

MODUL PRAKTIKUM AUDIO PEMBELAJARAN UNTUK SBJJ

Dra. Sulistiowati, M.Pd.
Dr. Andi Mariono, M.Pd
Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd

Modul audio ini berisi tentang tutorial media audio dengan software Audacity. Selain itu, didalam masing-masing sub unit Anda juga akan diajak memahami lebih jauh aspek-aspek yang ada di dalamnya. Dengan menguasai materi pada unit ini, Anda akan mempunyai wawasan dan pemahaman tentang pengembangan bahan pembelajaran audio beserta aspek-aspek yang melingkupinya, sehingga Anda akan lebih mudah dalam mengembangkan bahan pembelajaran audio. Oleh karena itu penting bagi Anda untuk memahami dan menguasai materi di dalam unit ini.





KATA PENGANTAR

Modul audio ini berisi tentang tutorial media audio dengan software Audacity. Selain itu, didalam masing-masing sub unit Anda juga akan diajak memahami lebih jauh aspek-aspek yang ada di dalamnya. Dengan menguasai materi pada unit ini, Anda akan mempunyai wawasan dan pemahaman tentang pengembangan bahan pembelajaran audio beserta aspek-aspek yang melingkupinya, sehingga Anda akan lebih mudah dalam mengembangkan bahan pembelajaran audio. Oleh karena itu penting bagi Anda untuk memahami dan menguasai materi di dalam unit ini.

Buku ini dapat tersusun dengan baik karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang amat dalam kepada keluarga, sahabat, dan pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis ucapkan satu persatu. Penulis juga berharap kritik dan saran yang membangun untuk buku ini. Sebab, penulis sangat menyadari bahwa buku yang disusun ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga buku ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 2018



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I	2
Pengembangan Pembelajaran Audio	2
1.1 Pengertian dan Karakteristik Bahan Pembelajaran Audio .	2
1.2. Format Program Audio	3
1.3 Penulisan Naskah Audio	5
1.4 Prosedur Produksi Bahan Pembelajaran Audio	12
BAB II	15
Pengenalan Audacity	15
2.1 Pengertian Audacity	15
2.2. Memasang Program Audacity.....	15
2.3 Fitur – Fitur Audacity	21
BAB III PENGGUNAAN AUDACITY	25
3.1. Audacity Untuk Recording atau Merekam	25
3.2 Menggabungkan File Audio	29
3.3 Menduplikasi Suara	31
3.4 Menghilangkan Noise	32
3.5 Memperlambat atau Mempercepat Tempo Lagu	34
3.6 Efek Fade In dan Fade Out	35
3.7 Menyimpan Hasil Rekaman	37



3.8	Mengexpor Hasil Rekaman	38
3.9	Menutup Audacity	39
BAB IV		41
MENGUNAKAN EDITING TOOLS.....		41
4.1	Selection Tool.....	41
4.2	Zoom Tool.....	42
4.3	Envelope Tool	43
4.4	Draw Tool.....	43
4.5	Time Shift	45
4.6	Multi Tool Mode.....	45
BAB V		48
ANALYZE DAN GENERATE		48
5.1	Menampilkan Spektrum Sinyal Suara	48
5.2	Membuat Silence.....	50
5.3	Membuat Tone	51
5.4	Membuat White Noise.....	52
4.5.	Membuat Click Track.....	54
4.6.	Membuat Pluck	55
DAFTAR RUJUKAN.....		57



“

BAB I PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AUDIO

”

BAB I

Pengembangan Pembelajaran Audio

1.1 Pengertian dan Karakteristik Bahan Pembelajaran Audio

Bahan pembelajaran audio dapat diartikan bahan Belajar atau materi pelajaran yang direkam pada pita magnetik/kaset audio atau Compact disk (CD) yang dapat didengarkan kembali dengan menggunakan alat penampil tape recorder atau CD player. Program kaset audio/CD ini dapat dipakai untuk belajar secara perorangan/individual, kelompok, maupun klasikal. Di samping itu program kaset audio ini dapat menjadi bahan belajar yang berdaya guna karena dapat didengarkan di kelas, ruang perpustakaan, laboratorium, di rumah, di halaman, bahkan di perjalanan.

Bahan Belajar kaset audio/CD memiliki beberapa kelebihan dan juga keterbatasan.

Kelebihan bahan belajar kaset audio/CD antara lain sebagai berikut.

