

BAB II

TINJAUAN GEDUNG PERTUNJUKAN MUSIK REMAJA

2.1 Tinjauan Gedung Pertunjukan

2.1.1 Pengertian Gedung Pertunjukan

Gedung pertunjukan musik merupakan sebuah bangunan yang diperuntukan bagi penyelenggaraan dan pagelaran konser musik. Sejarah perkembangan gedung pertunjukan dimulai pada awal abad ke-19, yang diawali dengan pembangunan berupa *amphitheater*, gedung opera, dan gedung konser. Perkembangan gedung pertunjukan sering terkait dengan perkembangan ilmu akustika dan arsitektur. Saat ini, gedung pertunjukan telah mengalami perkembangan dan merupakan hasil inovasi mutakhir dari berbagai teknologi, ilmu pengetahuan dan seni musik itu sendiri.

Gedung yang mewadahi kegiatan pertunjukan musik yang diadakan oleh para seniman dari awal hingga akhir pertunjukan pada umumnya bersifat tertutup. Dimaksudkan untuk menghilangkan pengaruh bising dari lingkungan luar sehingga perlu dilengkapi sistem tata udara yang baik agar dapat memberikan kenyamanan penonton menikmati pertunjukan.



Gambar 2.1. Odeon of Herodes Amphitheater

Sumber: wikipedia.org, diakses tanggal 01/09/2015

2.1.2 Fungsi Gedung Pertunjukan Musik

Secara umum gedung pertunjukan untuk mendukung kegiatan seperti persiapan, penataan dan kegiatan lainnya agar dapat berjalan baik serta penataan akustika bangunan di dalamnya agar menjaga kualitas yang dapat dihasilkan dengan fungsi diantaranya:

- Sebagai tempat menyelenggarakan pertunjukan musik indoor, baik bersifat komersial maupun non komersial.
- Sebagai sarana pendidikan yang bersifat hiburan.
- Sebagai tempat mengadakan acara-acara seperti berkumpul bersama berbagi ide atau informasi, berlatih, pameran, pertunjukan teatrikal.

Selain itu, gedung pertunjukan secara objektif dirancang dengan menggunakan suasana yang lebih atraktif dan modern dengan pendekatan karakter remaja ini diharapkan mampu memberikan wadah yang positif dikalangan remaja dan meningkatkan kualitas seni pertunjukan termasuk dapat memberikan kualitas, kreativitas dan inovasi remaja.

2.1.3 Ruang-Ruang Dalam Gedung Pertunjukan Musik

Ruang pada gedung pertunjukan musik antara lain:

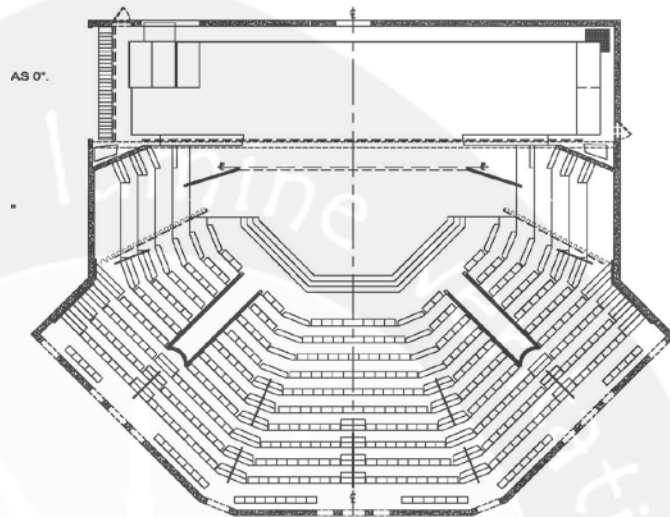
1. Ruang konser

Konser adalah suatu pertunjukan langsung, biasanya musik, di depan penonton.⁷ Dalam sebuah bangunan pertunjukan yang baik, baik penonton maupun pemusik berada dalam ruang yang sama tanpa pemisah diantaranya. Salah satunya penggunaan balkon pada konser hall yang besar untuk membawa penonton mendekat ke panggung.

Menurut *Christina E. Mediastika Ph.D* dalam bukunya “Akustika Bangunan” bahwa bentuk dan tingkat komunikasi dengan penonton panggung dapat dibedakan menjadi empat jenis diantaranya:

⁷<https://id.wikipedia.org/wiki/Konser>

penonton dan penyaji lebih baik pada panggung jenis ini

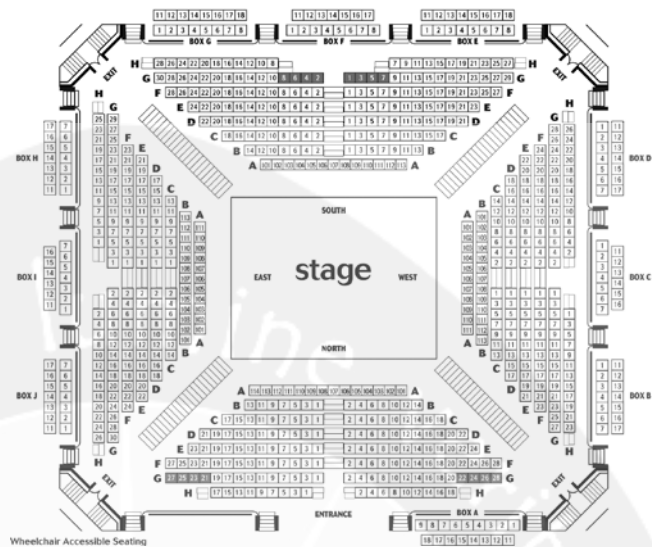


Gambar 2.3. Panggung Terbuka

Sumber: galleryhip.com, diakses tanggal 02/10/2015

- **Panggung Arena**

Adalah panggung yang terletak di tengah-tengah penonton sehingga memungkinkan penonton untuk menikmati pertunjukan dari semua arah. Umumnya panggung arena dibuat semipermanen pada sebuah auditorium multifungsi. Panggung ini pada beberapa kasus dapat berputar sehingga penonton pada sisi berbeda dapat melihat penyaji dari semua sudut. Komunikasi antara penonton dan penyaji pada jenis panggung ini sangat baik.



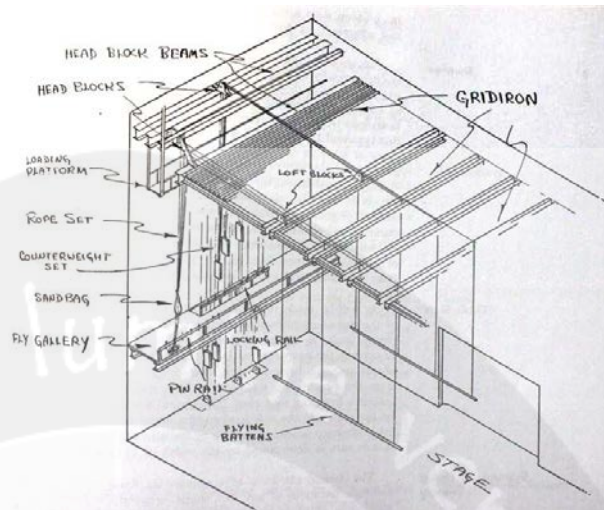
Gambar 2.4. Arena stage

Sumber: galleryhip.com, diakses tanggal 30/09/2015

- **Panggung *Extended***

Panggung *extended* merupakan pengembangan dari bentuk *proscenium* yang melebar ke arah samping, sehingga penonton dapat menyaksikan penyaji dari arah samping. Bentuk panggung ini cocok untuk acara yang memiliki beberapa bagian pertunjukan. Misalkan acara penghargaan dengan hiburan musik. Panggung seperti ini memungkinkan dekorasi bagian acara satu tidak mengganggu dekorasi bagian lainnya.

Perlengkapan yang terletak di atas area panggung (*over stage equipment*) digunakan sebagai pendukung dan penggantung latar, peralatan lampu, dan barang lainnya yang berhubungan dengan pementasan. Semua latar panggung yang berukuran besar dan lebar dapat dengan mudah disingkirkan dari area latar dengan adanya *flying*. Tanpa area tersebut, pembersihan dan penyimpanan latar seperti dinding, *ceiling*, *cycloramas* menjadi masalah teknis yang menyulitkan.



Gambar 2.5. Over Stage Equipment

Sumber: *Cole (1949 :137)*

2. Ruang Penonton

Ham (1987:11) mengungkapkan dalam bukunya, bahwa hal pertama yang terlintas bila membahas ruang penonton tentu kapasitas kursi yang dimiliki ruang pertunjukan.

Kecil kurang dari	: 500 kursi
Sedang	: 500-900 kursi
Besar	: 900-1500 kursi
Sangat Besar lebih dari	: 1500 kursi

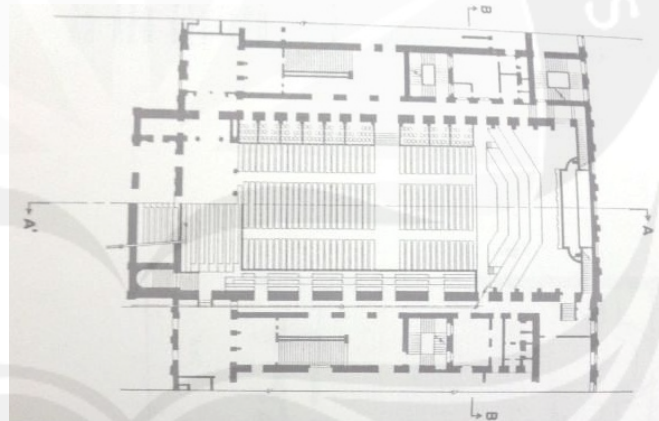
Ruang penonton merupakan area yang dipergunakan sebagai posisi untuk menyaksikan dan menikmati pertunjukan sehingga perlu untuk memperhatikan jarak panggung dan penonton agar kenyamanan visual dalam menyaksikan pertunjukan dapat tercapai.

