

## **BAB 2. TINJAUAN UMUM SENI dan REMAJA**

### **2.1. Seni**

Dalam buku Tinjauan Seni, Soedarso menjelaskan bahwa kata "Seni" berasal dari kata "Sani" dalam bahasa Sansekerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan, atau pencarian dengan hormat dan jujur. Dalam versi lain seni disebut "Cilpa" yang berarti berwarna atau pewarna, yang kemudian berkembang menjadi "Cilpacastra" yang berarti segala macam kekriyaan (hasil ketrampilan tangan) yang artistik.

### **2.1.1. Pengertian Seni**

"Apakah Seni itu?" pada kenyataannya pertanyaan itu tidak mudah untuk dijabarkan. Seni adalah fenomena yang kompleks. Batasan atau maknanya ditentukan oleh banyak faktor, seperti kurator, kritikus, pasar, pranata, paradigma akademis, kosmologi kultural, perubahan jaman, aliran filsafat, dan sebagainya. Seni memiliki konsep majemuk, dinamis, bergerak bebas dan mampu mengakomodasi kecenderungan individual yang khas, tidak lagi patuh pada klasifikasi historis dalam penciptaan karya seni secara kronologis, maupun klasifikasi seni berdasarkan aliran seni tertentu. Konsep seni terus berkembang sejalan dengan perkembangan budaya dan kehidupan masyarakat yang dinamis.

Tidak dapat dipungkiri pada mulanya definisi atau makna seni yang digunakan dalam budaya masyarakat Indonesia merupakan adaptasi definisi seni dari konsep seni Eropa dan Amerika. Menurut Soedarso, Sp (1988), kata "Seni" mempunyai makna yang dekat dengan istilah *l'arte* (Italia), *l'art* (Perancis), *el arte* (Spanyol) dan *art* (Inggris), yang berarti kemahiran, ketangkasan, dan keahlian. Sedangkan kata *artes* memiliki arti orang-orang yang memiliki kemahiran atau ketangkasan.

Berikut adalah beberapa pengertian seni :

- Seni sebagai karya seni (*work of art*), pengertian seni sebagai "benda/karya" atau "hasil kegiatan" diungkapkan oleh Jogannatha bahwa seni atau keindahan adalah sesuatu yang menghasilkan

kesenangan, tetapi berbeda dengan sekedar rasa gembira, karena mempunyai unsur transendental atau spiritual. Sedang menurut Goerge Dicki, seni sebagai berhubungan dengan pemahaman tentang posisi benda seni dalam budaya material, yakni klasifikasi benda buatan manusia secara kultural. Sifat fisik benda seni mengandung nilai-nilai untuk diapresiasi. Karya seni pada hakekatnya mewadahi nilai-nilai personal manusia dan nilai-nilai sosial dengan berbagai ragam wujudnya. Sebagai contoh, Lukisan prasejarah di berbagai Gua memiliki nilai religi magis yang membangkitkan spirit dan sugesti terhadap binatang buruan.

- Seni sebagai Kemahiran seperti dikatakan Aristoteles adalah kemampuan membuat sesuatu dalam hubungannya dengan upaya mencapai suatu tujuan yang ditentukan oleh gagasan tertentu. Contoh, Pematung Bali dan Jepara mahir dan terampil dalam memahat bermacam patung dan ukiran kayu yang memiliki nilai seni atau fungsional, Idris Sardi terkenal karena kemahirannya memainkan biola dengan berbagai improvisasi yang kreatif.
- Seni sebagai Kegiatan Manusia diungkapkan oleh Leo Tolstoy, merupakan kegiatan sadar manusia dengan perantaraan tanda-tanda lahiriah tertentu untuk menyampaikan perasaan-perasaan yang dihayatinya kepada orang lain. Contoh, ekspresi wajah dan gerakan yang lucu pelawak mengundang gelak tawa penonton, Demikianlah beberapa pengertian seni yang dikembangkan oleh

para pakar estetika. Dari berbagai pengertian tersebut, maka seni dalam arti sempit adalah kegiatan manusia dalam mengekspresikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya yang melibatkan kemampuan intuisi, kepekaan inderawi dan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas serta ketrampilan teknik untuk menciptakan karya yang memiliki fungsi personal atau sosial dengan menggunakan berbagai media.

### **2.1.2. Fungsi Seni**

Di zaman modern, perkembangan seni semakin tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Seni telah disadari keberadaannya. Sehingga perkembangan manusia dalam menciptakan dan menggunakan seni semakin dapat dirasakan.

Pada perkembangan selanjutnya, manusia telah menciptakan karya seni yang berdaya guna dalam kehidupan mereka. Bahkan seni menduduki fungsi-fungsi tertentu dalam kehidupan manusia :

#### **1. Seni sebagai Alat Pemenuhan Kebutuhan Individu.**

Kebutuhan individu dibagi menjadi dua, yaitu kebutuhan fisik dan kebutuhan emosional.

##### **a. Seni sebagai alat pemenuhan kebutuhan fisik**

Secara fisik, manusia adalah makhluk lemah dibandingkan dengan makhluk lain. Manusia sejak lahir memerlukan perlindungan khusus dari gangguan alam, seperti dari gangguan

binatang dan gangguan cuaca. Semua keperluan tersebut berkembang dari yang sangat sederhana sampai kepada yang lebih sempurna. Manusia disebut homo faber, artinya ia memiliki emosi dan kecakapan untuk berekspresi pada keindahan dan pemakaian benda-benda. Sifat sensitif yang dimiliki oleh seseorang memberi reaksi terhadap penciptaan benda yang indah dengan nilai artistik. Pada penciptaan suatu benda seseorang selalu mempertimbangkan dan menghadirkan aspek kehidupan.

