

BAB II TINJAUAN SENI DAN PUSAT PAGELARAN

II.1 PENGERTIAN SENI

Seni yang berasal yang berasal dari bahasa latin *art* yang berarti *skill*. Pengertian ini kemudian dihubungkan dan dikembangkan dengan disiplin ilmu kreatif seperti sastra, musik, tari dan seni rupa (visual art, lukisan, patung, arsitektur),³ disamping itu seni juga memiliki pengertian:⁴

1. kecakapan membuat atau menciptakan sesuatu yang elok-elok atau indah.
2. sesuatu karya yang dibuat atau diciptakan dengan kecakapan yang luar biasa seperti sajak, lukisan, ukir-ukiran dan sebagainya.
3. kecakapan batin (akal), untuk dapat mengadakan sesuatu yang luar biasa.

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreatifitas manusia. Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sulit dinilai, bahwa masing-masing individu artis memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntunnya atau kerjanya, masih bisa dikatakan bahwa seni adalah proses dan produk dari memilih medium, dan suatu set peraturan untuk penggunaan medium itu, dan suatu set nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dikirimkan dengan ekspresi lewat medium itu, untuk menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi, atau perasaan dengan cara seefektif mungkin untuk medium itu. Sekalipun demikian, banyak seniman mendapat pengaruh dari orang lain masa lalu, dan juga beberapa garis pedoman sudah muncul untuk mengungkap gagasan tertentu lewat simbolisme dan bentuk (seperti bakung yang bermaksud kematian dan mawar merah yang bermaksud cinta).

Seni Kontemporer adalah salah satu cabang seni yang terpengaruh dampak modernisasi. Kontemporer itu artinya kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah

³ ENCYCLOPEDIA AMERICANA, Canada, 1977.

⁴ W.J.S. Purwadarminta, KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA, Balai Pustaka, Jakarta, 1988.

sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini. Jadi Seni kontemporer adalah seni yang tidak terikat oleh aturan-aturan jaman dulu dan berkembang sesuai jaman sekarang. Lukisan kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Misalnya lukisan yang tidak lagi terikat pada Renaissance. Begitu pula dengan tarian, lebih kreatif dan modern.

Kata “kontemporer” yang berasal dari kata “co” (bersama) dan “tempo” (waktu). Sehingga menegaskan bahwa seni kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Atau pendapat yang mengatakan bahwa “seni rupa kontemporer adalah seni yang melawan tradisi modernisme Barat”. Ini sebagai pengembangan dari wacana postmodern dan postcolonialism yang berusaha membangkitkan wacana pemunculan indigenous art. Atau khasanah seni lokal yang menjadi tempat tinggal (negara) para seniman. Secara awam seni kontemporer bisa diartikan sebagai berikut:

1. Tiadanya sekat antara berbagai disiplin seni, alias meleburnya batas-batas antara seni lukis, patung, grafis, kriya, teater, tari, musik, anarki, omong kosong, hingga aksi politik.
2. Punya gairah dan nafsu "moralistik" yang berkaitan dengan matra sosial dan politik sebagai tesis.
3. Seni yang cenderung diminati media massa untuk dijadikan komoditas pewacanaan, sebagai aktualitas berita yang fashionable.

II.2 PERKEMBANGAN SENI KONTEMPORER

Dalam seni rupa Indonesia, istilah kontemporer muncul awal 70-an, ketika Gregorius Sidharta menggunakan istilah kontemporer untuk menamai pameran seni patung pada waktu itu.⁵

Suwarno Wisetrotomo, seorang pengamat seni rupa, berpendapat bahwa seni rupa kontemporer pada konsep dasar adalah upaya pembebasan dari kontrak-kontrak penilaian yang sudah baku atau mungkin dianggap usang. Pendapat lain

⁵ www.wikipedia.com

dari Yustiono, staf pengajar FSRD ITB, melihat bahwa seni rupa kontemporer di Indonesia tidak lepas dari pecahnya isu postmodernisme (akhir 1993 dan awal 1994), dimana sepanjang tahun 1993 menyulut perdebatan dan perbincangan luas baik di seminar-seminar maupun di media massa pada waktu itu. Sedangkan kaitan seni kontemporer dan (seni) postmodern, menurut pandangan Yasraf Amior Pilliang, pemerhati seni, pengertian seni kontemporer adalah seni yang dibuat masa kini, jadi berkaitan dengan waktu, dengan catatan khusus bahwa seni postmodern adalah seni yang mengumpulkan idiom-idiom baru. Lebih jelasnya dikatakan bahwa tidak semua seni masa kini (kontemporer) itu bisa dikategorikan sebagai seni postmodern, seni postmodern sendiri di satu sisi memberi pengertian, memungut masa lalu tetapi di sisi lain juga melompat kedepan (bersifat futuris).

Perkembangan yang pesat tampak pada contoh munculnya cabang seni baru yaitu seni instalasi. Seni instalasi lahir dari perkembangan suatu teknik seni patung yaitu tanpa bentuk (assemblance) yang dari segi terminologis/istilah diartikan sebagai pendesinan antara interior dan asemblasi material luar ruangan dengan teknik prosedur dan proses berbagai elemen, diantaranya pertunjukan (performance) dan environmental art.

II.3 PENGERTIAN DASAR TENTANG LINGKUP SENI KONTEMPORER

A. SENI RUPA KONTEMPORER

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.⁶

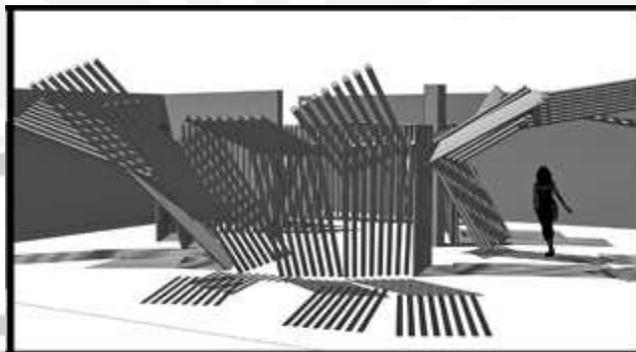
Seni rupa kontemporer merupakan seni yang menunjukkan daya cipta hidup yang merupakan kondisi kreatif bermakna simbolis dan meliputi seluruh bentuk ungkapan seni rupa.

⁶ www.wikipedia.com



Gambar II. 1 “Rajakaya”, 2008. Cat minyak, 100 x 150 cm
Karya : Sigit Susanto

Tampilan mereka seringkali menggabungkan semua unsur Seni Rupa dalam sebuah Frame kesenian. Contoh : karya-karya Hapening Art , karya-karya Christo dan berbagai karya enviromental Art.⁷



Gambar II. 2 “ Rancangan Karya Leng”, 2008. Bambu
Eko A. Prawoto

Cabang seni rupa kontemporer antara lain:⁸

Seni rupa 2 dimensi : - seni lukis
- seni grafis

Seni rupa 3 dimensi : - seni kriya
- seni patung

⁷ www.yahoo.co.id

⁸ Soedarso SP, 1990, Bengkel Seni Rupa Kontemporer, BP ISI, Yogyakarta

Kata seni yang bersumber dari bahasa asing itu menekankan arti pada hasil aktivitas seniman. Lingkup seni sebagai hasil aktivitas artistik yang meliputi seni suara, seni gerak dan seni rupa sesuai dengan media aktivitasnya. Media dalam hal ini mempunyai arti sarana yang menentukan batasan-batasan dari lingkup seni tersebut.

Media sebagai sarana aktivitas seni dapat menghasilkan karya seni setelah melalui proses penciptaan seniman berdasarkan pertimbangan artistik (nilai artistik). Jadi karya seni sesuai dengan media yang dipakai meliputi jenisnya; antaranya senirupa (visual art).

Lingkup seni rupa (visual art) sesuai dengan media aktivitas:⁹

1. Seni Murni:

- Seni Lukis
- Seni Patung
- Seni Grafis

2. Desain:

- Arsitektur
- Desain Grafis (komunikasi visual)
- Desain Interior
- Desain Produk (desain Industri)

3. Kriya:

- Kriya Tekstil
- Kriya Kayu
- Kriya Keramik
- Kriya Gelas, dll

Pada masa lampau tidak ada perbedaan yang tegas antara seniman dan kriawan, antara artists dan craftsman. Charles Batteaux (1713-1780) membedakan seni menjadi dua, yaitu:¹⁰

⁹ www.fortunecity.com

¹⁰ www.fortunecity.com

- Seni Murni (*fine art/ pure art*)
- Seni Terapan (*useful art/ applied art*)

Dengan timbulnya istilah seni murni (*fine art*) dalam abad 18 mulailah terjadi perbedaan yang mendasar tentang seni murni dan seni pakai. Seni berkembang terus, dan pada abad 19 ada usaha untuk menyatukan kembali antara seni dan kria, dalam sejarah senirupa, kita mengenal lahirnya Werkstatte di Austria dan Bauhaus di Jerman merupakan suatu usaha untuk menyatukan kembali seni murni dan seni pakai. Lahirlah istilah yang kita kenal sekarang dengan sebutan disain industri.

Namun demikian, perkembangan seni rupa sejak tahun 60an sampai sekarang telah menunjukkan suatu perkembangan yang berbaaur dengan berbagai disiplin seni, seperti munculnya seni Happening, seni Instalasi, Multimedia dan lain-lain, juga batasan antara seni kria yang betul-betul memiliki kemahiran teknik (buatan tangan) dengan campuran yang menggunakan alat industri, juga perkembangan teknologi fotografi yang demikian maju.

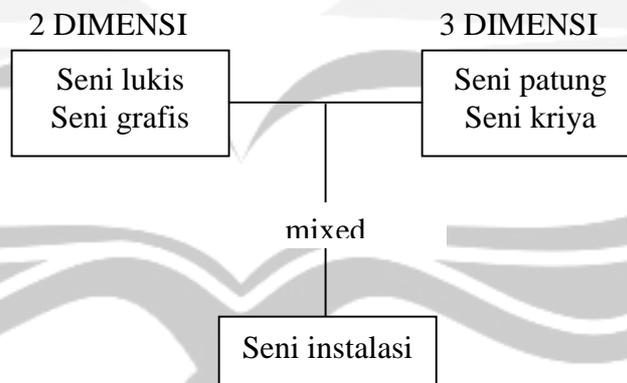


Diagram II. 1 Diagram Bidang Seni Rupa Kontemporer

B. SENI PERTUNJUKAN KONTEMPORER

Seni pertunjukan (Bahasa Inggris: *performance art*) adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Seni performance biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh si seniman dan hubungan seniman dengan penonton.¹¹

¹¹ www.wikipedia.com

Meskipun seni performance bisa juga dikatakan termasuk di dalamnya kegiatan-kegiatan seni *mainstream* seperti teater, tari, musik dan sirkus, tapi biasanya kegiatan-kegiatan seni tersebut pada umumnya lebih dikenal dengan istilah 'seni pertunjukan' (*performing arts*). Seni performance adalah istilah yang biasanya mengacu pada seni konseptual atau *avant garde* yang tumbuh dari seni rupa dan kini mulai beralih ke arah seni kontemporer.¹²

Seni pertunjukan secara umum memiliki makna suatu bentuk karya seni yang diciptakan berdasarkan ekspresi perasaan, pikiran dan perasaan batin yang dituangkan dalam sebuah karya seni pertunjukan. Ekspresi ini dapat berupa gerak, tari, suara, nada-nada dan sebagainya. Menurut Edi Sedyawati (1981), hakekat seni pertunjukan adalah gerak, perubahan keadaan, karena itu sustansinya terletak pada imajinasi serta prosesnya sekaligus.

Lingkup seni pertunjukan (*performing arts*):¹³

- Seni Tari
- Seni Musik
- Seni Theater



Gambar II. 3 Penari Alat (*Flag*)

¹² Ibid

¹³ Ibid



Gambar II. 4 Pertunjukan Musik



Gambar II. 5 Pertunjukan Theater

Seni pertunjukan, sebagai bentuk seni yang mempunyai karakter lintas disiplin, telah membuka kemungkinan kerja-kerja kolaborasi dengan bidang seni rupa sejak awal perkembangannya. Seni pertunjukan, pada dasarnya, selalu melakukan usaha untuk mentransformasikan gagasan ke bentuk visual yang akan menjadi bagian tak terpisahkan dari keseluruhan pertunjukan tersebut. Proses visualisasi inilah yang akan merepresentasikan wacana yang mereka angkat dalam bentuk simbol visual ke atas panggung, misalnya melalui pengadeganan, tata ruang, atau komposisi koreografi. Singkat kata, dapat dikatakan bahwa elemen visual dalam seni pertunjukan mempunyai posisi yang sama pentingnya dengan teks, aktor, dan sebagainya.

Dalam dunia seni pertunjukan kontemporer, kekuatan yang dimiliki elemen-elemen visual yang ditampilkan di atas panggung bahkan telah membuat pertunjukan menjadi lebih artikulatif. Keseimbangan antara kata dan citra (imaji) dalam dunia seni pertunjukan telah bergeser: sisi visual dari seni pertunjukan

bergerak makin mendekati pusat panggung, dengan mendapatkan penguatan posisi dari teks, penyutradaraan, dan akting para aktor.

Dari zaman ke zaman, dapat dikatakan bahwa seni rupa selalu memberikan kontribusi yang besar dalam seni pertunjukan. Seni rupa menyediakan medium bagaimana gagasan yang awalnya bersifat abstrak diturunkan menjadi bentuk benda-benda yang “berbicara”. Pada perkembangannya, seni pertunjukan seringkali mengundang seniman seni rupa untuk melakukan kerja kolaborasi dalam mewujudkan desain panggung. Kerja kolaborasi ini, sesungguhnya, merupakan tantangan bagi para seniman senirupa untuk melakukan dialog yang lebih jauh dengan seni pertunjukan.

