

BAB III

Studio Stasiun Televisi Islam

3.1. Stasiun Televisi Islam di Yogyakarta.

3.1.1. Pengertian.

Stasiun Televisi Yogyakarta adalah sebuah bangunan atau sekelompok bangunan yang menyelenggarakan, mengelola, menerima dan menyiarkan program-program acara Islam dalam arti luas secara obyektif (*amanah*), solutif dan menerima perbedaan sebagai suatu rahmat untuk diwujudkan dalam kebersamaan bagi rahmat seluruh alam dan bermuara pada kebenaran Islam secara audio-visual dengan sistem *microwave* (bebas).

3.1.2. Tujuan.

Selain sebagai sarana dakwah syiar Islam juga sebagai media perimbangan terhadap pembentukan opini tentang Islam melalui program acara sebagai media informasi, dakwah, pendidikan dan hiburan.

3.1.3. Kekhususan.

3.1.3.1. Pola Siaran.

Cakupan siarannya di seluruh wilayah Republik Indonesia (6° LU dan 11° LS) selama 24 jam *non stop*. Wilayah Indonesia dibagi dalam tiga waktu, Waktu Indonesia Barat (WIB), Waktu Indonesia Tengah (WITA) dan Waktu Indonesia Timru (WIT), memiliki selisih waktu 1 jam. (01.00 WIB : 02.00 WIT : 03.00 WIT) sehingga agar program siaran dapat diterima dengan baik dan sesuai waktunya maka diperlukan 3 *channel* (WIB, WITA, WIT) yang hanya dibutuhkan bila terjadi perbedaan waktu yang mendasar (diambil waktu sholat *farđu* : *subhuh* 04.00-06.00, *dhuhur* 11.00-12.00, *ashar* 15.00-16.00, *maghrib* dan *isya'* 18.00-19.00. Waktu antaranya (07.00-10.00, 13.00-14.00, 17.00) diisi dengan acara yang sama. Acara sama disini hanya format programnya tetapi materinya bisa berbeda sesuai daerah masing-masing, misal: WIB menampilkan format acara budaya berisi kehidupan bakul gendong pasar Yogyakarta, WITA berisi kehidupan nelayan pantai Senggigi Lombok dan WIT tentang perilaku penyelam Laut Banda.

Acara bersama berisi bermacam-macam acara dan dapat diisi secara bergantian antar daerah, misalnya daerah Bandung menampilkan budaya dan kerajinannya, Samarinda menyajikan kerajinan sulam atau Sorong menghadirkan pengaruh penambangan disana. Dengan keragaman sumber daya alam maupun sumber daya manusia di Indonesia dimungkinkan akan banyak tergali potensi yang membangkitkan ukhuwah insaniyah.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

- a. Khotbah.
Berisikan perjalanan khotbah dari masjid satu ke masjid yang lain di seluruh penjuru dunia terutama wilayah nusantara, secara langsung.
 - b. Mualaf
Berisikan cerita tentang proses para mualaf menemukan kebenaran Islam dari seluruh pelosok tanah air dan wilayah lain.
 - c. Ilmu
Berisikan penemuan-penemuan ilmu dan penerapannya baik dari kalangan muslim atau non muslim, sepanjang bermanfaat untuk kemaslahatan umat.
 - d. Al Quran
Berisikan tafsir-tafsir ayat AL Quran beserta pemahaman, penerapannya dan contoh di kehidupan sehari-hari.
 - e. Al hadits
Berisikan pemahaman tentang "tegakkan yang wajib dan hidupkan yang sunnah"
2. Berita.
- Materi acara yang menyampaikan kejadian, peristiwa atau tokoh secara obyektif menampilkan "yang benar itu benar dan salah itu salah". Pokok berita atau *head news* ditindak lanjuti dengan pendapat, alternatif dan solusi dari para pakar yang berkepentingan.
- a. Hari ini.
Informasi aktual yang terjadi pada hari ini baik dalam negeri ataupun luar negeri.
 - b. Lampau.
Informasi yang terjadi kemarin yang penting dianggap perlu untuk disampaikan kembali untuk mengingatkan, baik regional, nasional ataupun internasional yang datang kemudian.
 - c. Tanya jawab
Pemberian kesempatan kepada para pemirsa via surat atau telepon tentang masalah yang sedang aktual, didampingi oleh para ahli dibidangnya sehingga memperoleh penyelesaian.
3. Pendidikan, materi acara dengan format pengajaran keilmuan.
- a. Bahasa.
Menampilkan pelajaran bahasa asing, Indonesia dan bahasa daerah nusantara secara simulasi dan menggunakan bahasa pengantar dengan bahasa yang diajarkan.
 - b. Syariat.
Mengajarkan tata cara dan tata laku hukum-hukum ibadah dalam Islam beserta filosofinya bersama contoh penerapannya dalam sehari-hari.
 - c. Karya.
Penayangan tokoh penemu, karya, ketrampilan dari seluruh pelosok dunia terutama nusantara.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

4. Feature.

Materi acara yang menyampaikan potensi dan kekayaan alam, disajikan dalam format sama tetapi herlainan nara sumbernya.

a. Budaya.

Menampilkan hasil budi dan daya manusia serta proses berbudaya yang menonjokan tentang kebenaran Islam.

b. Hikayat.

Penayangan cerita pahlawan, tokoh, ahli dari dunia yang secara langsung atau tidak langsung menyampaikan siar Islam

c. Anak.

Menyajikan seluk beluk anak secara luas, mulai lahir sampai dewasa baik mengenai kesehatan, psikologi, kemampuan dan potensi serta cara merawat dan membimbing anak secara Islami.

5. Olahraga, menampilkan tokoh, pemain, kegiatan olah raga nusantara dan dunia, terutama atletik, panah dan berkuda (olah raga semasa Rasulullah SAW)

6. Quiz.

a. Anak, menyajikan permainan dengan mengedepankan sportifitas dan kemampuan serta perkembangan akal anak.

b. Dewasa, permainan yang menjunjung sportifitas, kesetiakawanan sosial yang tinggi (quiz beregu).

7. Iklan.

Dalam penayangan sejumlah spot iklan harus yang Islami, memupuk ukuwah, tidak menampilkan aurat dan mengedapankan kekayaan lokal/dalam negeri. Adapun point dalam iklan dalam televisi (*audio-visual*) adalah gambar dan suara, sehingga kekuatan visualisasi iklan terletak pada ilustrasi gambaran nyata suatu produk dan penciptaan kesan produk melalui suara (*jingle*).

3.1.4. Kegiatan Yang Akan Diwadahi.

1. Kegiatan non produksi, meliputi kegiatan direksi, administrasi dan manajerial.
2. Kegiatan produksi, meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan produksi.
3. Kegiatan penunjang produksi, meliputi kegiatan finishing produk acara sampai siap ditayangkan.

3.1.5. Pelaku Kegiatan Yang Akan Diwadahi.

1. Pengguna Jasa, yaitu perseorangan atau sekelompok orang yang membutuhkan penawaran (promosi dengan iklan) untuk produk yang dihasilkan.
2. Pengunjung, yaitu orang atau sekelompok orang yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan unit produksi, tetapi tidak mempunyai kedudukan dalam struktur organisasi stasiun televisi. Pengunjung dibedakan menjadi dua jenis, yaitu pengisi acara atau pemain dan penonton.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

3. Pengelola
4. Unit Produksi
5. Unit Jasa Teknik/Pasca Produksi.

3.2. Ruang Produksi Stasiun Televisi Islam.

3.2.1. Tinjauan Program Kegiatan

3.2.1.1. Macam Kegiatan.

1. Kegiatan Produksi.

a. Studio.

(1) Ruang Studio Penonton.

Digunakan untuk produksi dan sebagai ruang pertunjukkan, dilengkapi dengan tempat duduk untuk penonton yang permanen. Luasnya sekitar 1.400 m² dengan volume sekitar 14.200 m³.

(2) Ruang Studio Serbaguna-Studio Kreatif.

Dipergunakan dalam berbagai macam produksi acara dari kecil sampai besar yang melibatkan puluhan pendukung, tetapi tidak menyediakan ruang untuk penonton, sehingga bila dimungkinkan ada penonton maka akan disediakan tempat dan fasilitasnya.

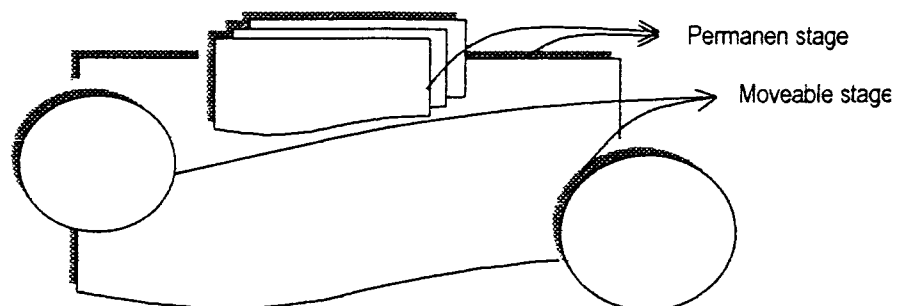
(3) Ruang Pengumuman dan Wawancara.

Dipergunakan untuk jenis acara yang statis dan tidak membutuhkan ruang yang luas, misal siaran berita, pengumuman atau wawancara dan dialog. (Doelle dan Prasetio, 1986, 131-132). Ketinggian bangunan minimal 6 meter di hitung dari lantai ke *lighting* yang tergantung pada plafond agar *lighting* dan instalasi lainnya tidak masuk pada layar monitor.