Untuk memenuhi kebutuhan fisik itu, seniman sangat berperan. Mereka menciptakan bentuk-bentuk yang bagus untuk dipandang dan ini merupakan kenikmatan. Pencipta bentuk-bentuk baru untuk benda pakai disebut desainer dan hasilnya disebut desain.

Contoh-contoh seni yang dapat memenuhi kebutuhan fisik antara lain:

- Seni bangunan
- Seni furniture
- Seni pakaian (tekstil)
- Seni kerajinan, dan sebagainya.

b. Seni sebagai pemenuhan kebutuhan emosional

Mengapa manusia bisa marah, sedih, gembira, haru, iba, cinta dan benci? Manusia dapat merasakan semua itu karena dalam dirinya terkandung dorongan emosional. Situasi emosi akan

muncul bila ada rangsangan dari luar, rangsangan tersebut akan membentuk suatu asosiasi dan tanggapan. Dari tanggapan inilah lalu timbul refleksi yang berupa perasaan marah, benci, sedih, kasihan, haru, dan sebagainya.

Emosi adalah luapan perasaan yang berupa kegembiraan, kemarahan, kesedihan, atau keharuan. Dalam seni, luapan perasaan bisa disebut sebagai ekspresi. Pengalaman-pengalaman individual yang terus terjadi setiap saat bisa diungkapkan lewat bahasa seni, biasanya digunakan sebagai ekspresi diri dalam berkarya. Pelukis berekspresi dalam bentuk lukisan, penyair dalam puisi, komponis dalam bentuk lagu, dan koreografer dalam bentuk tarian. Dengan demikian kebutuhan emosional bagi seniman adalah seni. Mereka berekspresi secara aktif, sedangkan penikmat karya seni yang bukan seniman berekspresi pasif.

## 2. Fungsi Sosial Seni

Manusia adalah makhluk sosial yang juga mementingkan orang lain selain dirinya dalam hidup bermasyarakat. Maka seni pun bermakna sosial. Pengertian sosial adalah manusia berhubungan satu sama lainnya. Karya seni berfungsi sosial jika karya seni itu berhubungan dengan orang lain. Sebenarnya seluruh karya seni memiliki fungsi sosial karena selalu ada interaksi antara karya seni dan pemirsanya. Seni bisa menjadi sarana untuk penyampaian protes, pujian dan kritik.

a. Fungsi Sosial Seni dalam Bidang Komunikasi

Ada satu ungkapan yang berbunyi, "Menerangkan itu mudah, akan tetapi membuat orang itu menjadi mengerti sulit." Seni adalah salah satu cara yang paling ampuh untuk membuat mengerti perihal lain, karena setiap orang pada dasarnya suka terhadap hiburan yang menyenangkan. Oleh karena itu, hampir setiap program pemerintah atau perusahaan selalu memakai seni sebagai alat. Misalnya poster.

b. Fungsi Sosial Seni dalam Bidang Pendidikan

Upaya pendidikan yang sudah umum dilakukan agar menyenangkan adalah seni. Di sekolah, permainan drama dapat diaplikasikan dalam pelajaran sejarah, menyanyi dan bermain musik dipakai untuk memperhalus perasaan. Sedangkan pendidikan nonformal dapat dilakukan oleh pemerintah melalui film, lagu, atau wayang.

c. Fungsi Sosial Seni dalam Bidang Keagamaan

Tidak ada suatu agama pun yang tidak memiliki nilai seni. Membaca Alkitab, nyanyian rohani, arsitektur rumah ibadah adalah sebagai seni yang berhubungan dengan agama/media khotbah.

d. Fungsi Sosial Seni dalam Bidang Rekreasi

Berekspresi merupakan peluapan perasaan atau emosi. Peluapan emosi yang menyenangkan dinamakan hiburan. Seorang seniman akan terhibur ketika berkarya dan akan lebih merasa

terhibur jika karyanya dinyatakan berhasil. Demikian pula seseorang akan terhibur dengan mendengarkan musik, terhibur setelah mendengar film yang bagus, terhibur setelah melihat lukisan yang menyentuh perasaannya. Dan semuanya kembali kepada sejauh mana apresiasi seseorang terhadap karya seni.

Buku *Approaches to Art in Education* tulisan Laura H. Chapman (1978) menguraikan setiap karya seni memiliki fungsi, apakah yang personal, social, physical, political, religious, educational, dan economic. Dari sisi lain ditemukan adanya 3 pengelompokan karya seni:

1. Karya seni yang difungsikan untuk mengekspresikan gagasan atau memecahkan problema tertentu. Setiap gagasan atau problema mempersyaratkan dipilihnya karya seni yang sesuai untuk gagasan dan problema tersebut.
2. Karya seni yang difungsikan untuk memenuhi kebutuhan dasar. Yang dimaksud di sini antara lain adalah kebutuhan menyatakan identitas katakanlah yang nasional; kemudian kebutuhan akan seremoni. Masing-masingnya mempersyaratkan hadirnya karya seni dengan karakteristik tertentu.
3. Karya seni yang difungsikan dengan memberikan ciri kontekstual. Konteks dimaksud memberikan fungsi tertentu kepada karya seni bersangkutan. Karya seni yang digunakan dalam upacara keagamaan akan memperoleh fungsi yang lain apabila ditempatkan

dalam suatu museum. Bendera yang berkibar pada tiangnya akan memiliki arti yang berbeda apabila digunakan sebagai penutup peti jenazah.

