

Bab III

Analisa

Pada bagian ini, analisis diarahkan pada lokasi, tapak, peruangan, bentuk dasar, ekspresi struktur, dan akustik guna mendapatkan *output* yang berguna menuju konsep.

3.1. Lokasi

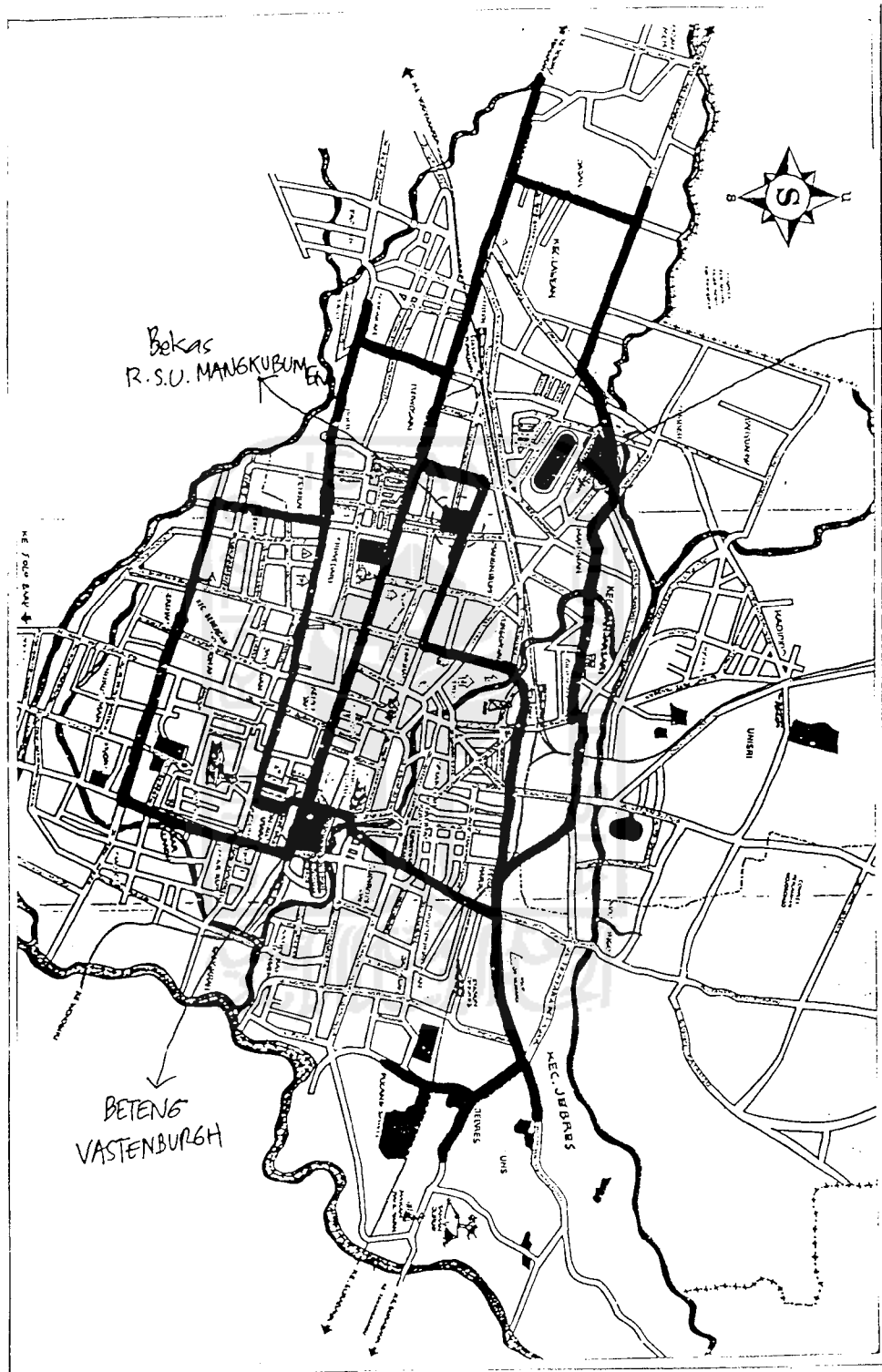
Dasar-dasar pemilihan lokasi ditetapkan berdasarkan:

- Posisi lokasi yang strategis, yaitu:
 1. Mudah dalam transportasi, maksudnya bahwa di area tersebut dilalui transportasi umum yang terdapat di kota Solo, seperti; bus kota, angkutan kota dan taksi. (gambar A)
 2. Mudah dalam pencapaian, maksudnya bahwa area tersebut tidak sulit dijangkau dan mudah dicari dari berbagai sudut kota Solo. (gambar B)

Berdasarkan penilaian diatas, telah didapatkan tiga alternatif lokasi, yaitu: komplek Beteng Vastenburgh, Balekambang, dan bekas RSU. Mangkubumen.

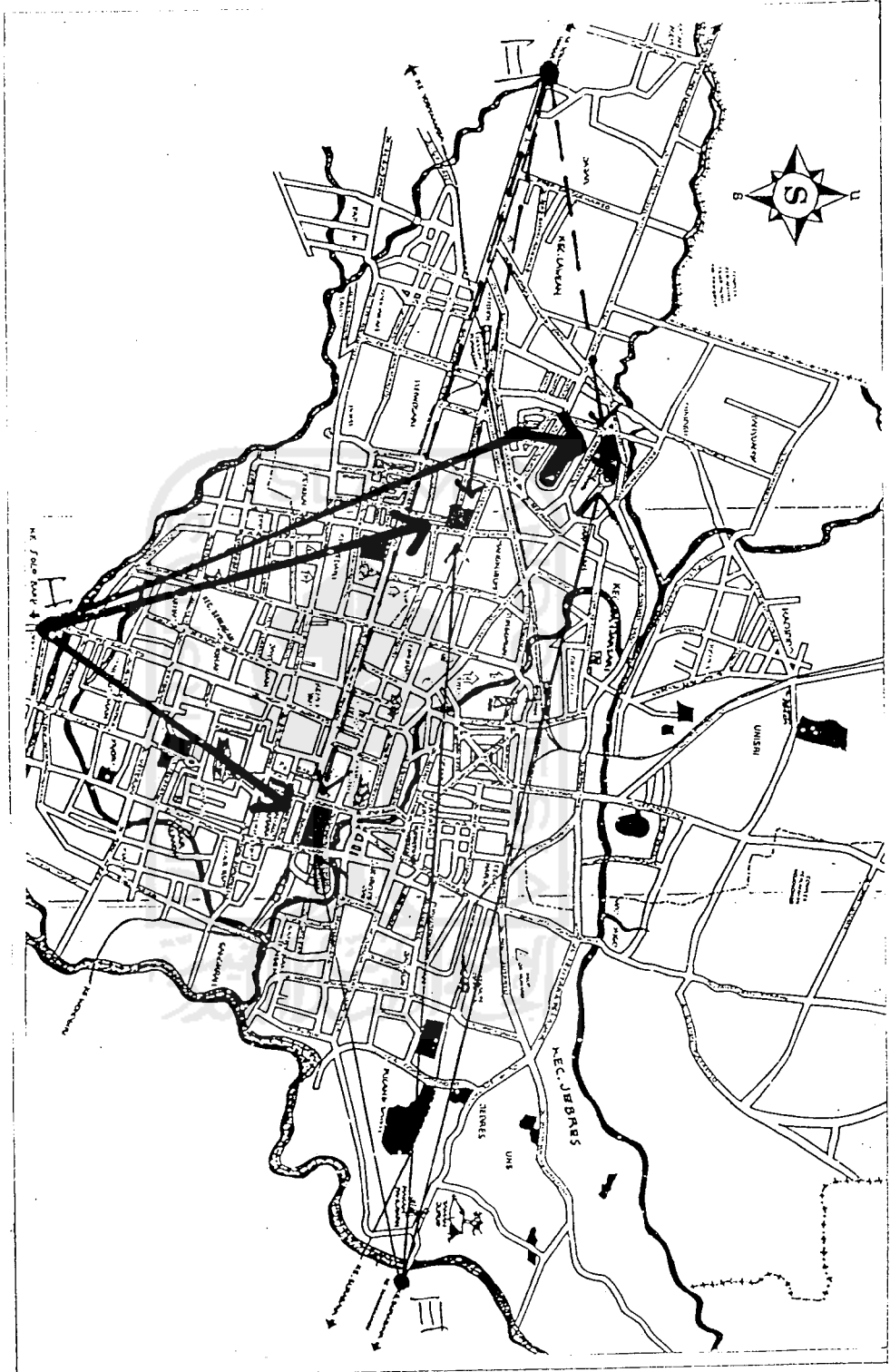
1. Komplek Beteng Vastenburgh

Komplek berada di tengah kota Solo dan memenuhi segala persyaratan diatas namun lokasi tersebut lebih layak untuk bangunan yang bersifat pemerintahan dan perdagangan (karena lokasi termasuk dalam area pusat perdagangan), selain itu masih terikat dalam bangunan cagar budaya yang selayaknya dilestarikan.



