

BAB III

TINJAUAN TEORITIS PERANCANGAN

Tinjauan dalam bab ini adalah ditekankan pada tinjauan fasilitas ruang pertunjukan dan fasilitas pendukungnya yang disesuaikan dengan permasalahan yang akan diangkat, yaitu penekanan transformasi ekspresi dinamika musik modern sebagai pembentuk citra bangunan. Di dalam tinjauan ini penulis tidak menekankan permasalahan akustik secara mendetail, karena sesuai dengan penekanannya, yaitu pada citra bangunan dan jenis musik yang diwadahi adalah jenis musik modern, yang seperti diketahui tidak terlalu mementingkan kualitas akustik ruangan dalam hal pertunjukannya, sehingga pembahasan akustik hanya pengetahuan teori-teori dasar/umumnya saja.

3.1. TINJAUAN MUSIK CENTER

3.1.1. Pengertian Musik Center

Sesuai dengan pernyataan dari *center* yang mempunyai arti "pusat" dan pengertian *musik* sendiri adalah seni menyusun suara atau bunyi, maka *musik center* adalah suatu wadah terpusat dari segala jenis kegiatan atau aktivitas yang berhubungan dengan musik terutama musik modern, yang mempunyai fasilitas seperti : *ruang pertunjukan, studio musik (pelatihan, rekaman/latihan), serta sarana pendukung lainnya.*

3.1.2. Kegiatan Di dalam Musik Center

Kegiatan yang utama di sini adalah tempat pertunjukan yang dikhususkan bagi musik modern tanpa menutup kemungkinan untuk pertunjukan jenis musik lain, dan hal-hal yang tidak berhubungan dengan musik seperti theatre, sastra dan konferensi.

Kegiatan lainnya adalah untuk menghasilkan sebuah karya musik atau penyaluran bakat, yaitu dari proses rekaman dalam bentuk kaset atau CD, yang disebut *proses produksi.* Serta proses pelatihan bermusik, yaitu suatu wadah untuk melakukan pelatihan bermusik dan dapat menjadi wadah untuk bertukar informasi serta workshop tentang musik bagi para musisi.

3.2. FASILITAS MUSIK CENTER

Penyajian sebuah musik khususnya musik modern hanya dapat ditampilkan dalam suatu kejadian yang menyangkut tempat, ruang dan waktu, agar dapat dinikmati dan disajikan

secara utuh¹⁰. Jadi di dalam suatu pertunjukan musik khususnya musik modern dalam penyajiannya ada 2 elemen pendukung, yaitu ;

1. Audience

Audience merupakan sesuatu faktor yang memungkinkan musik dapat dipertontonkan.

2. Panggung/stage.

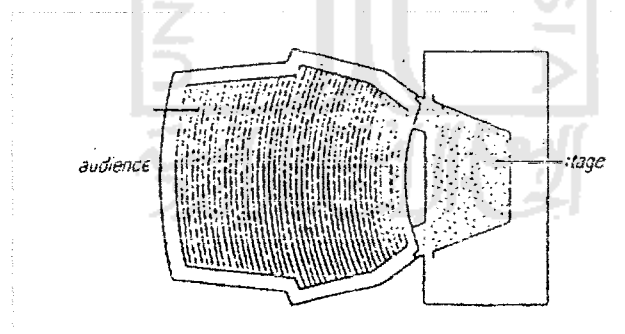
Pemisahan antara area audience dan pemain, baik secara fisik ataupun spasial.

3.2.1. Tata Letak Panggung (stage)

Tata letak stage didapat dari tuntutan jenis musik yang diwadahi yang terdiri dari berbagai macam jenis, dalam bahasan ini musik yang diwadahi adalah musik modern. Dari jenis stage yang ada akan mempunyai berbagai variasi dalam hal penyajiannya yang dapat menciptakan suasana yang berbeda-beda, sehingga terdapat berbagai bentuk pewardahan pementasan¹¹, yaitu:

1. Panggung *Proscenium*

Panggung *Proscenium* disebut juga panggung kerangka gambar atau panggung tertutup, pentas berada di bagian ujung bangunan atau seperti dilihat dari sebuah bingkai "jendela" atau lubang dinding (*architectural opening*), sehingga hanya bisa dilihat dari satu sisi. Bentuk panggung memisahkan pementas dan penonton.



