

## BAGIAN I

### 1. Latar Belakang

#### 1.1. Perkembangan Seni Musik di Indonesia

Seni musik belakangan ini sangatlah pesat perkembangannya. Hal ini dapat dilihat dengan bermunculannya penyanyi-penyanyi baru, baik itu penyanyi solo atau grup band, dengan membawa aliran mereka sendiri. Selain musik sebagai sarana untuk mengungkapkan hati atau perasaan seseorang melalui keindahan suara yang diciptakan oleh manusia dan alat musiknya<sup>4</sup>, musik juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menuangkan pandangan seseorang tentang keadaan lingkungan yang ada di sekitarnya. Musik tidak memandang umur, ruang, dan waktu, dapat diterima oleh seluruh lapisan masyarakat. Inilah salah satu alasan mengapa musik dapat disebut sebagai bahasa universal.

Dengan bermunculannya penyanyi atau grup band baru, semakin membuktikan bahwa musik merupakan salah satu lapangan pekerjaan yang pantas dilihat tidak hanya dengan sebelah mata saja. Banyak orang yang mulanya menekuni seni musik sebagai hobbi saja, kini mulai mencoba menjadikan seni musik sebagai mata pencaharian. Ada yang mencari event-event tertentu guna menghasilkan uang bahkan ada yang lebih serius menciptakan lagu untuk dapat dikirimkan ke perusahaan rekaman.

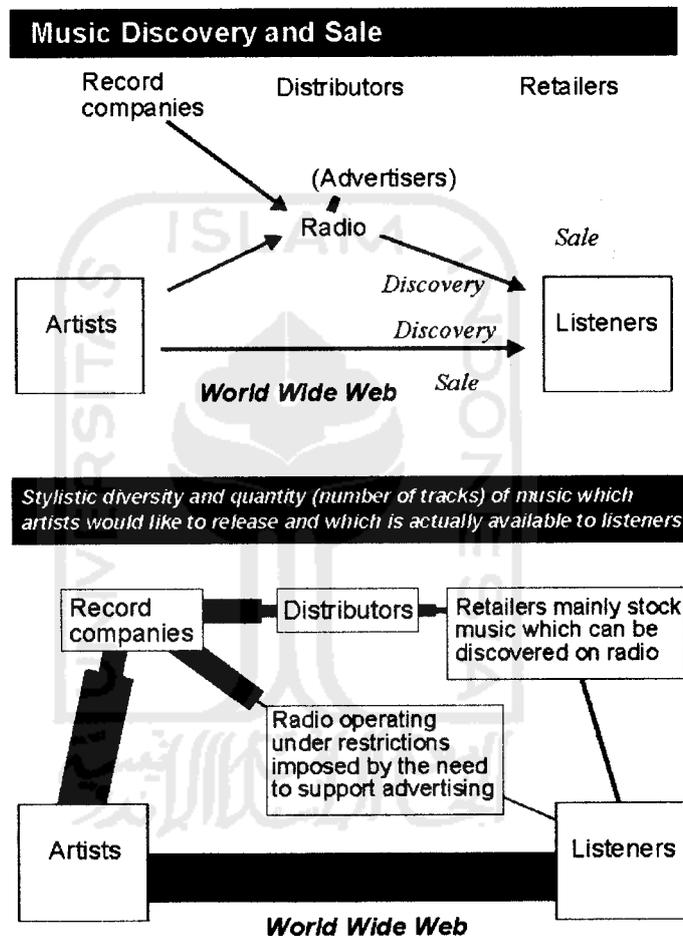
#### 1.2. Perkembangan Industri Musik di Indonesia

Makin banyaknya peminat musik yang mulai menjadikan seni musik sebagai pekerjaan dengan cara mencipta lagu dan dikirimkan ke perusahaan rekaman, mengakibatkan “ *waiting list* “

---

<sup>4</sup> Poerwadarminta WJS, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1976

( daftar tunggu ) tiba-tiba muncul pada perusahaan rekaman<sup>5</sup>. Merupakan hal wajar jika penyanyi atau grup band mau menerima daftar tunggu karena memang penuhnya antrian yang ada. Industri musik yang mulanya hanya bergerak pada sektor recording, mulai berpikir agar dapat menangani semua proses mulai dari produksi, promosi sampai distribusi.



*Pencapaian musik dari pelaku kepada penikmat*

*Sumber : internet, 2003*

Industri musik mulai membuka jalan untuk penyanyi atau grup band daerah yang berpotensi melalui seleksi-seleksi di radio-radio, festival band, dan lain-lain. Hal ini selain untuk memudahkan

<sup>5</sup> News musik, Maret, 2003

industri musik mencari bibit unggul baru juga memudahkan pelaku seni musik sendiri untuk mengenalkan hasil karyanya ke masyarakat umum.

### 1.3. Potensi Jogjakarta Sebagai Lokasi Industri Musik

Jogja yang menyandang sebagai “ Kota Budaya “, tidak perlu diragukan lagi kebenarannya. Kebudayaan yang erat hubungannya dengan seni, banyak memunculkan seniman-seniman dari Kota Jogja. Mulai dari seni rupa (Afandi), seni tari (Didik Nini Thowok), dan yang akhir-akhir ini sering muncul ke permukaan ialah dari seni musik yaitu Eross Candra (Sheila on 7). Dengan keberhasilan Eross dan Sheila on 7-nya, industri musik mulai membuka mata untuk Kota Jogja.

Banyak grup band yang mulai mencoba mengirimkan demo tape ke Ibu Kota dengan harapan dapat mengikuti jejak Eross dan Shela on 7-nya. Muncullah nama Jikustik, Shagy Dog, dan masih banyak lagi yang masuk daftar tunggu antara lain Seventeen, Shakey, New Days, Mondays, dan Endank Soekamti. Di samping itu, sebagian besar masyarakat Jogja yang kebanyakan adalah kaum muda-mudi juga merupakan faktor pendukung yang sangat potensial, karena kaum muda merupakan sosok individu yang penuh dengan ide-ide kreatif dan pandangan atau pikiran yang terus berkembang.