Studio televisi dilengkapi dengan sarana penunjang berupa :

(1) Stage

Pada studio produksi berupa *moveable stage* untuk mempermudah perubahan suasana yang dikehendaki dalam waktu relatif singkat dan mendukung penghematan waktu, bahan produksi dan fleksibilitas ruang. Luas *stage* ditentukan oleh program acara yang meliputi jumlah dan area gerak pemain serta peralatan pendukung.

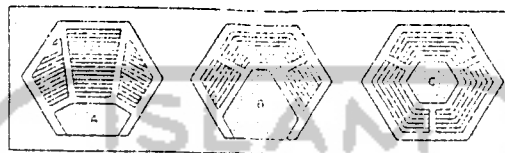


Gambar 3.1. Stage pada Studio
Sumber : Analisa Data

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

(2) Ruang Penonton.

Ruang ini tidak mutlak ada, tetapi bila dimungkinkan maka disediakan tempat kecuali pada ruang studio yang khusus menyediakan ruang penonton. Besar ruang untuk penonton ditentukan oleh jumlah penonton serta daya tarik program acara yang diselenggarakan. Prinsipnya sama dengan sebuah gedung pertunjukkan.



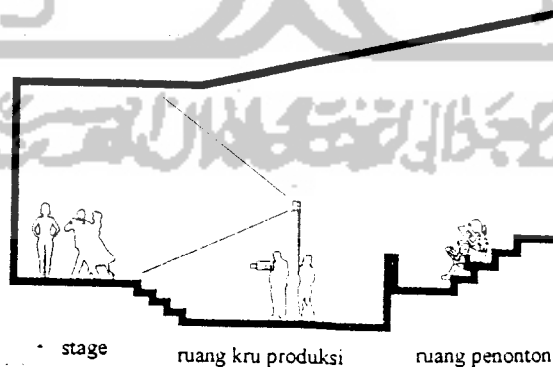
PANGGUNG YANG DAPAT DISESUAIKAN

Gambar 3.2. Ruang Audience

Sumber : De, Chiara Joseph dan John H. Callender, 1974

(3) Ruang Kru Produksi

Merupakan ruang gerak operasional produksi dari personil produksi. Besarnya ruang kru produksi tergantung tipe program acara yang menentukann besarnya kebutuhan ruang gerak kamera dan jumlah personil produksi dan peralatannya. Personil produksi meliputi : *cameramen, floor manager, dollyman, lightingman, soundman* serta kru *special effects* (Stasheff dan Bretz, 1951, 22-25). Ruang kru produksi adalah bagian dari ruang penonton, selain yang ada di ruang kontrol. Ruang utama kru produksi adalah antara *stage* dan ruang penonton, agar penonton tidak terganggu maka posisi lantai sedikit diturunkan.



Gambar 3.3. Ruang Kru Produksi.

Sumber : Analisis Data

(4) Storage/Gudang

Digunakan untuk menyimpan, menyediakan dekorasi maupun perlengkapan acara yang diperlukan, sebaiknya letak gudang berdekatan dengan studio atau saling berhubungan.

(5) Control Room.

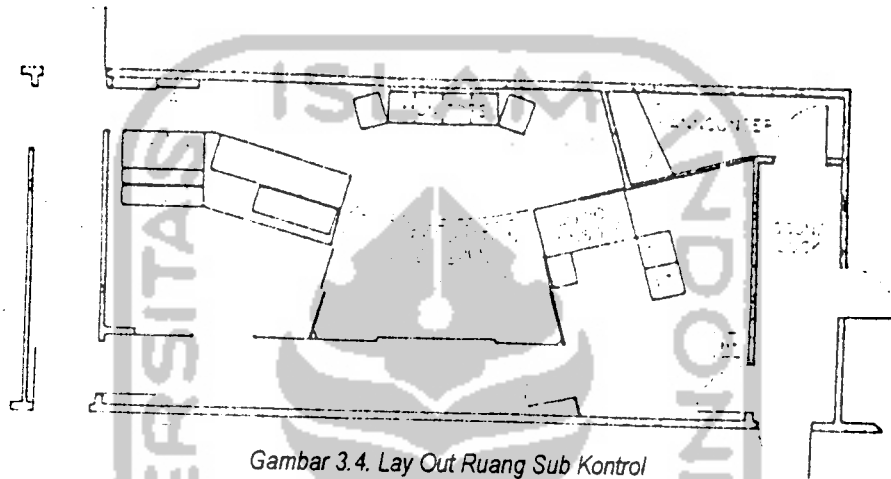
Ruangan yang berfungsi untuk memonitor, mengontrol serta mengendalikan ataupun merekam acara yang sedang berlangsung.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

Dimensi berdasarkan acuan¹ :

(a) Small Studio	: 1	: 1,2	: 5,6	= H:W:L.
(b) Normal Studio	: 1	: 1,6	: 2,5	= H:W:L.
(c) Slow Ceiling Studio	: 1	: 2,5	: 3,2	= H:W:L.
(d) Narrow Studio	: 1	: 1,25	: 3,2	= H:W:L.

dimana H = tinggi, W=lebar, L= panjang. Perhitungan luas studio umumnya diawali dengan tinggi studio yang dibutuhkan, kemudian lebar dan panjang tinggal mengikuti.



Gambar 3.4. Lay Out Ruang Sub Kontrol
Sumber : Toshio Akatsuki, 1990

6. Ruang Reherseal.

Adalah ruang untuk latihan resmi, sebagai persiapan/gladi pentas. Di dalam ruang latihan ini penggunaan kamera, *microphone* ataupun tata letak pendukung pentas (dekorasi, property) sungguh-sungguh ada. Latihan ini tidak hanya dilakukan oleh pemain saja tetapi juga dilakukan oleh kru produksi.

7. Wardrobe

Adalah ruang untuk menyimpan pakaian/kostum pemain karena pemain tidak hanya menggunakan satu kostum saja tetapi membutuhkan banyak kostum.

8. Ruang Kostum, adalah ruang yang berfungsi untuk ganti pakaian/kostum.

9. Ruang Rias, ruang untuk merias pemain.

10. Green Room, ruang untuk pemain menunggu giliran naik pentas.

b. Announce Booth/Ruang Penyiar

Ruang penyiar diletakkan sehingga mendapat pandangan ke studio dan control room. Di dalam ruang ini terdapat monitor-monitor baik untuk studio maupun video, sehingga penyiar dapat mengikuti kegiatan dalam studio. Ruang VTR dan Telecine melalui alat-alat tersebut, dan pada acara tertentu dapat memberikan komentar-komentar pada saat yang tepat.

¹ Toshio Akatsuki, NHK Engineering Administration Department, *Architectural Acoustic for Broadcasting Studio*, March 1990, hal 1-51.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

Pengawasan ruang penyiar dilakukan langsung dari ruang *Master Control*. Ruang yang disediakan dapat berupa ruang penyiaran dan atau digunakan untuk wawancara.

c. Control Room/ Studio Kontrol

Merupakan ruang yang berfungsi untuk memonitor, mengontrol ataupun mengendalikan jalannya acara yang sedang diliput dengan kegiatan dan perlengkapan sebagai berikut :

(1) Pelaku :

- (a) 2 – 3 orang operator video
- (b) 1 *audi operator*
- (c) 1 *program director*
- (d) dapat dilengkapi dengan penulis naskah

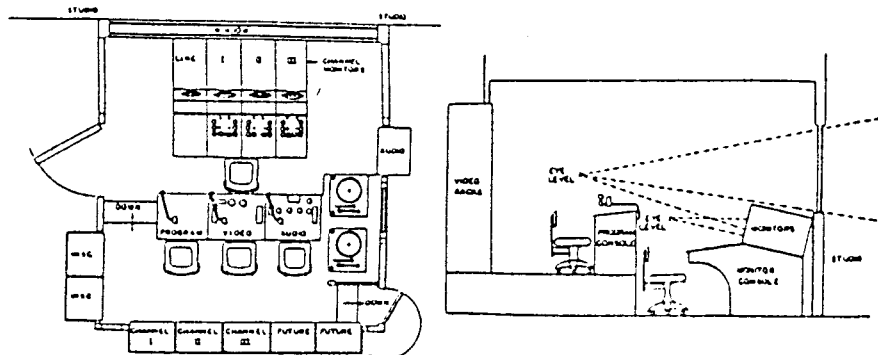
(2) Perlengkapannya :

- (a) Beberapa peralatan elektronika dan televisi monitor untuk mengambil gambar dari masing-masing kamera.
- (b) Satu buah televisi monitor untuk pengambilan gambar terpilih.
- (c) Rak untuk peralatan elektronik.
- (d) Dua *turn tables*
- (e) Satu *tape recorder*

(3) Kegiatan :

- (a) *Previewing*, pertunjukan pendahuluan
- (b) *Switching*, pemindahan
- (c) Menggabungkan berbagai signal-signal
- (d) Pengontrolan lampu agar terdapat keseimbangan iluminasi

Di dalam control room terdapat perbedaan *level* (ketinggian lantai) antara staf monitor *dengan program director, video operator, audio operator*. Perbedaan ini untuk memudahkan *director* mengawasi program acara tanpa melalui layar monitor.



