

BAB III

ANALISA DAN PEMBAHASAN MASALAH

3.1 Analisa

Analisa yang penulis lakukan adalah memberikan ilustrasi berupa gambaran umum, keadaan saat ini dan kendala yang dihadapi sebagai berikut:

3.1.1 Sekilas Tentang Sony Sound Forge 9.0

Sony sound forge 9.0 merupakan suatu software yang digunakan oleh para professional dalam bidang audio yang digunakan untuk merubah dari audio analog menjadi audio digital, menghilangkan bunyi kebisingan (noise) pada suatu track audio, memberikan effect suara, dan melakukan perubahan dari format awal ke format digital lainnya.

Karena adanya batasan masalah yang diterapkan, maka penulis hanya bisa membahas tentang perubahan dari format audio analog ke format audio digital secara sederhana.

3.1.2 Keadaan Saat ini

Saat ini banyak para wartawan yang menggunakan metode ini untuk saling bertukar informasi. Selain itu metode ini digunakan untuk meminimalisir suara – suara yang bising pada analog tape. Sony Sound Forge 9.0 juga dapat digunakan untuk memanipulasi dengan cara memberikan effect pada audio tersebut.

3.1.3 Kendala yang Dihadapi

Adapun kendala yang dihadapi yaitu

- Secara operasional masih banyak para wartawan yang menggunakan tape recorder dalam merekam atau mendokumentasikan sebuah berita yang didapat dari nara sumber.

- Secara umum beberapa kendala yang dapat diperoleh dalam menggunakan pita kaset diantaranya adalah suara yang cenderung tidak jernih atau mendam, menimbulkan kebisingan atau biasa disebut *Noise* dan tidak menutup kemungkinan terjadi kekusutan pada pita kaset .

3.2 Pembahasan Masalah

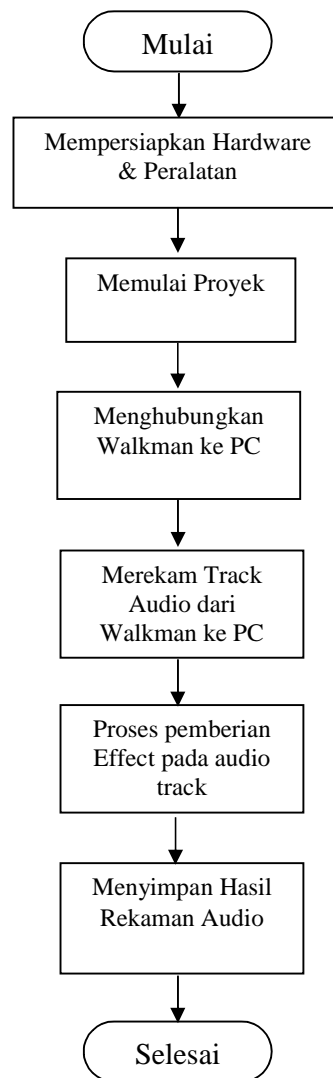
Pada bagian ini penulis mencoba membahas permasalahan dengan cara perpoint sebagai berikut :

3.2.1 Usulan

Penulis mengusulkan kepada para wartawan menggunakan software Sony Sound Forge 9.0, untuk merubah format audio analog ke format audio digital, agar dapat memudahkan dalam membantu pekerjaannya dengan adanya software Sony Sound Forge 9.0 pada ruang lingkup kerja jurnalistik, maka informasi yang sudah berupa digital audio yang dihasilkan software Sony Sound Forge 9.0 dengan mudah dapat disampaikan atau disebarluaskan keberbagai media.