**Table 1**

<b>Data penyanyi / grup band dari Jogja yang masuk dapur rekaman dan sudah mengeluarkan album</b>	
<i>Nama Penyanyi / Grup Band</i>	<i>Masuk Rekaman</i>
Sheila on 7	1998
Jikustik	1999
Shaggy Dog	2000

*Sumber : survey lapangan, 2003*

**Table 2**

<b>Data penyanyi / grup band dari Jogja yang masuk waiting list dan akan segera mengeluarkan album</b>	
<i>Nama Penyanyi / Grup Band</i>	<i>Masuk Witing List</i>
Seventeen	2003
Shakey	2003
New Days	2003
Mondays	2003
Endank Soekamti	2003

*Sumber : survey lapangan, 2003*

Data tersebut membuktikan bahwa Jogja mempunyai potensi sebagai lokasi industri musik, sebab semua penyanyi / grup band yang ada, menjalani proses produksi baik rekaman maupun mixing di Jakarta, namun sosialisasi dan distribusi ke seluruh Indonesia.

**Data Investasi Kegiatan Seni Musik  
Di Propinsi Diy Tahun 1997**

No	Daerah	Jenis Musik								
		Band	Paduan suara	Vokal grup	Melayu	Gambus	Kasidah	Kara witan	Kolo sal	Klasik
1	Jogja	98	50	25	15	7	9	17	20	3
2	Bantul	11	7	6	6	3	5	37	14	2
3	Sleman	25	12	12	12	5	7	35	22	1
4	G. Kidul	7	20	22	7	5	7	21	5	-
5	K. Progo	13	21	19	14	9	7	15	9	-

*Sumber : Kan Wil Depdikbud DIY, Bag. Kesenian, 1998*

#### 1.4. Citra “ *High Tech* ” Dalam Arsitektur

Teknologi, berasal dari kata Yunanai “*techne*” yang berarti karya atau kemampuan. Karya ini terutama mengacu pada aktivitas untuk mewujudkan sejumlah bahan atau material menjadi indah atau berguna atau keduanya. Selanjutnya, teknologi selalu dikaitkan dengan kemampuan menghasilkan sesuatu. Kemudian muncul istilah “*technicos*”, yang berarti orang-orang yang mempunyai keahlian khusus dalam menghasilkan suatu karya. Dan pada akhirnya muncul kata “*technologia*” yang punya makna luas yaitu segala bentuk sistematika atau jenis keahlian yang berhubungan dengan karya-karya terapan.

Perkembangan selanjutnya, kata teknologi mengalami perluasan makna seperti yang diperkenalkan oleh Abrams (1975), bahwa teknologi adalah bentuk aplikasi dari sebuah teori dimana teori diartikan sebagai sebuah proses pemenuhan kebutuhan manusia. Pengertian serupa juga dilontarkan oleh T.Jacob ( 1993 ) bahwa teknologi adalah ilmu yang diterapkan, baik ilmu modern atau “ *folk science* ”.

#### 1.5. Peranan Rangka dan Bidang Dalam Arsitektur High Tech

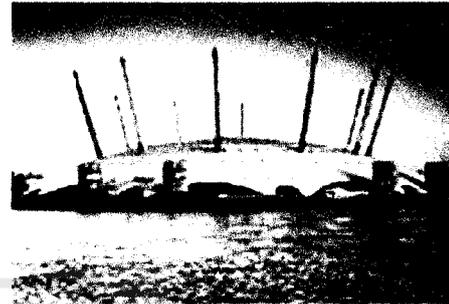
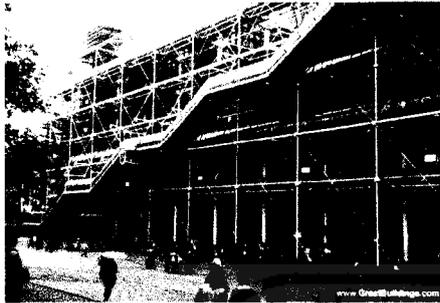
Oleh Charles Jenk ( 1960 ), arsitektur high tech digambarkan sebagai bangunan dengan rangka-rangka yang di pajang guna menambah faktor estetika bangunan. Renzo Piano dan Richard Rogers membangun Pompidou Centre ( Paris ), yang mempunyai kesamaan dengan menara Eiffel karena kedua-duanya menonjolkan struktur tulang rangka dan keduanya merupakan perayaan teknologi secara besar-besaran<sup>6</sup>. Ada juga sebuah bangunan yang terdiri dari alumunium sebagai kulit atap dan tiang-tiang kapal yang ditopang kabel sebagai alasnya, dapat membuka dan menutup<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> *Architect and Architecture, Latest trend, Mike Darton, 2002*

<sup>7</sup> *Architect and Architecture, Latest trend, Mike Darton, 2002*

Arsitektur high tech, adalah citra bangunan yang akan ditampilkan. Oleh karena citra visual bangunan berbeda dengan lingkungan sekitar, diharapkan citra visual bangunan yang akan ditampilkan dapat terekam secara visual juga



*Pompidou Centre dan Millennium Dome*

*Sumber : internet, 2003*

#### **1.6. Landasan Filosofi : Hubungan Antara Seni Dalam Arsitektur dan Seni Musik**

Arsitektur adalah musik yang membeku atau arsitektur adalah musik yang membisu<sup>8</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa arsitektur sangat erat hubungannya dengan seni musik.

Citra visual arsitektur high tech dengan permainan rangka dan bidang, diharapkan dapat mewakili fenomena dimana seni musik selalu mengalami perkembangan dan kemajuan. Dengan pemikiran bahwa bangunan industri musik dapat menjadi suatu yang menarik perhatian atau “ *vocal point* “ , citra arsitektur high tech dijadikan dasar untuk membedakan citra bangunan dengan bangunan di lingkungannya.

---

<sup>8</sup> Anthony C. Antoniades, *POETICS OF ARCHITECTURE*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1992

## **2. Permasalahan**

### **2.1. Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang sebuah fasilitas industri musik yang dapat memenuhi tuntutan pewadahan dan pelayanan kegiatan produksi, promosi, dan distribusi dalam bidang seni musik di Jogjakarta.

