

---

## Pelatihan Produksi Audio untuk Menunjang Kreativitas Guru dan Siswa di Sekolah MI Asy Syifa Baleendah

**Ardy Aprilian Anwar<sup>1</sup>, Yosa Fiandra<sup>2</sup>, Yayat Sudaryat<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup>Desain Komunikasi Visual, FIK, Telkom University, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[ardyapriliananwar@telkomuniversity.ac.id](mailto:ardyapriliananwar@telkomuniversity.ac.id), <sup>2</sup>[pichaq@telkomuniversity.ac.id](mailto:pichaq@telkomuniversity.ac.id),  
<sup>3</sup>[yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id](mailto:yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id)

Received: Jan 9, 2023; Revised: Jan 22, 2026; Accepted: Jan 24, 2024

---

### Abstrak

Kreativitas merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sebuah pertunjukan seni. Secara garis besar, seni dibagi ke dalam rupa, musik, tari, dan drama. Saat melakukan perayaan, baik, kelulusan maupun kenaikan tingkat di sekolah, tidak jarang mereka mengadakan sebuah acara perayaan dalam satu hari. Berbagai jenis perlombaan diadakan dan dipertandingkan, serta berbagai pertunjukan kesenian dipertontonkan secara terbuka. Pertunjukan kesenian berupa penampilan grup musik, bernyanyi solo, tari-tarian, ansambel musik, drama musical atau biasa disebut kabaret, dan lainnya. Untuk penampilan terbaik, tentunya mereka akan melakukan persiapan-persiapan khusus. Rangkaian persiapan terdiri dari menentukan jenis seni, menentukan para pelaku yang terlibat, menentukan konsep dan tema pertunjukan, produksi konten, latihan, hingga geladi resik. Namun, sayangnya masih ada beberapa penyelenggara yang masih menggunakan tenaga bantuan dari luar dengan alasan tidak memiliki pengetahuan pada bidang terkait. Misalnya saat membuat musik irungan nyanyi, musik irungan tari, hingga audio untuk pertunjukan kabaret dengan kerumitan yang lebih kompleks. Audio untuk pertunjukan kabaret memerlukan kecakapan dalam hal tata olah suara dengan perangkat yang tidak secara umum dimiliki pihak sekolah, terutama tingkat pendidikan dasar. Dalam program Pengabdian pada Masyarakat, kami berinisiatif untuk membagi pengalaman, memberikan pemahaman, dan melatih sumber daya manusia yang ada tentang produksi audio untuk kabaret. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan produktivitas mitra sebesar 100%, dibuktikan dengan kemampuan guru memproduksi karya audio drama secara mandiri tanpa bergantung pada tenaga ahli eksternal.

**Kata Kunci :** Pelatihan, produksi audio, kabaret, kreativitas guru, MI Asy Syifa.

---

### 1. PENDAHULUAN

Madrasah Ibtidaiah Asy Syifa adalah sekolah tingkat dasar yang berbasis pendidikan agama Islam. Alamat sekolah ini berada di Jl. Rancakasiat No. 3 Rancamanyar, Baleendah, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40375. Tenaga pendidik di sekolah ini terdiri dari 15 orang dengan kisaran usia antara 30 hingga 45 tahun.

Di masa pasca pandemi ini banyak sekolah yang kembali menggeliatkan kegiatan-kegiatan di sekolahnya, termasuk potensi untuk mengadakan kegiatan pertunjukan kesenian yang lazimnya diadakan saat perayaan kelulusan dan kenaikan kelas. Namun, sejauh pengamatan kami terhadap profil media sosial, MI Asy-Syifa Rancamanyar belum mewujudkan pertunjukan kesenian. Hal itu bisa saja disebabkan oleh faktor sumber daya manusia, faktor kebijakan sekolah, atau faktor ketersediaan fasilitas dan informasi. Hal tersebut terkait dengan tuntutan utama kompetensi guru, yaitu hanya membina peserta didik.

Sekolah ini terbilang baru karena belum ada kelas/tingkat enam. Terdapat beberapa peluang pemberdayaan produk-produk kreatif yang dapat di garap oleh guru-guru MI Asy Syifa. Salah satu produk kreatif yang pernah mereka garap dalam jangka waktu terdekat adalah pertunjukan drama dalam kegiatan Perkemahan Jumat Sabtu Minggu. Setelah kami amati, terdapat beberapa kekurangan

pada karya mereka, yaitu pada Media Audio Workstation Software (DAW), Audio Balancing, Trimming, Fading In/Out, dan Gema dari ruang rekam yang dipakai.