Seseorang dapat melihat objek dengan jelas dalam jarak maksimal 25–30 meter. Selain itu, ada pula batas terkait sudut pandang yang jelas dan nyaman tanpa perlu menoleh adalah 20° ke arah kiri dan 20° ke arah kanan. Sedangkan posisi penonton dapat melihat dengan jelas adalah sekitar 100° ke kiri dan 100° ke kanan dari ujung depan kiri-kanan

panggung.⁹Selain sudut pandang visualitas, ruang penonton dipengaruhi juga oleh bentuk lantai ruangan. Ada beberapa bentuk lantai untuk ruangan pertunjukan musik diantaranya:

1. Bentuk Lantai Persegi Empat

Bentuk ruang persegi menciptakan kepenuhan nada dalam ruangan akibat pemantulan silang bunyi pada dinding-dinding yang sejajar.Kelemahan dari bentuk ini adalah pada bagian sisi panjangnya, karena menjadikan jarak antara penonton dengan panggung terlalu jauh. Untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mempersempit area panggung dan memperlebar sisi depannya.



Gambar 2.6. Ruang Pertunjukan dengan Bentuk Lantai Segiempat

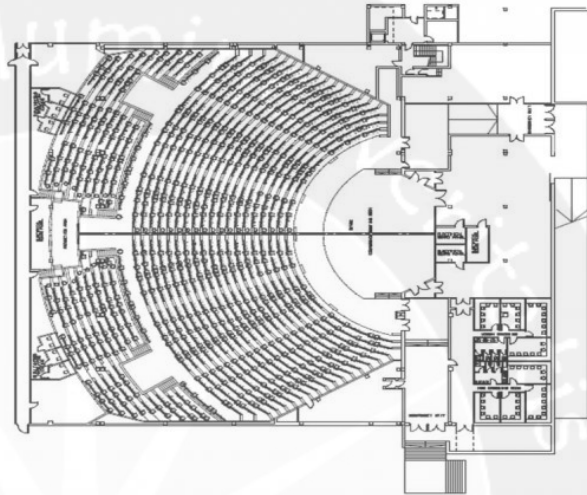
Sumber: *Izenour, C.G., 1977, Theatre Design*

2. Bentuk Lantai Kipas

Bentuk lantai ini membawa penonton semakin dekat kearah panggung sehingga memungkinkan konstruksi balkon yang dilengkkungkan. Selain itu, keuntungan dari ruang bentuk kipas ini dapat menampung penonton dalam jumlah banyak dan menyediakan sudut pandang

⁹Mediastika, C. E., 2005, *Akustika Bangunan ,Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia*, Erlangga, Jakarta, hlm.97

yang maksimum bagi penonton. Akan tetapi di sisi lain, kekurangan pada bentuk lantai kipas adalah dinding belakang dan bagian balkon yang dilengkungkan cenderung menciptakan gema kecuali jika ada pengaturan akustik tertentu atau dibuat difusi.

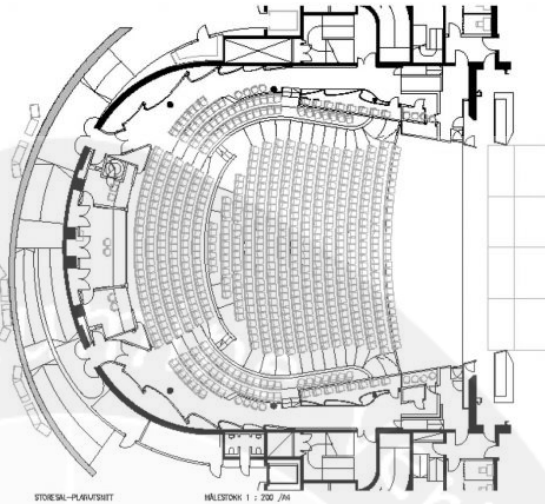


Gambar 2.7. Ruang pertunjukan dengan Bentuk Lantai Kipas

Sumber: www.centrodecongresosprincipefelipe.com, diakses tanggal 01/10/2015

3. Bentuk Lantai Tapal Kuda

Bentuk ini memiliki keistimewaan berupa *ring of boxes* atau rangkaian kotak yang tersusun satu di atas yang lainnya. Kotak-kotak ini berperan sebagai penyerap bunyi meskipun diruangan tersebut tidak ada instalasi lapisan penyerap bunyi. Kotak-kotak ini menyebabkan *reverberation time* yang pendek sehingga kurang baik digunakan untuk pegelaran musik namun baik untuk opera.

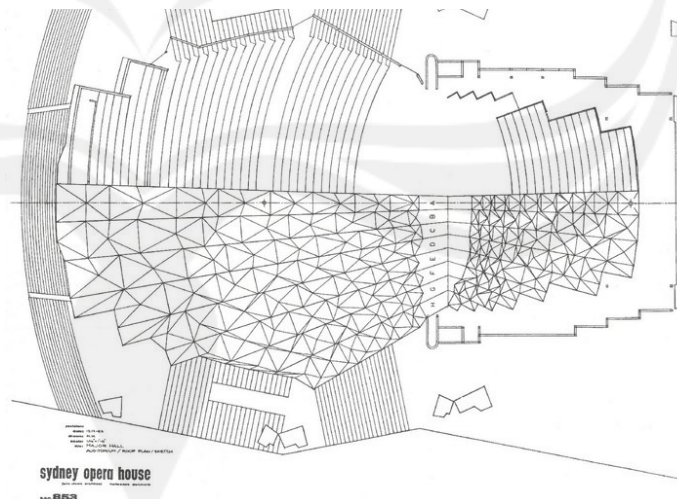


Gambar 2.8. Ruang pertunjukan dengan Bentuk Lantai Tapal Kuda

Sumber: secure.ifai.com, diakses tanggal 01/10/2015

4. Bentuk Lantai Teratur

Keistimewaan bentuk ini membawa penonton sangat dekat dengan sumber bunyi. Bentuk ini dapat menyebabkan keakraban bunyiantara pemain dan penonton.



Gambar 2.9. Ruang pertunjukan dengan Bentuk Lantai Kipas

Sumber: www.pinterest.com, diakses tanggal 01/10/2015

3. Front Area

Front area berisi ruang-ruang yang diperuntukan bagi publik. Ruang-ruang tersebut diantaranya:

1. *Box Office* (Ticket Box)

Box office atau tempat pembelian tiket harus ada di setiap pembangunan pertunjukan musik. Apabila memungkinkan ada akses dari pintu masuk ke lobby dalam tanpa ada yang merintang. Ada dua pilihan jendela tiket untuk seat atau kursi yang sudah dipesan dan bagi pembeli tiket langsung. Tiket box harus nyaman untuk penjual tiket dapat menjual tiket ke publik. Ruangan yang diperlukan lima meter persegi untuk tiap penjualan tiket.

2. *Lobby*

Salah satu ruang penting dari *public space* dalam sebuah gedung pertunjukan atau ruang utama, yang harus diatur supaya dapat dengan mudah di akses dari luar. Ruangan atraktif, penuh antisipasi dan hiburan, harus dapat membantu penonton untuk menikmati suasana dari pertunjukan yang akan ditampilkan di panggung nantinya.

3. *Refreshment Area*

Sebagai aktivitas menghabiskan waktu selama menunggu pertunjukan kesempatan untuk membeli makanan dan minuman lebih besar diantaranya:

a. Bar

Disediakan untuk aktivitas yang *intens*. Bar yang tersedia harus cukup untuk menampung pembeli. Lokasi bar harus berhubungan langsung dengan sirkulasi publik yang mengrah ke ruang pertunjukan. Waktu yang dibutuhkan untuk

konsumsi harus diperhitungkan. Semua harus disajikan sepraktis mungkin. Penyajian, penyimpanan, dan servis menjadi perhatian utama bagi pihak *frontofhouse*.

b. Cafe

Bagi gedung pertunjukan, sebuah cafe mampu menjadi daya tarik tersendiri.

4. Toilet

Saat pertunjukan selesai biasanya para penonton akan beramai-ramai memasuki toilet. Untuk mencegah antrian yang panjang, maka perlu diperhitungkan jumlah toilet yang sesuai dengan kapasitas penonton. Apabila *refreshement area* terdapat di beberapa lantai, toilet harus disebar sehingga memudahkan penonton untuk mencapai akses menuju toilet.

4. Backstage Area

Yang termasuk dalam ruang *backstage* diantaranya:

1. Rehearsal Room/Ruang Latihan

Ruang gladi bersih sudah selayaknya mampu menampung band yang besar (ditinjau dari jumlah pemainnya), *orchestra* atau goup musik yang akan menggunakan fasilitas bangunan pertunjukan musik. *Rehearsal room* atau ruangan latihan merupakan bagian dari *backstage* yang harus berada dekat elemen-elemen pendukung yang lain. Yang harus diperhatikan dalam rancangan akustik dalam ruang latihan adalah:

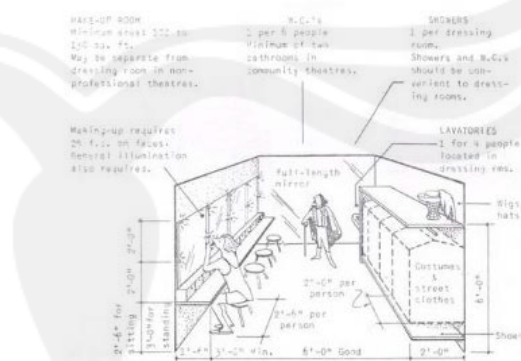
- Luas lantai, tinggi ruang, bentuk, volume ruang harus sesuai untuk memperoleh dengung, difusi, keseimbangan dan keterpaduan yang tepat.
- Jumlah bahan-bahan penyerapan bunyi yang harus digunakan untuk membuat ruang-ruang ini cukup

mati sehingga daya akustik yang berlebihan dari masing-masing instrument dapat diredam.