1. Memiliki fungsi ganda yaitu untuk merekam, menampilkan rekaman, dan menghapusnya.
2. Dapat diputar berulang-ulang
3. Dapat digunakan untuk belajar secara perorangan/mandiri maupun kelompok
4. Mudah diperbanyak dan didistribusikan
5. Mudah digunakan
6. Praktis, karena mudah dibawa-bawa

- 
7. Pesan/materi pelajaran sudah tetap dan terpateri
 8. Suasana dan perilaku pendengar dapat dipengaruhi melalui penggunaan musik dan efek suara

Keterbatasan bahan belajar kaset audio/CD seperti:

1. Komunikasi satu arah
2. Hanya mengandalkan indra pendengaran
3. Biaya pengadaan untuk sasaran yang banyak jauh lebih mahal
4. Sulit melakukan perbaikan, karena perbaikan biasanya menuntut diproduksi rekaman baru
5. Perlu berkali-kali dalam memperkirakan kecepatan penyajian materi verbal.
6. Daya jangkanya terbatas

1.2. Format Program Audio

Ada beberapa format program audio yaitu uraian, wawancara, diskusi, dialog, drama/ sandiwara, ceritera. Berikut ini akan diuraikan secara singkat dari masing-masing format tersebut.

1. Uraian (talk)

Program audio tanpa uraian tidak dapat kita bayangkan. Uraian benar-benar merupakan dasar dari semua bentuk program audio. Uraian dapat berupa program yang berdiri sendiri atau dapat pula menjadi bagian program/komponen pokok dari suatu acara yang disajikan dalam bentuk lain. Sifat mendasar dari uraian adalah pembicaraan, yang dimaksudkan untuk



memberikan informasi, penjelasan, dan penerangan, sehingga pesan yang disampaikan mudah dimengerti. Format uraian sebenarnya tidak memerlukan persiapan yang terlalu rumit, kadang tidak membutuhkan hiasan musik atau efek suara.

2. Wawancara

Wawancara merupakan format program audio yang menampilkan dua pihak yang melakukan pembicaraan. Pihak pertama yaitu pewawancara yaitu orang yang bertugas mewawancarai pihak lain untuk mencari/memperoleh informasi dari seorang atau suatu kelompok melalui Tanya jawab. Pihak kedua yaitu orang yang diwawancarai.

3. Diskusi

Diskusi merupakan format program audio yang menampilkan beberapa orang yang mempunyai ide atau pendapat yang berbeda dalam memecahkan suatu masalah. Dalam diskusi biasanya dipimpin seorang moderator.

4. Dialog

Dialog yaitu percakapan antara dua orang atau lebih untuk membahas suatu masalah. Melalui format ini sebenarnya akan dapat menunjukkan kepada pendengar apa yang terjadi, dimana kejadiannya, mengapa hal itu terjadi, dan siapa saja yang terlibat dalam kejadian tersebut.



Agar dialog dapat berjalan dengan baik, maka pelaku dalam dialog itu harus seimbang dalam pengalamannya, pengetahuan, keahlian/pendidikan dan status sosialnya.

a. Drama/sandiwara

Drama merupakan sebuah ceritera/kisah yang dramatis, dalam arti menampilkan reaksi orang-orang apabila dihadapkan kepada suatu konflik. Struktur dasar penulisan format drama meliputi empat tahap yaitu tahap pemaparan/eksposisi, penggawatan/kritis, tahap klimak, dan tahap peleraian/anti klimak.

b. Ceritera (story)

Story atau ceritera merupakan salah satu format program audio yang bentuknya mirip dengan uraian yaitu pada umumnya pesan diucapkan oleh satu orang hanya saja pesan yang disampaikan berupa kisah atau ceritera.

1.3 Penulisan Naskah Audio

1. Istilah-istilah Teknis dalam Penulisan Naskah Audio

Ada beberapa istilah teknis yang perlu dipahami penulis naskah dalam penulisan naskah audio. Hal ini dimaksudkan agar para pelaksana produksi dapat memahami dan memproduksi naskah tersebut sesuai yang dimaksudkan oleh penulis naskah. Peristilahan-peristilahan yang dimaksud antara lain:

1. ANNX :

Singkatan dari Announcer, yaitu penyiar yang tugasnya memberitahukan bahwa suatu acara/program akan disampaikan.

2. NAR :

Singkatan dari narrator, yaitu hampir sama dengan announcer, hanya saja kalau apa yang disampaikan narrator sudah memasuki materi program, atau pemandu penyampaian materi.

3. FX :

Singkatan dari sound effect, yaitu bunyi selain suara manusia dan musik.