Kegiatan ini membawa misi memberdayakan guru-guru MI Asy Syifa untuk produktif dalam karya seni. Usia guru-guru di sekolah tersebut cukup berpeluang dalam menerima informasi dan pengetahuan tentang teknologi rekaman dan tata olah suara. Mereka memiliki dedikasi bekerja yang cukup loyal, sehingga besar kemungkinan pada pengembangan kegiatan pengabdian pada masyarakat pada tahap lanjutan. Proses administrasi pada sekolah-sekolah saat ini seolah sudah memaksa untuk serba digital. Hal itu juga yang menjadi peluang dalam memberikan pelatihan yang lebih efisien. Kami akan menggunakan *software* dengan ukuran kecil, kinerja ringan, fitur lengkap, dan pengoperasian yang mudah. Untuk itu, kami memilih REAPER sebagai media utama yang digunakan dalam pelatihan. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru-guru di MI Asy Syifa Rancamanyar sudah memiliki dasar dalam pengoperasian komputer. Kami tinggal melengkapi keahlian dan pemahaman dalam memproduksi karya seni dalam jenis audio.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini membawa misi memberdayakan guru-guru MI Asy Syifa untuk produktif dalam karya seni. Usia guru-guru di sekolah tersebut cukup berpeluang dalam menerima informasi dan pengetahuan tentang teknologi rekaman dan tata olah suara. Mereka memiliki dedikasi bekerja yang cukup loyal, sehingga besar kemungkinan pada pengembangan kegiatan pengabdian pada masyarakat pada tahap lanjutan. Proses administrasi pada sekolah-sekolah saat ini seolah sudah memaksa untuk serba digital. Hal itu juga yang menjadi peluang dalam memberikan pelatihan yang lebih efisien. Kami akan menggunakan *software* dengan ukuran kecil, kinerja ringan, fitur lengkap, dan pengoperasian yang mudah. Untuk itu, kami memilih REAPER sebagai media utama yang digunakan dalam pelatihan. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru-guru di MI Asy Syifa Rancamanyar sudah memiliki dasar dalam pengoperasian komputer. Kami tinggal melengkapi keahlian dan pemahaman dalam memproduksi karya seni dalam jenis audio.

Kegiatan Abdimas ini dimulai dengan melakukan diskusi singkat untuk menemukan titik temu antara masalah relevan yang dihadapi para Guru MI Asy Syifa dengan solusi-solusi yang ditawarkan. Solusi yang diberikan tentunya berdasarkan masalah yang ditemukan. Setelah solusi disepakati, berikutnya adalah menentukan tema pelatihan yang sesuai. Karena inti dari pelatihan dalam kegiatan Abdimas ini adalah Rekaman Audio, maka tema dari pelatihan ini tidak keluar dari cakupan produksi dan desain suara. Solusi utama yang ditawarkan dalam pelatihan ini adalah pembuatan audio drama kabaret.

Solusi pertama yang kami berikan adalah dengan membagikan pengalaman dalam membuat cerita kepada para guru MI Asy Syifa menjadi solusi awal sebelum melakukan rekaman. Penting sekali bagi para kreator cerita untuk memahami bagaimana merancang sebuah cerita yang menarik dan tidak membosankan [1]. Beberapa hal penting terkait perancangan cerita di antaranya:

### **1.1. Menjelaskan Pengertian Cerita**

Cerita dalam KBBI adalah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka). Struktur cerita menjadi dasar penulis naskah dalam menyusun kalimat-kalimat dialog. Di samping dialog, dalam kabaret juga ada narasi, yaitu penuturan kisah yang biasa dipakai untuk mempersingkat alur cerita, atau meringkas alur cerita yang dianggap tidak terlalu penting untuk ditampilkan/perdengarkan.

Pada dasarnya, cerita dibagi menjadi beberapa babak dari 3 babak hingga 12 babak [2]. Pembagian dilakukan dalam membangun realitas berpikir dalam pikiran penonton. Struktur tiga babak

