

## **Peran *Digital Audio Workstation* dalam Produksi Program Acara Siaran Radio di NBS FM**

Studi Deskriptif Mengenai Peran Tim Sound Engineer dengan Menggunakan Digital Audio Workstation “Pro Tools” dalam Produksi Program SpookySunday di Radio NBS FM Kota Sukabumi

<sup>1</sup>Muhamad Destiyan Putra, <sup>2</sup> Zulfebriges,

*1.2 Prodi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu*

*<sup>1,2</sup>Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung*

*Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116*

*email: <sup>1</sup> mdestiyanputra@gmail.com, <sup>2</sup> Zulfebriges@unisba.ac.id*

**Abstract.** FM NBS Radio in the program has a Sound Engineer Division to produce an audio or Sound which is divided into several stages, namely the Recording Engineer, Sound Editing, and Mixing Engineer and Mastering Engineer. This study refers to group communication and focuses more on the theory of group achievement, namely Member input (member input), mediating variables (role structure), and group output (group output). The method used in this study is a descriptive method with a quantitative approach. Population of the FM NBS Radio Sound Engineer Team on Jalan. Siliwangi, Cikole, Sukabumi City, West Java 43113. Using purposive sampling technique. A sample of 3 people namely 1 Recording Engineer, 1 Sound Editing and 1 Mixing Engineer and Mastering NBS FM Radio Engineer, Sukabumi City. Data collection techniques obtained through direct interviews, observation. In addition data is obtained through library research and internet searching. Based on the results of the study, it can be concluded that (1) Member input (input of members) that the role of the Sound Engineer team at NBS Radio when audio production using DAW certainly must be confident. the presence of digital technology can help work performance. Seeing scoring references on youtube, a film is a solution when caught in a problem. Idealism in the role of its own Sound Engineer team uses idealistic DAW in the use of Software. DAW Pro Tools is superior. the interaction is carried out by the role of the Sound Engineer team that the procedure certainly must be in the process. Sound Engineer stages Recording, Sound Editing, Mixing and Mastering. The expectations of each role produce Sound quality that matches the frequency in each track. (2) Mediating variables (role structure) The task of each role of the Sound Engineer Recording Engineer performs Recording, making guides or grooves, to make the instruments needed, Sound Editing has the task of Editing tracks, Mixing Engineers in charge of audio compounding, and Mastering Engineer in charge of leveling audio, and later it will create a good output character. The most dominant role is Mixing and Mastering. The purpose of the Sound Engineer team for the SpookySunday program is to produce quality audio, far from being disturbed. Influence Sound to create a distinctive Sound in the SpookySunday program includes several instruments such as the Electrical String, Vintage String and Sound effects to add to the jump scare atmosphere. (3) Group Output gives the best, because audio quality can affect the rating level in the program. Releases in each program are in the form of CDs and streams through the nbsfm.com website.

**Keywords:** Role, DAW, Group Communication, Group Achievement Theory.

**Abstrak.** Radio NBS FM dalam program acara memiliki Divisi *Sound Engineer* untuk memproduksi suatu audio atau suara yang di dalam nya terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu *Recording Engineer*, *Sound Editing*, dan *Mixing Engineer* dan *Mastering Engineer*. Penelitian ini merujuk pada komunikasi kelompok dan lebih menfokuskan pada teori pencapaian kelompok yaitu *Member input* (masukan anggota), *variabel mediating* (struktur peran), dan *group output* (keluaran kelompok). Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi Tim *Sound Engineer* Radio NBS FM di Jalan. Siliwangi, Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat 43113. Menggunakan teknik sampling purposive. Sampel sebanyak 3 orang yaitu 1 orang *Recording Engineer*, 1 orang *Sound Editing* dan 1 orang *Mixing Engineer* dan *Mastering Engineer* Radio NBS FM Kota Sukabumi. Teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui wawancara secara langsung, observasi. Selain itu data diperoleh melalui studi kepustakaan dan *internet searching*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat di simpulkan bahwa (1) *Member input* (masukan anggota) bahwa peran tim *Sound Engineer* di Radio NBS ini pada saat produksi *audio* dengan menggunakan DAW tentu harus percaya diri. adanya teknologi digital dapat membantu kinerja kerja. Melihat referensi scoring di youtube, film satu solusi ketika terjebak dalam suatu masalah. Idealisme dalam peran tim *Sound*

