama Radio, 2014) .

2.2.2 Etos Kerja pada Sound Engineer

Sound engineer memiliki beberapa tahapan etos kerja berfungsi Mengolah file data audio berupa dialog, adegan, element-element pendukung pada sandiwara audio. Tahapan kerja pada sound engineer ini lebih memfokus ke studio rumahan yang meliputi beberapa mulai persiapan Equipment, Recording, Editing Audio, Mixing dan Mastering dari tahapan awal sampai akhir seperti :

2.2.2.1 Equipment

Adapun perangkat kerja pendukung yang di perlukan saat proses perekaman, antara lain :

2.2.2.1.1 Computer/laptop

Komputer atau laptop yang dimaksud adalah yang sekiranya memiliki kemampuan yang bagus, untuk mnjalankan beberapa program untuk rekaman, karena proses rekaman sendiri memakan banyak sekali *resource memory* (Musfiya, 2013).

2.2.2.1.2 Microphone

Microphone muncul dalam berbagai bentuk, ukuran, dan jenis desain, tetapi apapun atribut fisiknya, tujuannya sama untuk mengubah getaran (dalam bentuk tekanan udara) menjadi energi listrik sehingga dapat dikuatkan atau di rekam (Owsinski, 2009).

Adapun yang sering di gunakan saat perekaman yaitu *microphone Condensor* dan *Dynamic*, keuntungan menggunakan *microphone Condensor* adalah respons harmonik frekuensi tinggi dan atas yang sangat baik, dapat memiliki respon frekuensi rendah yang sangat baik. Kekurangannya adalah harganya sangat mahal, membutuhkan daya eksternal dan relatif besar, model barbahan murah (dan beberapa mahal) respons frekuensi yang baik namun tidak konsisten, dua mikrofon model yang sama mungkin bisa saja terdengar sangat berbeda, kelembaban dan suhu mempengaruhi kinerja. Keuntungan menggunakan *microphone Dynamic* adalah kuat dan tahan lama, relatif murah, tidak sensitif terhadap perubahan kelembaban, tidak memerlukan daya eksternal atau internal untuk beroperasi, dapat dibuat cukup kecil. Kekurangannya adalah tingkat resonansi dalam respons frekuensi, biasanya respons frekuensi tinggi yang lemah di luar 10 kHz atau lebih.

2.2.2.1.3 Audio interface

Port yang digunakan untuk merekam, terdiri dari tiga jenis, firewire, PCI, USB, *audio interface* menentukan seberapa bagus sinyal instrument yang masuk (Musfiya, 2013).

2.2.2.1.4 Headphone

Headphone dapat juga digunakan sebagai pengganti speaker dalam kondisi tertentu, yang tidak memungkinkan untuk kita menggunakan speaker (Cucu A. and Atmaja, 2020).

2.2.2.1.5 Speaker Monitor

Speaker monitor yaitu *speaker* dengan karakter *equalizer* yang bersifat flat. Secara teorinya, semua *speaker* tidak ada yang bisa senatural mungkin, pasti ada frekuensi yang lebih dominan yang dimiliki oleh *speaker* tersebut (Musfiya, 2013).

2.2.2.1.6 D.A.W

DAW atau biasa di sebut Digital Audio Workstation adalah program dimana kita akan mengolah audio secara digital dan memanipulasinya dengan bebas (Musfiya, Tutorial praktis Home Recording Secara Otodidak, 2022).

2.2.2.2 Recording

Recording atau biasa yang di sebut dengan rekaman ialah merekam keseluruhan data track (seluruh instrument dan vocal) tiap-tiap track akan disusun secara terpisah sehingga menghasilkan multitrack data (Cucu A. and Atmaja, 2020).

2.2.2.2.1 Editing audio

alat – alat pengoperasian penyuntingan di mulai dengan fungsi-fungsi dasar seperti cut, copy, paste bagi siapa saja yang sudah sangat familiar sering menggunakan program computer (Steve, 2011).

