

# BAB III

## KAJIAN TEORI

### 3.1 KAJIAN TEORI

#### 3.1.1 Museum

“Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda- benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa peraturan pemerintah no 19 tahun 1995 pasal 1 ayat (1)”. “Museum merupakan ruang sebagai tempat menyimpan maupun melestarikan benda hasil budaya manusia yang diakui oleh suatu negara mapupun lembaga yang mendirikanannya. Museum dapat menjadi media pembelajaran, media budaya maupun pariwisata. Pada zaman dimana perjuangan maupun beda yang ditemukan merupakan sejarah maka benda tersebut dapat dijadikan sebuah kesaksian sejarah dan harus dilestarikan, dirawat serta diamankan.”

“Menurut Nugroho Cipto (2015) dalam American of museum dalam ambrose dan paine (1992:8), museum adalah sebuah lembaga tetap yang non profit dan termuka, tidak hadir dengan tujuan utama melakukan pameran sementara, bebas dari pajak penghasilan federal dan negara, terbuka untuk publik dan diberikan untuk kepentingan umum, dengan tujuan konservasi dan melestarikan, pembelajaran, penafsiran, perakitan, dan menunjukkan kepada publik mengenai instruksi-nya dan objek yang dapat di nikmati,serta model dari nilai pendidikan dan budaya, termasuk seni, ilmu pengetahuan maupun material bersejarah dan teknologi.”

#### 3.1.2 Fungsi Museum

“Museum memiliki fungsi yang lebih dari sekedar pameran dan sebuah teater. Bagi lembaga yang terkait juga memiliki fungsi antara lain :

- a. Mengumpulkan karya seni, arterfak, atau spesimen yang dalam banyak kasus ada kriteria dimana hanya kurator bahkan hanya direktur yang mampu menilainya.
- b. Pelestarian museum berkomitmen untuk pelestarian materi budaya atau warisan yang mereka perhatikan. Oleh karena itu keamanan, konservasi, dan pengelolaan koleksi menjadi perhatian penting bagi museum.
- c. Koleksi museum sebagai penelitian dari sebuah pengetahuan yang di dokumentasikan. Penelitian berkaitan dengan pengumpulan dan pelestarian untuk objek yang akan ditempatkan di dalam museum (Lord,2002, 12)

“Museum tidak hanya sebagai tempat hiburan untuk memamerkan koleksi, namun juga sebagai bagian penting dalam merawat, melestarikan, dan meneliti objek koleksi. Museum juga mempertimbangkan fasilitas terhadap pengguna agar dapat menjadikan kenyamanan pada bagian luar museum maupun dalam. Museum juga sebagai tempat berkumpul, berinteraksi jika memiliki fasilitas penunjang khusus seperti area pertunjukan. Hal ini penulis memiliki gagasan untuk lebih menghidupkan museum dengan adanya fasilitas area pertunjukan sebagai salah satu daya tarik wisatawan yang datang.”

#### 3.1.3 Jenis- Jenis Museum

“Menurut Ambrose dan paine (1993: 6) menyatakan bahwa museum sangat variasi sesuai dengan tujuan museum itu sendiri. Beberapa diantaranya bertujuan untuk menghibur para wisatawan. Ada pula untuk melindungi data sebagai riset ilmiah.Berdasarkan koleksi :

- a) Museum umum
- b) Museum arkeologi

- a) Museum seni
- b) Museum sejarah
- c) Museum etnografi
- d) Museum pengetahuan alam
- e) Museum geologi
- f) Museum ilmu
- g) Museum militer dan
- h) Museum industri

Berdasarkan pengelola :

- a) Pemerintah
- b) Kotamadya
- c) Universitas
- d) Perusahaan komersial
- e) Pribadi dan
- f) Militer

Berdasarkan area pelayanan :

- a) Museum nasional
- b) Museum regional dan
- c) Museum lokal

Berdasarkan target pengunjung :

- a) Pendidikan
- b) Spesialis / ahli dan
- c) Masyarakat umum

Berdasarkan cara pameran :

- a) Tradisional
- b) Udara terbuka dan
- c) Rumah bersejarah ."

### 3.1.4 Tata Ruang Museum

"Tata Ruang Museum menggunakan konsep The Four Zones menurut Gail Dexter Lord dan Barry Lord yaitu sebagai berikut ;

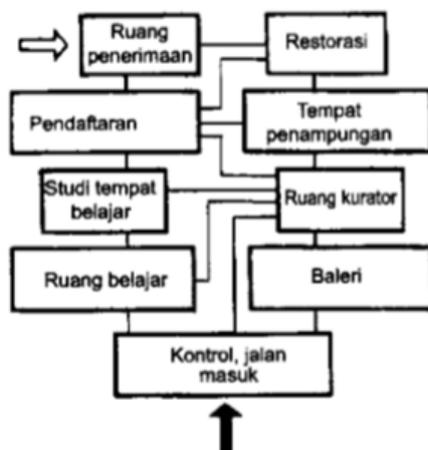
1.Area Publik Dengan Koleksi : adalah Zona dengan kontrol lingkungan dan keamanan u n t u k mengawasi koleksi sampai pada level daya tahan/ keawetan yang juga sesuai untuk kebutuhan publik. (Ruang Pamer)

2.Area non-Publik dengan Koleksi : adalah zona dengan kontrol lingkungan dan keamanan yang melayani preservasi terhadap koleksi, tetapi pada tingkatan yang cukup hanya untuk staff saja. (Gudang, Laboratorium Digital, Ruang Dokumentasi Koleksi)

3.Area Publik Tanpa Koleksi : adalah zona dengan kebutuhan kontrol lingkungan yang hanya mencapai tingkatan kenyamanan manusia saja (Jalur masuk, Tiketing, Lobby, Hall, Workspace, Studio, Penunjuk arah, Ruang Edukasi, Rest Room, Cafe, Auditorium, Toko Souvenir, Perpustakaan, Exhibition Space, Nursing Room).

4.Area non-Publik Tanpa koleksi : adalah zona yang mengharuskan kelayakan kontrol lingkungan terhadap kenyamanan yang sesuai untuk staff. (Ruang Staff, Ruang Elektrikal, Gudang, Kantor Utama)."