- Transmisi bunyi yang tidak diinginkan antara ruang-ruang yang digunakan secara serentak harus direduksi sampai minimum yang absolute.

2. Dressing Room

Dibutuhkan ruang ganti untuk pria dan wanita dilengkapi dengan toilet. Juga ruang rias yang juga digunakan untuk ruang ganti. Pada ruang rias dibutuhkan setidaknya 2 buah lavatory. Ruangan ini bisaanya digunakan untuk ruang ganti dan pemeriksaan kostum yang akan digunakan. Letaknya bisaa ditempatkan dekat koridor atau tangga. Kamar ganti yang berkapasitas dua puluh orang, bisaanya memiliki luasan minimum seluas 5m^2 per orang. Ruangan ini sudah termasuk dengan kamar kecil, kamar ganti, dan shower. Kamar ganti untuk empat orang memiliki luasan 20m^2 , sedangkan untuk kamar ganti artis luasannya sampai 10m^2 .



Gambar 2.10. Dressing room

Sumber: Sleeper, 1955:108

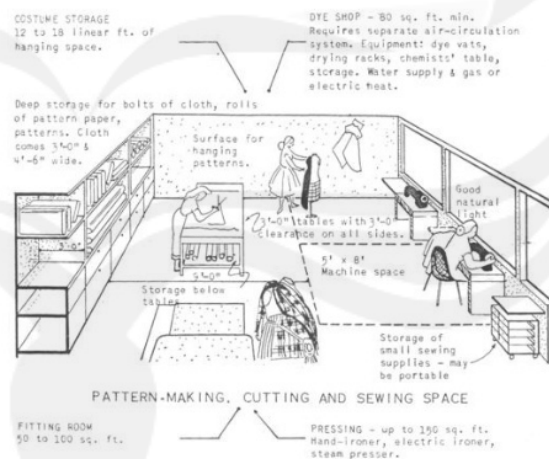
3. Costume shop

Pada *costume shop* ruangan dibagi menjadi dua bagian untuk *costume shop* yang professional bisaanya

ruangan ini digunakan untuk menerima, menyimpan, mengubah dan menyetrika kostum. Sedangkan untuk yang non-profesional, ruangan ini hanya digunakan untuk menjahit, menyetrika, memperbaiki kostum yang ada. Juga dilengkapi dengan rak-rak yang terpisah dengan kostum untuk penyimpanan topi, sabuk dan atribut-atribut sejenisnya.

4. Loading dock

Ruangan ini dapat dimasuki oleh minimal dua truck yang bisaanya digunakan untuk menurunkan barang-barang kebutuhan pementasan. Pintu muatan bagian depan harus sedikitnya 8'-0" lebar dan 12'-0" tinggi. Ini berlaku bagi pintu manapun yang dapat memindahkan barang-barang material, seperti backdrop dan lain sebagainya. Area bagian dalam minimal harus memiliki luasan 50m²



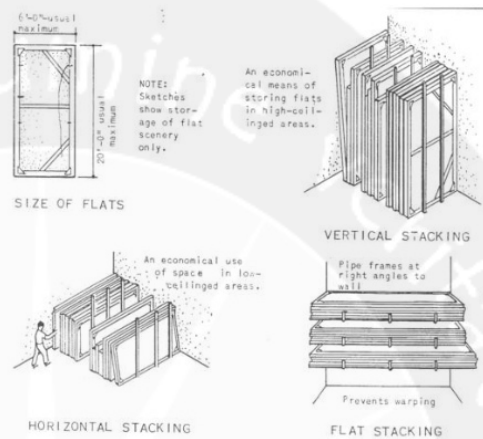
Gambar:2.11. Costum Shop

Sumber: *Sleeper, 1955:108*

5. Scene Dock

Ruangan ini berfungsi sebagai penyimpanan barang-barang kebutuhan panggung, seperti *back drop*. Area minimal yang dibutuhkan adalah 50-

100m²(ukuran ini tergantung kebijakan pihak teater). Tingginya tergantung dari metode penyimpanan *back drop* tersebut. Cara penyimpanan *back drop* itu sendiri dapat digulung, atau ditumpuk secara vertical atau horizontal.



Gambar 2.12. Scene Dock

Sumber: *Sleeper, 1955:109*

5. Fasilitas Servis

1. Gudang Peralatan

Gudang peralatan umumnya digunakan sebagai penyimpanan properti panggung seperti kursi, meja, lampu, karpet, dan perlengkapan yang digunakan untuk pertunjukan.

2. Ruang Generator

Diantaranya ada ruang pengendali suara (*sound system*), ruang pengendali *lighting*, ruang pengendali latar. Masing-masing ruang pengendali ini harus memiliki akses langsung ke arah panggung. Bisaanya berupa jendela observasi. Posisi operator harus dekat dengan ruang peralatannya dan terletak pada posisi penonton.

2.1.4 Persyaratan Umum Gedung Pertunjukan Musik

Pada bangunan yang diperuntukan sebagai fasilitas umum, memiliki beberapa persyaratan umum yang harus dipenuhi, baik berupa standarisasi lokal maupun secara internasional. Berikut ini beberapa persyaratan umum dari sebuah gedung pertunjukan.

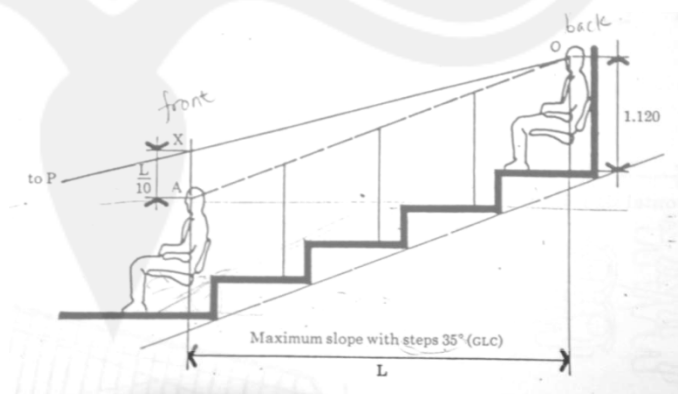
1. Garis Pandang

Garis pandang ini dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Garis Pandang Vertikal

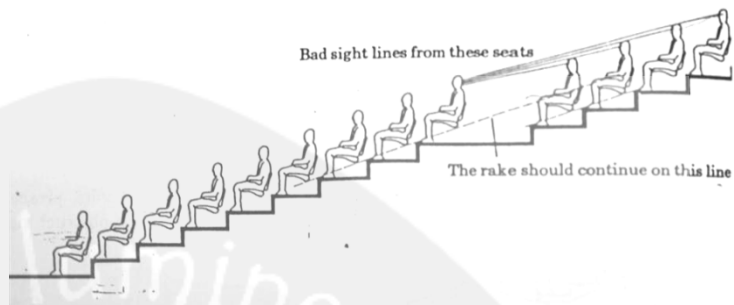
Beberapa faktor yang mempengaruhi garis pandang antara panggung dengan area penonton dan sebaliknya adalah:

- Jarak maksimum yang dapat dicapai penonton ke pemain.
- Kedalaman *acting area* dan ketinggian vertikal pentas sesuai dengan tipe pertunjukan.
- Titik terendah dan terdekat panggung yang harus dapat dilihat oleh seluruh penonton.
- Titik tertinggi dari *acting area* harus bisa dilihat oleh para penonton paling belakang. Dinding penutup balkon, *proscenium*, atau *border* tidak boleh merusak garis pandang tersebut.



Gambar 2.13. Metode penghitungan kemiringan balkon

Sumber : Ham (1987:33)



Gambar 2.14. Kemiringan lantai auditorium harus berkesinambungan.

Sumber : Ham (1987:34)

2. Garis Pandang Horizontal

Garis pandang horizontal selalu menjadi hal yang kritis bagi gedung pertunjukan dengan panggung *proscenium*. Solusi bagi permasalahan penonton yang duduk tepat di belakang penonton lain adalah letak kursi selang-seling. Namun perlu diingat bahwa kepala dari penonton di baris depannya akan mempersempit lebar panggung yang dapat dilihat.

2. Akustika Ruang

Akustik diartikan sebagai sesuatu yang terkait dengan bunyi atau suara, sebagaimana yang diungkapkan oleh Doelle (1990:54) yang menyebutkan bahwa untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, secara garis besar gedung pertunjukan harus memenuhi syarat:

a. Kekerasan yang cukup

Pada gedung pertunjukan yang besar kekerasan yang kurang disebabkan oleh hilangnya energi pada perambatan gelombang bunyi, dan penyerapan suara penonton dan isi ruang (kursi yang empuk, karpet, tirai).

Dalam hal ini *Doelle (1990:54)* mengemukakan persyaratan yang perlu diperhatikan untuk mencapainya, yaitu:

1. Memperpendek Jarak Penonton dengan Sumber Bunyi

Dalam hal ini, Mills (1976:15) mengemukakan pendapat mengenai persyaratan jarak penonton dengan sumber bunyi untuk mendapatkan kepuasan dalam mendengar dan melihat pertunjukan, "Jarak tempat duduk penonton tidak boleh lebih dari 20 meter dari panggung agar penyaji pertunjukan dapat terlihat dan terdengar dengan jelas."

Akan tetapi untuk mendapatkan kekerasan yang cukup saja (tanpa harus melihat penyaji dengan jelas), misalnya pada pementasan orkestra atau konser musik, toleransi jarak penonton dengan penyaji dapat lebih jauh hingga jarak maksimum dengan pendengar yang terjauh adalah 40 meter, sebagaimana yang dikemukakan Mills (1976:8).

