

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Broadcasting dalam kamus istilah periklanan Indonesia mempunyai arti kegiatan penyiaran melalui radio atau televisi. Adapun pengertian **Stasiun Broadcasting** adalah salah satu sarana komunikasi dan informasi dimana dalam prosesnya radio menyiarkan, mengirim dan menerima sinyal berupa suara melalui gelombang elektromagnetik¹.

Berkembangnya media informasi dewasa ini tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mendorong kita pada suatu evolusi dari abad industri ke abad informasi. Teknologi informasi membantu manusia untuk mengetahui keberadaan suatu tempat lain didunia tanpa harus mendatanginya.

Menurut seorang futurist terkenal Alfin Toffler, revolusi informasi cepat atau lambat akan membentuk masyarakat informasi dan akan membudayakan masyarakat baru itu jauh menjangkau sampai mengatasi batas-batas fisik lokal melalui media perantara seperti televisi, radio, surat kabar dan internet.²

Rutinitas masyarakat sehari-hari yang menjemukan membuat orang menjadi cepat tertekan (*stress*), karena itu memerlukan hiburan untuk mengembalikan pikiran agar segar kembali (*refreshing*). Salah satu hiburan yang efektif dan digemari adalah musik baik yang berbentuk rekaman yang dikemas dalam bentuk kaset atau *compact disc* maupun yang disajikan secara langsung. Untuk menikmati musik yang disajikan secara langsung selain memakan waktu, biaya serta jarang sekali diadakan dan dalam pertunjukan musik secara langsung tidak menampilkan beragam jenis musik. Oleh karena itu menikmati musik lebih banyak dilakukan dengan cara mendengarkan rekaman dari kaset, CD atau mendengarkan radio. Kehadiran radio ditengah-tengah masyarakat semakin dirasakan sebagai salah satu pilihan masyarakat Indonesia dalam memenuhi kebutuhan hiburan,

1 Nuradi, *Kamus Istilah Periklanan Indonesia*, 1996, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

2 Alfin Toffler, *infokomputer*, vol II No 6, Juni 1988

selain praktis dan tidak memerlukan waktu dan biaya besar karena dapat dinikmati sambil melakukan aktivitas dan rutinitas sehari-hari.³

Sebagai media elektronik yang mudah dijangkau berbagai lapisan masyarakat, radio sangat efektif dalam menyampaikan informasi layanan masyarakat seperti iklan, namun selama ini radio-radio swasta Di Tasikmalaya, masih dikelola oleh pihak manajemen ditempat lain karena tidak memiliki ruangan tersendiri yang dapat digunakan untuk mengkoordinir kegiatan tersebut, hal ini menjadi peluang bisnis bagi pengembangan fungsi Stasiun Broadcasting dalam bentuk yang lebih luas dalam bisnis perusahaan dibidang *entertainment*.

Jenis kegiatan on-air dapat dilakukan dalam bentuk hiburan, *talk live*, berita, informasi pendidikan. Stasiun Broadcasting dalam kegiatannya tidak bertemu atau bertatap muka dengan masyarakat secara langsung, oleh karena itu untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh Stasiun Broadcasting masyarakat atau pendengar harus menggunakan media perantara yaitu pesawat radio. Selain acara kegiatan on-air yang dilakukan didalam ruangan juga ada kegiatan yang dilakukan diluar ruangan bertujuan untuk lebih mendekatkan dengan pendengar dikenal dengan sebutan acara off-air, biasanya dilakukan di pusat kegiatan banyak orang seperti tempat perbelanjaan atau tepi jalan raya yang memungkinkan dilakukan acara tersebut. Untuk menampung semua kegiatan broadcasting perlu wadah sebagai fasilitas pendukung yang memadai.

1.1.1. Stasiun Broadcasting sebagai fasilitas pendukung hiburan

Radio sebagai media informasi yang mudah dijangkau berbagai lapisan masyarakat, khususnya animo masyarakat kota Tasikmalaya terhadap suatu jenis musik berbeda-beda tergantung dari jenis musik yang digemari dan dalam penyiarannya berupaya untuk memberikan siaran-siaran yang menarik agar tidak kehilangan pendengarnya. Keberadaan radio sebagai wadah netral dari isi programnya akan tetapi lebih mengarah pada sarana rekreasi yang dapat dinikmati program acaranya.