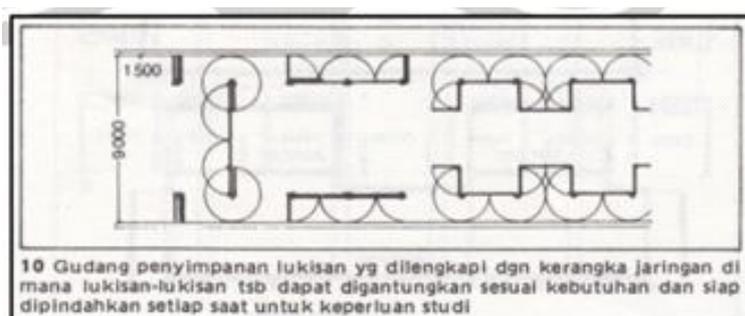
Tidak selamanya denah jalur sirkulasi yang sinambung di mana bentuk sayap bangunan dari ruang masuk menuju keluar. Ruang – ruang samping biasanya digunakan untuk ruang pengepakan, pengiriman, bagian untuk bahan – bahan tembus pandang (transparan), bengkel kerja untuk pemugaran, serta ruang kuliah.



① Skema Ruang

Gambar 3.1 Skema Ruang museum

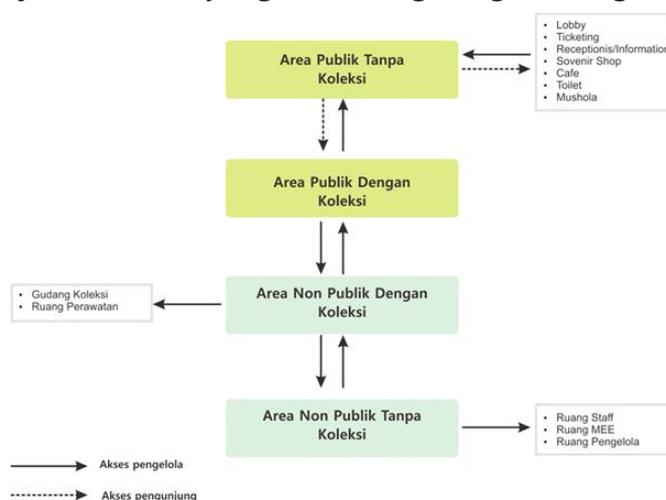
Sumber : sumber : Neufert data,2002



Gambar 3.2 Gudang Penyimpanan Koleksi

Sumber : Ernst Neufert

Museum memiliki kebutuhan ruang dan tata ruang yang saling berkaitan, seperti zona publik, non publik, area koleksi maupun area tanpa koleksi. Pergerakan pengunjung dengan tata ruang menjadikan suatu jalur sirkulasi yang terhubung dengan ruang satu dan ruang yang lain.



Gambar 3.3 Skema Tata Ruang

Sumber : Penulis 2018

### 3.1.5 Sirkulasi Museum

Pola sirkulasi adalah pengikat ruang-ruang suatu bangunan atau deretan ruang dalam maupun ruang luar menjadi saling berhubungan. Pada bangunan museum sirkulasi merupakan urutan kegiatan yang dilakukan oleh pemakai, terutama pengunjung museum.

1.Sirkulasi Pengelola adalah sirkulasi yang dilakukan oleh pengelola museum, aktifitasnya berlangsung setiap hari kerja. Para pelaku sirkulasi sudah mengetahui arah yang akan dilaluinya.

2.Sirkulasi Pengunjung adalah sirkulasi yang dilakukan oleh pengunjung museum, baia sewaktu pengunjung melakukan pergerakan antar ruang pameran maupun pergerakan dalam menikmati obyek pameran koleksi museum.

3.Sirkulasi Benda Pamer yaitu proses distribusi benda pameran dalam museum. Sirkulasi ini memiliki frekuensi kecil karena tidak dilakukan setiap hari.

“Menurut Ching, Francis D.K, Buku Arsitektur Bentuk, ruang dan Susunannya Ruang-ruang pergerakan rnernbentuk suatu kesatuan bagian dari setiap organisasi bangunan dan memakan volume bangunan yang cukup besar. Jika dilihat sebagai alat penghubung fngsional, maka jalur sirkulasi tidak akan ada akhirnya, seolah ruang yang menyerupai koridor. Bagaimanapun juga, bentuk dan skala suatu ruang sirkulasi harns menampung gerak manusia pada waktu mereka berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan sepanjang jalannya. Bentuk ruang sirkulasi dapat bermacam-macam berdasarkan :

- 1.Batas-batas yang ditetapkan
- 2.Bentuk yang berkaitan dengan bentuk ruang-ruang yang dihubungkannya.
- 3.Kualitas, skala, proporsi, cahaya dan pemandangan yang dipertegas
- 4.Terbukanya jalan masuk ke dalam
- 5.Perannya terhadap perubahan-perubahan ketinggian lantai dengan tangga-tangga dan landaian.”

“Menurut Stephen Bitgood & Sherri Lankford Jacksonville State University " Jalur Sirkulasi Ada pola yang konsisten digunakan orang untuk bergerak di ruang publik. Jika ruang pusat pameran dirancang dengan pengetahuan ini, mereka harus lebih sukses dalam memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengunjung. Sebagai aturan umum, pengunjung suka menyimpan kontak visual dengan tempat familiar seperti lobi masuk atau jalur utama. Jalur yang menyimpang terlalu banyak dari keamanan jalan utama cenderung tidak digunakan. Faktor penting lainnya yang mempengaruhi sirkulasi pengunjung:

1. Tenggara memiliki pengaruh paling kuat pada sirkulasi pengunjung. Tempatkan objek yang besar dan menarik di tengah galeri, dan orang-orang cenderung berjalan ke arahnya.
2. Inersia adalah faktor lain yang memengaruhi jalur sirkulasi. Orang cenderung terus berjalan di jalur yang sama atau ke arah yang sama kecuali ada hal lain untuk menarik mereka ke satu atau lain cara.
- 3.Dalam ketiadaan dua prinsip di atas, tampaknya ada bias belokan kanan; Artinya, orang cenderung berbelok ke kanan ketika datang ke titik pilihan jika tidak ada kekuatan lain yang lebih kuat saat ini.

4. Pintu terbuka di aula atau galeri memiliki daya tarik tersendiri. Pengunjung cenderung keluar dari pintu terbuka pertama yang mereka temui. Akhirnya, kadang-kadang, orang hanya mengikuti orang lain saat berpindah lingkungan.”