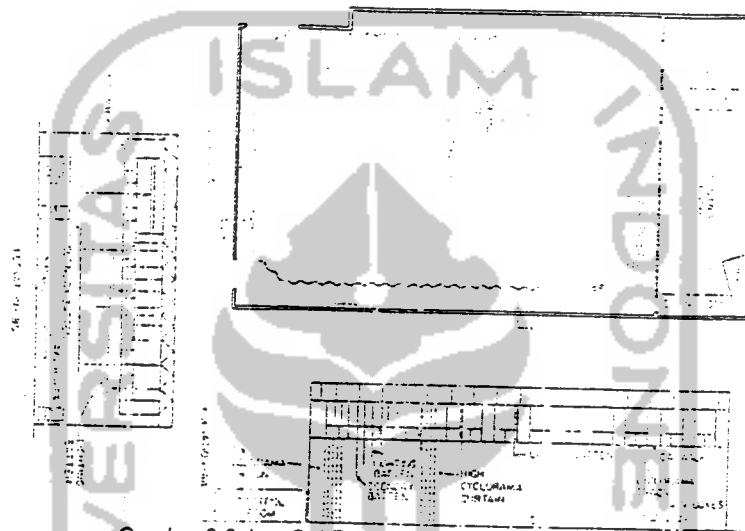
Gambar 3.5. Lay Out Ruang Studio Kontrol
Sumber : Toshio Akatsuki, 1990

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

Ketinggian plafond dan besaran ruang tergantung dari peralatan yang digunakan dan jumlah pelaku kegiatan. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi sangat pesat sehingga terdapat konsekuensi semakin canggih peralatan semakin kecil peran manusia. Namun beberapa standar dapat digunakan yaitu : 4,8 x 9,6 m untuk studio besar, 4 x 4,8 m untuk studio sedang².

Kedudukan *control room* terhadap studio adalah :

- (1) *Control* terletak berhimpit dengan salah satu dinding studio
- (2) Lantai *control room* berjarak 0,6 – 1,5 M dari lantai studio
- (3) Untuk satu buah *control room* melayani satu buah studio



Gambar 3.6. Lay Out Ruang Studio dan Ruang Kontrol
Sumber : Toshio Akatsuki, 1990

d. Master Control Room

Master Control Room adalah tuntutan bila sebuah stasiun televisi terdapat lebih dari 2 buah studio atau sebuah studio dengan *telecine*. Peralatannya serupa dengan *Control Room* (CR) tetapi MCR tidak memerlukan pandangan langsung ke studio. Kegiatannya melakukan *switching* dari satu acara ke acara lain. MCR ini merupakan tujuan akhir penyelesaian siaran yang telah dikerjakan. Meneruskan hasil acara yang dipilih ke pemancar. MCR dapat mengambil alih pekerjaan CR pada keadaan di mana CR mengalami kerusakan.

e. Technical Level

Peralatan yang ada yaitu : alat *video recorder* dan rak untuk menyimpan pita-pita *video tape*

(1) Ruang *Telecine*

Digunakan merubah film proyektor menjadi pita video dengan *telecine*, peralatannya berupa :

- (a) Proyektor film (16 dan 35 mm)
- (b) *Slide projector*
- (c) Alat tele optik

² Ibid hal 364.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

(2) Ruang teknik film

Ruang untuk pemrosesan film dengan perlengkapan :

- (a) Processing machine
- (b) Gudang untuk obat-obatan dan material film
- (c) Titling room
- (d) Machine room berisi tape dan mixer
- (e) Ruang printing
- (f) Ruang recording
- (g) Ruang gelap

f. Pemancar

Pemancar bersifat *high frequensi* dan mengeluarkan radiasi ke mana-mana. Oleh karena itu ruang pemancar dilindungi (*shielded*) agar tidak mengganggu ruan-ruang lainnya. Disediakan ruang istirahat yang terdiri dari ruang duduk, kamar tidur, serta kamar mandi dan WC untuk pegawai yang bertugas malam hari. Selain ruang pemancar juga disediakan ruang :

- (1) Ruang Komunikasi
- (2) Ruang Perbengkelan
- (3) Blower Room
- (4) Gudang

2. Kegiatan Administrasi

Ruang administrasi dapat digolongkan menjadi dua bagian yaitu :

a. Ekstern :

- (1) Sekretariat
- (2) Humas
- (3) Seksi Komersial

b. Intern :

- (1) Direktur
- (2) Badan penasehat siaran
- (3) Staf hukum dan pengawas
- (4) Kepala-kepala dinas teknik
- (5) Acara siaran dan umum
- (6) Staf dan administrasi sub seksi

3. Kegiatan Penunjang

a. Workshop

- (1) Workshop Elektronika

Ruangan ini dipergunakan untuk memperbaiki peralatan-peralatan yang rusak.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

(2) Workshop Konstruksi

Peralatan yang diperbaiki yaitu non elektronik, seperti : instalasi lampu, *stagger* kamera, mobil

(3) Workshop Dekorasi

Perbaikan dan pembuatan masalah dekorasi dan panggung, yang diperlukan adalah :

- (a) Scene dock
- (b) Carpentry shop, penyanggah/ sandaran dekor
- (c) Scene studio untuk perbaikan dan pengecatan
- (d) Ruang untuk penyimpanan pakaian pertunjukan

b. Ruang Generator dan Ruang AC

Memperhitungkan ukuran mesin dan ruang untuk orang yang mengadakan penyetelan dan perbaikan mesin-mesin.

c. Ruang Pendidikan dan Latihan

Diadakan pelatihan-pelatihan bagi karyawan guna meningkatkan sumber daya manusia dalam menghadapi teknologi permasalahan yang ada.

Kursus latihan ada dua macam, yaitu :

- (1) Production dan operation
- (2) Pemeliharaan dan mempelajari alat-alat elektronis

Ruang-ruang yang dibutuhkan :

- (1) Kelas teori
- (2) Laboratorium alat-alat video
- (3) Laboratorium alat-alat audio
- (4) Laboratorium alat-alat film
- (5) Studio dengan ruang-ruang pelengkap

3. Kegiatan Pengunjung

- a. Penonton, pengunjung yang hanya datang untuk melihat pertunjukan yang dilakukan secara *live*
- b. Peminat, praktisi, pengunjung yang akan melihat proses produksi sebagai suatu upaya pengembangan.
- c. Pengusaha, pengunjung yang akan melakukan suatu ikatan kerjasama.

3.3.1.2. Pengelompokkan Kegiatan.

Menurut kebutuhan dasar, mekanisme kegiatan dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1. Kegiatan Umum, meliputi : informasi, plaza penerima, parkir umum dan kafetaria.
2. Kegiatan Studio, meliputi : ruang studio penonton, ruang studio serbaguna, ruang studio pengumuman dan wawancara, ruang sub kontrol, ruang master kontrol, ruang telecine, ruang VTR dan *lavatory*.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

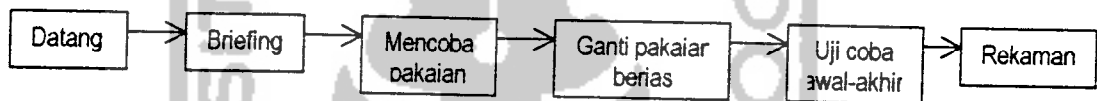
3. Kegiatan Administrasi, meliputi : ruang humas, ruang pemesanan, ruang personalia, ruang keuangan, ruang siaran dan produksi, ruang komputer dan *lavatory*.
4. Kegiatan Produksi, meliputi : ruang grafika, ruang gelap, ruang animasi, ruang editing film, ruang pemrosesan film, ruang laboratorium film dan *lavatory*.
5. Kegiatan Dekorasi, meliputi : ruang kerja/workshop, ruang dekorasi dan *lavatory*.

3.3.1.3. Aktifitas Pelaku Kegiatan.

1. Pengunjung.

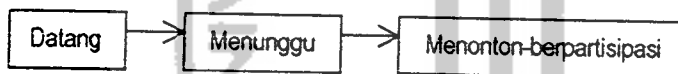
a. Aktifitas pengisi acara.

Adalah artis atau penampil yang datang untuk melakukan kegiatan rekaman gambar dan atau suara. Aktifitasnya meliputi briefing, mencoba pakaian, ganti pakaian, berhias, melakukan uji coba/latihan awal dan latihan akhir, sesudah itu melakukan rekaman gambar dan atau suara.



b. Aktifitas penonton.

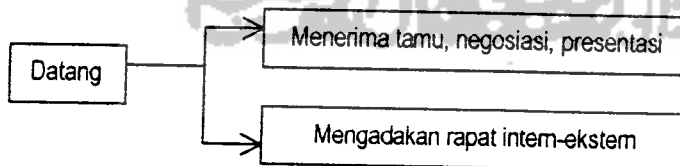
Aktifitas penonton/pengunjung khusus *audience* studio, yaitu : datang, menunggu, menonton kegiatan rekaman (*shooting*) atau berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.



2. Pengelola.

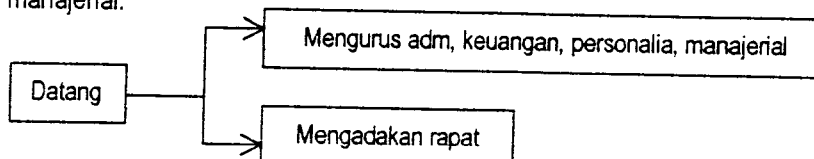
a. Aktifitas pengurus inti.

Aktifitasnya meliputi : kegiatan rapat, mengundang dan menerima tamu, negosiasi dan presentasi.



b. Aktifitas staff administrasi dan manajerial.