GAMBAR A

"Jalur transportasi umum di Solo"



GAMBAR B

MUDAH DALAM
PENCAPAIAN

2. Balekambang

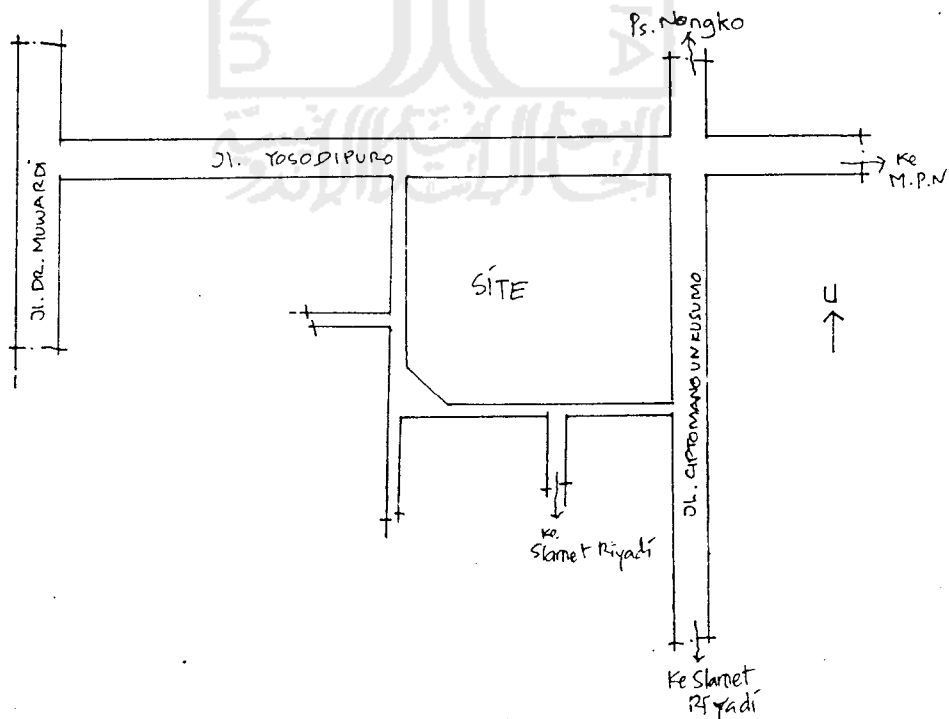
Lokasi ini terletak di sebelah utara kota Solo, sampai sekarang lokasi ini dapat dikatakan terbengkalai, lokasi sebetulnya merupakan lokasi alternatif namun lokasi merupakan cagar budaya dan selayaknya digunakan untuk kegiatan yang bersifat kesenian tradisional, karena termasuk peninggalan keraton Solo yang mana di lingkungan tersebut kesenian tradisional lebih hidup.

3. Bekas RSUD. Mangkubumen

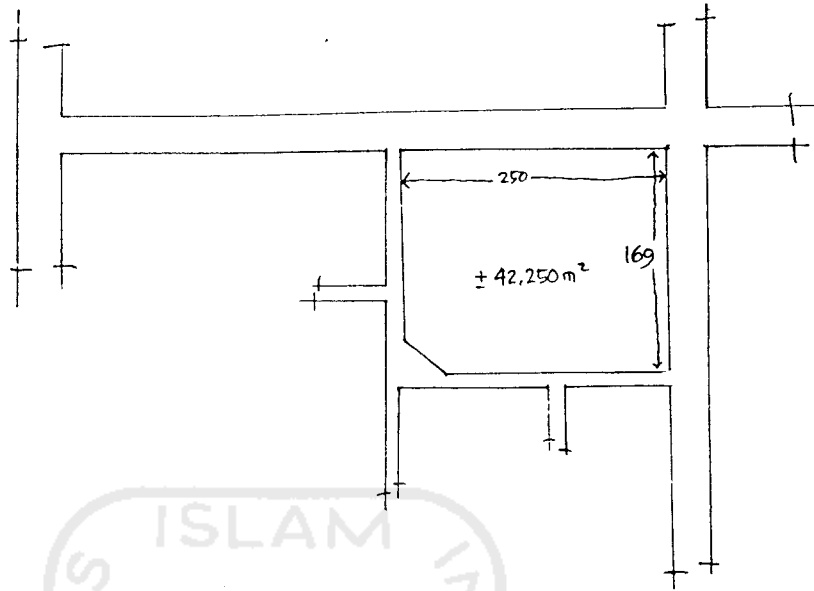
Lokasi ini terletak di tengah kota Solo dan merupakan alternatif lokasi yang sesuai dengan persyaratan diatas.

3.2. Tapak

Site terpilih adalah terletak di bekas lahan RSUD. Mangkubumen Solo, yang terletak di Jl. Yosodipuro. Kondisi tapak datar sehingga mudah dalam pengolahan site-nya.



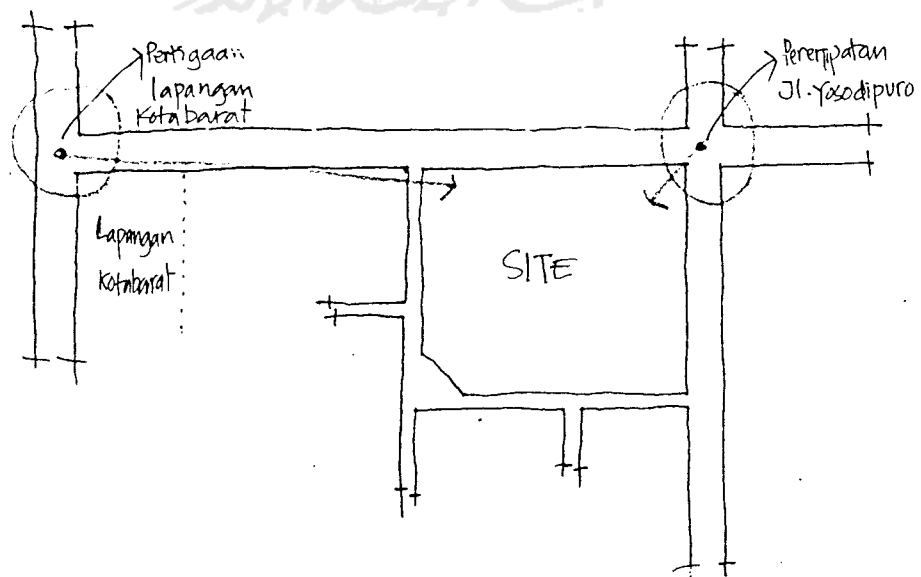
A. Kondisi fisik tapak



B. Batas Tapak

- Sebelah timur : Jalan. Ciptomangunkusumo.
- Sebelah utara : Jalan Yosodipuro.
- Sebelah selatan : Jalan Dr. Soepomo.
- Sebelah barat : Jalan Dr. Muwardi.

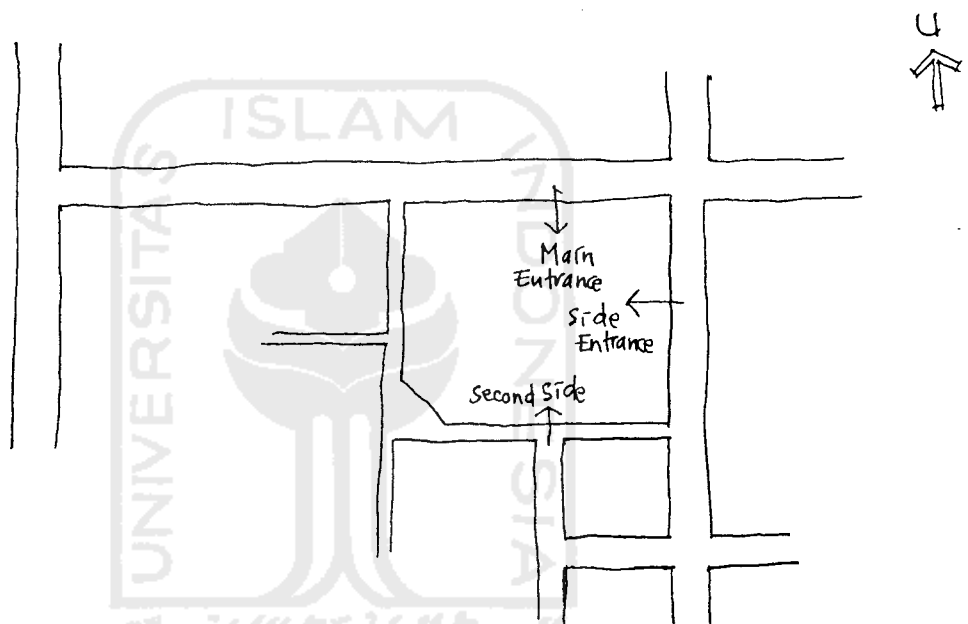
Kekuatan tapak dapat dilihat dari dua titik simpul yang ada di sekitar lokasi, yaitu di pertigaan lapangan kotabarat dan perempatan pojok jl. Yosodipuro.