### 3.1.6 Standar Kebutuhan Site Pada Bangunan Museum

“Penempatan lokasi museum dapat bervariasi, mulai dari pusat kota sampai ke pinggiran kota. Pada umumnya sebuah museum membutuhkan dua area parkir yang berbeda, yaitu area bagi pengunjung dan area bagi karyawan. Area parkir dapat ditempatkan pada lokasi yang sama dengan bangunan museum atau disekitar lokasi yang berdekatan. Untuk area diluar bangunan dapat dirancang untuk bermacam kegunaan dan aktivitas, seperti acara penggalangan sosial, even dan perayaan, serta untuk pertunjukan dan pameran temporal.(Time Saver Standards for Building Types (De Chiara & Crosbie. 2001 : p.679)”

### 3.1.7 Standar Ruang Museum

“(Time Saver Standards for Building Types (De Chiara & Crosbie. 2001 : p.679)Standar Organisasi Ruang Secara umum organisasi ruang pada bangunan museum menjadi lima zona/area berdasarkan kehadiran publik dan keberadaan koleksi/pajangan. Zona-zona tersebut antara lain :

- 1.Zona Publik - Tanpa Koleksi
- 2.Zona Publik - Dengan Koleksi Zona Non Publik – Tanpa Koleksi
- 3.Zona Non Publik – Dengan Koleksi Zona Penyimpanan Koleksi.”

### 3.1.8 Standar Ruang Pamer

“Didalam perancangan sebuah museum perlu beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk museumnya sendiri, ditemukan tema pameran untuk membatasi bendabenda yang termasuk dalam kategori yang dipamerkan . Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari :

- 1.Sistem menurut kronologis
- 2.Sistem menurut fungsi
- 3.Sistem menurut jenis koleksi
- 4.Sistem menurut bahan koleksi
- 5.Sistem menurut asal daerah

memilih metoda penyajian agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih:

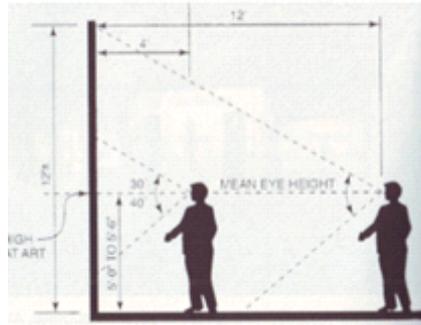
- 1.Metoda pendekatan esteis
- 2.Metoda pendekatan romantik/tematik
- 3.Metoda pendekatan intelektual. ( Susilo tedjo, 1988 )”

### 3.1.9 Standar Visual Objek Pamer

“Galeri dan ruang pameran harus merupakan sebuah lingkungan visual yang murni, tanpa kekacauan visual (termostat, alat pengukur suhu/ kelembaban, alat pemadam kebakaran, akses panel, signage, dll). Bahan permukaan display tidak boleh dapat teridentifikasi (secara pola atau tekstur). Permukaannya harus dapat dengan mudah di cat, sehingga warna dapat diatur menyesuaikan setiap pameran. Addition : mendesain bangunan yang baru dengan bangunan lama sebagai latar belakang dari bangunan baru. (Time Saver Standards for Building Types (De Chiara & Crosbie. 2001 : p.679)

Galeri dan ruang pameran harus merupakan sebuah lingkungan visual yang murni, tanpa kekacauan visual (termostat, alat pengukur suhu/ kelembaban, alat pemadam kebakaran, akses panel, signage, dll). Bahan permukaan display tidak boleh dapat teridentifikasi (secara pola atau

tekstur). Permukaannya harus dapat dengan mudah di cat, sehingga warna dapat diatur menyesuaikan setiap pameran. Dinding display dengan tinggi minimal 12 kaki diperlukan bagi sebagian besar galeri museum seni baru, namun museum yang didedikasikan untuk seni kontemporer harus memiliki langit-langit lebih tinggi, 20 kaki adalah ketinggian yang cukup fleksibel. (Time Saver Standards for Building Types (De Chiara & Crosbie. 2001 : p.679)“



**Gambar 2.4 Skema Pengamatan Benda**

Sumber : sumber : Neufert data,2002

### 3.1.10 Teknik Peletakan Dan Metode Penyajian

Teknik perletakan koleksi museum ada 2 jenis, yaitu :

- Diaroma, yang mampu menggambarkan suatu peristiwa tertentu dilengkapi dengan penunjang suasana serta background berupa lukisan atau poster.
- Sistem ruang terbuka.

Metode Penyajian Standard teknis penyajian sangat mengikat sehingga tidak tergantung pada selera atau orang saja. Standard teknik penyajian ini meliputi : Ukuran minimal Vitrin dan Panil, tata cahaya, tata warna, tata letak, tata pengamanan, tata suara, lebeling dan foto penunjang. Pameran dalam museum harus mempunyai daya tarik tertentu untuk sedikitnya dalam jangka waktu 5 tahun, maka sebuah pameran harus di buat dengan menggunakan suatu metode. Metode yang dianggap baik sampai saat ini adalah metode berdasarkan motivasi pengunjung museum. Metode ini merupakan hasil penelitian beberapa museum di eropa dan sampai sekarang digunakan. Penelitian ini memakan waktu beberapa tahun, sehingga dapat diketahui ada 3 kelompok besar motivasi pengunjung museum, yaitu:

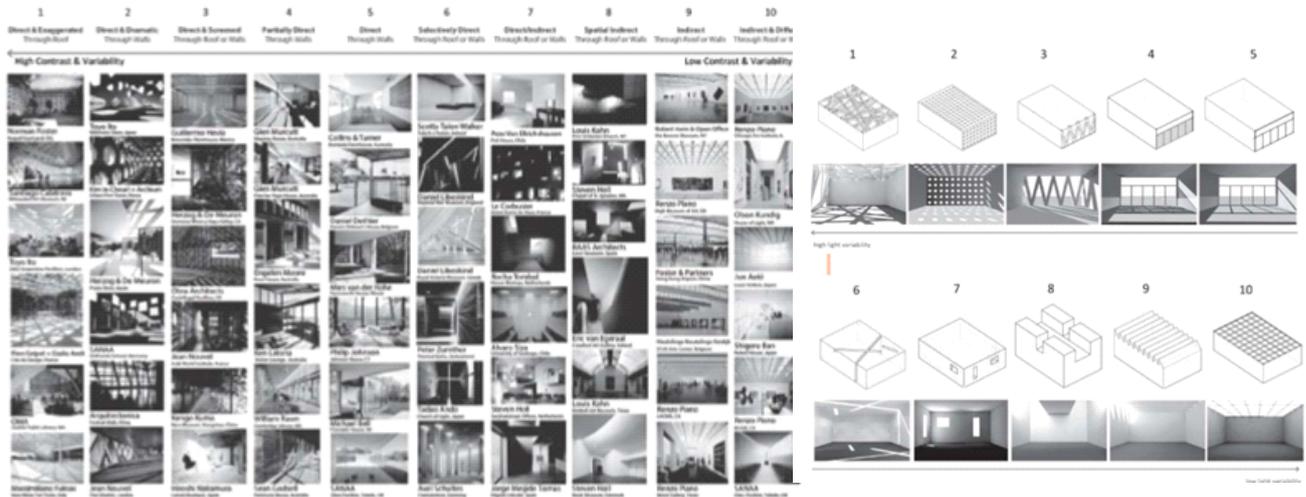
- Motivasi pengunjung untuk melihat keindahan koleksikoleksi yang dipamerkan
- Motivasi pengunjung untuk menambah pengetahuan setelah meliahat koleksi-koleksi yang dipamerkan
- Motivasi pengunjung untuk melihat serta merasakan suatu suasana tertentu pada pameran tertentu.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka untuk dapat memuaskan ketiga motivasi tersebut,metode-metodeyangdimaksud adalah :

