

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan dunia IT sekarang ini sangat pesat. Tak terkecuali di Indonesia. Dan di era globalisasi ini dunia informasi berkembang semakin cepat.

Seperti yang kita ketahui juga iklan merupakan media promosi yang sangat banyak di gunakan oleh pemilik suatu Jasa dalam memasarkan produknya.

Radio adalah media yang memiliki jangkauan selektif terhadap pasar tertentu. Melalui radio, kita dapat menerima dan mengetahui perkembangan informasi dengan cepat tak terbatas oleh jarak. Iklan di radio memberikan dampak positif dalam kehidupan. Di mana dampak positif yakni masyarakat dapat memperoleh informasi-informasi yang aktual.

Pemanfaatan aplikasi di komputer dapat menekan biaya dan waktu dalam proses pembuatan iklan radio serta kemampuan komputer mengolah berbagai suara dan instrument sebagai isi atau konten didalam sebuah iklan radio.

Radio Modulasi Frekuensi (FM) adalah metode untuk menyampaikan informasi melalui gelombang pembawa dengan memvariasikan frekuensi, Penerima FM memiliki konsep yang sama dengan AM. Saluran siar FM standar menduduki lebih dari sepuluh kali lebar bandwidth (lebar pita) saluran siar AM.

Radio tidak jauh dengan namanya Audio, Audio adalah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda, agar dapat tertangkap oleh telinga manusia getaran tersebut harus kuat minimal 20 kali/detik, Suara yaitu suatu getaran yang dihasilkan oleh gesekan, pantulan dan lain-lain, antara benda-benda. Sedangkan gelombang yaitu suatu getaran yang terdiri dari Amplitudo dan juga waktu. Suara dibangun oleh periode, Apabila Tidak Berarti itu bukanlah Suara.

Dalam sistem FM mono tidak ada istilah L dan R karna audio yang dihasilkan hanya satu jalur saja berbeda dengan FM stereo yang menggunakan Jalur L dan R. Pada FM stereo akan dirasakan efek-efek seperti suara bass dikiri, kendang dikanan, vocal ditengah, kadang pula efek instrumen yang bergerak dari kiri ke kanan dan lain sebagainya. Kebanyakan jenis radio FM jaman dahulu adalah jenis FM mono. Setelah ditemukannya sistem FM stereo maka mayoritas masyarakat mulai berganti dari Radio FM mono menjadi stereo, saat siaran stereo diperkenalkan, ada aturan bahwa radio jenis mono harus mampu menangkap siaran stereo maupun mono tanpa modifikasi.[1]

Sample Rate adalah banyaknya jumlah sample(bentuk Frekuensi) yang di ambil dalam satuan waktu (detik) dari signal yang diterima dalam bentuk terus-menerus (Continuous Signal) menjadi signal yang terpisah (Discrete Signal), atau dalam bahasa sederhana adalah batas frekuensi yang dapat dikirim perdetiknya.

Tingkat sampling yang umum digunakan pada Audio Digital adalah 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz, dan 192 kHz. Untuk standar Audio CD, menggunakan tingkatan Sampling 44,1 kHz (44100 Hz). Alasan kenapa Audio CD menggunakan sampling rate 44,1 kHz karena batas kemampuan telinga

manusia untuk menangkap frekuensi suara adalah dari 20 Hz sampai 20 kHz, sehingga sample rate yang paling cocok/Efisien untuk digunakan adalah 44,1 kHz (Nyquist-Shannon Sampling Theory) tapi untuk kualitas yang maksimal menggunakan 48 kHz.[2]

Teknologi MIDI sebagai komunikasi antar instrument elektronik seperti Midi Controller/Keyboard Controller, creator dapat membuat dan merubah sebuah suara dan musik menjadi iklan promosi iklan radio spot.

Dalam hal promosi khususnya promosi di Radio dalam bentuk Radio Spot yang berdurasi ± 60 detik akan sangat efektif dan kemudahan pembuatan jika memanfaatkan aplikasi komputer.