### **2.2. Permasalahan Khusus**

Bagaimana menciptakan citra visual bangunan industri musik yang sesuai dengan karakter arsitektur high tech melalui upaya mengekspos permainan rangka dan bidang.

## **3. Tujuan dan Sasaran**

### **3.1. Tujuan**

Mendapatkan rancangan fasilitas industri musik yang mampu melayani proses produksi, promosi, dan distribusi, dengan citra visual arsitektur high tech yang dirancang melalui permainan rangka dan bidang, agar dapat menjadi “ *vocal point* “ di lingkungan sekitarnya.

### **3.2. Sasaran**

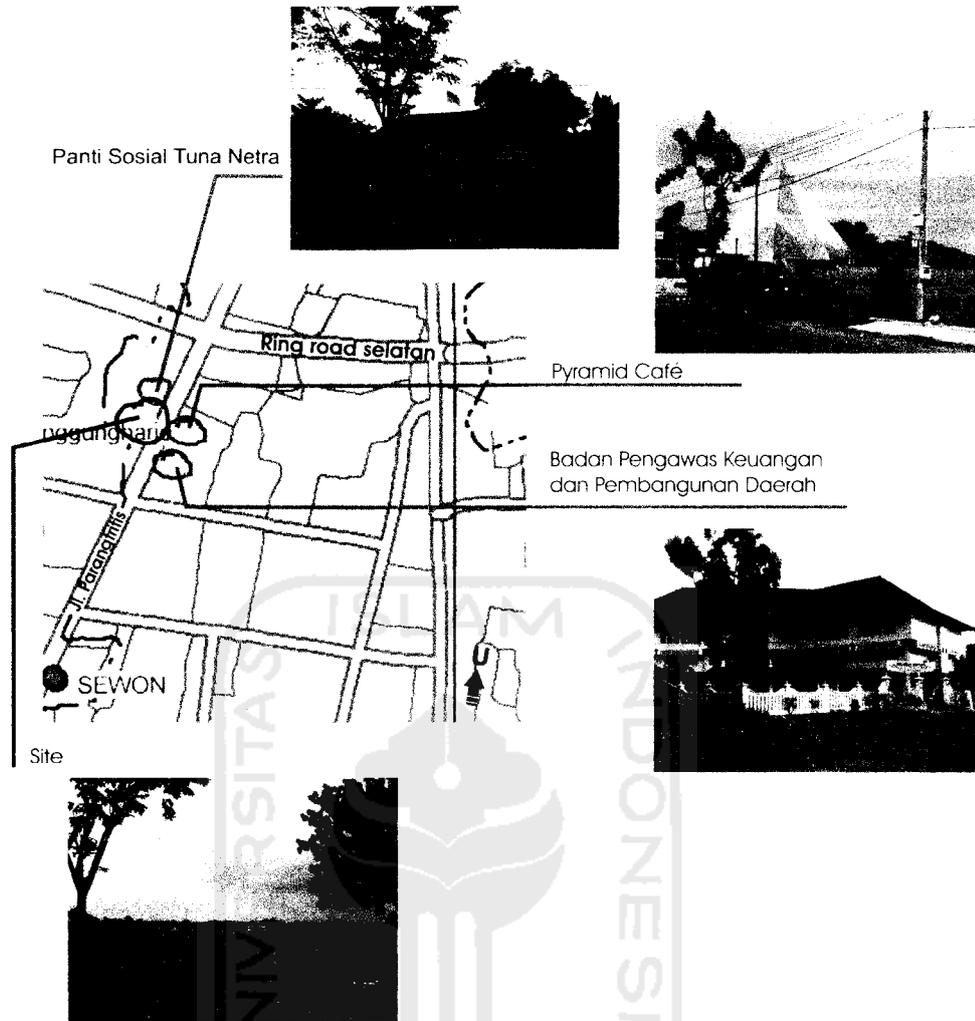
- A. Rancangan situasi yang dapat menjelaskan tampak bangunan dengan lingkungan sekitar.
- B. Rancangan site plan yang dapat menjelaskan ruang dalam.
- C. Rancangan denah yang dapat menjelaskan keterkaitan ruang dalam, sirkulasi dan hubungan ruang.
- D. Rancangan tampak bangunan yang dapat menampilkan citra visual arsitektur high tech.

- E. Rancangan potongan bangunan yang dapat memperlihatkan material, struktur, dan tinggi bangunan.
- F. Rancangan potongan lingkungan yang dapat memperlihatkan beda bangunan dengan bangunan sekitar / focal point.
- G. Rancangan perspektif interior yang dapat memperlihatkan perspektif ruang dalam bangunan.
- H. Rancangan perspektif eksterior bangunan yang dapat memperlihatkan citra arsitektur high tech dalam 3 D.
- I. Rancangan detail arsitektur yang menjelaskan penggunaan material bangunan.
- J. Rancangan system utilitas yang mendukung bangunan.

#### **4. Spesifikasi Umum Proyek**

##### **4.1. Site yang dipilih**

- A. Site proyek berada di Jalan Parangtritis
- B. Alasan pemilihan lokasi
  - a. Berada di area pengembangan seni.
  - b. Ketersediaan lahan yang luas, 10.000 m<sup>2</sup>
  - c. Infrastruktur yang cukup lengkap.
  - d. Lokasi mudah dicapai, tepi jalan raya.
  - e. Tidak jauh dengan pusat Kota Jogja.
  - f. Ada di area terbuka , sehingga mudah dilihat
- C. Site berupa tanah persawahan.
- D. Batas-batas site :
  - a. Sebelah utara bebatasan Panti Sosial Tuna Netra.
  - b. Sebelah timur berseberangan dengan Pyramid Café.
  - c. Sebelah selatan berbatasan dengan sawah.
  - d. Sebelah barat berbatasan dengan perkampungan penduduk.