Dari data observasi dilapangan hanya beberapa stasiun radio saja yang dapat perhatian dari kalangan pelajar dan mahasiswa hal ini di sebabkan dari menu acara

³ Rooyman Herlambang, *Stasiun Radio Swasta Sebagai Sarana Hiburan Intelektual Muda di Yogyakarta*, 2000, TA UII, 94340140

penyiaran yang banyak, mengikut sertakan kalangan pelajar dan mahasiswa untuk berpartisipasi baik dalam acara hiburan, kuis maupun *Talk life*. Adapun yang menjadi tempat yang digunakan untuk bermain atau melakukan aktivitas berupa perkumpulan remaja pada apresiasi musik yang dilakukan pada tempat yang di pergunakan untuk aktivitas untuk mengapresiasi musik tersebut adalah Gedung Olah-raga Sukapura yang keberadaannya kurang dapat mewadahi kegiatan remaja dalam mengapresiasi musik, dimana kegiatan ini bisa mengembangkan kreatifitas remaja dibidang *entertainment*. Berdasarkan kondisi yang ada bahwa di Tasikmalaya belum ada Stasiun Broadcasting yang memiliki tempat untuk menampung kegiatan bermain dan berkumpul seperti kafe serta penataan lay-out yang bisa berfungsi sebagai tempat berkumpul, selama ini stasiun radio hanya di peruntukan untuk siaran saja.

Table 1.1 Ruang Yang Digunakan Stasiun Radio Tasikmalaya⁴

Radio Marta FM 101.6 KHz

No	Ruang Yang Digunakan	Pembagian Ruang
1	Ruang Penyiaran	• kapasitas 3 orang
2	Ruang Perangkat Audio	• Rg. Master kontrol • Rg. Audio penyiaran
3	Ruang diskusi	• Rg. Rapat • Rg. Display
4	Ruang Dokumentasi	• Penyimpanan kaset • Penyimpanan berkas
5	Ruang Pimpinan	
6	Ruang Penyar	• Rg. Duduk • Rg. Istirahat
7	Ruang Tamu	• Rg. Tamu eksekutif • Rg. pengunjung
8	Ruang Administrasi	

Radio Galuh Surya Kencana FM 98,1 KHz

No	Ruang Yang Digunakan	Pembagian Ruang
1	Ruang Penyiaran	• Kapasitas 3 org
2	Ruang Perangkat Audio	• Rg Kontrol • Rg. Audio penyiaran

⁴ Sumber Survey

3	Ruang diskusi	• Rg Rapat
4	Ruang penyiar	• Rg Duduk
		• Rg Istirahat
5	Ruang pekerja	• pimpinan + karyawan
6	Ruang penyiar	• Rg duduk
		• Rg Istirahat
7	Ruang tamu	Rg Pengunjung

Radio MDK FM 106 KHz

No	Ruang Yang Digunakan	Pembagian Ruang
1	Ruang Penyiaran	• Kapasitas 3 org
2	Ruang Perangkat Audio	• Rg. Master kontrol • Rg. Audio penyiaran
3	Ruang diskusi	• Rg. Rapat • Rg. Display
4	Ruang Dokumentasi	• Penyimpanan kaset • Penyimpanan berkas
5	Ruang Pekerja dan pimpinan	
6	Ruang Penyiar	• Rg. Duduk • Rg. Istirahat
7	Ruang Administrasi + R Tamu	

Radio Kiansantang FM 104.44 KHz

No	Ruang Yang Digunakan	Pembagian Ruang
1	Ruang Penyiaran	• Kapasitas 3 org
2	Ruang Perangkat Audio	• Rg. Master kontrol • Rg. Audio penyiaran
3	Ruang diskusi	• Rg. Rapat • Rg. Display
4	Ruang Dokumentasi	• Penyimpanan kaset • Penyimpanan berkas
5	Ruang Pekerja dan pimpinan	
6	Ruang Penyiar	• Rg. Duduk • Rg. Istirahat

7	Rg. Administrasi + rg. tamu	
---	-----------------------------	--

RSPD FM 102.3 KHz

No	Ruang Yang Digunakan	Pembagian Ruang
1	Ruang Penyiaran	<ul style="list-style-type: none"> • Kapasitas Kecil 3 org
2	Ruang Perangkat Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Rg. Master kontrol • Rg. Audio penyiaran
3	Ruang diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Rg. Rapat • Rg. Display
4	Ruang Dokumentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Penyimpanan kaset • Penyimpanan berkas
5	Ruang Pekerja dan pimpinan	
6	Ruang Penyiar	<ul style="list-style-type: none"> • Rg. Duduk • Rg. Istirahat
7	Ruang Administrasi + R Tamu	

Jadi dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya keinginan untuk menyatukan kegiatan broadcasting dengan sarana hiburan yang menampung kegiatan remaja dalam mengembangkan kreatifitas dibidang *entertainment* berupa gedung broadcasting dengan fasilitas rekreasi sebagai pendukungnya.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Permasalahan umum

Bagaimana memadukan kegiatan stasiun broadcasting dengan fasilitas rekreasi yang menampung kegiatan remaja dalam mengembangkan apresiasi dan kreatifitas dibidang *entertainment*.

1.2.2. Permasalahan khusus

Bagaimana menciptakan hubungan ruang luar dengan ruang dalam yang mencerminkan suatu wadah hiburan yang kreatifif.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Tujuan penulisan adalah membangun konsep perencanaan dan perancangan fasilitas pusat Broadcasting di Tasikmalaya dengan mengoptimalkan fungsi bangunan menjadi tempat hiburan yang menampung kegiatan remaja.