2. Penaikan Sumber Bunyi

Menaikan sumber bunyi agar dapat dilihat oleh penonton, sehingga menjamin gelombang bunyi langsung yang bebas (gelombang yang merambat secara langsung tanpa pemantulan) ke setiap pendengar.

3. Pemiringan Lantai

Lantai di area penonton harus dibuat miring karena bunyi lebih mudah diserap bila merambat melewati penonton dengan sinar datang miring (*grazing incidence*). Aturan gradien kemiringan lantai yang ditetapkan tidak boleh lebih dari 1:8 atau

30°-35° dengan pertimbangan keamanan dan keselamatan.

4. Sumber Bunyi Harus Dikelilingi Lapisan Pemantul Suara

Untuk mencegah berkurangnya energi suara, sumber bunyi harus dikelilingi oleh permukaan-permukaan pemantul bunyi seperti *gypsum board*, *plywood*, *flexyglass* dan sebagainya dalam jumlah yang cukup banyak dan besar untuk memberikan energi bunyi pantul tambahan pada tiap bagian daerah penonton, terutama pada tempat-tempat duduk yang jauh.

Dalam hal ini Mills (1976:28) berpendapat "Salah satu cara untuk memperkuat bunyi dari panggung adalah dengan menyediakan pemantul di atas bagian depan auditorium untuk memantulkan bunyi secara langsung ke tempat duduk bagian belakang, dimana bunyi langsung (*direct sound*) terdengar paling lemah." Langit-langit dan bagian depan dinding-dinding samping auditorium merupakan permukaan yang cocok untuk digunakan sebagai pemantul bunyi.

5. Kesesuaian Luas Lantai Dengan Volume Ruang

Doelle (1990:58) menyebutkan bahwa nilai volume per tempat duduk penonton yang direkomendasikan untuk gedung pertunjukan serbaguna minimal 5.1 m³, optimal 7.1 m³ dan maksimal 8.5 m³. Dari perbandingan tersebut dapat diperoleh standar ukuran volume yang dipersyaratkan untuk gedung ukuran tertentu

sehingga kelebihan ataupun kekurangan kapasitas ruang dapat dihindari.

6. Menghindari pemantul bunyi paralel yang saling berhadapan

Pada daerah plafond di atas sumber bunyi disarankan menggunakan bentuk permukaan pemantul bunyi yang miring, agar sebagian besar bunyi langsung (*direct sound*) menyebar ke arah penonton dengan waktu tunda yang panjang sehingga bunyi langsung dapat diterima sebagian besar penonton hingga ke tempat duduk terjauh.

7. Penempatan Penonton di Area yang Menguntungkan

Penonton harus berada di daerah yang menguntungkan, baik saat menonton maupun melihat pertunjukan, yakni berada pada area sumbu longitudinal. Area sumbu longitudinal merupakan area untuk pendengaran dan penglihatan terbaik, sehingga harus diefektifkan untuk tempat duduk. Harus dihindari perletakan lorong sirkulasi di area ini.

Selain ditinjau dari kualitas mendengar dan melihat dari segi penontonnya, juga harus dilihat dari segi kenyamanan pemainnya. Agar pemain masih bisa leluasa dalam melakukan aksi panggungnya, maka rentang sudut yang masih bisa ditolerir 135° dari sumber bunyi.

b. Distribusi Bunyi yang Merata

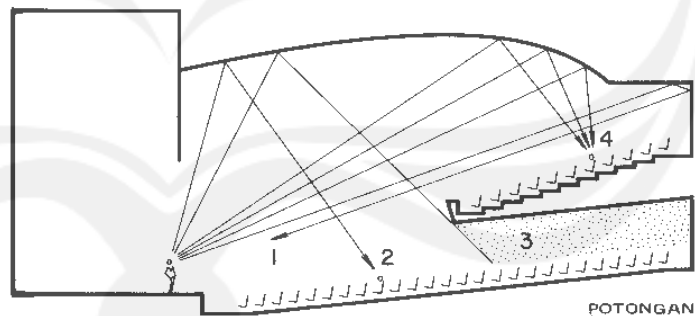
Untuk mencapai keadaan Distribusi bunyi yang merata ke setiap bagian ruang tersebut, menurut Doelle (1990:60) perlu diusahakan pengolahan pada elemen

pembentuk ruangnya, yakni unsur langit-langit, lantai dan dinding, dengan cara membuat permukaan yang tidak teratur, penonjolan elemen bangunan, langit-langit yang ditutup, kotak-kotak yang menonjol, dekorasi pada permukaan dinding yang dipahat, bukaan jendela yang dalam dll.

Pengolahan bentuk permukaan elemen pembentuk ruang terutama dibagian dinding dan langit-langit dengan susunan yang tidak teratur dan dalam jumlah dan ukuran yang cukup akan banyak memperbaiki kondisi dengar, terutama pada ruang dengan waktu dengung yang cukup panjang.

c. Ruang Bebas Dari Cacat-Cacat Akustik

Cacat akustik dalam gedung pertunjukan merupakan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pengolahan elemen pembentuk ruang yang menimbulkan permasalahan akustik.



Gambar 2.15.(1)Gema; (2)Long delayed, (3)Bayangan bunyi, (4)Pemusatan bunyi

Sumber : Doelle, Leslie. 1972. *Enviromental Acoustics*.
United States : McGraw-Hill Co. Inc., p.65.

Ada delapan jenis cacat akustik yang bisaa terjadi pada gedung pertunjukan menurut Doelle (1990:64) yakni:

1. Gema (*echoes*)

Merupakan cacat akustik terjadi bila bunyi yang dipantulkan oleh suatu permukaan tertunda cukup lama untuk dapat diterima dan menjadi bunyi yang berbeda dari bunyi yang merambat langsung dari sumber suara ke pendengar.

2. Pemantulan yang Berkepanjangan (*Long - Delayed Reflections*)

adalah cacat akustik yang sejenis dengan gema, tetapi penundaan waktu antara penerimaan bunyi langsung dan bunyi pantul agak lebih singkat

3. Gaung

Merupakan cacat akustik yang terdiri atas gema-gema kecil yang berturutan dengan cepat. Peristiwa ini dapat diamati bila terjadi ledakan singkat seperti tepukan tangan atau tembakan yang dilakukan di antara dua permukaan dinding atau pemantul bunyi yang sejajar dan rata

4. Pemusatan Bunyi (*hot spots* atau *titik panas*)

Merupakan cacat akustik yang disebabkan oleh pemantulan bunyi pada permukaan-permukaan cekung. Intensitas bunyi di titik panas sangat tinggi dan merugikan daerah dengar karena menyebabkan distribusi energi bunyi tidak dapat merata.

5. Ruang Gandeng (*Coupled Spaces*)

Merupakan cacat akustik yang terjadi bila suatu ruang pertunjukan berhubungan langsung dengan ruang lain seperti ruang depan dan ruang tangga, maka kedua ruang tersebut membentuk ruang gandang.

6. Distorsi

Merupakan cacat akustik yang disebabkan oleh perubahan kualitas bunyi yang tidak dikehendaki. Hal ini terjadi akibat ketidak seimbangan atau penyerapan bunyi yang terlalu besar oleh permukaan-permukaan dinding.

7. Bayangan Bunyi

Merupakan cacat akustik yang terjadi apabila bunyi terhalang untuk sampai ke penonton. Gejala ini dapat diamati pada tempat duduk di bawah balkon yang menonjol terlalu jauh dengan kedalaman lebih dari dua kali tingginya

8. Serambi Bisikan (Whispering Gallery)

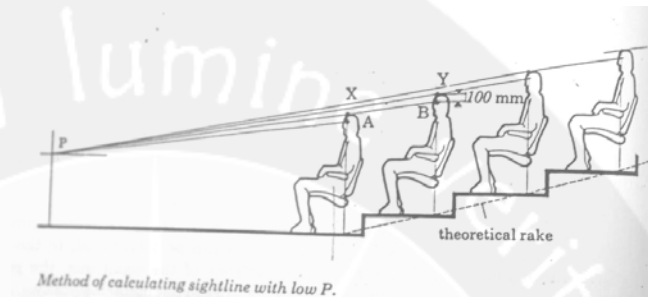
Merupakan cacat akustik yang disebabkan oleh adanya frekuensi bunyi tinggi yang mempunyai kecenderungan untuk merangkak sepanjang permukaan-permukaan cekung yang besar (kubah setengah bola). Suatu bunyi yang sangat lembut seperti bisikan yang diucapkan di bawah kubah tersebut akan terdengar pada sisi yang lain.

d. Penggunaan Bahan Penyerap Bunyi

Pemilihan bahan penyerap bunyi yang tepat untuk melapisi elemen pembentuk ruang gedung pertunjukan sangat dipersyaratkan untuk menghasilkan kualitas suara yang memuaskan. Doelle (1990:33) menjelaskan mengenai bahan-bahan penyerap bunyi yang digunakan dalam perancangan akustik yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang-ruang bisung dan dapat dipasang pada dinding ruang atau di gantung sebagai penyerap ruang yakni yang berjenis bahan berpori dan panel penyerap (panel absorber) serta karpet.

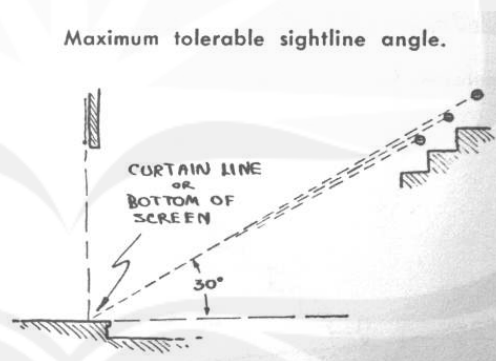
3. Tata Letak Tempat Duduk

Tata letak tempat duduk penonton menjadi hal yang penting untuk dipahami. Kenyamanan saat menonton pertunjukan dipengaruhi batas jarak pandang dan kemampuan mendengarkan dari tiap individu penonton.