gambar.3.1

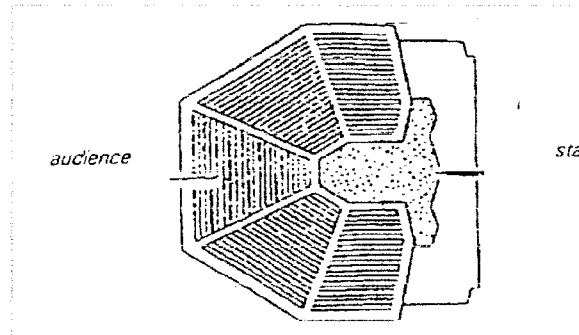
2. Panggung Terbuka (*open stage*)

Nama lain dari panggung terbuka adalah panggung menonjol, stage dikelilingi dari berbagai sisi oleh audience. Antara audience dan performer berada di dalam daerah yang sama, karena lantai stage masuk ke dalam daerah audience. Audience

¹⁰ Soedarsono, Prof. Dr. 1989

¹¹ Doelle, Leslie L. Akustik Lingkungan. PT. Erlangga, Jakarta, 1996.

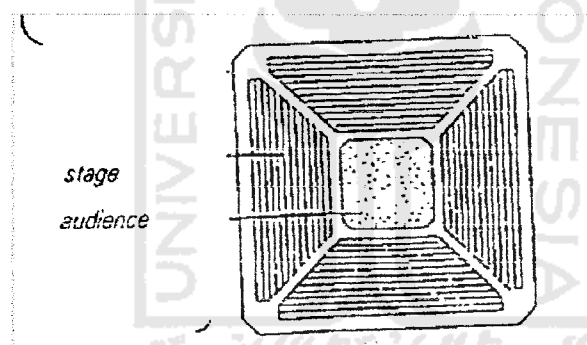
dapat memandang dari 3 sisi yang berlawanan, sehingga menimbulkan kesan menyatu antara audience dan performer.



gambar. 3.2

3. Panggung Arena (*Arena Stage*)

Sering disebut juga dengan panggung pusat/tengah yang berbentuk radial, yang memungkinkan audience melihat dari 4 sisi, sehingga kesan yang didapat, yaitu hilangnya batas pemisah antara audience dan performer. Hal ini menuntut gerakan yang professional dari performer, karena kesalahan sekecil apapun dapat langsung terlihat oleh audience.



gambar 3.3.

4. Panggung yang dapat disesuaikan (*Adaptable Stage*)

Yaitu panggung yang menggunakan system elektromagnetis yang fungsinya merubah stage sesuai dengan kebutuhan. Di dalam pertunjukan musik modern yang mempunyai sifat dan karakter yang berbeda dari setiap aliran/jenis musik, sehingga di dalam setiap pertunjukan akan menuntut perlakuan yang berbeda pula. Secara prinsip bentuknya sama, perbedaannya adalah pada area yang bergerak (*moveable*) dan dapat diubah-ubah (*comportable*).

Rencana stage pada pertunjukan musik modern sangat dipengaruhi oleh jenis musik yang akan disajikan, sehingga akan mempengaruhi dari bentuk stage yang akan dirancang.

Elemen-elemen yang ada pada stage adalah :

- *Stage Basement*
Digunakan untuk menghubungkan arena pertunjukan yang dilengkapi dengan tangga darurat tersendiri untuk menjaga hal-hal yang tidak diinginkan. Batas kedalaman yaitu minimal 2,5m, jika terdapat gudang perlengkapan pada lifts, maka batas minimalnya adalah 7-10m.
- *Stage Samping dan Belakang*
Digunakan untuk mengakomodasikan perlengkapan stage, dengan sirkulasi yang mengelilingi stage.
- *Akses ke Stage*
Diletakkan tepat dibawah/belakang panggung sebagai akses pemain menuju panggung.
- *Flytower*
Digunakan untuk fasilitas tata cahaya dan tata suara, berbentuk vertical dan menjulang tinggi.
Selain elemen-elemen yang ada di atas, ada syarat pendukung keberadaan stage yang

harus diperhatikan, yaitu :

- Jaringan untuk lighting berada di atas stage,
- Ada ruang sisa untuk menempatkan peralatan/instrumen musik.
- Layar video.
- Tata Lighting, tata suara dan relay suara.