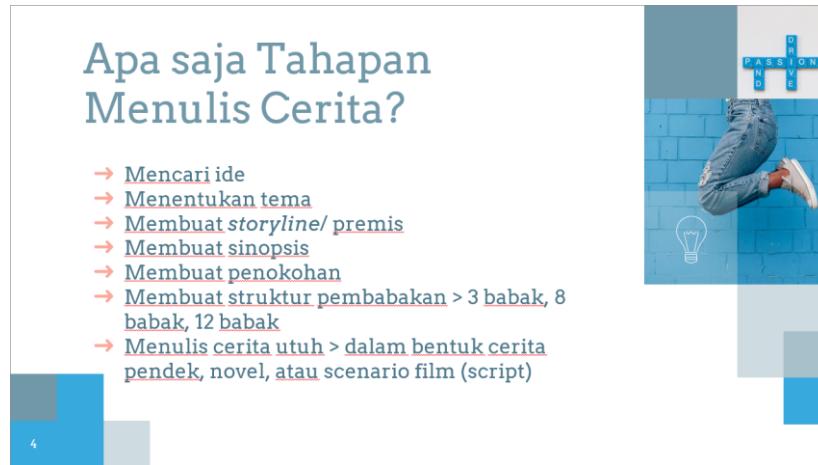
dibagi menjadi orientasi, komplikasi, dan resolusi. Penyebutan istilah struktur cerita dengan “babak” ini dikenal juga dengan istilah struktur dramatik. Garis besarnya, orientasi adalah fase di mana keseluruhan informasi dalam film agar dikenali dan dimengerti terlebih dahulu oleh penonton sebelum masuk dalam permasalahan di bagian penceritaannya. Ketika masuk fase kedua, komplikasi, setiap unsur cerita satu sama lain saling mendukung membangun ketegangan, masalah, dan kerumitan yang dialami tokoh utama. Akhir cerita selalu dibuat terkesan selesai untuk sebagian besar penceritaan, walaupun beberapa film membuat akhir ceritanya terkesan belum selesai. Terdapat beberapa aspek yang berada dalam setiap babak, yaitu alur cerita, plot, karakter, *setting tempat*, *setting waktu*, dan sudut pandang karakter. Ini adalah contoh penggunaan subbab dalam sebuah makalah. Subbab boleh dicantumkan pada semua bab, kecuali pada bagian penutup.

## 1.2. Tahapan Menulis Cerita

Menulis cerita dimulai dengan mencari ide. Mencari ide cerita bisa berasal dari keseharian, kisah yang telah berlalu, bahkan karangan [3]. Setelah ide diperoleh, tentukan tema yang melekat pada ide tersebut. Jika ide berasal dari karangan, maka masuk dalam tema fiksi; tema kisah nyata bisa berasal dari ide keseharian, dan sebagainya.

Selanjutnya adalah menulis *storyline*. *Storyline* adalah tentang bagaimana sebuah cerita mengalir pada jalur penceritaannya berupa rangkuman atau inti cerita [4]. *Storyline* ditulis sebelum penulisan naskah lengkap. Terdapat kemiripan makna dari dua istilah antara *storyline* dengan premis, yaitu deskripsi singkat yang memuat keterangan tokoh dalam cerita, tujuan tokoh, dan hambatan apa yang ia hadapi, sehingga biasanya premis atau pun *storyline* biasanya hanya terdiri dari dua kalimat saja.

*Storyline* kemudian dikembangkan menjadi sinopsis. Jumlah kalimat sinopsis lebih banyak dari *storyline*, yaitu sekitar satu hingga dua paragraf. Isinya lebih rinci menjelaskan apa, siapa, kenapa, bagaimana, di mana, dan kapan.



Gambar 1. Tampilan layar *Powerpoint* penjelasan pembuatan cerita (Lionardi, 2022)

Tiga kategori karakter dalam penceritaan adalah utama, sampingan, dan figuran [5]. Karakter utama dibagi lagi menjadi dua, yaitu utama protagonis atau “orang baik”-nya dan utama antagonis sebagai “yang jahat”-nya. Karakter sampingan adalah karakter yang bersifat pendukung atau pelengkap karakter utama, penampilannya tidak sedominan karakter utama. Terakhir karakter figuran, yaitu karakter yang berfungsi sebagai ornamen dalam visual, pelengkap suasana dalam *setting tempat* dan waktu.

Hal berikutnya yang harus ditentukan adalah arah alur cerita, yaitu arah alur maju (*chronological plot*), arah alur mundur, atau arah alur campuran [6]. Arah alur maju adalah jenis penceritaan yang

dimulai secara berurut dari babak orientasi, babak komplikasi atau konfrontasi, dan babak resolusi. Sedangkan arah alur mundur berjalan sebaliknya, diawali dengan konfrontasi atau konflik, lalu kemudian cerita berjalan untuk menjelaskan penyebab konflik itu terjadi, secara bertahap. Lalu untuk arah alur campuran, perjalanan penceritaan dibuat secara acak, tergantung selera pembuat cerita.

Aspek terakhir dalam penceritaan atau pembuatan cerita adalah penutup atau *ending*. Ending biasanya bersifat menjawab tujuan yang hendak dicapai tokoh utama dalam penceritaan, baik itu tercapai maupun tidak tercapai [7]. Ending dibagi menjadi dua jenis, yaitu *close ending* dan *open ending*. *Close ending* adalah penutupan cerita yang benar-benar diselesaikan tanpa memberikan tambahan apa pun. Sedangkan *open ending* adalah penutupan cerita yang dengan sengaja dibuat terkesan belum selesai, masih ada masalah, dan kemungkinan ada lanjutan cerita pada sajian penceritaan berikutnya.