II.4 DOMINASI KARAKTER SENI KONTEMPORER

Kata “seni” sendiri telah diberi makna banyak. Dalam mukadimahnya pada Drama “Cromwell”, Victor Hugo (1827) penyair dari Prancis itu, menulis: “Seni itu suatu tinjauan, suatu lensa. Semua yang terdapat di dunia dapat dan harus dicerminkan di dalamnya. Seni yang mampu menembus waktu, mengarungi zaman, dan melintasi universalitas, ternyata merupakan seni yang “kontemporer” secara substantif, bukan pada bentuk. Artinya bahwa isi menjadi sangat penting sebagai tulang punggung yang menegakkan keberadaan seni itu sendiri agar tetap terus berlanjut membawakan misinya yang luhur.

Jika kontemporer adalah ideologi yang berpegang pada kekinian, maka seni kontemporer mestinya adalah sebuah karya seni yang kontekstual, seni yang mencerminkan cita-rasa pembebasan, menciptakan nuansa yang baru, yang maknanya harus memiliki nilai sebagai upacara bersama. Artinya seni itu sendiri harus mampu menguraikan problematik bersama dan mencari jalan keluar bersama-sama.

Pada komunitas Bajra Sandhi, pimpinan Ida Wayan Oka Granoka: proses kreatif kesenian ditujukan kepada seni sebagai persembahan. Gerakan spiritual dan gerakan budaya melalui seni ini, menjadi inspirasi banyak orang untuk menyadari bahwa seni pertunjukan sangat berkaitan dengan teks sastra, bahwa seni Bali

sangat membutuhkan disiplin, kemauan besar dan kerja keras yang menjadikannya tidak sekadar estetis, tapi juga sebagai penghayatan hidup.

Jadi, seni (pertunjukan) kontemporer mestinya adalah seni yang mentransendenkan cita-cita masyarakat kekinian melalui ikatan batin yang dijalinan lewat sebuah pertunjukan. Ia mesti menjadi alat ekspresi persoalan-persoalan dan harapan-harapan masyarakat. Kalau demikian halnya, maka tugas seni kontemporer tak lain adalah: mengenali, menggali, merekonstruksi, menganalisis, mengartikulasikan, mengkritik, mengapresiasi, mengemas, dan memediakan apa yang tengah menjadi kegelisahan masyarakat modern untuk paling tidak dicarikan jalan tengah. Masyarakat modern harus dibantu mengatasi disfungsi komunikasi agar dapat menyandarkan diri pada Realitas Indonesia.

Sebaliknya sektor alamiah yang kaya ide dan perspektif penting didorong mengorganisasi diri, sehingga menemukan kembali élan vital-nya. Intinya, kekuatan sektor modern (infrastruktur) mesti digabungkan dengan kekuatan sektor alamiah (ide dan perspektif). Di sini, seni kontemporer diharapkan mampu menjadi perantara, untuk mengolaborasikan modernitas dan naturalitas (budaya) agar mencuatkan ragam dan perspektif baru, menemukan bentuk komunikasi yang rekonsiliatif dalam bidang kesenian, melunakkan kontras dan mendekatkan sentimental unsur dual, yaitu naturalitas dan modernitas, tradisional dan kontemporer.

Dalam seni tradisi seperti wayang kulit, tugas sang dalang adalah untuk selalu memperbaharui tafsir dan cara mentransformasikan lakon (sanggat) agar selain enak ditonton juga kaya akan "piwulang". Menjaga kontekstualitas dengan persoalan-persoalan makro maupun mikro telah mentradisi dari zaman ke zaman. Sehingga pertunjukan wayang kulit bisa dijadikan contoh alat yang sangat ampuh untuk mentransformasikan masalah-masalah masyarakat kontemporer. Di sana, prolog, logos, dan epilog telah terbakukan secara tradisi, tetapi anehnya malah mudah mencair dan masuk ke dalam ruang kontemporer dengan sangat mudah.

Lingkaran konvensi tradisional yang begitu kokoh dan sensitif, ternyata dapat disentuh naluri kebebasan modern. Dengan kata lain, pertunjukan Wayang

Purwa yang sudah dimulai berabad-abad lalu ternyata selalu bisa beradaptasi dengan kemajuan peradaban dan teknologi, dan selalu berwajah kekinian.

Jika demikian halnya maka tugas seni kontemporer haruslah mampu membangun "kesinambungan" proses membuat kesenian tradisi agar selalu menemukan nilai-nilai barunya; agar ia hadir bukan sebagai barang antik kehidupan modern, tetapi sebagai cermin proses sejarah dan sebagai roh tindak laku kontemporer.¹⁴

Seni kontemporer harus menjadi wakil yang bisa menguraikan kepentingan dan persoalan spiritual manusia modern sehingga memenuhi fungsi sosial dan fungsi budaya masyarakatnya. Oleh karena itu, kita mesti menguasai budaya, sebab seni kontemporer pada dasarnya adalah bagian dari kerja teknik dan kesenian sebagai daya ungkap budaya.

- **Dominasi** : - **konseptual**
 - **naturalitas dan modernitas**
 - **daya ungkap budaya**

II.5 PENGERTIAN PUSAT PAGELARAN SENI

Untuk mencari pengertian secara khusus mengenai pusat pagelaran adalah sangat sulit baik dalam Kamus bahasa Indonesia maupun dalam Encyclopedia tidak ditemukan pengertian pusat pagelaran secara satu kekatuan.

Bila dicari pengertiannya secara terurai adalah sebagai berikut: Pusat dapat diartikan sebagai wadah (tempat/lembaga) berkumpul. Sedangkan untuk kata pagelaran memiliki pengertian tempat mempergelarkan (drama, dsb) yang tetap¹⁵. Dalam pengertian ini menitik beratkan pada tempat atau wadah yang akan digunakan untuk mempergelarkan suatu kegiatan seni.

Maka pengertian Pusat Pagelaran Seni Kontemporer merupakan suatu pusat dari berbagai kegiatan seni kontemporer (baik seni pameran maupun seni pertunjukan) dan kegiatan-kegiatan penunjang lainnya.

¹⁴ Suka Hardjana, MUSIK ANTARA KRITIK DAN APRESIASI, hal. 64: Penerbit Buku Kompas, Jakarta, Juli 2004.

¹⁵ W.J.S. Purwadarminta, KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA, Balai Pustaka, Jakarta, 1988.

II.6 TINJAUAN FUNGSIONAL PUSAT PAGELARAN SENI

Fungsi utama dari pusat pagelaran seni adalah sebagai tempat untuk memwadahi berbagai kegiatan seni, baik seni pameran maupun seni pertunjukan dan kegiatan-kegiatan penunjang lainnya. Dari fungsi dasar pusat pagelaran tersebut, maka akan diuraikan penjelasan dari kegiatan pameran dan pertunjukan.

A. KEGIATAN PAMERAN

Kegiatan pameran dibagi menjadi beberapa jenis melalui tipe, karakter, tempo, dan struktur lokasi pameran.

a. Tipe Pameran

Terdapat dua tipe atau gaya pendekatan utama berdasarkan karya seni suatu pameran, yaitu :

- 1) Tipe atau gaya dengan pendekatan estetis (tipe estetis), merupakan pameran yang berkonsentrasi pada pandangan bahwa obyek memiliki nilai intrinsik yang dengan sendirinya berbicara untuk dirinya sendiri.
- 2) Tipe atau gaya dengan pendekatan rekonstruktif (tipe rekonstruktif), merupakan suatu pendekatan yang menghadirkan obyek sebagai sesuatu yang memiliki arti secara etnografi dan berusaha untuk menginformasikan budaya latarnya

Sedangkan tipe atau gaya pameran berdasarkan tujuannya dibagi menjadi tiga, yaitu :

- 1) *Fundraising*, berarti pameran yang bertujuan utama sebagai penggalangan dana, baik yang bersifat untuk mencari laba secara pribadi maupun amal yang disumbangkan untuk sebuah lembaga atau kepentingan masyarakat.
- 2) Apresiasi, berarti pameran yang bertujuan untuk lebih pada persoalan dan kepentingan edukasi publik terhadap apa yang terjadi pada seni rupa. Pameran ini cenderung memiliki tujuan

untuk mengeksplorasi berbagai kecenderungan yang terjadi pada seni rupa, baik kuratorial, tema, teknik, dan sebagainya.

- 3) Festival/Pesta, berarti pameran yang bertujuan untuk mengalang kebersamaan. Bertujuan seperti halnya sebuah pesta yang biasanya tanpa kuratorial dan seleksi yang ketat, tema cenderung *general* dan dapat dipat bertujuan antara kedua tipe yang disebutkan di atas. Contoh tipe ini adalah FKY (Festival Kesenian Yogyakarta), FKI (Festival Kesenian Indonesia), Jak-Art (Jakarta Art Festival), BAE (Bandung Art Evebt), dan sebagainya.

b. Karakter Pameran

Berikut adalah karakter atau sifat-sifat sebuah pameran :

- 1) Menurut jumlah peserta, yaitu pameran tunggal dan pameran bersama. Pameran tunggal adalah mengetengahkan karya seorang perupa yang biasanya diambil dengan sudut pandang tertentu misalnya proses kreatif (seperti karya terbarunya). Respon atas kejadian yang menimpa perupa (kepindahan dari tempat yang lain, atau dokumentasi kejadian), atau alasan lainnya. Perupa dengan bebas menentukan tema pamerannya sendiri atau meminta bantuan orang lain (seperti kurator) untuk melihat kemampuan yang dimilikinya. Sedang pameran bersama lebih mengetengahkan kebersamaan dari dalam pameran atau setidaknya pameran dengan peserta lebih dari satu orang. Pameran ini bisa digagas oleh kelompok perupa atau bukan perupa karena alasan-alasan tertentu, serta dapat pula pameran bersama terjadi karena diundang oleh penyelenggara pameran, tanpa memandang unsur-unsur gaya identitas perupa.
- 2) Menurut jenis kelompok atau sering disebut dengan pameran group. Karakter pameran ini merupakan pameran grup. Karakter pameran ini merupakan pameran yang lebih mentengahkan suatu kelompok seniman atau berupa yang tergabung karna alasan-alasan

tertentu, seperti karna alasan gender, agama, suku, usia, sanggar, institusi, angkatan, danlain-lain. Alasan-alasan tersebut dapat saja dipakai sebagai tema/kurasi pameran atau hanya sebagai alasan berkumpul tetapi tidak sebagai isu yang diangkat. Semua tergantung pada tujuan yang ingin dicapai bersama.

- 3) Menurut waktu atau berkala seperti annual, binela, dan trineal yaitu pameran yang mencoba menjadikan waktu sebagai penanda dan bagian dari pijakan perlaksanaannya.
- 4) Menurut jenis karya seperti bahan, alat, teknik, konsep, aliran, dan media. Pameran ini lebih mengetengahkan unsur-unsur yang ada pada karya seni rupa itu sendiri, misalnya pameran komik, sketsa, pameran cat air, pameran patung, pameran lukisan Realisme, dan lain-lain.
- 5) Menurut ruang seperti formal-nonformal atau nyata-ilusi. Ruang formal berarti tempat dimana tempat tersebut memang dikhususkan untuk menggelar pameran seni rupa, misalnya museum, galeri, art shop , rumah seni, dan sebagainya. Sedang ruang non formal berarti tempat yang dirasa lebih bebas dan tanpa ikatan dan batasan formal, seperti mal, gedung bioskop, stasiun, lapangan, sawah, dan sebagainya. Pameran nyata adalah pameran pada tempat atau ruang sesungguhnya (*actual space*) sedang pameran ilusi merupakan pameran pada ruang maya seperti internet maupun media cetak.
- 6) Menurut tempatnya pameran dibagi menjadi pameran indoor dan pameran outdoor. Pameran indoor berupa pameran yang digagas dalam suasana dan ruang di dalam gedung atau bangunan. Pameran outdoor berupa pada ruang terbuka seperti taman kota, jalan raya, laut dan lain-lain.
- 7) Menurut pelaku. yaitu perupa dan non perupa. Pameran yang digagas oleh perupa memang sudah biasa karena pameran memang telah menjadi proses hidup yang harus dilalui oleh perupa. Sedangkan pameran non perupa memiliki kecenderungan lebih

khusus. Pameran ini dilakukan bukan oleh seorang penggiat seni rupa secara langsung, melainkan oleh orang yang memiliki kualitas dan kepercayaan diri untuk melakukan pameran seni rupa. Contohnya adalah pameran yang dilakukan oleh seorang pengusaha, wartawan pejabat arsitek, disainer, dan sebagainya.

- 8) Menurut peta kepentingan seperti kepentingan ekonomi yaitu pameran profit dan pameran non profit.
 - a) Pameran profit diartikan sebagai pameran yang memiliki tujuan utama mencari keuntungan berupa pengumpulan dan penggalangan dana, promosi perusahaan, atau mencari keuntungan financial tanpa harus menyetengahkan konsep kurasi yang sangat rigid dan terra-terra yang berat. Sedang pameran non profit bertujuan yang lebih mengarah pada apresiasi, edukasi, peringatan, maupun evaluasi.
 - b) Pameran jenis non profit dapat dibagi lebih spesifik menjadi pameran yang bertujuan edukasi, politik, dan sosial budaya. Pameran edukasi lebih banyak digelar dengan tujuan mengangkat citra pendidikan (lembaga pengajaran, infrastruktur, atau institusi yang terkait dengan pendidikan) atau edukasi terhadap suatu media karya/ekspresi pada publik. Pameran yang bertujuan politik lebih menyetengahkan persoalan menyung ideology personal atau komunal. Biasanya untuk kepentingan negara, partai atau kelompok kecil. Kemudian pameran kebudayaan berkembang dan bermisi pada tatanan kesenian itu sendiri, disamping persoalan kebudayaan yang kadang juga terkait dengan kebijaksanaan politik kebudayaan negara di area pemerintah seperti pariwisata
- 9) Menurut peta sejarah yang meliputi retrospeksi dan koleksi. Pameran ini menyetengahkan pendekatan waktu area sejarah sebagai kerangka area format artikulasinya pameran retrospeksi area pameran kilas balik dilakukan oleh perupa atau

lembaga/kelompok seni rupa yang eksistensinya sudah sangat kuat, dengan pencapaian-pencapaian luar biasa dari proses kreatif yang dijalani selama hidupnya. Sedangkan pameran koleksi cenderung merupakan pameran lembaga (bulananan person perupanya), atau oleh kurator yang memiliki koleksi yang berkualitas, tentu saja dengan pendekatan sejarah.