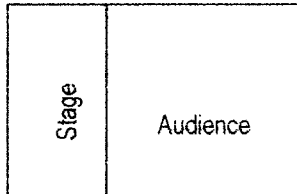
3.2.2. Bentuk Dasar Lantai

Pada bentuk lantai dapat mempengaruhi factor pandangan penonton/audience dan akustik ruang, walau pada pagelaran musik modern tidak terlalu memperhatikan akustik ruang. Tetapi dari bentuk-bentuk yang ada dapat diterapkan dan dikembangkan ke dalam pertunjukan musik modern ini sebagai referensi. Factor-faktor yang menjadi pertimbangan pada perancangannya adalah :

- Kemampuan daya tampung jumlah penonton (kapasitas 2000 orang)
- Kenyamanan jarak pandang yang mempengaruhi visual penonton
- Kenyamanan akustik sehingga suara dapat merata

Bentuk-bentuk yang menjadi dasar pertimbangan adalah :

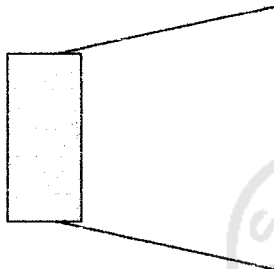
a. Lantai Persegi Empat



Gambar 3.4.

- Mempunyai tradisi terbaik untuk akustik
- Bentuknya ideal dan dapat menampung dalam jumlah yang besar
- Apabila daya tampung diperbanyak maka hasilnya kurang baik , sehingga mempunyai pengaruh terhadap jarak pandang dan kenyamanan

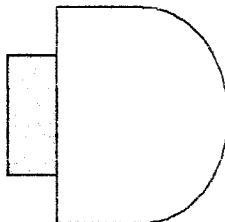
b. Lantai berbentuk kipas



Gambar 3.5.

- Dapat menampung penonton dalam jumlah yang besar
- Membawa penonton lebih dekat ke arah panggung
- Penyelesaiannya biaya lebih ekonomis

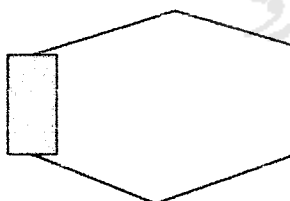
c. Lantai berbentuk Tapal kuda



Gambar 3.6

- Sering digunakan dan lebih cocok pada gedung opera
- Kurang cocok untuk gedung pertunjukan musik modern

d. Lantai berbentuk hexagonal yang diperpanjang



gambar 3.7.

- sangat sesuai untuk gedung konser
- dapat mengurangi kekurangan akustik
- daya tampung penonton dapat lebih besar

e. Lantai berbentuk tidak teratur

- penonton dapat lebih dekat dengan sumber bunyi
- dapat memberikan akustik yang baik
- dapat menampung dalam jumlah besar

3.2.3. Studio Musik (*Pelatihan, Rekaman dan Latihan*)

Studio musik adalah sebuah ruang yang mempunyai syarat ruang berakustik untuk mewadahi pelaku, dan instrument musik dalam melakukan aktivitas bermusik. Dimensi ruang tidak boleh kurang dari 8ft (2.4), karena akustik merupakan sesuatu yang penting antara sumber bunyi dan pengkap bunyi, maka yang perlu diperhatikan dalam merancanganya adalah :

- a. Ukuran dan bentuk studio optimum yang harus diwadahi.
- b. Derajat difusi tinggi yang harus tersedia/terjamin.
- c. Karakteristik dengung ideal.
- d. Tidak terdapat cacat akustik sama sekali.
- e. Bising dan getaran harus dihilangkan.

3.2.4. Fasilitas Pendukung

Pada fasilitas pendukung hanyalah sarana pelengkap keberadaan gedung seni musik ini dan sesuaikan pada kegiatannya, yaitu :

1. *Ruang sarana distribusi*, sebuah ruang untuk menjual pernak-pernik yang berhubungan dengan musik (*kaset, CD dan Merchandise*).
2. *Bagian penerimaan*, yaitu : pintu masuk, pemesanan karcis, serambi depan.
3. *Parkir kendaraan*, kapasitas daya tampung biasanya ditentukan oleh petugas tata kota.
4. *Ruang pameran*, suatu ruang yang diperuntukkan untuk kegiatan-kegiatan pameran tentang musik.
5. *Café*, suatu ruang untuk bersantai sambil mendengarkan musik.

3.3. KENYAMANAN VISUAL

Tinjauan kenyamanan visual adalah kenyamanan dari jarak pandang audience, kenyamanan tata suara dan tata lighting yang baik menurut standarisasi sebuah gedung pertunjukan musik.