Gambar 2.16. Metode Menghitung Posisi Pandangan , Titik P Berada di Bawah

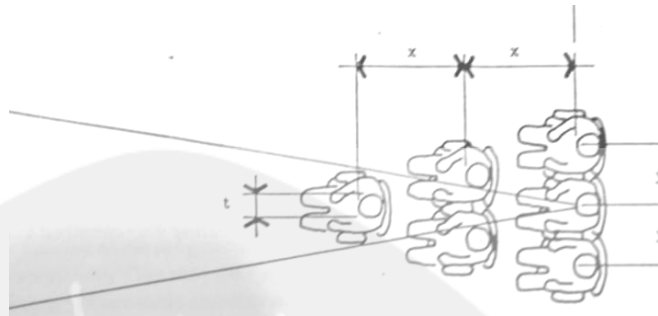
Sumber : Ham (1987:30)



Gambar 2. 17 Sudut Maksimum Kemiringan Penglihatan.

Sumber : Roberts (2004:202)

Tiap baris dibuat bertingkat sehingga tiap penonton secara teori tidak terhalang oleh orang di depannya. Kemiringan lantai minimal 30° . Namun, masalah terhalang kepala orang yang duduk di depan masih sering terjadi, maka pola duduk selang-seling menjadi solusinya. Selain itu, bentuk melengkungkan barisan kursi juga dapat menambah fokus pandangan ke arah pusat panggung.

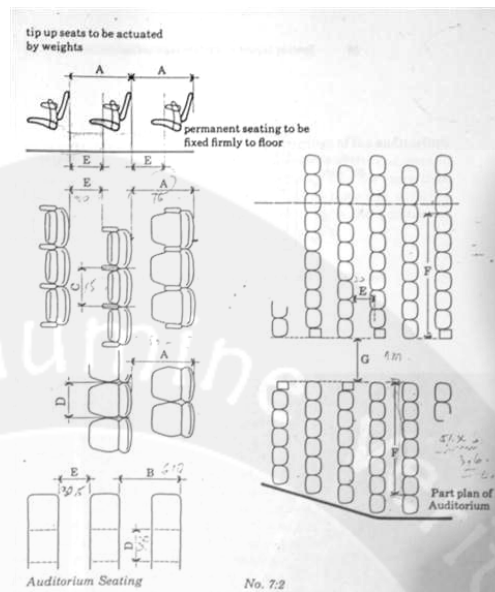


Gambar 2.18 Posisi duduk selang-seling

Sumber : Ham (1987:35)

Jarak sirkulasi pada area penonton menjadi faktor penting berikutnya. Berdasarkan buku *Theatre Planning ABTT*, Ham(1987:54) menyebutkan bahwa:

- A : jarak *back to back* tiap baris untuk kursi dengan sandaran adalah 760 mm (minimum).
- B : jarak *back to back* tiap baris untuk kursi tanpa sandaran adalah 610 mm (minimum).
- C : Lebar kursi dengan sandaran tangan adalah 510 mm (minimum).
- D : Lebar kursi tanpa sandaran tangan adalah 460 mm (minimum).
- E : Jarak antar baris minimum adalah 305mm.
- F : Jarak maksimum untuk kursi dari lorong adalah 3060mm.
- G : Lebar minimum lorong adalah 1070 mm.



Gambar 2.19 Auditorium Seating

Sumber : Ham (1987:55)

4. Instalasi Suara dan Komunikasi

Instalasi suara dan komunikasi diatur di dalam sebuah *sound control room*. Letaknya bisa bersebelahan dengan *lighting control room*, atau bahkan di dalam satu ruangan. *Sound control room* harus memiliki jendela observasi yang langsung menghadap panggung dan *orchestra pit* jika ada, tanpa ada halangan. Ada saat ketika operator (*sound mixer*) harus memonitor suara secara langsung sama seperti pendengaran penonton, bukan suara dari *loudspeaker*. Ruangan harus memadai dan kedap suara, serta akustik di dalamnya sebisa mungkin serupa dengan yang berada di auditorium. Segala macam kebel sound system akan berakhir di ruang kontrol ini.

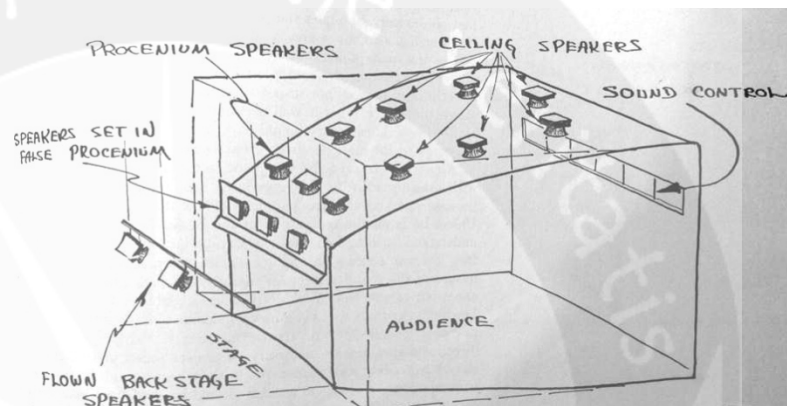
a. *Microphone*

Mikrofon dari *cardioid*, harus diletakan dengan cara digantung sepanjang sisi luar panggung. Jumlahnya tergantung lebar panggung. Mikrofon ini harus dilengkapi dengan *shock absorbent fixings* sehingga

getaran dari panggung itu sendiri tidak mempengaruhi mikrofon.

b. Loudspeaker

Speaker jenis ini aslinya digunakan untuk membantu kegiatan pidato. Namun untuk fleksibilitas, modifikasi dilakukan untuk kegiatan musik juga.



Gambar 2.20 Posisi Speaker pada ceiling.

Sumber : Cole (1949:173)

c. Cables

Semua kabel permanen harus terpasang tegang (tidak menjuntai) dan terukur beratnya. Spesifikasi dan penempatan kabel mikrofon juga penting karena gangguan dari sumber luar mungkin terjadi. Kabel layar harus berada pada jarak minimum 150 mm dari semua kabel ac utama, harus bersih dari saklar roda, transformer, dan dimmer. Kabel *loudspeaker* bisaanya lebih berat dibandingkan dengan kabel mikrofon. Konduktornya terisolasi dan dibungkus dengan pvc atau karet tebal.

5. Tata Cahaya Panggung

Cole (1949:155) menyatakan dalam bukunya, tata cahaya panggung memiliki 4 fungsi:

1. Visibility

Membuat para penonton dapat melihat dengan jelas, dan untuk sutradara agar dapat mengatur perhatian dengan variasi intensitas dan warna cahaya.

2. *Naturalism*

Pencahayaan panggung harus dapat mengimitasi pencahayaan alami maupun buatan pada tempat di mana adegan tersebut dilakukan, sehingga dapat menciptakan ilusi yang mudah dipercaya. Fungsi ini termasuk di dalamnya cahaya matahari dan bulan, desa dan kota, interior dan eksterior, pada tempat yang nyata maupun imajinasi.

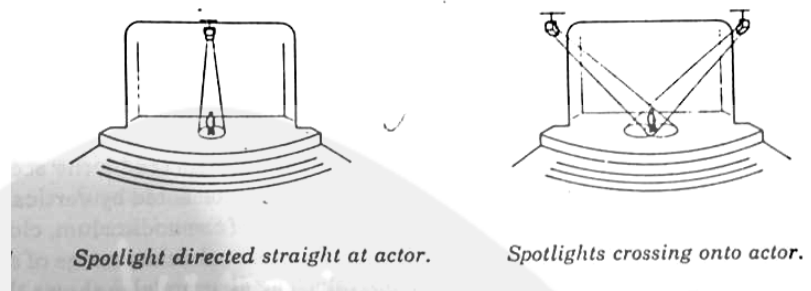
3. *Design*

Pada organisasi teater, tata cahaya panggung merupakan bagian dari desain latar. Sang desainer bertanggung jawab untuk mengatur pencahayaan pertunjukan

4. *Mood*

Banyak desainer dan sutradara bergantung pada pencahayaan sebagai fasilitas penting untuk menciptakan suasana yang diinginkan.

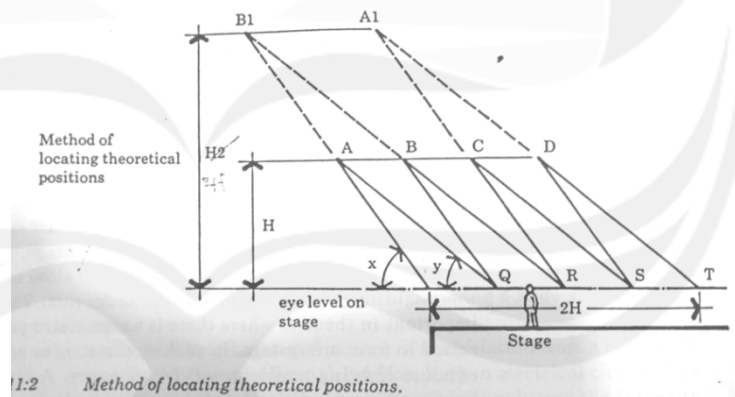
Seorang sutradara pada produksi teater, atau seorang koreografer pada pertunjukan tari memiliki peran penting dalam keseluruhan pertunjukan. Mereka harus memikirkan efek-efek yang dibangun, baik visual maupun aural, termasuk di dalamnya pencahayaan panggung. Karena keterbatasan daya, maka sutradara membutuhkan seorang penata cahaya (lighting designer) untuk membantunya. Seorang penata cahaya harus bekerja sama dengan sutradara dan penata latar sehingga dapat memahami gaya visual yang diinginkan.