- Metode penyajian artistik, yaitu memamerkan koleksikoleksi terutama yang mengandung unsur keindahan
- Metode penyajian intelektual atau edukatif, yaitu tidak hanya memamerkan koleksi bendanya saja, tetapi juga semua hal yang berkaitan dengan benda tersebut, misalnya : cerita mengenai asal usulnya, cara pembuatannya sampai fungsinya.
- Metode penyajian Romantik atau evokatif, yaitu memamerkan koleksi koleksi disertai semua unsur lingkungan dan koleksi tersebut berada.

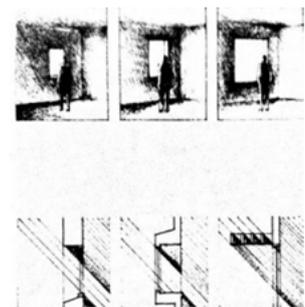
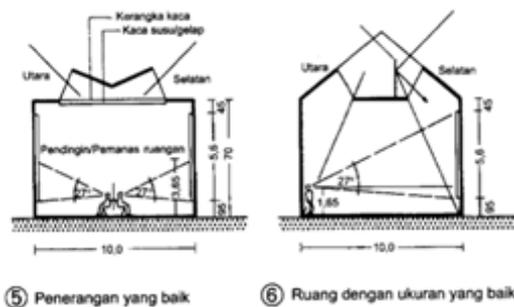
### 3.1.11 Teknik Pencayaahan Museum

Pencahayaan alami dapat diolah kembali menjadi ragam bentuk visual dari efek pencahayaan alami yang digunakan. Komposisi penggunaan kontras cahaya alami (terutama pada siang hari) dapat membantu sang perancang dalam mengolah pencahayaan alami di dalam bangunan. Dari komposisi tersebut dapat dikategorikan penggunaan skema dalam membagi kelompok dari kontras yang paling tinggi hingga ke paling rendah.



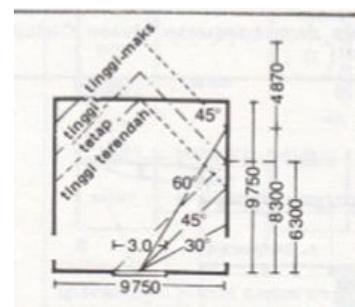
**Gambar 2.5 Beberapa Contoh Penggunaan Daylighting berdasarkan Kontras Cahaya yang Dihasilkan**  
sumber : Rockcastle & Andersen. 2012

**Gambar 2.6 Skema Penggunaan Pencahayaan Alami dalam Ruang**  
sumber : D.K Ching: 2007



“Pencahayaan alami dapat diolah kembali menjadi ragam bentuk visual dari efek pencahayaan alami yang digunakan. Komposisi penggunaan kontras cahaya alami (terutama pada siang hari) dapat membantu sang perancang dalam mengolah pencahayaan alami di dalam bangunan. Dari komposisi tersebut dapat dikategorikan penggunaan skema dalam membagi kelompok dari kontras yang paling tinggi hingga ke paling rendah.” Dari deskripsi dan skema pencahayaan alami di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu penggunaan ragam pencahayaan alami dan pengaplikasiannya ke dalam bangunan museum berdasarkan analisis fungsi kegunaan ruang yang dicocokkan dengan teknik pencahayaan alami di dalamnya.

“Ruang pameran dengan pencahayaan dari samping; tinggi tempat gantung yang baik antara 30° dan 60°, dengan ketinggian ruang 6700 dan tinggi ambang 2130 untuk lukisan atau 3040 – 3650 untuk meletakkan patung, hitungan ini berdasarkan di Boston.” Gambar disamping merupakan pencahayaan pada sisi bangunan.



**Gambar 2.7 Ruang Pameran Dengan Pencahayaan Dari Samping**  
Sumber : Ernst Neufert

### 3.1.12 Sejarah Keroncong

“Menurut Erant Heins ( dalam Harmunah, 1987 : 7 ) sebelum abad XVI, datanglah kapal-kapal Portugis ke kepulauan ini. Mereka mengadakan perhubungan perdagangan hamper diseluruh pelosok Indonesia dan mengembangkan agama katolik. Perdagangan portugis ini hanya menggunakan kapal-kapal tetapi menimbulkan perbudakan-perbudakan (hamba). Dan akhirnya meninggalkan bekas di Afrika India, Sri Langka, Malaya (Malaysia) yang dikenali dengan istilah Indo Portugis dan disebut pula dengan istilah “Portugis hitam”. Orang-orang hitam ini merupakan keluarga baru yang disebut Mahardika dalam bahasa Sanskrit. Dalam masa lampau di Eropa, orang-orang memandang bangsa Indo itu sebagai bangsa yang rendah derajatnya dan yang hanya mewarisi tabiat-tabiati tidak baik dari orang tuanya. Pendapat ini ditentang oleh ahli (pakar) dan bukti menyatakan bahwa orang yang berdarah campuran pada umumnya ulung dalam berbagai ilmu, jadi termasuklah orang yang berderajat tinggi. Pandangan yang salah seperti diatas itulah yang mungkin mempengaruhi tabiat para ahli, sehingga mereka hanya timbul niat untuk menyelidiki apa yang di pandang asli saja, dan nyatalah bahwa musik keroncong karena sejarahnya diketepikan oleh para ahli musikologi serta para ahli sejarah musik ( Tobing dalam Harmunah, 1987:8 ).” Tahun 1511 bangsa Portugis dibawah pimpinan Alfonso d' Albuquerque merebut malaka yang waktu itu dipimpin oleh Sultan Alaudin Syah. Setelah 11 tahun berada di Melaka, maka pada tahun 1522 pedagang-pedagang Portugis melanjutkan perdagangannya ke Ternate dan Ambon dan telah singgah di beberapa pulau. Karena datang dari jauh mereka kesepian disebabkan berpisah dari ahli keluarganya. Untuk mengisi kesepian tersebut mereka membawa alat musik ukulele yaitu seperti gitar kecil.

