

## **BAB II**

### **TINJAUAN PROYEK**

#### **2.1. Tinjauan Umum Pertunjukan Musik**

##### **2.1.1. Pengertian Pusat Pertunjukan Musik**

Pertunjukan musik merupakan suatu penyajian fenomena bunyi yang disajikan dalam bentuk musik yang berkualitas untuk dapat didengar dan dinikmati oleh manusia. Karena musik memiliki jiwa, hati, pikiran, dan kerangka sebagai penyangga tubuh layaknya seorang manusia, pertunjukan musik sebagai salah satu budaya dari manusia yang lahir dari perasaan dan hasil ungkapan yang berbentuk ucapan. Musik dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan sehingga seseorang akan hanyut oleh alunan suara musik. Penyajian pertunjukan musik dalam waktu yang tepat dapat menimbulkan daya tarik terhadap musik sehingga dapat menimbulkan kepuasan batin yang luar biasa, perasaan senang, dan gembira.<sup>1</sup>

Pertunjukan musik adalah wujud ekspresi dalam bermusik. Proses dalam sebuah pertunjukan musik berawal dari ide musik yang kemudian diwujudkan dalam sebuah komposisi dan disampaikan kepada para pendengar / penonton. Banyak hal yang dapat mempengaruhi sebuah pertunjukan musik, mulai dari tempo musik, dinamika pertunjukan, jenis musik yang dimainkan dan yang tidak kalah penting adalah visualisasi atau tata panggung.<sup>2</sup>

##### **2.1.2. Pengertian Genre Musik**

Genre musik adalah pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya satu sama lain. Musik juga dapat dikelompokkan sesuai

---

<sup>1</sup> <https://irhamniazizi.wordpress.com/2014/12/05/menampilkan-karya-musik/>

<sup>2</sup> Edo Daniela. Michael. 2012. Skripsi Tugas Akhir “Music Entertainment Center”. Yogyakarta.

dengan kriteria lain, misalnya geografi. Sebuah genre dapat didefinisikan oleh teknik musik, gaya, konteks, dan tema musik.<sup>3</sup>

### **2.1.3. Fungsi dan Tipologi Pusat Pertunjukan Musik**

#### **A. Fungsi Pusat Pertunjukan Musik**

Gedung pertunjukan/pagelaran seni sebagai wadah di dalam kegiatan masyarakat mempunyai fungsi, antara lain (Universitas Katholik Parahyangan, 1976):

- Sebagai sarana dan wadah dalam meningkatkan kreativitas dan apresiasi seni.
- Sebagai sarana pendidikan yang bersifat hiburan.
- Sebagai sarana bertukar pikiran antara seniman dengan masyarakat sehingga terjadi suatu penilaian dan komunikasi.
- Sebagai tempat untuk menampung seni pertunjukan yang merupakan hasil dari suatu kebudayaan masyarakat.

Dalam usaha meningkatkan aktivitas kebudayaan nasional Indonesia, gedung pertunjukan seni secara umum mempunyai peranan, antara lain:

- Memelihara kelangsungan hidup kebudayaan seni pertunjukan baik tradisional, maupun bukan, sebagai warisan kebudayaan sebelumnya.
- Merangsang dan membangkitkan kreativitas para seniman dan budayawan dalam menghimpun dan mengembangkan nilai-nilai budaya. Meningkatkan daya penghayatan budaya di dalam masyarakat luas.
- Membantu memupuk kerjasama di bidang kebudayaan dengan bangsabangsa lain.

---

<sup>3</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Genre\\_musik](https://id.wikipedia.org/wiki/Genre_musik)

Adapun fungsi yang dominan untuk sarana Pusat Pertunjukan Musik ini adalah:

- Fungsi Pertunjukkan sebagai wadah kegiatan hiburan khususnya seni musik yang melibatkan interaksi antara pelaku seni (performer) dengan penikmat musik atau penonton, maupun pihak pengelola dengan pengunjung atau masyarakat.
- Fungsi Pendidikan atau Edukasi sebagai wadah untuk peningkatan, pengembangan, dan pembinaan pengetahuan dan kreatifitas mengenai seni musik. Selain itu juga dapat meningkatkan daya tarik masyarakat atau menumbuhkan apresiasi seni di bidang musik bagi masyarakat.
- Fungsi Pemasaran sebagai wadah atau tempat untuk mempromosikan dan sebagai tempat transaksi jual beli berbagai hasil karya seni dalam dunia musik.

#### **B. Fungsi Pusat Pertunjukan Musik bagi Masyarakat**

Sebagai bagian dari kesenian yang merupakan salah satu dari tujuh unsur kebudayaan universal, musik memiliki fungsi sosial yang secara universal umumnya dapat ditemukan di setiap kebudayaan suku bangsa maupun di seluruh dunia. Berikut fungsi pertunjukan musik menurut Allan Meriam<sup>4</sup>

1. Sebagai pengungkapan emosional (*The function of emotional*)
2. Fungsi tentang kenikmatan estetis ( *The function of aesthetic enjoyment*)
3. Fungsi hiburan ( *The function of entertainment*)
4. Fungsi Komunikasi (*The function of communication*)
5. Fungsi Presentasi simbolis ( *The function of symbolis representation*)
6. Fungsi respon fisik (*The function of physical response*)

---

<sup>4</sup> Merriam, Allan P. *Anthropology of Music*. Evanston. 1976. Hal 30

7. Fungsi menguatkan konformitas terhadap norma-norma sosial (*The function of enforcing conformity to social norm*)
8. Fungsi validasi tentang institusi-institusi sosial dan ritual-ritual keagamaan (*The function of validation of social institutions and religious vital*)
9. Fungsi tentang kontribusi terhadap kontinuitas dan stabilitas budaya (*The function of contribution to the continuity and stability of culture*)
10. Fungsi kontribusi terhadap integrasi masyarakat (*The function of contribution to the integration of society*)

### **C. Tipologi Pusat Pertunjukan Musik**

Pusat Pertunjukan Musik pada umumnya tergolong bangunan dengan tipologi Bangunan Kesenian / Bangunan komersil. Bangunan kesenian adalah bangunan yang digunakan untuk kegiatan seni khususnya seni bermusik. Bangunan komersial merupakan bangunan gedung yang difungsikan untuk mewadahi aktivitas komersial yang bertujuan mendatangkan keuntungan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Untuk menunjang keberhasilan fungsinya, perancangan bangunan komersial perlu mempertimbangkan berbagai aspek baik dari sisi tampilan bangunan, pertimbangan efisiensi, keamanan, maupun peluang pengembangan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut disesuaikan dengan jenis aktivitas yang diwadahi dalam bangunan komersial tersebut.

## **2.2. Tinjauan Khusus Pusat Pertunjukan Musik *Indie***

### **2.2.1. Pengertian Musik *Indie***

*Indie* berasal dari kata *independent* yang berarti bebas, merdeka atau berdiri sendiri, jadi bisa disimpulkan bahwa musik indie adalah musik yang bebas merdeka, tanpa terikat persaingan, permintaan pasar musik dan tidak terikat trend. Musik indie adalah musik yang direkam dan dipasarkan sendiri dan tidak melibatkan major label atau perusahaan rekaman, tidak

terikat pada peraturan yang ada dalam sebuah industri musik pada umumnya baik dalam segi pengemasan dan permainannya. Musik *indie* memiliki prinsip yang kuat dalam sebuah idealisme bermusik, kreatif, bebas mengeluarkan ide-idenya dan memilih jalurnya sendiri tanpa terikat dari sisi komersil, oleh karena itu identik dengan istilah musik anti mainstream. Musik Independent atau yang dikenal sebagai musik indie digunakan sebagai istilah untuk menggambarkan kebebasan musik dari peraturan major label rekaman komersial. Pemusik indie bebas melahirkan karya yang sangat berbeda dari yang ada di pasar, umumnya memiliki pangsa pasar tersendiri terhadap jenis lagu yang mereka berikan dan melibatkan banyak komunitas untuk tolok ukur kesuksesannya. Kecenderungan awam dalam menyikapi istilah musik indie adalah perbedaan musik yang sudah diciptakan dengan musik yang ada pada umumnya, menyamaratakan musik yang berbeda dengan pasaran itu adalah indie, apabila di tinjau lebih jauh musik indie bukanlah berarti musik yang harus berbeda dari apa yang telah ada, melainkan musik yang dikerjakan, dihasilkan oleh kemampuan diri sendiri tanpa melibatkan perusahaan rekaman komersil untuk pendistribusiannya, jadi bukan pada hasil musik yang diciptakannya.<sup>5</sup>

### **2.2.2. Sejarah Perkembangan Musik *Indie* di Indonesia**

Istilah Indie diambil dari kata Independent yang berarti merdeka, bebas, mandiri, dan nggak bergantung. Banyak yang menganggap kalau indie itu sebuah genre musik, seperti halnya rock, jazz, atau sebagainya. Anggapan tersebut sayangnya salah besar. Indie sendiri bukanlah suatu genre musik, melainkan sebuah gerakan musik yang bebas dan mandiri, tidak bergantung dengan sebuah label musik atau sebagainya. Band Indie cenderung menciptakan lagu sesuai dengan apa yang mereka sukai dan genre yang mereka inginkan. Tidak jarang kalau lagu-lagu yang mereka ciptakan kebanyakan sangat berbeda dengan lagu-lagu di pasaran.

---

<sup>5</sup> marciamusicportal.com, 2013 : paragraf 3

Pemasaran mereka biasanya melalui antar kawan atau media sosial. Tidak jarang mereka sering melakukan konser-konser kecil di kota-kota besar untuk mempromosikan lagu-lagu mereka. Band Indie sama sekali tidak melibatkan major label atau perusahaan rekaman ternama untuk mempopulerkan karya mereka.

Pada era tahun 1980an, tangga lagu untuk musik indie mulai diperkenalkan. Banyak band indie yang bermunculan, seperti The Smith dan Joy Division. Lanjut ke era 90an, Nirvana dan Radiohead yang juga merupakan band dengan label indie mulai menyebarkan virus Indie ke berbagai belahan dunia dengan musik-musik mereka yang unik namun enak didengarkan. Selain itu, Radiohead juga sempat menggegerkan belantika musik dengan merilis album Indie dengan sistem pay-what-you-like dimana para pembeli bisa bebas membayar berapapun untuk membeli album mereka.

Di Indonesia sendiri, pengaruh indie belum terasa hingga pada pertengahan tahun 1990an. Namun, sebelum mengenal istilah indie, masyarakat Indonesia lebih mengenal istilah underground. Berbeda dengan indie, musik underground cenderung keras. Pas Band merupakan band yang memulai tradisi merilis album secara Indie. Mereka pun sukses menjual album mereka sebanyak 5.000 kopi. Karena keberhasilan Pas Band, akhirnya banyak band metal dan rock yang mengikuti jejak mereka.

### **2.2.3. Perbedaan musik *Indie* dan *Non-Indie***

Fenomena semakin majunya musik indie nampaknya mulai dilirik oleh *major label*. Para pihak *major label* tersebut kini banyak yang mulai menawarkan beberapa musisi indie untuk bergabung dengan mereka. Pihak *major* hanya membantu dalam proses pendistribusiannya saja, untuk isi dari lagunya sendiri para musisi indie tersebut tetap murni karya mereka sendiri, mereka tetap tidak mau dipengaruhi oleh *major label*.

#### **Gambar 2.4. Major label di Indonesia**

Sumber : <http://www.digitalmusicnews.com/>

Dengan adanya kerja sama seperti ini nampaknya menciptakan sebuah keuntungan bagi kedua belah pihak tersebut, yaitu *major label* dan *indie label*. Namun dengan bertambahnya waktu, jika nantinya *major label* telah mendatangkan keuntungan bagi para musisi indie, apakah mereka para musisi tersebut tetap bertahan di jalurnya atau mungkin nantinya mereka akan berubah menjadi boneka dari pihak *major*. Jika musisi indie tersebut benar-benar telah menjadi boneka dari pihak *major*, sepertinya krisis musisi akan mulai kita temukan.