Gambar 2.21 Cara Menyinari Pemain

Sumber : Ham (1987:113)

Pencahayaan pada *acting area* dapat diperoleh dari lampu dengan bisa cahaya yang lebar. Sekali pencahayaan ditampilkan, perhatian penonton dapat menjadi sebuah tuntutan untuk meraih efek dramatis atau dekoratif (*motivating lighting*). Hasil seperti ini dapat diciptakan menggunakan permainan warna, arah, dan intensitas.



Gambar 2.22 Teori Peletakan Lampu Panggung

Sumber : Ham (1987:114)

Semua pengaturan *lighting* dikerjakan di dalam *lighting control room* yang juga memiliki jendela observasi yang memungkinkan bagi operator untuk melihat langsung ke arah panggung, sayap panggung, dan dari lantai panggung hingga border. Besar ruangan 3 m × 2.4 m namun harus dipertimbangkan lagi peralatan seperti apa yang disediakan.



Akses normal ke ruang kontrol ini seharusnya dari luar auditorium dan terpisah dari area publik, namun harus memiliki pintu langsung ke arah auditorium yang diperlukan untuk kepentingan latihan. Pintu-pintu yang ada harus kedap cahaya sehingga tidak ada cahaya yang bocor ke dalam auditorium.



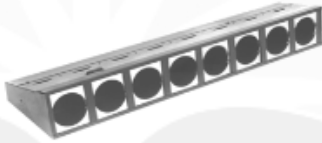


Standar prinsip-prinsip penting yang mendasari pengelompokan peralatan cahaya panggung, terdiri dari 4 tipe dasar yaitu:

1. *Spotlight* - untuk penerangan di depan, penekanan khusus pada acting area.
2. *Strip light* - penerangan pada border, *footlight*, *cyclorama strip*.
3. *Floodlights - motivating lights*, latar
4. *Projector - effects, scenery, shadows*.

Berikut ini adalah beberapa jenis lampu yang digunakan untuk tata cahaya panggung.

Tabel 2.1. Jenis - Jenis Lampu Panggung

No	Gambar	Nama
1	 <p>Sumber: www.spotlight.it, diakses tanggal 02/19/2016</p>	<i>Spotlight, lensa Fresnel</i>
2	 <p>Sumber: www.wickes.co.uk, diakses tanggal 02/19/2016</p>	<i>Floodlight</i> Penggunaan lampu floodlight efektif untuk menyinari <i>backdrop</i> atau objek tertentu dengan jarak dekat. Dapat diarahkan ke kanan dan ke kiri serta ke

		atas dan ke bawah untuk mengatur jatuhnya cahaya.
3	 <p>Sumber: www.improve.nl, diakses tanggal 02/19/2016</p>	<p><i>Follow spot</i></p> <p>Dikendalikan secara manual maka lampu ini memiliki struktur yang kuat baik secara optik maupun mekanik. Lampu ini bisaanya mengikuti atau menyorot seorang aktor secara khusus dalam areal yang khusus.</p>
4	 <p>Sumber: www.chauvetlighting.com, diakses tanggal 02/19/2016</p>	Chauvet LED Techno Strobe
5	 <p>Sumber: www.theaterlighting.net, diakses tanggal 02/20/2016</p>	Conventional PAR strip light
6	 <p>Sumber: www.archiexpo.com, diakses tanggal 02/20/2016</p>	Projector parabolic reflector
7	 <p>Sumber: stagelightingprimer.com, diakses tanggal 02/20/2016</p>	Spotlight Ellipsoidal reflector

6. Pengaturan Suhu Ruang dan Ventilasi

Ventilasi harus dirancang untuk menghasilkan aliran udara yang baik dengan suhu yang tepat. Orang-orang akan lebih nyaman jika hembusan udara bertiup ke arah wajah daripada tertiuap udara dari arah belakang kepala. Udara harus dapat menjangkau tiap sudut ruangan tanpa menyisakan *stagnant zone* dan suhu udara harus tetap di setiap area ruangan. Sistem penghawaan juga harus beroperasi dengan tingkat kebisingan yang sangat rendah

Jika dinding atau atap dari auditorium di-expose tanpa dilapisi oleh bagian bangunan yang lain, maka beban pada sistem penghawaan akan lebih besar. Atap yang buruk, misalnya, akan menyerap panas matahari dan meradiasikannya kembali pada penonton yang berada tepat di bawahnya. Apabila dinding auditorium juga di-expose dengan sedikit sekali perlindungan, akan semakin membuat penonton menjadi tidak nyaman.

Pasokan udara ke dalam auditorium sebaiknya tidak kurang dari $28\text{m}^3/\text{jam}$ tiap orang. Apabila aliran udara terlalu besar maka ada kemungkinan tiri-tirai dan latar akan tertiuap juga. Ada dua tipe sistem ventilasi untuk ruang auditorium, yakni:

1. *Upward system of ventilation* hanya bisa digunakan jika udara yang masuk memiliki suhu yang sama dengan udara yang sudah ada di dalam ruangan. Bila selisih temperatur udara besar, akan terjadi angin dingin.
2. *Downward system of ventilation* adalah cara terbaik untuk menghadirkan udara sejuk ke dalam auditorium tanpa menyebabkan angin. Inlet dapat diletakan di langit-langit atau di dinding samping dan belakang pada posisi yang tinggi.

7. Keamanan

Terlepas dari semua masalah teknis yang sudah direncanakan dan sudah dibangun, Ham (1987:42) mengungkapkan bahwa jaminan keamanan publik yang terbaik adalah efisiensi dan integritas manajemen pengelola sehari-hari, dan ini dapat mendukung jika yang bersangkutan memiliki keyakinan dan pemahaman tentang pengaturan keamanan.

a. Bahaya dan Perlindungan Kebakaran

Kebakaran yang terjadi pada panggung akan sangat merusak keseluruhan bangunan. Strategi untuk menangani kebakaran di area panggung adalah dengan membatasi api dengan keempat sisi dinding panggung dan membuat cerobong asap beserta dengan penyedot asapnya, sehingga menjauhkan api dan asap dari penonton.

b. Stage Lantern

Ventilasi udara otomatis atau *stage lantern* (lentera panggung) merupakan perlindungan terhadap api yang paling penting yang harus dimiliki panggung pertunjukan.

c. Ventilasi Auditorium

Ventilasi pada ruang auditorium didesain untuk mengatur aliran udara menuju panggung setiap saat. Harus ada sistem pada lobby untuk mencegah hantaman udara menuju jalan keluar dari arah panggung.

Bila kebakaran terjadi di atas panggung, maka *stage lantern* akan terbuka secara manual, secara otomatis, atau dengan cara memecahkan kaca tipis khusus yang berada di bawah panggung untuk mengeluarkan panas. *Safety curtain* diturunkan dan *drencher* dinyalakan

untuk mencegahnya membengkok akibat panas. *Sprinkler* otomatis di atas panggung akan membantu mengurangi besar kobaran api sebisa mungkin.

d. Peralatan Pemadaman Api

Peletakan peralatan pemadam api dalam gedung sesuai dengan regulasi yang ada. Panggung dan *dressing room* harus memiliki lapisan dari *wool* tebal atau *asbestos*. Area belakang panggung harus memiliki pemadam jenis air yang bisa dibawa oleh tangan, yang juga diletakan di koridor. Berbagai macam jenis pemadam api diciptakan untuk tujuan yang berbeda-beda. Pemadam dari karbon dioksida digunakan untuk memadamkan api yang bersumber dari peralangan listrik. Pemadam berupa foam untuk kebakaran yang bersumber dari minyak.

8. Jalur Evakuasi

Jalur evakuasi bertujuan untuk mengurangi kepanikan bila terjadi kondisi darurat yang mengharuskan tindak evakuasi dalam waktu singkat. Paling sedikit terdapat 2 jalur evakuasi pada tiap lantainya. Tiap-tiap jalur harus berdiri sendiri dan berjauhan satu sama lain. Jalur keluar dari auditorium harus didistribusikan dengan aman dan harus terhubung dengan sirkulasi normal pada area publik.

Lebar pintu keluar berhubungan dengan fungsinya. Ham (1987:51) menuliskan, "Rata-rata pergerakan orang di dalam gedung tater adalah 45 orang tiap menit tiap pintu dengan lebar 520-530 mm. Pada bangunan baru, lebar pintu keluar sebaiknya tidak kurang dari 960-1070 mm."

Jumlah pintu keluar dan lebarnya harus sesuai dengan asumsi bahwa 1 orang penonton harus dapat meninggalkan auditorium dalam waktu 2,5 menit. Seluruh pintu

keluarharus bisa dengan mudah dibuka dan mudah dikenali. Jalur evakuasi juga perlu dilengkapi dengan penerangan darurat. Jalur evakuasi sebisa mungkin terpisah dari jalur lainnya dan menuju langsung ke tempat yang aman. Harus dibangun menggunakan material tahan api dan aman untuk digunakan dalam keadaan panik. Bentuk-bentuk yang tidak wajar serta permukaan yang tidak rata harus dihindari.

2.2 Tinjauan Perkembangan Musik

2.2.1 Pengertian Musik

Kata musik mempunyai pengertian nada atau bunyi yang dihasilkan dari suatu alat musik tunggal (melodi) atau banyak (harmoni), yang di aransemen secara teratur untuk memperoleh kepuasan hati melalui indera pendengaran.¹⁰

Beberapa penjelasan lain tentang musik adalah penghayatan isi hati manusia yang diungkapkan dalam bentuk bunyi yang teratur dalam melodi atau ritme serta mempunyai unsur atau keselarasan yang indah (Sunarko, 1985:5). Istilah musik dikenal dari bahasa Yunani yaitu *musike* (Hardjana, 1983:5-6). *Musike* berasal dari kata muse-muse, yaitu sembilan dewa Yunani di bawah dewa Apollo yang melindungi seni dan ilmu pengetahuan. Dalam metodologi Yunani kunon mempunyai arti suatu kehidupan yang terjadinya berasal dari kemurahan hati para dewa-dewa yang diwujudkan sebagai bakat. Kemudian pengertian itu ditegaskan oleh *Pythagoras*, bahwa musik bukanlah sekedar hadiah (bakat) dari para dewa-dewi, akan tetapi musik terjadi karena akal budi manusia dalam bentuk teori-teori dan ide konseptual.