Bunyi yang keluar dari alat tersebut dan nyanyian merdu yang didendangkanm oleh pedagang Portugis tersebut terasa asing dan aneh kedengarannya oleh orang-orang pribumi Nusantara, karena orang pribumi biasa mendengar notasi pentatonik pelog dan slendro sedangkan saat itu yang mereka dengarkan adalah notasi diatonik. Berbekalkan hanya alat musik ukulele yang dimulai dari musik soliter (diamainkan seorang diri), maka berabadabad kemudian tumbuhlah menjadi musik keroncong yang kita kenali sekarang. Bermain alat musik seorang menimbulkan kebosanan, sehingga mereka mulai bermain dengan kawan-kawannya dengan menambah alat musik yang lain seperti tempurung kelapa, kentung bambu, rebana dan lain-lain. Dengan demikian alat musik keroncong tidak wujud seperti yang ada sekarang tetapi memerlukan waktu atau evolusi yang sangat panjang.

Berdasarkan riwayat singkat tersebut, kita tidak memungkiri bahwa ada unsur musik keroncong yang berasal dr luar ialah alat musiknya, tetapi bentuk musiknya (musik keroncong) bukanlah bentuk musik asing melainkan benarbenar hasil karya nenek moyang kita sendiri. Adapun terjadi adaptasi terhadap bau musik yang datang dari luar justru merupakan kreativitas nenek moyang kita yang patut kita hargai.

### 3.1.13 Fungsi Musik Keroncong

Musik keroncong memiliki fungsi yang hampir sama dengan jenis musik lain pada umumnya. Secara khusus aspek estetika musik keroncong muncul dari perpaduan berbagai aspek baik musikal maupun non musikal. Perpaduan tersebut dapat dikaji sebagai berikut. Pada umumnya seniman dalam berkreasi selalu memiliki harapan dan tujuan yang jelas. Mereka juga mempertimbangkan apakah yang dilakukan hanya sebatas untuk berprestasi estetis, atau hanya sebagai hiburan belaka. Apabila bertujuan sebagai presentasi estetis, maka seorang seniman mengharapkan adanya penikmat. Untuk tujuan hiburan, maka yang dipentingkan adalah fungsi serta siapa yang ingin menghibur diri. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa posisi seni dalam masing-masing masyarakat berbeda-beda. "Menurut Sedyawati (2006:121) sebagaimana telah dikutip oleh Ardini (2010:1) Sebagai salah satu bentuk kesenian yang berkembang di masyarakat, kehadiran musik keroncong mempunyai beberapa fungsi, yaitu :

- **Fungsi Pendidikan**

Karya seni dalam bentuk lagu-lagi keroncong merupakan salah satu media penting untuk pendidikan informal bagi masyarakat. Nilai-nilai pendidikan dapat diperoleh melalui lirik/syair yang tertuang dalam lagu. Masyarakat dapat memahami ajaran agama, budi pekerti dan ajaran lainnya yang berguna dalam meningkatkan eksistensinya.

- **Fungsi Hiburan**

Musik merupakan salah satu bentuk konsumsi bagi kebutuhan batin manusia yang tergolong kebutuhan sekunder. Ketika mereka mengalami ketegangan atau kejenuhan setelah menyelesaikan suatu pekerjaan, atau sedang mengalami masalah, dengan mendengarkan musik merupakan salah satu upaya untuk melepaskan ketegangan. Musik merupakan salah satu hiburan yang cukup mudah untuk didapatkan baik melalui radio, televisi, MP3, maupun handphone.

- **Fungsi Ekonomi**

Sebelum menjadi sebuah hasil komoditas, musik keroncong hanyalah sebagai karya seni yang berfungsi sebagai penyegar rohani atau hiburan dikala sedang beristirahat. Namun, keberadaannya kini telah beralih fungsi, disamping berfungsi hiburan juga berfungsi ekonomi. Berkat hasil sentuhan teknologi modern yang merupakan hasil budaya populer sehingga menjadikan lagu-lagu tersebut mulai memperlihatkan eksistensinya melalui bentuk penyajian. Berbagai bentuk komodifikasi diciptakan untuk mengemas lagu-lagu tersebut agar dikenal dan populer dimasyarakat. Kemasan dalam bentuk kaset dan VCD ternyata mendapat sambutan hangat dari masyarakat, terutama bagi penggemar lagu-lagu keroncong. Larisnya peredaran kaset dan VCD tidak saja menguntungkan bagi pemilik modal yaitu studio rekaman, yaitu penyanyi, pemusik dan pencipta lagu juga merasakan ikut mendapatkan keuntungan dari segi materi

- **Fungsi Sosial**

Ungkapan-ungkapan Seni, baik yang seni "adiluhung" maupun yang "hiburan" di samping memiliki nilai estetis tentulah juga mempunyai fungsifungsi sosialnya. Fungsi sosial dalam kesenian dapat dilihat dari isi yang terdapat pada suatu bentuk kesenian yang bertujuan untuk mempengaruhi masyarakat atau penonton agar bisa berbuat sosial terhadap lingkungan sekitarnya. Fungsi sosial dalam musik keroncong, bisa dilian dari fungsian lagu-lagu keroncong yang dinyanyikan untuk kepentingan sosial dalam masyarakat. Seperti misalnya dalam kegiatan syukuran, acara pernikahan. Dengan tujuan untuk menghibur para undangan yang menghadiri acara tersebut.

### 3.1.14 Alat- Alat yang dipakai Musik Keroncong

“Menurut Soeharto (1996:64), alat musik dalam musik keroncong terdiri dari dua bagian, yaitu alat musik bagian depan dan bagian belakang.

1. Alat musik bagian depan dalam musik keroncong yaitu flute dan biola.

a. Flute merupakan alat musik tiup terbuat dari logam yang mempunyai ambitus nada c1 sampai c4. Flute berfungsi mengisi hiasan, yang melayanglayang mengisi ruang melodi yang kosong. Flute memiliki karakter suara halus dan lembut, karena alasan tersebutlah Flute sering digunakan dalam sajian musik keroncong. Flute terbuat dari logam dan dimainkan dengan cara ditiup



**Gambar 2.8 Flute**

Sumber : Internet, diakses 19 January 2018

b. Suling Alat musik tiup ini dimainkan dengan cara meniup lubang yang ada di ujung suling dan pemain memainkan jemari membuka serta menutup lubang nada untuk menghasilkan nada yang diinginkan. Dalam sajian musik keroncong, suling tak hanya digunakan dalam keroncong dangdut (Keroncongdut), keroncong campur sari atau jenis keroncong lainnya, suling digunakan sesuai kebutuhan lagu yang akan dimainkan.