C. Pengolahan Tapak

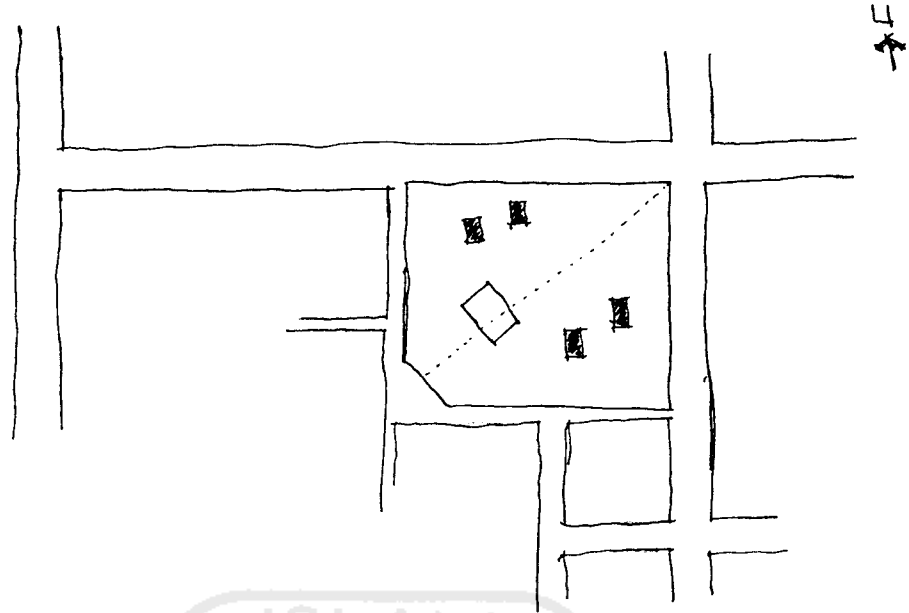
1. Sistem Pencapaian

Sistim pencapaian ke dalam site ditempuh melalui *main entrance*/pencapaian utama yang terletak di jalan Yosodipuro dan *side entrance*/pencapaian sekunder dari jalan Ciptomangunkusumo dan pintu belakang sebagai *second side entrance* dari jalan lingkungan tembus dari jalan Slamet Riyadi.



2. Orientasi

Orientasi utama pada site mengarah ke ujung *main entrance*/pencapaian utama dan terbatas pada bangunan yang bermassa tunggal, sedang bangunan yang lainnya mengikuti lingkungan pada site-nya. Hal ini disebabkan karena bangunan tersebut lebih diorientasikan sebagai penerima terhadap kedatangan pengunjung.



3.3. Peruangan

3.3.1. Kebutuhan Ruang

Dalam lingkungan Gedung Pertunjukan ini, kebutuhannya terbagi berdasarkan gejala kebutuhan yang beredar di kalangan musisi Surakarta. Kebutuhan akan tempat yang benar-benar berfungsi sebagai ruang kegiatan bermusik merupakan keinginan yang amat sangat didamba.

Hasil survey di lapangan turut pula berperan dalam menentukan kebutuhannya. Ruang-ruang tersebut adalah:

1. Ruang Konser.
2. Studio Rekaman.
3. Studio Latihan.
4. Ruang Pameran/Gallery.
5. Music Room.
6. Ruang Pengelola.
7. Ruang Keamanan.
8. Ruang Service.
 - Musholla
 - Cafeteria

- Gudang
- M+ E

3.3.2. Besaran Ruang

Besaran ruang didasarkan pada kelompok ruang yang terdapat pada kebutuhan ruang yang telah dibahas sebelumnya.

A. Ruang Konser

Pada besaran ruang konser terbagai menjadi dua, yaitu; ruang penonton dan panggung.

Untuk ruang konser ini ditetapkan berkapasitas untuk ± 1500 , dengan perincian 1000 penonton duduk dan 500 berdiri (bersifat *moveable*), kebutuhan diatas didasarkan pada setiap pementasan di kota Solo yang selalu dipadati penonton sekitar ± 2000 penonton.

Standard luasannya : 0,65-0,84 m²/orang (duduk)¹⁰

Luas yang dibutuhkan : 0,65 X 1000 = 650 m²

Luas penonton berdiri : 0,65 X 500 = 325 m²

Flow dan sirkulasi 20% = 195 m²

Total = 1170 m²

Untuk besaran panggung, lebih diutamakan pada konser musik, maka digunakan asumsi bahwa jumlah personil antara 3 sampai 10 personil membutuhkan luasan sekitar 72,93 m².

Sistem Pementasan /musik pengiring	Bentuk pementasan penyanyi	Luas panggung (m ²)
Konser band	Paduan suara	72,93 + 12,6 = 85,53
	Vokal grup	72,93 + 46,2 = 119,13

¹⁰ Neufert, Ernst, "Data Arsitek", Pustaka Erlangga, Surabaya.

	Solo, duet, trio atau grup band	Fleksibel tetapi memakai luasan 119,13
--	---------------------------------	--

Berdasarkan tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa luasan panggung adalah 85,53 m² dan 119,13 m², dengan pembulatan diambil luas terbesar maka luas panggungnya 120 m².

1. Kelompok persiapan penonton

- main hall = 100 m²
- lobby = 400 m²
- loket = 20 m²
- toilet pria = 40 m²
- toilet wanita = 40 m²
- total = 500 m²

2. Kelompok ruang pentas

- r. audience = 1170 m²
- panggung = 120 m²
- r. kontrol cahaya = 20 m²
- r. kontrol suara = 20 m²
- total = 1330 m²

3. Kelompok persiapan pentas

- hall = 20 m²
- lobby = 40 m²
- r. tunggu pemain = 30 m²
- r. ganti = 20 m²
- gudang = 30 m²
- toilet pria = 15 m²
- toilet wanita = 15 m²
- total = 170 m²

B. Studio Latihan

2 studio @ 36 m² = 72 m²

r. operator @ 9 m ²	= 18 m ²
gudang	= 15 m ²
2 toilet @ 4 m ²	= 8 m ²
<u>total</u>	<u>= 113 m².</u>

C. Studio Rekaman

r. take vokal	= 20 m ²
r. mixing+editing	= 70 m ²
r. santai/istirahat	= 20 m ²
gudang	= 10 m ²
2 toilet @ 4 m ²	= 8 m ²
<u>total</u>	<u>= 139 m²</u>

D. Kafe/music room

- pengunjung ± 300 orang asumsi	
- kursi + meja ± 50 @ 2,89 m ²	= 166,175 m ² (termasuk flow 15%)
-festival	= 9 m ²
-panggung	= 18 m ²
- r. bartender	= 12 m ²
- loker	= 18 m ²
- dapur	= 15 m ²
- toilet	= 26 m ²
- gudang	= 9 m ²
<u>total</u>	<u>= 273 m²</u>

E. Ruang Pameran/gallery

- r. pamer	= 200 m ²
- r. staff	= 10 m ²
- gudang	= 20 m ²
<u>total</u>	<u>= 230 m²</u>

F. Ruang Workshop Musik

- r. workshop	= 120 m ²
---------------	----------------------

- toilet @ 4 m² = 8 m²
- total = 128 m²

G. Ruang Pengelola

- r. sekretariat = 30 m²
- r. humas = 10 m²
- lobby = 20 m²
- r. arsip = 15 m²
- r. administrasi = 10 m²
- r. kabag. Keamanan = 10 m²
- r. rapat = 40 m²
- gudang = 10 m²
- toilet = 20 m²
- total = 165 m²

H. Ruang Keamanan

- pintu utama = 8 m²
- pintu samping = 8 m²
- pintu belakang = 10 m²
- toilet = 3 m²
- total = 29 m²