3.3.1. Kenyamanan Jarak Pandang

Pada pertunjukan musik modern, jarak pandang merupakan faktor pertimbangan yang penting terhadap stage, yaitu :

- Jarak pandang minimum 5m.
- Jarak pandang estetis audience untuk dapat melihat pergerakan-pergerakan kecil dan ekspresi muka di atas panggung adalah < 25m.

- Jarak pandang estetis audience untuk dapat melihat gerakan isyarat pemain adalah 32-36m.
- Jarak antar tempat duduk audience adalah 0.85-105.

3.3.2. Kenyamanan Tata Suara

Di dalam pertunjukan musik modern kenyamanan tata suara tidak terlalu dipengaruhi oleh syarat kualitas ruang akustik seperti pada pertunjukan classic ataupun tradisional, karena kualitas ditentukan oleh peralatan elektronis penguat suara (*amplifier, mikropon dan loudspeaker*) yang ada. System penguat suara ini antara lain¹²:

- Kualitas intrument itu sendiri.
- Perletakan loud speaker disesuaikan dengan dimensi ruang dengan estetika yang ingin ditampilkan.
- Kontruksi bahan akustik.

System perletakan penguat suara mempunyai system perletakan yang sudah ada, yaitu :

1. Terpusat (*central system*)

Tata aturnya hanya terletak di satu posisi saja dan di sumber bunyi, hal ini akan menimbulkan kesan seolah-olah audience sedang mendengarkan suara/bunyi yang asli.

2. Menyebar (*distributed system*)

System ini meletakkan loudspeaker secara menyebar, sehingga suara/bunyi dapat didengar dari segala arah.

3. Sistem *stereofonik*

Menggunakan dua atau lebih mikropon yang dipisahkan secara tepat di depan daerah pentas, sehingga suara/bunyi berkesan berasal dari sumbernya.

3.3.3. Kenyamanan Tata Lighting

Tata lighting yaitu pengaturan tata letak pencahayaan buatan yang dibuat sedemikian rupa, sehingga akan menghidupkan suasana dari pertunjukan musik, hal ini salah satu syarat penting dari keberhasilan pertunjukan musik modern. Adapun spesifikasi tata lighting menurut kegiatannya antara lain¹³ :

- Pencahayaan Umum (*general lighting*)

¹² ibid11

¹³ ibid 12

Yaitu pencahayaan yang lazim ada pada bangunan umum dan dilengkapi dengan lampu merah yang diaktifkan dengan tenaga battery berguna untuk keadaan darurat, perletakkannya yaitu pada tangga darurat, jalur sirkulasi dan pintu keluar.

- **Pencahayaan Khusus**

Tata cahaya yang khusus mendukung keberadaan stage, seperti lampu dari atas stage pemain, serta *follow spot light* dari bagian belakang audience untuk menyoroti pemain dan audience.

3.4. TINJAUAN CITRA BANGUNAN

Citra sendiri mempunyai pengertian dari gambaran (*image*), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti dari seseorang¹⁴. Citra gedung istana yang megah dan besar tentulah melambangkan kemegahan juga. Dan apabila seseorang melihat suatu bangunan, maka akan menimbulkan suatu *image* yang ditangkap oleh penglihatan dan dirasa di hati, sehingga akan timbul pertanyaan-pertanyaan, seperti ; bangunan apa itu?, bangunan ini seperti apa rupanya?, dari apa dan bagaimana berdirinya.

3.4.1. Citra Bangunan dalam Arsitektur

Menurut **Rubenstein**, citra terbentuk dari beberapa aspek, yaitu ; *shape* (wujud), *colour* (warna), *texture* (tekstur), *arrangement* (komposisi), dan *sensor quality* (kualitas panca indra). Menurut Y.B. Mangunwijaya, citra adalah image (gambaran) yang ditangkap oleh seseorang pada kesan dan pesan, yaitu :

- Bentuk sebagai citra.
- Citra sebagai bahasa komunikasi.
- Citra sebagai ekspresi/ungkapan jiwa.
- Citra sebagai symbol.
- Citra sebagai ciri/karakter.