**Gambar 2.9 Suling**

Sumber : Internet, diakses 19 January 2018

c. Biola merupakan alat musik gesek yang memiliki empat senar g – d1 – a1 – e2. Biasanya instrument ini digunakan untuk memainkan melodi. Biola berfungsi sebagai penuntun melodi sekaligus hiasan/ornament.



**Gambar 2.10 Biola**

Sumber : Internet, diakses 19 January 2018

d. Gitar melodi merupakan alat yang digunakan sama dengan gitar akustik biasa namun menggunakan 6 dawai kawat dengan nada e1 – b – g – d – A – E. Biasanya menggunakan dua gitar, yaitu sebagai melodi dan sebagai pengisi ritme.



**Gambar 2.11 Gitar Melodi**

Sumber : Internet, diakses 19 January 2018

e. Cello merupakan alat musik mirip biola berukuran besar yang biasanya dimainkan dengan digesek, tetapi dalam musik keroncong dimainkan dengan dipetik. Talinya terbuat dari nylon atau dari kulit sapi yang disebut "jangat" dan berurutan mulai dari senar yang besar kemudian senar yang kecil dengan stem nada yaitu D – G – d.



**Gambar 2.12 Cello**

Sumber : Dokumentasi Pribadi

f. Cuk (ukulele) merupakan Alat musik petik, seperti gitar kecil yang memiliki tiga senar nilon. Dalam alat musik cuk ini urutan nadanya adalah g2, b1 dan e2. Pada umumnya ukulele yang digunakan dalam orkes keroncong menggunakan tiga tali / dawai dengan penempatan tali yang lebih besar di tengah dibanding dengan kedua tali yang lain yang ada di sisi kanan-kirinya, yang digunakan biasanya Nylon.



**Gambar 2.13 Cuk**

Sumber : Internet, diakses 19 January 2018

### 3.1.15 Jenis- jenis Keroncong

“Menurut (Soeharto 1996:80)

#### 1. Keroncong Asli

Keroncong asli memiliki bentuk lagu A – B – C, lagu terdiri dari 8 baris, 8 baris x 4 birama = 32 birama, di mana dibuka dengan PERLUDE 4 birama yang dimainkan secara instrumental, kemudian disisipi INTERLUDE standar sebanyak 4 birama yang dimainkan secara instrumental juga. Alur akordnya seperti tersusun dibawah ini : Ciri-ciri keroncong yaitu :

- Irama : Mempunyai baku irama keroncong dan umumnya irama keroncong asli berirama 4/4.
- Susunan Bar : Yang terdiri dari 14 bar yang terdiri dari 2 bagian yaitu bagian A disebut angkatan sebanyak 10 bar, dan bagian B disebut senggakan sebanyak 4 bar.
- Kata-kata : Umumnya berupa lirik pantun.
- Pembawaan : Dimainkan 2 x 14 bar = 32 bar.
- Contoh Lagu : Kr. Kemayoran, Kr. Petir, dll

#### 2. Keroncong Langgam

Bentuk lagu langgam ada dua versi, yang pertama A – A – B – A dengan pengulangan dari bagian A kedua seperti lagu standar pop: Verse A – Verse A – Bridge B – Verse A, panjang 32 birama. Beda sedikit pada versi kedua, yakni pengulangannya langsung pada bagian B. Meski sudah memiliki bentuk baku, namun pada perkembangannya irama ini lebih bebas di ekspresikan. Penyanyi serba bisa Hetty Koes Endang misalnya, dia sering merekam lagu-lagu nonkeroncong dan langgam menggunakan irama yang sama, dan kebanyakan tetap dinamakan langgam.

Ciri-ciri keroncong langgam yaitu :

- Irama : Mempunyai baku irama keroncong dan umumnya keroncong asli berirama 4/4.
- Susunan bar : Terdiri dari 32 bar yang terdiri dari 4 bagian yaitu bagian A bait pertama, bagian A bait kedua, bagian b yang disebut refrain, dan bagian A untuk bait terakhir.
- Kata-kata : Bebas
- Pembawaan : Bebas
- Contoh Lagu : Lg. Putri Ngayogyakarta, Lg. Sampul Surat, dll

#### 3. Keroncong stambul

Stambul Keroncong berbentuk  $(A - B - A - B') \times 2 = 16 \text{ birama} \times 2 = 32 \text{ birama}$ , merupakan modifikasi stambul II yang 16 birama menjadi 32 birama (menyesuaikan standar Keroncong Abadi yang 32 birama). Stambul merupakan jenis keroncong yang namanya diambil dari bentuk sandiwara yang dikenal pada akhir abad ke-19 hingga paruh awal abad ke-20 di Indonesia dengan nama Komedi Stambul. Nama “stambul” diambil dari Istambul di Turki.

Ciri-ciri keroncong stambul yaitu :

- Irama : Mempunyai baku irama keroncong dan umumnya irama keroncong asli berirama 4/4
- Susunan Bar : Terdiri dari 16 bar yang terdiri 2 bagian, yaitu bagian A dan bagian B.
- Kata-kata : Dapat berupa pantun atau syair
- Pembawaan : Jika pantun terdiri dari 2 x 16 bar = 32 bar, dan jika syair bebas
- Contoh lagu : St. Lambang Kehidupan, St. Baju Biru.

#### 4. Keroncong Ekstra

Pengertian ekstra adalah khusus untuk menampung semua jenis irama keroncong yang bentuknya menyimpang dari ketiga jenis keroncong yang telah diuraikan diatas contohnya

adalah lagu "jail-jali", lagu-lagu daerah dan sebagainya yang mempunyai bentuk khusus. Atau dapat juga diartikan iramanya keroncong namun lagunya berupa Pop, Dangdut, Rock dll. Lagu ini bertujuan untuk menghibur, biasanya dibawakan pada acara resepsi, sunatan dll. Tak heran semua orang dapat menikmati lagu ini karena lagunya sudah dikenal oleh kebanyakan orang. Dan yang membuat lagu ini menarik karena ada alunan musik Keroncongnya.