Umumnya yang dimaksud dengan mainstream adalah jalur utama, tempat di mana band-band yang bernaung di bawah label (perusahaan rekaman) besar, sebuah industri yang mapan. Band tersebut dipasarkan secara meluas yang coverage promosinya juga secara luas, nasional maupun internasional dan mereka mendominasi promosi di seluruh media massa, mulai dari media cetak, media elektronik hingga multimedia dan terekspos dengan baik. Sedangkan musik *Indie* (minor label) adalah sebuah industri musik yang dilakukan secara mandiri baik dalam pembuatan materi musik, pengemasan maupun media promosinya. Jadi kriteria dari mainstream dengan indie itu lebih kepada industrinya, perbedaannya lebih kepada nilai investasi yang dikeluarkan oleh perusahaan rekaman untuk berpromosi dan coverage pendistribusian.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> *Discussion Musik id. 88db.com, 2013 : paragraf 6*

<b>Industri</b>	<b>Indie</b>	<b>Major</b>
- Jenis Musik	- Tidak mengikuti trend - bebas bereksperiment	- Mengikuti pasar / trend - Diatur menurut ketentuan music director
- Produksi	- Dana Pribadi	- Diproduksi perusahaan
- Promosi	- Antar teman / komunitas - Media promo terbatas	- Media promosi luas - Acara reguler TV dan Radio - Promo mendominasi - Content promo tersebar merata - Video klip dan lainnya di biayai perusahaan
- Distribusi	- Bukan toko distribusi resmi - Terbatas dan tidak merata - Jaringan internet dan sosial media - Antar komunitas	- Toko distribusi resmi / tidak resmi - Luas dan merata - Perusahaan media internet resmi

**Tabel 2.1. Perbedaan *Indie* Dan Non *Indie***

*Sumber : Analisis Penulis*

#### **2.2.4. Fungsi dan Tipologi Pusat Pertunjukan Musik *Indie***

##### **A. Fungsi Pusat Pertunjukan Musik *Indie***

Musik mempunyai elemen mendasar yakni bunyi, meskipun masih banyak elemen- elemen yang lain, bunyi merupakan elemen pertama yang langsung dikenali oleh pendengarnya. Seniman musik (komponis) menyusun elemen bunyi ditambah dengan elemen lainnya sedemikian apik sehingga menjadi musik. Imajinasi seorang komponis mengenai berbagai bunyi-bunyian yang ada dalam kepalanya, kemudian dituangkan kedalam sebuah karya musik dan di rekreasikan kembali oleh pemain musik atau musisi, sehingga sebuah karya musik bisa sampai ke telinga pendengar dan memiliki makna dihati pendengarnya.

Proses presentasi musik, jelas akan membutuhkan hadirnya “ruang” antara seniman dan publik, dimana musik itu dimainkan dan dinikmati oleh penonton, tanpa hadirnya “ruang” mungkin kita tidak akan bisa menikmati musik beserta keindahannya. Maka kehadiran ruang untuk pertunjukan musik menjadi syarat penting untuk dapat mendengarkan musik yang dimainkan secara langsung oleh para musisi. Ruang disini bisa kita representasikan menjadi sebuah gedung

pertunjukan (indoor) maupun arena terbuka (outdoor) dan Semi Outdoor, tergantung kebutuhan musik itu sendiri.<sup>7</sup>

Fungsi utama Pusat Pertunjukan Komunitas Musik *Indie* Yogyakarta ini adalah sebagai tempat / bangunan yang diharapkan mampu menjadi sarana ekspresi bagi musisi dan penikmat musik khususnya musik *indie*. tempat yang dapat mengakomodasi kebutuhan akan aktualisasi diri khususnya bagi kalangan musisi indie Yogyakarta

### **B. Tipologi Pusat Pertunjukan Musik *Indie***

Pusat Pertunjukan Musik *indie* tergolong bangunan dengan tipologi *Cultural Building* disertai fungsi pendukung berupa bangunan komersil, karena selain sebagai sarana ruang ekspresi pengaktualisasian diri, bangunann ini berfungsi sebagai kegiatan ekonomi, yaitu pada gedung pertunjukan, studio rekam, dan beberapa retail yang digunakan untuk menjual alat musik / *merchandise* musik .

Bangunan kesenian adalah bangunan yang digunakan untuk kegiatan seni khususnya seni bermusik. Bangunan komersial merupakan bangunan gedung yang difungsikan untuk memwadahi aktivitas komersial yang bertujuan mendatangkan keuntungan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Untuk menunjang keberhasilan fungsinya, perancangan bangunan komersial perlu mempertimbangkan berbagai aspek baik dari sisi tampilan bangunan, pertimbangan efisiensi, keamanan, maupun peluang pengembangan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut disesuaikan dengan jenis aktivitas yang diwadahi dalam bangunan komersial tersebut.

---

<sup>7</sup> <http://totalperkusi.com/ruang-pertunjukan-musik-seni-oleh-iwang-prasiddha-lituhayu/>

## **2.2.5. Persyaratan dan Ketentuan Terkait Kenyamanan Perencanaan dan Perancangan Bangunan Pusat Pertunjukan Musik *Indie***

### **1. Persyaratan Lokasi**

Keberadaan sebuah pusat pertunjukan komunitas musik indie di Yogyakarta tentu saja tidak lepas dari peranannya dalam mengakomodasi animo musik masyarakat Yogyakarta. Dengan Adanya Pusat Pertunjukan Komunitas Musik *Indie* Yogyakarta. Ini, diharapkan mampu memberi nilai tambah bagi Yogyakarta, tentunya selain melalui fungsinya namun juga melalui fisik bangunannya, kelengkapan fasilitas sarana pra sarana dan lain sebagainya. Tapi, dengan adanya Pusat Pertunjukan Komunitas Musik *Indie* Yogyakarta ini akan muncul kebisingan dan juga mungkin kemacetan jalan. Untuk itu, dampak-dampak negatif yang muncul harus mendapatkan perhatian, sehingga dapat diminimalkan dan dapat berfungsi dengan baik tanpa mengganggu dan merugikan pihak lain.

Lokasi sebuah bangunan sangat berkaitan erat dengan keadaan sekitarnya. Sesuai dengan fungsinya, yaitu tempat penyelenggaraan pertunjukan musik sebagai hiburan dan wujud aktualisasi diri, maka kriteria pemilihan lokasi yang harus diperhatikan antara lain :

1. Sesuai dengan tata guna lahan sebagai kawasan pengembangan industri bisnis – fasilitas komersial atau kawasan seni dan budaya.
2. Berada di pinggir kota dengan mengutamakan lokasi yang mudah dalam mengakses. Lokasi berada di pinggir kota supaya jauh dari hiruk pikuk kota (tingkat kebisingan rendah) serta dekat dengan alam.
3. Mudah diakses / dicapai, tersedianya sarana dan prasarana transportasi yang cukup.
4. Arus lalu lintas relatif lancar, yaitu pada jalan yang cukup lebar untuk mencegah kemacetan pada area sekitar lokasi.
5. Tersedia jaringan infrastruktur yang memadai, seperti jaringan listrik, telepon, air bersih, dan saluran pembuangan limbah.

6. Tapak cukup untuk menampung segala aktivitas dan fasilitas yang akan berlangsung, serta terdapat sisa lahan yang dapat digunakan sebagai ruang terbuka hijau.

## **2. Persyaratan Fasilitas**

### **A. Fasilitas Pertunjukan**

- Ruang panggung
- Ruang Artis
- Ruang wardrobe dan make up
- Ruang penonton
- Ruang latihan dan rekaman
- Ruang kontrol

### **B. Fasilitas Pengelola**

- Ruang kerja pengelola (owner,direksi,manager,staff)
- Ruang Arsip
- Ruang CCTV
- Ruang rapat
- Locker

### **C. Fasilitas Penunjang/Pendukung**

- Loading dock
- Ruang tunggu panitia
- Ruang technical meeting
- Ruang broadcast
- ATM Center
- Retail store
- Cafeteria
- Tiket box

### **D. Fasilitas Service dan Teknis**

- Pos Keamanan
- Ruang mesin dan Utilitas

- Ruang Teknisi
- Gudang penyimpanan alat dan barang

### 3. Persyaratan Kapasitas Pengguna Ruang<sup>8</sup>

- 50.000 penduduk : gedung pertunjukan lokal dengan 500 – 600 tempat duduk
- 50.000 – 100.000 : gedung pertunjukan lokal dengan 600- 700 tempat duduk.
- 100.000 – 200.000 : teater tiga sektor dengan 700 – 800 tempat duduk.
- 200.000 – 500.000 : ruang teater yang terpisah dengan 800 – 1.000 tempat duduk untuk ruang opera kecil dan 600 – 800 untuk ruang drama
- 500.000 – 1 juta : Teater yang terpisah, ruang opera bagian tengah 1.000 – 1.400 tempat duduk, gedung pertunjukan drama 800 – 1.000 tempat duduk.
- >1 juta penduduk : gedung opera besar 1.400 – 2.000 tempat duduk, gedung pertunjukan besar 800 – 1.200 tempat duduk

Karena penduduk Yogyakarta lebih dari 1 juta penduduk, maka diperlukan sebuah gedung / pusat pertunjukan musik dengan kapasitas 800 – 1.200 tempat duduk.

Roderick Ham (1987), membedakan gedung pertunjukan berdasarkan kapasitas tempat duduknya sebagai berikut:

- Sangat Besar, 1500 tempat duduk
- Besar, 900-1500 tempat
- Medium, 500-900 tempat duduk
- Kecil, dibawah 500 tempat duduk

---

<sup>8</sup> Neufert, Ernst.2002.Data Arsitek:Jilid 2- Edisi 33. Jakarta:Erlangga

Menurut data *Time Saver Standard*, Chiara J.D (1984) menyebutkan bahwa kapasitas penonton ideal adalah sekitar 800 orang, dimana keintiman para penonton dan pemain bisa tercapai.

### 1. Persyaratan Akustika

Akustika merupakan ilmu tentang bunyi.<sup>9</sup> Dalam hal akustika, ada 2 hal yang diperhatikan, yaitu akustika dalam ruangan dan akustika luar bangunan (kontrol kebisingan). Kedua hal ini sangat berpengaruh dalam pengolahan akustika pada suatu bangunan. Kedua hal ini juga yang akan menentukan terciptanya kualitas akustika yang baik.

Dalam pertunjukan musik, penonton yang datang untuk menikmati musik yang dilantunkan para musisi tentu menginginkan suasana yang nyaman, baik segi pandang maupun segi pendengaran. Oleh karena itu, untuk mendapatkan audiovisual yang baik, perlu dilakukan kajian dan analisis yang matang.

Dari segi visual, penonton diharapkan dapat menonton para musisi dengan baik walaupun berada di barisan belakang. Dan dari segi akustika juga, penonton dapat mendengar lagu yang dilantunkan dengan baik. Oleh sebab itu perlu ada tata susunan kursi dan tentunya pengolahan desain akustika agar penonton yang duduk di bagian belakang pun masih dapat mendengarkan suara dan menonton para musisi yang bermain musik.

Dalam penyusunan konsep perancangan akustik pusat pertunjukan ini terdapat berbagai faktor yang diperlukan antara lain :<sup>10</sup>

1. Fungsi utama gedung
2. Posisi penonton dan pemain
3. Kondisi gedung dari segi konstruksi, bahan dan sebagainya.
4. Pelengkap gedung (Mechanical dan Electrical)

<sup>9</sup> Satwiko, Prasasto. Fisika Bangunan. 2009. Yogyakarta: ANDI, Hal. 264

<sup>10</sup> Suptandar, J Pamudji. Faktor Akustik dalam perancangan desain interior. Jakarta: Djambatan, 2004. Hal.31.

Dalam Perancangan akustik pada ruangan pertunjukan sebaiknya memperhatikan ketentuan-ketentuan sebagai berikut<sup>11</sup>

1. Kebutuhan luas lantai 1,1 sampai 1,4 m<sup>2</sup> untuk setiap pemusik.
2. Hubungan musisi dengan penonton diatur agar pandangan horizontal dan bisa dicapai.
3. Kedalaman panggung sebaiknya tidak terlalu lebar dan besar.
4. Ketinggian panggung sebaiknya dinaikkan cukup tinggi dan dilengkapi dengan ruangan resonansi untuk menjaga kejernihan suara.
5. Penempatan alat utama harus bisa terpusat supaya lebih berperan.
6. Arah lalu lintas dalam gedung dijaga agar bisa menjamin kejelasan bunyi instrumen.
7. Persyaratan bangunan mekanis dan listrik ditujukan pada persyaratan akustik

## **1. Pengolahan Akustika Ruang Dalam<sup>12</sup>**

### **A. Kriteria Bunyi yang dikehendaki**

Dalam desain akustika, hal pertama yang dilakukan adalah menentukan tujuan atau pencapaian yang dikehendaki dan yang akan dicapai. Dalam desain akustika ruang, ada 3 macam kriteria ruangan yang ingin dicapai. Pertama adalah kriteria desain untuk ruang yang mengarah atau mengutamakan Speech/berbicara. Kedua adalah kriteria desain untuk ruang yang mengutamakan Music/Musik. Dan ketiga adalah kriteria ruangan yang sama-sama mengutamakan keduanya, namun cenderung lebih banyak mengedepankan salah satu sisi, walau sisi lainnya tetap diutamakan. Dari ketiga kriteria tersebut, tipe yang dipilih adalah tipe musik. Kejelasan tentang konsentrasi ini akan mempengaruhi dalam menentukan RT (Reverberation Time). RT untuk ruang musik berkisar 1,0 s - 2,0 s.