### 1.3. Proses Produksi Suara

Setelah dirasa siap dengan konsep cerita, kami mewadahi kebutuhan pelatihan para guru untuk rekaman suara sederhana, di antaranya:

Tabel 1. Proses utama produksi suara

Proses	Deskripsi
- <i>Recording</i>	Melakukan rekaman; berusaha memperoleh hasil rekaman seideal mungkin.
- <i>Editing</i>	Merapikan hasil rekaman hingga siap diolah di tahap berikutnya.
- <i>Mixing</i>	Meramu porsi setiap klip audio.
- <i>Mastering</i>	Menyajikan hasil akhir audio sesuai peruntukan.

Proses produksi audio sama halnya seperti memasak, diawali dengan belanja bahan-bahan, membersihkan bahan-bahan, menakar, mencampur, memberi bumbu, memasak, dan menyajikan. Dalam produksi audio, proses *recording* sama dengan belanja, yaitu mencari sumber-sumber suara yang dibutuhkan, baik proses rekaman di dalam studio di luar ruangan, maupun membelinya di internet melalui *audio library*. Membersihkan bahan sama dengan proses *audio editing*, yaitu membuat hasil rekaman bersih dari *noise* dan memotong bagian yang tidak diperlukan. Proses menakar sama dengan proses *audio balancing*, yaitu mengatur volume, pan, dan frekuensi dengan tepat sesuai kebutuhan dan selera. Memberi bumbu sama dengan memberi *Audio Effects*, yaitu menambahkan manipulasi efek suara pada sumber suara yang telah di takar tadi. Fungsinya untuk “memperkuat” bunyi, “mempermanis” suara, membuatnya terdengar lebih “empuk”, “tajam”, dan lain sebagainya. Tahap tersebut dinamakan dengan proses *Audio Mixing*, yaitu proses ketika hasil pemberian *Audio Effects* “dicicipi”, jika ada yang kurang ditambahkan, dan seterusnya hingga memperoleh hasil yang paling sesuai keinginan. Proses memasak adalah analogi dari proses *rendering* atau *exporting*, yaitu membuat keseluruhan proses dan berkas-berkas suara sebelumnya menjadi satu berkas yang bisa dinikmati dalam satu format sajian suara, bisa berupa MP3, WAV, M4A, dan lainnya tergantung peruntukannya. Akhir dari rangkaian proses tersebut adalah proses *audio Mastering*, yaitu bagaimana hasil audio yang telah di *render* tadi diberi “pemanis”, berupa sentuhan akhir dan kepentingan pada media apa Audio tersebut akan dipublikasikan.

Pada dasarnya, produksi suara adalah hal sederhana, yaitu menyimpan data suara untuk dimainkan ulang. Di samping kesederhanaan tersebut, tuntutan selera manusia terus berkembang ke arah reproduksi suara secara artifisial. Empat tahapan dasar dalam proses produksi suara adalah *Audio Recording*, *Audio Editing*, *Audio Mixing*, *Audio Mastering*. *Audio recording* meliputi kesiapan konsep dan kesiapan peralatan rekam. Di masa sekarang, proses rekaman dapat dilakukan di rumah masing-masing dengan beberapa peralatan utama rekaman suara, seperti *sound card*. *Sound card* adalah