### **2.1.3. Macam-macam Seni**

Di zaman sekarang ini seni memang sangat berpengaruh terhadap perkembangan IPTEK. Kita tidak bisa terlepas dari yang namanya seni, tanpa adanya seni hidup kita tidak akan indah, karena seni merupakan hal pendukung terbentuknya keindahan. Misalnya saja rumah, tanpa adanya rasa keindahan, maka rumah yang kita huni sekarang ini akan bermodel kuno. Begitu juga dengan teknologi yang sekarang ini berkembang, pasti didukung dengan adanya seni. Contohnya adalah motor, motor zaman dulu dengan yang sekarang pasti mempunyai model yang berbeda. Pastinya yang sekarang lebih bagus dari pada yang dulu. Berikut adalah macam macam seni secara umum :

#### **1. Seni Rupa**

Seni rupa merupakan salah satu cabang kesenian. Seni rupa memiliki wujud pasti dan tetap yakni dengan memanfaatkan unsur rupa sebagai salah satu wujud yang diklasifikasikan ke dalam bentuk gambar, lukis, patung, grafis, kerajinan tangan, kriya, dan multimedia.

Kompetensi dasar yang harus dicapai bidang seni rupa adalah meliputi kemampuan memahami dan berkarya lukis, kemampuan memahami dan membuat patung, kemampuan memahami dan

berkarya grafis ,kemampuan memahami dan membuat kerajinan tangan, serta kemampuan memahami dan berkarya atau membuat sarana multimedia. Terminologi ini pada dasarnya telah ditetapkan sebagai kecakapan seseorang yang mampu menguasai bidang kerupawanan.

Seni rupa telah mengakar mulai zaman animisme dan dinamisme hingga jaman melenium. Seni Rupa menjadi salah satu bagian cabang seni yang secara performatif mempresentasikan wujud yang kasat mata. Ilusi tentang wujud dapat diserap dan dirasakan ke dalam klasifikasi bentuk seperti telah disebut pada bagian atas. Representasi bentuk seni rupa dipertimbangkan secara sinergis melalui perhelatan media yang digunakan sebagai dasar perwujudan rupa. Secara kontekstual seni rupa merupakan wujud mediasi bentuk kasat mata yang dekat ke arah perlambang gambar, lukis, patung, kerajinan tangan kriya dan multimedia. berhubungan dengan unsure cabang kesenian.



**Gambar 2.1.** Karya Seni Rupa

Sumber : <http://panglima-ali.com/wp-content/uploads/2011/09/on-app-tempo.jpg>

## 2. Seni Musik

Unsur bunyi adalah elemen utama seni musik. Unsur lain dalam bentuk harmoni, melodi dan notasi musik merupakan wujud sarana yang diajarkan. Media seni music adalah vokal dan instrumen. Karakter musik instrumen dapat berbentuk alat music Barat dan alat musik Nusantara/tradisional. Jenis alat musik tradisional antara lain terdiri dari seruling, gambang kromong, gamelan, angklung, rebana, kecapi, dan kolintang serta arumba. Jenis alat musik Barat antara lain terdiri dari piano, gitar, flute, drum, musik elektronik, sintetiserr, seksopon, dan terompet.

Kompetensi dasar yang harus dicapai dalam mempelajari seni musik meliputi kemampuan memahami dan berkarya musik,

pemahaman pengetahuan musik mencakup harmoni, melodi dan notasi musik serta kecerdasan musikal yang memungkinkan seseorang dapat beradaptasi dengan perangkat musik secara cepat. Di sisi lain, kemampuan memahami dan membuat notasi, kemampuan mengaransemen, serta praktik dasar maupun mahir dalam banyak alat atau instrumen secara terampil, serta kemampuan memahami dan membuat multimedia. Seni musik yang lebih mempromosikan unsur bunyi sebagai medium dasar musik lebih memiliki proporsi pada bunyi yang teratur, bunyi yang berirama, serta paduan bunyi yang menjurus kepada eksperimental bunyi secara harafiah tanpa ritme, melodi maupun harmoni. Seni musik banyak berkembang pada komunitas masyarakat yang memiliki aliran klasik, ekspresionis, eksperimentalis, dan fluonsis dengan memetakan perkembangan musik melalui bunyi-bunyan yang tidak berirama dan bernada. Seni musik tumbuh-kembang sejak zaman Renaissance hingga abad milenium. Secara progresif aliran musik yang berkembang pada saat ini lebih ke arah music yang memiliki tonasi, interval, dan harmoni secara varian.

Seni musik lebih transparan dalam bentuk hasil karyanya. Bunyi sebagai media ungkap menjadi salah satu alat komunikasi dalam menginternalisasikan makna bunyi ke dalam penerjemahan kuantum dari pikiran aranjier(penata musik) ke penonton. Oleh sebab itu, dibutuhkan pemaknaan artikulasi penataan musik terhadap cara penyampaian makna music untuk dapat dimengerti oleh penonton.

Dengan demikian makna penataan musik semakin mudah dipahami, dimengerti dan menjadi media komunikasi antara penata musik dengan penghayat musiknya.



**Gambar 2.2.** *Pertunjukan Musik – Captain Jack Band*  
Sumber : <http://jackersgaristengah.blogspot.com/2011/07/>

### 3. Seni Teater

Kompetensi dasar bidang seni teater mencakup kemampuan memahami dan berkarya teater, kemampuan memahami dan membuat naskah, kemampuan memahami berperan di bidang casting kemampuan memahami dan membuat setting atau tata teknik pentas panggung dan penciptaan suasananya sebagai perangkat tambahan dalam membidangi seni teater.