### 3.1.16 Landmark

Kevin Lynch (1960 dalam *The Image of the city*) Teori ini berkaitan dengan space terletak pada pemahaman atau pengertian terhadap budaya dan karakteristik manusia terhadap ruang fisik. Space adalah void yang hidup mempunyai suatu keterkaitan secara fisik. Space ini akan menjadi place apabila diberikan makna kontekstual dari muatan budaya atau potensi muatan lokalnya. Salah satu teorinya yaitu mengenai Landmark Adalah titik pedoman obyek fisik. Berupa fisik natural yaitu gunung, bukit dan fisik buatan seperti menara, gedung, sculpture, kubah dan lain-lain sehingga orang bisa dengan mudah mengorientasikan diri di dalam suatu kota atau kawasan. Landmarks merupakan ciri khas terhadap suatu wilayah sehingga mudah dalam mengenal orientasi daerah tersebut oleh pengunjung. Landmarks merupakan citra suatu kota dimana memberikan suatu kesan terhadap kota tersebut.

Landmark Landmark merupakan tanda fisik yang dapat memberikan info bagi pengamat dari suatu jarak. Landmark memiliki tiga unsur, yaitu :

- Tanda fisik berupa elemen visual.
- Informasi yang memberikan gambaran secara tepat dan pasti.
- Harus dapat dikenali pada jarak tertentu.

Sedangkan kriteria landmark, yaitu :

- Unique (unik dan memiliki ciri khas)
- Memorable (mudah diingat)
- Identifiable (mudah dikenali)
- memiliki nilai lebih di bidang historis dan estetis
- merupakan elemen visual yang diperkuat dengan suara dan bau.

Landmark dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

Menurut bentuk, terbentuk oleh elemen atau bangunan dan berupa kawasan (urban space) yang memanjang ataupun cluster. Menurut jarak, distant landmark dan local landmark. Proses pembentukan landmark adalah untuk memperluas arah pandang, membuat kontras dan meletakkan landmark pada suatu tempat dengan hirarki visual yang unik. Sedangkan fungsi landmark adalah sebagai sarana informasi, penentu orientasi lingkungan dengan yang mudah dikenali (Murwani, 2007). Adapun pengertian lain mengenai landmark adalah elemen eksternal dan merupakan bentuk visual yang menonjol dari sebuah kota ataupun kawasan, misalnya gunung atau bukit, gedung tinggi, tempat ibadah, pohon tinggi dan sebagainya. Landmark adalah elemen penting dari suatu kota atau kawasan karena membantu orang mengenali suatu tempat untuk mengorientasikan diri di dalam tempat tersebut dan membantu orang mengenali suatu daerah atau kawasan (Sirait, 2011).

### 3.1.17 Visual Bangunan

Menurut Mangunwijaya, Y.B, Wastu Citra, 1992, h: 25 "Bangunan, biar benda mati namun tidak berarti tak "beljiwa". Rumah yang kita bangun ialah rumah manusia. Oleh karena itu merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinapasi oleh kehidupan manusia oleh watak dan kecenderungan-kecenderungan, oleh napsu dan cita-citanya. Rumah selalu adalah citra sang manusia pembangunnya.

Semua itu sangat bertalian dengan citra rumah. Citra sebetulnya hanya menunjuk suatu "gambaran" (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Citra gedung istana yang megah besar tentulah melambangkan kemegahan juga, kewibawaan seseorang kepala negara misalnya.

Dan gubug reyot adalah citra yang langsung menggambarkan keadaan penghuni miskin yang serba reyot juga keberadaannya. Tetapi semua itu belum mengungkapkan dan menyinarkan sesuatu yang paling menjadi ciri kemanusiawian manusia yang diam dalam rumah. Yakni, segi kebudayaannya, segi spiritualnya. Rumah memang bisa dianggap sebagai mesin, alat pergandaan produksi. Tetapi lebih dari itu, rumah atau bangunan lain adalah citra, cahaya pantulan jiwa dan cita-cita kita. Ia adalah lambang yang membahasakan segala yang manusiawi, indah dan agung dari dia yang membangunnya, kesederhanaan dan kewajarannya yang memperteguh hati setiap manusia.

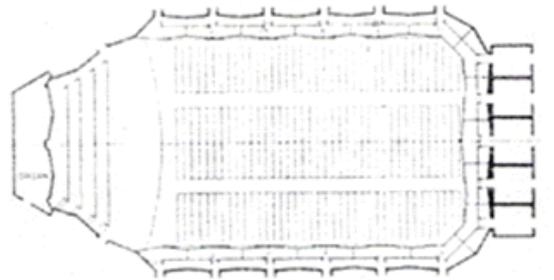
Oleh karena itu, bila kita berarsitektur, artinya berbahasa ruang dan gatra, dengan garis dan bidang, dengan bahan material dan suasana tempat, sudah sewajarnya kita berarsitektur secara budayawan dengan nurani dan bertanggung jawab penggunaan bahasa arsitektural yang baik. Bahkan kalau mungkin, walaupun tentu saja tidak setiap orang mampu dengan puisi. Berarsitektur adalah berbahasa manusiawi dalam arti Medeau-Ponty tadi : dengan citra unsur-unsurnya, baik dengan bahan material maupun dengan bentuk serta komposisinya. Dari sebab itu, hakekat bahasa arsitektur yang bagus dan cita-citra penghayatannya bukan pertama-tama harus dihubungkan dengan persyaratan kemewaltan, biaya mahal dan sebagainya, sedangkan arsitektur yang sedikit biayanya, bagaimana lagi, pasti akan bermutu rendah juga dan sebagainya, arsitektur yang baik juga tidak harus mengikuti mode mutahir, gaya yang sedang laku dan sebagainya. "A thing of beauty is a joy for ever" kata orang-orang Inggris. (Mangunwijaya, Y.B, Wastu Citra, 1992)

### 3.1.18 Bentuk Amphiteater

“Menurut Leslie L. Doelloe 1993, bentuk ruang pertunjukan dapat dibagi berdasarkan sistem akustiknya, pembagian tersebut adalah sebagai berikut :

- Segiempat

Bentuk ini merupakan bentuk yang sederhana dari ruang teater. Peletakan panggung pertunjukan berada di salah satu sisi dan ruang penonton berada di sisi yang lain. Kondisi ini menyebabkan penonton yang berada di area samping akan merasa kesulitan menikmati pertunjukan sehingga mengurangi rasa nyaman .

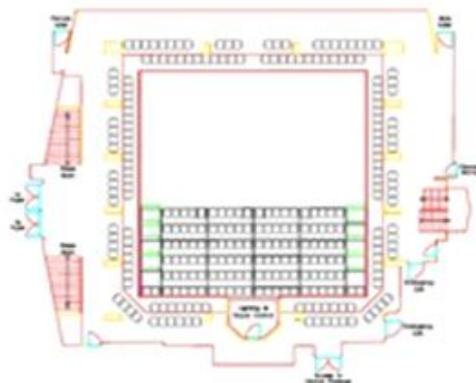


**Gambar 2.14 Bentuk Amphiteater**

Sumber : Leslie L. Doelloe 1993

- Tengah

Kondisi ini juga dapat menampung lebih banyak penonton, tetapi tetap memiliki masalah sama, yakni penonton yang berada di area samping akan merasa sulit menikmati pertunjukan kesenian. Bentuk ini sering digunakan sebagai ruang seminar, workshop, rapat, dan sebagainya.