*Engineer* tersendiri menggunakan DAW idealis dalam penggunaan *Software*. *DAW Pro Tools* paling unggul. Interaksi dilakukan oleh peran tim *Sound Engineer* bahwa prosedur tentu pasti ada dalam prosesnya. Tahapan *Sound Engineer Recording*, *Sound Editing*, *Mixing* dan *Mastering*. Harapan setiap peran menghasilkan kualitas suara yang sesuai dengan frekuensi dalam setiap track. (2) *Varibel mediating* (struktur peran) Tugas masing-masing peran *Sound Engineer Recording Engineer* melakukan perekaman, membuat guide atau alur, hingga membuat instrument yang di butuhkan, *Sound Editing* bertugas melakukan *Editing track*, *Mixing Engineer* bertugas melakukan peracikan audio, dan *Mastering Engineer* bertugas melakukan leveling audio, dan nantinya akan menciptakan karakter output yang baik. Peran yang paling dominan *Mixing* dan *Mastering*. Tujuan dari tim *Sound Engineer* untuk program SpookySunday menghasilkan audio yang berkualitas, jauh dari gangguan. *Influence Sound* untuk menciptakan suara yang khas dalam program acara SpookySunday memasukan beberapa instrument seperti *Electrical String*, *Vintage String* dan *Sound effect* untuk menambah suasana jump scare. (3) Group Output (Keluaran Kelompok) memberikan yang terbaik, karena kualitas audio dapat mempengaruhi tingkat rating dalam program. Perilisan dalam setiap program berupa CD dan stream melalui web nbsfm.com.

**Kata kunci : Peran, DAW, Komunikasi Kelompok, Teori Pencapaian Kelompok.**

## A. Pendahuluan

Perkembangan media komunikasi pada era modern ini memungkinkan orang-orang di seluruh dunia untuk dapat berkomunikasi. Hal ini terjadi karena adanya berbagai media (*channel*) yang berguna dalam menyampaikan pesan. Salah satu bentuk media massa yang efisien dalam menyampaikan pesan ini adalah media penyiaran. Media penyiaran merupakan organisasi yang menyebarkan informasi yang berupa produk budaya atau pesan yang memengaruhi dan mencerminkan budaya dalam masyarakat (Morrisan, 2009:14). Radio merupakan salah satu bentuk media penyiaran. *Digital Audio Workstation* merupakan sistem elektronik yang satu-satunya dirancang untuk proses rekaman, *Editing* dan *playback digital audio*. DAW pada dasarnya tape-less, sistem yang berbasis mikroprosesor seperti Synclavier. DAW memiliki 4 komponen dasar, yaitu; Komputer itu sendiri, *Sound Card* (Atau disebut sebagai *Sound Converter* atau *audio interface*), *Digital audio Software* dan 1 perangkat input untuk menambah atau memodifikasi data *note musical*. Pada era modern ini banyak sekali *Digital Audio Workstation* (DAW) yang digunakan oleh media radio dan televisi, salah satunya : *Pro Tools*, *Logic Pro*, dan *Cubase*. *Software Pro Tools*

merupakan penggunaan yang paling tepat dan efektif dalam menjalankan sebuah produksi *audio* yang di dalam *Software Pro Tools* tersebut terdapat *Virtual Instrument* dan *Plug-in* lainnya untuk membantu memudahkan pengerjaan *digital audio*, dan tidak ada dalam *Software Logic Pro* dan *Cubase*. Pada saat ini *Sound Engineer* merupakan posisi yang dapat menjawab bagaimana sebuah *audio* atau suara dapat diolah dan menjadi faktor yang sangat penting. *Sound Engineer* adalah bidang kemampuan yang berhubungan tentang penggunaan mesin dan perlengkapan untuk rekaman, *Recording Engineer*, *audio Editing*, *Mixing*, *Mastering* dan reproduksi suara, Seorang *Sound Engineer* harus mahir dengan berbagai jenis media perekaman, seperti tape *analog*, *multitrack recorder*, *Digital Audio Workstation* (DAW), dan pengetahuan komputer. Ini adalah profesi kreatif di mana alat musik dan teknologi digunakan untuk menghasilkan suara untuk film, radio, televisi, musik, dan permainan video. Keberadaan *Sound Engineer* di tengah industri kreatif menegaskan bahwa tidak hanya gambar yang membuat sebuah hasil produksi berkualitas, namun juga suara. Secara umum dapat dijelaskan bahwa hal yang dilakukan oleh *Sound Engineer* di industri kreatif adalah membuat dan