Di sisi lain, kemampuan memahami untuk berperan di luar dirinya adalah penguasaan khusus yang harus dikuasai secara teknis dalam berkarya teater. Kemampuan memahami dan membuat sarana dan prasarana perlengkapan berbasis multimedia adalah pendekatan aktual yang harus dikuasai seorang dramawan dalam kaitannya dengan

penyajian teater berbasis teknologi. Seni teater juga sebagai bagian integral kesenian memiliki media ungkap suara dalam wujud pemeranan. Cara atau teknik ini lebih mengutamakan terciptanya casting, pembawaan, diksi, intonasi, pengaturan laring dan faring secara konsisten adalah bagian penting dari penjelmaan profesi yang harus dimiliki.



**Gambar 2.3.** *Pertunjukan Ketoprak Mataram*  
Sumber : <http://maharatu.com/news/detail/id/513/>

#### 4. Seni Tari

Media ungkap tari adalah gerak. Gerak tari merupakan gerak yang diperhalus dan diberi unsur estetis. Gerak dalam tari berfungsi sebagai media untuk mengkomunikasikan maksud-maksud tertentu dari koreografer. Keindahan tari terletak pada bentuk kepuasan, kebahagiaan, baik dari koreografer, peraga dan penikmat atau penonton.

Kompetensi dasar dalam mempelajari seni tari mencakup praktik dasar dan mahir dalam penguasaan gerak tari meliputi tari tradisional maupun tari garapan, kemampuan memahami arah dan tujuan koreografer dalam konsep koreografi kelompok. Kemampuan memahami dan berkarya tari (koreografi) adalah keterampilan khusus berhubungan dengan kepekaan koreografi, di sisi lain diharapkan memiliki kepekaan memahami aspek-aspek tari dan aspek keindahan secara teknis. Sebagai penyesuaian abad modern, kemampuan memahami dan membuat perangkat multimedia hubungannya dengan tari adalah bentuk penyesuaian sumber daya manusia dalam adaptasinya dengan teknologi. Perwujudan ekspresi budaya melalui gerak yang dijiwai serta diikat nilai-nilai budaya menjadi patokan dasar atau standar ukur tari untuk dikaji menjadi bentuk tari-tarian daerah di Indonesia. Sebagai salah satu unsur terpenting kesenian di Indonesia dalam wujud performa gerak, dibutuhkan adanya kehidupan sosial dan spiritual masyarakat pendukungnya. Peran dan fungsi tarian yang begitu penting hingga kini pada puncak kesenian daerah menjadi simbol dan puncak tari sebagai budaya di daerah yang bersangkutan. Jenis tari yang telah menjadi puncak budaya daerah sangat erat untuk dijadikan sebagai tarian yang diunggulkan daerah. di mana tarian tersebut berasal.

Beraneka ragam tari-tarian yang diwarisi masyarakat daerah di Indonesia baik yang sakral maupun yang sekuler, tradisional maupun

nontradisional. Bentuk tarian dari zaman prasejarah hingga zaman modern, produk dari zaman tertentu membantu sejarah kehidupan tarian untuk dapat tumbuh-kembang hingga akhir zaman. Seni tari memerlukan media gerak. Gerak murni atau wantah tidak memiliki maksud-maksud tertentu. Gerak maknawi memiliki makna maksud-maksud tertentu dan apabila dibangun dengan unsur keindahan, maka gerakan tari semakin halus, estetis, dan gerakannya memiliki bangunan ekspresi bentuk yang diungkapkan manusia untuk dinikmati. Seni tari banyak dipengaruhi oleh kepercayaan dinamisme dan animisme. Oleh sebab itu, sejak zaman dulu tarian sudah memiliki peran fungsi yang sentral dalam kehidupan beragama. Peran tari dalam upacara terkait dengan cara dan tujuan yang terkait dalam prosesi suatu upacara keagamaan atau ritual. Seni tari mewariskan bentuk-bentuk tradisi maupun nontradisi. Sifat-fungsi magis-ritual yang dipengaruhi kepercayaan animisme dinamisme mampu menjadi kekuatan sentral dalam setiap upacara keagamaan.

Dalam perkembangannya, seni tari tradisional pada akhirnya mewariskan seni pertunjukan baru dan inovatif melalui dramatari prembun, hingga sendratari jenis kesenian yang lahir pada zaman modern. Pada masyarakat modern yang dinamis ini, kehadiran seni tari memerlukan hadirnya penari yang baik, guru-guru tari yang profesional, dan pemikir-pemikir yang mampu merumuskan masa depan tari secara proporsional. Oleh sebab itu, beberapa hal harus

diperhatikan menyangkut penguasaan teknik tari agar dapat memenuhi syarat sebagai penari yang profesional.



**Gambar 2.4.** *Tari Retno Maruti*

Sumber : <http://tanahmemerah.files.wordpress.com/2010/12/retno-maruti.jpg>

#### 5. Seni Berwawasan Teknologi

Pertumbuhan perkembangan ilmu pengetahuan secara signifikan mampu mengadopsi berbagai penerapan pengetahuan ke dalam munculnya cabang pengetahuan baru. Salah satu reformasi di bidang pengetahuan yang berhubungan dengan seni adalah munculnya cabang seni berhubungan dengan pemanfaatan alat-alat canggih. Cabang pengetahuan seni yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi adalah munculnya cabang seni, seperti seni peran (khususnya sinetron), pendokumentasian (sinema), audio-visual (keproduseran) dan lain-lain. Wahana penjelajahan pengetahuan di bidang yang berhubungan dengan pemanfaatan alat-alat canggih

tersebut memunculkan garapan pengetahuan di bidang seni peran dan adaptasinya.