- 10) Menurut peta geografis, yaitu pameran yang secara khusus mengetengahkan persoalan suatu daerah, regional, maupun negara.
- 11) Menurut hasil penelitian, yakni suatu pameran yang mempresentasikan hasil penelitian dalam bidang-bidang area pada objek-objek tertentu.

c. Tempo Pameran

Kategori tempo area waktu tidak dibatasi dengan pengertian jam, hari, area kolam yang terbatas dengan jelas. Namun lebih berdasar pada seberapa lama penggunaan waktunya.

- 1) Pameran tetap area permanen, yakni pameran yang memiliki tempo tidak terbatas, artinya pameran area karya tersebut digelar secara terus-menerus. Biasanya diadakan oleh museum, galeri, maupun lembaga non seni rupa.
- 2) Pameran temporer atau incidental adalah kebalikan dari Pameran tetap. Pameran ini memiliki batas waktu tertentu, dimanapun pameran ini digelar. Pameran ini adalah pameran yang paling umum digelar dengan memakai berbagai macam alasan dan kepentingan.
- 3) Pameran keliling, yakni pameran yang masih bersifat temporer namun dilangsungkan beberapa kali secara bergilir dari satu tempat ke tempat lain.
- 4) Pameran berkala (sejenis annual, biennial, triennial, festival, art event, proyek seni berjangka) lebih mengarahkan pada publik untuk selalu tahu dan menunggu bahwa pameran yang berlangsung

kini, akan datang lagi pada waktu yang telah ditentukan, dan digelar secara regular.

d. Struktur Lokasi

Pameran sebagai bagian dari representasi alternatif, yang dianggap pula sebagai kesadaran seni rupa kontemporer yang menerobos berbagai hal dapat dibagi sebagai berikut:

- 1) Pameran dengan struktur baru (*new structure*), yaitu struktur yang dibuat untuk sebuah proyek yang spesifik. Contohnya adalah pembuatan model pameran yang lain daripada yang lain dengan mengambil analogi seperti pameran dengan aktivitas jalan-jalan (*sightseeing*).
- 2) Pameran dalam konteks kehidupan nyata atau sehari-hari yang dipertahankan selama durasi waktu tertentu mesa pameran. Ini merupakan pengelolaan Pameran di “ruang-ruang antara” yang dipilih dari tempat-tempat aktivitas kehidupan sehari-hari. Contohnya yaitu pameran di ruang dapur, kamar hotel, atau ruang lainnya yang diubah menjadi tempat pameran dalam jangka waktu tertentu.
- 3) Pameran yang menginfiltrasi ke dalam struktur atau lembaga yang tidak didesain untuk merepresentasikan seni rupa. Sebagai Contoh yakni mengadakan pameran seni rupa di supermarket atau museum tertentu.
- 4) Pameran yang diadakan dalam konteks yang sama dengan kecenderungan ruang pamerannya. Ini adalah pameran yang dibuat dalam suatu institusi dengan skala yang sama dengan membuat pergantian susunan atau struktur yang biasanya dipakai.
- 5) Pameran yang memiliki mobilitas yang besar, yang tidak terikat dengan salah satu tempat sebagai *base*-nya.

B. KEGIATAN PERTUNJUKAN

Macam-macam bentuk dari gedung pertunjukan dapat dikelompokkan dalam beberapa kelompok menurut seni yang dipentaskannya dan jumlah penontonnya.¹⁶

- a. Teater kecilry merupakan lempat pertunjukan dengan daya tampung penonton antara 350 sampai 375 orang, dan biasanya digunakan untuk pertunjukan kecil seperti resital dan pertunjukan tunggal.
- b. Ruang drama, mempakan tempat pertunjukan dengan kapasitas lidak lebih dari 1000 orang. Bentuk ini merupakan dasar dari perkembangan gedung teater kontemporer karena tuntutan dari drama sendiri yang menginginkan sesuatu yang baru dan mampu untuk memenuhi tuntutan dan penciptaan ide-ide baru dalam sistem pementasan drama itu sendin.
- c. Gedung teater, mempunyai kapasitas optimal 1500 orang dan biasanya digunakan untuk konser resital dan drama.
- d. Concert hall, biasanya mempunyai kapasitas 2500 sampai 3000 lempat duduk dan biasanya digunakan untuk acara kesenian khususnya pentas musik. Bentuk ini biasanya digunakan untuk pentas orkes atau opera dalam skala besar. Penonton dan pemusik berada dalam satu ruangan yang sama tanpa pembatas. sehingga memungkinkan penghayatan terhadap suatu karya secara optimal.
- e. Sedung opera, merupakan kombinasi antara teater (drama) dengan ruang konser. tetapi kapasitasnya lebih kecil dari concert hall. Biasanya bagian depan penonton terdapat tempat yang lebih rendah dari lantai penonton yang berguna untuk tempat bagi musik pengiring. Pertunjukan opera mengutamakan dialog yang dlafalkan dengan cara bernyanyi oleh para pemainnya.
- f. Teater muliti fungsi skala besar, dirancang untuk mewedahi lebih dan satu fungsi. Bentuk ini timbul sebagai akibal dari tuntutan kebutuhan yang praktis akan sebuah gedung penunjukan yang fleksibel dan merupakan tren masa depan bagi teater kontemporer. Bentuknya fungsional namun mewedahi kebutuhan pertunjukan dan masyarakat, sehingga bentuk ini

¹⁶ Diolah dari Chistos G. Athanasopulos, *Contemporary theater*, 1983

merupakan bentuk yang paling efisien untuk kota dengan ukuran sedang yang akan memecahkan masalah kebutuhan akan fasilitas seni pertuniukan. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh dalam perkembangan bentuk ini untuk perubahan bentuk panggung dan audince sesuai tuntutan.

- g. Pusat seni atau pusat teater, merupakan bentuk yang menyatukan berbagai fasilitas seni pertunjukan dalam suatu kawasan. Bentuk ini sesuai untuk kota-kota berskala besar, seperti Sydney dengan Sydney Opera House-nya. Teater proscenium berskala besar atau gedung opera besar merupakan inti dan pusat seni ini, sedangkan teater drama atau teater bentuk lain merupakan pelengkap dari fasilitas ini.

Bentuk gedung pertunjukan dan jumlah penonton yang dapat ditampung dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel II. 1 Macam gedung pertunjukan dan kapasitas penonton

Kapasitas Penonton	Jenis Gedung Pertunjukan
75 – 150	Teater eksperimen
150 – 300	Teater kecil
300 – 750	Teater drama untuk pendidikan
750 – 1500	Teater komersial kecil
1500 – 2000	Teater sedang dan besar
2000 – 3000	Teater multi fungsi
3000 – 6000	Auditorium sangat besar

Sumber: Acoustik For Architect, Burris-Meyer & Goodfriend

C. KEGIATAN PENUNJANG

Kegiatan penunjang merupakan berbagai kegiatan yang mendukung kegiatan utama (pameran dan pertunjukan). Kegiatan tersebut bertujuan sebagai acara yang meramaikan suatu pameran dan pertunjukan dan menjaring akses publik lebih banyak. Acara pendukung ini kebanyakan menjadi bagian penting dalam setiap

kegiatan pameran dan pertunjukan, apalagi bila pameran dan pertunjukan ini berkaitan dan melibatkan publik. Beberapa acara pendukung disebut sebagai program-program pendidikan untuk publik (Public Programs education), antara lain:

- a. Kunjungan bermitra (guided tour)
Memfasilitasi publik dengan menyediakan dan mengadakan mitra tonton sebagai ajang untuk mengerti lebih jauh tentang seluk beluk pameran atau proyek seni rupa yang diadakan.
- b. Private view
Merupakan undangan khusus bagi mereka yang merupakan kolega intitusi yang sangat penting.
- c. Konferensi, Simposium, Diskusi
Kegiatan ini dapat berupa konfrensi pers, seminar untuk umum, dan diskusi terbatas.
- d. Kuliah umum (lecture)
Kuliah umum untuk publik yang berminat tentang hal-hal menarik yang dibutuhkan dari aksi pameran atau hal lainnya.
- e. Focus group
Kegiatan ini bertujuan untuk pembicaraan mengenai pengawasan dan evaluasi pameran dan pertunjukan, penyusunan agenda, dan pembahasan lainnya yang bersifat intim.
- f. Perbincangan seniman (artist talk)
Perbincangan seniman yang difokuskan pada karya-karya dan seluk beluk tentang apa yang telah mereka kerjakan, baik yang berhubungan maupun yang tidak berhubungan dengan pameran dan pertunjukan yang diselenggarakan.
- g. Pemutaran film
Pemutaran film (baik fiksi maupun non fiksi atau dokumenter yang berhubungan dengan kesenirupaan) sangat mendukung pula ramainya program yang diselenggarakan, termasuk akan membeli gesekan

pemikiran dan pengertian public berupa karya yang dibuat oleh seniman.

h. Program Residensi Seniman dan Kurator

Program ini lebih ditujukan sebagai bagian dari membangun hubungan yang lebih erat antara public dengan seniman atau kuratornya.

i. Workshop

Merupakan program praktik langsung yang berhubungan dengan karya (seniman), dengan kurasi (kurator), persoalan manajemen (pagelaran, penyelenggaraan), atau pengamatan seni (kritikus)

j. Perlombaan atau Permainan

Program perlombaan atau permainan yang diadakan adalah perlombaan atau permainan yang dapat mendekatkan publik kepada seni.

k. Bazar atau lelang benda-benda seni

Agenda ini diperlukan bagi mereka yang berkeinginan menjual belikan produk atau benda-benda seni.

l. Bursa Buku

Program ini lebih mengetengahkan bagi mereka yang selalu haus dengan munculnya informasi terbaru yang berasal dari buku-buku.

m. Pembagian hadiah/cenderamata

Sebuah ajang untuk memberi kesan yang baik pada publik, dan merupakan program yang mengikatkan publik dengan menyelenggarakan pameran dan pertunjukan.

Kegiatan penunjang tersebut juga didukung oleh beberapa kegiatan yaitu seperti kegiatan penelitian konservasi, kegiatan pendokumentasi, dan kegiatan publikasi.

D. PELAKU KEGIATAN DAN STRUKTUR ORGANISASI

Pelaku Pusat Pagelaran Seni Kontemporer Indonesia secara garis besar meliputi pengelola dan pengguna. Yang termasuk dalam kategori pengelola adalah direktur, sekretaris, kepala bagian dan staf pegawai. Kemudian yang termasuk

kategori pengguna adalah seniman, wartawan, pengamat seni, kolektor seni, pelajar dan mahasiswa serta masyarakat (publik).

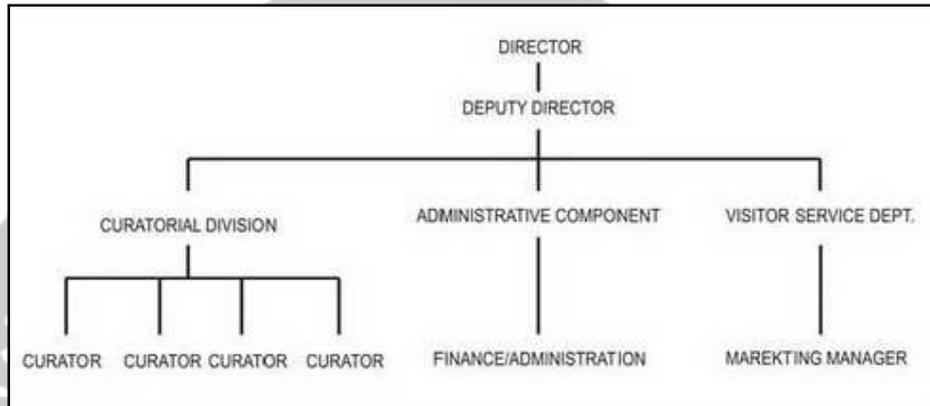


Diagram II. 2 Struktur Organisasi Museum/Galeri Menurut Michael A. Foop
Sumber : Susanto, 2004 : 83

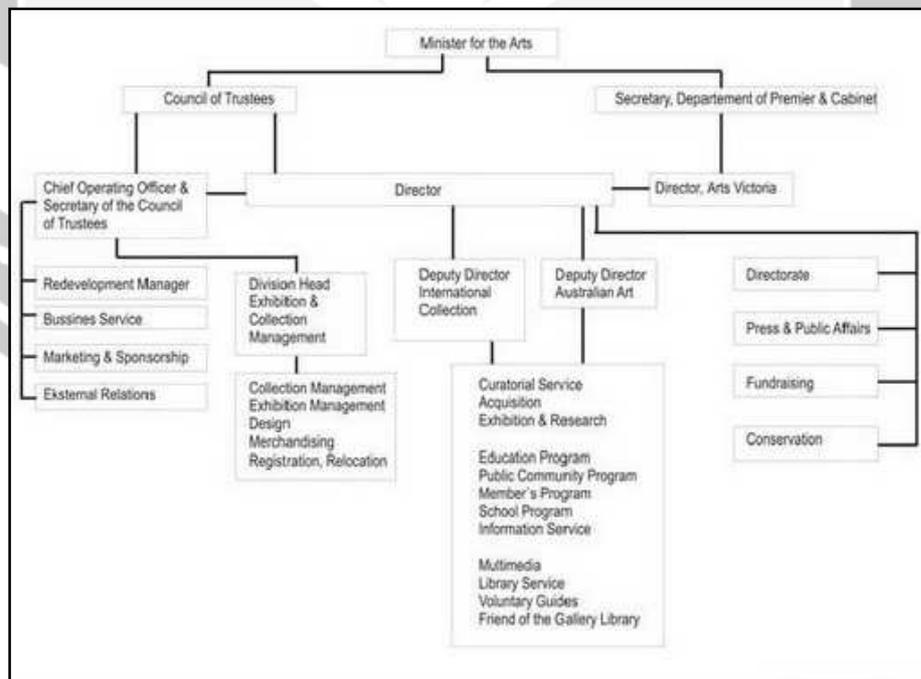


Diagram II. 3 Struktur Organisasi National Gallery of Victoria, Australia
Sumber : Susanto, 2004 : 84