**Gambar 2.15 Bentuk Amphiteater**

Sumber : Leslie L. Doelloe 1993

- Kipas melingkar

Bentuk kipas menjadikan ruang penonton melingkari panggung pertunjukan. Dengan kondisi ini kemampuan visual penonton akan pertunjukan tidak akan terganggu. Fokus pandangan semua orang dapat tertuju di pusat pertunjukan. Mengenai layout tempat duduk yang digunakan adalah jenis lengkung di bagian depan panggung , agar penonton lebih nyaman menikmati musik dan tidak mengganggu pandangan kearah panggung.



**Gambar 2.16 Bentuk Amphiteater**  
Sumber : Leslie L. Doelloe 1993

### 3.1.19 Akustik

Akustik adalah ilmu interdisipliner yang berkaitan dengan studi dari semua gelombang mekanik dalam gas, cairan, dan padatan termasuk getaran, USG, suara, dan infrasonik. Akustik sendiri memiliki definisi sebagai teori gelombang suara dan perambatannya pada suatu medium. Seorang ilmuwan yang bekerja di bidang akustik adalah acoustician sementara seseorang yang bekerja di bidang teknologi akustik dapat disebut seorang insinyur akustik. Penerapan akustik dapat dilihat di hampir semua aspek masyarakat modern dengan yang paling jelas adalah industri audio.

### 3.1.20 Macam- macam bahan dan aplikasi akustik suara

Jenis-jenis media penyerap suara :

- Bata : Merupakan blok bangunan modular, terbuat dari tanah liat, bersifat sebagai pereduksi udara yang sangat baik terutama pada sistem dua paralel dibuat tanpa hubungan dengan adukan semen atau tanpa pelapis.
- Beton : Material hasil campuran dari bahan air mempunyai daya yang kuat terhadap gaya tekan, digunakan untuk struktur slab atau dinding struktural. Beton merupakan pereduksi kebisingan udara yang sangat baik, dan tidak bersifat sebagai penyerap. Bila beton diberi celah udara dapat menyerap kebisingan dengan lebih baik lagi.
- Unit-unit blok beton : Digunakan sebagai modular bangunan, bersifat mereduksi bunyi dan sangat baik, tergantung pada berat dan tidak pada kepadatan blok beton.
- Kaca : Merupakan bahan transparan dari silikat yang sangat ringan, dan bersifat sebagai pereduksi yang sangat baik terutama pada frekuensi menengah. Kualitas dapat ditingkatkan dengan sistem berlapis dan berfungsi sebagai penyerap kebisingan tetapi beresiko pada resonansi frekuensi rendah.
- Plywood : Jenis material ini tidak efektif untuk mereduksi bunyi kecuali bila digabung dengan material lain tetapi bila bentuknya tipis dapat menjadi 27 penyerap yang kuat pada frekuensi rendah. Bahan plywood merupakan pemantul bunyi yang cukup baik.

### 3.1.21 Pengertian Kenyamanan Termal

Kenyamanan termal merupakan suatu kondisi pikiran yang mengekspresikan kepuasan terhadap keadaan lingkungan termal ( ISO 7730,1994). Kenyamanan termal juga berarti rasa nyaman terhadap situasi termal di lingkungan sekitar tubuh (Sangkertadi,2013). Menurut Auliciems dan Szokolay (1997) kenyamanan termal merupakan evaluasi kepuasan penghuni terhadap kondisi termal lingkungan.

Ashere (1989), mendefinisikan kenyamanan sebagai suatu pemikiran dimana kepuasan didapati. Oleh karena itu, kenyamanan adalah suatu pemikiran mengenai persamaan empiris. Meskipun digunakan untuk mengartikan tanggapan tubuh, kenyamanan thermal merupakan kepuasan yang dialami oleh manusia yang menerima suatu keadaan thermal, keadaan ini alami baik secara sadar ataupun tidak sadar. Pemikiran suhu netral atau suhu tertentu yang sesuai untuk seseorang dinilai agak kurang tepat karena nilai kenyamanan bukan merupakan nilai yang pasti dan selalu berbeda bagi setiap individu.

### 3.1.22 Faktor Kenyamanan Termal

Menurut Auliciems dan Szokolay (2007), kenyamanan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni temperatur udara, pergerakan angin, kelembaban udara, radiasi, faktor subyektif, seperti metabolisme, pakaian, makanan dan minuman, bentuk tubuh, serta usia dan jenis kelamin. Faktor–faktor yang mempengaruhi kenyamanan termal yaitu, temperatur udara, temperatur radiant, kelembaban udara, kecepatan angin, insulasi pakaian, serta aktivitas.

### 3.1.23 Material Lokal



Roster Tanah Liat



Bambu

Batu Alam



Papan kayu



Roster beton



Bahan material tersebut merupakan material lokal yang di terapkan sebagai fasad bangunan maupun berfungsi sebagai pedestrian

### 3.1.24 Preseden

Bangunan ini merupakan area pertunjukan di youth center sleman yang memiliki fungsi sebagai area pertunjukan maupun ajang untuk kegiatan kreatifitas serta digunakan sebagai area seperti pesta maupun syukuran masyarakat.



### XINWU FLOOR, NANQI INDUSTRIAL

Deskripsi teks disediakan oleh para arsitek. Kecenderungan modernisasi dan urbanisasi dalam pembangunan pedesaan pasti membutuhkan pengenalan jenis-jenis fungsi baru. Sebagai bangunan multi-fungsi dengan ruang besar, pusat konferensi Internet adalah salah satunya. Mengambil auditorium komune dan rumah kaca sayuran sebagai bentuk aslinya, Proyek Desa Shitang di Jiangning mencoba merekonstruksi bangunan publik dalam konteks pedesaan. Berbagai upaya telah dilakukan untuk membangun sistem melalui industrialisasi secara cepat, membawa teknologi struktur kolom super ramping pra-fabrikasi, secara selektif menerapkan teknologi yang sesuai untuk menghilangkan keberadaan bangunan yang lemah dan terwujud dan memulihkan kembali perasaan primitif dari desa-desa pedesaan, sehingga telah dilakukan sebuah praktek konstruksi yang diremajakan dalam waktu konstruksi yang sangat singkat di pedesaan.