Munculnya cabang seni berwawasan teknologi menjadi pertanda bahwa wahana pengembangan seni dan pengetahuan kesenian dalam kaitannya dengan wawasan teknologi mampu mengadaptasikan pengetahuan baru sebagai wadah penuangan bakat-bakat seni yang berhubungan dengan penggunaan alat-alat canggih.



*Gambar 2.5. Kegiatan Belajar Mengajar Seni melalui Teknologi*  
Sumber : <http://bina-kreasi.blogspot.com/2010/09/science-club.html>

Cabang-cabang kesenian seperti telah disebut di atas merupakan kekuatan dasar yang sangat efektif untuk mendatangkan inspirasi bagi banyak orang. Imajinasi seseorang yang belajar kesenian dapat dikembangkan secara lebih luas dengan meningkatkan dan mengembangkan bahasa gerak, rupa, bunyi, dan suara untuk tetap tumbuh dan berkembang menurut tingkat dan reputasi bahasa tubuh, bahasa gerak, serta bahasa bunyi dikombinasikan dengan pendekatan psikologis.

Kegiatan kesenian yang terbungkus dalam pembuatan seni berupa karya seni berhubungan dengan refleksi ide-ide, dan tindakan-tindakan yang terkait dengan proses berkesinambungan.

## **2.2. Gelanggang Seni**

### **2.2.1. Pengertian Gelanggang Seni**

Pengertian gelanggang<sup>1</sup> : ge-lang-gang :

1. ruang atau lapangan tempat menyabung ayam, bertinju, berpacu (kuda), berolahraga, dsb;
2. medan perang (pertempuran, perjuangan);
3. lingkaran yg mengelilingi (bulan, matahari, dsb);
  - remaja : ruang atau tempat yg biasanya dipakai para remaja untuk memanfaatkan waktu luang dng melakukan berbagai kegiatan yg berguna; arena remaja;
  - samudra : tempat pertandingan, pertunjukan, pameran, rekreasi, atau perlengkapan yg ada hubungannya dng laut;

Pengertian seni<sup>2</sup> :

1. keahlian membuat karya yg bermutu (dilihat dr segi kehalusannya, keindahannya, dsb);
2. karya yg diciptakan dng keahlian yg luar biasa, spt tari, lukisan, ukiran;

---

<sup>1</sup> <http://pusatbahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>

<sup>2</sup> <http://pusatbahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>

3. kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yg bernilai tinggi (luar biasa);

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Gelanggang Seni adalah ruang atau tempat yang biasanya dipakai untuk memanfaatkan waktu luang dengan melakukan berbagai kegiatan yang menghasilkan karya yang bernilai tinggi yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa.

#### **2.2.2. Kegiatan dalam Gelanggang Seni**

Dalam gelanggang seni, kegiatan-kegiatan yang dilakukan memiliki karakter dan sifat antara lain:

- Ekspresif, seniman sebagai pelaku utama seni selalu memiliki keinginan untuk membentuk dan menghasilkan sesuatu yang baru.
- Edukatif, karakter kegiatan yang dilakukan mampu memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pendidikan tentang seni.
- Rekreatif, karakter kegiatan yang bersifat santai dan ringan dalam menikmati suasana maupun kegiatan dalam gelanggang secara keseluruhan.

### **2.3. Remaja**

Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa yang berjalan antara umur 12 tahun sampai 21 tahun.<sup>3</sup>

Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu :

1. masa remaja awal : 12 – 15 tahun
2. masa remaja pertengahan : 15 – 18 tahun
3. masa remaja akhir 18 – 21 tahun

Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun, masa remaja awal 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun (Deswita, 2006:192).

#### **2.3.1. Pengertian Remaja**

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity* (Golinko, 1984 dalam Rice, 1990). Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang remaja, seperti DeBrun (dalam Rice, 1990) mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Papalia dan Olds (2001) tidak memberikan pengertian remaja (*adolescent*) secara eksplisit melainkan secara implisit melalui pengertian masa remaja (*adolescence*).

---

<sup>3</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Remaja>

Menurut Papalia dan Olds (2001), masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.

Transisi perkembangan pada masa remaja berarti sebagian perkembangan masa kanak-kanak masih dialami namun sebagian kematangan masa dewasa sudah dicapai (Hurlock, 1990). Bagian dari masa kanak-kanak itu antara lain proses pertumbuhan biologis misalnya tinggi badan masih terus bertambah. Sedangkan bagian dari masa dewasa antara lain proses kematangan semua organ tubuh termasuk fungsi reproduksi dan kematangan kognitif yang ditandai dengan mampu berpikir secara abstrak (Hurlock, 1990; Papalia & Olds, 2001).

Yang dimaksud dengan perkembangan adalah perubahan yang terjadi pada rentang kehidupan (Papalia & Olds, 2001). Perubahan itu dapat terjadi secara kuantitatif, misalnya penambahan tinggi atau berat tubuh; dan kualitatif, misalnya perubahan cara berpikir secara konkret menjadi abstrak (Papalia dan Olds, 2001). Perkembangan dalam kehidupan manusia terjadi pada aspek-aspek yang berbeda. Ada tiga aspek perkembangan yang dikemukakan Papalia dan Olds (2001), yaitu:

1. perkembangan fisik
2. perkembangan kognitif
3. perkembangan kepribadian dan sosial.