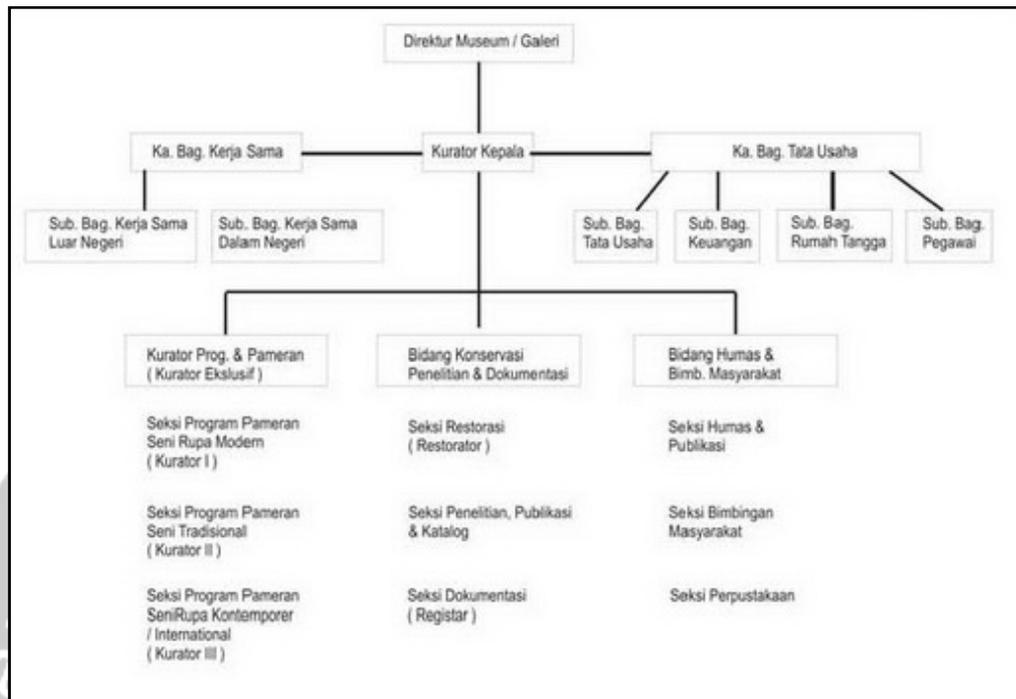


Diagram II. 4 Struktur Organisasi Musium/galeri Menurut Jim Supangkat
Sumber : Susanto, 2004 : 85

II.7 PRINSIP-PRINSIP PERANCANGAN PUSAT PAGELARAN SENI

A. RUANG PAMERAN

Penataan ruang yang terkait dengan pameran berarti mengorganisir unsur-unsur berupa pengamat, karya seni dan berbagai benda pendukung dan aksesoris ruang agar ruang tersebut mudah di akses serta nyaman dalam proses interaksi. Sebuah ruang memiliki beberapa persyaratan yang harus dipenuhi, yaitu barang pajangan (lukisan) benar-benar terlindung dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Berikut adalah prinsip-prinsip perancangan pada ruang display.

1. Desain ruang-lantai dan sirkulasi pengunjung.

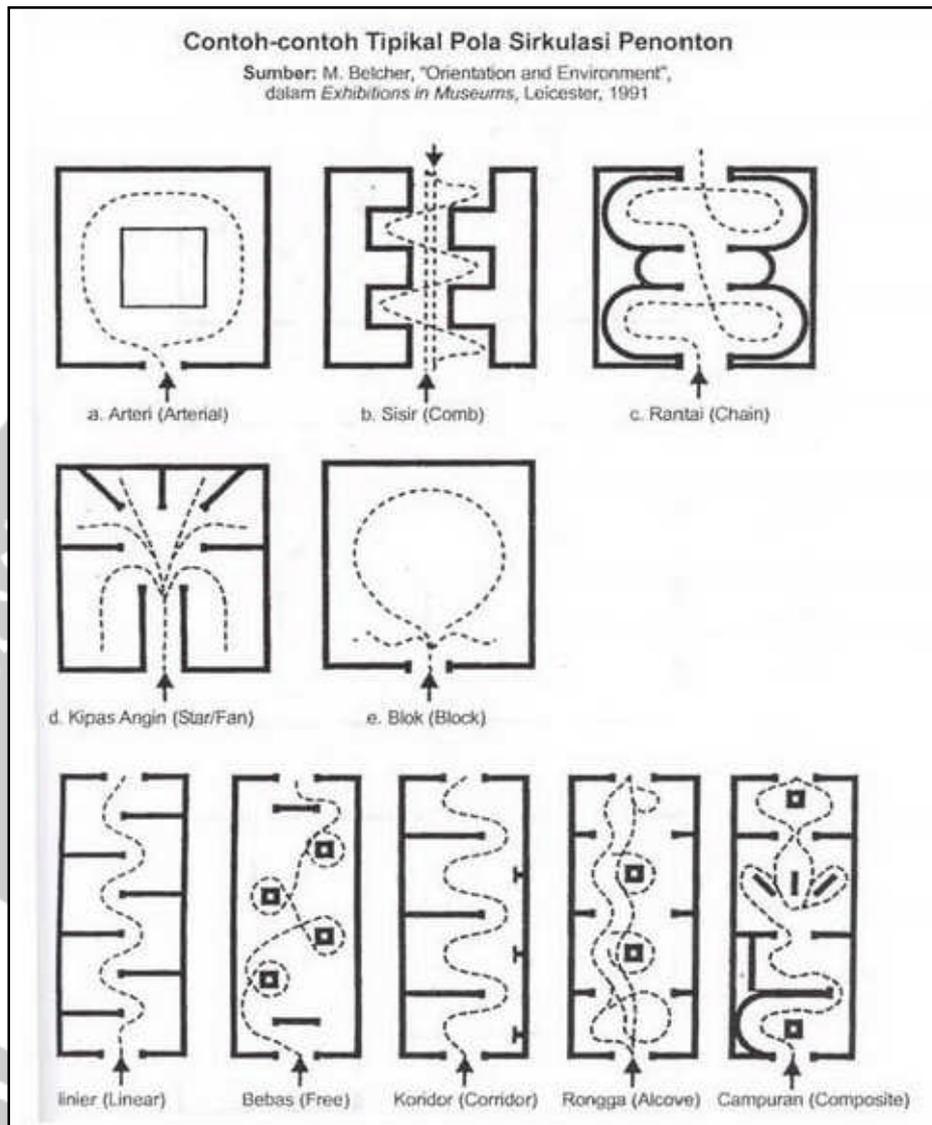
Ruang selalu dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang dalam seni rupa muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa, biasanya ruang dikaitkan dengan bidang yang memiliki batas atau limit. Tetapi kadang-kadang ruang juga bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang

nyata atau *actual space* (yang dapat terlihat dalam seni patung atau seni tiga dimensi lainnya), dan ruang ilusif atau *illusory space* (tercemin dalam seni lukis). Dalam seni lukis, ruang dalam perkembangannya terkait dengan konsep, agar tercipta suasana yang diinginkan. Ruang menurut konsep teknis dibagi menjadi dua, yakni ruang dalam (*indoor*) dan ruang luar (*outdoor*). Masing-masing ruang tentu memiliki kekhasan penanganan, khususnya di indoor. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah luas ruangan, dinding, plafon, , lantai, kusen, langit-langit, pintu, jendela. Semuanya itu harus harus dipikirkan untuk menciptakan visi ruang pameran yang diinginkan.

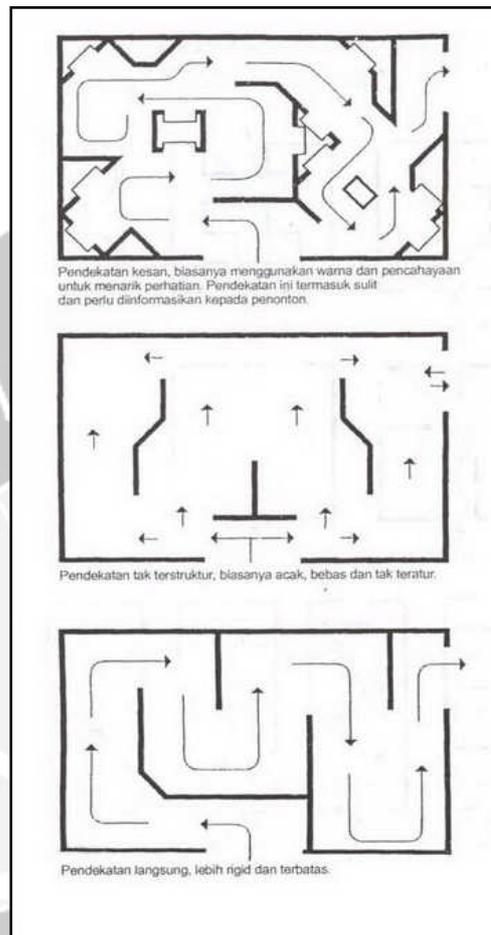
Dalam mendesain ruang pameran , khususnya karya yang berhubungan dengan display, dibutuhkan beberapa hal penting, yaitu :

- a. Estetika peletakan
- b. Hubungan antara karya satu dengan karya lain, menjaga jarak dan mencari hubungan yang khas, seperti aliran, gaya, komposisi warna, atau konsep lainnya.
- c. Penulisan teks dan peletakan label (labelisasi) keterangan karya, seperti ukuran, judul, perupa, dan lain sebagainya.
- d. Intensitas kesadaran tentang bahan yang dipakai pada karya seni.

Selain hal-hal diatas, ada metode yang dapat menata ruang berukuran besar, yaitu mapping atau pemetaan. Metode pemetaan lokasi ini bergantung pada fungsi untuk mengolah perjalanan penonton, apakah karya yang dipajang harus dilihat semua, atau terpaku pada pemberian pilihan-pilihan pada penonton. Ruang yang begitu besar sangat membutuhkan fasilitas seperti panel (skesel), atau dinding pembatas bongkar pasang, agar tidak memunculkan ruang-ruang sisa.



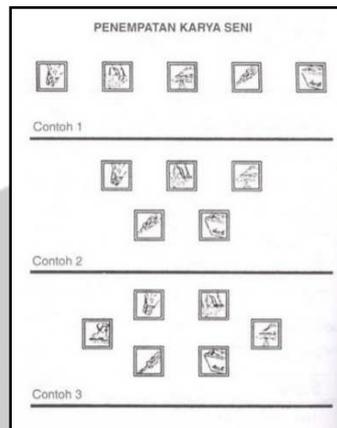
Gambar II. 6 Contoh Pola Sirkulasi Penonton
Sumber : Susanto, 2004 : 283



Gambar II. 7 Desain Rencana Sirkulasi
Sumber : Susanto, 2004 : 284

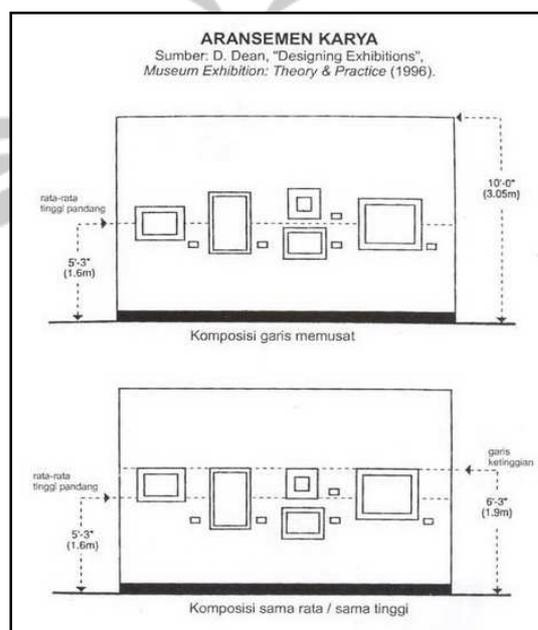
2. Materi Karya

Materi karya yang dimaksud adalah sejumlah benda (objek) yang disajikan dalam pameran. Pemahaman terhadap materi karya sangat terikat dengan pengetahuan si penata ruang, terutama pengetahuan tentang ‘apa itu karya seni’ apabila karya seni itu berbentuk pemikiran ilmu, dokumentasi, konsep warna, maka persoalannya ruang seperti apakah yang akan dipakai. Si penata ruang perlu memperhatikan prinsip karya seni, yaitu : bentuk (dimensi), jasa (seni murni-seni terapan), fungsui (social, personal, fisik), mesium (alat, bahan, teknik), sesain (komosisi), tema (pokok, isi), style (gaya), aliran serta ukuran karya. Oleh karena itu, peranan kurator untuk menyeleksi dan memberlakukan konsep teknis menjadi penting.



Gambar II. 8 Penempatan Karya Seni
 Sumber : Susanto, 2004 : 294

Jarak antara karya dan jarak antara karya dan penikmat merupakan tugas yang berat. Masalah jarak tersebut, dipastikan jumlah karya yang akan dipamerkan mencukupi, tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit. Pemasangan karya juga tergantung pada pengelompokan karya yang disajikan, yakni dapat digolongkan berdasar gaya, aliran tema, warna, objek, atau apapun yang dapat memberi nuansa berbeda.