3.2.2 Diagram alur pembuatan perubahan audio dari format analog ke format digital .

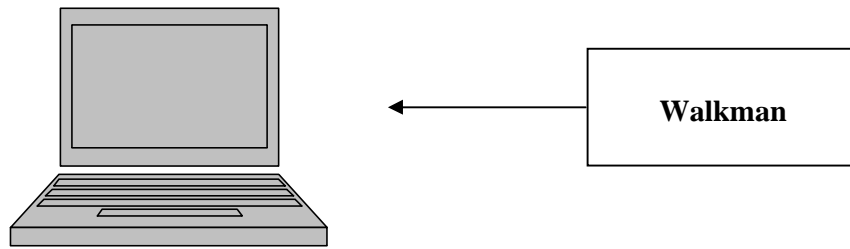
Penulis menggunakan diagram alur untuk menggambarkan tahapan-tahapan pembuatan dari format audio analog ke format audio digital .



Gambar 3. Diagram Alur Pembuatan perubahan audio dari format analog ke format digital .

3.2.3 Ilustrasi Perubahan format audio analog ke audio digital

Penulis menggunakan ilustrasi dalam proses perubahan dari format audio analog ke format audio digital.



Gambar 4. Ilustrasi Perubahan format audio analog ke audio digital

3.3 Mempersiapkan Hardware dan peralatan

Untuk merubah format dari audio analog menjadi format audio digital, peralatan yang diperlukan adalah :

- Walkman.
- Kaset.
- PC.
- Kabel 3.5 mm.

Adapun spesifikasi minimal hardware yang digunakan untuk menjalankan Sony Sound Forge 9.0, adalah sebagai berikut:

- Processor Intel Pentium IV 2.0 GHz
- RAM 1 GB Pc3200
- VGA 64 MB
- Hard Disk 5 GB
- Sistem Operasi : Microsoft Windows XP

3.4 Memulai Proyek

Sebelum memulai proyek ada beberapa hal yang harus kita lakukan sebelum menjalankan aplikasi dari Sony Sound Forge 9.0, antara lain :

- Menyiapkan audio analog yang berupa kaset pita magnetic yang akan kita convert atau kita rubah.



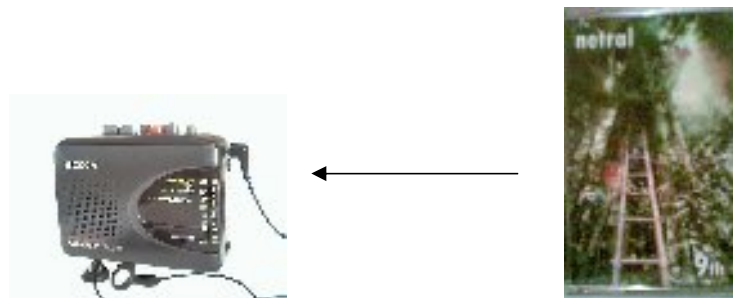
Gambar 5. Kaset album netral 9th

- Pilih salah satu audio track yang akan kita convert, kita ambil contoh track yang akan kita rubah adalah track pertama dari side A pada kaset yang berjudul PERTEMPURAN HATI.



Gambar 6. Cover belakang kaset album netral 9th

- Lalu kita masukkan kaset ke dalam walkman.



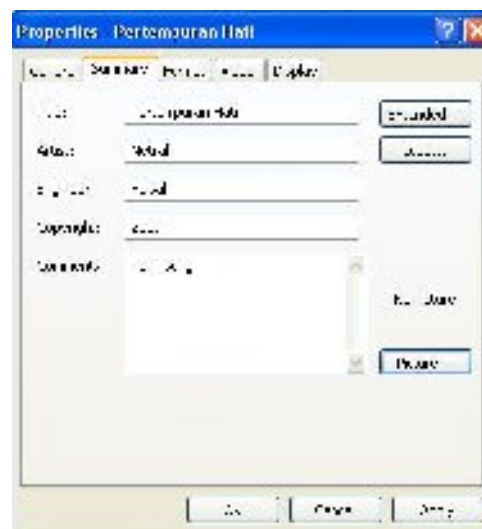
Gambar 7. Ilustrasi kaset di masukkan ke dalam walkman

Setelah melakukan tahapan sebelumnya, kini kita mulai menjalankan aplikasi Sony Sound Forge 9.0. Pada Sony Sound Forge 9.0 ada beberapa hal yang dilakukan setelah aplikasi tersebut dijalankan




Gambar 8. Sound Forge 9.0 Start

1. **Membuat keterangan hak cipta atas proyek tersebut**, hal ini berguna bila audio track yang akan dibuat ditujukan untuk komersil. Menu ini ada di dalam menu **File > Properties > Tab Summary**.



