

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi dan industri memegang peranan penting bagi masyarakat modern dimana segala sesuatu dapat dinikmati dan dicoba oleh anak muda sehingga berbagai bidang dapat merasakan dampaknya, salah satunya dengan hadirnya bidang multimedia dan penyiaran di Indonesia.

Saat ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat. Beberapa media cetak dan elektronik telah berkembang dengan baik seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini disebabkan meningkatnya kebutuhan akan informasi dan hiburan di masyarakat. Hampir semua lapisan masyarakat, baik kelas menengah maupun atas, mengkonsumsi informasi dari berbagai media. Fungsi media selain memberikan informasi berupa berita, juga dapat memberikan informasi hiburan, pendidikan dan kebudayaan. Saat ini keberadaan media informasi tentunya sangat berpengaruh terhadap mentalitas masyarakat pada umumnya, sehingga bidang penyiaran dan multimedia memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan saat ini.

Penggunaan layanan multimedia seperti data internet, video, *game online*, *video conference*, *video streaming*, dan penggunaan *cloud computing* sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat. Meningkatnya permintaan akan akses jaringan yang cepat dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan instalasi menyebabkan peningkatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Konten multimedia terdiri dari grafik, teks, video, suara, dan animasi, sehingga multimedia juga identik dengan komputer dan internet sebagai komponen yang berperan dalam produksi multimedia.

Teknologi yang sedang berkembang di seluruh dunia menjadi tolak ukur kemajuan suatu negara. Bandung merupakan salah satu kota yang tumbuh seimbang dengan pesatnya kemajuan teknologi di dunia. Banyak teknologi yang dikembangkan, seperti teknologi industri, pertahanan negara, transportasi, serta teknologi di bidang komunikasi dan informasi. Kota Bandung juga tercatat sebagai kota dengan peringkat tinggi yang menggunakan komputer dan internet dalam kegiatan komersialnya.

Dengan adanya sumber daya manusia dan didukung dengan perkembangan industri multimedia dan penyiaran yang semakin meningkat dan memberikan dampak ekonomi yang besar bagi masyarakat, pemerintah Indonesia telah mendorong untuk mengupayakan program pendidikan formal untuk pendidikan di bidang multimedia dan penyiaran. Namun yang disayangkan adalah kurangnya sekolah menengah di Kota Bandung yang menyediakan jurusan penyiaran dan multimedia yang mengajarkan praktik

penyiaran dan penggunaan program multimedia, sehingga sumber daya manusia di lapangan yang bekerja di bidang ini masih jauh dari profesional. Semua penjelasan di atas mengidentifikasi perlunya fasilitas pendidikan yang menerapkan keterampilan khusus di bidang penyiaran dan multimedia dengan segala fasilitas pendukung yang lengkap untuk menciptakan tenaga kerja yang berkualitas.

Pendidikan multimedia dikenal pemborosan dalam penggunaan energi listrik karena perangkat yang dikandungnya, oleh karena itu Sekolah Tinggi Penyiaran dan Multimedia/*Broadcast and Multimedia College* menghilangkan stigma dengan konsep *Energy-Saving*.

Energy-Saving Design mengarah pada perancangan bangunan dengan penggunaan energi listrik yang rendah. Dengan strategi desain hemat energi ini, bangunan dapat mengubah keadaan tidak nyaman yang dipengaruhi oleh iklim menjadi nyaman tanpa menggunakan alat bantu yang banyak menghabiskan energi listrik. *Energy-Saving Design* dapat dilakukan dengan dua cara: pasif dan aktif. Desain pasif adalah cara untuk menghemat energi melalui penggunaan iklim secara pasif, tanpa mengubah energi menjadi energi listrik. Desain aktif adalah konversi energi di iklim luar ruangan yang diubah menjadi energi listrik untuk digunakan dalam bangunan.

1.2 Permasalahan

Permasalahan yang muncul pada proyek Sekolah Tinggi Penyiaran dan Multimedia/*Broadcast and Multimedia College* ini adalah:

- Bagaimana penerapan *Energy-Saving* yang sesuai untuk membuat bangunan Sekolah Tinggi Penyiaran dan Multimedia/*Broadcast and Multimedia College* dapat menekan beban pemakaian energi secara optimal?
- Bagaimana bentuk fasad bangunan yang dipengaruhi dengan penerapan konsep *Energy-Saving Design*?