4. FI :

Fade In, yaitu bunyi musik atau sound effect yang dimulai dengan suara halus kemudian mengeras.

5. FU :

Singkatan dari Fade Up, yaitu bunyi musik yang masuk mengeras dengan segera.

6. FO :

Singkatan dari Fade Out, yaitu musik atau bunyi-bunyi perlahan-lahan hilang.

7. HU :

Hold Up, yaitu bunyi tetap beradapada posisi keras.

8. Hold Under :

Bunyi ditetapkan berada pada posisi rendah

9. Cross Fade :

Musik atau suara yang terdahulu perlahan-lahan menurun sementara suara-suara baru perlahan-lahan naik, sampai suara yang lama menghilang. Dan suara yang baru mengeras.

10. On mike

Berbicara dekat dengan dengan mikrofon

11. Off Mike

Berbicara dekat dengan mikrofon.

12. Fading On

Pembicaraan sambil mendekat ke mikrofon.

13. Fading Off :

Pembicaraan sambil menjauh dari mikrofon.

2. Beberapa Petunjuk untuk Menulis Naskah Audio

- 1) Bahasa yang digunakan yaitu bahasa percakapan, bukan bahasa tulis.
- 2) Gunakan kata-kata/kalimat sehari-hari dan mudah dimengerti oleh sebagian besar pendengar kita.
- 3) Hindari kalimat-kalimat yang terlalu panjang, karena kalimat-kalimat yang panjang
- 4) sulit untuk ditangkap oleh telinga kita.
- 5) Gunakan kalimat tunggal dan kalimat deskriptif.
- 6) Gunakan kalimat/kata-kata yang akrab, kita seolah-olah berbicara secara berhadapan-hadapan.

3. Langkah-langkah Penulisan Naskah Audio

Ada beberapa langkah yang perlu ditempuh dalam penulisan naskah audio, yaitu 1). Menentukan topik, b). melakukan riset pendengar, 3) merumuskan tujuan, 4) menentukan pokok-pokok materi program, 5) menulis draft naskah. Untuk lebih memahami langkah-langkah tersebut, maka berikut ini akan diuraikan satu per satu.

1. Menentukan Topik

Hal yang perlu dipahami penulis naskah dalam menentukan topik yaitu materinya harus memiliki sifat auditif. Maksudnya pilihlah materi-materi yang benar-benar dominan mempunyai sifat auditif. Oleh karena itu pemilihan topik ini perlu dilakukan secara cermat, tepat, dan dapat dipertanggung jawabkan kebenaran isinya.

2. Melakukan Riset Pendengar/Audience

Riset pendengar dimaksudkan untuk mengetahui karakteristik calon pendengar kita. Karakteristik pendengar sangat penting untuk diketahui seorang penulis naskah, karena ketepatan dalam mengidentifikasi karakteristik/ sifat-sifat pendengar akan menentukan tingkat efektivitas/ pemahaman pesan yang disampaikannya. Ada beberapa hal yang perlu dipertanyakan sehubungan dengan riset pendengar ini, seperti siapa calon



pendengar kita? Berapa usia calon pendengar kita? Pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki/ tingkat pendidikan yang mereka miliki? Bagaimana Kebiasaan dan gaya belajar calon pendengar kita? Dan apa bahasa yang kebanyakan mereka kuasai?

3. Merumuskan Tujuan/kompetensi

Penetapan tujuan atau kompetensi serta indikator keberhasilan sangat penting dilakukan seorang penulis naskah sebelum menulis naskah agar penulis naskah memiliki arah yang jelas, sehingga dalam penyajian program dapat diikuti oleh pendengar dengan baik dan dapat diukur keberhasilannya. Oleh karena itu tujuan/ kompetensi dan indikator keberhasilan harus dirumuskan dengan jelas sebelum menulis naskah audio.

4. Menentukan Pokok-pokok materi

Setelah tujuan/kompetensi dirumuskan, maka langkah selanjutnya yaitu menentukan materi program. Dalam menentukan materi program, penulis naskah cukup menuangkan kerangka isi/pokok-pokok materi penting yang akan dibahas secara sistematis. Uraian tentang pokok-pokok materi penting yang akan dibahas. Uraian tentang pokok-pokok materi ini selanjutnya dijabarkan menjadi sebuah ringkasan ceritera pendek yang menggambarkan seluruh materi yang diaudiokan/ dikasetkan. Ringkasan ceritera yang biasa dinamakan sinopsis. Kemudian sinopsis dijabarkan lagi menjadi treatment.