Gambar 9. Summary Tab

2. Menyimpan Proyek

Setelah melakukan pengaturan tentang hak cipta yang telah penulis jelaskan sebelumnya, penulis akan menyimpan proyek audio track. Untuk menyimpan proyek tersebut klik **save** pada menu **file**. Selain dari pada opsi menu, dapat pula menyimpan proyek dengan klik tombol **Save** () pada toolbar utama.



Gambar 10. Save As

3.5 Menghubungkan Walkman Ke Pc

Dalam langkah ini, penulis menghubungkan media audio analog atau disebut walkman ke media elektronik komputer atau biasa disebut Pc menggunakan kabel 3.5 mm yang berfungsi sebagai konektor atau penghubung.

Berikut gambar simulasi terhubungnya walkman dengan Pc

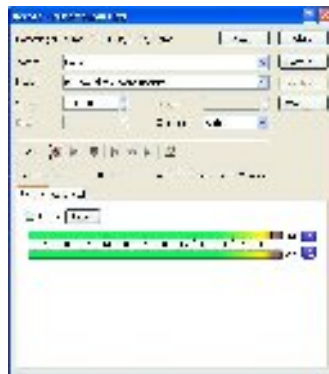


Gambar 11. Simulasi PC terhubung dengan Walkman menggunakan Kabel 3.5 mm

3.6 Merekam Track Audio dari Walkman ke Pc

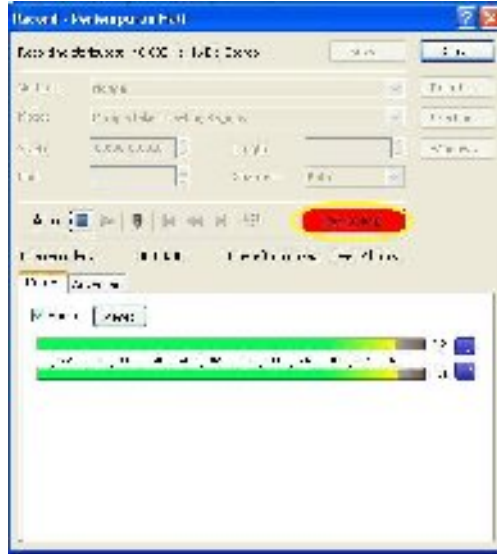
Langkah - langkah untuk melakukan proses perekaman Audio Track sebagai berikut :

- Pastikan walkman harus terkoneksi dengan PC, menggunakan kabel 3.5 mm.
- Klik menu **Record** pada **Toolbars** atau **CTRL+R**.




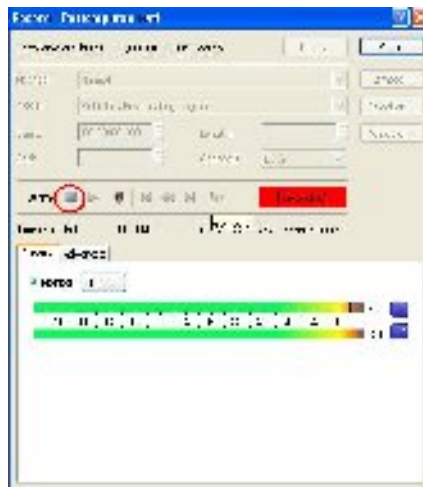
Gambar 12 Menu Record pada Toolbars.

- Oprasikan walkman yang telah terhubung ke Pc dengan menekan tombol **PLAY** pada walkman.
- Proses Recording yang sedang berlangsung.