mengolah Audio sehingga dapat digunakan sesuai tujuan. Mereka mengerjakan pekerjaannya sesuai dengan permintaan dari pihak lain yang meminta, turut memberikan ide, menyesuaikan dengan konsep, dan tentunya melakukan proses perekaman hingga proses *Sound Editing, Mixing* dan *Mastering*. Seluruh proses pengerjaan tersebut hanya dapat dilakukan oleh *Sound Engineer*. Peran tim dalam *Sound Engineer* ini merupakan aktivitas komunikasi kelompok yang dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Radio pada saat ini menjadi salah satu media komunikasi penyiaran yang efektif karena dapat di dengar oleh berbagai macam kalangan masyarakat, baik atas maupun bawah. Radio yang akan diteliti ini adalah Radio NBS FM menempati frekuensi 92.3 FM ini merupakan salah satu stasiun Radio yang berada di Kota Sukabumi. Dimana radio NBS FM ini memiliki beberapa program acara yang menarik yang disiarkan setiap hari salah satunya itu adalah program Spookysunday.

Peneliti menggunakan komunikasi kelompok dikarenakan adanya suatu tim yang mempunyai tujuan bersama dan peneliti lebih menfokuskan pada teori pencapaian kelompok. Teori tersebut terdapat (dalam Daryanto & Raharjo, 2016:104). Dimana di dalam teori pencapaian tersebut terdapat tiga turunan yaitu (*member input*), variabel-variabel perantara (*mediating variables*), dan keluaran dari kelompok (*group output*). Dari uraian latar belakang masalah di awal bab ini, peneliti menarik suatu rumusan masalah sebagai berikut “*Bagaimana Peran Tim Sound Engineer dengan menggunakan Digital Audio Workstation dalam Produksi Program SpookySunday di Radio NBS FM Kota Sukabumi*”

Selanjutnya, tujuan dalam

penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui peran tim *Sound Engineer* dengan menggunakan DAW melalui pemeriksaan (*member inputs*) untuk mengembangkan industri kreatif dalam *Produksi Program SpookySunday di Radio NBS FM Kota Sukabumi*. (2) Untuk mengetahui peran tim *Sound Engineer* dengan menggunakan DAW melalui variabel-variabel perantara untuk mengembangkan industri kreatif dalam *Produksi Program SpookySunday di Radio NBS FM Kota Sukabumi*. (3) Untuk mengetahui keluaran dari kelompok (*group output*) untuk mengembangkan industri kreatif dalam *Produksi Program SpookySunday di Radio NBS FM Kota Sukabumi*.

## B. Landasan Teori

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti "sama" *communico, communicatio*, atau *communicare* yang berarti "membuat sama" (*to make common*) Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa komunikasi merujuk pada cara berbagai hal-hal (Mulyana, 2012:46).

Menurut Hovland, komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas azas-azas penyampaian informasi serta pembentukan sikap dan pendapat (Effendy, 2003:10). Komunikasi kelompok merupakan komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang yaitu dua orang bahkan lebih dalam suatu kelompok "kecil" seperti dalam rapat, pertemuan, ataupun sebuah diskusi yang terjadi di dalam suatu tempat. Michael Burgoon dan Michael Ruffner dalam bukunya *Human Communication, A Refesion Of*