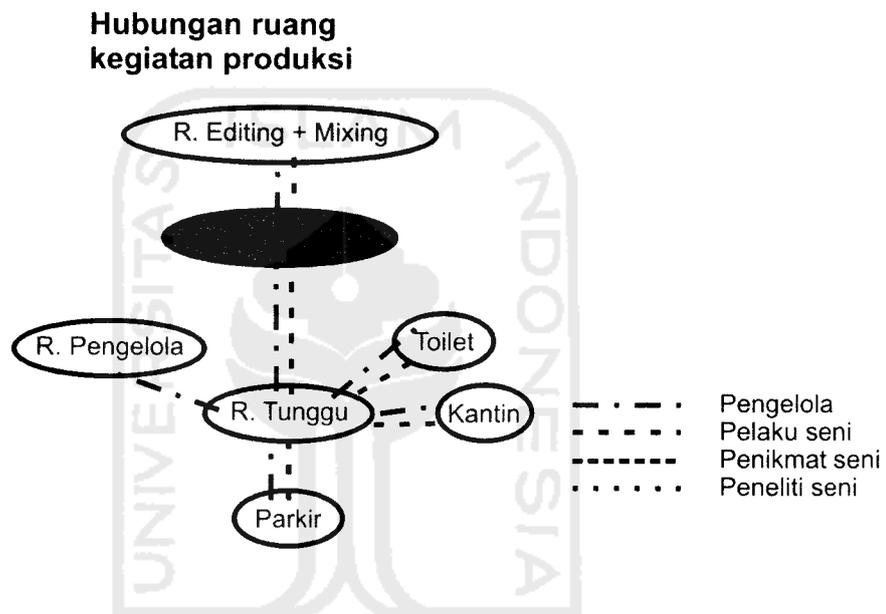
#### 4.2. Profil Pengguna

Pengguna dalam industri musik dibagi menjadi :

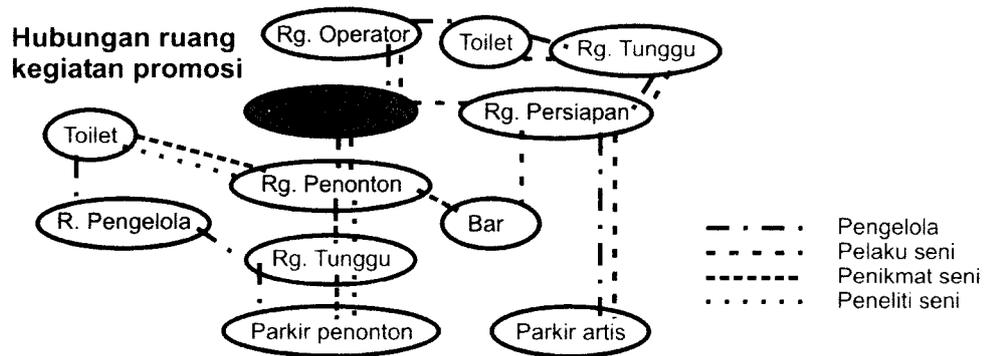
- A. Pengelola, adalah orang yang berkewajiban menjalankan kegiatan yang ada pada industri musik, seperti : manager, sekretaris, operator, cleaning service, satpam, dan lain-lain.
- B. Pelaku seni musik, adalah orang yang bekerja pada bidang seni musik, dalam hal ini ialah penyanyi atau grup band, seperti : vokalis, gitaris, bassis, keyboardis, dan drummer.
- C. Penikmat seni, tidak lain adalah penonton atau konsumen.
- D. Peneliti.

#### 4.3. Ruang kegiatan dapat dilihat pada :

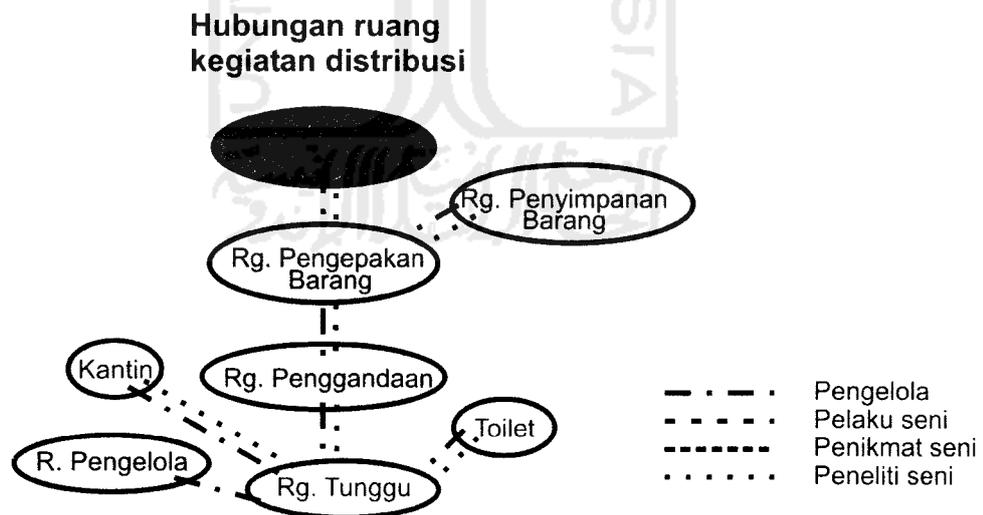
Proses produksi, adalah kegiatan dimana pelaku seni musik mulai menuangkan ide-ide kreatifnya. Kegiatan ini dapat berupa penulisan lirik-lirik lagu, penciptaan nada-nada / not, aransemen lagu, bahkan sampai proses rekaman yang sudah menjadi lagu. Semua kegiatan di atas diwadahi oleh sebuah ruang yang dinamakan studio musik dan studio rekaman.