2.2.2.2.1.1 Cut, copy, paste

Jenis pengeditan audio yang paling dasar sama dengan pengeditan pengolahan kata atau hampir semua program computer lainnya, dan itu di mulai dengan kemampuan untuk memotong, menyalin, dan menempelkan wilayah audio. Cut (Memotong), Copy (menyalin) , Paste (menempel) proses pengerjaan nya dan penggunaannya pada DAW, yang merupakan tempat penyimpanan sementara untuk data (Steve, The Art of Digital Audio Recording, 2011).

2.2.2.2.1.2 Adjusting timming

Adjusting timing atau menyesuaikan waktu dalam DAW, proses memindahkan sebagian audio dengan memilih dengan menggeser lebih awal atau lebih lambat di sepanjang garis waktu, mencoba berbagai posisi dan kemudian Kembali ke penempatan yang tepat (Steve, The Art of Digital Audio Recording, 2011).

2.2.2.3 Mixing

Leonard menyatakan Mixing adalah tahap penyatuan (menggabungkan) sumber audio berupa data suara atau file audio yang telah di record ataupun dari data MIDI dan menyusun serta di proses menjadi satu kesatuan file yang nantinya akan di nikmati oleh pendengar (Hendra & Hariamansyah, Brainwave Stimulation, 2021.)

Dalam bukunya berjudul “*The Art of Digital Audio Recording*”, Menurut Steve Savage menyatakan pendapatnya bahwa tahapan mixing merupakan penggabungan elemen audio, serta proses kreatif yang tidak memiliki variable yang berujung aturan baku atau aturan signifikan (Steve, the Art of Digital Audio Recording, 2011).

Adapun Tahapan-tahapan berikut yaitu penyesuaian level, di antaranya adalah :

- a) Mengatur bunyi volume secara seimbang antara instrument satu dengan instrument atau biasanya di sebut dengan istilah proses menyelaraskan (*balancing*) dan juga mengangkat energi volume (*gain staging*).
- b) Mengatur tata letak suara atau Panorma (*panning*) berdasarkan bunyi ruangan dimensi bunyi pada suara kiri atau suara kanan (speaker)
- c) proses *frequency range (equalization)* Mengatur rentang frekuensi
- d) Mengatur proses dinamika yang disebut dengan *dynamic processing*. (*compressor, expander, multiband compressor, limiter*)
- e) Mengatur effect sering disebut FX (*reverb, delay, dan lainnya*) dimension atau bunyi ruang dimensi (Hendra & Hariamansyah, 2021).

2.2.2.4 Mastering

Savage stave menyatakan mastering adalah pembuatan versi “ master” terakhir dari program audio, yaitu versi final adalah biasanya di kirimkan ke pabrika sebagai CD atau untuk bentuk duplikasi penyebaran lainnya, seperti audio yang di tempatkan di internet untuk streaming atau di download , atau di muat di DVD sebagai audio untuk di tempatkan di video, atau di tempatkan dalam game untuk mengiringi bermain game.

Adapun maksud dari mastering adalah untuk membuat langkah akhir yang terbaik, dan untuk menempatkan versi itu kedalam format yang tepat, membutuhkan kreativitas keputusan dan bervariasi tergantung pada siapa yang melakukan mastering (Steve, *The Art of Digital Audio Recording*, 2011).

Katz menyatakan mastering merupakan tahap akhir dalam produksi audio, yang di perlukan untuk pemasaran produk audio seperti duplikasi dalam kepingan kepingan berupa CD, sebagai kebutuhan media streaming platform digital, suara game, visual dan lainnya. (Hendra & Hariamansyah, *Brainwave Stimulation*, 2021).

Agus Hardiman (Hardiman, 2020). menyatakan Mastering merupakan rangkaian penyelesaian pada tahap hasil Mixing, tetapi tidak untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan secara keseluruhan yang terjadi saat proses mixing sebelumnya, Adapun inti maksud dari mastering menciptakan audio yang sudah di tahap mixing bisa selaras dalam bunyi (volume audio) dengan audio – audio yang sudah beredar luas , ada pun peranan yang di lakukan pada tahapan mastering adalah menyelaraskan dinamika-dinamika (dynamic treatment), menyelaraskan karakteristik (tonality shaping), menyusun dari lebar nya audio track (stereo widening) , memperbesar ketebalan audio (colouring saturasi) , memaksimalkan tingkatan audio secara optimal (loudness Maximaizing).