Untuk itu dalam skripsi ini penulis bermaksud mengambil judul "Pembuatan Iklan Radio untuk Omah Undangan Sebagai Media Promosi menggunakan Presonus Studio One 3". Iklan radio ini akan dibuat dengan memperhatikan detail Setting Audio dan serta proses *Mixing* dan *Mastering* audio. Nantinya iklan radio ini akan dibuat dengan menggunakan Software Presonus Studio One 3.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara merekam dan mengedit Voice Over untuk narasi Iklan Spot?

2. Bagaimana cara membuat Background Music/BGM menggunakan Midi Controller dan Plugin Third Party?
3. Bagaimana cara setting Sample Rate, Level dB tidak Over Peak dan Panning Audio Stereo untuk Broadcast Iklan Radio FM Stereo?

1.3 Batasan Masalah

Sebagaimana diketahui objek pengambilan skripsi ini untuk memfokuskan pada pembuatan iklan radio spot. Dapat diambil beberapa batasan masalah yang berkaitan dengan pembuatan iklan radio tersebut. Dari rumusan masalah yang telah diungkapkan, maka penyusun hanya memberikan batasan masalah yang sesuai diantaranya :

1. Penggunaan fitur didalam aplikasi Presonus Studio One 3, sebagai alat untuk merekam Suara/Narasi (Voice Over), menambah SFX (Audio Effect), Mengatur Tempo, membuat musik dengatn VST instrument dan proses lainnya berkaitan dengan pembuatan *Iklan Radio Spot*.
2. Penggunaan *Plugin Third Party* didalam aplikasi Presonus Studio One 3 sebagai alat dalam pembuatan Iklan Radio Spot.
3. Sample Rate 48.0 kHz, Bit Depth 24 Bit, Range Level dB -1.0dB – 0dB berformat WAV.
4. Panning Audio Stereo pada Iklan Radio.
5. Pembahasan tentang kualitas file kompresi hasil dari mixdown pada Presonus Studio One 3.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang telah disebutkan, penelitian dimaksudkan untuk menganalisa dan memecahkan masalah dalam proses pembuatan *Iklan Radio*. Dengan maksud tersebut maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat Iklan Radio Spot dengan mudah dan cepat tanpa harus ke Studio Recording.
2. Untuk mendapatkan langkah-langkah yang mudah dalam pembuatan Iklan Radio untuk Omah Undangan.
3. Untuk mendapatkan langkah-langkah cara melakukan Mixing, Balancing, dan Mastering.
4. Pengalaman yang di peroleh dari pembuatan iklan radio ini akan berguna apabila ada pengerjaan proyek yang sama.
5. Mengembangkan ilmu pengetahuan didalam dunia Recording.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan metode yang menunjang dalam penulisan laporan skripsi. Adapun metode tersebut adalah:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data penyusun menggunakan metode untuk memenuhi kebutuhan data, metode tersebut di jabarkan sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data untuk mencari informasi tentang Omah Undangan dengan mewawancarai Pemilik Omah Undangan. Dari wawancara tersebut didapatkan hasil bahwa pihak terkait membutuhkan Iklan Radio untuk mempromosikan Produk dari Omah Undangan.

2. Metode Literatur

Metode yang digunakan dalam penelitian dengan mencari, membaca, dan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur yang ada baik internet, jurnal, skripsi dan buku.

3. Metode Deskriptif

Metode ini merumuskan dan menafsirkan data yang ada sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai objek penelitian secara umum. Data yang disajikan adalah data tentang nama *brand* dan *tagline* dan durasi Iklan Radio yang dibutuhkan untuk keperluan pembuatan Iklan Radio.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam pembuatan iklan radio ini penyusun menggunakan beberapa model metode analisis, adapun model tersebut adalah sebagai berikut :

1. Analisis Identifikasi Masalah

Tujuan dari ini adalah untuk meneliti kualitas penelitian/pembuatan suatu objek.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras adalah alat yang digunakan untuk mengolah data. Dalam hal ini perangkat keras yang dimaksud adalah Komputer, Soundcard, Microphone, Speaker dan Midi Key Controller yang di butuhkan untuk membangun serta mengimplementasikan iklan tersebut.