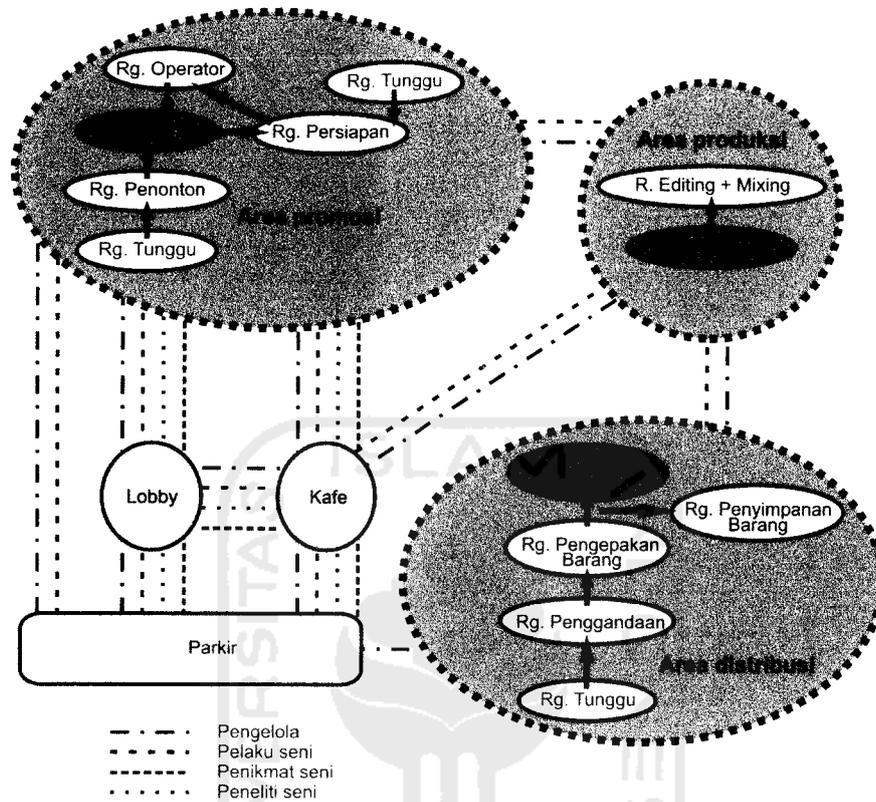
Promosi adalah kegiatan dimana seseorang atau grup band dapat mengenalkan hasil karyanya kepada masyarakat umum. Kegiatan ini dapat kita jumpai pada saat pentas musik dengan menggunakan panggung tertutup atau terbuka.



Dan distribusi, pelaku seni musik dapat berhubungan secara tidak langsung dengan para penikmat musik. Distribusi tidak lain ialah penjualan karya seni yang berupa kaset, cd, dvd, atau vcd bahkan video klip.

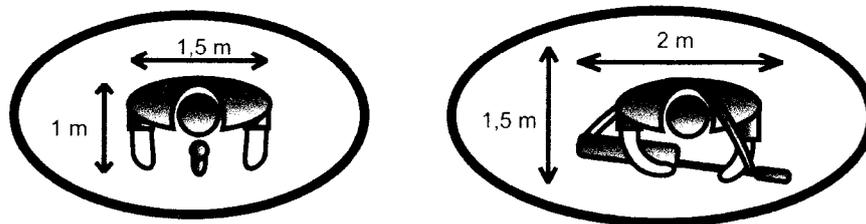


## Kegiatan Pengguna



### 4.4. Kebutuhan Ruang

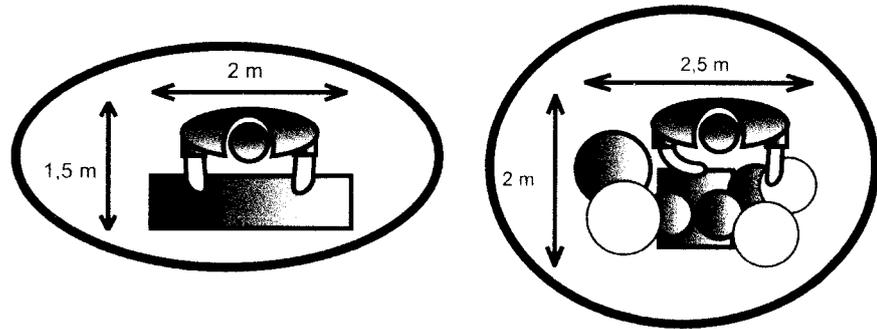
Dalam pengadaan luas lantai yang diperlukan untuk studio musik, dengan ruang ekstra untuk sirkulasi, tempat musik, dan penempatan mikrofon, rata-rata membutuhkan 1,85 – 3,7 meter persegi untuk tiap pelaku musik<sup>9</sup>.



kebutuhan ruang vokalis, gitaris, dan bassis

sumber : survey lapangan, 2003

<sup>9</sup> Leile L. Doelle, Eng, M.Arch. Akustik Lingkungan, Erlangga, 1990



*kebutuhan ruang keyboardis dan drummer*

*sumber : survey lapangan, 2003*

Untuk dapat memwadahi kegiatan pelaku musik dibutuhkan studio yang sekaligus memwadahi alat-alat pendukung. Tidak ada perbandingan ruangan yang secara umum direkomendasi secara optimum. Untuk studio persegi panjang pada umumnya dianjurkan rasio perbandingan ruang sebagai berikut :

#### **4.5. Besaran Ruang**

##### ***luasan ruang studio :***

Vokalis	= 1,5 m <sup>2</sup>
Gitaris, bassis, keyboardis	= 9 m <sup>2</sup>
Drummer	= 5 m <sup>2</sup>
Ampli ( 3 )	= 4,5 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20 %	= 4 m <sup>2</sup>

##### ***luasan ruang operator :***

2 buah mixer	= 4 m <sup>2</sup>
4 speaker	= 2 m <sup>2</sup>
perangkat computer ( 2 )	= 5 m <sup>2</sup>
perangkat audio musik	= 4 m <sup>2</sup>
sirkulasi 20 %	= 3 m <sup>2</sup>

***jumlah*** = 42 m<sup>2</sup>

*jadi untuk sebuah unit produksi membutuhkan ruang seluas 42 m<sup>2</sup>*

### **Kebutuhan studio rekaman**

Masa aktif sebuah studio rekaman 08.00 – 22.00 wib, yaitu : jam  
08.00 – 12.00 wib ; jam 13.00 – 17.00 wib; dan jam 18.00 – 22.00  
wib = 3 shif / hari.  
Maka = 3 shif x 6 hari x 4 minggu  
= 72 shif / bln