1.3.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dalam membangun konsep perencanaan dan perancangan sebagai dasar untuk menciptakan tata ruang yang ideal dengan menggabungkan sarana broadcasting dengan sarana hiburan yang dapat menampung kegiatan remaja.

1.4. Lingkup Pembahasan

a. Arsitektural

Gaya post modern yang ditampilkan pada bangunan broadcasting akan memberi pengaruh terhadap lingkungan bangunan sekitar daya tarik pada pengunjung.

b. Non Arsitektural

Program acara yang ditampilkan berupa hiburan dan informasi akan memberikan hawa segar bagi dunia penyiaran di Tasikmalaya yang erat kaitannya dengan masyarakat sekitar sebagai calon pendengar.

1.5. Metodologi

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Obsevasi Langsung

Salah satu cara pengamatan secara langsung kondisi eksisting yang dilakukan agar mengetahui keadaan sebenarnya yang ada dilapangan untuk mengetahui permasalahan serta kebutuhan ruang sebagai penunjang dalam pemecahan masalah. Selain cara itu juga melakukan wawancara dengan pihak terkait untuk memberikan tambahan data yang sudah ada.

1.5.2. Metode Analisis

a. Studi literatur

Mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan broadcasting dari beberapa literature seperti buku-buku referensi di perpustakaan dan instansi terkait

tentang broadcasting sebagai salah satu cara dalam menganalisa permasalahan yang sedang dikaji.

b. Analisis

Analisis adalah mempelajari data-data yang telah di dapat dan analisis untuk dalam mencari solusi setiap permasalahan, cara yang ditempuh adalah :

1. Penampilan bentuk bangunan

Penampilan bentuk fisik bangunan berdasarkan pada fungsi, jenis aktivitas dan pengguna sebagai salah satu sarana yang mewadahi kegiatan remaja dalam mengembangkan kreatifitas di bidang *entertainment*.

2. Penentuan lokasi

Lokasi ditentukan atas dasar fungsi bangunan agar dapat dengan mudah mengakses kegiatan pada konsumen disesuaikan dengan rencana tata ruang kota dan tata guna lahan. Penentuan lokasi diarahkan pada pusat kota dengan kegiatan campuran agar lebih mudah mendistribusi dan mengakses kegiatan.

3. Kelengkapan fasilitas penunjang

Nilai lebih dari penambahan fasilitas hiburan, fasilitas pelatihan calon penyiar, fasilitas pembuatan produk broadcasting dan fasilitas kegiatan off-air di luar ruangan menjadi daya tarik bangunan pada pengunjung sebagai pusat informasi.

1.6 Keaslian Penulisan

Rooyman Herlambang, *Stasiun Radio Swasta Sebagai Sarana hiburan Intelektual Muda di Yogyakarta*, 2000, TA UII, 94340140

Permasalahan

- A. Bagaimana menciptakan ungkapan fisik bangunan stasiun radio agar menjadi daya tarik bagi masyarakat.

- B. Bagaimana memberikan fasilitas yang dapat mendukung kegiatan stasiun radio sebagai sarana hiburan bagi masyarakat.

Perbedaannya

Permasalahan

Permasalahan umum

Bagaimana memadukan kegiatan stasiun broadcasting dengan fasilitas hiburan yang menampung kegiatan remaja dalam mengembangkan apresiasi dan kreatifitas dibidang *entertainment*.

Permasalahan khusus

Bagaimana menciptakan hubungan ruang luar dengan ruang dalam yang mencerminkan suatu wadah hiburan yang rekreatif.

1.7. Sisematika pembahasan

Bab I Pendahuluan

Latar Belakang, Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Lingkup Pembahasan, Metode Pembahasan, Keaslian Penulisan dan Pola Pikir.

Bab II Tinjauan Pusat Broadcasting

Berisi tentang gambaran umum tentang Broadcasting, fasilitas pendukung kegiatan, pola kegiatan dan pola pelaku, uraian tentang batasan fungsi, sistem sirkulasi, kebutuhan ruang.

Bab III Analisa Broadcasting

Tahap analisa dari perencanaan pengoptimalan fungsi ruang pada fasilitas broadcasting berdasarkan fungsi ruang dan tata guna lahan, penataan layout bangunan untuk mendukung fasilitas hiburan yang rekreatif.

Bab IV Konsep perencanaan dan perancangan

Konsep perencanaan dan perancangan pusat broadcasting serta rumusan konsep yang akan dituangkan pada desain sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Yaitu konsep pemilihan lokasi, konsep syarat bangunan, konsep wadah kegiatan, konsep bentuk massa dan bangunan, konsep struktur bangunan, konsep penataan kawasan yang mendukung fungsi bangunan.