---

<sup>11</sup> Suptandar, J Pamudji. Faktor Akustik dalam perancangan desain interior. Jakarta: Djambatan, 2004. Hal.33.

<sup>12</sup> E. Mediastika, Ph.D, Christina. Akustika Bangunan : Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia. Erlangga. Jakarta. 2005. Hal. 92

## **B. Gejala Akustik Ruang Dalam**

### **1) Pemantulan Bunyi**

Gejala Pemantulan Bunyi ini hampir sama dengan pemantulan cahaya, namun gelombang bunyi jauh lebih panjang daripada gelombang cahaya. Pemantulan bunyi oleh suatu obyek penghalang atau bidang batas disebabkan oleh karakteristik penghalang yang memungkinkan terjadinya pemantulan. Secara umum kita mengenal persamaan sudut datang = sudut pantul

### **2) Penyerapan Bunyi**

Penyerapan bunyi adalah perubahan energi bunyi menjadi bentuk lain setelah menumbuk suatu bahan. Penerapan bunyi didukung oleh beberapa hal dibawah ini:

- Lapisan permukaan dinding, lantai, plafon
- Isi ruang seperti penonton, tempat duduk, karpet, dll
- Udara dalam ruang.

### **3) Difusi Bunyi**

Difusi bunyi adalah keadaan dimana bunyi dapat diterima di semua arah dengan serba sama (homogen). Difusi bunyi ini dapat diciptakan dengan cara dibawah ini:

- Pemakaian permukaan dan elemen penyebar yang tidak teratur.
- Penggunaan lapisan permukaan pemantul bunyi dan penyerap bunyi dan penyerap bunyi secara bergantian
- Distribusi lapisan penyerapan bunyi yang berbeda secara tidak teratur dan acak.

### **4) Difraksi Bunyi**

Difraksi bunyi adalah gejala akustik yang menyebabkan gelombang bunyi dibelokkan atau dihamburkan sekitar penghalang seperti sudut, kolom, tembok, dan balok.

### **5) Dengung**

Dengung merupakan bunyi yang berkepanjangan sebagai akibat pemantulan yang berturut-turut dalam ruang tertutup setelah sumber bunyi dihentikan.

## 6) Resonansi Ruang

Resonansi ruang adalah gejala ikut bergetarnya materi-materi penyusun ruang dengan frekuensi tertentu yang diakibatkan oleh sumber bunyi,

### C. Material Akustik<sup>13</sup>

Tiap material akustik memiliki karakter dan kemampuannya masing-masing. Material akustik dapat digunakan sebagai *diffuser* / pemantul bunyi ataupun sebagai absorber / penyerap bunyi. Kombinasi penggunaan kedua jenis material ini pada ruang konser akan menghasilkan akustik yang hidup.

#### 1. Pemantulan Akustik sebagai Diffuser

Pemantulan bunyi menggunakan hukum sudut datang = sudut pantul. Permukaan material yang datar, keras, dan licin akan menciptakan pemantulan bunyi yang “sempurna”. Terkadang pemantulan yang seperti ini merusak akustik ruang. Untuk itu, perlu diberikan perlakuan khusus terhadap material akustik, sehingga material tersebut bisa menjadi *diffuser* yang mendukung akustik ruang, bukan malah merusak.

Permukaan material yang datar, keras, licin dapat diganti dengan material dengan permukaan yang datar, keras, dan kasar. Atau, diganti dengan material dengan permukaan heterogen ( pantul – serap ). Permukaan yang kasar menyebabkan difusi tidak lagi mengikuti hukum sudut datang = sudut pantul. Dengan adanya material *diffuser*, gelombang bunyi akan dipantulkan menjadi beberapa gelombang bunyi dengan kekuatan pantul yang lebih kecil secara merata.

---

<sup>13</sup> Mediastika, Christina Eviutami. 2009. Material Akustik Pengendali Kualitas Bunyi Pada Bangunan, Yogyakarta : Penerbit Andi.



**Gambar 2.5. Material akustik sebagai diffuser**

Sumber : <http://audiokarma.org/forums/index.php?threads/new-listening-room-do-you-have-a-suggestion.717496/>

## 2. **Pemantulan Akustik sebagai Absorber**

Selain digunakan sebagai pemantul bunyi, material akustik juga dapat digunakan sebagai penyerap bunyi. Kemampuan serap bunyi suatu material dipengaruhi oleh ketebalan, rongga udara, dan kerapatan. Frekuensi bunyi juga menentukan material jenis apa yang harus digunakan. Ada beberapa jenis material penyerap yang sering digunakan, antara lain :

### a. **Material bersifat Porus**

Material bersifat porus / lunak dengan pori-pori yang sangat kecil tidak selalu menjadi material yang baik sebagai penyerap segala bunyi. Penyerapan yang terjadi, bergantung pada frekuensi bunyi yang mengenyainya. Penyerapan bunyi terjadi dengan baik untuk bunyi – bunyi dengan frekuensi tinggi. Contoh material ini adalah spons. Korden atau tirai dapat dimasukkan ke dalam jenis material ini.

### b. **Material Berpori (Perforasi)**

Material jenis ini memiliki lubang yang cukup besar dan kasat mata. Berbeda dengan material bersifat porus yang cenderung tidak kasat mata porinya. Material ini menyerap dengan baik bunyi pada frekuensi 200 Hz – 2.000 Hz.

### c. **Material Berserat**

Material ini paling sering dijumpai, contohnya adalah rockwool atau glasswool. Material penyerap ini mampu menyerap bunyi dengan jangkauan frekuensi yang lebar dan sifatnya juga tidak mudah terbakar.

Kelemahan material jenis ini adalah permukaannya yang berserat harus digunakan dengan hati-hati, sehingga serat-seratnya yang halus tidak terlepas. Karpet juga termasuk dalam kelompok material berserat dengan kemampuan serap yang cukup baik

**d. Material berserat yang dilapisi**

Karena serat dari material berserat yang mudah lepas, maka kadang penggunaannya dilapisi dengan material lain. Selain itu dengan adanya penggunaan material pelapis, tingkat penyerapan juga akan berubah. Biasanya material pelapis yang digunakan adalah membran tidak tembus dan panel berpori. Bila dilapisi membran tidak tembus, penyerapan bunyi dengan frekuensi rendah akan meningkat, namun menjadi kurang baik dalam menyerap bunyi berfrekuensi tinggi. Sedangkan bila dilapisi dengan panel berpori, besaran dan jumlahpori pada panel harus diperiungkan agar tidak mengubah kemampuan serap bahan berserat di dalamnya. Untuk panel pelapis yang tipis, lubang pori-pori sejumlah 15 – 20% dianggap cukup. Untuk panel pelapis yang lebih tebal (kayu), presentase lubangnya harus lebih besar. Pada semua jenis dan ketebalan panel, bila presentase lubang pori-pori kurang dari 15% maka material akustik ini hanya akan mampu menyerap dengan baik bunyi dengan frekuensi rendah, tidak baik untuk bunyi frekuensi tinggi.

**e. Panel penyerap**

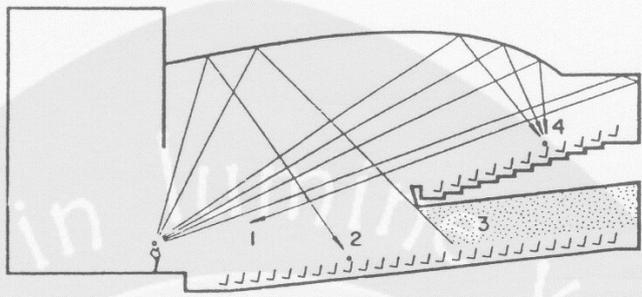
Penyerap model panel terdiri dari papan rigid seperti lembaran kayu, lembaran kayu lapis atau material lain dalam bentuk lembaran yang dipasang dalam jarak tertentu (berongga) dari bidang batas permanen (misalnya dinding). Rongga yang terbentuk dapat hanya berisi udara atau diisi dengan material berserat. Panel ini cocok digunakan untuk menyerap bunyi berfrekuensi rendah, biasanya memiliki modul-modul tertentu

**f. Bass Traps**

Material penyerap ini digunakan untuk mengendalikan bunyi-bunyi dengan frekuensi sangat rendah. Terkadang, bass traps dijumpai

sebagai bagian dari konstruksi ruangan karena dimensinya yang amat besar, hampir dapat menutupi seluruh bagian dinding.

#### D. Cacat Akustik<sup>14</sup>



**Gambar 2.6. Cacat Akustik**

(1) Gema ; (2) Long delayed; (3) Bayangan bunyi;  
(4) Pemusatan bunyi

*Sumber : Christina E. Mediastika, Akustika  
Bangunan 2005*

Cacat akustik dalam gedung pertunjukan musik tercipta karena adanya pengaturan bidang akustik yang tidak tepat. Beberapa cacat akustik yang sering terjadi dan harus dihindari dalam perencanaan dan perancangan sebuah gedung pertunjukan musik adalah :

1. Gema adalah bunyi pantul yang terdengar setelah bunyi asli, namun terdengarnya bunyi pantul tertunda cukup lama. Gema tidak boleh dicampur adukkan dengan dengung. Gema ialah pengulangan bunyi asli yang jelas dan tidak diharapkan, sedangkan dengung adalah pemanjangan bunyi yang diharapkan dan menguntungkan.
2. Long delayed adalah cacat akustik yang hampir sama dengan gema, namun penundaan waktu yang terjadi lebih singkat antara penerima bunyi langsung dan bunyi pantul.
3. Gaung adalah gema-gema kecil yang terdengar berirutan dengan cepat, yang menyebabkan bunyi asli terdengar tidak jelas. Cacat akustik ini dieliminasi dengan menghilangkan bidang pembatas yang berhadapan namun tidak sejajar.

<sup>14</sup> Doelle. Leslie. 1972. Environmental Accoustics. United States : McGraw-Hill Co. Inc.

4. Pemusatan bunyi / titik panas/ hot spot disebabkan oleh pemantulan bunyi pada bidang cekung, sehingga bunyi terpusat pada satu titik. Terjadinya pemusatan bunyi menyebabkan area lain tidak terdengar dengan baik disebut dengan dead spot / titik mati. Titik panas dan titik mati menyebabkan penyebaran bunyi dalam ruang menjadi tidak merata. Cacat akustik ini dapat diatasi dengan meniadakan bidang cekung pada ruangan atau melapisinya dengan bahan penyerap bunyi yang efisien. Selain itu, dapat diatasi dengan pemilihan dan pemasangan sistem amplifikasi suara yg tepat.
5. Distorsi adalah perubahan kualitas bunyi musik yang tidak diinginkan. Cacat akustik ini terjadi karena adanya ketidakseimbangan tingkat penyerapan material akustik pada frekuensi yang berbeda beda. Hal ini dapat dihindari bila material akustik yang digunakan memiliki keseimbangan pada seluruh jangkauan frekuensi bunyi.
6. Bayangan bunyi terjadi bila ruang di bawah balkon terlalu dalam (lebih dari dua kali tinggi ruang dibawah balkon). Hal ini dapat dieliminasi dengan mengatur kedalaman ruang dibawah balkon, agar lebih kecil dari dua kali ketinggian ruang dibawah balkon.

#### **E. Akustika Ruang Pertunjukan**

Dalam perencanaan dan perancangan ruang pertunjukan, ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan<sup>15</sup>. Ini dilakukan untuk menghindari terjadinya cacat akustik, sehingga kualitas akustik ruang menjadi baik dan maksimal. Beberapa ketentuan tersebut adalah :

- Sumber bunyi diatas panggung harus dinaikkan sehingga dapat didengar oleh penonton sebanyak mungkin.
- Sumber bunyi di atas panggung harus dikelilingi pemantul bunyi yang luas agar bunyi terdengar dengan jelas sampai ke penonton terjauh.