perangkat konversi yang bekerja mengubah sinyal analog suara menjadi sinyal digital suara [8]. Walaupun perangkat gawai di masa sekarang sudah dilengkapi dengan satu set sederhana alat perekam suara (mikrofon, ruang penyimpanan data, dan pengeras suara), namun kebutuhan rekaman suara untuk hasil standar tidak dapat terpenuhi. Hasil rekaman suara standar adalah hasil rekaman dengan tingkat *fidelity* (sesuai kenyataan) yang tinggi dan minim *noise floor* [8]. Saat ini, semua tahap utama produksi suara dapat diselesaikan dengan satu set perangkat yang sama. Tahap utama kedua setelah *recording* adalah *Editing*. Proses *Audio Editing* atau penyuntingan suara adalah proses untuk menindak lanjuti hasil rekaman yang sudah dianggap final [9]. Proses *audio editing* dibagi dua jenis, yaitu penyuntingan untuk pembersihan meliputi *trimming*, *normalizing*, *De-Noise*, *De-Verb*, dan penyuntingan untuk kreativitas karya meliputi *stretch*, *re-pitch*, *reversing*, *Equalizing*, dan lainnya. Setelah audio *editing*, dilanjutkan ke proses *audio mixing*. Proses ini meliputi *audio balancing* dan pemberian *audio effect*. *Audio balancing* merupakan proses yang tidak ada acuannya, karena pengaturan di dalamnya mengutamakan selera [10]. Proses *balancing* merambah ke tiga aspek, yaitu, aspek volume, aspek *panning*, dan aspek frekuensi. *Audio mixing-balancing* bertujuan membuat beberapa suara yang berbunyi bersamaan, terdengar tidak bertabrakan atau bertumpuk. Sedangkan pemberian *audio effect* bermaksud memanipulasi suara yang sudah ada (selesai direkam) berada pada suatu keadaan atau kondisi “terkontaminasi” [11]. Tujuan memberi *effects* adalah membuat suatu kesan agar sesuai dengan suatu kebutuhan. Proses terakhir dalam produksi audio adalah *Audio Mastering*. Pada awalnya audio *mastering* berhubungan dengan proses penyajian hasil olah audio ke dalam media piringan hitam [8]. Namun, saat ini teknologi sudah *merubah* beberapa aspek, termasuk penyajian hasil olah audio. Audio saat ini dipasarkan melalui media digital, sehingga kebanyakan proses *mastering* difokuskan pada “*finishing touch*” *general audio effects* untuk mengatur *dynamics*, dan *general filter* untuk mengatur warna bunyi akhir. Adapun peninggalan yang masih tersisa dalam hubungannya dengan *mastering* di masa lampau, adalah menentukan format audio, yakni berhubungan dengan *bit rate*, *sample rate*, format ekstensi, dan *channel*.

Ada beberapa langkah atau tahapan sederhana yang sudah dirangkum agar mudah dipahami oleh peserta Abdimas. Berdasarkan proses, kami menjadikan garis besar tahap rekaman menjadi delapan, yaitu 1) Konsep, 2) Alat-Dokumen-Kondisi, 3) *Software*, 4) Rekam-Gagal-Rekam, 5) Lengkapi aset suara, 6) Geser & Geser, 7) Edit-Dengar-Edit, 8) *Audio FX & Render*. Tahap rekaman pertama adalah Konsep, maksudnya kita harus sudah menyiapkan apa yang akan kita rekam dari A sampai Z sebelum kita memulai proses rekaman suara. Hal ini dimaksudkan agar proses rekaman dilakukan secara efisien dan efektif. Bahkan, terkadang konsep yang sudah dipersiapkan sebelumnya pun dirasa banyak kekurangan ketika proses rekaman berjalan. Kedua adalah Alat-Dokumentasi-Kondisi, maksudnya sebelum proses rekaman dimulai, tentu saja semua peralatan yang diperlukan sebaiknya sudah siap dan sudah terpasang, dokumen-dokumen seperti konsep dan naskah sudah siap, serta kondisi tempat rekaman sudah mendukung. Kondisi yang mendukung proses rekaman suara adalah kondisi isolasi suara dari suara gangguan yang baik, serta ruang yang minim pantulan bunyi. Ketiga adalah kesiapan dan pemahaman atau penguasaan terhadap pengoperasian *software* yang digunakan untuk rekaman suara. Saat ini, beberapa pengembang *software* membuat produk yang mereka buat dapat dibeli secara daring. Artinya, perlu kompetensi yang baik untuk penggunaan *software* yang baik pula. Kompetensi dalam mengoperasikan *software* sangat penting dalam proses rekaman, karena semakin seseorang menguasai seluruh fitur-fitur penting dan hafal dengan pintasan-pintasan *keyboard*, maka lagi-lagi proses rekaman akan semakin cepat dan hemat. Keempat adalah proses rekaman yang sesungguhnya, yaitu proses ketika suara di tangkap dan datanya disimpan dalam memori penyimpanan di komputer. Proses ini sesederhana mulai, berjalan, dan selesai, namun tidak