Dari tahapan-tahapan yang di paparkan bukanlah suatu urutan yang runtut signifikan (baku), urutan nya bisa saja berbeda- beda menyesuaikan pada keperluan audio, namun pada tahapan loudness maximaizer di ururtan terakhir karena ini yang menentukan loudness pada audio (Hendra & Hariamansyah, Brainwave Stimulation, 2021.).

2.3 Ekstraksi

Dalam pembuatan laporan Karya Kreatif, penulis menggunakan acuan berupa buku, artikel, jurnal terdahulu yang memiliki topik bahasan yang hampir sama dengan topik yang di angkat oleh penulis sebagai sumber referensi. Berikut jurnal yang digunakan.

Pertama, penelitian yang di lakukan mahasiswa Institut Seni Indonesia Padang Panjang, yaitu Yos Hendra, Ganesh Hariamansyah (2019) dengan judul Brainwave Stimulation Binaural Beats dalam produksi music. Dalam penelitian tersebut bagaimana cara memproduksi music digital dengan konsep Binaural Beats.

Kedua, , penelitian yang di lakukan dosen universitas negri semarang, yaitu jeni dwi pangestu, mohammad usman wafa (2019) dengan judul peran sound engineer dalam pertunjukan music keroncong di RRI semarang. Dalam penelitian tersebut bagaimana menggunakan peralatan penguat suara berupa sound system dalam pagelaran music keroncong.

Perbedaan kedua jurnal tersebut terletak saat mengurai Langkah kerja yang digunakan dalam saat produksi music, dan jurnal kedua mengurai Langkah kerja digunakan saat live pertunjukan musik, sedangkan penulis mengurai Langkah kerja pada saat berada di studio recording.

Dengan membaca dan mengamati kedua jurnal tersebut, penulis semakin paham tata cara seperti apa memproduksi sandiwara audio khususnya sebagai seorang sound engineer.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya penulis menyimpulkan bahwa peranan seorang *Sound Engineer* sangatlah penting dalam penciptaan sebuah karya sandiwara audio. Dengan mengolah sumber audio dari mulai editing, mixing, mastering yang di rancang dengan pas tanpa berlebihan maka akan menciptakan audio yang baik. Selain itu, peran yang baik antara sutradara dengan sound enginner, serta crew, akan membuat proses penyampaian pesan yang ingin di sampaikan oleh sutradara dan di terjemahkan melalaui rancangan suara seorang *Sound Engineer*, serta crew maka pesan atau amanat yang ingin di sampaiakan akan tersampaikan dengan baik.

5.2 Saran

Selama penulis melaksanakan Karya Kreatif dalam sandiwara audio “Mau Jadi Apa?”, ada beberapa saran dari penulis di antaranya :

5.2.1 Saran Terhadap Mahasiswa

Teruntuk teman-teman serta penulis khususnya yang ingin berkecimpung di dunia per-audioan salah satunya berprofesi sebagai Sound Engineer hendaknya jangan takut untuk mencoba dan memulai dengan membuat serta menciptakan karya-karya berbentuk audio, salah satunya sandiwara audio, apalagi di zaman era digital sekarang , tentunya peluang karya-karya dalam bentuk audio sangat besar. Seiring berjalan

nya waktu semua kemampuan dan keterampilan yang kita asah akan terus meningkat.

5.2.2 Saran terhadap Tim 4:19 production

Teruntuk teman-teman 4:19 production team karya kreatif ini, penulis menyarankan setelah pembuatan karya kreatif ini , terus membuat karya-karya yang menarik sehingga bisa memotivasi yang lain nya untuk membuat karya-karya khususnya di dunia per-audioan.

5.2.3 Saran terhadap tempat Karya Kreatif Kolak studio

Teruntuk Kolak studio, penulis menyarankan terus berkembang dalam dunia per-audioan, dan mewadahi karya-karya yang ingin membuat suatu karya di sana.