---

<sup>15</sup> De Chiara, Joseph. 2001. Time Saver Standards for Building Types. United States : McGraw-Hill Co.Inc

- Dinding pembatas panggung harus dilapisi dengan pemantul dan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membantu menguatkan pengarahannya bunyi ke daerah penonton dan juga dapat mereduksi bunyi – bunyi yang tidak diinginkan / diperlukan, yang berasal dari sumber bunyi.<sup>16</sup>
- Ketinggian panggung harus mencukupi agar bunyi langsung dapat mencapai penonton dengan baik. Selain itu, lantai panggung harus dilengkapi dengan ruang resonansi, minimal 50 cm, untuk menguatkan radiasi dan instrumen yang mengeluarkan frekuensi bunyi rendah dan dapat mereduksi bunyi – bunyi yang sangat kuat dari instrumen musik yang digunakan.
- Permukaan pemantul bunyi yang paralel (horizontal maupun vertikal) terutama yang dekat dengan sumber bunyi harus dihindari untuk menghilangkan pemantulan yang tidak diinginkan.
- Perlu ditambahkan permukaan pantul yang berfungsi untuk mengarahkan bunyi kembali ke penyaji. Hal ini diperlukan sebagai kontrol bunyi (selain sound control dari alat amplifikasi panggung) bagi penyaji saat pertunjukan berlangsung.
- Luas lantai panggung harus didasarkan kebutuhan ruang pemusik 1,1 m<sup>2</sup> - 2 m<sup>2</sup> tiap orang.
- Pada ruang panggung pertunjukan musik, bagian atas perlu diberi bidang pemantul yang disebut *orchestra shell*.
- Persyaratan bangunan, mekanis, dan listrik harus dikoordinasikan dengan persyaratan akustik.

## 2. Pengolahan Akustika Ruang Luar

### A. Nois dan kebisingan di Lingkungan Tapak

Keadaan lingkungan sangat menentukan dalam mengatasi nois dan kebisingan. Pengenalan akan kondisi dan keadaan lingkungan beberapa sumber seperti dari buku *The Construction Specifier* oleh David McCandless, mengatakan ada dua hal yang terpenting dalam desain tata

<sup>16</sup> Mediastika, Christina Eviutami. 2005. Akustika Bangunan. Jakarta : Erlangga.

kebisingan<sup>17</sup> merupakan awal dalam memahami keadaan lingkungan. Mengacu pada suara pada *Concert Hall* ialah akustik ruang dan kontrol. Dan tidak hanya itu bahkan sumber yang didapat dari buku *Akustika Bangunan Karya Christina Mediastika*, memnbahasnya dalam bentuk bab khusus. Beliau mengatakan bahwa pada pengolahan akustika tidak hanya memperdulikan faktor internal ruangan saja, melainkan faktor eksternal juga merupakan hal yang penting. Banyak kemungkinan sumber noise yang dapat mengganggu akustika dalam bangunan. Seperti lalulintas kendaraan bermotor. Hal ini akan sangat mengganggu terutama bila posisi ruang akustik berada didekat jalan. Kemudian, bangunan-bangunan yang memiliki kebisingan cukup besar, seperti bengkel, pabrik, dll. Sama halnya dengan jalan, bila bangunan-bangunan yang memiliki kebisingan yang cukup besar ini berada dekat dengan ruang akustik, maka akan sangat mengganggu. Tujuan mengenali dan memahami lingkungan sekitar tapak ini ialah agar noise yang ada disekitar tapak tidak mengganggu hasil pengolahan ruang akustika dan dapat diatasi. Untuk mengetahui apa noise pada sekitar tapak mengganggu sistem noise, seperti dalam bukunya Christina Mediastika ialah dengan pengukuran tingkat kebisingan. Pengukuran tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan SLM (Sound Level Meter). Setelah mendapatkan perhitungan lapangan, maka akan diketahui apakah melewati standar NC(Noise Criteria) seperti pada tabel di bawah ini.

#### **B. Identifikasi Untuk Mengatasi Nois Lingkungan**

Nois merupakan bunyi yang tidak dikehendaki untuk didengar pada ruang tertentu. Bahkan dalam buku *Akustika Bangunan karya Christina E. Mediastika, Ph.D*, mengatakan noise selain dapat mengganggu kenyamanan pendengaran, noise juga dapat mengganggu kesehatan<sup>18</sup> sebab itu, noise merupakan hal yang penting untuk diatasi. Noise bersifat subjektif. Ketika bunyi yang terjadi bahkan sekala rendah untuk orang

---

<sup>17</sup> McCandless, David. *The Contruction Speciefer*. April.1990. hal 2.

<sup>18</sup> E. Mediastika, Ph.D, Christina. *Akustika Bangunan : Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Erlangga. Jakarta. 2005. Hal. 31.

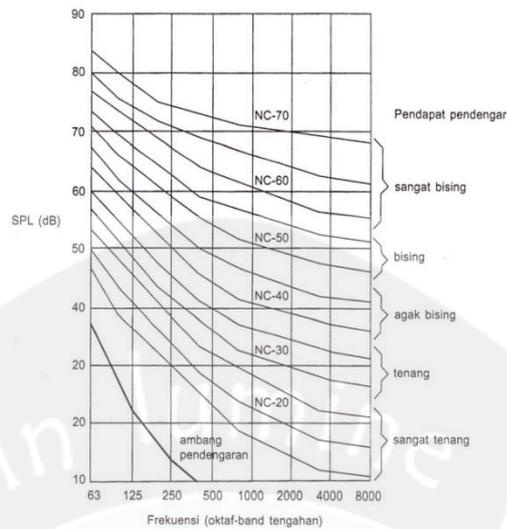
orang yang sedang melakukan kegiatan seperti berolahraga, tentu tidak terganggu. Namun, untuk orang-orang yang sedang melakukan rapat, atau juga sedang melakukan pekerjaan detil tentu akan terganggu dengan bunyi tersebut. Bahkan bunyi kecil saja dapat mengganggu orang yang sangat butuh ketenangan. Oleh sebab itu noise sangatlah subketif dan tergantung pada masing-masing orang dan keadaan orang tersebut.

Dalam noise ada 3 hal yaitu *background noise* (noise latar belakang), *noise* (noise), dan *ambient noise* (noise ambien)<sup>19</sup>. Noise latar belakang merupakan bunyi yang hadir tetap dan konstan dan tidak lebih dari 40 dB. Noise sendiri adalah bunyi yang tidak tetap, dapat timbul tiba-tiba dan bunyi tersebut dapat melebihi noise latar belakang yaitu lebih dari 40 dB. Sedangkan ambien noise adalah noise gabungan dari noise latar belakang dan noise.

Dalam noise ada istilah *Noise Criteria* (NC). *Noise criteria* merupakan sebuah pengukuran yang mempertimbangkan dua faktor yaitu tingkat kebisingan (dB) dan tingkat gangguan noise latar belakang. Setiap ruang mempunyai standar NC yang berbeda-beda. Seperti yang telah dibahas pada sub bab sebelumnya, dimana ruang pertunjukan seni musik memiliki standar sebesar 30 dB. Maka, jika pengukuran lapangan melebihi standar tersebut perlu ada penanganan khusus untuk memperoleh angka standar tersebut. Selain tabel tersebut juga terdapat kurva NC yang menunjukkan semakin rendah frekuensi, maka semakin nyaman untuk didengar dan semakin tinggi frekuensi maka semakin tidak nyaman untuk didengar oleh telinga manusia.

---

<sup>19</sup> E. Mediastika, Ph.D, Christina. *Akustika Bangunan : Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Erlangga. Jakarta. 2005. Hal. 32.



**Gambar 2.7. Kurva noise criteria NC**

*Sumber : Akustika Bangunan, 2005*

Dalam mengatasi nilai nois yang melebihi standar NC, maka ada 3 hal yang biasa dilakukan pada kasus-kasus seperti ini. Berikut teori yang diperoleh dari buku Akustika Bangunan.

1. Menempatkan posisi ruang akustik sejauh mungkin dari sumber kebisingan. seperti teori pada buku akustika yang mengatakan ketika bunyi yang bergetar dan tak ada yang menghalanginya, gelombang bunyi akan merambat kesegala arah, dan akan mengganggu ruang akustik.<sup>20</sup>
2. Kemudian jika dengan menjauhkan tidak juga dapat mengurangi kebisingan, atau jika dikaitkan dengan desain dengan pertimbangan tertentu hal itu tidak dapat dilakukan, maka penanggulangan lainnya ialah dengan menggunakan barrier / penghalang. Barrier pada hal ini adalah bentuk penghalang berupa tembok dinding yang memiliki material yang dapat mereduksi nois yang mengarah ke dalam lingkungan tapak.

<sup>20</sup> E. Mediastika, Ph.D, Christina. Akustika Bangunan : Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia. Erlangga. Jakarta. 2005. Hal. 47.

3. Yang ketiga merupakan penggunaan material yang dapat mereduksi atau menyerap noise pada dinding terluar bangunan. Setelah mengatasi noise diluar bangunan, maka berikut adalah cara mengatasi noise yang berasal dari dalam bangunan, namun tetap berada diluar ruang akustik. Sumber - sumber kebisingan biasanya dari selasar ( hentakan dan suara manusia yang berada dan berjalan pada selasar). Kemudian ruang-ruang yang dapat menimbulkan kebisingan seperti *café / retail store*. Cara mengatasinya tidak berbeda jauh dengan cara ketiga pada penjelasan sebelum ini. Dan pengatasan ini juga akan berhubungan erat dengan penentuan material dinding dalam. Karena dalam hal ini sangat terkait dengan elemen pelingkup ruang akustik. Penjelasan teori pada buku Akustika Bangunan dalam mengatasi kebisingan yang merambat secara structureborne dapat diatasi dengan menggunakan material yang tebal, berat, dan rigid namun elastis. Material tersebut dikenal dengan softboard<sup>21</sup>. Kemudian cara lainnya ialah dengan membuat rongga udara pada dinding, yang nantinya akan menciptakan resonansi.

## **5. Persyaratan Pencahayaan**

### **A. Pencahayaan Panggung**

Penggunaan tata lampu pada pementasan musik penting untuk mendukung nuansa penampilan. Bahkan pada pementasan skala besar pada siang hari, keberadaan tata lampu masih diperlukan, terutama untuk bentuk-bentuk panggung tertutup. Dasar-dasar dalam pencahayaan panggung adalah :

- **Intensitas:**  
Kekuatan cahaya berfungsi selain sebagai penerangan juga membantu nuansa penampilan.

---

<sup>21</sup> E. Mediastika, Ph.D, Christina. Akustika Bangunan : Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia. Erlangga. Jakarta. 2005. Hal. 49.

- **Warna:**  
Warna cahaya diperlukan untuk menciptakan persepsi visual tertentu.
- **Distribusi:**  
Distribusi cahaya penting untuk menghindari daerah mati cahaya dan dapat membantu penonton untuk melihat jelas keseluruhan panggung.
- **Fleksibilitas Pencahayaan:**  
Permainan lampu yang dinamis membantu dalam tuntutan pementasan baik dari gelap terang maupun warna yang dihasilkan lampu.

#### **B. Pencahayaan Penonton**

Pencahayaan ruang penonton intensitasnya harus lebih kecil daripada intensitas pencahayaan panggung . Pencahayaan pada ruang penonton lebih berfungsi sebagai penerangan sebelum pertunjukan dimulai. Selain itu beberapa pencahayaan yang penting dalam ruang ini adalah pencahayaan darurat, lampu penunjuk, dan sebagainya.

### **6. Persyaratan Visual**

#### **A. Batas Pandang Visual<sup>22</sup>**

Ada keterbatasan visual yang menentukan maksimum jarak dari area panggung yang mana jika jarak maksimum tersebut dilampaui maka penonton tidak bisa mengapresiasi pertunjukan seni dengan seharusnya dan untuk para pemain agar bisa menghibur penonton. Jarak dari panggung ke kursi terjauh bervariasi tergantung jenis pertunjukan dan skalanya.

---

<sup>22</sup> Appleton, Ian, Building For The Performing Arts (2<sup>nd</sup> Ed.), Oxford, 2008 : Architectural Press, pp 112-113.

- a. Untuk melihat ekspresi wajah khususnya drama, jarak maksimum dari panggung ke kursi penonton baris paling belakang tidak boleh melebihi 20 m.
- b. Untuk opera dan musikal, ekspresi wajah kurang diperhitungkan sehingga jarak dari panggung ke kursi penonton baris paling belakang sebesar 30 m.
- c. Untuk tari, agar penonton dapat mengapresiasi gerakan tarian dan ekspresi wajah, jarak maksimum dari panggung ke kursi penonton baris paling belakang tidak boleh lebih dari 20 m.
- d. Untuk konser simfoni penuh, aspek visual bukan menjadi faktor kritis terhadap kursi penonton baris belakang yang lebih merupakan fungsi dari pembatasan akustik daripada visual.
- e. Untuk *chamber concerts*, batas akustik yang diutamakan tetapi dapat dianggap aspek visual adalah faktor sebagai bagian dari tujuan untuk memberikan suasana yang akrab.
- f. Untuk konser jazz/pop/rock, batas visual bukan merupakan hal utama, terutama dengan penambahan *video screen* pada baris belakang kursi penonton.