Sebuah band rata-rata melakukan demo rekaman 1 x / bln  
Jika 1 x demo rekaman = 1 shif  
Maka, 72 shif = 72 demo rekaman / bln

Untuk membuat 1 album musik, sebuah grup band membutuhkan  
10 demo rekaman lagu, maka :  
72 demo rekaman = 7 album grup band

Rata-rata sebuah grup band baru muncul dalam waktu 3 bulan<sup>10</sup>.  
Maka dalam 1 tahun = 4 band baru  
Berdasarkan data inventarisasi, 1997 = 154 grup band  
Maka, tahun 2003 = 154 + ( 4 x 5 th )  
= 174 grup band  
Prediksi pengguna pada tahun 2013 = 174 + ( 4 x 10 th )  
= 214 grup band

Jika dalam 1 th sebuah studio rekaman mampu menangani :  
= 7 x 12 bln  
= 84 grup band  
maka dengan 214 grup band membutuhkan studio :  
= 214 / 84  
~ 3 buah

---

<sup>10</sup> *Survey dan wawancara pada pengelola studio rekaman Avila dan White House, 2003*

Berdasarkan asumsi kebutuhan ruang per orang, besaran alat-alat, dan survey lapangan, maka perhitungan luasan untuk ruang-ruang yang ada dalam industri musik ialah sebagai berikut :

### 1. Proses Produksi

Pelaku	Estimasi jumlah orang	Kegiatan	Alat	Kebutuhan ruang	Besaran ruang	Luas (m <sup>2</sup> )
● Pengelola atau staf	10	○ Bekerja, Interaksi ○ Istirahat ○ Menerima tamu		○ Rg. Pengelola ○ Kantin ○ Rg. tamu	Asumsi	100
	(1,5m <sup>2</sup> /org) 10				1,5 x 10	15
● Operator	4	○ Editing, mixing, engineering ○ Istirahat	Mixer, komp, monitor, speaker	○ Rg. operator ○ Rg. Istirahat	19 x 3	57
					1,5 x 4	6
● Pelaku seni	5	○ Bermain alat musik vokal, gitar, bass, drum, keyboard ○ Istirahat	Mic, gitar, bas, key board, drum, ampli	○ Studio musik dan rekaman ○ Kantin	24 x 3	72
	20				Asumsi	50
				○ Toilet ○ Sirkulasi	2 m <sup>2</sup> x 4 20% x total luas ruang	8
Jumlah	49					369,6

### 2. Proses Promosi

● Pengelola atau staf	5	○ Bekerja, Interaksi ○ Istirahat ○ Menerima tamu	Meja, kursi	○ Rg. Pengelola ○ Rg. Istirahat ○ Rg. tamu	Asumsi	50
	(1,5m <sup>2</sup> /org) 5				1,5 x 5	7,5
● Pelaku seni dan kru	10	○ Persiapan ○ Pementasan ○ Istirahat	TV, tape Mixer, layar lighting, sound	○ Rg. Persiapan ○ Toilet ○ Panggung ○ Rg. Istirahat	Asumsi	80
					2 m <sup>2</sup> x 2	4
					Asumsi	64
● Penikmat seni	500	○ Menonton ○ Istirahat		○ Rg. Penonton ○ Rg. Kosong ○ Kafetaria ○ Toilet ○ Sirkulasi	1,5 x 500	750
	8				10 x 10 8 x 6 2 m <sup>2</sup> x 8 20% x total luas ruang	100 40 16
Jumlah	528					1333,8

### 3. Proses Distribusi

Pelaku	Estimasi jumlah orang	Kegiatan	Alat	Kebutuhan ruang	Besaran ruang	Luas (m <sup>2</sup> )
● Pengelola atau staf	5	○ Bekerja, Interaksi ○ Istirahat ○ Menerima tamu		○ Rg. Pengelola ○ Rg. Istirahat ○ Rg. tamu	Asumsi	50
	(1,5m <sup>2</sup> /org) 5				1,5 x 10	15
● Pekerja	3	○ Pengkopian barang ○ Pengemasan ○ Pengiriman ○ Istirahat ○ Penyimpanan	Alat peng kopi Alat penge pak Mobil box	○ Rg. Pengkopian ○ Rg. Pengemasan ○ Rg. Pengiriman ○ Rg. Istirahat ○ Kantin ○ Gudang	Asumsi	60
	20				Asumsi	400
	10				1,5 m <sup>2</sup> x 25	1200
					10 x 10 20 x 30	37,5 100 600
	4			○ Toilet ○ Sirkulasi	2 m <sup>2</sup> x 4 20% x total luas ruang	8
Jumlah	42					2955

### 4. Kebutuhan Ruang Pendukung Lain

● Pengunjung	200	Parkir Motor Mobil Bus Box Mencari keterangan		○ Parkir	2,25 m <sup>2</sup> x 200	450
	50				15 m <sup>2</sup> x 50	750
	5				33 m <sup>2</sup> x 5	165
	5				15 m <sup>2</sup> x 5	75
	20				Lobby 20 x 1,5	30
● Pengelola	10	Rapat Ibadah MEE		Rg. Rapat Musholla Rg. MEE	1,5 m <sup>2</sup> x 10	15
	20				1,5 m <sup>2</sup> x 20	30
					Asumsi	100
				○ Sirkulasi	20% x total luas ruang	
Jumlah	50					1938

## 5. Tinjauan Ruang

### 5.1. Proses Produksi

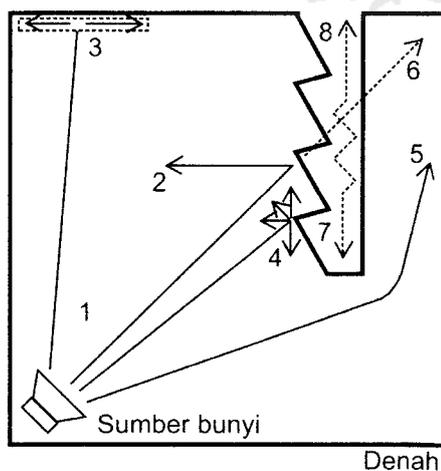
#### 5.1.1. Akustik Studio Rekaman

Pendekatan yang sangat teliti pada akustik studio diperlukan karena manusia sebagai pendengar (binaural), dalam studio digantikan mikrofon, suatu instrument elektronik yang paling sensitif yang menangkap bunyi sangat mirip dengan orang yang mendengar secara normal. Karena studio membentuk mata rantai akustik yang penting antara sumber bunyi dan mikrofon, perhatian khusus harus diberikan pada persyaratan-persyaratan berikut ini :

1. Ukuran dan bentuk studio yang optimum.
2. Derajat difusi yang tinggi harus dijamin.
3. Karakteristik dengung yang ideal.
4. Cacat akustik harus dicegah.
5. Bising dan getaran harus dihilangkan .