*Approaching Speech or Communication* memberi batasan komunikasi kelompok sebagai interaksi tatap muka dari tiga atau lebih individu guna memperoleh maksud atau tujuan yang dikehendaki seperti berbagai informasi, pemeliharaan diri atau pemecahan masalah sehingga semua anggota dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggota lainnya dengan akurat (dalam Daryanto & Raharjo, 2016:84). Kelompok dalam perspektif interaksional dikemukakan Marvin Shaw sebagai dua orang atau lebih yang berinteraksi satu sama lain dalam suatu cara tertentu, di mana masing-masing mempengaruhi dan dipengaruhi oleh pihak lainnya. Clovis Sheperd menjelaskan bahwa kelompok merupakan suatu mekanisme mendasar dari sosialisasi dan sumber utama dari tatanan sosial. Orang mendapatkan nilai dan sikap mereka, sebagian besar dari kelompok di mana mereka berada. Karenanya, kelompok (kecil) memberikan suatu fungsi perantara yang penting antara individu dengan masyarakat luas. Dalam kegiatan belajar ini, kita akan mempelajari beberapa perspektif teoritis dalam komunikasi kelompok. Perspektif tersebut antara lain mencakup teori perbandingan sosial, teori kepribadian kelompok, teori pencapaian kelompok dan teori pertukaran sosial (Daryanto & Raharjo, 2016:101).

Teori Pencapaian Kelompok merupakan Komunikasi kelompok terdapat teori-teori dalam perspektif teoritis salah satunya Teori percakapan kelompok ini sangat berkaitan dengan produktivitas kelompok atau upaya-upaya untuk mencapainya melalui pemeriksaan masukan dari anggota (*member input*), variabel-variabel perantara (*mediating variables*), dan keluaran dari kelompok (*group output*). Masukan atau input yang berasal dari anggota kelompok dapat

diidentifikasi sebagai perilaku, interaksi dan harapan-harapan (*expectation*) yang bersifat individual. Sedangkan variabel-variabel perantara merujuk pada struktur-struktur formal dan struktur peran dari kelompok seperti status, norma, dan tujuan-tujuan kelompok. Dan yang terakhir yaitu *Output* atau keluaran kelompok adalah pencapaian atau prestasi dari tugas atau tujuan kelompok. Produktivitas dari suatu kelompok dapat dijelaskan melalui konsekuensi perilaku, interaksi dan harapan-harapan melalui struktur kelompok. Dengan kata lain, perilaku, interaksi dan harapan-harapan (*input variables*) mengarah pada struktur formal dan struktur peran (*mediating variables*) sebaliknya variabel ini mengarah pada produktivitas, semangat dan keterpaduan (*group achievement*) (dalam Daryanto & Raharjo, 2016:104).

### C. Metode dan Sasaran Penelitian

Pada penelitian ini, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menggunakan data kualitatif dimana peneliti bertujuan memaparkan situasi dan peristiwa penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Guna memudahkan pengambilan data, maka populasi Tim *Sound Engineer* PT. Radio Nusantara Buana Suara (NBS FM) Sukabumi. Teknik pengambilan data dilakukan dengan dua cara, yaitu (1) olah data primer wawancara dan observasi (2) olah data sekunder melalui studi kepustakaan dan dokumen-dokumen. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana peran Tim *Sound Engineer* dengan menggunakan *Digital Audio Workstation* dalam Produksi Program *SpookySunday* di Radio NBS FM Kota Sukabumi dengan menggunakan teori pencapaian kelompok.

#### D. Hasil Penelitian

Metode penelitian yang menggunakan metode penelitian deskriptif. Di mana peneliti mengamati permasalahan yang timbul serta menganalisis permasalahan tersebut. merujuk pada komunikasi kelompok dengan menggunakan teori pencapaian kelompok ini bahwa aktivitas komunikasi kelompok yang di lakukan oleh tim *Sound Engineer* dalam pembuatan audio dengan menggunakan DAW "*Pro Tools*" untuk produksi program acara di Radio NBS FM ini berjalan dengan sangat baik dari *member input* (masukan anggota) di lihat dari interaksi yang di lakukan bahwa *,variabel mediating* (struktur peran) dan *group output* (keluaran kelompok) ini berjalan dengan baik. Member input merupakan masukan kelompok dimana di dalam nya terdapat suatu perilaku dan interaksi dari setiap anggota kelompok. Peran tim *Sound Engineer* di Radio NBS ini di lihat dari perilaku yang di lakukan oleh setiap peran tim *Sound Engineer* pada saat produksi audio tentunya membutuhkan ide dan imajinasi yang kuat agar terciptanya nuansa yang di inginkan. Bagaimana cara setiap peran tim *Sound Engineer* mengatasi hal tersebut. Mengatasi hal tersebut yang terpenting kita harus percaya diri dahulu dengan apa yang kita punya dan ingin kita buat. Dengan adanya teknologi digital, menemukan ide dan imajinasi sangat lah mudah, berkat Digital Audio Workstation (DAW) modern yang sudah lengkap dengan fitur – fitur virtual instrument di dalam nya dan terkoneksi dengan midi controller, dapat membantu kita untuk menemukan *Sound* atau suara yang kita inginkan. Namun, dalam produksi program acara di radio ini kita di tuntut untuk lebih profesional dan lebih kreatif. Sedangkan Apakah dari setiap peran tim *Sound Engineer* mempunyai

