

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Radio pada dasarnya adalah perangkat teknologi yang digunakan untuk mengirimkan sinyal melalui modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik)(Ahmad, 2015). Radio erat kaitannya dengan suara. Suara hadir dari sebuah atau beberapa gangguan. Kaca pecah, sepatu yang jatuh, bel berbunyi, semua hal tersebut menghasilkan suara. Gangguan-gangguan seperti itu membuat molekul terpentak dan bersinggungan molekul lain. Rantai gerak ini membentuk sebuah gelombang, menyebar keluar dari gangguan awal dalam pola denyut kompresi dan dekompresi bergantian. Gelombang bergerak melalui berbagai jenis medium seperti udara, air, kayu, dan kaca, bahkan melalui tanah dan batu. Gelombang menghasilkan mekanisme di dalam telinga manusia atau makhluk lain yang membuat gendang telinga bergetar, otak lalu memproses gelombang itu sebagai suara (Lupton. 2018). Dari respon tubuh inilah sebuah suara dapat menghasilkan sebuah pengalaman atau mood tertentu.

Telinga adalah alat yang fantastis dan sebuah karya arsitektur inovatif yang memungkinkan kita untuk memahami dan merasakan sesuatu. Dalam istilah fisik, telinga hanyalah alat getaran untuk media udara yang kita rasakan. Namun dari getaran inilah muncul perasaan serta pengalaman yang berbeda, pengalaman yang berbeda tentang ruang, waktu, dan hubungan kita dengan lingkungan terdekat (Fowler, 2017). Dengan telinga, seseorang dapat merasakan pengalaman ruang dan waktu yang berbeda hanya dengan media suara/*sound* seperti yang dirasakan ketika mendengar radio.

Ketika membahas suatu karya arsitektur, banyak orang menerjemahkan arsitektur sebagai objek yang berfokus kepada elemen visual dan bukan sebagai elemen aural, sehingga hal ini memberikan peluang untuk merancang sebuah objek arsitektur bukan sebagai elemen visual saja melainkan sebagai alat untuk mendengar serta merasakan pengalaman ruang dan waktu yang disini pengguna akan dibawa untuk merasakan pengalaman melampaui ruang dan waktu seperti ketika mendengarkan radio.

Dalam perancangan kali ini tipologi yang dipilih ialah sebuah kantor pusat stasiun radio. Perancangan ini akan berfokus dalam mengkonstruksikan pengalaman ruang dan waktu yang dirasakan pendengar radio ke dalam sebuah bentuk karya arsitektur.

1.2. Isu Perancangan

Perancangan Perancangan Kantor Pusat Radio LPP RRI Semarang ini akan berbasis pengalaman ruang dan waktu sehingga menjadi menarik diaplikasikan untuk mengetahui bagaimana mengkonstruksikan sebuah pengalaman ruang dan waktu yang berasal dari suara radio menjadi sebuah pengalaman baru lewat elemen aural yang dapat dirasakan pengguna melalui objek arsitektur.

1.3. Tujuan/Proposisi

Mengimplementasikan desain bangunan sebagai alat/media untuk mendengar. Tujuan perancangan yang hendak dicapai adalah mengkonstruksikan pengetahuan tentang pengalaman ruang dan waktu yang dialami oleh seorang pendengar radio menjadi sebuah rancangan arsitektur, sehingga sebuah objek arsitektur bukan hanya dipandang sebagai elemen visual melainkan sebagai alat untuk mendengar serta merasakan pengalaman ruang dan waktu.

1.4. Manfaat

Studi ini akan memberikan manfaat teoritis yaitu pembelajaran kepada mahasiswa bagaimana cara mengkonstruksikan pengalaman ruang dan waktu dari suara menjadi sebuah pengalaman ruang dan waktu yang dapat dirasakan dalam bentuk karya arsitektur. Sedangkan manfaat praktisnya adalah memberikan usulan desain arsitektur sebuah stasiun radio yang dikembangkan dengan berbasis pengalaman ruang dan waktu.

1.5. Lingkup

Lingkup penelitian terdiri dari dua bagian yaitu lingkup substansial dan lingkup spasial. Lingkup substansial yaitu pembahasan terkait pengkonstruksian pengalaman ruang dan waktu yang dialami oleh seorang pendengar radio menjadi sebuah rancangan arsitektur. Lingkup spasial penelitian ini adalah Kantor Pusat Radio LPP RRI Semarang.

1.6. Metode

Metode yang digunakan dalam pembahasan kali ini yaitu dengan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi dan menganalisa data sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk

selanjutnya digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan. Adapun metode yang dipakai dalam penyusunan penulisan ini antara lain:

- **Metode Deskriptif**, yaitu kegiatan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara: studi pustaka/studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan serta *browsing* internet.
- **Metode Dokumentatif**, yaitu kegiatan dokumentasi data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara dokumentasi data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang dihasilkan melalui survei lapangan atau *browsing* internet.
- **Metode Komparatif**, yaitu dengan melakukan studi banding terhadap bangunan dengan tipologi serupa di suatu kota yang sudah ada serta melakukan studi preseden terhadap bangunan dengan isu serupa.

Dari data - data yang telah terkumpul, dilakukan identifikasi dan analisis untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada, sehingga dapat tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dari Kantor Pusat Radio LPP RRI Semarang dengan Berbasis Pengalaman Ruang dan Waktu.

1.7. Sistematika

Sistematika/kerangka dalam pembahasan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini mengandung latar belakang pengambilan isu yang akan dipelajari, isu perancangan, tujuan/proposisi, manfaat, lingkup, metode, dan sistematika bahasan yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A).

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai aspek mengenai isu yang memengaruhi rancangan seperti tinjauan mengenai pengalaman ruang dan waktu, tinjauan mengenai arsitektur berbasis suara, hingga tinjauan umum mengenai indra dan sensor.

BAB III : TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI

Bab ini berisi mengenai objek perancangan seperti tinjauan tentang stasiun radio RRI Semarang, fasilitas stasiun radio, tinjauan regulasi tapak, dan analisis konteks.

BAB IV : PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi mengenai pendekatan yang dilakukan dalam proses perencanaan dan perancangan seperti pendekatan aspek pelaku (data pelaku, aktivitas pelaku, dan studi besaran ruang), pendekatan desain arsitektural (bedah tektonika preseden dan eksplorasi bentuk yang akan dilakukan untuk mencapai konsep yang sesuai), pendekatan aspek kinerja terkait arsitektur aural, dan pendekatan kapasitas serta besaran ruang.

BAB V : PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi mengenai program perencanaan dan perancangan yang akan dilakukan nantinya dengan berisikan program ruang dan skenario yang akan terjadi kepada pengguna di rancangan nantinya.