Gambar II. 9 Aransemen Karya
 Sumber : Susanto, 2004 : 295

3. Labelisasi

Pembuatan dan penempelan label dalam pameran seni rupa di dalam ruang galeri atau museum adalah sebagai berikut :

- a. Label urusan seragam
- b. Dalam pameran ada yang setuju dengan penulisan harga karya diletakan pada label atau ada pula yang tidak melakukannya karena telah tersedia di daftar harga (price list) yang dipasang oleh penyelenggara pameran.
- c. Lengkapi tabel dengan segala sesuatu yang bersangkutan dengan karya, seperti : nama perupa, judul, medium, tahun, harga (bila perlu), dan kolektor memiliki (jika tidak dijual).
- d. Letakan tabel pada tempat atau sisi yang sama antara satu karya lainnya.



Gambar II. 10 Contoh Label
Sumber : Susanto, 2004 : 284



Gambar II. 11 Contoh Posisi Label
 Sumber : Susanto, 2004 : 184

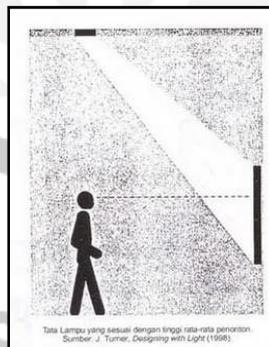
4. Tata Cahaya

Tata cahaya merupakan suatu prioritas pada ruang display atau diluar ruang. Pencahayaan yang menarik terhadap karya seni yang disajikan merupakan nilai tersendiri dalam penataan ruang dan karya. Jumlah dan durasi pencahayaan adalah faktor kunci ketika berpikir tentang tata letak cahaya pada setiap karya, karena sangat bergantung pada situasi dan kondisi gedung. Sinar ultraviolet dan tingkat kepanasan tertentu dapat mempengaruhi warna, pigmen, minyak, kanvas, atau kertas karya. Lukisan tidak sepenuhnya mendapatkan penyinaran secara langsung, ada bagian-bagian tertentu yang mengarahkan mata public pada *center of interest* karya. Cahaya artifisial berbentuk *fluorescent tube*, lampu pijar, lampu halogen dapat merusak seperti halnya sinar matahari. Selain itu juga menghindari perubahan temperature secara ekstrem, apalagi jika pameran tersebut pameran yang berlangsung lama, seperti di museum.

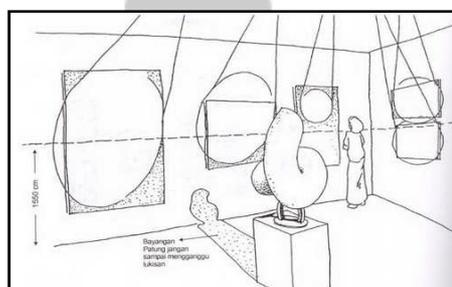
Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tata lampu dalam tata ruangan :

- a. Lampu harus difokuskan pada objek

- b. Lampu tidak boleh difokuskan pada lantai dan dinding yang kosong, kecuali pada kasus tertentu.
- c. Pilih sudut sekitar 30-45° arah vertical. Sudut ini biasanya akan menciptakan tekanan yang efektif dengan penonjolan dan pola bayangan yang alami.
- d. Jika memungkinkan gunakan *lighting* yang saling bersilangan dari arah kiri dan kanan atau alternatif dari arah depan. Hal ini akan menciptakan penonjolan dan bayangan dan meninggikan bentuk tiga dimensi dari objek.
- e. Penanganan *lighting* jangan sampai menyilaukan mata penonton yang berada disana.
- f. *Spotlight* harus segera difokuskan kembali apabila lokasi dan display diubah



Gambar II. 12 Tata Lampu
Sumber : Susanto, 2004 : 298



Gambar II. 13 Tata Cahaya
Sumber : Susanto, 2004 : 298

B. RUANG PERTUNJUKAN

1. Bentuk Ruang Dalam Gedung Pertunjukan

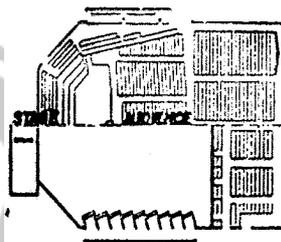
Kenyamanan penonton dalam gedung pertunjukan ditentukan oleh faktor kenyamanan visual, kenyamanan dengar, kenyamanan fisik penonton dalam menikmati pertunjukan. Hal yang menentukan kenyamanan penonton adalah tata ruang dalam yang meliputi bentuk panggung, penataan ruang duduk penonton, dan langit-langit yang berpengaruh terhadap kenyamanan visual serta pendengaran.

A. Bentuk Lantai

Bentuk lantai dapat dianalisis secara horizontal (denah) dengan memperhatikan garis pantul bunyi yang; menyebar keseluruhan ruangan, secara grafis dapat dilihat sebagai berikut: (Izenour, GC, 1977, Theater Design)

1) Bentuk lantai persegi empat

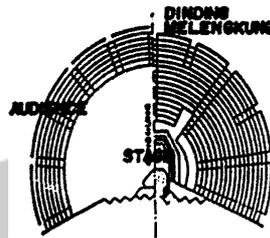
- Elemen-elemen dinding sejajar mengakibatkan adanya pemantulan sejajar yang kurang baik dalam akustik gedung pertunjukan.
- Kapasitas ruang terbatas dan penonton paling belakang terletak paling jauh dari sumber bunyi.



Gambar II. 14 Bentuk Denah Lantai Persegi Empat Dalam Gedung Pertunjukan
Sumber; Izenour, GC, 1977, Theater Design dan Prasetyo Lea, 1985, Akustik Lingkungan

2) Bentuk lantai melengkung

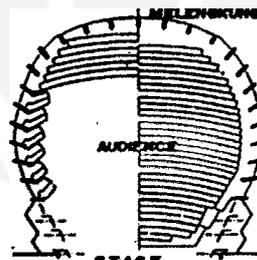
- Dinding melengkung menghasilkan gema dan pemusatan suara, maka bentuk ini dihindari.
- jarak semua penonton dengan sumber bunyi cukup jauh.



Gambar II. 15 Bentuk Denah Lantai Melengkung Dalam Gedung Pertunjukan
Sumber: Izenour, GC, 1977, Theater Design dan Prasetyo Lea, 1985, Akustik Lingkungan

3) Bentuk lantai tapal kuda

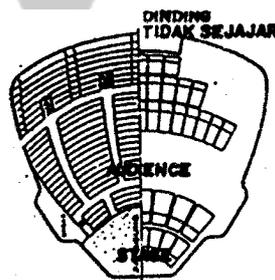
- bentuk dinding melengkung cenderung menghasilkan gema atau pemusatan bunyi dari sumber bunyi
- jarak penonton dengan sumber bunyi hampir sama jauh



Gambar II. 16 Bentuk Denah Lantai Tapal Kuda Dalam Gedung Pertunjukan
Sumber: Izenour, GC, 1977, Theater Design dan Prasetyo Lea, 1985, Akustik Lingkungan

4) Bentuk lantai kipas

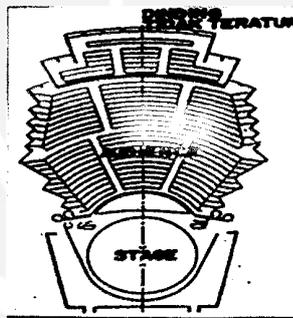
- Elemen dinding samping yang bentuknya tidak sejajar memungkinkan adanya pemantulan suara/ akustik yang menguntungkan
- Penonton dapat di tempatkan dekat dengan sumber bunyi



Gambar II. 17 Bentuk Denah Lantai Kipas Dalam Gedung Pertunjukan
Sumber: Izenour, GC, 1977, Theater Design dan Prasetyo Lea, 1985, Akustik Lingkungan

5) Bentuk lantai tidak teratur

- Menghasilkan pemantulan suara dengan waktu tunda yang singkat dan menyebabkan distribusi secara acak dan difusif
- Penonton dapat terletak sangat dekat dengan sumber bunyi sehingga akan mendapatkan titik intensitas suara/ kenyamanan dengar yang sama



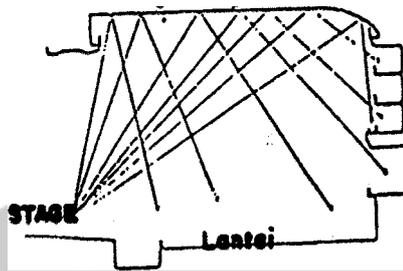
Gambar II. 18 Bentuk Denah Lantai Tidak Teratur Dalam Gedung Pertunjukan
Sumber: Izenour, GC, 1977, Theater Design dan Prasetyo Lea, 1985, Akustik Lingkungan

B. Bentuk Langit-Langit

Bentuk langit-langit dapat dianalisis secara vertikal (potongan) dengan memperhatikan garis pantul bunyi dapat dilihat sebagai berikut: (Izenour, GC, 1977, Theater Design)

1) langit-langit lurus, lantai penonton lurus

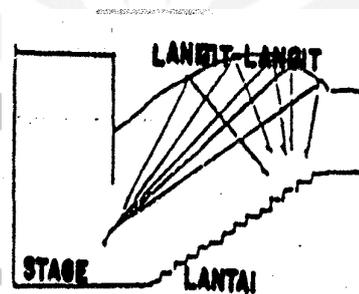
- Bentuk langit-langit lurus menimbulkan waktu tunda yang panjang dan gema.
- Penonton yang terletak jauh dari sumber bunyi mendapatkan intensitas bunyi yang kecil.
- Lantai penonton lurus mengganggu garis pandang penonton yang ada dibelakangnya.



Gambar II. 19 Potongan Ruang Dalam Gedung Pertunjukan
Sumber: Izenour, GC, 1977, Theater Design dan Prasetyo Lea, 1985, Akustik Lingkungan

2) langit-langit melengkung, lantai penonton miring

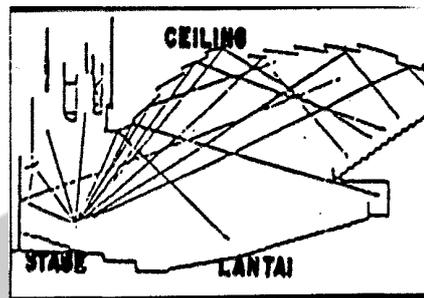
- Bentuk langit-langit yang cekung menimbulkan pemusatan suara yang kurang menguntungkan
- Langit-langit yang cembung berakibat pemantulan difusif yang menyebar
- Lantai penonton miring yang baik disesuaikan dengan garis pandang penonton



Gambar II. 20 Potongan Ruang Dalam Gedung Pertunjukan
Sumber: Izenour, GC, 1977, Theater Design dan Prasetyo Lea, 1985, Akustik Lingkungan

3) langit-langit tidak teratur, lantai penonton miring

- Bentuk langit-langit tidak teratur menimbulkan pemantulan bunyi difus yang menguntungkan dan menimbulkan waktu tunda yang pendek serta terhindar dari pemusatan bunyi
- Lantai miring yang menyesuaikan garis pandang dan pemantulan bunyi dari langit-langit menimbulkan distribusi bunyi yang merata



Gambar II. 21 Potongan Ruang Dalam Gedung Pertunjukan
 Sumber: Izenour, GC, 1977, *Theater Design* dan Prasetyo Lea, 1985, *Akustik Lingkungan*

C. Panggung¹⁷

Panggung adalah ruang yang umumnya menjadi orientasi utama dalam sebuah auditorium. Ruang ini diperuntukkan bagi penyaji untuk mengekspresikan materi yang akan disajikan. Bentuk dan dimensi panggung sangat bermacam-macam. Saat ini dikenal pula panggung permanen dan semi permanen, yaitu panggung dengan bentuk, peletakan, dan dimensi yang dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan. Panggung semacam ini umumnya ditempatkan pada auditorium multifungsi.

1) Bentuk Panggung

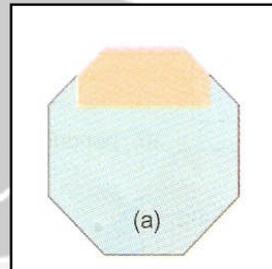
Menurut bentuk dan tingkat komunikasinya dengan penonton, panggung dapat dibedakan menjadi empat jenis:

a. Panggung *Proscenium*

Bentuk dan peletakan panggung yang disebut *proscenium* adalah peletakan konvensional, yaitu penonton hanya melihat tampilan penyaji dari arah depan saja. Komunikasi antara penyaji dan penonton pada panggung semacam ini sangat minim. Komunikasi yang dimaksud adalah tatapan mata, perasaan kedekatan antara penyaji dengan penonton, dan keinginan penonton untuk secara fisik terlibat dengan materi yang disajikan, misalnya ikut bergoyang, dan lain sebagainya. Panggung semacam ini lebih cocok dipergunakan untuk

¹⁷ Christina E, Mediastika, Ph.D, AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

model sajian yang tidak membutuhkan tingkat komunikasi yang tinggi, seperti misalnya pertunjukan seni tari klasik atau seni musik klasik.

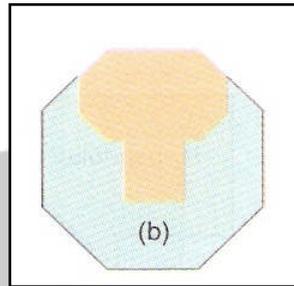


Gambar II. 22 Skematik model panggung *proscenium*

Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, *AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

b. Panggung Terbuka

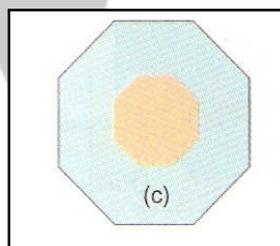
Masyarakat awam seringkali salah paham menganggap bahwa semua auditorium yang tidak beratap adalah panggung terbuka. Memang, pada auditorium tanpa atap, seringkali panggungnya juga tidak beratap (meskipun ada juga yang beratap, seperti misalnya panggung buatan yang diletakkan di sebuah lapangan terbuka untuk petunjukan tertentu dan diberi atap, tetapi area penontonnya tidak beratap). Panggung terbuka adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pengembangan dari panggung *proscenium* yang memiliki sebagian area panggung menjorok ke arah penonton, sehingga memungkinkan penonton bagian depan untuk menyaksikan penyaji dari arah samping contohnya catwalk tempat peragaan busana. Komunikasi antara penyaji dan penonton pada panggung semacam ini lebih baik dan lebih terbangun. Pada panggung terbuka ini, baik penyaji maupun penonton berada di dalam ruangan yang beratap.