1.3 Tujuan

Untuk menyusun konsep *Energy-Saving Design* sebagai landasan perencanaan Sekolah Tinggi Penyiaran dan Multimedia/*Broadcast and Multimedia College*, dimana konsep ini diharapkan dapat menekan beban pemakaian energi listrik yang tinggi pada bangunan dengan bidang Penyiaran dan Multimedia, yaitu bidang yang sangat membutuhkan energi listrik di setiap kegiatan pendidikannya.

1.4 Manfaat

- Manfaat Internal
Manfaat internal yang diperoleh adalah dapat menambah informasi mengenai topik *Energy-Saving* yang dapat menekan beban penggunaan energi listrik.
- Manfaat Akademis
Diharapkan dapat bermanfaat bagi para civitas akademika yang berkecimpung di dunia pendidikan bagian multimedia dan penyiaran.
- Manfaat Masyarakat
Dengan landasan berkonsep *Energy-Saving*, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami pentingnya penghematan energi guna menghindari pemanasan global dan juga untuk menghindari kelangkaan pada sumber dari energi listrik.

1.5 Prospek dan Fisibilitas

- Prospek,
Kota-kota besar di Indonesia yang menawarkan jurusan multimedia dan broadcast sudah banyak dan bahkan unggul di bidangnya, namun lokasi dan tempat juga menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi calon pelajar, sehingga perlu dirancang sebuah tempat pendidikan Penyiaran dan Multimedia di Kota Bandung.
- Fisibilitas,
Dapat dikatakan bahwa perancangan proyek Sekolah Tinggi Penyiaran dan Multimedia/*Broadcast and Multimedia College* ini layak untuk dirancang karena :
 1. Perkembangan industri penyiaran dan multimedia di seluruh dunia sangat berpengaruh di dunia hiburan dan akan terus berlanjut dari tahun ke tahun. Oleh karena itu, Sekolah Tinggi Penyiaran dan Multimedia/*Broadcast and Multimedia College* hadir sebagai salah satu cara untuk melatih bakat pada bidang ini bagi generasi muda dengan tujuan menciptakan karya di dunia hiburan bagi masyarakat.
 2. Sekolah tinggi dan menengah yang menawarkan jurusan penyiaran dan multimedia di Bandung relatif masih kurang memadai dibandingkan dengan jumlah peminat yang terus bertambah.

1.6 Orisinalitas

Tabel 1 – Orisinalitas

No	Judul Proyek	Topik yang diangkat	Nama Penulis, Institusi
1.	Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring, Malang	Dekonstruksi Arsitektur	Emha Taufiq Akbar, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
2.	Sekolah Desain Animasi dan Game di Semarang	<i>Hi-Tech Architecture</i>	Aldidarest Aways Al Cornie, Universitas Diponegoro
3.	Sekolah Tinggi Desain Multimedia	Arsitektur <i>Post-Modern</i>	Agata Herlinawati Simamora, Universitas Sumatera Utara
4.	Stasiun Televisi NET dan <i>Broadcasting Center</i> di Mega Kuningan	<i>Smart Building</i>	Faradilla Ratu Amalia, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
5.	Akademi Komunikasi di Kota Pontianak	Akustik Ruang	Melly Asrihartati, Universitas Tanjungpura
6.	<i>Manado Film Academy</i>	<i>Mimetic Architecture</i>	Melly Kawulusan, Universitas Sam Ratulangi
7.	Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Kota Baru Parahyangan, Bandung	<i>Smart Building</i>	Azizullah Putri Akbar, Institut Teknologi Nasional
8.	<i>Multimedia Techno-Park</i> di Manado	Optimalisasi Ilusi Audio Visual dalam Arsitektur	Sharon Debora Kaligis, Universitas Sam Ratulangi

(Sumber: Analisis Pribadi)

Dengan data dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa proyek dengan judul Sekolah Tinggi Penyiaran dan Multimedia di Kota Bandung yang mengusung topik *Energy-Saving Design* dapat dikatakan baru dan memiliki perbedaan dari judul-judul proyek berkaitan yang telah dibuat.