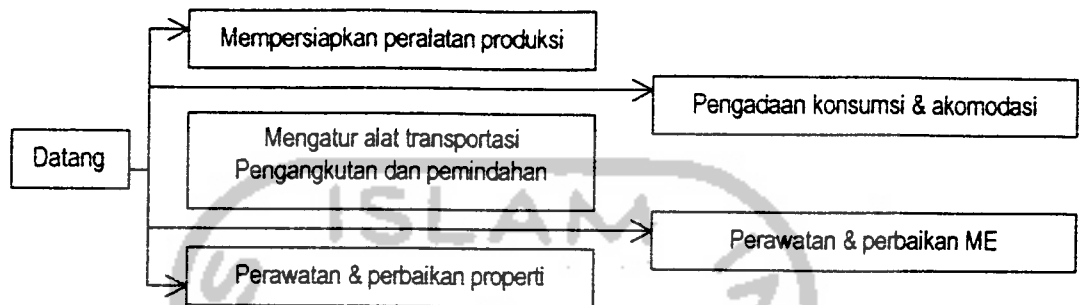
Aktifitasnya meliputi : mengurus administrasi, keuangan, personalia, humas, pemesanan dan manajerial.



S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

c. Karyawan umum.

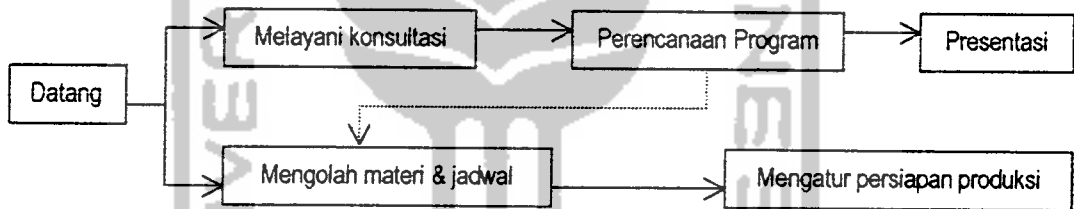
Kegiatan utamanya melayani keseluruhan produksi dan pendukungnya, yaitu mempersiapkan peralatan produksi, mengatur alat transportasi, pengangkutan dan pemindahan, perawatan dan perbaikan properti, pengadaan konsumsi dan akomodasi, perawatan dan perbaikan mekanikal dan elektrikal.



3. Unit Produksi.

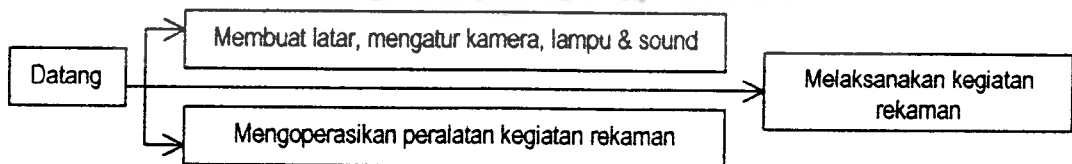
a. Aktifitas staff ahli dan tim kreatif.

Kegiatannya meliputi : melayani mengenai teknik produksi, merencanakan program, mengolah materi dan mengatur jadwal serta melakukan persiapan sebuah produksi.



b. Aktifitas karyawan unit produksi.

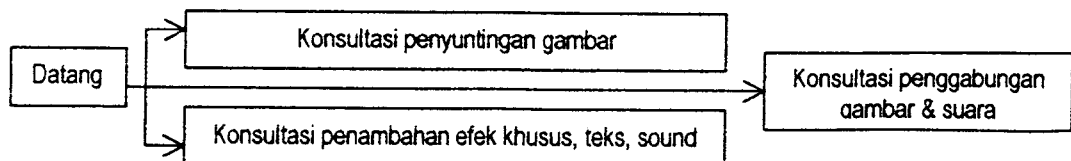
Kegiatannya meliputi pengadaan prasarana dan sarana produksi, seperti membuat dan mengatur latar, mengatur kamera, lampu dan sistem suara, melaksanakan program sesuai jadwal, melaksanakan kegiatan rekaman dan menoperasikan peralatan.



4. Unit Jasa Teknik.

a. Staff ahli.

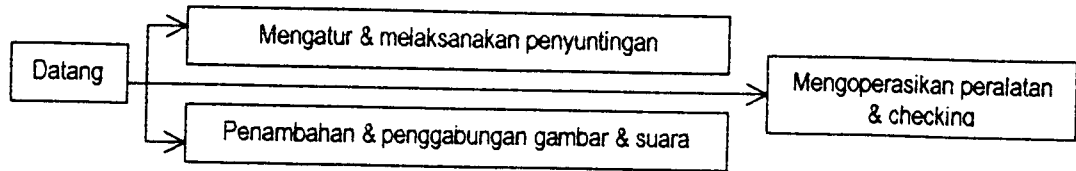
Kegiatannya meliputi konsultasi mengenai penyuntingan, penambahan dan penggabungan gambar dan suara.



S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

b. Karyawan teknik.

Kegiatannya meliputi : mengatur dan melaksanakan penyuntingan, penambahan dan penggabungan gambar dan suara, mengoperasikan peralatan teknik dan melakukan *checking*.



3.2.2. Tinjauan Program Ruang.

3.2.2.1. Kebutuhan Ruang.

Berdasarkan jenis fasilitas dan jenis kegiatan yang akan diwadahi, maka ruang-ruang yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. R. Keg Admisistrasi	2. R. Keg Produksi.	3. R. Keg. Penunjang Produksi.	4. R. Keg Operasi Teknik	5. R. Keg Pelayanan Umum.
a. Ruang Direksi. (1) R Direktur. (2) R. Sekretaris. (3) R. Rapat Intern. (4) R. Rapat Ekstern (5) R. Arsip (6) Lavatory. b. R. Tata Usaha. (1) R. Kabag TU. (2) R. Staff Keuangan. (3) R. Staff Kepegawaian (4) R Staff Perlengkapan. (5) R Staff Pemasaran. (6) R. Arsip. (7) R. Tamu. (8) Lavatory.	a. Studio Besar. (1) R. Audience. (2) Stage. (3) R. Reherseal. (4) Dress Room. (5) R. Wardrobe. (6) R. Tunggu & Istirahat. (7) R. Rias. (8) Lavatory Penonton. (9) Lavatory Pemain. (10) Hall Penonton. (11) R. Kontrol Audiovisual. (12) R. Kontrol ProdsSiaran. (13) Gudang Perlengkapan. b. Studio Sedang. (1) R. Reherseal. (2) Dress Room. (3) R. Wardrobe. (4) R. Tunggu dan Istirahat. (5) R. Rias. (6) Lavatory Pemain. (7) Main Studio. (8) R. Sub Kontrol. (9) Gudang Perlengkapan. c. Studio Kecil. (1) R. Reherseal. (2) Dress Room. (3) R. Wardrobe. (4) R. Tunggu dan Istirahat. (5) R. Rias. (6) Lavatory Pemain.	a. R. Istirahat Karyawan. b. R. Persp Fas. Prod. c. R. Graphic Art Facility. d. Bengkel Layar, Dekor, Property. e. Gudang Disposal. f. Lavatory. g. R. Laboratorium. (1) Procesing Film. Editing. (2) Recording & Dubing. (3) R. Gelap. (4) R. Analisa.	a. R. Teknik Produksi. (1) R. Master Control. (2) R. Studio Presentasi. (3) R. Telecine. (4) R. Video Tape Recording. (5) R. Perpustakaan Audio-visual. (6) R. Audio Tape Recording. (7) Lavatory. b. Ruang Transmisi. (1) R. Pemancar. (2) R. Microwave. (3) R. Perlengkapan. c. R. Teknik Umum. (1) R. Audio. (2) R. Video. (3) R. Elektronika. (4) R. Peralatan Lapangan. (5) R. Lighting. (6) Gudang Perlengkapan. d. R. Mekanikal dan Elektrikal. (1) R. Mekanikal. (2) R. Elektrikal. (3) Bengkel Pemeliharaan. (4) Gudang (5) Lavatory.	a. Hall. (1) Hall Pengunjung. (2) Hall Petugas. (3) Hall Pemain. b. Receptionist, Informasi & Ticket. (1) Receptionist. (2) Informasi. (3) Ticketing. c. Mushola. d. Cafeteria. e. Keamanan. f. Ruang Garasi & Bengkel. g. Parkir. (1) Parkir Pengunjung. (2) Parkir Pengelola. (3) Parkir Pemain

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

	(7) Main Studio. (8) R. Sub Kontrol. (9) Gudang Perlengkapan. d. Studio Rekaman Suara. (1) R Tunggu & Istirahat. (2) Lavatory Pemain. (3) R. Kontrol Audio-visual. (4) R. Studio Mixing. (5) Gudang Perlengkapan. (6) Main Studio. e. Studio Penyiaran & Berita. (1) Ruang Rehearseal. (2) Dress Room. (3) Ruang Rias (4) Main Studio. f. Studio Alam (1) R. Rehearseal. (2) Dress Room. (3) R. Wardrobe. (4) R. Tunggu dan Istirahat. (5) R. Rias. (6) Lavatory Pemain. (7) Main Studio. (8) R. Sub Kontrol. (9) Gudang Perlengkapan			
--	---	--	--	--

Tabel 3.4. Kebutuhan Ruang
 Sumber : Analisa Data

3.2.2.2. Pengelompokkan Ruang.

Pengelompokkan ruang berdasarkan sifat ruang atau penzoningan ruang, adalah sebagai berikut :