## 2. Persyaratan Garis Pandang Penonton

### A. Pandangan Vertikal<sup>23</sup>

Ada beberapa ketentuan dalam perancangan mengenai pandangan vertikal, yaitu :

1. Pandangan harus dapat melihat titik P yang diambil 60 - 90 cm dari ujung panggung.
2. Kemiringan trap tempat duduk tidak boleh lebih dari 35°
3. Jarak vertikal antara mata para penonton (pada gambar HD) minimal 76 - 115 cm.

---

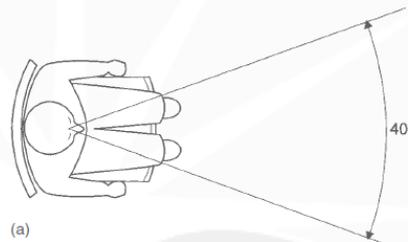
<sup>23</sup> Appleton, Ian, *Building For The Performing Arts (2nd Ed.)*, Oxford, 2008 : Architectural Press, pp 112-113.

4. Rata-rata ketinggian mata penonton dari tempat duduk adalah 112 cm
5. Jarak antar mata penonton dengan kepala penonton yang berada di depan harus lebih dari 12,5 cm.

### B. Pandangan Horizontal<sup>24</sup>

Ada beberapa ketentuan dalam perancangan mengenai pandangan horizontal, yaitu :

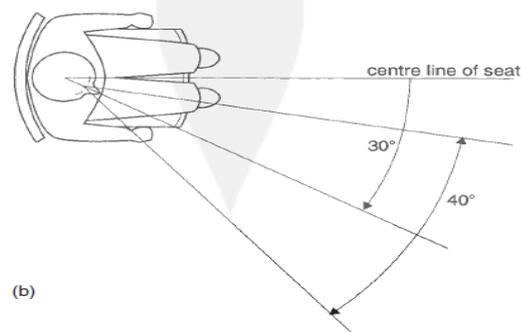
1. Tempat duduk penonton harus diatur agar berselisih, tidak sama deretnya, dengan tujuan agar penonton yang dibelakang mempunyai pandangan yang lebih luasa.
2. Tanpa menggerakkan kepala, sudut untuk melihat keseluruhan area pertunjukan sebesar 40°.



**Gambar 2.8. Sudut Maksimal untuk Melihat ke Arah Panggung tanpa Mengerakkan Kepala**

Sumber: *Appleton I., Building for The Performing Arts, 2008*

3. Penonton yang menggerakkan kepala untuk melihat pertunjukan ke arah panggung lebih 30° dari garis tengah tempat duduk akan mengalami ketidaknyamanan.



<sup>24</sup> Ham, Roderick, 1987, *Theatres: Planning Guidance for Design and Adaptation*, London, Butterworth Architecture, London, p. 29

**Gambar 2.9. Batas Sudut Gerakan kepala Penonton**  
Sumber: *Appleton I., Building for The Performing Arts, 2008*

## 2.2.6. Standar Ruang Bangunan Pusat Pertunjukan Musik *Indie*

### A. Ruang Panggung / Pertunjukan

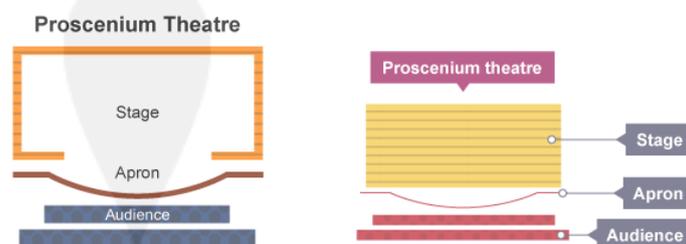
Sebuah pertunjukan musik dapat dilaksanakan di dalam gedung ataupun diluar gedung. Berikut ini adalah indentifikasi tentang pertunjukan musik dilihat dari tempat pelaksanaannya:

- Indoor (Didalam ruangan)  
Pertunjukan diadakan dalam gedung/ ruangan tertutup, sehingga keadaan ruangan harus diperhitungkan dengan baik, sehingga dapat mencapai tata akustika yang ideal. Untuk pertunjukan indoor, kapasitas penonton dibatasi, sehingga dapat dicapai kenyamanan baik dalam segi audio maupun visual.
- Outdoor (Diluar ruangan)  
Pertunjukan dilaksanakan diluar ruangan/di ruang terbuka. Pada keadaan ini, tata akustika tidak dapat tercapai dengan baik. Namun, kelebihan dari pertunjukan outdoor adalah kapasitas penonton yang lebih fleksibel, bahkan cenderung tidak terbatas.

### 1. Bentuk Panggung

Bentuk panggung pertunjukan dapat dibagi menjadi tiga macam, antara lain (Leslie L. Doelle, 1993)<sup>25</sup>:

#### 1. Panggung *Proscenium* / Panggung Pigura



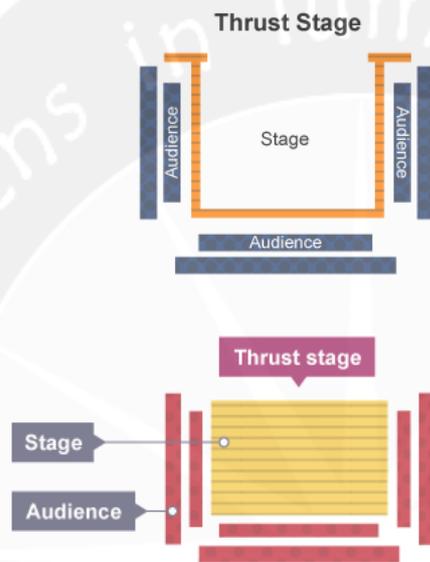
### Gambar 2.10. Bentuk Panggung Proscenium

Sumber: <http://a.files.bbci.co.uk/bam/live/content/zwfhgk7/large>

<sup>25</sup> L. Doelle, L., 1993. Akustika Lingkungan. In Prasetio, Leo., Jakarta, Erlangga, p. 73

- Lokasi panggung berada disalah satu ujung gedung pertunjukan.
- Terdapat pemisahan yang jelas antara area pemain dan penonton.
- Penonton hanya dapat melihat sisi depan panggung saja.

## 2. Panggung Terbuka/ *Thrust*

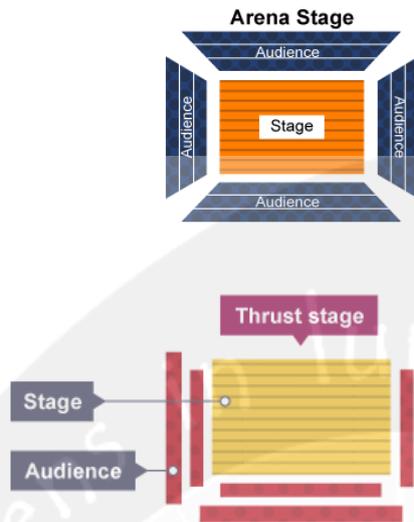


**Gambar 2.11. Bentuk Panggung Terbuka**

Sumber: <http://a.files.bbci.co.uk/bam/live/content/zwfhgk7/large>.

- Panggung menonjol ke bagian area tempat duduk penonton.
- Penonton dapat menikmati pementasan dari beberapa sisi sampai batas tertentu, dapat mengelilingi daerah pentas dan pementas bahkan dapat membelakangi penonton.
- Pintu masuk menuju panggung dapat diletakkan di bagian auditorium / tempat duduk penonton.

### 3. Panggung Arena



**Gambar 2.12. Bentuk Panggung Arena**

Sumber: <http://a.files.bbc.co.uk/bam/live/content/zwfhgk7/large>

- Letak panggung berada di tengah-tengah penonton.
- Ruang penonton berada disekililing panggung membuat penonton dekat dengan area pemain.
- Penonton dapat melihat dengan bebas dari segala arah.

Pusat Pertunjukan Komunitas Musik Indie merupakan tempat pertunjukan yang memberi dua opsi untuk ruang pertunjukan, yaitu indoor dan outdoor yang didukung dengan fasilitas-fasilitas lainnya, yang terintegrasi satu dengan yang lain. Proyek Pusat Pertunjukan Komunitas Muaik Indie Yogyakarta ini dikhususkan untuk mengakomodasi kegiatan bermusik, yaitu bermain musik bagi si musisi/pemain musik dan memonton musik bagi penikmat musik indie. Pusat Perunjukan Komunitas Musik Indie Yogyakarta merupakan wujud apresiasi masyarakat Yogyakarta terhadap perkembangan dunia musik indie di kota Jogja.

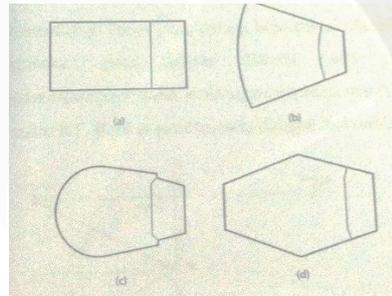
#### **B. Ruang Penonton**

Pada sebuah pertunjukan musik, terdapat dua pihak yang terlihat, yang harus saling merespon satu sama lain, yaitu penyaji dan penonton. Selain panggung, ruang penonton adalah ruangan yang tidak kalah

pentingnya. Ruangan ini harus didesain sedemikian rupa agar penonton merasa nyaman saat menyaksikan sebuah pertunjukan musik. Kenyamanan tersebut dinilai dari dua aspek yaitu audio dan visual, Keduanya dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti bentuk denah dan jenis penataan ruang penonton.

#### A. Penataan Ruang Penonton

Bentuk ruang merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perhitungan akustika. Bentuk ruang ada yang dapat mempermudah dan ada juga yang mempersulit perhitungan analisis akustik. Dalam beberapa sumber memberikan kesimpulan yang sama. Pada buku Auditorium Acoustics and Architectural Design oleh Michael Barron memberikan 4 contoh bentuk ruang penonton dan panggungnya<sup>26</sup>



**Gambar 1.13. Contoh 4 bentuk ruang penonton dan panggung untuk Concert Hall**

*Sumber : Auditorium Accoustics And Architectural Design, 2010*

Pada keempat bentuk di atas, Barron mengatakan tipe d dan b merupakan bentuk yang relevan untuk konser musik. Sedangkan, bentuk c sangat populer untuk fungsi gedung teater, dan tipe b untuk ruang pertemuan, seminar, dll. Namun dalam proses dan kenyataannya, bentuk ruang dapat dipilih sesuai dengan keinginan klien atau pemilik proyek. Hanya saja, yang menjadi dampaknya ialah tingkat kesulitan dan harga yang tinggi pada pengolahan akustiknya.

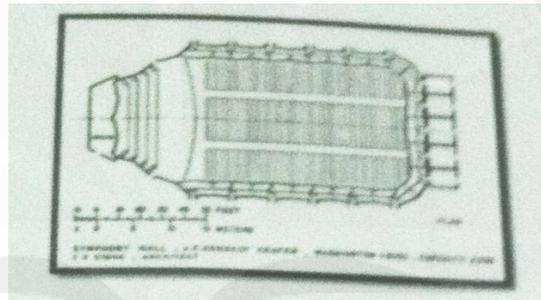
<sup>26</sup> Barron, Michael. Auditorium Acoustics and Achitectural Design / Michael barron – 2nd Ed. Spon Press. London dan Neywork. 2010. Hal 51

## **B. Bentuk Denah Penonton**

Desain area penonton yang terlalu panjang ke arah belakang tidak dianjurkan. Jarak maksimal bagi seorang manusia untuk masih dapat melihat objek dengan jelas adalah sekitar 25 meter sampai 30 meter maksimal. Oleh karena itu ketika sebuah gedung pertunjukan dirancang untuk dapat menampung ratusan hingga ribuan penonton, area penonton kemudian ditempatkan pada bagian samping panggung atau dapat juga dengan menambahkan balkon.

### **1. Bentuk Lantai Segi Empat**

Bentuk ruang segi empat menciptakan kepenuhan nada dalam ruangan akibat pemantulan silang bunyi pada dinding-dinding yang sejajar.