### **2.3.2. Aspek-aspek Perkembangan Pada Masa Remaja**

#### **1. Perkembangan Fisik**

Yang dimaksud dengan perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris dan ketrampilan motorik (Papalia & Olds, 2001). Perubahan pada tubuh ditandai dengan penambahan tinggi dan berat tubuh, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja mulai beralih dari tubuh kanak-kanak yang cirinya adalah pertumbuhan menjadi tubuh orang dewasa yang cirinya adalah kematangan. Perubahan fisik otak sehingga strukturnya semakin sempurna meningkatkan kemampuan kognitif (Piaget dalam Papalia dan Olds, 2001).

#### **2. Perkembangan Kognitif**

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2001), seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, di mana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja sudah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga menghubungkan ide-ide tersebut. Seorang remaja tidak saja mengorganisasikan apa yang dialami dan diamati, tetapi remaja

mampu mengolah cara berpikir mereka sehingga memunculkan suatu ide baru.

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa. Piaget (dalam Papalia & Olds, 2001) mengemukakan bahwa pada masa remaja terjadi kematangan kognitif, yaitu interaksi dari struktur otak yang telah sempurna dan lingkungan sosial yang semakin luas untuk eksperimentasi memungkinkan remaja untuk berpikir abstrak. Piaget menyebut tahap perkembangan kognitif ini sebagai tahap operasi formal (dalam Papalia & Olds, 2001).

### 3. Perkembangan Kepribadian dan Sosial

Yang dimaksud dengan perkembangan kepribadian adalah perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik; sedangkan perkembangan sosial berarti perubahan dalam berhubungan dengan orang lain (Papalia & Olds, 2001). Perkembangan kepribadian yang penting pada masa remaja adalah pencarian identitas diri. Yang dimaksud dengan pencarian identitas diri adalah proses menjadi seorang yang unik dengan peran yang penting dalam hidup (Erikson dalam Papalia & Olds, 2001).

### **2.3.3. Ciri-ciri Masa Remaja**

Masa remaja adalah suatu masa perubahan. Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologis. Ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja.

Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal dengan sebagai masa storm & stress. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja. Dari segi kondisi sosial, peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa remaja berada dalam kondisi baru yang berbeda dari masa sebelumnya. Pada masa ini banyak tuntutan dan tekanan yang ditujukan pada remaja, misalnya mereka diharapkan untuk tidak lagi bertingkah seperti anak-anak, mereka harus lebih mandiri dan bertanggung jawab. Kemandirian dan tanggung jawab ini akan terbentuk seiring berjalannya waktu, dan akan nampak jelas pada remaja akhir yang duduk di awal-awal masa kuliah.

Perubahan yang cepat secara fisik yang juga disertai kematangan seksual. Terkadang perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan diri dan kemampuan mereka sendiri. Perubahan fisik yang terjadi secara cepat, baik perubahan internal seperti sistem sirkulasi, pencernaan, dan sistem respirasi maupun perubahan eksternal seperti tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh sangat berpengaruh terhadap konsep diri remaja.

Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih matang. Hal ini juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar pada masa remaja, maka remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang lebih penting. Perubahan juga terjadi dalam hubungan dengan orang lain. Remaja tidak lagi berhubungan hanya dengan individu dari jenis kelamin yang sama, tetapi juga dengan lawan jenis, dan dengan orang dewasa.

Perubahan nilai, dimana apa yang mereka anggap penting pada masa kanak-kanak menjadi kurang penting karena sudah mendekati dewasa.

Kebanyakan remaja bersikap ambivalen dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Di satu sisi mereka menginginkan kebebasan, tetapi di sisi lain mereka takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan tersebut, serta meragukan kemampuan mereka sendiri untuk memikul tanggung jawab tersebut.

## **2.4. Teori Arsitektur**

### **2.4.1. Bentuk**

Studi bentuk pada bangunan Gelanggang Seni Remaja akan menggunakan beberapa pendekatan antara lain dengan pendekatan ekspresi garis dan kesan yang akan ditimbulkan.

Jenis garis	Ekspresi yang dihadirkan
	<i>Up spray line</i> Spontanitas, idealisme
	<i>Horizontal line</i> Ketenangan, istimewa, kematian
	<i>Vertical line</i> Stabil, kuat, megah, agung
	<i>Rounded arches</i> Kuat, stabil
	<i>Diagonal line</i> Tidak stabil, dinamis
	<i>Pyramide line</i> Stabil, megah, masif
	<i>Expending sphere line</i> gembira
	<i>Wave line</i> Lembut, luwes, bergerak
	<i>Zig-zag line</i> Semarak, gairah, aktif

**Tabel 2.1.** Jenis Garis dan Kesan yang ditimbulkan  
Sumber : Hendraningsih, 1982

## **2.4.2. Ruang**

### **2.4.2.1. Sirkulasi**

Pola sirkulasi merupakan fungsi utama dari setiap proyek, oleh karena hal tersebut menentukan tingkat, urutan dan sifat dari pengalaman yang dirasakan atau pemandangan yang muncul karena manusia bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan ruang.<sup>4</sup>

Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar menjadi saling berhubungan.<sup>5</sup>

### **2.4.2.2. Bentuk dan Pola Sirkulasi**

Dalam perancangan gelanggang seni remaja, dimana terdapat linearitas pola sirkulasinya, hal tersebut menjadi potensial untuk diolah, memberikan pengalaman ruang melalui *sequence*-nya, sehingga memberi kesan tertentu.