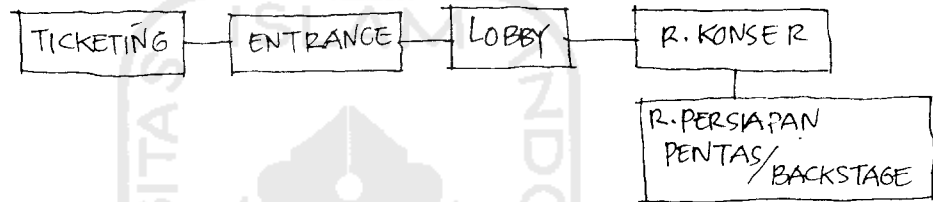
I. Ruang Servis

- musholla = 45 m²
- gudang maintenance = 20 m²
- r. AHU = 45 m²
- r. genset = 50 m²
- r. panel utama = 15 m²
- r. staff M + E = 30 m²
- cafetaria :
 - pengunjung ± 50 orang X 0,65 = 32,5 m²
 - flow 15% = 4,875 m²
 - dapur = 12 m²

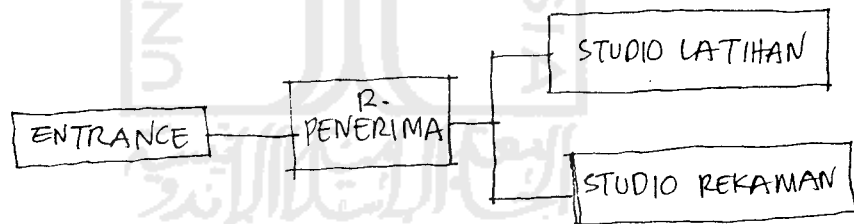
- r. saji makanan = 9 m²
- toilet = 6 m²
- total = 270 m²

3.3.3. Organisasi Ruang

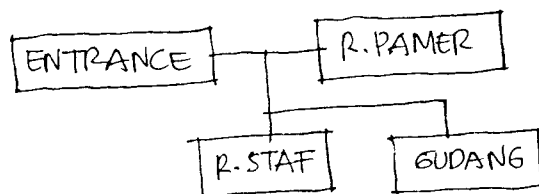
□ GEDUNG KONSER



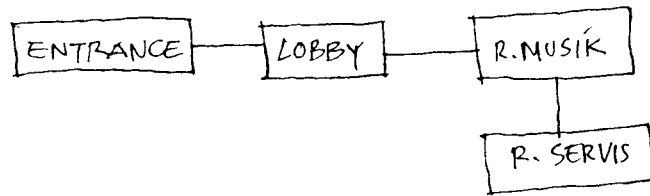
□ STUDIO



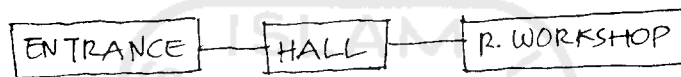
□ GALLERY



☐ KAFE



☐ R. WORKSHOP MUSIK



3.4. Citra Moderen

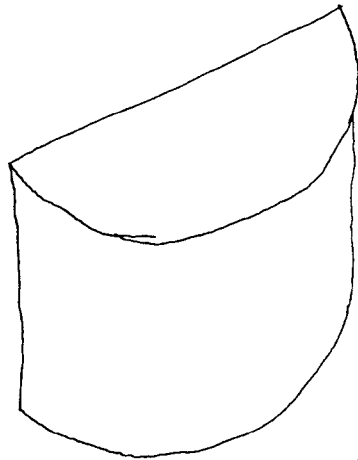
Citra moderen pada gedung pertunjukan musik moderen adalah ditekankan pada bentuk dasar dan ekspresi struktur.

3.4.1. Analisa Bentuk Dasar

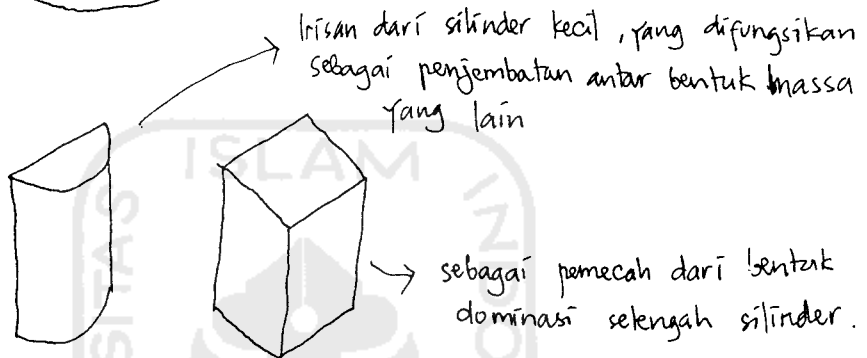
Bentuk-bentuk dasar atau wujud primer dalam tiga dimensi adalah; bola, kubus, silinder, kerucut dan piramida. Wujud tersebut bersifat stabil, tegas, formal, teratur, statis, dan mudah dikenal. Dari beberapa bentuk tersebut, maka dipilih dua bentuk dasar yaitu; silinder dan kubus sebagai acuan dalam membentuk model bangunan yang akan direncanakan. Bentuk- bentuk tersebut diolah dengan menambah atau mengurangi dari bentuk aslinya (bentuk murni). Bentuk-bentuk tersebut menjadi acuan dalam membentuk lingkungan gedung pertunjukan musik, dan dalam membentuk lingkungan itu dipilih banyak massa dengan gedung pertunjukan sebagai massa utama, yang mana juga berfungsi sebagai penanda lingkungan tersebut. Sedang massa-massa pendukung berfungsi sebagai pengikat dan penyeimbang antara massa utama di lingkungan dalam dengan lingkungan hunian penduduk di luarnya. Selain itu dengan pemecahan massa yang sesuai dengan fungsi bangunannya dapat memudahkan pengguna dalam memilah kegiatan yang akan dijalani.

A. Gedung Konser

Pada gedung ini mengambil ide dasar silinder yang diiris menjadi setengah silinder. Sebagai pengubah bentuk permukaannya, maka ditempatkan $\frac{1}{2}$ silinder ukuran kecil yang mengubah tampilan dari $\frac{1}{2}$ silinder besar tersebut. Penambahan bentuk $\frac{1}{2}$ silinder kecil tersebut berguna sebagai pen jembatan pada massa utama dengan massa pendukung, selain itu juga memecah dominasi dari bentuk $\frac{1}{2}$ silinder besar itu sendiri.

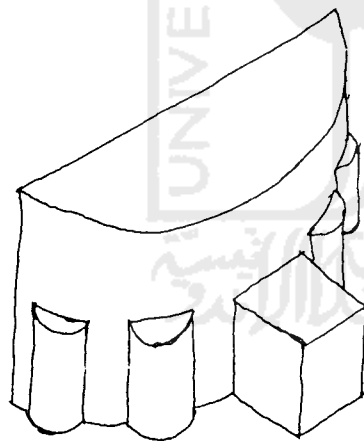


Bentuk Irisan dari silinder besar yang difungsikan sebagai bangunan utama.



Irisan dari silinder kecil, yang difungsikan sebagai pen jembatan antar bentuk massa yang lain