jarang yang mengalami kegagalan saat si penyiar berada di ruang rekam. Oleh karena itu, kami beranggapan bahwa kegagalan saat proses rekaman adalah sebuah keniscayaan. Kelima adalah melengkapi asset suara yang dibutuhkan pada suatu proyek produksi audio. Hampir dapat dikatakan bahwa setiap proses produksi suara untuk drama kabaret, sebagian besar asset suara diperoleh dari sumber luar proyek, yaitu dengan mengakses internet dan mengunduh suara dari perpustakaan penyedia suara secara daring. Hal tersebut dikarenakan ketidaksiapan penggarap karya audio, khususnya drama, untuk memproduksi setiap asset suaranya secara orisinal, biasanya karena minim *budget*, dan dikejar target waktu. Maka dari itu, kami menyebut proses "Lengkapi Aset Suara" tersebut adalah bagian dari proses produksi suara. Keenam adalah Geser & Geser, maksudnya dua kata "geser" tersebut memiliki orientasi yang berbeda, namun dibuat berdampingan agar mudah diingat. Geser yang pertama merujuk pada proses *audio editing*, yaitu menggeserkan setiap klip audio yang sudah berada pada jalur atau *track*-nya masing-masing agar berbunyi sesuai dengan garis waktu yang telah ditentukan. Sedangkan geser yang kedua merujuk pada pengaturan *knob* dan *fader* seperti yang disinggung dalam proses *audio mixing*. Geser kedua berarti geser *fader/knob track volume*, untuk menyeimbangkan intensitas kenyaringan bunyi-bunyi yang sudah berada pada jalurnya, posisi pendengaran pengeras suara pada sistem *stereophonic*-nya, serta memanipulasi timbre bunyi pada ukuran band-frekuensinya. Ketujuh adalah Edit-Dengar-Edit, di mana maksud dari kata edit mencakup pada proses *Audio Editing* dan *Audio Mixing*. Kata Edit kami terjemahkan sebagai proses pengolahan suara pasca-rekaman secara keseluruhan, yaitu proses ketika seorang pengolah suara bekerja di depan komputer dengan *software DAW*-nya. Maksud diurutkan dengan Edit, Dengar, dan Edit lagi, berdasarkan pengalaman, bahwa baik hasil edit sedikit atau banyak dan hasil mixing sedikit atau pun banyak, pastinya pemilik garapan atau pengolah suara selalu mendengarkan setiap hasil perubahan olahan yang ia lakukan dalam *software*-nya, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana perubahan dialami pada proyek suaranya, lalu kemudian diotak-atik lagi dan seterusnya. Sama halnya ketika seorang video editor ingin melihat hasil sementaranya dari perubahan ke perubahan dalam setiap prosesnya. Proses yang terakhir mencakup proses *Audio Mixing* dan proses *Audio Mastering*. Istilah *Audio Effects* (disingkat FX) disebut sebagai tahap terakhir dalam proses audio, berdasarkan standar proses produksi audio, pemberian Audio FX dilakukan setelah proses *audio balancing* selesai. Artinya, proses audio balancing dan pemberian Audio FX berada dalam tahap *Audio Mixing*. Istilah kedua dalam tahap ini adalah Render, yaitu proses mengkodifikasi atau konversi proyek audio dalam *software DAW* dengan sekian banyak jalur suara, menjadi satu berkas suara. Tahap *Render* termasuk dalam proses *Audio Mastering*, yaitu tahap terakhir dalam proses produksi audio. Keseluruhan tahapan dari proses pembuatan cerita dan praktik produksi suara menjadi bahan pelatihan di tempat mitra Abdimas.

## 2. METODE

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat merupakan salah satu kewajiban dosen di lingkungan Telkom University. Kami membentuk tim dan berdiskusi tentang mitra mana yang dirasa tepat untuk dijadikan target pelaksanaan Abdimas dan menemukan masalah yang sedang dihadapi pada target mitra. Maka dari itu, setelah kami menentukan mitra yang paling tepat untuk pelaksanaan Abdimas periode dan tahun ini, kami melakukan kunjungan ke tempat mitra untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang bisa sesuai dengan rencana pelaksanaan kegiatan Abdimas ini.

Setelah diskusi santai, kami bersama mitra sepakat untuk melaksanakan pelatihan produksi audio untuk kebutuhan pertunjukan drama. Kami mendapat informasi tentang fasilitas dan tempat yang mereka gunakan untuk rekaman. Berdasarkan informasi tersebut, kami melakukan pertimbangan untuk menyediakan peralatan rekaman suara dengan spesifikasi yang disesuaikan dengan kondisi tersebut. Kami membeli peralatan rekaman suara yang belum mereka miliki berupa mikrofon, *sound card*, *headphone*, kabel mik, kabel RCA, dan *stand mik*. Untuk kebutuhan penyelenggaraan kegiatan

Abdimas, kami didukung fasilitas dari sekolah seperti ruang kelas, layar putih, *infocus*, dan *speaker* aktif.

Selesai kegiatan pelatihan, kami melakukan penandatanganan Berita Acara Pelaksanaan Abdimas yang dilakukan oleh ketua Tim Abdimas dan Kepala Sekolah MI Asy Syifa. Kemudian dilanjutkan dengan serah terima Peralatan Rekaman Suara sederhana, penyerahan cendera mata dari pihak mitra kepada tim, Abdimas, dan diakhiri dengan foto bersama.