---

<sup>4</sup> D. K. Ching, Francis, “Bentuk, Ruang Dan Susunannya”, Jakarta, Erlangga, 1999, p. 246

<sup>5</sup> Ibid.



*Gambar 2.6. Berbagai Bentuk Lintasan*  
Sumber : Ormsbee, John; Landscape Architecture, 1961

#### 2.4.2.3. Jenis Pergerakan dan Pengaruhnya Bagi Manusia

Jenis pergerakan dapat menimbulkan gerakan yang mempengaruhi kesan pengalaman ruang<sup>6</sup>:

##### 1. Pergerakan Horisontal

Manusia dipengaruhi oleh pergerakan horizontal oleh karena :

- Pergerakan adalah lebih maju, lebih bebas dan lebih efisien dibidang yang horizontal.
- Daya tarik visual ada pada bidang yang vertikal.

<sup>6</sup> Hakim, Rustam dan Utomo, Hardi, Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap, Jakarta, Bumi Aksara, pp. 122-123

- Pergerakan lebih stabil, dalam keseimbangan dengan gaya tarik.
- Pemilihan arah lebih banyak.
- Perubahan arah adalah mudah.

## 2. Pergerakan kebawah (penurunan)

Manusia dipengaruhi oleh pergerakan kebawah oleh karena ;

- Usaha yang dikerahkan dikurangi, akan tetapi sudut kemiringan harus diperhitungkan.
- Pergerakan kebawah dan kedalam diaksentuasikan dengan warna – warna tanah, kepejalanan, kesederhanaan bentuk, material yang bersifat natural.
- Perhatian bertambah terhadap benda – benda dari bumi, mis: tumbuh – tumbuhan
- Perasaan tergelincir, menukik kebawah menjadi harmonis dengan gaya tarik bumi.
- Pemandangan diorientasikan kebidang dasar.
- Secara relatif pergerakan tanpa susah payah, disukai apabila tenaga telah habis.

## 3. Pergerakan keatas (mendaki/memanjat)

Manusia dipengaruhi oleh pergerakan keatas oleh karena;

- Pergerakan keatas membutuhkan tenaga lift untuk mengatasi gaya tarik bumi adalah menggembirakan.
- Memberi perasaan potensial yang bertambah.

- Memberi perasaan lebih dekat dengan matahari (dijernihkan).
- Memperluas penglihatan dan pemandangan obyek.
- Menambah suatu dimensi baru dalam pergerakan.
- Memberi perasaan penyelesaian.
- Memberi suatu kesimpulan moral tentang keharuan yakni lebih dekat kepada Tuhan.
- Pencapaian suatu menara.

#### **2.4.3. Material**

Material merupakan salah satu cara yang bisa ditempuh dalam rangka pembentukan persepsi manusia, karena setiap material mempunyai kesan sehingga memberi persepsi yang berbeda. Dalam penggunaan material tidak berdiri sendiri, misalnya sifat beton yang keras dapat menimbulkan rasa tegang, dapat dilunakkan atau diperhalus dengan bantuan bahan lain yang sifatnya lunak.

Paduan material ini didasarkan atas hubungan proporsional, sehingga dapat menimbulkan nilai keindahan dengan menciptakan kesan-kesan tersendiri. Berikut ini akan diuraikan beberapa macam material dasar beserta sifat dan kesan yang ditimbulkannya :<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Hendraningsih, Dkk, Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur, Jakarta, Djambatan, 1982. Hal : 19.

<b>Material</b>	<b>Sifat</b>	<b>Kesan penampilan</b>
Kayu	Mudah dibentuk, digunakan untuk konstruksi sederhana, juga untuk lengkung.	Hangat, lunak, alami, menyegarkan
Bata	Fleksibel pada detail, dapat digunakan untuk beragam struktur, baik rumit maupun sederhana.	Praktis, sederhana, tampak alamiah saat diekspos
Semen	Dapat digunakan untuk eksterior dan interior. Sesuai dalam segala warna, mudah rata dan mudah dibentuk.	Dekoratif dan massif
Batu alam	Tak membutuhkan proses, dapat dibentuk/ diolah	Berat, alami, sederhana, kokoh, informal
Marmer	Bahan bangunan alami dan buatan, bersifat kaku dan sukar dibentuk.	Mewah, kuat, bersih, formal, agung
Beton	Menahan gaya tekan	Formil, keras, kaku, kokoh
Baja	Menahan gaya tarik	Keras kokoh
Metal, Alumunium	Efisien	Ringan, dingin
Kaca	Transparant, tidak punya sifat isolasi.	Rapuh, dingin, terbuka, dinamis
Plastik	Mudah dibentuk sesuai kebutuhan, dapat diberi warna	Ringan dinamis, informal
<i>Polikarbonat (Solar Tuff)</i>	Mudah dibentuk, cocok untuk berbagai jenis aplikasi, dapat diberi berbagai macam warna, menyerap radiasi, mengurangi panas matahari, lebih kuat dari kaca (tidak mudah pecah)	Ringan, dinamis, kuat, bersih

**Tabel 2.2.** Jenis material serta kesan yang ditimbulkan  
 Sumber : Hendraningsih, Dkk., *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur*, Jakarta, Djambatan, 1982. Hal 19.  
*Solar Tuff*, Seminar Inias, PT. Impack Pratama Industri, 2004

#### **2.4.4. Tekstur**

Elemen tekstur berhubungan langsung dengan indera peraba yang dapat mempengaruhi jiwa seseorang pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya saat menimpa permukaan bentuk tersebut.