Gambar II. 23 Skematik model panggung terbuka
 Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, AKUSTIKA BANGUNAN
 Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

c. Panggung Arena

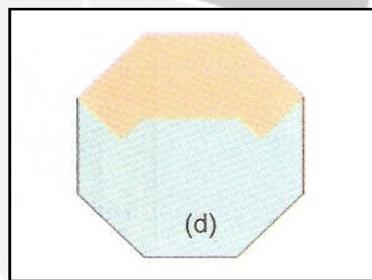
Panggung arena adalah panggung yang terletak di tengah-tengah penonton, sehingga penonton dapat berada pada posisi di depan, di samping, atau bahkan dibelakang penyaji. Panggung semacam ini biasanya dibuat semipermanen dalam sebuah auditorium multifungsi. Pada panggung semacam ini, komunikasi antara penyaji dan penonton dapat berlangsung dengan amat baik. Panggung arena sangat cocok untuk penampilan kelompok musik (*group band*) beraliran remaja, yang mungkin menyajikan seni musik sekaligus atraksi panggung yang aktif atau lincah. Panggung arena seringkali dibuat dapat berputar, sehingga semua penonton pada sisi yang berbeda dapat melihat penyaji dari semua sudut. Bila panggungnya tidak berputar, penyaji harus berimprovisasi agar ia secara aktif bergerak dan menghadap ke segala arah sehingga, semua penonton mendapat kesempatan melihat dari sudut pandang yang baik.



Gambar II. 24 Skematik model panggung arena
 Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, AKUSTIKA BANGUNAN
 Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

d. Panggung *Extended*

Bentuk panggung *extended* adalah pengembangan dari bentuk *proscenium* yang melebar ke arah samping kiri dan kanan. Bagian pelebaran atau perluasan ini tidak dibatasi dengan dinding samping, sehingga penonton dapat menyaksikan penyaji dari arah samping. Bentuk panggung semacam ini sangat cocok digunakan untuk sajian acara yang terdiri dari beberapa bagian pertunjukan.



Gambar II. 25 Skematik model panggung *extended*

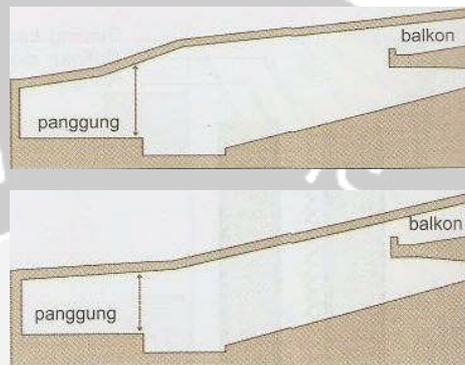
Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

2) Plafond Panggung

Ketinggian plafon panggung sangat bermacam-macam dan biasanya bergantung pada dimensi ruang auditorium secara keseluruhan. Peletakan plafon yang terlalu rendah kurang baik bagi lantan penonton yang dibuat bertrap, demikian pula bagi lantai penonton yang menggunakan balkon, sebab sudut pandang penonton pada trap terdnggi atau pada lantai balkon ke arah panggung menjadi kurang leluasa.

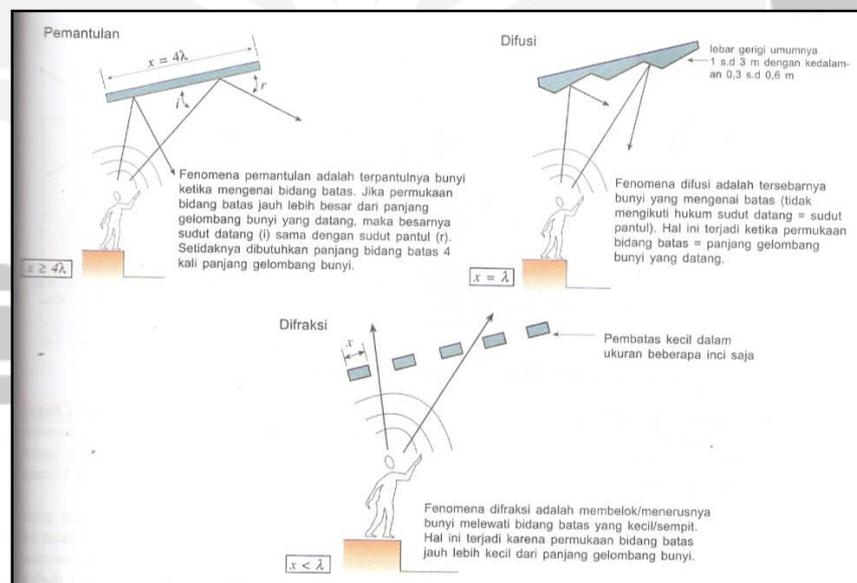
Plafon ruang panggung sebaiknya diselesaikan dengan bahan yang memantulkan, agar pada keadaan tanpa bantuan peralatan elektronik (*sound systems*) suara dari penyaji dapat disebarkan ke arah penonton. Pemantulan yang terjadi akan memperkuat suara asli, selama munculnya suara pantulan tidak lebih lama dari 1/20 detik suara asli. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh penonton yang duduk cukup jauh dari penyaji. Namun demikian, posisi plafon panggung yang memantul harus diatur sedemikian rupa agar tidak ada suara yang justru memantui kembali kepada penyaji.

Bila hal ini terjadi pada penyaji yang kebetulan menggunakan bantuan mikrofon, maka justru yang terjadi adalah bias, karena suara pantul masuk ke dalam mikrofon sepersekitan detik setelah suara asli.



Gambar II. 26 Plafon Panggung Yang Dibuat Cukup Tinggi Dan Membuka Ke Arah Penonton

Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.



Gambar II. 27 Benfuk Plafon Panggung Disesuaikan Dengan Frekuensi Sumber Suara Di Panggung

Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

3) Lantai Panggung

Agar semua penonton dapat menyaksikan penyaji dengan baik, lantai panggung biasanya dibuat lebih tinggi daripada lantai penonton yang paling bawah. Perbedaan ketinggian ini sebaiknya hanya berkisar setengah ketinggian badan manusia pada umumnya, yaitu sekitar 80 cm sampai 90 cm. Perbedaan ketinggian yang lebih dari ini akan menimbulkan ketidaknyamanan visual bagi penonton yang duduk paling depan atau yang berada pada jarak yang cukup dekat. Seringkali baris terdepan penonton diperuntukkan bagi penonton berdiri (kelas festival), sehingga ketinggian yang lebih dari 90 cm juga tidak nyaman bagi penonton yang berdiri.

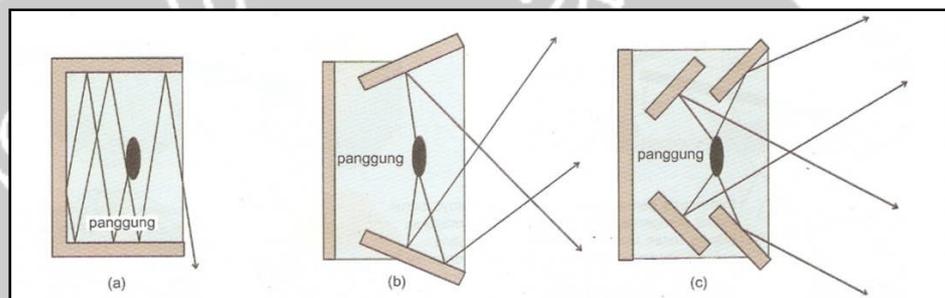
Pada panggung yang terletak di dalam ruang tertutup (berada dalam ruangan) dan digunakan untuk menyajikan acara yang menghasilkan bunyi berisik seperti pada sajian yang sifatnya kolosal, lantai panggung tersebut sebaiknya dilapis dengan bahan tebal lunak yang mampu meredam bunyi mengganggu tersebut, seperti menggunakan karpet tebal. Namun demikian untuk penyajian yang sengaja menonjolkan hentakan kaki seperti tarian *flamenco*, lantai panggung justru harus dilapis dengan bahan keras yang menimbulkan pantulan, seperti lantai *parquette*. Untuk panggung yang berada di luar ruangan, dapat digunakan jenis lantai baik yang menyerap maupun yang memantul, sebab efek pantul tidak akan teralalu terasa oleh karena ketiadaan bidang-bidang batas yang akan memantulkan, seperti dinding dan plafon permanen.

4) Dinding Panggung

Pada bentuk panggung *proscenium*, terbuka, dan *extended*, panggung memiliki dinding pembatas, yaitu di bagian belakang serta samping kiri dan kanan. Dinding bagian belakang panggung sebaiknya diselesaikan dengan bahan yang menyerap suara, agar tidak memantulkan suara kembali kepada penyaji, yang dapat menimbulkan suara bias.

Panggung *proscenium* yang memiliki dinding samping sejajar berhadap-hadapan, sebaiknya diselesaikan dengan bahan yang menyerap

suara agar tidak terjadi pemantulan berulang ke arah penyaji (*standing waves*) yang akan menghasilkan suara bias. Panggung yang dinding sampingnya membuka ke arah penonton, dapat memanfaatkan dinding sampingnya itu untuk memantulkan suara ke arah penonton, sehingga memperkuat suara yang terjadi, terutama pada penyajian tanpa bantuan peralatan listrik.

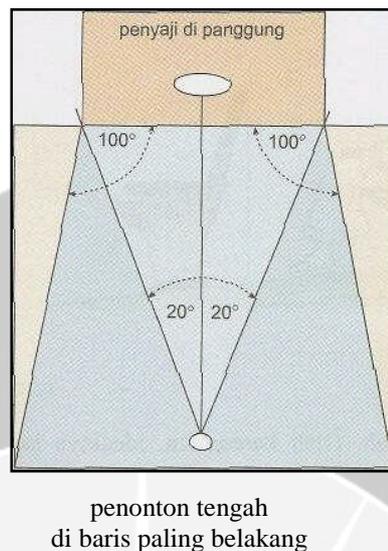


Gambar II. 28 Beberapa Jenis Model Panggung

Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, *AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

D. Area Penonton

Selain panggung, ruangan penonton adalah ruangan yang sangat penting. Ruangan ini harus didesain sedemikian rupa agar penonton merasa nyaman saat menyaksikan sajian. Kenyamanan ini idealnya dinilai dari dua aspek, yaitu audio dan visual. Bentuk area penonton idealnya juga mengikuti aspek kenyamanan secara audio-visual tersebut. Akibat terbatasnya kemampuan mata manusia untuk melihat objek secara langsung, desain area penonton yang terlalu panjang ke arah belakang tidak dianjurkan.



Gambar II. 29 Menentukan Lebar Panggung Dengan Acuan Penonton Yang Duduk Di Bagian Tengah Barisan Belakang

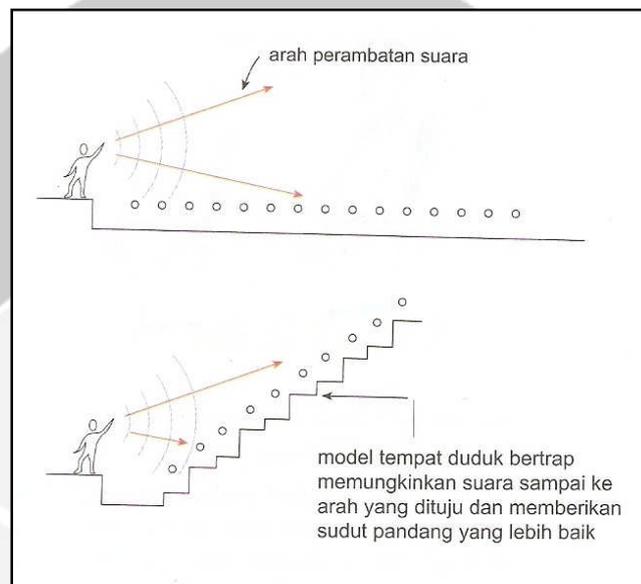
Sumber: Christina E, Mediatika, Ph.D, AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

Adapun jarak maksimal bagi seseorang untuk masih dapat melihat objek dengan jelas adalah sekitar 25 meter sampai maksimal 30 meter. Oleh karena itu ketika auditorium dirancang untuk menampung ratusan penonton, dengan mengikuti batasan ini, penonton kemudian ditempatkan pada bagian samping panggung. Namun demikian, penempatan menyamping inipun memiliki batasan-batasan yang harus dipenuhi agar sudut pandang penonton cukup nyaman.

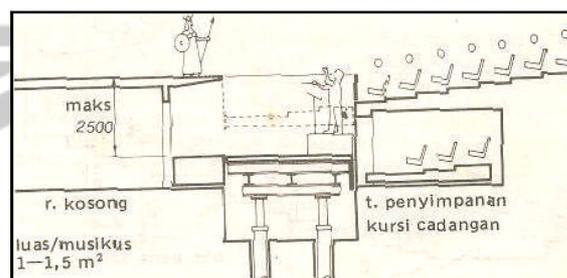
Kemampuan mata manusia untuk melihat dengan jelas dan nyaman tanpa perlu memalingkan muka berada pada sudut 20° ke arah kiri dan 20° ke arah kanan atau total 40° . Oleh karena itu, idealnya dibuat panggung yang lebarnya tidak melebihi lebar bagian depan lantai penonton. Selanjutnya, posisi penonton untuk melihat dengan jelas dan nyaman ke arah panggung adalah sekitar 100° ke kiri dan 100° ke kanan dari ujung depan kiri-kanan panggung. Penonton yang berada pada sudut lebih besar dari 100° akan mendapatkan sudut pandang yang kurang nyaman ke arah panggung.