1. Ruang Publik. a. Parkir. b. Plaza c. Hall.	2. Ruang Semi Privat. a. R. kantor direksi. b. R. rapat/pertemuan. c. R.g presentasi.	3. Ruang Privat. a. R. Keg. Administrasi. b. R. Keg. Produksi. c. R. Penunjang Prods. d. R. Operasi Teknik. e. R. teknik umum. f. R. mekanikal & elektrik.	4. Ruang Servis. a. Receptionist, informasi & ticketing. b. Mushola. c. Gudang. d. Lavatory. e. Cafeteria. f. Keamanan. g. Garasi dan bengkel
---	---	---	---

Tabel 3.5. Pengelompokkan Ruang
 Sumber : Analisa Data

3.2.2.3. Hubungan Ruang.

Dasar pertimbangan untuk menentukan tingkat kedekatan ruang adalah :

1. Urutan kegiatan.
2. Kelancaran proses kegiatan.

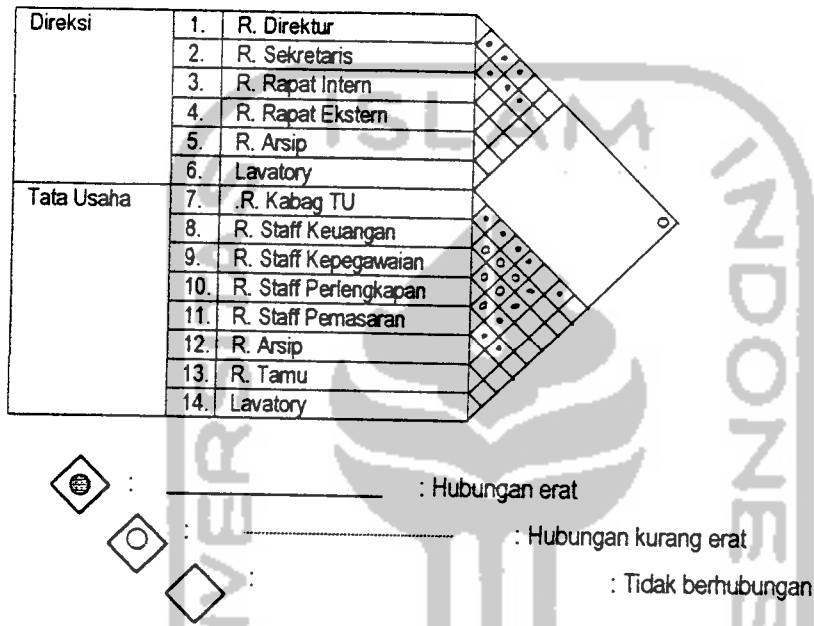
S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

Proses aliran kegiatan yang terjadi berdasarkan kegiatan pelaku utama, yaitu :

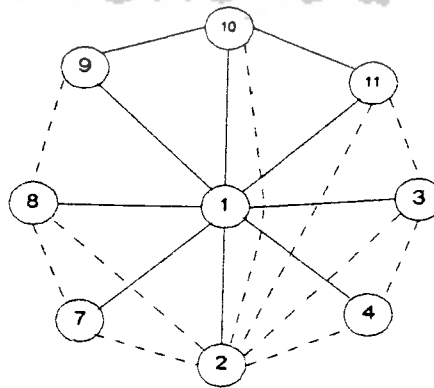
1. Kegiatan pengelola.
2. Kegiatan karyawan.
3. Kegiatan pengunjung.

Adapun hubungan ruang digambarkan sebagai berikut :

1. Hubungan Ruang Mikro.
 - a. Kelompok Ruang-ruang Pengelola.



Tabel 3.6. Hubungan Ruang Pengelola.
 Sumber : Analisa



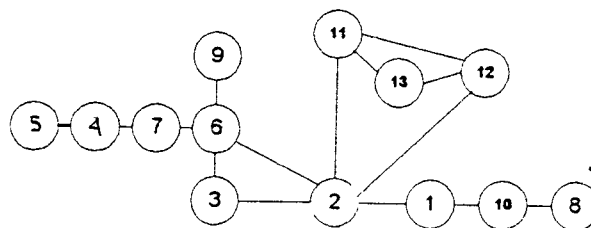
Gambar 3.7. Diagram Hubungan Ruang Pengelola.
 Sumber : Analisa

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

b. Kelompok Ruang-ruang Produksi.

Studio Besar	1.	R. Audience
	2.	Stage
	3.	R. Reherseal
	4.	Dress Room
	5.	R. Wardrobe
	6.	R. Tunggu & Istirahat
	7.	R. Rias
	8.	Lavatory Penonton
	9.	Lavatory Pemain
	10.	Hall Penonton
	11.	R. Kontrol Audio-visual
	12.	R. Kontrol Produksi Siaran
	13.	Gudang Perlengkapan
Studio Sedang	14.	R. Reherseal
	15.	Dress Room
	16.	R. Wardrobe
	17.	R. Tunggu & Istirahat
	18.	R. Rias
	19.	Lavatory Pemain
	20.	Main Studio
	21.	R. Sub Kontrol
	22.	Gudang Perlengkapan
	Studio Kecil	23.
24.		Dress Room
25.		R. Wardrobe
26.		R. Tunggu & Istirahat
27.		R. Rias
28.		Lavatory Pemain
29.		Main Studio
30.		R. Sub Kontrol
31.		Gudang Perlengkapan
Studio Rekaman Suara		32.
	33.	Lavatory Pemain
	34.	R. Kontrol Audio-visual
	35.	R. Studio Mixing
	36.	Gudang Perlengkapan
	37.	Main Studio
Studio Penyiaran & Berita	38.	R. Reherseal
	39.	Dress Room
	40.	R. Rias
	41.	Main Studio

Tabel 3.7. Hubungan Ruang Produksi
Sumber : Analisa Data



Gambar 3.8. Diagram Hubungan Ruang Produksi.
Sumber : Analisa Data

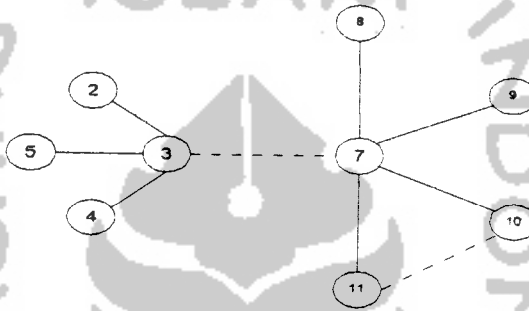
S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

b. Kelompok Ruang-ruang Penunjang Produksi.

Penunjang Prodksi	1.	R. Istirahat Karyawan
	2.	R. Persiapan Fas. Produksi
	3.	R. Graphic Art Facility
	4.	Bengkel Layar, Dekor & Property
	5.	Gudang Disposai
	6.	Lavatory
Laboratorium	7.	Procesing Film
	8.	Editing
	9.	Recording & Dubing
	10.	R. Gelap
	11.	R. Analisa

Tabel 3.8. Hubungan Ruang Penunjang Produksi.

Sumber : Analisa Data



Gambar 3.9. Diagram Hubungan Ruang Penunjang Produksi.

Sumber : Analisa Data

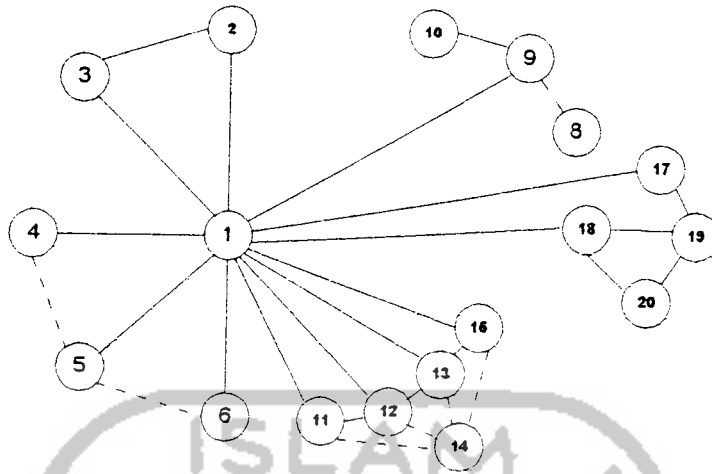
d. Kelompok Ruang-ruang Operasi Teknik.

Teknik Produksi	1.	R. Master Control
	2.	R. Studio Presentasi
	3.	R. Telecine
	4.	R. Video Tape Recording
	5.	R. Perpustakaan Audio-visual
	6.	R. Audio Tape Recording
	7.	Lavatory
Transmisi	8.	R. Pemancar
	9.	R. Microwave
	10.	R. Perlengkapan
Teknik Umum	11.	R. Audio
	12.	R. Video
	13.	R. Elektronika
	14.	R. Peralatan Lapangan
	15.	R. Lighting
	16.	Gudang Perlengkapan
Mekanikal Elektrikal	17.	R. Mekanikal
	18.	R. Elektrikal
	19.	Bengkel Pemeliharaan
	20.	Gudang
	21.	Lavatory

Tabel 3.9. Hubungan Ruang Operasi Teknik Sumber : Analisa Data



S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

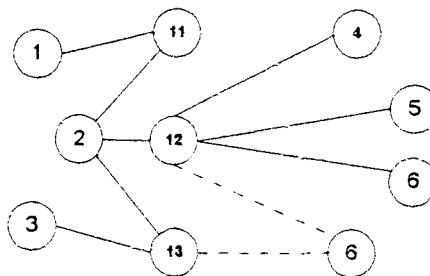


Gambar 3.10. Diagram Hubungan Ruang Operasi Teknik
Sumber : Analisa Data

e. Kelompok Ruang-ruang Pelayanan Umum.