Berdasarkan jenis dan cara memainkannya alat musik dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis antara lain:

- Alat musik tiup menghasilkan suara sewaktu suatu kolom udara didalamnya digetarkan. Tinggi rendah nada ditentukan oleh

¹⁰Ensiklopedia Umum, Pringgodigdo AG, 1773

frekuensi gelombang yang dihasilkan terkait dengan panjang kolom udara dan bentuk instrumen, sedangkan timbre dipengaruhi oleh bahan dasar, konstruksi instrumen dan cara menghasilkannya. Contoh alat musik ini adalah trompet dan suling.

- Alat musik petik menghasilkan suara ketika senar digetarkan melalui dipetik. Tinggi rendah nada dihasilkan dari panjang pendeknya dawai.
- Alat musik gesek menghasilkan suara ketika dawai digesek. Seperti alat musik petik, tinggi rendah nada tergantung panjang dan pendek dawai.
- Alat musik pukul menghasilkan suara sewaktu dipukul atau ditabuh. Alat musik pukul dibagi menjadi dua yakni bernada dan tidak bernada. Bentuk dan bahan bagian-bagian instrumen serta bentuk rongga getar, jika ada, akan menentukan suara yang dihasilkan instrumen. Contohnya adalah kolintang (bernada), drum (tak bernada), dan bongo (tak bernada)¹¹.

2.2.2 Jenis Musik

Ditinjau dari Jenisnya musik dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian

1. Seni musik

Merupakan musik yang serius, dimana didalamnya terdapat musik klasik, musik klasik kontemporer, dan beberapa lagu jazz. Disebut musik seni karena musik ini tidak hanya menuntut sifat intertain saja, tapi memiliki nilai estetika yang baik, dan pengetahuan terhadap suara yang terorganisasi. Hal ini memanifest dalam setiap kebudayaan.¹²

¹¹https://id.wikipedia.org/wiki/Alat_musik

¹²*Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi 2, Balai Pustaka 1989*



Gambar 2.23. Pertunjukan musik Klasik

Sumber: lailashares.com, diakses tanggal 30/09/2015.

2. Musik Populer

Musik populer merujuk kepada salah satu dari sejumlah genre musik yang "memiliki daya tarik yang luas" dan biasanya didistribusikan ke khalayak yang besar melalui industri musik.¹³ Musik populer ini Merupakan musik yang didalalmnya terdiri dari semua gaya musik yang secara luas populer.



Gambar 2.24. Pertunjukan musik Populer

Sumber: indonesiakreatif.net, diakses tanggal 30/09/2015.

3. Musik Tradisional

Istilah ini digunakan untuk menamakan musik rakyat, pada umumnya musik tradisional ini diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dan memiliki landasan kebudayaan tertentu.

¹³https://id.wikipedia.org/wiki/Musik_populer



Gambar 2.25. Pertunjukan musik tradisional

Sumber: soloblitz.co.id “Sinjang” di Gedung Teater Kecil Institut Seni Indonesia (ISI) Solo Foto : Maksum Nur Fauzan , diakses tanggal 30/09/2015.

2.3 Tinjauan Psikologi Remaja

2.3.1 Pengertian Remaja

Remaja yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional social dan fisik (Haurlock, 1992). Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992). Remaja sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. Seperti yang di kemukakan oleh Calon (dalam Monks, dkk 1990) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak.

Borring E.G (dalam *Hurlock*, 1990) mengatakan bahwa tumbuhnya seseorang dalam masa transisi dari anak-anak kemasa dewasa, yang meliputi semua perkembangan yang dialami

sebagaimana persiapan memasuki masa dewasa. Sedangkan *Monks*, dkk (dalam *Hurlock*, 1990) menyatakan bahwa masa remaja suatu masa di saat individu berkembang dari pertama kali menunjukkan tanda-tanda seksual, mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak menjadi dewasa, serta menjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh pada keadaan yang mandiri.

Neidhart (dalam *Hurluck*, 1990) menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa peralihan dan ketergantungan pada masa anak-anak ke masa dewasa, dan masa ini remaja dituntut untuk mandiri. Pendapat ini hampir sama dengan yang dikemukakan oleh *Ottorank* (dalam *Hurlock*, 1990) bahwa masa remaja merupakan masa perubahan yang drastis dari keadaan ketergantungan menjadi keadaan mandiri, bahkan *Daradjat* (dalam *Hurlock* 1990) mengatakan masa remaja adalah masa dimana munculnya berbagai kebutuhan dan emosi serta tumbuhnya kekuatan dan kemampuan fisik yang lebih jelas dan daya pikir yang matang.

Erikson (dalam *Hurlock* 1990) menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa kritis identitas atau masalah identitas-ego remaja. Identitas yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa perannya dalam masyarakat, serta usaha mencari perasaan kesinambungan dan kesamaan baru para remaja harus memperjuangkan kembali dan seseorang akan siap menempatkan idola dan ideal seseorang sebagai pembimbing dalam mencapai identitas akhir.

Berdasarkan beberapa pengertian remaja yang telah dikemukakan para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial.

2.3.2 Karakter Psikologis Remaja

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju masa yang memiliki karakter yang berbeda dengan karakter manusia pada masa anak-anak maupun telah dewasa. Karakter remaja secara psikologis antara lain:

1. Menurut Prof. Dr. Soejono, SH. MA (1982, hal 52) karakter Psikologis Remaja antara lain:

- Sentimentil, peka dan butuh pengakuan dari sekitarnya
- Labil, mudah berubah pemikirannya dan kehilangan arah.
- Bebas, suka melakukan segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya.

2. Menurut *Petro Bios* (1962), seorang penulis pada buku psikologi Remaja (1989, hal 25). Tahap perkembangan remaja terbagi menjadi 3 tahap yaitu:

1. Remaja awal (*early adolescence*), usia 12-14 tahun

Remaja mengalami kepekaan yang berlebihan ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap “ego” yang menyebabkan remaja pada tahap awal ini sulit mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa

2. Remaja madya (*middle adolescence*) usia 15-17 tahun

Pada tahap ini remaja senang berelasi dengan teman sebaya yang memiliki minat yang sama dengannya. Remaja pada tahap ini senang akan adanya pengakuan pada dirinya. Ada kecenderungan “*narcistic*” atau bangga terhadap diri sendiri. Selain itu, berada pada kondisi labil dan bimbang dalam menentukan arah.

3. Remaja akhir (*late adolescence*) usia 18-21 tahun

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju kedewasaan dan ditandai dengan:

- Minat yang semakin mantap terhadap fungsi intelek
- Ego untuk mencari pengalaman baru dan berelasi

- Terbentuk identitas diri

3. Sedangkan menurut Dr. Singgih D Gunarsa (1982) Menyatakan karakter psikologis remaja yaitu:

- Perkembangan sikap yang ditandai dengan solidaritas tinggi, rasa sosial dan ingin berdiri sendiri.
- Perkembangan emosi, seperti marah, malu, takut, cemas, iri, cemburu, sayang dan ingin tahu. Emosi ini dapat menguasai remaja dalam sebagian tingkah lakunya.
- Perkembangan minat atau cita-cita yang tinggi terhadap rekreasi, agama dan ilmu pengetahuan.
- Kepribadian yang dinamis
- Sosial, takut kepekaan sosial yang tinggi.
- Moral dengan adanya pengertian terhadap etika, aturan dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa penjelasan karakter remaja secara psikologis diatas dapat dikelompokan karakter remaja yang akan di aplikasikn kedalam gedung pertunjukan musik adalah:

Tabel 2.2. Analisis Karakter Psikologis Remaja

No	Karakter Remaja secara Psikologis	Karakter Remaja				
		Dinamis	Labil	Ego	Bebas	Rasa Sosial
1	Prof. Dr. Soejono, MA SH.		V	V	V	
2	Petro Bios (1962)		V	V		V
3	Dr. Singgih D Gunarsa	V	V		V	V

Sumber: Analisis Penulis 2015

Dari tabel diatas maka karakter remaja secara psikologis yang dapat diambil untuk gedung pertunjukan musik remaja antara lain adalah karakter bebas, labildan ego.

2.4 Tinjauan Khusus Gedung Pertunjukan Musik

2.4.1 Identifikasi Pelaku

Secara garis besar, pelaku dalam Gedung Pertunjukan Musik ini di bagi menjadi 3 yaitu, pengunjung, pengelola dan penyelenggara.

A. Pengunjung

Pengunjung merupakan salah satu pelaku utama yang menggunakan area dalam gedung pertunjukan musik ini. Pengunjung juga memiliki peran yang sangat besar karena setiap aktivitas yang diadakan bertujuan untuk menarik minat pengunjung. Pengunjung yang dimaksudkan disini adalah remaja secara umum yang memiliki ketertarikan dibidang musik dan untuk menyaksikan pertunjukan musik. Jenis pengunjung dibedakan lagi menjadi 2, yaitu:

- **Pengunjung Lokal**

Remaja setempat dimana gedung pertunjukan musik tersebut menjadi sasaran paling utama, mengingat salah satu tujuan pembangunan gedung pertunjukan musik ini adalah untuk meningkatkan kreativitas remaja dan memberikan ruang berkumpul, berkomunikasi yang positif.