Batasan-batasan area penonton yang diciptakan untuk kenyamanan visual ini secara langsung juga mampu memberikan kualitas audio yang baik, karena semakin kecil luas ruangan, pemantulan yang tidak diperlukan dapat

semakin diminimalkan. Ketika area penonton masih dianggap belum mencukupi, kita dapat membangun lantai penonton di atas lantai pertama yang lazim disebut lantai balkon.



Gambar II. 30 Lantai Bertrap Memungkinkan Penonton Bagian Belakang Memiliki Sudut Pandang (View) Yang Baik Ke Arah Panggung
 Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, *AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

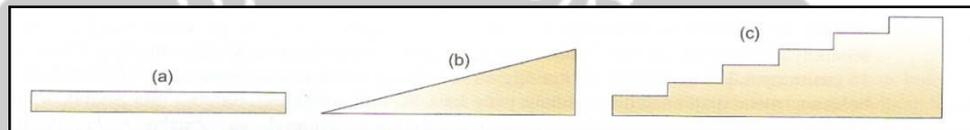


Gambar II. 31 Contoh Gambar Potongan Terinci Panggung Untuk Orkestra
 Sumber: Ernst Neufert, *DATA ARSITEK Edisi Kedua*, 1989

1) Lantai Area Penonton

Lantai penonton dapat diselesaikan sebagai lantai mendatar. Keuntungan dari penyelesaian lantai mendatar adalah kemungkinan digunakannya auditorium untuk berbagai aktivitas (kemultifungsian).

Namun pada lantai semacam ini, terutama ketika jumlah penonton cukup banyak, sebagian besar penonton akan mendapatkan kualitas visual yang amat rendah. Oleh karena itu, idealnya lantai didesain sedemikian rupa agar penonton yang berada semakin ke belakang masih dapat melihat ke arah panggung dengan baik. Sistem penataan lantai miring (*sloped*) atau bertrap (*inclined*) dapat membantu menunjukkan hal ini.



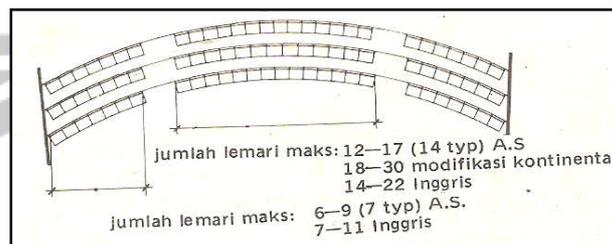
Gambar II. 32 Beberapa jenis penataan lantai penonton: datar (a), miring (*sloped*) (b) dan bertrap (*inclined*) (c).

Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, *AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

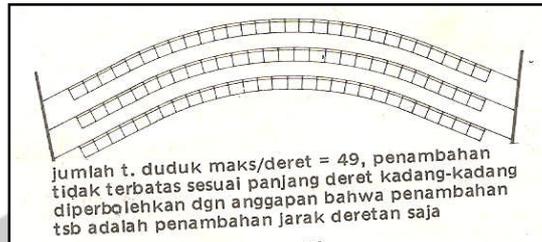
Meskipun memungkinkan, penataan lantai miring kurang banyak dipakai, sebab pada lantai semacam ini peletakan furnitur menjadi kurang stabil. Kursi harus dirancang dengan kaki yang tidak sama tingginya dan agar stabil perlu dibaut ke lantai. Desain lantai yang lebih banyak dipakai adalah dengan sistem trap atau berundak. Prinsipnya hampir sama dengan perancangan tangga, yaitu bahwa sebaiknya diusahakan agar perbedaan ketinggian antar trap adalah sama dan umumnya dibuat setinggi 15 cm sampai 25 cm. Perbedaan ketinggian ini akan memungkinkan penonton yang duduk di bagian belakang mendapatkan sudut pandang yang baik ke arah panggung, terlebih bila peletakan kursinya sengaja diatur berselang-seling, sehingga posisi duduk penonton di baris berikutnya berada di antara dua penonton yang duduk di baris sebelumnya. Pada beberapa auditorium, perbedaan ketinggian 15 cm sampai 25 cm tersebut seringkali belum cukup, oleh karena itu dapat dibuat trap yang berbeda ketinggiannya, dua kali lipat ketinggian tangga. Pada penataan semacam ini, jumlah penonton yang dapat ditampung dalam sudut pandang yang baik menjadi lebih sedikit, sebab harus disesuaikan agar penonton pada

baris yang paling belakang tidak duduk terlalu tinggi. Posisi duduk yang terlalu tinggi terhadap panggung justru membuat penonton tidak memperoleh sudut pandang yang baik ke arah panggung.

Jumlah ideal kursi penonton untuk ditata berjajar adalah 12 sampai 15 buah, dengan asumsi bahwa penonton yang duduk di tengah-tengah tidak menempuh perjalanan terlalu jauh ke arah selasar utama. Pembatasan ideal jumlah kursi yang dijajar ini menyebabkan terbentuknya selasar atau lorong-lorong sirkulasi pada area penonton. Jarak antar kursi dalam baris (depan-belakang) standarnya adalah 86 cm, namun untuk kenyamanan penonton yang kemungkinan besar keluar-masuk dari kursinya, maka antar kursi dalam baris dapat dibuat jarak 115 cm, sehingga penonton yang sedang duduk tidak perlu berdiri ketika ada penonton lain yang hendak melewatinya. Desain kursi yang dipilih adalah yang dapat dilipat atau terlipat secara otomatis ketika tidak digunakan, atau kursi permanen yang tidak dapat dilipat. Lantai area penonton sebaiknya dilapisi dengan bahan lunak yang mampu menyerap kebisingan yang terjadi di area penonton, seperti langkah kaki atau hentakan-hentakan kaki penonton yang hanyut dalam acara yang disajikan.



Gambar II. 33 Deretan Tempat Duduk Di Antara Gang
 Sumber: Ernst Neufert, DATA ARSITEK Edisi Kedua, 1989

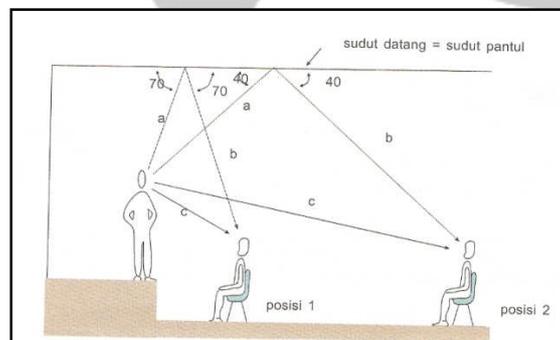


Gambar II. 34 Deretan Tempat Duduk “Continental”

Sumber: Ernst Neufert, DATA ARSITEK Edisi Kedua, 1989

2) Plafon Area Penonton

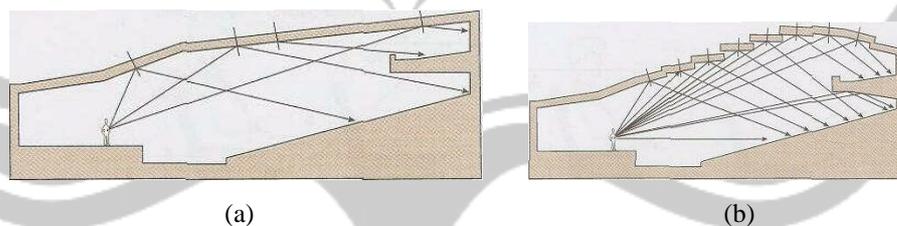
Auditorium yang banyak menyajikan acara tanpa bantuan peralatan listrik, atau auditorium yang tidak dibuat untuk menampung penonton dalam jumlah banyak, sebaiknya dirancang dengan plafon yang mampu memantulkan suara penyaji ke arah penonton secara merata. Agar hal ini dapat tercapai, bentuk dan peletakan plafon harus diatur sedemikian rupa agar pemantulan yang terjadi merata dan berlangsung seketika atau dengung (*reverberation*), dan bukan pemantulan tunda atau gema (*echo*). Pemantulan tunda terjadi ketika pantulan muncul kurang dari $1/20$ detik, atau ketika selisih jarak tempuh langsung dengan jarak tempuh pantui lebih dari 20,7 m. Pemantulan seketika akan menguatkan bunyi tanpa mengganggu bunyi asli, sedangkan pemantulan tunda akan membaurkan/membiaskan bunyi asli sehingga menghasilkan ketidakjelasan bunyi.



Gambar II. 35 Skematik Penghitungan Panjang Selisih Jarak Tempuh Antara Suara Asli (C) Dan Suara Pantul (A + B) (Egan, 1976)

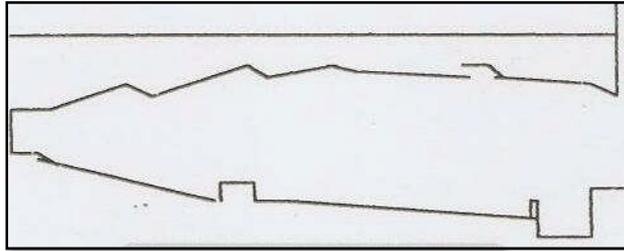
Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

Penonton yang duduk pada jarak sekitar 12m dari panggung dapat mendengarkan bunyi asli/langsung dengan baik, sedangkan yang duduknya lebih dari 12m diperkirakan membutuhkan bantuan pemantulan untuk dapat mendengar bunyi asli dengan lebih jelas. Agar pemantulan yang terjadi diterima dengan kualitas yang sama oleh penonton, baik yang duduk di depan maupun di belakang, maka sebaiknya jarak pemantulannya dibuat sama dan merupakan bunyi dengung. Hal ini bisa diselesaikan dengan merancang letak plafon sedemikian rupa, seperti model plafon yang membentuk gerigi. Peletakan model gerigi ini diawali pada plafon yang menghadap penonton (berada di atas panggung), kemudian berlanjut pada plafon di atas penonton untuk memantulkan bunyi ke arah penonton yang duduk pada bagian belakang. Sementara itu agar tidak terjadi pemantulan kembali ke arah panggung yang akan membiaskan suara penyaji, pada plafon yang dirancang dengan system gerigi, bagian plafon yang menghadap ke panggung sebaiknya diselesaikan dengan bahan yang meriyerap.



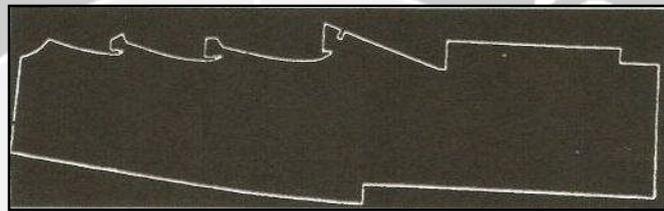
Gambar II. 36 Berbagai Jenis Model Plafon

Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.



Gambar II. 37 Langit-langit yang miring dapat memantulkan suara kebelakang auditorium dari ruang panggung

Sumber: Mayer & Good Friend, 1957, *Acoustic for The Architect*



Gambar II. 38 Langit-langit lengkung menghasilkan iluminasi yang seragam pada auditorium

Sumber: Mayer & Good Friend, 1957, *Acoustic for The Architect*.

Tabel II. 2 Selisih jarak bunyi asli dan pantul berpengaruh terhadap kualitas bunyi

Selisih jarak tempuh bunyi	Kualitas pemantulan
Kurang dari 8,5 m	Baik untuk percakapan dan music
8,5 sampai 12,2 m	Baik untuk percakapan tetapi kurang baik untuk musik
12,2 sampai 15,2 m	Kurang-baik bagi keduanya
15,2 sampai 20,7 m	Tidak baik
Lebih dari 20,7 m	Muncul <i>echo</i> yang membaurkan bunyi asli dengan bunyi pantul

Sumber: Christina E, *Mediastika, Ph.D, AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

3) Dinding Area Penonton

Sebagaimana telah dibahas pada bagian sebelumnya, untuk mengurangi masuk dan keluarnya bunyi dari luar ke dalam dan sebaliknya, dinding ruang penonton dapat didesain sebagai dinding ganda. Selain untuk kepentingan insulasi, bagian dalam dinding perlu dirancang khusus untuk meningkatkan kualitas bunyi di dalam ruang.

Pada auditorium yang banyak menyajikan acara tanpa bantuan peralatan listrik atau auditorium dengan kapasitas penonton kecil, dinding area penonton seyogyanya juga dirancang untuk memantulkan suara dari penyaji kepada penonton. Namun demikian, agar pemantulan yang dikehendaki berada pada batas-batas bunyi dengung, tidak semua bagian dinding dirancang untuk memantulkan bunyi. Adapun bagian yang umumnya tidak memantulkan bunyi adalah dinding yang berada di dekat area penonton bagian belakang dan dinding bagian belakang penonton. Hal-hal yang harus dihindari antarlain permukaan yang cekung dimana pemantulan suara akan terfokus. Gedung dengan dinding belakang lengkung akan memantulkan kembali suara pemain.

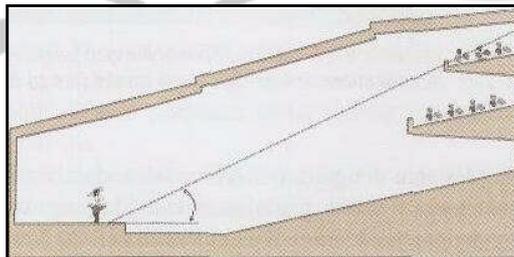
Pemantulan yang terjadi oleh dinding seyogyanya dapat disebarkan secara merata sehingga ada kemungkinan desain dinding tidak lurus atau melengkung dengan permukaan rata, tetapi dibuat bergerigi. Posisi gerigi ini dapat diatur sedemikian rupa agar pemantulan yang tersebar menempuh jarak yang sama sehingga kualitas bunyi yang diterima penonton juga sama. Bagian depan gerigi, yang menghadap ke arah sumber, sebaiknya diselesaikan untuk menyerap bunyi agar tidak memantulkan bunyi kembali ke arah panggung sehingga tidak menghasilkan bunyi bias. Perlu diatur agar tidak terjadi pemantulan dengan selisih jarak tempuh lebih dari 20,7 m.