Hall	1.	Hall Pengunjung		
	2.	Hall Petugas		
	3.	Hall Pemain		
Servis	4.	Recepcionist		
	5.	Informasi		
	6.	Ticketing		
	7.	Mushola		
	8.	Cafeteria		
	9.	Keamanan		
	10.	Garasi & Bengkel		
	Parkir	11.		Parkir Pengunjung
		12.		Parkir Pengelola
		13.		Parkir Pemain

Tabel 3.10. Diagram Hubungan Ruang Pelayanan Umum.
Sumber : Analisa Data



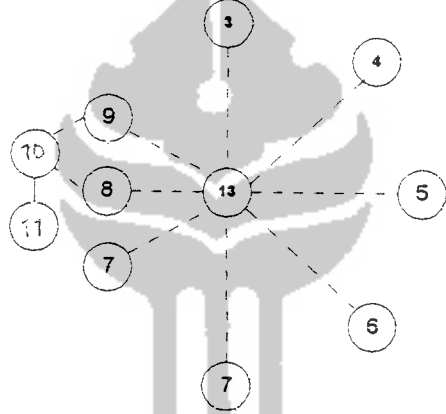
Gambar 3.11. Diagram Hubungan Ruang Pelayanan Umum.
Sumber : Analisa Data

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

2. Hubungan Ruang Makro.

1.	R. Direktur
2.	R. Tata Usaha
3.	Studio Besar
4.	Studio Sedang
5.	Studio Kecil
6.	Studio Rekaman Suara
7.	Studio Penyiaran & Berita
8.	R. Penunjang Produksi
9.	R. Laboratorium
10.	R. Teknk Produksi
11.	R. Transmisi
12.	R. Teknik Umum
13.	R. ME
14.	R. Pelayanan Umum

Tabel 3.11. Diagram Hubungan Ruang Makro.
Sumber : Analisa Data



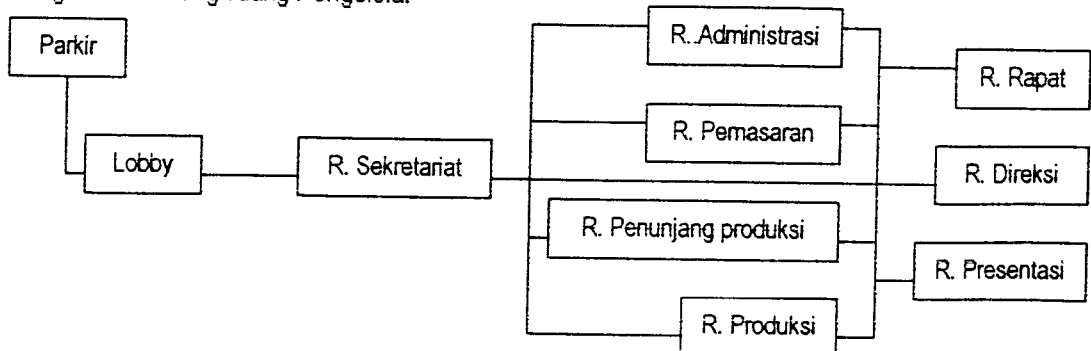
Gambar 3.12. Diagram Hubungan Ruang Makro.
Sumber : Analisa Data

3.2.2.4. Organisasi Ruang.

Organisasi ruang disusun berdasarkan tingkat pentingnya fungsi ruang-ruang yang ada. Adapun organisasi ruang pada Stasiun Televisi Islam adalah sebagai berikut :

1. Organisasi Ruang Mikro

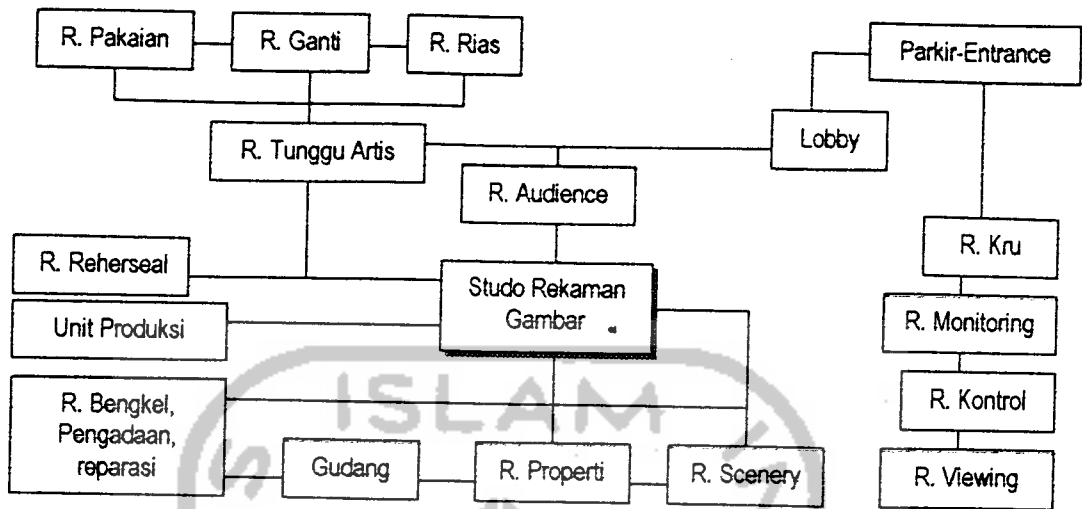
a. Organisasi Ruang-ruang Pengelola.



Gambar 3.13. Organisasi Ruang-ruang Pengelola.
Sumber : Analisa Data

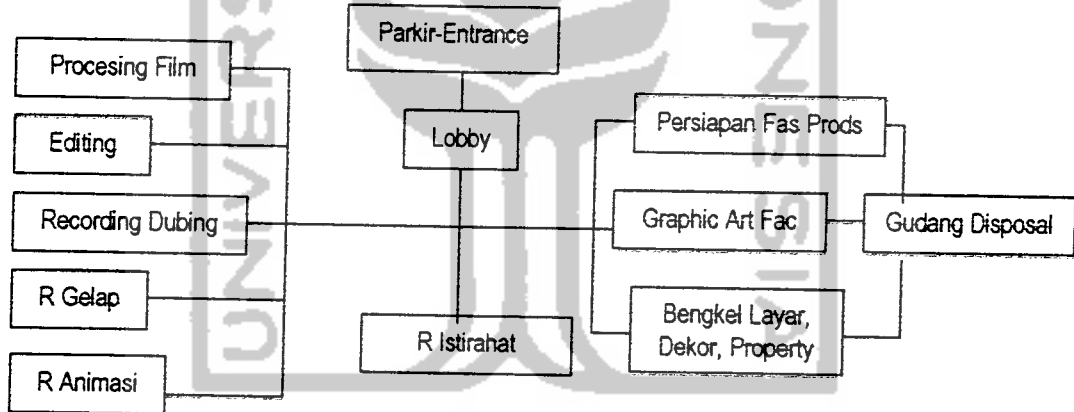
S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

b. Organisasi Ruang-ruang Produksi.



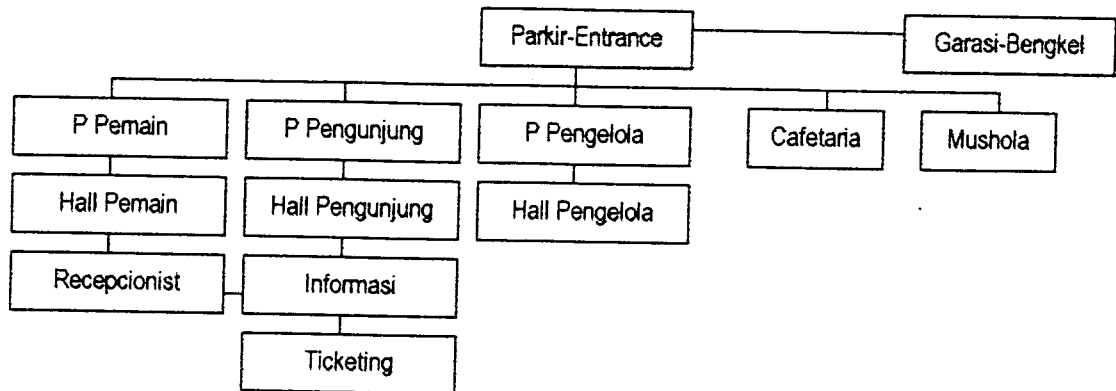
Gambar 3.14. Organisasi Ruang-ruang Produksi.
Sumber : Analisa Data