#### 5.1.2. Gejala Akustik dalam Ruang Tertutup

Arah perambatan suara dalam ruang sangat ditentukan oleh bentuk, bahan ataupun kondisi dalam ruang. Bila gelombang bunyi menumbuk suatu ruang maka kemungkinan yang terjadi adalah :



1. Bunyi datang atau langsung
2. Bunyi pantul
3. Bunyi yang diserap lapisan permukaan
4. Bunyi difus atau bunyi yang disebar
5. Bunyi difraksi atau bunyi yang dibelokkan
6. Bunyi yang ditransmisi
7. Bunyi yang hilang dalam struktur bangunan
8. Bunyi yang dirambatkan struktur bangunan

*Akustik Lingkungan , Erlangga, 1990*

## 5.2. Tinjauan Ruang Promosi

Bentuk dan volume auditorium, kapasitas, penonton, dan jumlah orang yang hadir, serta lapisan akustik pada permukaan, semuanya berperan pada karakteristik akustik ruang tertentu yang jelas mempengaruhi kualitas bunyi dan musik yang disajikan.

Tempat pertunjukan adalah tempat yang cukup punya peran penting. Disamping masyarakat umum dapat menilai langsung bagaimana pelaku seni musik, juga sebagai salah satu sarana tempat dimana pelaku seni dapat berhubungan langsung dengan masyarakat umum. Panggung ada dua macam, tertutup dan terbuka.

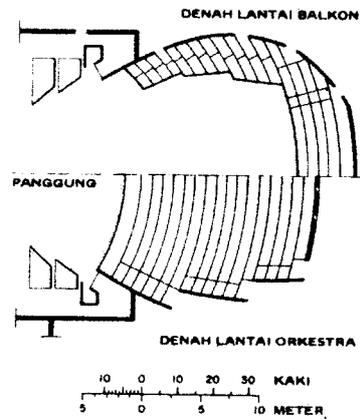
### 5.2.1. Macam-macam Panggung

Panggung "*proscenium*" disebut juga panggung kerangka gambar atau panggung tertutup, daerah pentas berada di salah satu ujung auditorium, dengan penonton yang mengamati lewat kerangka atau bingkai bukaan *proscenium*<sup>11</sup>. Bentuk panggung ini dipelopori oleh ketenaran opera, dengan permintaan yang terus bertambah untuk pengaturan panggung yang warna-warni. Panggung semacam ini akan memisahkan pementas dari penonton dan menyebabkan beberapa masalah, antara lain :

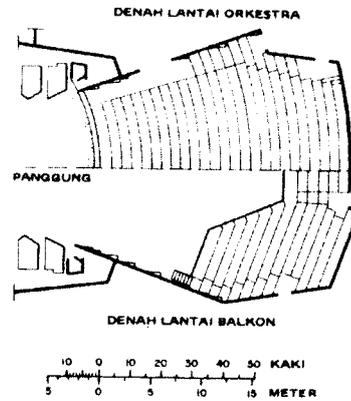
1. Penonton melihat daerah pentas hanya dari satu sisi saja, maka sulit menempatkan banyak penonton dekat dengan bukaan *proscenium*. Karena penonton yang di belakang sangat jauh maka kualitas suara sulit diperoleh tanpa penguatan pembicaraan.
2. Dalam usah menempatkan penonton yang banyak dan tidak jauh dari pentas, membutuhkan beberapa balkon, hal ini membutuhkan ruang vertical yang cukup banyak.

---

<sup>11</sup> Leile L. Doelle, Eng, M.Arch. *Akustik Lingkungan*, Erlangga, 1990



STADTTHEATER, GELSENKIRCHEN, JERMAN (1959)  
KAPASITAS: 1.100  
RUHNAU RAVE HAUSEN, ARSITEK

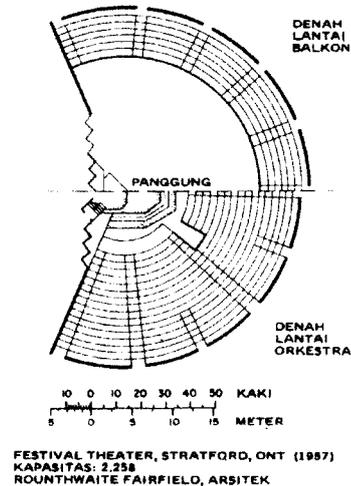
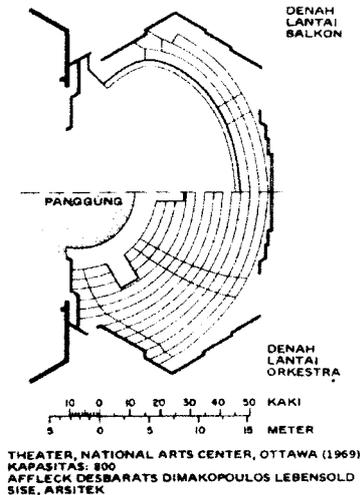


STADTTHEATER, BONN, JERMAN (1965)  
KAPASITAS: 900  
GESSLER BECK-ERLANG

*contoh panggung tertutup, Akustik Lingkungan , Erlangga, 1990*

Panggung terbuka, merupakan pilihan lain dimana pemisahan penonton dan pementas oleh lubang *proscenium* kurang nampak. Panggung ini disebut juga panggung menonjol atau panggung Elizabeth, daerah pentas utama menghadap ke penonton dan dikelilingi oleh penonton pada beberapa sisi. Berkembang dari panggung Elizabeth, bentuk ini menciptakan hubungan yang akrab dan kadang-kadang menakjubkan eratnya antara pementas dengan penonton. Masalah yang timbul antara lain :

1. Penonton sampai batas tertentu mengelilingi pentas dan arena itu pementas kadang-kadang membelakangi penonton
2. Kebutuhan system peralatan lampu dan suara panggung yang rumit untuk berada di sekeliling panggung.

