



Teknologi Layanan Jaringan

Sandy Buana, S.Tr.T

Komunikasi Audio

Komunikasi Audio

Teknologi Layanan Jaringan

Sandy Buana, S.Tr.T

Komunikasi audio adalah komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan suara.

Jenis-jenis penerapan komunikasi audio pada kehidupan sehari-hari dapat dikenali dengan beberapa tipe, antara lain sebagai berikut :



1. Audio Visual

- Audio visual merupakan metode penerapan komunikasi audio sebagai pelengkap dalam sebuah tayangan gambar, biasanya digunakan seseorang ketika melakukan presentasi atau pemaparan untuk memperkuat imajinasi dan menarik perhatian, misalnya slide teater.
- Sistem audio ini akan disambungkan pada sebuah peralatan elektronik seperti speaker agar dapat didengarkan oleh publik



2. Audio Streaming

- Teknologi ini telah mengadopsi kemampuan transmisi data secara digital melalui jaringan yang dapat diakses secara real time dan online, seperti radio streaming online diinternet.
- selain mendukung akses secara real time dan online, anda juga dapat menjalankannya secara offline, yaitu dengan mengunduh file-nya kemudian anda klik tombol play dikomputer.



3. Audio Response

- Audio response merupakan response atau reaksi yang dihasilkan oleh komputer atau perangkat lainnya dalam bentuk suara ketika perangkat tersebut menerima perintah tertentu, misalnya petunjuk arah dalam google map mobile phone dan critical error program pada komputer.



4. Audio Oscillator

- Oscillator merupakan circuit atau rangkaian yang diciptakan untuk menghasilkan output berupa amplitudo yang berubah-ubah dalam waktu tertentu.
- Amplitudo tersebut dapat berupa gelombang sinus, square wave, saw tooth wave, dan gelombang pulsa.



5. Audio Modem Riser (AMR)

- Jika dilihat secara fisik, AMR dapat dikatakan sebagai sebuah plug-in card yang secara khusus dibuat untuk slot data motherboard intel, yang sebenarnya merupakan rangkaian elektronik untuk audio dan modem.



Perangkat Komunikasi Audio

Teknologi Layanan Jaringan

Sandy Buana, S.Tr.T

Perangkat dalam komunikasi audio sendiri dibedakan menjadi beberapa bagian, antara lain sebagai berikut :



1. Audio Codec

- Berguna untuk melakukan compression pada setiap gelombang audio yang dipancarkan.
- Tujuannya yaitu memperkecil kapasitas kanal yang digunakannya.



2. Audio Controller

- Berperan sebagai pusat kontrol setiap gangguan yang mungkin timbul akibat output suara yang dihasilkan speaker terhadap kejernihan suara yang ditangkap mikrofon.
- contohnya gemuruh, gema, dan lainnya.



3. Input Device

- Merupakan perangkat yang akan menangkap sinyal suara analog dari perangkat lain, misalnya suara manusia, untuk diubah menjadi sinyal digital agar dapat diproses lanjut oleh sistem audio.
- contohnya mikrofon.



4. Ouput Device

- Mengubah sinyal digital menjadi sinyal analog berupa suara melalui proses elektromagnetik.
- contohnya speaker.





THANK YOU

STAY SAFE