c. Organisasi Ruang Penunjang Produksi



Gambar 3.15 Organisasi Ruang Penunjang Produksi.
Sumber : Analisa Data

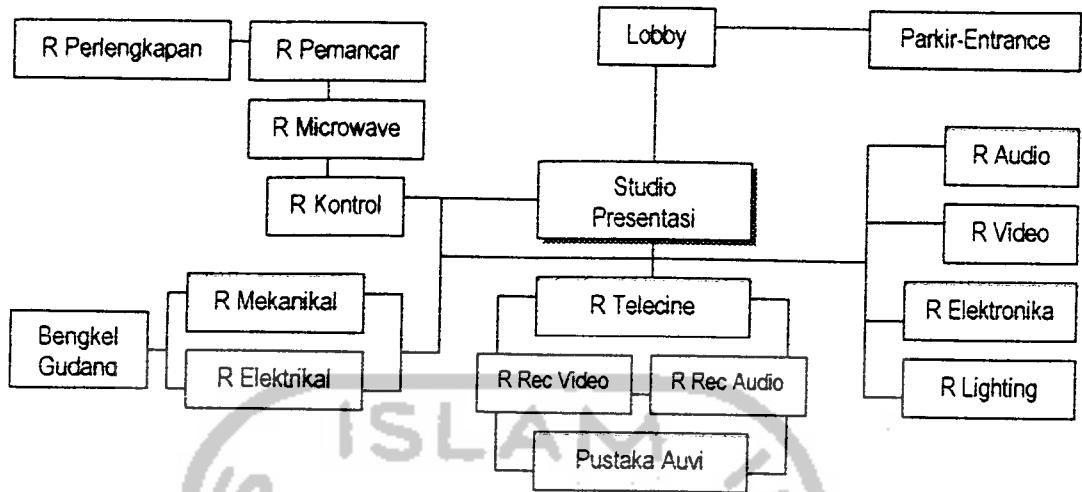
d. Organisasi Ruang Pelayanan Umum



Gambar 3.16 Organisasi Ruang Pelayanan Umum.
Sumber : Analisa Data

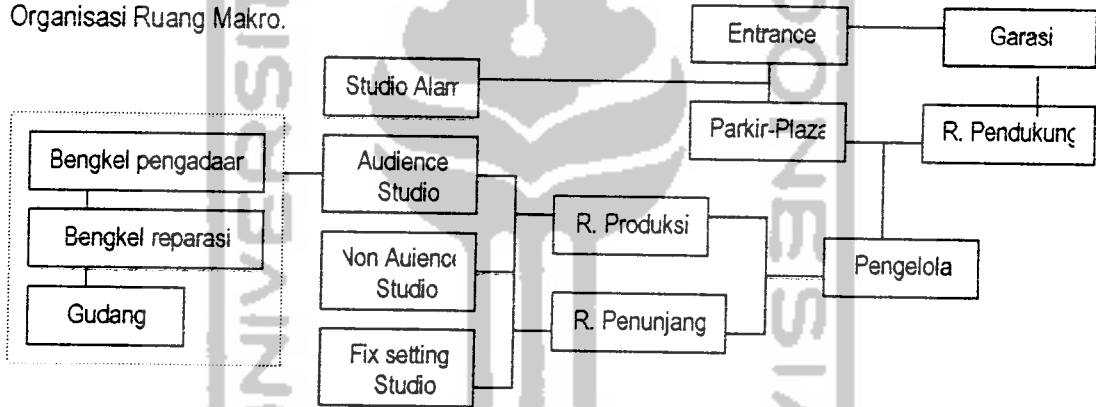
S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

e. Organisasi Ruang Operasi Teknik



Gambar 3.17. Organisasi Ruang Operasi Teknik.
Sumber : Analisa Data

2. Organisasi Ruang Makro.



Gambar 3.18. Organisasi Ruang Makro.
Sumber : Analisa Data

3.2.3. Tinjauan Besaran Ruang.

3.2.3.1. Dasar Perhitungan.

Perhitungan yang digunakan untuk menentukan besaran ruang diambil dari asumsi terhadap standar ruang yang ada. Hal ini untuk menjaga fleksibilitas ruang apabila terdapat perubahan fungsi.

3.2.3.2. Besaran Ruang Standar³.

Ruang kerja/kantor	4,5 m ²
Ruang tunggu	10 m ²
Ruang administrasi	4,5 m ²
Hall	0,6 m ²
Parkir (per satu mobil)	23 m ²
Area penonton studio	0,8 m ²

³ Mohammad Ali Akbar, *Stasiun TVRI Regional I Surabaya*, TA Jur. Arsitektur UNS, 1990, hal. 40.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

3.2.3.3. Perhitungan Besaran Ruang.

1. Fasilitas Pengelola.

No	Kebutuhan Ruang	Jumlah Pelaku (orang)	Standar Ruang (m ²)	Asumsi		Luas Ruang (m ²)	Luas Ruang Total (m ²)	Ket
				Unit	Besaran			
1	r. direktur (r. tamu & r. kerja)			4		48		*
2	r. sekretaris	2			4,5	9		*
3	r. staff & karyawan	20		4	2,5	50		*
4	r. personalia	6			4,5	27		*
5	r. kabag	4		4	4,8	24		*
6	r. arsip				4,5	24		*
7	r. rapat	10	1,5			150	225	*

Tabel 3.12. Perhitungan Besaran Ruang pada Fasilitas Pengelola.
Sumber : Analisa Data

2. Fasilitas Produksi.

No	Kebutuhan Ruang	Jumlah Pelaku (orang)	Standar Ruang (m ²)	Asumsi		Luas Ruang (m ²)	Luas Ruang Total (m ²)	Ket
				Unit	Besaran			
1	r. kerja tim kreatif							**
	- r. kerja	8	4,5			36		
	- r. tunggu	6	1,0			6	42	
2	studio (+penonton)							**
	- area rekaman				600	600		
	- flow 60%					360		
	- jalur gerak kamera				60	60		
	- area penonton	300	0,8			240		
	- flow 20%					48		
	- area kru	4			10	40	1348	
3	studio (-penonton)							**
	- area rekaman				180	180		
	- flow 60%					180		
	- jalur gerak kamera				60	60		
	- area kru	4			10	40	388	
4	studio (-penonton) dengan latar tetap				60,6			**
	- area rekaman				36,36	96,96		
	- flow 60%							
	- jalur gerak kamera				60	60		
	- area kru	4			10	40	196,9	
5	studio alam							***
	- area rekaman	112			280	31,36		
	- flow 50%					15680		
	- jalur gerak kamera				60	60		
	- area kru	10			10	100	47200	
6	r. monitor VTR	2				100		**
7	r. kontrol pusat	3				50	350	**
	- r. rekam animasi						44,7	****
	- r. kru	37					164,8	
	- r. rias	10			6	60		**
	- r. pakaian & ganti	10			2,5	25		
	- r. duduk	10			3	30	115	

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

8	r. rehearseal	50	2,0	2		200	200	**
9	r. pengadaan dekor	20		4	7,5	600		**
10	r. simpan dekor			4		800		**
11	r. simpan alat			4	50	200	1600	**

Tabel 3.13. Perhitungan Besaran Ruang pada Fasilitas Produksi
Sumber : Analisa Data

3. Fasilitas Penunjang Produksi.

No	Kebutuhan Ruang	Jumlah Pelaku (orang)	Standar Ruang (m2)	Asumsi		Luas Ruang (m2)	Luas Ruang Total (m2)	Ket
				Unit	Besaran			
1	R. Istirahat Kary.	40	1,5		50	60		*
2	R. Persp Fas. Prod.	4	4,5		120	144		***
3	R. Graphic Art Fac.	4				144		***
4	Bengkel Layar, Dekor, Property.	8			200	180		***
5	Gudang Disposol. R. Laboratorium.					56		*
6	Procesing Film.	4			36	32		***
7	Editing.	4			20	15		***
8	Recording Dubing.	4				9		***
9	R. Gelap.	4			16	12		***
10	R. Analisa.	4			16	9	661	***

Tabel 3.14. Perhitungan Besaran Ruang pada Fasilitas Penunjang Produksi.
Sumber : Analisa Data

4. Fasilitas Operasi Teknik.

No	Kebutuhan Ruang	Jumlah Pelaku (orang)	Standar Ruang (m2)	Asumsi		Luas Ruang (m2)	Luas Ruang Total (m2)	Ket
				Unit	Besaran			
1	R. Teknik Produksi.							
2	R. Master Control.	5	4,5		60	42		***
3	R. Studio Presentasi.	5			60	54		***
4	R. Telecine.	4			40	42		***
5	R. Video Tape Rec.	4			30	30		***
6	R. Pustaka Auvi	6			30	24		***
7	R. Audio Tape Rec.	4			60	54		***
8	Ruang Transmisi.							
9	R. Pemancar.	3			60	72		***
10	R. Microwave.	3	4,5		40	42		***
11	R. Perlengkapan.	2				30		***
12	R. Teknik Umum.							
13	R. Audio.	4	4,5		60	42		*
14	R. Video.	4			60	60		*
15	R. Elektronika.	4			40	48		*
16	R. Peralatan Lap	4			40	48		*
17	R. Lighting.	4			40	48		*
18	R. Mek & Elek							
19	R. Mekanikal.	3	4,5		90	90		***
20	R. Elektrikal.	3			90	90		***
21	Bkl Pemeliharaan.	4			90	90	816	***

Tabel 3.15. Perhitungan Besaran Ruang pada Fasilitas Operasi Teknik. Sumber : Analisa Data

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

5. Fasilitas Pelayanan Umum.

No	Kebutuhan Ruang	Jumlah Pelaku (orang)	Standar Ruang (m ²)	Asumsi		Luas Ruang (m ²)	Luas Ruang Total (m ²)	Ket
				Unit	Besaran			
1	Parkir pengunjung	120	23			2760		*
2	Parkir pengelola	45	23			760		*
3	Parkir pemain	10	23			420		*
4	Hall pengunjung	120	0,6			150		*
5	Hall petugas	5	0,6			50		*
6	Hall pemain	10	0,6			100		*
7	Cafetaria	25	0,83			166		*
8	Mushola	25	0,1			25		*
9	Garasi & bengkel	5						*
10	Keamanan	5						*
11	Gudang				34	170		*
12	Lavatory	5			18	180		*
13	Pantry	10			24	120		*
14	R. utilitas					129	5030	*

Tabel 3.16. Perhitungan Besaran Ruang pada Fasilitas Pelayanan Umum.
Sumber : Analisa Data

Keterangan :

- * : diambil besaran ruang pada catatan kaki 7)
- ** : diambil dari pengamatan pada TVRI Yogyakarta
- *** : diambil dari pengamatan pada Studio Audio-visual PUSKAT dan MMTC Yogyakarta
- **** : diambil dari pengamatan pada MTA London (MTA Indonesia)

3.3. Studio Stasiun Televisi Islam.

3.3.1. Penikmatan Komposisi Pertunjukkan

3.3.1.1. Tata Panggung.

1. Besaran Stage

Besaran stage harus mampu menampung kegiatan acara dari acara kecil sampai besar \pm 50 orang dan mencakup sifat kegiatan statis-pasif atau aktif-dinamis.