1.5.3 Metode Perancangan

Sebelum melakukan recording pembuatan iklan radio terdapat beberapa langkah persiapan seperti penentuan tema yang di tentukan oleh pihak Omah Undangan, pencarian ide/gagasan yang mendukung tema yang telah di tentukan, pembuatan naskah yang mempromosikan produk, mencari pengisi suara pada iklan radio yang akan di buat.

Dalam proses pembuatan *Iklan Radio* terdapat beberapa model tahap yang perlu dilakukan. Tahapan tersebut adalah pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap perancangan model yang di gunakan adalah model pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi, langkah tersebut sebagai berikut:

1. Proses penentuan tema.
2. Proses pencarian ide / gagasan yang mendukung tema yang telah di tetapkan.
3. Pembuatan naskah untuk mempromosikan jasa.
4. Mencari pengisi suara untuk membacakan naskah.
5. Mencari *vocalist* untuk mengisi Vocal Tagline.
6. Merekam dan mengedit Voice Over.
7. Membuat/merekam musik Upbeat Background Music untuk background Voice Over.
8. Mengedit Voice Over dan Background Music/BGM bersamaan agar temponya sesuai.
9. Melakukan Mixing.
10. Melakukan Balancing/Panning.
11. Melakukan Mastering/Packaging.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada proses pembuatan iklan radio terdapat langkah-langkah yang harus di tempuh untuk mendapatkan hasil yang maksimal, langkah-langkah tersebut disebutkan sebagai berikut:

1. Proses perekaman Voice Over sesuai tema berdurasi \pm 60 detik..
2. Proses pembuatan Background Music/BGM, Dalam proses ini menggunakan Midi Key Controller/Keyboard Controller dan menggunakan Plugin Thid Party.
3. Proses Mixing yaitu memberikan warna pada suara dan melakukan Balancing dan Panning Audio.

Setelah proses di atas dilakukan maka selanjutnya dilakukan *review* sementara. Jika hasilnya belum sesuai seperti yang di harapkan maka dilakukan perekaman ulang Voice Over atau Mixing. Jika hasilnya telah sesuai dengan yang diharapkan maka selanjutnya dilakukan proses *rendering/mastering* untuk melakukan packaging hasil akhir dalam format yang diinginkan.

1.5.5 Testing

Kualitas sebuah berkas *audio* ditentukan besar *Sample Rate* dan *Bit Depth* pada berkas audio tersebut, semakin besar *Sample Rate* dan *Bit Depth* maka akan semakin baik kualitasnya. Pada tahap testing akan dilakukan pengujian terhadap kualitas berkas audio dengan menguji tingkat *bit depth*

dan *sample rate*-nya menggunakan software penganalisis audio yaitu Spek & Adobe Audition CC.

1.7 Sistematika Penulisan

Seperti umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan tugas yang tercantum memberikan 5(lima) bab, masing-masing bab ini meliputi:

BAB I

Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan metode penelitian.

BAB II

Dasar Teori

Bab ini menguraikan pengenalan system secara umum, serta sistem perangkat lunak yang di gunakan.

BAB III

Analisa dan Perancangan

Bab ini menguraikan terkait dengan analisa dan perancangan ilustrasi musik menggunakan MIDI dan Audio.

BAB IV

Pembahasan

Bab ini membahas tentang hasil yang telah di uraikan pada bab III dan membahas pula kelemahan dan kelebihan pembuatan iklan radio spot.

BAB V Penutup

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Lampiran