idealisme tersendiri dalam menggunakan DAW yang di gunakan dapat di katakan bahwa Untuk idealis dalam penggunaan software tentu nya dari setiap individu mempunyai, karena mungkin itu lebih untuk kenyamanan bekerja. Untuk idealis dalam penggunaan software tentu nya dari setiap individu mempunyai, karena mungkin itu lebih untuk kenyamanan bekerja. Namun dalam dunia *Sound Engineering* pada saat ini DAW Pro Tools lah yang paling unggul di bandingkan dengan Cubase, Logic Pro atau DAW lain nya. Dari interaksi yang di lakukan oleh peran tim *Sound Engineer* bahwa Adakah prosedur tertentu atau tahapan – tahapan dalam memproduksi audio dari setiap peran *Sound Engineer* Prosedur tentu pasti ada dalam proses nya. Tentu nya ada tahap – tahap atau prosedur yang memang harus di lakukan untuk memulai pengolahan suara, melalui beberapa tahap, pertama melakukan perekaman atau *Recording*, setelah perekaman selesai di lakukan *Sound Editing*, kemudian *Mixing*, hingga yang terakhir *Mastering*. setiap peran tim pasti memiliki harapan yang di inginkan Dalam produksi audio, adakah permintaan teknis dari setiap peran *Recording Engineer* adalah menghasilkan kualitas suara yang sesuai dengan frekuensi dalam setiap track, sehingga tidak terjadi peak/pecah, noise/gangguan suara dari luar di dalam audio tersebut, *Sound Editing* adalah membuat track atau audio sesuai dengan komposisi yang seharusnya, Harapan dari peran *Mixing Engineering* adalah menciptakan karakter dari sebuah audio. Bisa di ibaratkan seperti memasak, memasukan racikan atau bumbu. Sama hal nya seperti peran *Mixing Engineering* yang akan meracik dan membumbui audio di dalamnya. Dan dalam hal *Mastering Engineering* adalah menghasilkan

master audio yang berkualitas, dan akan menciptakan karakter output yang baik. Dalam variabel mediating ini terdapat peran dan tujuan kelompok. Peran tim *Sound Engineer* ini tentu mempunyai tugas masing-masing di dalamnya. Terdapat beberapa tahapan Apa saja tugas dari masing – masing peran yang ada di dalam divisi *Sound Engineer* itu *Recording Engineer*, *Sound Editing*, *Mixing Engineer* dan *Mastering Engineering*. Dapat di ketahui bahwa *Recording Editing* bertugas *Recording Engineer* bertugas melakukan perekaman, membuat guide atau alur, hingga membuat instrument yang di butuhkan, kedua *Sound Editing* bertugas melakukan *Editing track* seperti *cutting*, *positioning*, *vocal correction*, *drag* dan *replace*, sesuai dengan komposisi seharusnya. Dan yang terakhir yaitu tahap *Mixing Engineer* bertugas melakukan peracikan audio, seperti menambah EQ (*Equalizer*), *balancing audio*, *panning audio*, hingga penambahan *effect/fx* lainnya agar *audio* yang di keluarkan sesuai dengan karakter yang di inginkan. Dan dalam *Mastering Engineer* bertugas melakukan leveling audio, dan nantinya akan menciptakan karakter *output* yang baik, selanjutnya yang ketiga. Ketiga tahapan tersebut merupakan proses dalam pembuatan Audio dengan menggunakan DAW “*Pro Tools*” dalam produksi program siaran acara “*SpookySunday*” di Radio NBS FM Kota Sukabumi. Selain itu peran *Sound Engineering* di Radio NBS ini tentu akan ada peran yang dominan satu sama lain di antara dalam suatu peran tentu nya akan ada yang peran yang dominan dalam produksi audio dari ke tiga tahap yaitu *Recording Engineer*, *Sound Editing*, *Mixing Engineer* dan *Mastering Engineering*. Dalam produksi audio di Radio ini yang sangat dominan *Mixing dan Mastering* merupakan hal yang paling dominan,