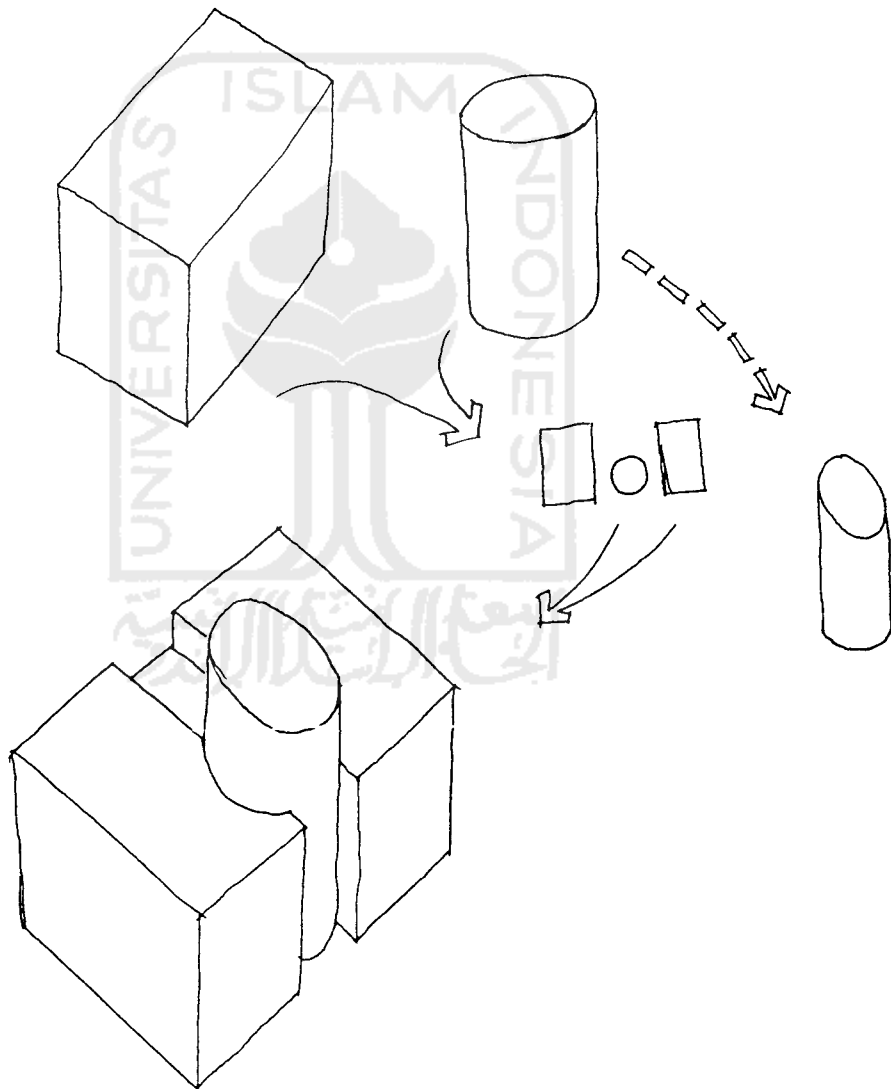
sebagai pemecah dari bentuk dominasi setengah silinder.



bentuk setelah mengalami penambahan.

B. Studio

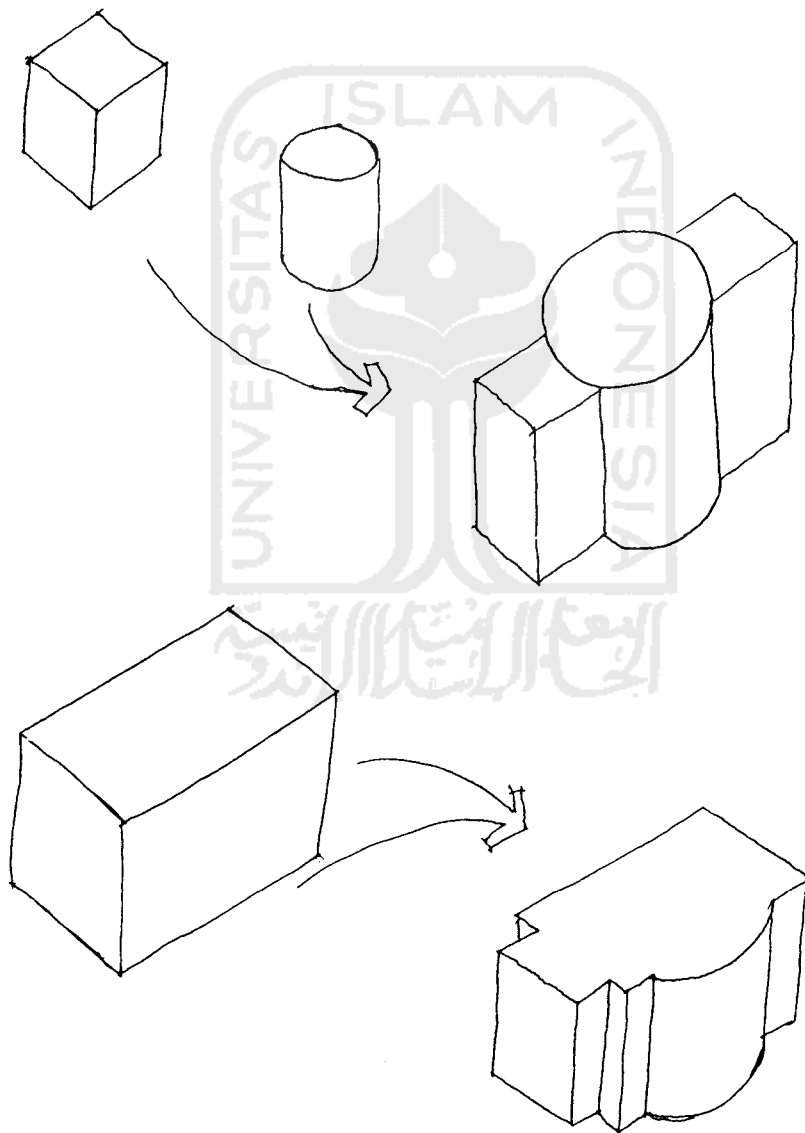
Pada studio dipilih penggabungan bentuk dari dua bentuk dasar yang telah dipilih, yang mana penambahan bentuk diolah pada bentuk kotaknya. Dan bentuk silinder sendiri dipancang dan ditempatkan antara dua kotak persegi panjang guna penggambaran bentuk perpaduannya. Pengolahan pada bentuk kotak lebih ditekankan pada salah satu bidangnya.



C. Workshop Musik dan Gallery

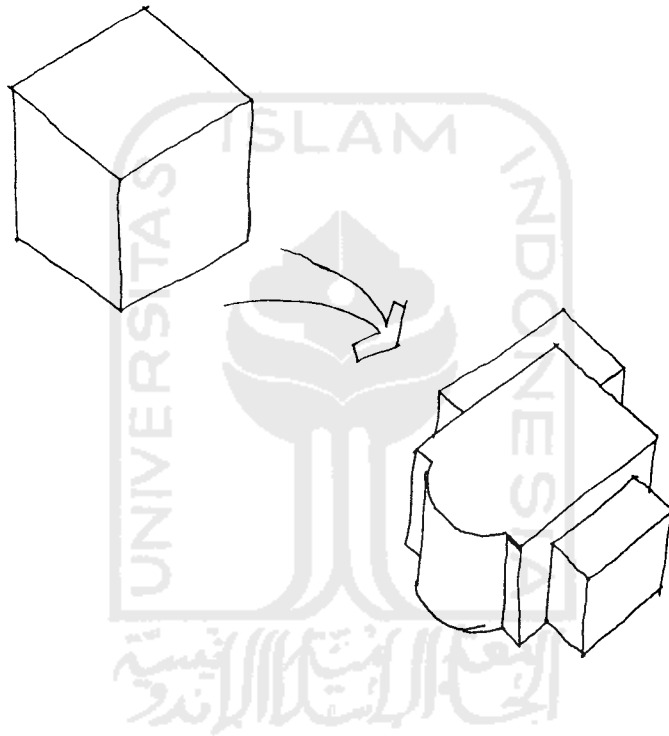
Untuk bentuk bangunan workshop musik, mengambil bentuk dasar silinder yang telah diolah dengan menambahkan bentuk kotak. Bentuk penambahan tersebut memberikan kesan dinamis, sehingga menghilangkan kesan statis pada silinder tersebut.

Pada bangunan gallery dipilih bentuk kotak persegi panjang, bentuk tersebut diolah dengan menambahkan setiap sisinya dengan tetap menjaga kestabilan ujung-ujungnya.



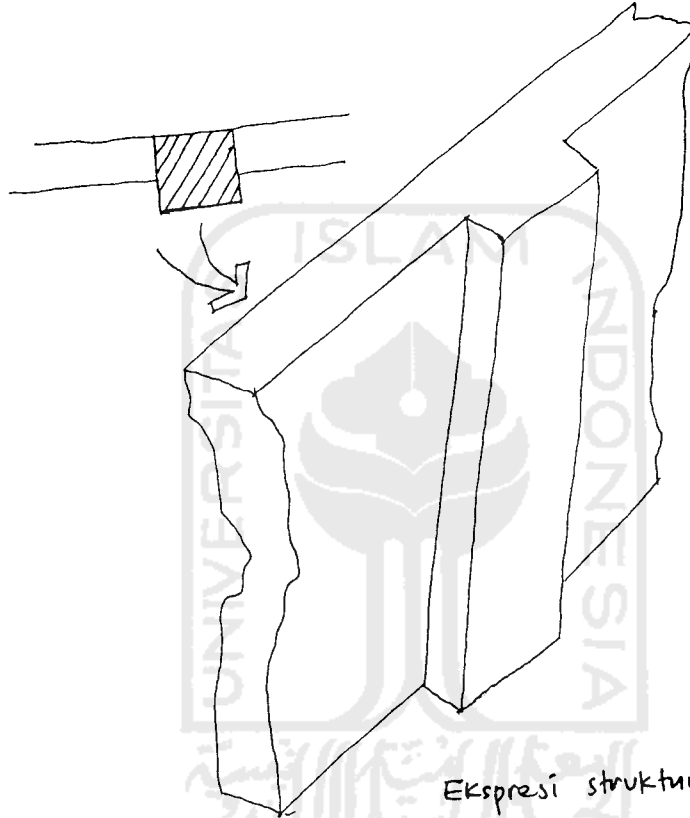
D. Kafe

Untuk bangunan kafe, dipilih bentuk kotak. Pengolahan pada sisi bidang dengan mempertahankan setiap sudutnya. Bentuk yang simpel tersebut dapat menggambarkan suasana dari massa-nya.