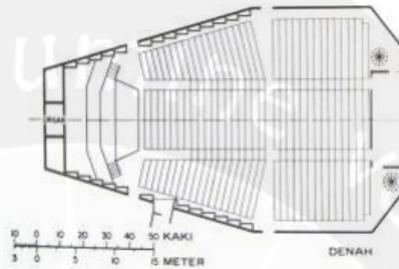
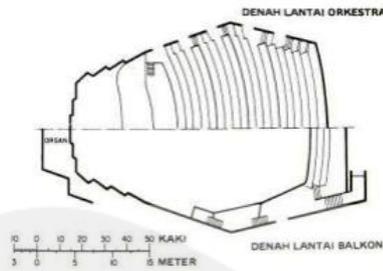


**Gambar 2.14. Bentuk Lantai Segi empat**

*Sumber : L. Doelle, L., 1993. Akustika Lingkungan*

### **2. Bentuk Lantai Kipas**

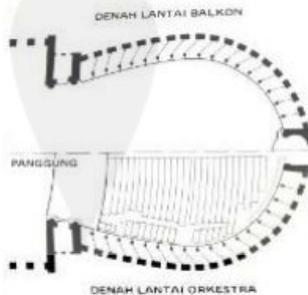
Bentuk lantai ini membawa penonton semakin dekat ke arah panggung sehingga memungkinkan untuk adanya konstruksi balkon. Dinding belakang dan bagian balkon yang dilengkungkan cenderung menciptakan gema kecuali jika ada pengaturan akustik tertentu atau dibuat agar tercipta difusi.



**Gambar 2.15. Bentuk Lantai Kipas**  
 Sumber : L. Doelle, L., 1993. *Akustika Lingkungan*

### 3. Bentuk Lantai Tapal Kuda

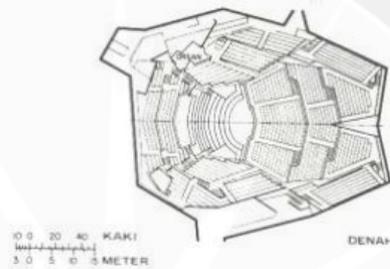
Bentuk denah lantai ini memiliki keistimewaan berupa *ring of boxes* atau rangkaian kotak yang tersusun satu di atas yang lainnya. Kotak-kotak ini digunakan sebagai penyerap bunyi meskipun dalam ruangan tersebut tidak ada instalasi lapisan penyerap bunyi. Ring of boxes ini menyebabkan reverberation time yang pendek sehingga ruangan menjadi kurang baik untuk menyelenggarakan pertunjukan musik namun baik untuk pertunjukan opera.



**Gambar 2.16. Bentuk Lantai Tapal Kuda**  
 Sumber : L. Doelle, L., 1993. *Akustika Lingkungan*

#### 4. Bentuk Lantai Tak Beraturan

Bentuk lantai tak beraturan dapat membawa penonton sangat dekat ke panggung. Menciptakan keakraban akustik dan ketegasan, karena permukaan-permukaan yang digunakan untuk menciptakan waktu tunda yang singkat dapat digunakan dengan mudah ke dalam keseluruhan rancangan arsitektur. Denah yang tidak beraturan juga memungkinkan distribusi elemen-elemen penyerap dan elemen-elemen difusi secara acak. Pengaturan seperti ini memberi kesempatan yang luas untuk perancangan dan lebih banyak memenuhi persyaratan akustik.



**Gambar 2.17. Bentuk Lantai Tidak Beraturan**  
Sumber : L. Doelle, L., 1993. Akustika Lingkungan

### 2.3. Tinjauan Pelaku

#### 2.3.1. Tinjauan Pelaku Kegiatan

Dalam perencanaan sebuah bangunan tentu memiliki proyeksi pengguna yang akan menggunakan bangunan tersebut. Proyeksi tersebut tentu akan berguna untuk mengidentifikasi kegiatan – kegiatan yang direncanakan dalam bangunan tersebut. Begitu juga dalam perencanaan gedung pertunjukan seni musik ini.

Dalam sebuah pertunjukan musik, pelaku pertunjukan dapat dibagi menjadi 2 yaitu :

##### 1. Pelaku Pasif

Pelaku yang tidak banyak melakukan gerakan diatas panggung. Bila kita melihat sebuah pertunjukan orkestra atau ensemble, para pemain musik yang menjadi pelaku pertunjukan dituntut untuk terus

fokus pada partiturnya masing-masing, sehingga mereka tidak terlalu banyak melakukan gerakan. Hal serupa juga dapat dijumpai pada pementasan musik tradisional seperti karawitan.

## 2. Pelaku Aktif

Pelaku yang banyak melakukan gerak aksi di atas panggung. Pelaku aktif ini dapat ditemui pada konser-konser band, yang mana pemainnya tidak membaca partitur musik, namun malah berimprovisasi, dan harus melakukan interaksi dengan para penontonnya sehingga penampil yang ekspresif merupakan salah satu tuntutan dari penampilannya.

Selain dilihat dari pelaku pertunjukannya, sebuah pertunjukan musik juga dapat dilihat dari penontonnya. Penonton pertunjukan musik sendiri dapat dilihat dari kuantitasnya atau dari usianya. Peggolongan penonton dari kuantitasnya dibagi sebagai berikut :

### 1. Kelompok kecil

Jumlah penonton berkisar antara 10 – 100 orang dalam sebuah pertunjukan musik. Dalam kelompok ini penonton dapat menikmati musik secara intelek dan biasanya berasal dari kalangan komunitas intern.

### 2. Kelompok sedang

Jumlah penonton berkisar antara 100 – 1.000 orang. Dengan jumlah penonton yang banyak, keterlibatan emosional terasa dalam pertunjukan musik tersebut, namun masih dapat dinikmati secara intelek.

### 3. Kelompok besar

Jumlah penonton lebih dari 1.000 orang. Pada tingkatan ini, musik tidak lagi dapat dinikmati secara intelek, tetapi hanya secara emosional. Biasanya pertunjukan musik yang mencapai tingkat ini berupa konser band.

Sedangkan bila dilihat dari usianya, penonton pertunjukan musik dapat dibagi menjadi :

1. Penonton aktif, kebanyakan berusia antara 14 – 25 tahun. Penonton dengan rentang usia ini dapat dijumpai pada konser band dan biasanya menikmati musik secara emosional dan ekspresif (melompat-lompat, jingkrak-jingkrak)
2. Penonton Non-Aktif, kebanyakan berusia antara 26 – 50 tahun. Dapat dijumpai pada pertunjukan sebuah orkestra dan para penontonnya menikmati musik secara intelek dan emosional serta menuntut daya tangkap visual dan audio yang baik.

### **2.3.2. Tinjauan Pengunjung**

Pengunjung pada pertunjukan seni musik dapat diklasifikasikan menurut strata sosial.<sup>27</sup>

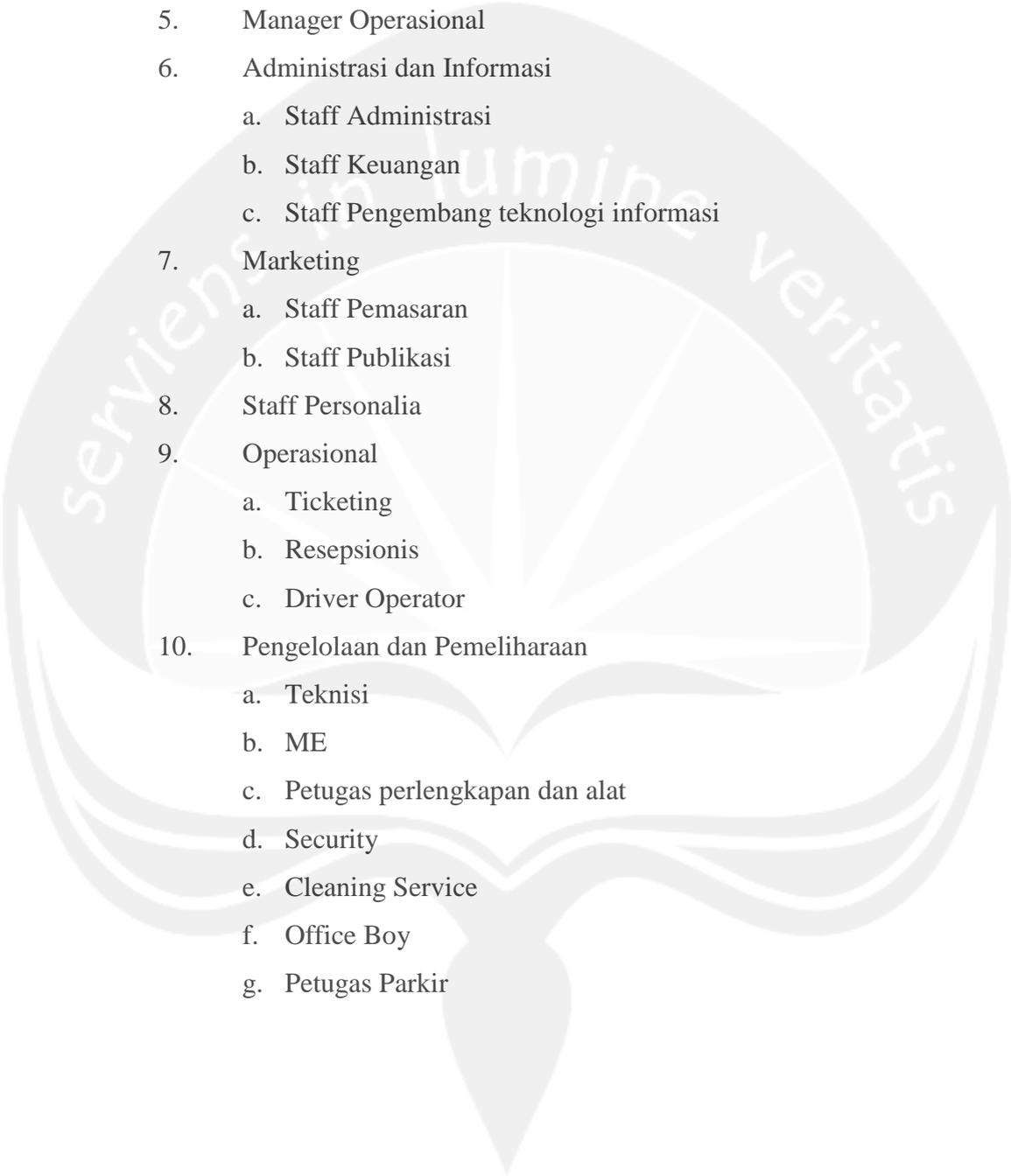
1. Pengunjung masyarakat strata umum
  - Menyukai suasana informal, bebas, interaktif serta tidak kaku.
  - Lebih mengutamakan kebutuhan primer.
  - Mendengarkan musik yang mudah dimengerti.
2. Pengunjung masyarakat strata menengah
  - Mulai menghargai dan menikmati kesenian.
  - Belum terlalu selektif dalam memilih pertunjukan.
3. Pengunjung masyarakat strata atas
  - Terbiasa dengan suasana formal dan teratur.
  - Membutuhkan suasana baru untuk menghilangkan kejenuhan kerja.
  - Selektif dalam memilih jenis pertunjukan.

### **2.3.3. Tinjauan Pengelola**

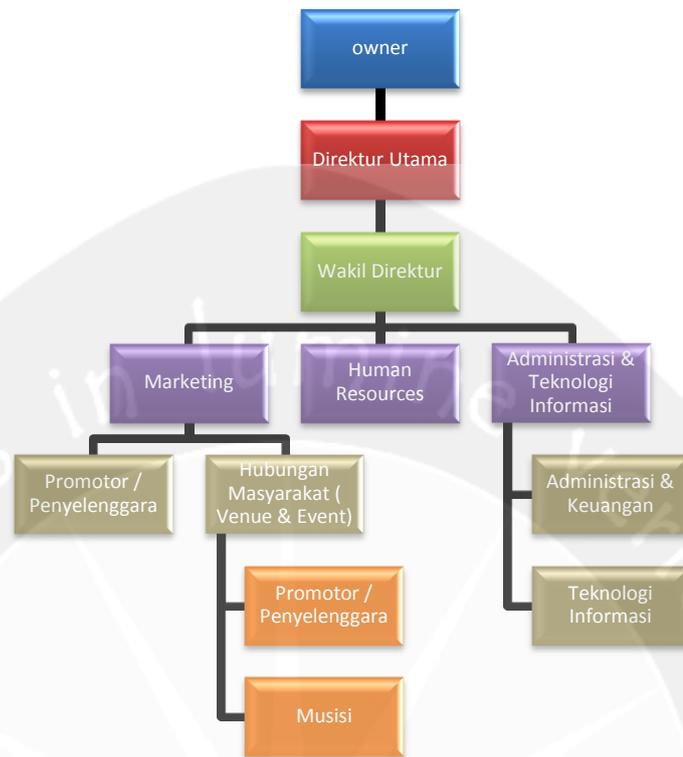
Berdasarkan sumber dari buku *Building for Performing Arts* karya Ian Appleton, penulis juga sedikit mengambil dari beberapa sumber lain terkait tinjauan pelaku pengelola. Pelaku tersebut ialah sebagai berikut.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Suptandar, J Pamudji. Faktor akustik dalam perancangan desain interior. Jakarta: Djambatan, 2004 Bab Pertunjukan Musik Hal.43.