karena bisa di sebut kedua tahap ini untuk mengkawinkan atau menyelaraskan audio yang telah di rekam agar terdengar baik dan itu membutuhkan waktu yang tidak singkat. Kedua tahapan tersebut harus memiliki tingkat skill dengan pendengaran yang sangat baik, karena ini mencangkup dengan output atau keluaran dan pembentukan karakter audio itu sendiri. Selanjutnya tentu akan ada tujuan peran tim *Sound Engineer* yang di capai bersama dalam program acara *SpookySunday* ini tujuan tersebut untuk menghasilkan audio yang berkualitas, jauh dari gangguan atau noise, dan memberikan karakter dalam audio tersebut agar menarik perhatian dan membuat suasana di dalam program acara tersebut. Selain tim *Sound Engineering* di Radio Nbs Fm ini mempunyai influence *Sound* ntuk menciptakan suara yang khas dalam program acara *SpookySunday* ini ialah dalam program *SpookySunday* salah satu yang menjadi ciri khas *Sound* di dalamnya yaitu memasukan beberapa instrument seperti *Electrical String*, *Vintage String* dan beberapa *Sound effect* atau *fx* lainnya untuk menambah suasana jump scare dalam sebuah audio. Untuk hasil akhir yang di katakan sebagai *group output*. Tim *Sound egineer* dari sebuah produksi audio di Radio Nbs FM ini mereka sebagai tim yang saling berhubungan satu sama lain dalam sebuah hasil akhir dari sebuah produksi audio tersebut adalah sebuah program acara yang sebelumnya sudah proses dahulu sehingga hasil tersebut dapat di siarkan dan di dengar oleh khalayak umum. Untuk perilisan program dalam bentuk CD, atau stream melalui web [nbsfm.com](http://nbsfm.com).

## E. Kesimpulan

(1). Member Input Peran tim *Sound Engineer* di Radio NBS ini di lihat dari perilaku yang di lakukan oleh

setiap peran tim *Sound Engineer* pada saat produksi audio tentunya harus percaya diri. Dengan adanya teknologi digital, menemukan ide dan imajinasi sangat lah mudah. Ketika kita terjebak atau stuck dalam suatu masalah terkadang kita mencari referensi yang berhubungan dengan inti masalah tersebut, seperti melihat referensi scoring di youtube, film dan pada akhirnya kita kemas kembali. di tuntut untuk lebih professional dan lebih kreatif. setiap peran tim *Sound Engineer* mempunyai idealisme tersendiri dalam menggunakan DAW idealis dalam penggunaan *Software* tentu nya dari setiap individu mempunyai, karena mungkin itu lebih untuk kenyamanan bekerja. DAW Pro Tools lah yang paling unggul di bandingkan dengan Cubase, Logic Pro atau DAW. interaksi yang di lakukan oleh peran tim *Sound Engineer* bahwa Prosedur tentu pasti ada dalam proses nya. Tentunya ada tahap, pertama melakukan perekaman atau *Recording*, setelah perekaman selesai di lakukan *Sound Editing*, kemudian *Mixing*, hingga yang terakhir *Mastering*. setiap perang tim pasti memiliki harapan yang di inginkan menghasilkan kualitas suara yang sesuai dengan frekuensi dalam setiap track, sehingga tidak terjadi pecah, gangguan suara dari luar di dalam audio tersebut, *Sound Editing* adalah membuat track atau audio sesuai dengan komposisi yang seharusnya, Harapan dari peran *Mixing Engineering* adalah menciptakan karakter dari sebuah audio. Bisa di ibaratkan seperti memasak, memasukan racikan atau bumbu. Sama hal nya seperti peran *Mixing Engineering* yang akan meracik dan membumbui audio di dalamnya. Dan dalam hal *Mastering Engineering* adalah menghasilkan master audio yang berkualitas, dan akan menciptakan karakter output yang baik. (2) Variabel mediating Tugas masing-masing peran