Gambar 13. Proses Recording

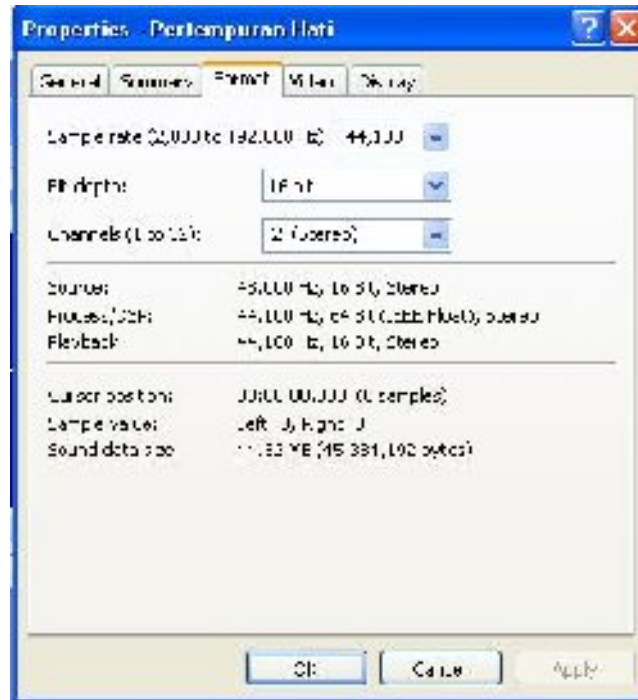
- Setelah track audio yang kita ingin convert atau rubah telah sampai pada akhir track, matikan walkman dengan menekan tombol **STOP** pada walkman.
- Setelah walkman dipastikan tidak dalam keadaan beroperasi, klik tombol **Stop** () pada tools stop di program Sony Sound Forge 9.0.



Gambar 14. Klik Stop

- Memilih Project Properties Tab Audio.

Setelah proses perekaman berakhir, selanjutnya kita menentukan format byte rate pada sebuah audio track yang telah kita rekam adalah sebagai berikut : Klik Kanan pada File di dalam sebuah track > **Properties > Format.**



Gambar 15. Klik kanan pada track > Properties > Format

3.7 Proses pemberian Effect pada audio track.

Proses pemberian effect adalah menu yang berfungsi untuk menambahkan effect suara pada audio track, juga berguna untuk kepentingan komposisi suara yang diinginkan sound engineer, adapun langkah – langkah pemberian effect pada audio track sebagai berikut :

➤ Menu Effect.


Arahkan pointer ke tools menu Effect pada toolbars.



Gambar 16. Menu Effect

➤ Menu Effect Noise Gate.

Di menu ini kita bisa mengatur dalam meminimalisirkan suara kebisingan atau biasa yang disebut Noise, sampai suara yang dihasilkan pada track audio benar – benar bersih jernih dan bersih dari kebisingan (Noise).

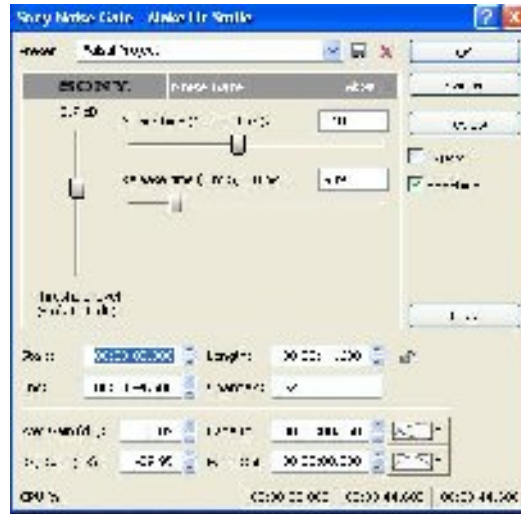
Klik menu effect pada toolbars lalu pilih menu  (Noise Gate). Menu ini berfungsi untuk mengurangi kebisingan atau biasa disebut dengan noise.



Gambar 17. Menu Tampilan utama Effect Noise Gate

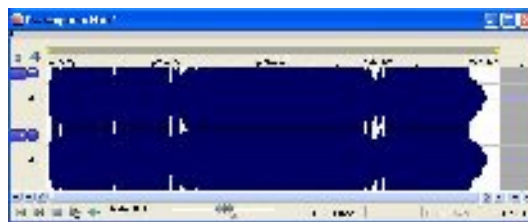
➤ Proses pemberian efek pada menu effect Noise Gate.