5. Menulis draft Naskah Audio

Setelah sinopsis dan treatment dijabarkan, penulis naskah dapat memulai menuangkan materi ke dalam fullscript/naskah penuh program kaset audio. penulis naskah dapat memulai menuangkan materi ke dalam fullscript program kaset audio. Penulis naskah bebas memilih bentuk atau format naskah program kaset audio sesuai dengan yang diinginkan serta sesuai tujuan yang ingin dicapai. Secara teknis dalam menulis naskah lembaran kertas dibagi dua yaitu sebelah kiri dan kanan. Sebelah kiri berisi hal-hal petunjuk seperti pelaku, musik dan efek suara/sound effect (FX) sedangkan sebelah kanan berisi narasi yang akan direkam. Adapun formatnya dapat digambarkan sebagai berikut:

NO	PELAKU/MUSIK/FX	NARASI
1	MUSIK	TUNE MUSIC Fi Fu.....
2	ANNOUNCER	Saudara pendengar mahasiswa S1 PGSD Program Pendidikan Jarak Jauh di mana Anda berada, selamat berjumpa dengan Program Studi S1 PGSD PJJ

		pada kesempatan kali ini akan menyajikan perkuliahan dst.
3	NARATOR	Setelah Anda mendengarkan program ini diharapkan mampu dst

Setelah draft naskah disusun, maka agar diperoleh hasil yang lebih baik, maka perlu dilakukan review naskah. Riviw naskah dilakukan oleh berapa unsur seperti penulis naskah, ahli bidang studi, ahli media, dan pihak terkait lainnya. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang biasa diajukan seperti:

1. apa masih ada kata-kata sulit?
2. apa kalimatnya masih terlalu panjang?
3. apa kalimatnya masih terlalu serius?
4. apa tulisannya sudah menarik?
5. apa sudah sesuai waktu yang tersedia?
6. apa materinya sudah benar?

Berdasarkan review tersebut maka naskah perlu direvisi lagi atau tidak, jika perlu maka dilakukanlah revisi, dan jika tidak maka naskah siap rekam.

1.4 Prosedur Produksi Bahan Pembelajaran Audio

Dalam memproduksi bahan pembelajaran audio, secara garis besar dapat ditempuh langkah-langkah/prosedur yaitu penyusunan naskah, perbanyak naskah, latihan, dan rekaman. Untuk lebih memperoleh pemahaman prosedur produksi, maka di bawah ini akan diuraikan langkah demi langkah.

1. Penyusunan naskah

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam memproduksi bahan pembelajaran audio yaitu menyusun naskah. Agar diperoleh naskah yang baik, maka dapat dibuat draftnya terlebih dahulu baru dilakukan penyetakan.

2. Perbanyak Naskah

Naskah yang telah selesai disusun dan sudah baik, kemudian diperbanyak/digandakan sesuai kebutuhan. Perbanyak ini sangat penting, mengingat semua anggota tim perlu memahami isi naskah. Disamping itu untuk anggota tim, seperti para pemain agar dapat melakukan latihan-latihan. Bagi propertyman agar dapat mempersiapkan peralatan yang diperlukan. Dan untuk kerabat kerja yang lain agar dapat melakukan tugas sesuai fungsinya.

3. Latihan

Setelah naskah diperbanyak sesuai jumlah personil yang terlibat dalam program ini dan juga telah dibagikan kepada mereka, maka selanjutnya diadakan latihan. Secara umum latihan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu latihan kering (dry rehearsal) dan latihan



basah (wet rehearsal). Latihan kering yaitu latihan yang dilakukan di luar studio. Pada kegiatan ini para pemain berlatih berbagai hal seperti membaca dan berdialog dengan pemain lain sesuai yang tertulis dalam naskah. Hal ini dilakukan agar hasil rekaman berkualitas. Sedangkan latihan basah lebih ditekankan pada latihan bekerja sama antara pemain dengan para teknisi. Namun demikian jika waktunya tidak memungkinkan untuk latihan basah, maka setidaknya latihan dilakukan untuk bagian-bagian yang dianggap sukar saja.

4. Rekaman

Langkah terakhir dari produksi yaitu rekaman. Rekaman pada tahap awal yaitu rekaman yang dilakukan dengan menggunakan open reel. Setelah itu dilakukan editing, kemudian dibuat masternya, dan selanjutnya dibuat duplikatnya sesuai kebutuhan.