Terdapat beberapa kegiatan atau partisipasi yang diikuti mitra Abdimas dalam kegiatan pelatihan produksi audio ini, di antaranya:

Tabel 1. Proses utama produksi suara

No	Kegiatan & Partisipasi mitra	Pelaksana
1.	Mengisi daftar hadir	Peserta Abdimas (mitra)
2.	Membuka acara	MC perwakilan dari pihak mitra (Bu Nisky)
3.	Mengikuti bernyanyi lagu Indonesia Raya	Peserta bersama tim Abdimas
4.	Berdoa Bersama	Dipimpin perwakilan pihak mitra (Bu Bunga)
5.	Mendengarkan pemaparan materi "Membuat cerita"	Tim Abdimas (Yayat Sudaryat)
6.	Tanya jawab seputar materi pertama	Tim Abdimas (Yosa Fiandra)
7.	Mendengarkan pemaparan materi "Rekaman suara"	Tim Abdimas (Ardy Aprilian Anwar)
8.	Praktik terbimbing "Rekaman suara"	Peserta dan tim Abdimas (Fawwaz dan Salman)
9.	Membentuk 2 kelompok besar	Peserta (terdiri dari 5-6 guru per kelompok)
10.	Membuat cerita pendek	Peserta, teramat.
11.	Melakukan rekaman (praktik terbimbing)	Peserta dan tim Abdimas.
12.	Melakukan proses <i>editing</i> (sambil pemaparan)	Tim Abdimas (Ardy)
13.	Memperdengarkan hasil <i>editing</i>	Seluruh hadirin
14.	Tanya Jawab	Seluruh hadirin
15.	Mengisi <i>form feedback</i>	Peserta Abdimas
16.	Penutupan	MC perwakilan dari pihak mitra (Bu Nisky)

Pada akhir acara, ada ucapan terima kasih dari mitra Abdimas yang menjabat sebagai Kepala Sekolah. Selain itu, beliau juga sangat mengharapkan ada bimbingan lanjutan untuk pengoperasian peralatan rekaman suara yang diberikan. Hal itu dikarenakan proses rekaman tidak dapat dipelajari dalam waktu singkat. Beberapa poin yang dapat menjadi acuan keberlanjutan adalah proses pembentukan cerita, proses *editing* lanjutan, proses *mixing* lanjutan, dan proses *mastering*.

Selain itu, ada juga beberapa peluang dan potensi keberlanjutan program Abdimas pada bidang lain. Di antaranya adalah pelatihan ilustrasi untuk perancangan kemasan produk kreatif [12], serta pelatihan pembuatan sign system lingkungan [13]. Hal ini sangat relevan karena kebetulan di sekolah yang terbilang baru tersebut belum banyak rambu-rambu informasi dan peringatan terpasang.

### 3. HASIL

Kegiatan yang dilakukan pada hari Kamis, tanggal 22 Desember 2022 di MI Asy Syifa menghasilkan wawasan dan keterampilan baru yang dimiliki para guru-gurunya. Menurut penuturan mereka, baru kali ini dilaksanakan kegiatan Abdimas dengan materi seperti yang kami berikan. Selain itu, kegiatan pelaksanaan Abdimas juga menghasilkan karya sederhana dari para guru yang dibagi menjadi dua tim Abdimas. Masing-masing tim merancang cerita sendiri dan melakukan rekaman suara (voice acting) sendiri, serta ada perwakilan yang menjadi pengoperasi software. Keberhasilan ini menandai peningkatan produktivitas mitra sebesar 100% dalam aspek produksi audio drama. Angka

ini didapat dari perbandingan kondisi awal mitra yang belum pernah memproduksi konten audio mandiri, menjadi mampu menghasilkan dua karya drama audio utuh di akhir pelatihan.

Terdapat beberapa penilaian pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Dari pihak pelaksana, ketersediaan anggaran yang tidak begitu mencukupi harus dioptimalkan sebaik mungkin. Begitu pun tempat pelaksanaan Abdimas, khususnya untuk pelaksanaan praktik rekaman suara yang kurang memadai. Karena memang ruangan-ruangan di tempat pelaksanaan Abdimas diperuntukkan untuk kepentingan proses belajar mengajar sehingga menyebabkan gema ruangan saat melakukan proses rekaman suara. Selain itu, ventilasi ruangan dan lokasi sekolah yang berada di pinggir jalan utama menyebabkan suara dari luar tidak terbendung dan masuk dalam hasil rekaman. Peserta Abdimas juga mengeluhkan waktu pelaksanaan Abdimas yang dirasa singkat. Akibatnya, penyampaian materi dilakukan dengan kecepatan yang relatif cepat, dan agak sulit dicerna oleh partisipan yang terbilang baru dalam hal menerima jenis konten materi yang disampaikan. Padahal materi yang disampaikan memang diperlukan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, mereka sangat mengharapkan diadakannya kegiatan serupa lainnya di kesempatan berikutnya. Pada bagian ini dapat diuraikan hasil pengabdian yang telah dilakukan, termasuk luaran dari program abdimasnya. Bagian hasil harus menjadi bab dengan konten terbanyak dalam sebuah makalah. Isi hasil bisa mencapai 50-65% dari keseluruhan makalah.