2. Bentuk Stage

Bentuk stage mempengaruhi kenikmatan pemirsa dan kelancaran produksi

a. Kenikmatan Pemirsa

Dapat menikmati acara dari arah yang sesuai dengan karakter pementasan dan memberi keleluasaan pemirsa dalam menikmati acara tanpa terhalangi.

b. Kelancaran Produksi

Dapat memenuhi penyajian acara sesuai karakter yang berbeda (menentukan pemakaian *back ground*) dan memberi kelleluasaan gerak kamera dalam mengambil gambar.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

3.3.1.2. Peadahan Audience

Untuk mewardahi kegiatan acara dalam Stasiun Televisi Islam yang lebih banyak penampilan tatap muka antar pelaku acara maka digunakan stage dengan penikmatan 3 arah dan berbentuk *open stage* yang memungkinkan pemirsa menikmati acara dengan baik. Selain itu juga memungkinkan perubahan bentuk stage menjadi *extended stage* dengan mempergunakan kecanggihan teknologi secara hidrolis dan sistem bukaan grid dan tuntutannya adalah tersedianya basement.

3.3.2. Penikmatan Audio**3.3.2.1. Karakteristik Pendengaran Manusia**

Untuk menonton acara *live show* diperlukan penikmatan dalam menghayati suara dari sumber bunyi, karena tingkat tekanan bunyi minimum yang mampu membangkitkan sensasi pendengaran ditelinga pengamat disebut "ambang kemampuan dengar". Bila tekanan bunyi ditambah dan semakin keras, maka sensasi pendengaran menjadi "ambang rasa sakit", karena telinga manusia peka terhadap bunyi 400-5000 Hz, yaitu frekuensi yang penting untuk inteligibilitas pembicaraan dan penikmatan suara yang sempurna sekitar 37 m dari sumber bunyi

3.3.2.2. Penyaluran Penyebaran Bunyi

Merupakan karakteristik bunyi di udara mencakup kekerasan bunyi pada pemirsa di depan sampai di belakang meliputi :

1. Asal penjaluran penyebaran bunyi
2. Tahanan bunyi bidang datar tanpa dan dengan penonton
3. Tahanan bunyi bidang datar diputar di bawah dengan pemirsa
4. Tahanan bunyi bidang lengkung diputar ke atas dengan pemirsa

Peninggian bidang horisontal duduk dan perlakuan akustik dilakukan agar bunyi yang di terima di depan dan belakang sama besarnya

3.3.2.3. Cacat Akustik

Merupakan kesalahan bunyi dari bentuk ruang berupa pantulan bunyi yang datang lebih lambat dari sumber bunyi, pengumpulan pantulan bunyi dan gangguan lain diluar studio. Untuk menghindari hal tersebut antara lain : menghindari pemakaian bidang plafon lengkung, cekung, datar sejajar keras dan menghindari balkon bentang panjang

3.3.2.4. Sistem Akustik

Persyaratan sistem akustik studio menggunakan sistem akustik asli yang dibentuk oleh ruang tersebut atau sistem akustik buatan.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

Sistem akustik asli memberikan keindahan dalam pertunjukan langsung dan dengan mudah dapat dilakukan modifikasi dengan sistem akustik buatan. Prinsip sistem akustik ruang adalah dengan memperhatikan kelakuan bunyi pada ruang tertutup, di dekati dengan sistem akustik geometri. Kelakuan bunyi tersebut meliputi : bunyi langsung, bunyi pantul, bunyi diserap, bunyi disebarkan, bunyi difraksi, bunyi ditransmisikan, bunyi hilang dalam struktur bangunan, bunyi dirambatkan oleh struktur bangunan.

3.3.3. Penikmatan Visual

3.3.3.1. Garis dan Sudut Pandang Mata Manusia

Mata manusia mempunyai sudut batas pengenalan obyek, warna dan simbol, dalam posisi berdiri dan duduk terdapat perbedaan dan mempengaruhi penikmatan acara baik komposisi gerak, kostum atau detail tiap pemain. Untuk mengatasi hal ini maka pengaturan jarak pemirsa baris pertama dengan panggung, pengaturan lebar permukaan stage dan pengaturan ketinggian stage yang memungkinkan pemirsa melihat keseluruhan stage tanpa harus menggerakkan kepala terlalu banyak dan tata letak tempat duduk pemirsa menentukan kualitas penghayatan acara.

Jenis dan skala acara menentukan ukuran jangkauan luas pandangan pertunjukkan dengan membatasi sudut jangkauan sampai 130° disekitar pandangan pemirsa pada titik tertentu akan membantu terhadap konstruksi audio-visual antara pemain dan pemirsa

3.3.3.2. Kemampuan Penglihatan Manusia

Penghayatan gerak dan ungkapan dari pemain harus mempertimbangkan optimasi mata mengenali obyek meliputi detail ekspresi wajah, gerak kecil, global dan komposisi gerak menyeluruh.

3.3.3.3. Pencahayaan

Fungsi pencahayaan adalah sebagai sumber cahaya penerangan obyek agar dapat ditangkap kamera, memberikan efek visual dan karakter khas obyek dan diperlukan sistem pencahayaan yang memudahkan pengaturan peralatan.

3.3.3.4. Sistem Visual.

Prinsip penataan sistem visual adalah kenikmatan penonton menyaksikan pertunjukkan dengan baik dan jelas. Dengan dasar itu, disamping penataannya, faktor lain yang pokok adalah penonton dengan kemampuan gerak kepala dan mata yang enak.

3.3.4. Kemudahan Produksi Siaran

3.3.4.1. Kemampuan Pengambilan Gambar oleh Kamera

Kemampuan sudut pengambilan gambar ditentukan ukuran *Pick Up* atau P.U.T. kamera dan diameternya.

S T A S I U N T E L E V I S I I S L A M

3.3.4.2. Sudut Pengambilan Gambar

Dalam produksi acara tidak diperkenankan mengambil gambar dari sudut tetapi dilakukan dengan bergerak mengelilingi obyek.

3.3.4.3. Ruang Gerak Kamera

Kamera memerlukan ruang gerak horisontal, vertikal dan memutar

3.3.4.4. Sistem Produksi.

Persyaratan ruang untuk produksi ditentukan oleh peralatan yang digunakan dan kemampuannya, yang meliputi :

1. Peralatan Visual

Kamera statis atau *moveable manual* maupun otomatis (*remote control*), minimum 3 buah. Setiap kamera dilengkapi dengan lensa, antara lain : *narrow lens*, *wide angle lens* dan *zoom lens*⁴. Spesifikasi gerak peralatan meliputi, *tilt* (perubahan sudut pengambilan gambar ke atas-bawah), *pan* (perubahan sudut pengambilan gambar ke kiri-kanan), *dolly* (maju-mundur), *pedestal* (naik-turun), *tongue* (gerak memutar), *truck* (kesisi obyek) dan *arc* (mengelilingi obyek setengah lingkaran).

2. Peralatan Audio.

Dibedakan peralatan *audio input* berupa bermacam-macam mikropon dengan berbagai kemampuan dan peralatan *audio output* berupa speaker⁵.

3. Peralatan Lighting

Type lampu meliputi : *stand lamps*, *champed lamps* dan *ground lamps*. Type penyinaran menurut arahnya dibedakan : *frontal light*, *side light* dan *back light*⁶.

3.4. Persyaratan Teknis Ruang Studio

Kegiatan pada stasiun televisi pada intinya terletak dalam studio sebagai tempat memproduksi, mengolah program acara dalam stasiun televisi. Kondisi didalam studio harus bebas dari pengaruh keadaan luar maupun dari dalam studio sendiri, oleh karena itu perlu adanya penerangan dan ventilasi buatan.

Syarat ukuran studio adalah panjang studio harus 1,1 – 1,5 kali lebarnya. Untuk mencegah gangguan akustik yang disebabkan masuknya getaran dari luar, maka dinding lantai ruang dalam studio harus terpisah dari struktur bangunan. Dinding studio dibuat rangkap, dan dilapisi bahan akustik. Lantai studio dibuat terapung dan dipisahkan dengan bahan akustik dari strukturnya. Ketinggian studio perlu diperhitungkan untuk penempatan lampu, layar, *ducting AC* dan sebagainya.

⁴ Millerson, 1983, 16-19.

⁵ Ibid 1983, 50-55.

⁶ Ibid, 1983, 28-33.