- 
1. Owner
  2. Manager Administrasi dan teknologi informasi
  3. Manager hukum resource
  4. Manager Marketing
  5. Manager Operasional
  6. Administrasi dan Informasi
    - a. Staff Administrasi
    - b. Staff Keuangan
    - c. Staff Pengembang teknologi informasi
  7. Marketing
    - a. Staff Pemasaran
    - b. Staff Publikasi
  8. Staff Personalia
  9. Operasional
    - a. Ticketing
    - b. Resepsionis
    - c. Driver Operator
  10. Pengelolaan dan Pemeliharaan
    - a. Teknisi
    - b. ME
    - c. Petugas perlengkapan dan alat
    - d. Security
    - e. Cleaning Service
    - f. Office Boy
    - g. Petugas Parkir

### 2.3.4. Struktur Organisasi



**Gambar 2.18. Gambar Diagram Struktur Organisasi**  
*Sumber : Analisis Penulis,2016*

## 2.4. Tinjauan Kegiatan Pelaku

### 2.4.1. Penampil (Musisi / Penyanyi)

Dalam buku Pamudji dalam bab pertunjukan musik, mengemukakan bahwa kegiatan-kegiatan dalam pertunjukan seni musik ialah :<sup>29</sup>

#### 1. Persiapan

Pemain datang beberapa jam sebelum jadwal konser dimulai, duduk dan melihat program terlebih dahulu selang kemudian memastikan suasana tempat duduk penonton dan persiapan . Kedatangan pemain sedini mungkin untuk mengatur permainan, melakukan pemanasan dan berganti baju / make up.

#### 2. Saat Pertunjukan

Pemain musik pertama yang ditujukan untuk membuka pertunjukan bertindak sebagai asisten konduktor sekaligus merangkap concert

<sup>29</sup> Suptandar, J Pamudji. Faktor akustik dalam perancangan desain interior. Jakarta: Djembatan, 2004 Bab Pertunjukan Musik Hal.43.

master. Pemain utama memasuki panggung dengan diiringi tepuk tangan penonton.

#### **2.4.2. Penonton**

Pertunjukan musik memiliki ketentuan dan keteraturan yang harus diikuti oleh penonton, antara lain memberi sambutan tepuk tangan, mendengarkan, dan mengusahakan untuk tidak keluar masuk ruangan.

1. **Memberi Sambutan**

Penonton bertepuk tangan sebelum dan sesudah pertunjukan berakhir. Sambutan tepuk tangan lebih lama pada saat akhir pertunjukan dan dilakukan pada saat berdiri.

2. **Sikap Mendengarkan**

Pertunjukan konser memerlukan ketenangan dan perhatian. Selama lagu dimainkan, penonton tidak diperkenankan menimbulkan suara lain apalagi sampai terdengar. Hal ini dapat merusak konsentrasi di dalam ruangan.

3. **Keluar Masuk Ruangan**

Diberikan waktu istirahat kepada para penonton setelah pertunjukan berlangsung setengah permainan. Penonton yang keluar masuk ruangan dapat mengganggu konsentrasi dan masuknya bunyi dari luar atau cahaya dari luar ruangan. Biasanya waktu istirahat digunakan untuk menikmati snack, the dan kopi di ruang kafeteria / lounge, ke toilet atau melihat lihat.

#### **2.4.3. Pengelola**

1. **Owner**

Sebagai pemegang otoritas tertinggi untuk seluruh sistem pengelolaan bangunan ini. Dibantu oleh seorang sekretaris.

2. **Direktur Utama**

Bertugas dalam koordinasi kerja untuk seluruh kegiatan kepegawaian, keuangan, dan tata usaha pada bangunan ini. Memiliki wakil direktur 1 orang dan sekretaris 1 orang.

3. **Administrasi dan Teknologi Informasi**  
Bertugas dalam mengatur sistem administrasi dan keuangan serta sistem informasi. Terdiri dari manager (1 orang), staff administrasi ( 1 orang ), Staff Keuangan ( 1 orang ), dan staff pengembang teknologi informasi ( 2 orang ).
4. **Human Resources**  
Bertugas dalam mengelola SDM (Recruitment, training, penilaian kinerja, perencanaan jenjang karir, hingga pemutusan hubungan kerja). Terdiri dari manager (1 orang ) dan staff ( 2 orang ).
5. **Marketing**  
Bertugas dalam memasarkan, mempromosikan dan menjalin relasi dengan pihak pemakai/penyewa fasilitas bangunan ini. Terdiri dari manager ( 1 orang ), staff pemasaran (1 orang ), Staff Publikasi (1 orang ), dan staff hubungan masyarakat ( 1 orang ).
6. **Operasional**  
Bertugas melayani pengelola dan pengunjung. Terdiri dari beberapa bagian kerja, yaitu :
  - a. **Ticketing**  
Melayani pembelian tiket pertunjukan musik terdiri dari 5 orang.
  - b. **Resepsionis/Bagian Informasi**  
Bertugas dalam menerima pesan dan pengaduan, serta pusat informasi bagi pengunjung bangunan.
  - c. **Driver**  
Berugas mengantar jemput staff atau tamu terdiri dari 2 orang.
  - d. **Operator**  
Bertugas untuk mengoperasikan peralatan dan memberikan penjelasan spesifikasi peralatan pertunjukan yang dimiliki oleh bangunan ini. Terdiri dari 2 orang.
7. **Pengelolaan dan Pemeliharaan.**
  - a. **Teknisi**  
Bertanggung jawab dalam melakukan perbaikan bila ada kerusakan diseluruh area bangunan. Terdiri dari 2 orang.

b. ME

Bertanggung jawab atas pemeriksaan, pemeliharaan, perawatan, dan perbaikan terhadap segala hal yang berkaitan dengan mekanikal dan elektrikal. Terdiri dari 2 orang.

c. Petugas perlengkapan dan alat

Bertanggung jawab dalam menyiapkan dan menyimpan peralatan yang digunakan. Terdiri dari 2 orang.

d. Security

Bertugas menjaga keamanan dan ketertiban seluruh area bangunan. Terdiri dari 1 kepala keamanan dan 9 orang satpam.

e. CS

Bertanggung jawab dalam menjaga kebersihan seluruh area bangunan. Terdiri dari 10 orang.

f. OB

Bertugas untuk menjaga kebersihan dan kerapian kantor, serta melayani staff kantor. Terdiri dari 1 kepala OB dan 3 orang office boy/girl.

g. Petugas Parkir

Bertanggung jawab dalam mengatur sirkulasi dan parkir kendaraan, baik pengelola maupun pengunjung. Terdiri dari 4 petugas parkir.

## 2.5. Tinjauan Preseden

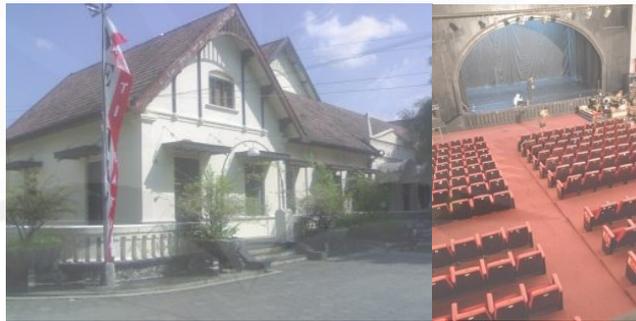
### 2.5.1. Menurut Tipologi Fungsi

#### 1. Gedung *Sosietet Militer* Taman Budaya Yogyakarta

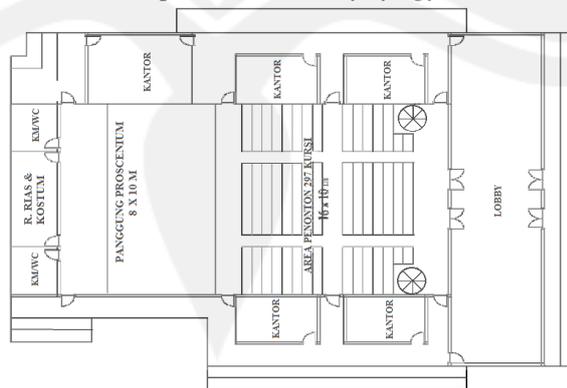
Taman Budaya dibangun dengan dua konsep bangunan, yaitu Pundi Wurya dan Langembara. Pundi Wurya menjadi pusat kesenian dengan berbagai macam fasilitas seperti panggung kesenian, studio tari, perpustakaan, ruang diskusi, dan administrasi. Bagian kedua, yaitu Langembara, menjadi ruang pameran, ruang *workshop*, kantin, dan juga beberapa *guest house* dan salah satu gedungnya adalah Gedung *Sosietet Militer*. Bangunan *Sosietet Militer* merupakan bangunan peninggalan

kolonial Belanda yang dulunya berfungsi sebagai tempat bersenang-senang keluarga militer Belanda. Selain melakukan kegiatan rekreasi mereka juga melakukan pementasan-pementasan budaya. Fasilitas Gedung *Sosietet Militer* Yogyakarta, antara lain:

- Kapasitas Auditorium 297 orang
- Panggung 8 x 10 m
- Ruang Rias ukuran 10 x 4 m
- KM/WC 2 buah
- Balkon dan *VIP Area*
- Lobby
- Kantor
- Gudang
- Ruang Administrasi
- Kontrol



**Gambar 2.19. Gambar ekterior dan interior gedung sosietet**  
 Sumber : <http://tamanbudayayogyakarta.com>



**Gambar 2.19. Denah Gedung Sosietet**  
 Sumber : <http://tamanbudayayogyakarta.com>

Kelebihan :

- Sirkulasi ruang auditorium sudah terpisah sehingga tidak terjadi cross circulation.
- Sudah didukung oleh sistem akustik serta sistem pencahayaan cukup yang memadai untuk acara pementasan.
- Bentuk massa yang masif menyebabkan tidak banyak area yang bisa diakses pengunjung.

Kelemahan :

- Interaksi hanya berkembang di bagian lobby saja.

## 2. Gedung Kesenian Jakarta (GKJ)



**Gambar 2.21. Eksterior Gedung Kesenian Jakarta**

*Sumber: <http://www.panoramio.com/photo/22658843>*

Gedung Kesenian Jakarta merupakan bangunan tua peninggalan bersejarah pemerintah Belanda yang hingga sekarang masih berdiri kokoh di Jakarta. Terletak di Jalan Gedung Kesenian No. 1 Jakarta Pusat. Gedung tersebut merupakan tempat para seniman dari seluruh Nusantara mempertunjukkan hasil kreasi seninya, seperti drama, teater, film, sastra, dan lain sebagainya.<sup>30</sup> Gedung ini memiliki bangunan bergaya neo-renaissance yang dibangun tahun 1821, yang saat itu dikenal dengan nama Theater Schouwburg Weltevreden, juga disebut dengan Gedung Komedi.<sup>31</sup> Luas bangunan gedung 144 kaki x 60 kaki (43 m x 18 m dan luas tanah 4.562,50 m<sup>2</sup> ). Tiang-tiang besar dan sebuah patung dewa kesenian menghiasi serambi depan gedung tersebut. Fasilitas yang tersedia di Gedung Kesenian Jakarta, antara lain:

<sup>30</sup>[http://www.javatoursandtravel.co.id/index.php?option=com\\_content&view=article&id=103&Itemid=80&limitstart=2](http://www.javatoursandtravel.co.id/index.php?option=com_content&view=article&id=103&Itemid=80&limitstart=2) (diakses 19 Oktober 2012)

<sup>31</sup> <http://www.indotravelers.com/jakarta/tempat-wisata-sejarah-di-jakarta.html> (19 Oktober 2012)

- A. AC Central
- B. Di Tiap ruang tersedia stop kontak listrik @ 5 A / 220 Volt
- C. Durasi/hari : - Jam 09:00 WIB : Bongkar muat - Jam 23:00 WIB : Pembersihan area panggung
- D. Daya Listrik Gedung : 420 KVA
- E. Parkir : -/+ 100 kendaraan roda empat
- F. Grand Piano
- G. Kapasitas Kursi : 472 - 395 kursi (bagian bawah) - 77 kursi (balkon)
- H. Panggung, Tata Lampu, Tata Suara



Gambar 2.22. Interior Gedung Kesenian Jakarta

Sumber: <http://jakarta.panduanwisata.id/jakarta-pusat/perjalanan-gedung-kesenian-jakarta-dari-pondok-bambu-hingga-gedung-mewah/>

- Luas Panggung : Panjang 17,65 x Lebar 11 m
- Efektif Panggung: Panjang 14 m x Lebar 10 m x Tinggi 4 m
- Tinggi Panggung : 1,60 m
- Tata Suara : Speaker 10.000 watt / 220 volt
- Tata Cahaya : Lampu PAR, Zoom Spot, Follow spot, Fresnal Spot, Flood, Lighting Control Console, Dimmer Cabinet, Moving Head, Smoke Gun, Hazer.
- 2 ruang kamar rias : 1 di bagian atas : Tersedia Toilet, TV Monitor, meja rias, lemari dan 1 di bagian bawah : Tersedia, TV monitor, meja rias, lemari
- Ruang Tunggu Pemain : 1 di belakang panggung 2
- ruang tunggu penonton di bagian kiri dan kanan.