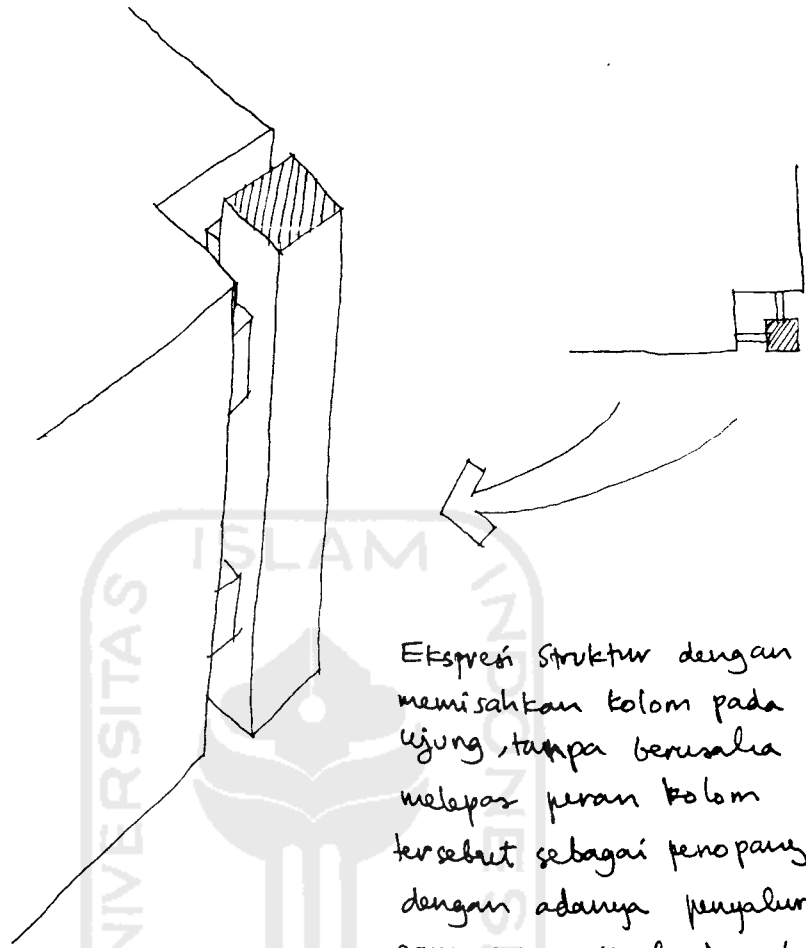
3.4.2. Analisa Ekspresi Struktur

Ekspresi struktur sendiri dapat terlihat di mana peran struktur pada massa tersebut, yang mana merupakan bagian struktur yang berperan sesuai tugasnya dalam konstruksi penopang massa bangunan. Selain itu juga berguna untuk mengubah penampilan pada massa bangunan. Untuk mencapai tujuan tersebut dipilih struktur rangka.



Ekspresi struktur dengan penonjolan kolom sebagai penopang bangunan.

Penonjolan keluar lebih dipilih sebagai pengungkapan ekspresi struktur yg gamblang pada bangunannya.



Ekspresi Struktur dengan memisahkan kolom pada ujung, tanpa berusaha melepas peran kolom tersebut sebagai penopang dengan adanya penyaluran gaya yang disalurkan lewat balok-balok yang mengikat dinding dengan kolom tersebut.

3.5. Akustik

Akustik beserta sistem-nya merupakan suatu hubungan yang amat erat dengan musik. Karena peranan akustik sendiri, sangat menentukan bagi musisi maupun audiense-nya. Tuntutan akan suatu sistem akustik yang bagus merupakan syarat mutlak dalam perencanaan dan perancangan ruang-ruang yang berhubungan dengan musik.

Dilihat dari segi akustik ruang, tuntutan tersebut adalah berupa tuntutan adanya akustik khusus untuk ruang-ruang yang berhubungan langsung dengan sumber bunyi. Untuk mencapai kondisi tersebut terdapat beberapa persyaratan yang harus diperhatikan, yaitu¹²:

- Sistem dibuat agar memungkinkan bagi pendengar untuk mendengar dan membayangkan bunyi yang arahnya berasal dari pembicara. Terasa sangat janggal bila bunyi yang sampai di telinga pendengar berasal bukan dari arah pembicara, mengingat kecenderungan manusia untuk mengarahkan telinga terbaiknya ke arah asal sumber bunyi.
- Sistem mempunyai cacat konsonan yang rendah, agar terjadi kemudahan bagi pendengar untuk mengerti informasi yang sedang disampaikan.
- Waktu gema (*reverberation time*) optimal yang diperlukan.
- Arus derau (*noise level*) maksimal yang diijinkan sesuai dengan jenis ruangan.
- Distribusi bunyi harus merata di seluruh daerah ruangan (+/- 3 dB).
- Sistem cukup stabil sehingga tidak mudah terjadi rangkai-balik akustik (*acoustical feedback*).

¹² Titus Setyono, Ir., "Audio Visual dan Kaitannya dengan Akustik", Seminar Nasional Akustik, ITB.

Kendala yang sering dijumpai di lapangan yang justru bertentangan dengan prinsip-prinsip dasar tersebut diatas:

- Penempatan sumber bunyi sepanjang dinding kiri-kanan.
- Penempatan sumber bunyi di sudut-sudut ruang.
- Penempatan sumber bunyi di sekeliling dinding.
- Bentuk ruangan yang memungkinkan timbulnya “*standing wave*”.
- Bentuk permukaan cekung yang menyebabkan terkumpulnya gelombang pantulan pada satu daerah tertentu.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut diatas dalam suatu perencanaan, sudah merupakan titik tolak yang bijaksana untuk merancang kelanjutan sistem bunyi. Sehingga tidak terjadi kesalahan dalam menempatkan transduser sumber bunyi yang mengakibatkan berubahnya fungsi sistem bunyi menjadi pembangkit derau/*noise*.

3.5.1. Kebocoran Bunyi

Setelah membaca keterangan diatas mengenai usaha mendapatkan akustik ruang yang baik, hal yang sangat perlu diperhatikan dalam perencanaan adalah kebocoran bunyi, hal tersebut karena sering dijumpai dalam bangunan yang berhubungan dengan suara atau musik, entah berujud gedung bioskop atau ruang konser musik. Begitu pula dalam perencanaan Gedung Pertunjukan Musik ini pencegahan adanya kebocoran bunyi perlu mendapat perhatian yang serius guna mendapat akustik ruang yang baik.

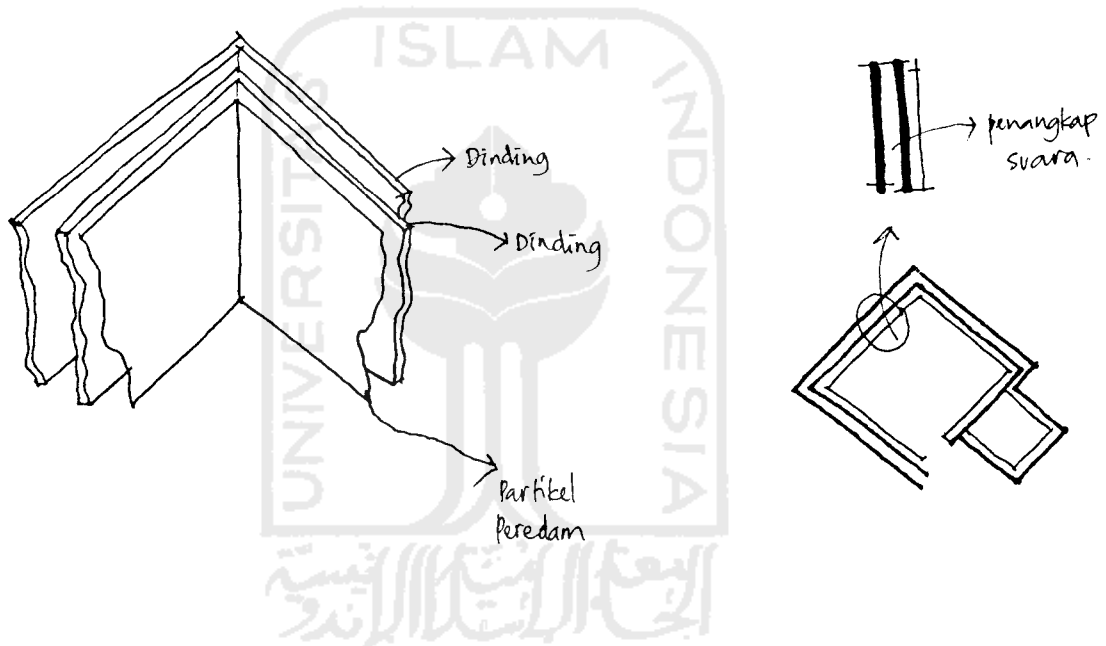
Untuk mencegah terjadinya kebocoran bunyi, dapat diatasi dengan berbagai cara berikut¹³:

- Menggunakan medium “*double wall system*”.
- Menggunakan medium “*per/pegas*”.

