**NINDI QURROTA A’YUN, / 043145529 / Media Teknologi (PUST4313)**

Nama :NINDI QURROTA A’YUN

NIM : 043145529

Jurusan : S1/ Ilmu Perpustaakan

Tugas : Media Teknologi (PUST4313)

**Jawab 1**

Perkembangan teknologi turut memicu perkembangan audio. Ada 4 contoh media audio antara lain:

1. **Phonografh (Gramaphone)**

Alat rekam ini menggunakan cakram datar yang bernama gramafon, selanjutnya dikenal dengan nama piringan hitam.

**KELEBIHAN**

* Piringan hitam tidak mudah rusak.
* Suara yang direkam bagus.
* Masa era modern piringan hitam menjadi barang antik yang mahal.

**KEKURANGAN**

* Segi fisik, piringan hitam besar.
* Cukup berat kira-kira 90-200 gram, sehingga tdak praktis untuk dibawa kemana-mana

##### Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik atau kaset tape recorder adalah media yang menyajikan pesan melalui proses perekaman kaset audio.

Kelebihan :

* Mempunyai fungsi ganda yang efektif
* Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang tanpa mempengaruhi volume.
* Rekaman dapat dihapus secara otomatis dan pitanya bisa dipakai lagi.
* Pita rekaman dapat dipakai sesuai jadwal yang ada.
* Dapat menyajikan kegiatan-kegiatan di luar sekolah.
* Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan.
* Dapat menimbulkan beberapa kegiatan, diskusi, dan dramatisasi.
* Dapat memberikan efisiensi dalam pengajaran bahasa.
* Pengoperasian tape recorder relatif mudah.

Kekurangan :

* Daya jangkauannya terbatas.
* Biaya penggandaan alatnya relatif lebih mahal daripada radio.
* Pita kaset suara memiliki kekuatan terbatas.

##### 3. Compact Disc (CD)

Compact disc atau cakram padat adalah sebuah piringan optical untuk menyimpan data secara digital. Teknologi cakram padat kemudian diadopsi sebagai alat penyimpanan data yang terkenal sebagai CD-ROM.

Kelebihan :

* Bentuknya yang sangat simpel dan ringkas.
* Kualitas suaranya yang jernih.
* Kemampuan merekam yang hebat, sehingga dapat merekam hingga lebih dari 700 mega byte.
* Perawatannya  mudah.
* Tahan dalam penggunaan berulang-ulang.
* Dapat memperbaiki mutu suara, karena musik direkam secara digital.
* Dapat memindahkan data dari CD ke media lain, seperti computer kemudian ke Ipod.

Kekurangan :

* Permukaan CD lebih mudah tergores, jika tidak hati-hati.
* Jika tergores optikal unitnya tidak bisa membaca CD, sehingga kerjanya tidak optimal.

##### 4. Radio

[Media audio](https://vebivanesa.wordpress.com/2015/04/13/makalah-media-audio-dan-audio-visual/#:~:text=Rangkuman-,Media%20Audio%20(media%20dengar)%20adalah%20media%20yang%20isi%20pesannya,hanya%20diterima%20melalui%20indera%20pendengaran.&text=Fungsi%20Media%20Audio%20adalah%20sebagai,konteks%2C%20Memilah%20informasi%20dan%20gagasan.) radio merupakan alat komunikasi elektromagnetik untuk mengirim dan menerima pesan suara dengan menggunakan sistem  gelombang suara melalui udara.

Di dalam dunia pendidikan, radio masih terpakai sebagai media  pembelajaran, khususnya untuk program pembelajaran jarak jauh.

Radio memiliki daya jangkau sangat luas, sehingga peserta didik dapat mendengarkan berita yang aktual, mengetahui beberapa kejadian terbaru, dan masalah kehidupan.

Kelebihan :

* Jangkauannya sangat luas.
* Harganya relatif terjangkau dan mudah untuk mendapatkannya.
* Memiliki variasi program cukup banyak.
* Baik untuk mengembangkan imajinasi peserta didik.
* Peserta didik lebih memusatkan perhatian  terhadap kata, kalimat, atau musik, sehingga sangat cocok digunakan untuk pengajaran bahasa.

Kekurangan :

* Sifat komunikasinya hanya satu arah.
* Jika siarannya monoton akan lebih cepat membosankan peserta didik untuk mendengarkannya.
* Program siarannya selintas, sehingga tidak bisa mengulang dan harus sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik secara individu.

##### Jawaban no 2

##### Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menyiapkan semua bahan penunjang termasuk materi dan gambar yang akan digunakan.

##### Langkah kedua yaitu membuat project baru dengan Aplikasi Sparkol Videoscribe, kemudian diberi nama pengeluaran sgp hari ini dengan project yang kita buat.

##### Langkah ketiga yaitu menyusun skenario materi yang ingin kita buat.

##### Langkah keempat yaitu mengatur waktu jeda dan animasi yng ingin digunakan pada aplikasi Sparkol Videoscribe.

##### Langkah kelima yaitu memasukan soundtrack pada video yang akan kita gunakan.

##### Langkah keenam yaitu melakukan rendering atau mengubah file project Sparkol Videoscribe menjadi sebuah video yang dapat diputar.

##### Langkah ketujuh yaitu mengedit video yang telah dibuat pada aplikasi Sparkol Videoscribe dengan pengeluaran hk tercepat menggunakan aplikasi Camtasia versi 8.0.

##### Langkah kedelapan yaitu menambahkan video intro dan efek transisi pada video yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi Camtasia. Video Intro sendiri dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi online yang bisa diakses pada situs flixpress.com

##### Langkah kesembilan yaitu melakukan proses rendering kembali untuk menghasilkan hasil akhir dari video yang dibuat.