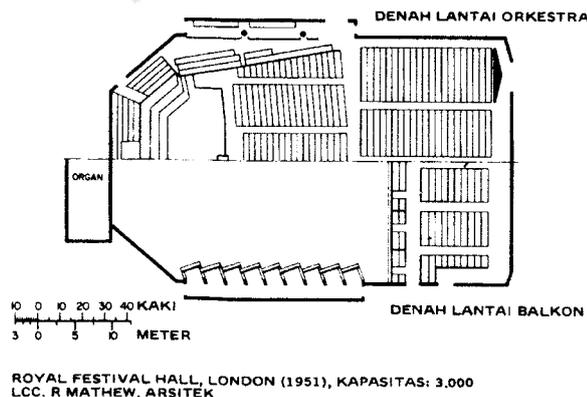


*contoh panggung terbuka, Akustik Lingkungan , Erlangga, 1990*

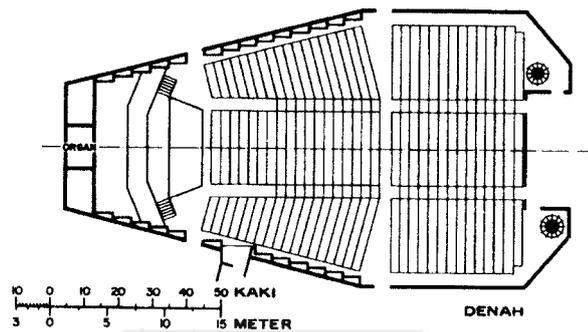
### 5.3.2. Bentuk Lantai

Selain macam-macam panggung, bentuk lantai juga merupakan faktor yang mempengaruhi rangkaian sumber-bunyi-transmisi-penerima. Karena itu perlu menetapkan bentuk sebelum perincian rancangan dipikirkan.

A. Lantai empat persegi, adalah bentuk lantai yang historis, dengan unsur tradisi yang menonjol dan masih digunakan dengan berhasil. Pemantulan silang antara dinding-dinding sejajar menyebabkan bertambahnya kepenuhan nada, suatu segi akustik ruang yang diinginkan pada ruang musik

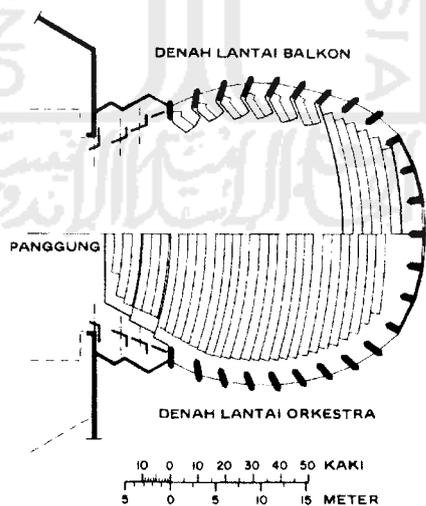


B. Lantai kipas, membawa penonton lebih dekat ke sumber bunyi, sehingga memungkinkan konstruksi balkon. Bentuk ini cenderung menciptakan gema atau pemusatan bunyi.



QUEEN ELIZABETH HALL, LONDON (1967), KAPASITAS: 1.106  
GLC, H. BENNETT, ARSITEK

C. Lantai tapal kuda, menggambarkan pengaturan tradisional rumah-rumah opera. keistimewaannya adalah kotak-kotak yang berhubungan antara satu dengan yang lain yang berfungsi sebagai penyerap bunyi.

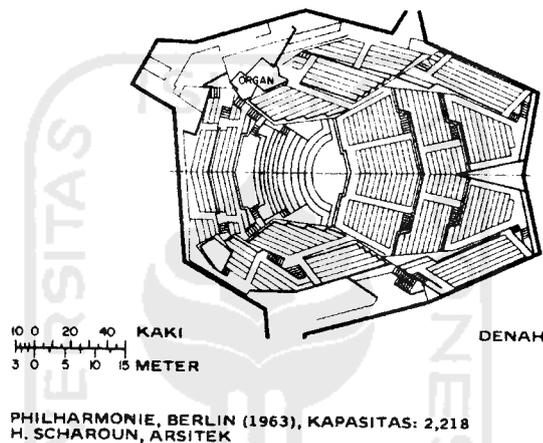


OPERA HALL, NATIONAL ARTS CENTER, OTTAWA (1969)  
KAPASITAS: 2.300  
AFFLECK DESBARATS DIMAKOPOULOS LEBENSOLD SISE  
ARSITEK

D. Lantai melengkung, biasanya dihubungkan dengan atap megah yang tinggi. Dinding melengkung dapat menghasilkan

gema, pemantulan, dan pemusatan bunyi. Bentuk ini membutuhkan perhatian yang menyeluruh terhadap system akustik.

E. Lantai tidak teratur, dapat membawa penilmat lebih dekat dengan sumber bunyi. Bentuk ini dapat menjamin keakraban akustik dan ketegasan. Denah tidak teratur memberi kesempatan untuk distribusi elemen-elemen penyerap secara acak dan permukaan-permukaan tidak teratur yang difusi. Dari segi akustik, bentuk ini yang paling menguntungkan.



### 5.3. Distribusi

Sedangkan distribusi adalah kegiatan mulai penggandaan, pengepakan, sampai pengiriman barang. Pada area ini hanya terdapat ruang-ruang yang besar, yang mewadahi alat-alat yang mendukung proses distribusi, seperti : mesin pengganda, mesin pengepak, dan angkutan barang.