### **3. Teater Salihara, Jakarta**

Komunitas Salihara adalah sebuah pusat seni yang berkiprah sejak 08 Agustus 2008, dan pusat seni multidisiplin swasta pertama di Indonesia. Berlokasi di atas sebidang tanah seluas sekitar 3.800 m<sup>2</sup> di Jalan Salihara 16, Pasar Minggu, Jakarta Selatan, kompleks Komunitas Salihara terdiri atas empat unit bangunan utama: Teater Salihara, Galeri Salihara, Anjung Salihara dan ruang perkantoran.

Saat ini, Teater *blackbox* Salihara adalah satu-satunya yang ada di Indonesia. Sementara Sejak 2014 Kompleks Salihara diperluas dengan bangunan baru: Anjung Salihara. Di dalamnya terdapat Studio Tari, Studio Musik, Wisma Seni, Ruang Serbaguna dan Teater Anjung.

Komunitas Salihara dibentuk oleh sejumlah sastrawan, seniman, jurnalis, dan peminat seni. Sejak berdiri, Komunitas Salihara telah menampilkan berbagai macam acara seni dan pemikiran; sebagian datang dari mancanegara dan berkelas dunia pula.

Pernah didapuk sebagai “The Best Art Space” (2010) oleh majalah *Time Out Jakarta* dan sebagai satu dari “10 Tempat Terunik di Jakarta” (2010) versi Metro TV, arsitektur Komunitas Salihara juga dinobatkan sebagai “Karya arsitektur yang menerapkan aspek ramah lingkungan” oleh Green Design Award 2009.

Saat ini Komunitas Salihara banyak dikunjungi oleh masyarakat yang ingin menikmati program-program kesenian dan pemikiran, klasik dan mutakhir, dan bermutu tinggi. Di samping itu, Komunitas Salihara menjadi tempat berkumpul bagi berbagai kelompok minat—misalnya sastrawan, pembuat film, koreografer, arsitek muda, peminat filsafat, penerjemah, pencinta buku dan lain-lain.

Komunitas Salihara dapat juga disebut pusat kebudayaan alternatif: ia tidak dimiliki oleh pemerintah pusat, pemerintah daerah ataupun kedutaan asing.

Visi Komunitas Salihara adalah memelihara kebebasan berpikir dan berekspresi, menghormati perbedaan dan keragaman, serta

menumbuhkan dan menyebarkan kekayaan artistik dan intelektual. Kami perlu menegaskan visi ini, karena di Indonesia saat ini, yang sudah menjalankan demokrasi elektoral dalam dua dasawarsa terakhir, kebebasan berpikir dan berekspresi masih sering terancam dari atas (dari aparat Negara) maupun dari samping (dari sektor masyarakat sendiri, khususnya sejumlah kelompok yang mengatasnamakan agama dan suku).

Dalam pemrograman, Komunitas Salihara memprioritaskan kesenian-kesenian baru. Kebaruan ini adalah, bagi kami, bukan hanya menandakan masyarakat pendukung kesenian yang dinamis, tapi juga sikap kreatif terhadap berbagai warisan kesenian Indonesia dan dunia. Komunitas Salihara mengajak penonton untuk mendukung kebaruan ini. Namun diperlukan proses yang agak panjang untuk mencapai situasi ideal ini. Karena itu, Komunitas Salihara masih menampilkan kesenian yang bersifat “biasa”, yang kami anggap bisa menjadi jembatan bagi penonton umum untuk menuju kesenian baru yang kami maksud. Dengan demikian, kami berharap, pada tahun-tahun mendatang, Komunitas Salihara dapat mementaskan lebih banyak lagi kesenian baru dan memperluas lingkaran penonton yang berwawasan baru pula.

Dalam menjalankan program-programnya, Komunitas Salihara dibantu oleh berbagai lembaga, terutama lembaga-lembaga swasta maupun perorangan. Di samping itu Komunitas Salihara selalu berusaha bekerja sama dengan sejumlah lembaga asing misalnya pusat-pusat kebudayaan asing yang ada di Jakarta untuk mendatangkan sejumlah kelompok ke Indonesia.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> <http://www.salihara.org/>



**Gambar 2.23. Interior Blackbox Teater Salihara**

*Sumber: <http://www.salihara.org/>*



**Gambar 2.24. Eksterior Gedung Teater Salihara**

*Sumber: <http://www.salihara.org/>*

#### **4. Selasar Sunaryo, Bandung**

Selasar Sunaryo Art Space (SSAS) adalah sebuah ruang dan organisasi nirlaba yang bertujuan mendukung pengembangan praktik dan pengkajian seni dan kebudayaan visual di Indonesia. SSAS terletak di lereng Dago Hills tidak jauh dari pusat kota. Dibangun lebih dari empat tahun (1993-1997) oleh Sunaryo dan Baskoro Tedjo. Selasar Sunaryo Art Space telah terbuka untuk umum sejak September 1998. Istilah ‘Selasar’ yang berarti ‘beranda’ mencerminkan konsep desain, ruang terbuka yang menyambut semua orang yang ingin mengalami seni dalam pengaturan yang unik ini. Penciptaan Art Space telah mimpi lama Sunaryo, sebuah karya yang didedikasikan untuk dunia seni dan masyarakat. Ruang tingkat yang lebih rendah karya seni ini dengan muncul dan mendirikan Seniman Kontemporer Indonesia dan pameran Seni Visual Kontemporer dari kawasan Asia Pasifik. Upper Level ruang pameran indoor dan outdoor yang hadir dipilih karya-karya Sunaryo termasuk lukisan, patung, cetak dan instalasi. Selasar Sunaryo terdiri dari beberapa bagian yaitu<sup>33</sup> :

<sup>33</sup> <http://www.selasarsunaryo.com/>

### 1. Ruang Gallery A

Ruang A (sekitar 177 m<sup>2</sup>), digunakan untuk memamerkan karya-karya Sunaryo. Ruang ini juga digunakan untuk pameran seniman Indonesia dan luar negeri berskala besar.



**Gambar 2.25. Ruang Gallery A**

Sumber: <http://www.selasarsunaryo.com/tentang-kami/the-building/>

### 2. Ruang Gallery B

Ruang B (sekitar 210 m<sup>2</sup>), digunakan untuk menyajikan pameran seniman muda dari Indonesia maupun luar negeri. Ruang ini juga digunakan untuk menyajikan koleksi permanen dari Artspace dan karya seniman dari Indonesia dan luar negeri.



**Gambar 2.26. Ruang Gallery B**

Sumber: <http://www.selasarsunaryo.com/tentang-kami/the-building/>

### 3. Ruang Sayap

Sama seperti fungsi ruang gallery B



**Gambar 2.27. Ruang Sayap**

Sumber: <http://www.selasarsunaryo.com/tentang-kami/the-building/>

#### 4. *Stone Garden*

Stone Garden (sekitar 190 m<sup>2</sup>), ruang terbuka yang digunakan untuk memamerkan karya seni Sunaryo yang terbuat dari batu.



**Gambar 2.28. Stone Garden**

Sumber: <http://www.selasarsunaryo.com/tentang-kami/the-building/>

#### 5. **Bale Handap ( Aula Bawah)**

Bale Handap adalah ruang serba guna yang digunakan untuk diskusi, pertunjukan, acara dan lokakarya. Bangunan ini terinspirasi oleh arsitektur Javenese tradisional dengan teras terbuka. Bale Handap dipisahkan dari bangunan utama, terletak antara Bamboo House pada tingkat terendah Selasar.



**Gambar 2.29. Bale Handap**

Sumber: <http://www.selasarsunaryo.com/tentang-kami/the-building/>

#### 6. **Bale Tonggoh (Upper Hall)**

Bale Tonggoh (sekitar 190 m<sup>2</sup>), adalah fungsi bangunan semi permanen sebagai ruang proyek dan ruang pameran temporer.



**Gambar 2.30. Bale Tonggoh**

*Sumber: <http://www.selasarsunaryo.com/tentang-kami/the-building/>*

## 7. Rumah Bambu

Bamboo House (sekitar 76 m<sup>2</sup>), sebuah rumah sederhana yang terbuat dari bambu. Mengunjungi dan terlibat dalam sebuah program bersama seniman sering menghabiskan malam. Juga digunakan kediaman oleh seniman dan tamu istimewa.



**Gambar 2.31. Rumah Bambu**

*Sumber: <http://www.selasarsunaryo.com/tentang-kami/the-building/>*

## 8. Amphitheater

Amphitheater (sekitar 198 m<sup>2</sup>), ruang melingkar terbuka dengan layar besar, memiliki kapasitas maksimum 300 orang dan khusus dibangun dan terstruktur untuk pementasan performing arts, pembacaan puisi, pemutaran dan acara budaya lainnya.



**Gambar 2.32. Amphitheater**

*Sumber: <http://www.selasarsunaryo.com/tentang-kami/the-building/>*

## 9. Pustaka Selasar

Pustaka Selasar merupakan fasilitas publik baru yang dibuka pada bulan September 2008, sebagai sub-divisi dari Departemen Dokumentasi.



### **Gambar 2.33. Pustaka Selasar**

*Sumber: <http://www.selasarsunaryo.com/tentang-kami/the-building/>*

#### **10. Cinderamata Selasar**

Cinderamata Selasar, toko di mana orang dapat membeli dan berbagai seni dan buku budaya dan jurnal serta hadiah dan souvenir.



### **Gambar 2.34. Cinderamata Selasar**

*Sumber: <http://www.selasarsunaryo.com/tentang-kami/the-building/>*

#### **11. Kopi Selasar**

Kopi Selasar (sekitar 157 m<sup>2</sup>) , sebuah kafe outdoor yang besar adalah tempat yang sempurna untuk bersantai dan menikmati kopi yang baik, makanan ringan dan makan siang, menggunakan nirkabel, atau hanya menikmati pemandangan indah dari bukit Dago.



### **Gambar 2.35. Kopi Selasar**

*Sumber: <http://www.selasarsunaryo.com/tentang-kami/the-building/>*

#### **2.5.2. Menurut Tipologi Bentuk**

##### **1. Greenhost Hotel, Yogyakarta**

Greenhost Hotel adalah ruang yang dinamis yang menggabungkan perhotelan santai dengan pengalaman kreatif dalam bidang desain, seni, kerajinan, dan pertanian. Hotel butik pertama yang ramah lingkungan di Indonesia yang menawarkan fasilitas modern dengan sentuhan budaya lokal di lingkungan yang tenang dan ramah.



**Gambar 2.36. Eksterior Greenhost Hotel**

Sumber: <http://greenhosthotel.com/>



**Gambar 2.37. Interior Lobby Greenhost Hotel**

Sumber: <http://greenhosthotel.com/>



**Gambar 2.38. Interior Kamar Greenhost Hotel**

Sumber: <http://greenhosthotel.com/>



**Gambar 2.39. Interior Rooftop Greenhost Hotel**

Sumber: <http://greenhosthotel.com/>

## 2. Kediaman Andra Martin, Jakarta



**Gambar 2.40. Kediaman Andra Martin**

*Sumber: <http://andramatin.com/>*

**3. Kediaman Agus Suwage, Yogyakarta**



**Gambar 2.41. Kediaman Agus Suwage**

*Sumber:*

*<http://kurniadiwidodo.blogspot.co.id/2013/04/elle-decor-indonesia-april-2013.html>*