- **Pengunjung Asing**

Pengunjung yang berasal dari luar daerah maupun luar negeri yang juga menjadi sasaran untuk dapat berkumpul, berkomunikasi dan saling bertukar informasi. Gedung pertunjukan musik disini sebagai daya tarik utama lewat jadwal-jadwal pertunjukan musik yang digelar didalamnya.

B. Pengelola

Pengelola mempunyai peran sebagai pelaku yang bertanggung jawab atas keberadaan dan pelestarian gedung musik ini, dapat berupa suatu badan atau kelompok masyarakat. Pengelola juga berperan sebagai pengurus serta

pemberian ijin terhadap aktivitas yang terjadi dalam gedung pertunjukan. Pengelola gedung pertunjukan musik merupakan suatu badan yang terorganisir dari kepala sampai staff-staffnya, dengan rincian sebagai berikut:

- **Pengelola Struktural**
 - a) Kepala / Pimpinan
 - b) Staff Administrasi
 - c) Staff Pelaksanaan
 - d) Staff Hubungan Masyarakat (Humas)
 - e) Staff Perlengkapan
- **Pengelola Sub-Bagian**
 - a) Unit Teknis Pengelola tiap Bidang (pertunjukan)
- **Pengelola Service**
 - a) Petugas Kebersihan
 - b) Petugas Keamanan
 - c) Petugas Mekanis

C. Penyelenggara

Penyelenggara merupakan kelompok atau perorangan yang mempunyai gagasan atau usaha untuk mengadakan pertunjukan musik. Keberadaan gedung pertunjukan musik ini tidak lepas kaitannya dari peran pemerintah dan seniman / budayawan daerah setempat. Kesimpulannya penyelenggara merupakan pihak yang bertanggung jawab atas aktivitas (berupa *event*) yang sedang berlangsung dalam gedung pertunjukan musik.

- **Seniman / Artis**

Seniman / artis merupakan pelaku yang memprakarsai terjadinya sebuah event seni maupun kegiatan-kegiatan untuk pertunjukan musik lewat karya lagu-lagunya. Seniman/artis dapat berupa perorangan maupun kumpulan seniman/artis yang berkolaborasi mengadakan event seni musik.

- **Kelompok Masyarakat / Instansi**

Masyarakat secara umum juga dapat mengadakan *event* pertunjukan musik dalam gedung musik ini, baik berupa pameran, pertunjukan, diskusi dan lainnya.

2.4.2 Identifikasi Kegiatan

Sebagai wadah untuk aktivitas-aktivitas seni yang terjadi dalam masyarakat khususnya remaja lokal / daerah, gedung pertunjukan sedapat mungkin bisa memberikan sarana yang mampu memwadahi segala bentuk aktivitas bermusik. Secara garis besar jenis-jenis aktivitas seni musik dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Pagelaran

Pagelaran merupakan kategori pertunjukan yang dinamis atau bergerak, yang juga dapat dipadukan dengan iringan musik. Pertunjukan ini memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pemain dengan penonton. Berikut beberapa contoh pertunjukan:

- Teater / Drama
- Pentas Musik
- Pentas Tari

b. Pameran

Pameran merupakan kegiatan display / memajang hasil karya seni seperti album, alat-alat musik dan aksesoris musik. Selain itu, pameran sebagai kegiatan berkomunikasi antar pecinta musik dalam berbagai informasi.

c. Studio Latihan Musik

Kegiatan ini merupakan kegiatan latihan bermusik sehingga musisi group band bisa berlatih dan berbagi teknik bermain serta berbagi pengetahuan.

d. Workshop (pelatihan)

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang bersifat internal antara sesama seniman maupun antara seniman dan remaja, yang bertujuan untuk bertukar informasi mengenai seni musik.

e. Lainnya

Kegiatannya lainnya merupakan kegiatan umum yang bisa dilakukan pelaku-pelaku yang berada dalam Gedung Pertunjukan Musik, contohnya sebagai berikut:

1. Administrasi

Kegiatan yang dilakukan sebelum menggelar aktivitas seni dalam Gedung Pertunjukan Musik, contohnya perijinan dan berbagai persiapan lainnya.

2. Kegiatan Umum

Kegiatan yang bersifat umum yang bisa terjadi dalam suatu tempat wisata, contohnya makan, minum, beristirahat dan kegiatan umum lainnya.

2.4.3 Identifikasi Ruang

Identifikasi Ruang didapatkan berdasar hasil dari identifikasi pelaku dan kegiatan yang sudah di dapatkan, sehingga akan didapatkan ruang-ruang yang dibutuhkan untuk mawadahi kegiatan-kegiatan yang ada di dalam gedung pertunjukan musik ini. Secara garis besar, ruang-ruang di dalam gedung pertunjukan musik ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu *performance space*, *support space* dan *communal space*¹⁴.

1. Performance Space / Ruang untuk Pertunjukan

Ruang ini dapat berupa ruang tertutup maupun ruang terbuka yang berfungsi sebagai ruang untuk pertunjukan karya seni, baik *live performance* maupun *gallery*. Dari jenis

¹⁴Beckley, R. M. (1981). Theatre Facility Impact Study, Volume 1: Theater Facilities: Guidelines and Strategies. *Center of Architecture and Urban Planning Research Monographs University of Wisconsin Milwaukee*, (hal. 1-38)

kegiatan yang diwadahi, *performance space* dapat berupa *dynamic performance* (dinamis / bergerak) / *static performance* (statis / tidak bergerak). Jadi setiap jenis pertunjukan memiliki kebutuhan ruang – ruang yang berbeda.

a. Ruang Teater

Ruang ini digunakan untuk kegiatan pertunjukan seni yang bersifat dinamis, dimana berbagai aspek seperti *visual*, *audio* dan *lightning* sangat penting kegunaannya. Umumnya di ruang ini terdapat *stage* (panggung) yang berfungsi untuk pementasan dan tempat duduk untuk *audience* (penonton). Ruang ini dapat berupa ruangan tertutup (Auditorium) atau ruangan terbuka (*Amphitheater*).

b. Gallery

Ruang ini digunakan untuk kegiatan yang mempertunjukan hasil-hasil karya seni yang tidak bergerak (*static*), dimana hanya aspek *visual* dan *lightning* yang berpengaruh. Secara umum ruang ini berupa ruang dengan etalase yang ditata sedemikian rupa sebagai tempat display hasil karya seni sehingga para pengunjung dapat menikmati dan melihat secara jelas hasil karya seni yang dipamerkan.

2. Support Space / Ruang Pendukung

Selain ruang pertunjukan sebagai aspek yang utama dalam gedung pertunjukan musik, terdapat ruang-ruang pendukung kegiatan-kegiatan yang ada dalam gedung pertunjukan musik ini, antara lain:

a. Kantor / Office

Ruang ini merupakan salah satu ruang pendukung utama dalam gedung pertunjukan musik ini. Di ruang ini terdapat tempat bagi para pegawai serta staff yang bekerja

mengurus gedung pertunjukan musik serta melakukan pelayanan dan persiapan bagi para penyelenggara *event* pertunjukan.

b. Ruang Latihan / *Rehearsal Room*

Ruang ini sebagai ruang untuk berlatih maupun gladi bersih para pelaku pertunjukan sebelum pentas digelar.

c. Ruang Ganti / *Dressing Room*

Ruang ini merupakan ruangan untuk mempersiapkan segala sesuatu sebelum pertunjukan dilakukan, seperti kostum, tata rias dan lainnya sebelum masuk ke panggung (*stage*).

d. *Operation & Control Room*

Sebagai ruang untuk mengontrol serta pusat untuk mengatur dan mengendalikan prasarana pendukung selama pertunjukan berlangsung, seperti pengaturan cahaya, pengaturan audio / suara dan kebutuhan lainnya selama pertunjukan berlangsung.

e. Ruang Pelatihan / *Workshop Room*

Ruang ini digunakan sebagai tempat berkumpul atau sarasehan dan bertemunya para musisi maupun para remaja, masyarakat untuk bertukar pikiran atau membahas mengenai pertunjukan yang akan digelar.

f. Perpustakaan

Ruang ini digunakan sebagai sarana pendukung untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang dunia musik melalui berbagai koleksi literatur terkait.

g. Toko Musik

Digunakan untuk membantu para musisi dalam mencari alat-alat atau aksesoris musik.

h. Ruang Ibadah

Ruang ini disediakan bagi para pengunjung maupun pengelola untuk melakukan kegiatan ibadah, yang pada umumnya berupa mushola.

i. Lavatory / Toilet

Lavatory / Toilet ini merupakan sarana pendukung yang sangat penting untuk menunjang kebutuhan manusia.

3. Communal Space / Ruang Komunal

Ruang ini umumnya digunakan sebagai ruang untuk berkumpul dan juga untuk menghubungkan satu ruang dengan ruang lainnya, serta dapat juga menjadi titik awal menuju ruangan yang akan dituju berikutnya, antara lain:

a. Lobby

Lobby merupakan *start point* / titik awal saat pertama memasuki sebuah gedung atau tempat. Umumnya berupa ruangan tanpa sekat dan berdekatan dengan ruang-ruang pendukung seperti informasi dan lavatory.

b. Cafeteria

Area ini menjadi area publik dimana antar pengunjung dapat bertemu dan berkumpul. Selain untuk makan dan minum, area ini dapat menjadi tempat untuk beristirahat dan saling berinteraksi.

c. Lounge

Ruang ini secara umum berfungsi sebagai ruang santai dan beristirahat. Ruang ini juga bisa berdekatan dengan cafeteria atau lobby.

d. Taman Terbuka

Taman dapat berfungsi sebagai area pertunjukan *outdoor*, dan dapat juga menjadi area untuk rekreasi dan berkumpul.

e. Area Parkir

Area ini merupakan area pertama yang dituju pengunjung maupun pengelola yang membawa kendaraan pribadi yang masuk ke dalam gedung pertunjukan.