- Menggunakan medium air.
- Menggunakan medium penyerap bunyi.

A. Double Wall System

Sistem ini merupakan sistem yang sederhana dalam mengatasi kebocoran bunyi. Sistem ini mengandalkan dinding rangkap dengan memberi celah diantara sekitar $\pm 20\text{-}30\text{ cm}$ yang berperan sebagai penangkap suara. Namun dinding bagian dalam tetap diberi pelapis untuk menghindari perkerasan hasil suara yang keluar. Sistem akan digunakan untuk studio latihan.

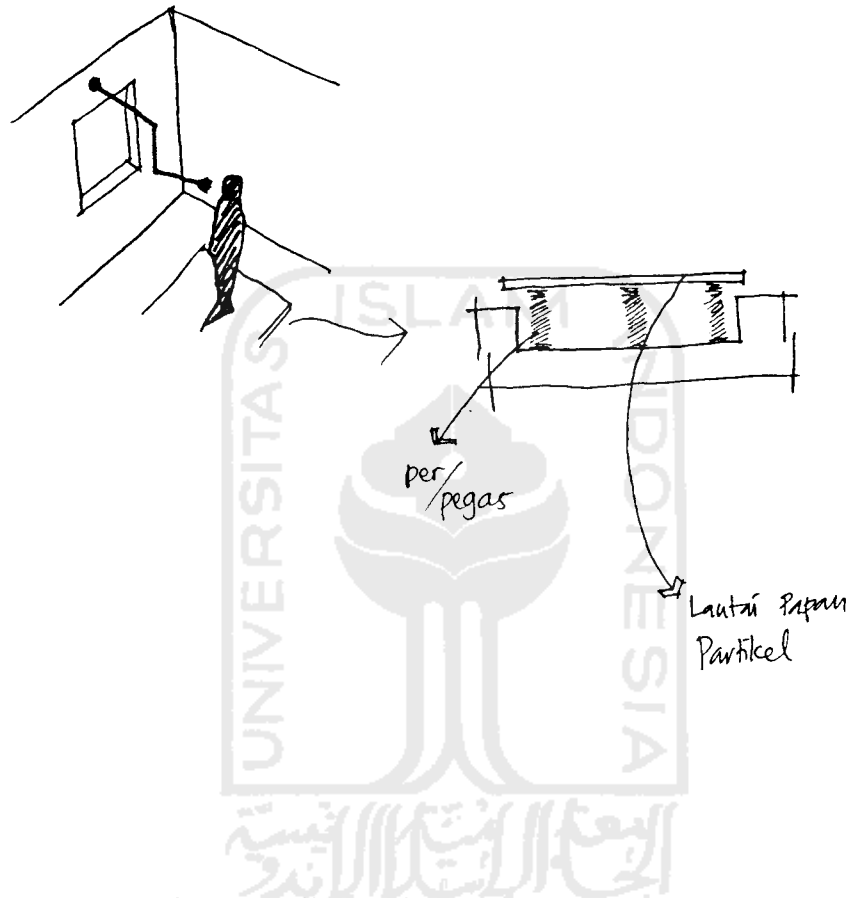


B. Menggunakan medium Per/Pegas

Sistem ini lebih ditekankan untuk sistem anti kebocoran bunyi dalam ruang studio rekaman. Letak pegas/per diletakkan di dalam ruang rekam/*sound and audio take room*. Perletakkannya pada mini panggung yang ada di ruang tersebut yang berfungsi sebagai tempat musisi. Fungsi yang ada pada per adalah untuk menghindari guncangan yang diakibatkan dari luar area lingkungan yang

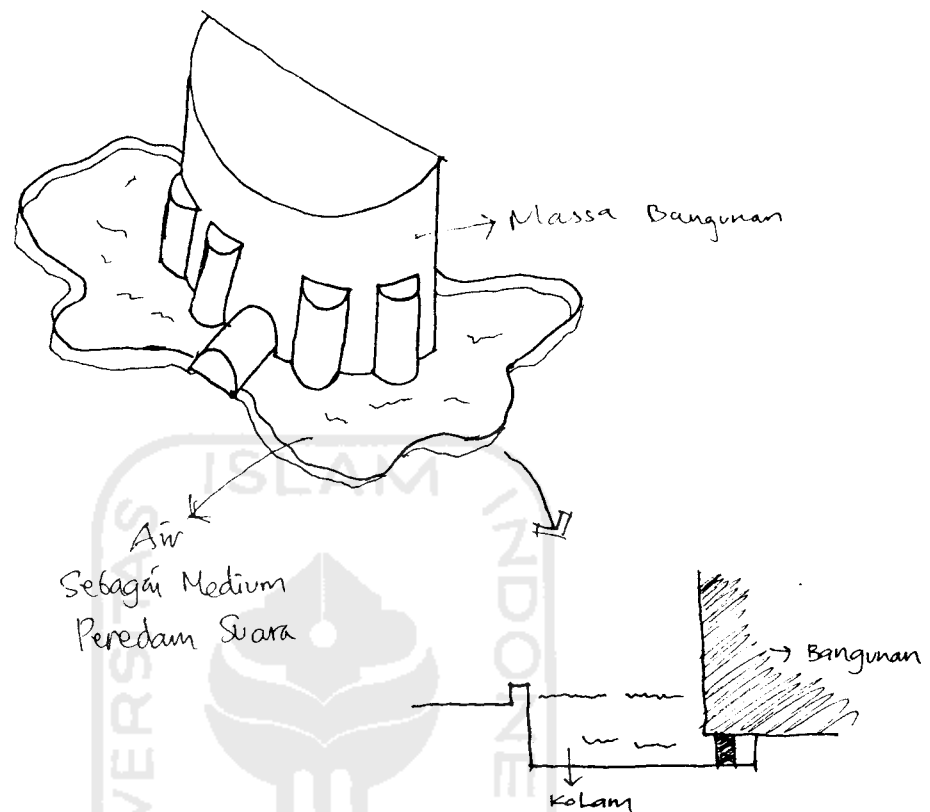
¹³ Wawancara dengan mas Heru Gimbal + mas Asriel (*sound engineer*) dari Jakarta.

getarannya merambat sampai ke lingkungan, sehingga proses rekaman pun tidak terganggu dengan adanya gangguan tersebut.