Seperti halnya bentuk, tekstur mempunyai asosiasi dan sumber rekaman pengalaman yang akan memberikan efek-efek tertentu, seperti kehalusan permukaan menyenangkan dan menyakinkan, kekasaran permukaan mengandung sedikit peringatan.

Berikut ini akan diuraikan beberapa macam tekstur beserta kesan yang ditimbulkannya :<sup>8</sup>

<b>Tekstur</b>	<b>Kesan penampilan</b>
Kasar	Kuat, kasar, alami, sederhana, bebas.
Halus	Hangat, lunak, alami, memberi semangat.
Lembut	Dingin, tenang, ringan, formil.

*Tabel 2.3. Jenis tekstur serta kesan yang ditimbulkan*  
*Sumber : Hendraningsih, Dkk., Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur, Jakarta, Djambatan, 1982.Hal 58-59.*

#### **2.4.5. Warna**

Warna adalah corak, intensitas dan nada pada permukaan bentuk, warna adalah atribut yang paling mencolok yang

---

<sup>8</sup> Hendraningsih, Dkk, "Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur, Jakarta, Djambatan, 1982. Hal 58-59.

membedakan suatu bentuk bangunan dan lingkungannya, warna membangkitkan perasaan lewat indera penglihatan.<sup>9</sup>

Warna mempunyai kekuatan untuk mengubah penampilan bentuk dengan mendesak dan mengalahkan pengertian bentuk dengan memberikan efek emosional dan kejiwaan yang kuat terhadap seseorang dan dapat menciptakan suasana tertentu.

Respon umum manusia terhadap penggunaan warna pada tampilan arsitektural adalah sebagai berikut :

Warna	Kesan penampilan
Biru	Mengurangi gairah yang berlebihan, menyenangkan, kesempurnaan, kesabaran.
Hijau	Alami, keseimbangan, sesuatu yang normal, menyejukkan, menenangkan.
Kuning	Mengundang perasaan riang, menarik perhatian, memberi motivasi, inovatif, keaslian.
Merah	Berkesan merangsang, dorongan untuk berpikir, seksi, keakraban, membangkitkan semangat, menyenangkan dan agresif.
Merah muda	Menampilkan kemudahan, kelembutan dan kasih sayang.
Orange	Ceria, tenang, dan memberi kesan hangat.
Cokelat	Berkesan santai, hangat, harus dikombinasikan dengan warna terang karena bisa menimbulkan depresi jika digunakan secara tunggal.
Ungu	Elegan, menenangkan, sejuk, hikmat, duka cita.

---

<sup>9</sup> Sb, Mahnke Frank, H dan Manke, Rudolf H, Color Light in Man Environment, 1993

Abu-abu	Hambar, dingin, menimbulkan depresi kecuali digabungkan dengan warna terang.
Hitam	Memberi kesan menekan, misterius, gelap dan sempit.
Putih	Memberi perasaan riang, mengesankan tanpa emosi.

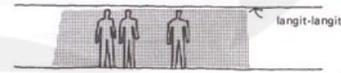
**Tabel 2.4.** Jenis warna serta kesan yang ditimbulkan  
Sumber : De Chiara, Joseph and Michael J. Crosble, "Time Saver Standards", New York, McGraw Hill, 2001. Hal 998-1013

#### 2.4.6. Skala

Dari berbagai literatur, didapatkan dua unsur-unsur pemberi skala, yaitu skala antropometri dan skala visual.

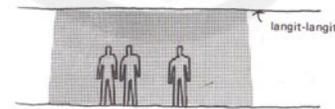
Skala ruang terbagi menjadi empat golongan menurut antropometri<sup>10</sup> :

- Skala akrab, menciptakan suasana yang nyaman dan akrab.



**Gambar 2.7.** Skala Akrab  
Sumber : White, Edward T., Tata Atur, Bandung, Penerbit ITB, 1986, p. 86

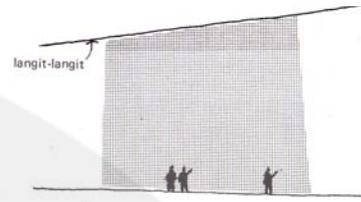
- Skala wajar, ada penyesuaian yang 'wajar' antara ukuran ruang dan kegiatan di dalamnya, berdasarkan kenyamanan jasmani dan rohani.



**Gambar 2.8.** Skala Wajar  
Sumber : White, Edward T., Tata Atur, Bandung, Penerbit ITB, 1986, p. 87

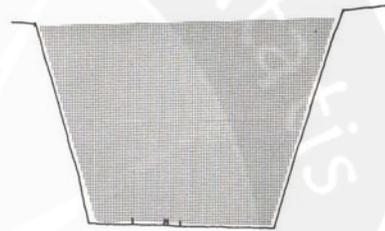
<sup>10</sup> White, Edward T., Tata Atur, Bandung, Penerbit ITB, 1986, pp. 86-87

- Skala megah ditimbulkan oleh ukuran ruang yang berlebih bagi kegiatan di dalamnya, untuk menyatakan keagungan atau kemegahan.



**Gambar 2.9.** Skala Megah  
Sumber : White, Edward T., Tata Atur, Bandung, Penerbit ITB, 1986, p. 87

- Pada skala mencekam, manusia sulit merasakan pertalian dirinya dengan ruang. Umumnya skala ini terdapat pada alam, bukan buatan manusia.



**Gambar 2.10.** Skala Mencekam  
Sumber : White, Edward T., Tata Atur, Bandung, Penerbit ITB, 1986, p. 87