5.2.4 Saran terhadap Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

Teruntuk Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta, penulis menyarankan agar memberikan pengetahuan tentang per-audioan lebih dalam lagi agar teman-teman mahasiswa/mahasiswi yang memiliki potensi maupun ketertarikan di bidang per-audioan dapat memaksimalkan potensinya tentunya akan menambah warna-warni serta suasana baru dalam karya-karya mahasiswa/mahasiswi Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna, I. D. (2016). Seni Budaya. In A. D. Ismayanti, *Seni Budaya Tunadaksa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Asmara, A. (1979). Apresiasi Drama. In A. Asmara, *Apresiasi Drama untuk S.L.A* (p. 63). Yogyakarta: CV Nur Cahaya.
- Bauer, Jeffrey C. (2003). *Role Ambiguity and Role Clarity: A Comparison of Attitudes in Germany and the United States*. Dissertation, University of Cincinnati – Clermont.
- Cucu A., C. and Atmaja, H., (2020). *MEMBUAT HOME RECORDING STUDIO SENDIRI – Zeal Musik*. [online] Zealmusik.com. Diambil dari: <<https://www.zealmusik.com/2020/02/08/membuat-home-recording-studio-basic/>> [Diakses pada tanggal 14 juni 2022].
- dwi, j. p., & usman, m. w. (2019). *Peran sound engineer dalam perunjukan seni musik keroncong* di RRI Semarang : Jurnal Seni Music
- Endaswara, Suwardi.(2011). Metode pembelajaran drama: apresiasi,ekspresi, dan pengkajian. Yogyakarta: CAPS
- guru, r., 2020. *Berbagai Profesi Menjanjikan, Mempelajari Bidang Audio Dapat Menjadi Pilihan*. [online] Ruangguru.com. Diambil dari: <<https://www.ruangguru.com/blog/profesi-audio>> [di akses pada tanggal 15 Juni 2022].
- Hardiman, a. d. (2022). Wawancara praktisi sound engineer. *Peran sound engineer*.
- Hendra, Y., & Hariamansyah, G. (2021). Brainwave Stimulation. In Y. Hendra, & G. Hariamansyah, *The Concept of Binaural Beats in Digital Music Production*. Padang: Musica : Journal of music Isi padang.

[http:// diglib.iainkendari.ac.id](http://diglib.iainkendari.ac.id), di akses pada tanggal 13 juni 2022, Pukul 14:25 WIB

<https://musikeras.com/2020/03/29/yang-harus-dipahami-seputar-mixing-dan-mastering-karya-rekaman> Di akses pada 15 juni 2020, Pukul 10.00 WIB

[https://www.selamatpagi.id/pengertian-audio/#Pengertian Audio](https://www.selamatpagi.id/pengertian-audio/#Pengertian_Audio). Di akses pada 09 juni 2022,

Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa.2008. Jakarta : PT Gramedia Pustaka.

Musfiya, Arslan (2013). Tutorial Praktis Home Recording Secara Otodidak, Jakarta Timur : Dunia Komputer

Owsinski, Bobby (2009). The Recording Engineer's Handbook second edition, USA : Course technology

Renggani, T. (2014). Drama Radio. In T. Renggani, *Penulisan dan Pementasan*. Yogyakarta: Ombak.

Rokhmansyah, A. (2014). Studi dan Pengkajian Sastra. In A. Rokhmansyah, *Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra* (p. 42). Yogyakarta: Graha Ilmu.

Soekanto, Soerjono (2012). *Sosiologi suatu pengantar*, Jakarta : CV. Rajawali.

Steve, Savage (2011). *The Art of Digital Audio Recording: A Practical Guide for Home and Studio*. New York:Oxford University Press.

utarini, a., 2017. *Mengenal Lebih Dekat dengan Profesi Sound Engineer – Adi Utarini*. [online] Adiutarini.id. Diambil dari: <<https://www.adiutarini.id/mengenal-lebih-dekat-dengan-profesi-sound-engineer/>> [di akses pada tanggal 14 Juni 2022].

Waluyo, Herman (2003). *Drama : teori dan pengajarannya*. Yogyakarta: Hanandita

Widiyati, sri (2020). Buku ajar Kajian prosa, Yogyakarta : LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press.