C. Menggunakan medium Air

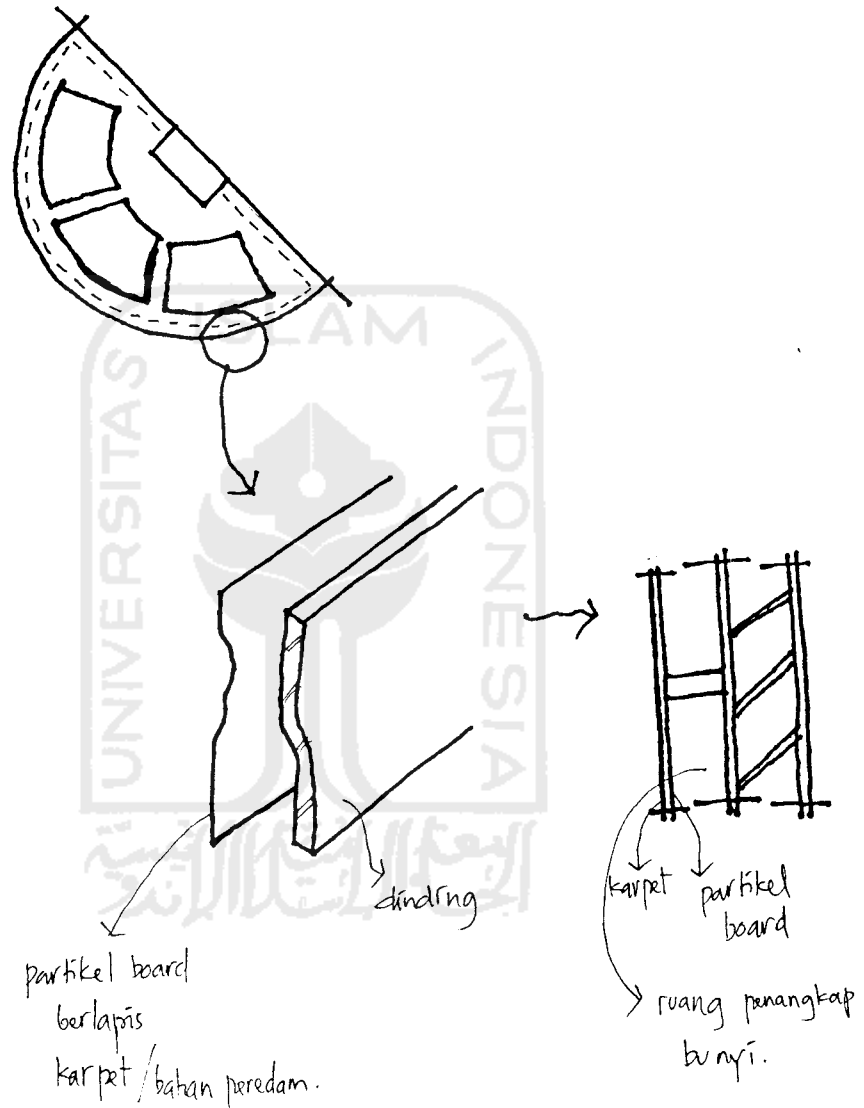
Air disini berfungsi sebagai peredam suara yang keluar dari dalam gedung. Karena air merupakan salah satu medium peredam suara yang bagus. Perletakkannya berupa kolam yang diletakkan di luar ruangan namun masih ada penyatuan atau seakan-akan ruangan mengambang diatas air. Dengan perletakkannya tersebut maka peran air sebagai peredam suara akan bekerja secara optimal. Sistem ini akan digunakan pada ruang konser.



D. Menggunakan medium Penyerap Bunyi

Penyerap bunyi disini banyak telah dikemukakan di berbagai buku, seperti; resonansi rongga, partikel board dsb. Namun dalam analisis berikut, bentuk penyerap bunyi lebih ditekankan pada pemakaian bahan yang sederhana namun kualitas suara yang keluar dari *sound system* sama-sama dengan bentuk penyerap bunyi yang beredar di pasaran. Penyerap bunyi disini dengan bahan yang sederhana seperti; karpet, kasur busa, dan bahan lainnya dapat menyerap suara dengan tingkatan kualitas prima untuk keluaran *sound*-nya. Perletakan bahan ada pada dinding ruangan, dengan bantuan kayu sebagai rongga dengan jarak ± 20 cm, dan bahan-bahan tersebut diletakkan di dalamnya yang berfungsi sebagai

peredam kebocoran bunyi. Sistem ini akan digunakan pada semua ruangan.



3.5.2. Pengolahan Sumber Suara

Untuk mendapatkan suatu sistem tata suara yang baik, diperlukan pengaturan tata letak sumber suara yang baik dan benar. Tidak dapat disangkal lagi bahwa pemilihan dan penataan speaker yang benar merupakan faktor yang menentukan kualitas dari suatu sistem tata suara. Pengaturan tata letak speaker yang salah akan mengakibatkan kesulitan-kesulitan, misalnya; artikulasi suara yang kurang jelas, volume suara yang tidak mencukupi dsb. Pemilihan speaker harus direncanakan pula dengan maksud penggunaan speaker tersebut, juga harus diperhatikan agar input daya yang diberikan sesuai dengan daya yang dibutuhkan oleh speaker tersebut. Guna mendapatkan hasil suara yang baik juga harus diperhatikan keadaan akustik dari ruangan di sekitar speaker tersebut, seperti *reverberation*, *noise*, material ruangan dsb.

Sistem dalam penataan sumber suara pada umumnya terdiri dari; *microphone*, *mixer*, *signal processor*, *amplifier*, dan speaker¹⁴.

A Microphone

Microphone adalah suatu alat transduser untuk merubah sinyal suara menjadi sinyal listrik.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih kemampuan microphone adalah sistem transdusi-nya seperti dynamic, electret, direktivitas, sensitivitas keluaran, frekuensi dan panjang kabel.

B. Mixer

Mixer merupakan alat untuk merubah tanggapan frekuensi sinyal listrik dari setiap komponen sumber, mencampur sinyal, dan meneruskan sinyal yang sudah diproses ke power amplifier. Mixer sendiri ada dua macam, yaitu; tetap (*fixed*) dan bergerak (*mobile*).

Fungsi mixer tetap/*fixed* lebih ditekankan pada fungsi pengaturan sinyal input Sedangkan fungsi mixer bergerak/*mobile* lebih ditekankan pada fungsinya sebagai *tone control*.

C. Signal Processor

Signal processor adalah suatu alat yang digunakan sebagai pengatur tanggapan frekuensi, menambah reverberasi, atau penundaan waktu perambatan sinyal dari setiap sinyal program selama tingkat pengaturan sinyal pada mixer.

Sinyal processor ada dua macam fungsi-nya, yaitu:

- Graphic equalizers

Graphic equalizer membagi band frekuensi audio dan mengatur tanggapan frekuensi masing-masing dengan memperkuat atau memotong level pada setiap band. Secara umum graphic equalizer dibagi menjadi dua klasifikasi: Equalizer Program dan Ruang. Pemakaian utama dari Equalizer Program termasuk mengatur kualitas suara dari setiap sinyal input atau program, sedangkan Equalizer Ruang untuk mengatur karakteristik medan suara didalam ruangan.

- Delay machines dan delay effect processors

Delay machine digunakan untuk menunda waktu perambatan dari setiap sinyal. Dilain pihak, *delay effect processor* pada umumnya untuk membentuk suara yang disertai dengan reverberasi atau echo dengan menambahkan penundaan sinyal pada sinyal asli.

D. Speaker

Speaker adalah suatu transduser untuk merubah sinyal listrik menjadi sinyal suara.

¹⁴ PT. Elsiscom Prima Karya Jakarta, "Sumber Suara dan Pengolahannya", s

Sistem speaker dapat diklasifikasikan:

- Untuk pendengar.
- Untuk pengguna/pemain diatas panggung.

-Untuk pendengar

Konfigurasi dan instalasi penempatan speaker ini berbeda tergantung dari faktor-faktor berikut ini:

- Skala dari fasilitas (misalnya kapasitas tempat duduk).
- Fasilitas digunakan untuk didalam atau diluar ruangan.
- Instalasi untuk sistem speaker tetap atau sementara/dapat dipindah tempatkan.
- Lokasi utama untuk memasang sistem speaker, posisi utama tersebut adalah “*stage wing*” untuk kedua sisi panggung, dan “*both sides of proscenium*” untuk kira-kira ditengah kiri dan kanan dari *proscenium arch*. “*Upper side of stage ends*” untuk sudut kiri dan kanan dari panggung.

- Untuk pengguna/pemain diatas panggung

Pemain diatas panggung, biasanya pemusik, memainkan musik berdasarkan kekerasan suara yang dihasilkan oleh speaker monitor panggung. Komposisi dari sistem speaker panggung tergantung pada mixer yang dipisahkan antara mixer console utama dan mixer console terpisah yang berguna untuk pengoperasian speaker monitor panggung.

Jenis speaker monitor panggung ada 4 macam, namun yang umum digunakan hanya 2 macam, yaitu; *floor monitor speaker* dan *side-fill speaker*.

- Floor monitor speaker

Speaker ini paling umum digunakan sebagai speaker monitor panggung. Karena speaker monitor lantai biasanya diletakkan dekat dengan kaki pemain, permukaan speaker dibuat miring dan sudut kemiringan dapat dipilih dengan merubah sisi speaker (sisi yang

menempel pada lantai) tergantung pada posisi yang diinginkan antara pemain dengan microphone.

- Side-fill speaker

Speaker monitor side-fill dipasang pada *stage wing*. Karena area depan panggung dapat diliput secara luas, jenis ini sangat berguna untuk pemain yang selalu bergerak di sekitar panggung.