*Sound Engineer Recording Engineer* bertugas melakukan perekaman, membuat guide atau alur, hingga membuat instrument yang di butuhkan, *Sound Editing* bertugas melakukan *Editing track*, *Mixing Engineer* bertugas melakukan peracikan audio, dan *Mastering Engineer* bertugas melakukan leveling audio, dan nantinya akan menciptakan karakter *output* yang baik. Peran yang paling dominan *Mixing dan Mastering* merupakan hal yang paling dominan, karena bisa di sebut kedua tahap ini untuk mengkawinkan atau menyelaraskan audio yang telah di rekam agar terdengar baik dan itu membutuhkan waktu yang tidak singkat. Tujuan dari tim *Sound Engineer* untuk program SpookySunday menghasilkan audio yang berkualitas, jauh dari gangguan/noise, dan memberikan karakter dalam audio tersebut agar menarik perhatian dan membuat suasana di dalamnya. Influence *Sound* untuk menciptakan suara yang khas dalam program acara SpookySunday salah satu yang menjadi ciri khas *Sound* di dalamnya yaitu memasukan beberapa *instrument* seperti *Electrical String*, *Vintage String* dan beberapa *Sound effect/fx* lainnya untuk menambah suasana *jump scare*. (3) Group Output (Keluaran Kelompok) Hasil akhir tim *Sound Engineer* dari sebuah produksi audio di Radio NBS sebuah program acara radio, dalam setiap suatu program yang di jalankan, tim *Sound Engineer* di Radio NBS selalu ingin memberikan yang terbaik, karena dalam hal ini kualitas audio dapat mempengaruhi tingkat rating dalam program tersebut. Perilisan dalam setiap program berupa CD dan stream melalui web nbsfm.com.

**Saran** (1) Tim *Sound Engineer* dapat lebih berkreasi lagi dengan adanya teknologi digital audio ini, dan terus memberikan sebuah hasil karya positif yang tentunya bermanfaat bagi

para pendengar radio NBS atau pun untuk khalayak umum. (2) Tim *Sound Engineer* di radio NBS FM dapat memberikan peluang bagi para kalangan anak muda yang mempunyai ke inginan untuk terjun langsung ke dunia *Sound Engineer* dengan memberikan bekal skill dan ilmu serta pengarahan langsung dari tim *Sound Engineer* di NBS FM sehingga mereka bisa membuka bisnis kreatif di luar sana dan juga mengembangkan kemampuan diri inividu. (3) PT. Radio NBS FM Kota Sukabumi dapat memberikan sebuah program acara yang mendidik, menghibur, dan tentu nya program yang dapat menambah wawasan bagi para pendengar atau pun khalayak umum.

### Daftar Pustaka

- Binanto, Iwan. 2005. "*Konsep Dasar Program*". Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Capung Java Jive. 2014. "*101 Rahasia Sukses Dunia Rekaman*". Jakarta: PT Grasindo.
- Daryanto dan Muljo Rahardjo, 2016. "*Teori Komunikasi*". Yogyakarta: Gava Media.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. "*Ilmu, teori dan filsafat komunikasi*". Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Effendy, Onong U. 2005. "*Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*". Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Fajar, Marhaeni, "*Ilmu Komunikasi Teori & Praktek Edisi Pertama*". Graha Ilmu, Yogyakarta, 2009.
- Morissan. 2009. "*Manajemen Media penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*". Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyana, Deddy. 2012. "*Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaluddin, 2005. "*Psikologi*

*Komunikasi*". Bandung: PT.Remaja

Rosdakarya

Rakhmat, Jalaluddin dan Subandy, Idi. 2016. "*Metode Penelitian Komunikasi, Edisi Revisi Kedua*". Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Soekanto, Soerjono. 2002. "*Teori Peranan*". Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. 2010. "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif RND*". Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. 2013. "*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". Bandung: Alfabeta.