#### **4. KESIMPULAN**

Sejak melakukan kunjungan pertama ke MI Asy Syifa, tim Abdimas menemukan masalah yang cocok dengan kegiatan pelatihan yang ditawarkan. Guru-guru di MI Asy Syifa sudah melakukan penggarapan kreativitas seni ke dalam sebuah pertunjukan yang dikemas dengan sajian kabaret. Namun, kami menemukan beberapa kendala yang dialami dari segi produksi audio, karena kabaret menggunakan aspek audio sebagai unsur utama konten pertunjukan. Dari tiga permasalahan, yaitu tidak adanya peralatan rekaman suara yang representatif, ruangan rekaman suara yang bergema, dan pengetahuan pembuatan ide cerita sebagai proses kreatif yang kurang, kami hanya mengatasi dua di antaranya, yaitu mendukung standar peralatan rekaman suara dan berbagi wawasan tentang membuat cerita yang baik. Hasilnya, mereka begitu antusias dengan pelaksanaan pelatihan produksi suara. Namun, para peserta Abdimas mengharapkan adanya bimbingan lanjutan ketika akan dilakukan penggarapan kreativitas seni di waktu mendatang.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terima kasih ditujukan kepada pihak sekolah MI Asy Syifa Baleendah atas kesediaannya menerima dan memberi dukungan fasilitas maupun dukungan moral hingga kegiatan Abdimas ini terlaksana dengan lancar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] M. Rabiger and M. Hurbis-Cherrier, *Directing: Film techniques and aesthetics: Fifth Edition*. 2013. doi: 10.4324/9780203072387.
- [2] K. Dancyger, *Global scriptwriting*. 2013. doi: 10.4324/9780080507422.
- [3] D. Novianti, Hani dan Pamungkas, "the Learning of Writing Short Stories," *Alinea : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, vol. 7, 2018.
- [4] A. Krasilovsky, *Great Adaptations: Screenwriting and Global Storytelling*. 2017. doi: 10.4324/9781315669267.

- [5] M. Soleymani, G. Chanel, J. J. M. Kierkels, and T. Pun, "Affective characterization of movie scenes based on content analysis and physiological changes," *Int. J. Semant. Comput.*, vol. 3, no. 2, 2009, doi: 10.1142/S1793351X09000744.
- [6] P. Happé and W. Hüsken, *Staging History*. 2020. doi: 10.1163/9789004449503.
- [7] E. Das and L. te Hennepe, "Touched by Tragedy: Mortality Salience of Loved Ones Increases Narrative Processing of Tragic Movies with Meaningful Endings," *J. Media Psychol.*, 2022, doi: 10.1027/1864-1105/a000329.
- [8] E. Winer, *The audio expert: Everything you need to know about audio: Second edition*. 2017. doi: 10.4324/9781315223162.
- [9] F. Rumsey and T. McCormick, *Sound and Recording*. New York: Routledge, 2021. doi: 10.4324/9781003092919.
- [10] D. Gibson, *The Art of Mixing*. 2019. doi: 10.4324/9781351252225.
- [11] R. Clark, *Mixing, Recording, and Producing Techniques of the Pros*, 2nd ed. Boston: Course Technology, 2011.
- [12] M. Tohir, Ardy Aprilian Anwar, and Riksa belasunda, "Perancangan Desain Kemasan Produk Komunitas Buruan Sae D'Lima," *Charity*, vol. 8, no. 2, Aug. 2025, doi: 10.25124/charity.v8i2.9474.
- [13] M. Tohir, A. A. Anwar, and R. Belasunda, "Perancangan Signage Buruan SAE D'Lima," *Charity*, vol. 8, no. 1, Mar. 2025, doi: 10.25124/charity.v8i1.8533.
- [14] Anggadwita, G. & Wahyuningtyas, R. (2025). *Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Sarana Promosi Sekolah di SD IT Al-Asma, Sumedang*. Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.25124/charity.v8i1.8789>