Setelah mengklik tools menu effect noise gate pada toolbars, maka akan terlihat tampilan seperti di bawah ini :



Gambar 18. Menu Sony Noise Gate

Lalu klik **OK** untuk menyetujui pemberian effect yang akan kita pakai untuk audio track yang telah kita rekam. Maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini :



Gambar 19. Hasil akhir menu effect Noise Gate

Seolah tidak terjadi banyak perubahan tetapi jika dilihat dari grafik table gelombang (Waveform) dimana gelombang suara hampir memenuhi grafik di karenakan noise pada audio track tersebut telah diminimalisirkan oleh effect Noise Gate.

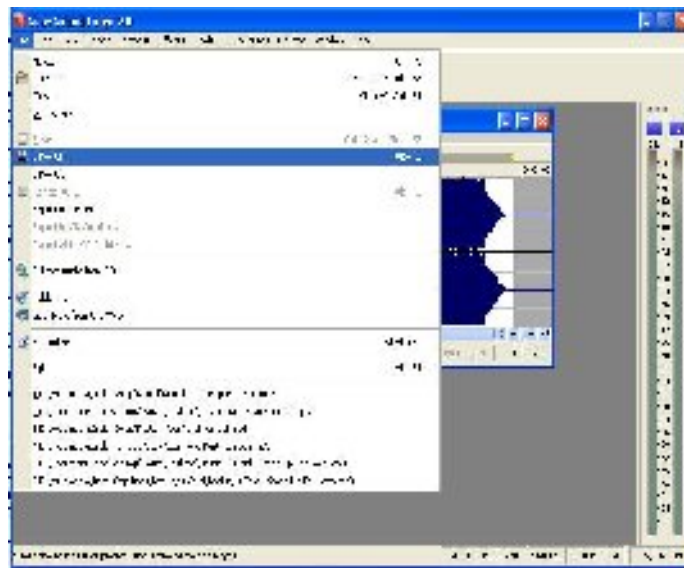
3.8 Menyimpan Hasil Rekaman Audio

Dan pada akhirnya dalam langkah ini penulis melakukan perubahan format digital ke dalam hasil rekaman audio, kemudian penulis melakukan proses penyimpanan hasil rekaman audio.

Berikut ini langkah- langkahnya:

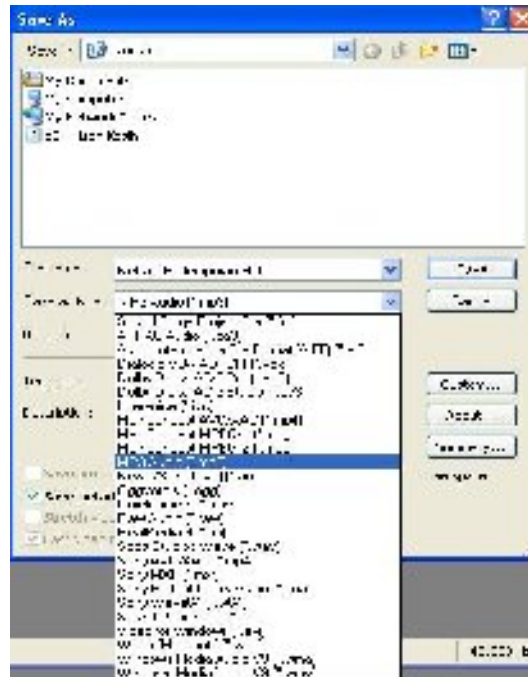
- Memilih Format Digital pada audio track.

Untuk menentukan format digital pada audio track yang kita inginkan adalah sebagai berikut : Klik File > Save As.



Gambar 20. Klik File > Save As

- Kemudian Pilih Format digital yang kita inginkan dengan cara arahkan pointer ke menu **Save As Type**. Lalu keluar tampilan seperti ini :



Gambar 21. Menu Save As Type