Salah satu bagian lain dari dinding yang rawan kebisingan adalah pintu. Oleh karena itu, idealnya pintu dirancang sedemikian rupa agar kebisingan yang merambat dapat diperkecil. Misalnya dengan merancang pintu rangkap yang memiliki ruang antara di dalamnya. Ruang antara ini tidak perlu dibuat terlalu luas, agar tidak menjadi tempat berkumpul orang, sehingga justru menjadi sumber kebisingan. Ruang antara yang cukup, dengan lebar sekitar 80 cm s.d. 1,5 m pada sebuah auditorium, akan menahan kebisingan dari luar ketika pintu luar dibuka, dan menahan kebisingan dari dalam ketika pintu dalam dibuka.

E. Lantai Balkon

Kehadiran lantai balkon atau lantai yang berada di atas lantai pertama seringkali diperlukan pada auditorium dengan kapasitas penonton cukup besar, ketika penempatan penonton yang terlalu jauh atau terlalu ke samping dari panggung tidak lagi memungkinkan. Lantai balkon harus didesain dari konstruksi dengan kekuatan yang cukup, tidak hanya untuk menahan beban mati (beban struktur dan perabot) dan beban hidup (manusia) namun juga beban hidup yang sangat aktif, misalnya ketika penonton yang menempati lantai balkon ikut bergoyang atau melompat-lompat sesuai materi yang disajikan di panggung. Konstruksi balkon yang kuat akan meminimalkan kemungkinan lantai balkon runtuh.

Lantai balkon sebaiknya didesain bertrap agar penonton yang duduk paling belakang pada lantai balkon memperoleh sudut pandang yang baik ke arah panggung. Idealnya, penonton yang duduk di balkon memperoleh sudut pandang maksimal 30° ke arah panggung (ke arah bawah). Besar sudut 30° adalah batas sudut pandang yang nyaman. Mengikuti persyaratan ini maka balkon dapat dibuat lebih dari satu tingkat, asalkan sudut pandang penonton pada balkon tidak lebih dari 30° . Demikian pula untuk memenuhi persyaratan ini jumlah baris penonton pada balkon biasanya dibuat maksimal 12 baris.

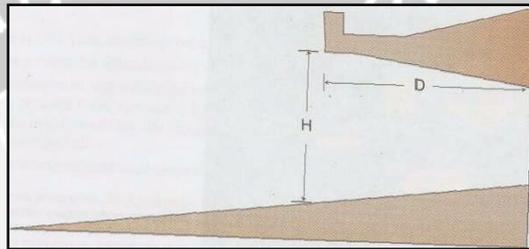


Gambar II. 39 Model Lantai Balkon

Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, *AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.

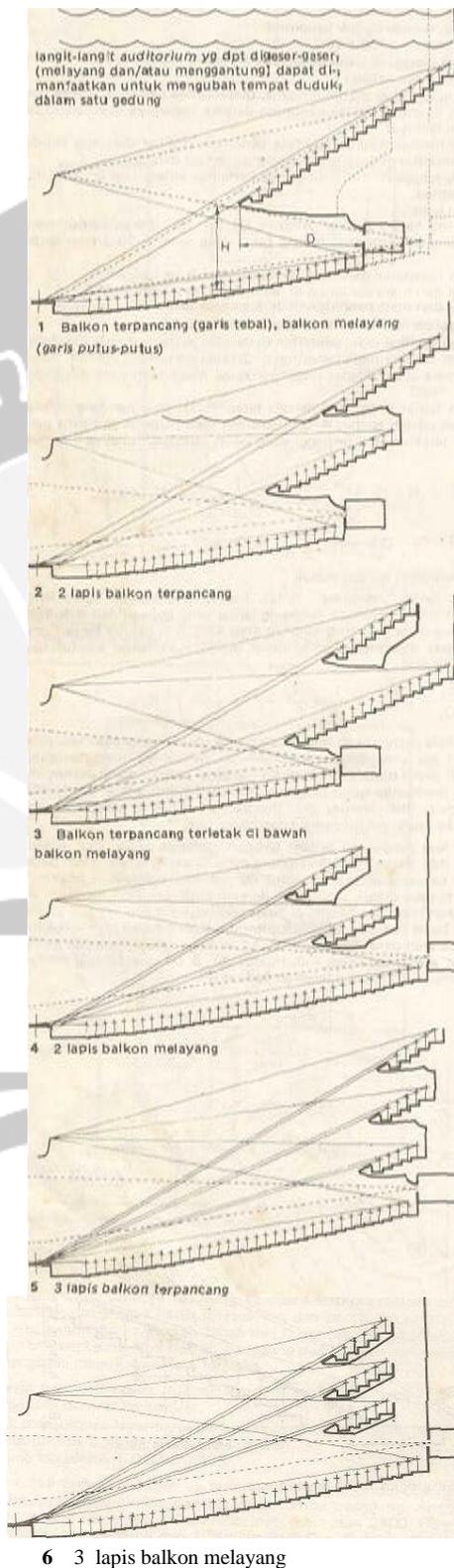
Agar tidak mengurangi kenyamanan dan kualitas penonton lantai satu yang duduk di bawah balkon, maka untuk aktivitas dalam auditorium yang berbeda, dibutuhkan juga kedalaman balkon yang berbeda (Gambar 7.16). Selain

karena faktor kedalaman balkon, kenyamanan dan kualitas akustik penonton di bawah balkon tercapai ketika plafonnya dirancang miring-membuka ke arah depan. Hal ini dimaksudkan agar plafon dapat memantulkan suara ke arah penonton di bawah balkon pada model sajian tanpa bantuan peralatan listrik. Plafon semacam ini juga membuat penonton di bawah balkon memiliki sudut pandang yang baik ke arah panggung.

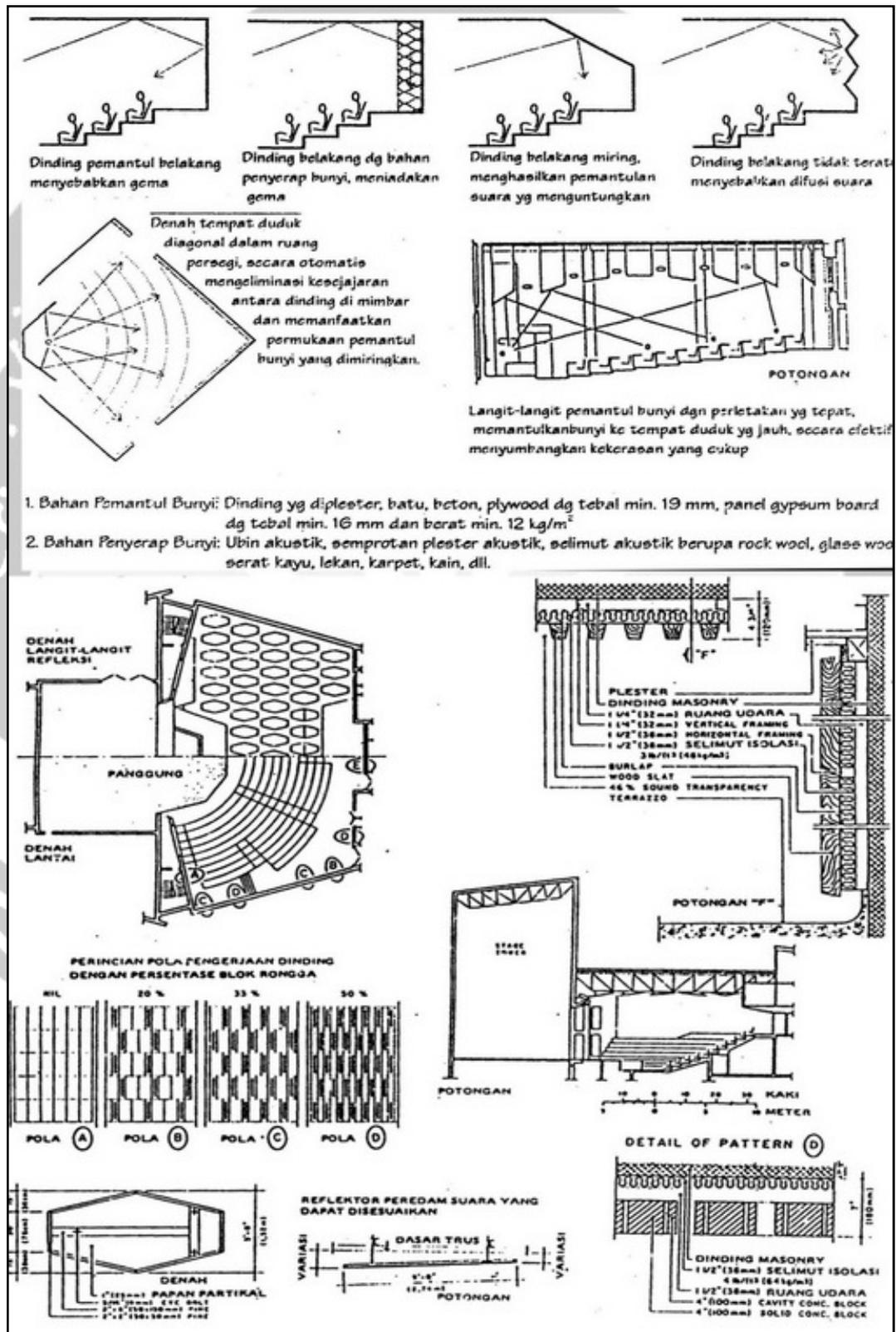


Gambar II. 40 Perhitungan Kedalaman Lanai Balkon. Untuk konser $D \leq H$, opera $D \leq 2H$, dan untuk bioskop dapat mencapai $D \leq 3H$. atas pertimbangan kualitas akustik, $D \leq 3H$ sedapat mungkin dihindari

Sumber: Christina E, Mediastika, Ph.D, AKUSTIKA BANGUNAN Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005.



Gambar II. 41 Potongan memanjang pada auditorium
Sumber: Ernst Neufert, DATA ARSITEK Edisi Kedua, 1989



Gambar II. 42 Analisa akustik dan penggunaan bahan pada gedung pertunjukan
 Sumber: Prasetyo Lea, 1985, Akustika Lingkungan

F. Pencahayaan Bangunan

Sistem pencahayaan pada gedung pertunjukan ini dapat dibagi menjadi dua macam:

- Pencahayaan Eksterior

Yaitu sistem pencahayaan yang digunakan untuk penerangan alami lingkungan gedung pertunjukan, tujuan penerangan ini adalah untuk keamanan, kemudahan/pengawasan, dan kenyamanan pencapaian dan juga mendukung pengeksposan elemen dekoratif.

- Pencahayaan Interior

Meliputi pencahayaan alami dan pencahayaan buatan dengan porsi terbesar adalah pada pencahayaan buatan karena banyak ruang ruang yang direncanakan memiliki bentang yang cukup lebar sehingga cahaya alami, tak dapat menjangkau ruang yang cukup dalam. Selain itu pencahayaan buatan sangat diperlukan untuk kepentingan pementasan. Tetapi untuk ruangan yang relatif kecil dan sedang diupayakan sekali untuk memanfaatkan cahaya alami untuk menciptakan kesan alami dalam ruangan. Penerangan buatan yang dibutuhkan pada gedung pertunjukan adalah:

- 1) Penerangan umum (*Base light*), dipergunakan untuk semua ruang baik pada penataan ruang utama, penunjang maupun administrasi.
- 2) Penerangan khusus, dipergunakan untuk ruang-ruang yang memerlukan efek-efek khusus, seperti pada panggung (*stage*).

Untuk penerangan khusus hal tersebut diatas, dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. *Stage Lighting* / Penerangan panggung

- *Celling lights* (lampu di plafon)

Terdiri dari PAR, Leko bulat, Lampu efek, Cyber, Ultra violet, Minibrutte. Selain penerangan di plafon juga terdapat Convensi (efek kertas yang ditaburkan pada panggung dari langit-lahnit)

Dengan persyaratan:

- Ruang cukup untuk perletakan dan rotasi
- Ruang cukup untuk sirkulasi operator
- Sudut kemiringan sekitar 45 - 55
- *Side wall light* (lampu disisi dinding)
Lampu disisi dinding tersiri dari *Fresnel spot* dan *flood*.
Dengan syarat diletakkan pada sisi dinding pada ketinggian 3 m dari level panggung.
- *Spot/Zoom Spot*
Lampu jenis ini terdiri dari *Zoom Spot* 1000w. Dengan syarat
Diletakkan berseberangan dengan panggung.
- *Background Stage*
untuk bagian belakang panggung terdiri dari *CYC* (*Cyclorama*) serta *Moon Star*.
- *Underground Stage*
Penerangan. yang diletakkan dibawah panggung bukan merupakan penerangan tetapi efek asap (*Smoke Machine*)

b. *Auditorium Light*

Seluruh lampu di auditorium diatur oleh *Control Room* dan *Dimmer Room* sehingga dicapai intensitas kuat penerangan yang diinginkan. Semua sistem memakai *system Integrated* program sehingga pengoperasiannya dapat lebih mudah dan tidak memerlukan operator yang terlalu banyak. Standar kuat penerangan (Lux):
Lobby & Entrance Hall-150 lux, *Coridor*-100 lux, *Foyer*-75 lux.
Auditorium-100 lux. *Exhibition Hall*-500 lux. *Stage* (panggung)-500 lux, *Louage*-100-200 lux, *Dapur*-500 lux.