3.4.1.1. Bentuk sebagai Citra

Memang ada banyak macam pengalaman, tetapi dalam arsitektur pengalaman ini terutama ialah melihat ungkapan visual, dan yang dapat dilihat, yaitu "*bentuk*", sedangkan dari segi batin tidak. Bentuk dapat mengekspresikan sesuatu, bukan sebagian bentuk tetapi bentuk

¹⁴ Mangunwijaya, YB. Wastu Citra.

secara keseluruhan.¹⁵ Bentuk sendiri merupakan unit yang mempunyai *garis, lapisan, warna, tekstur* serta bentuk dapat juga dirasakan melalui *skala, proporsi, irama*.

Ungkapan di atas mempunyai maksud bahwa bentuk adalah sesuatu yang dapat dilihat walau ia berbentuk sebagai batu sekalipun, tetapi dalam hal ini adalah suatu bentuk yang mempunyai kesan visual yang akan ditangkap oleh perasaan dan menghasilkan keindahan ekspresi. Bila di dalam bangunan, untuk mencapai suatu keindahan ekspresi perlu memperhatikan beberapa syarat penting, yaitu *karakter, gaya/style, dan keindahan perspektif serta keindahan struktur*.¹⁶

Artinya adalah bahwa karakter, gaya/style, dan struktur sangat mempengaruhi dalam penampilan bangunan yang kemudian akan menimbulkan *image* yang ditangkap seseorang.

3.4.1.2. Citra Sebagai Bahasa Komunikasi

Bentuk bangunan dapat menjadi juru bicara yang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang timbul dari seseorang. Menurut **Meunir** citra merupakan bahasa bangunan yang mengkomunikasikan jiwa jiwa yang dapat ditangkap oleh panca indera. Citra dapat juga memberikan kerangka komunikasi berdasarkan pengalaman bersama dan perasaan terhadap lingkungan.¹⁷

Bentuk bangunan sebagai media komunikasi, hal ini disebabkan karena kebutuhan yang terlebih dahulu dan langsung tampak oleh mata dari sosok dan wujudnya, yang kemudian dianalisa dan dipahami oleh rasa untuk mendapatkan makna yang tersembunyi, lalu kemudian akan timbul suatu pendapat mengenai fungsi suatu bangunan.

3.4.1.3. Citra sebagai Ekspresi/Ungkapan Jiwa

Ungkapan jiwa memberi muatan makna/nilai rasa bagi sebuah citra dan mempengaruhi perilaku dan sikap pengguna bangunan. Ekspresi bangunan dapat dipakai sebagai pemahaman terhadap citra yang lebih konkret, melalui pengenalan subyektif tentang ciri-ciri bangunan serta sistem bahasa yang diterapkan (*Jules, 1985*).¹⁸

3.4.1.4. Citra sebagai Simbol

Dalam hal ini adalah simbol sebagai bahasa yang dapat mengisyaratkan sesuatu yang menuntut pemahaman si pengamat terhadap fungsi tertentu. Menurut **Sehudtz**, symbol mewakili gagasan kolektif yaitu peran arsitektur sebagai bangunan: kontrol dan fasilitator, melalui

¹⁵ Ishar H.K. : 1992 : hal.75

¹⁶ Ibid 15.

¹⁷ Mangunwijaya, Y.B. Wastu Citra.

¹⁸ Purwoto, Budi. TGA. Pasar Seni dan Kerajinan Tradisional.

simbolisme budaya arsitektur dapat mempunyai arti. Simbolisme di dalam arsitektur dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

1. Simbol Metafora

- a. *Metafora Nyata* (tangible metaphors), yaitu metafora yang diangkat dari efek visual karakter material atau bentuk. misalnya sebuah toko roti yang bangunannya menyerupai roti
- b. *Metafora Tidak Nyata* (intangible metaphors), yaitu metafora yang berangkat dari krasa tentang konsep, ide atau gagasan, kondisi manusia dan keadaan sementara, seperti alam, budaya, tradisi, kesenangan dan kesendirian
- c. *Kombinasi Metafora*, yaitu antara konsep dan visual saling melengkapi sebagai unsur pembentuk, alasan kebenaran dirasakan melalui efek visual

2. Simbol sebagai unsur pengenalan

Bentuk yang sudah dikenal di masyarakat sebagai ciri, fungsi atau lambang suatu bangunan. Misalnya bentuk dari kubah yang selalu melambangkan sebuah masjid, walaupun sebenarnya belum tentu kebenarannya bahwa masjid yang hanya memakai kubah.

3. Simbol tersamar

Bentuk yang berulang dengan tujuan yang sama dinyatakan sebagai peran suatu bentuk. misalnya peran bentuk melingkar adalah sebagai tempat berlindung.

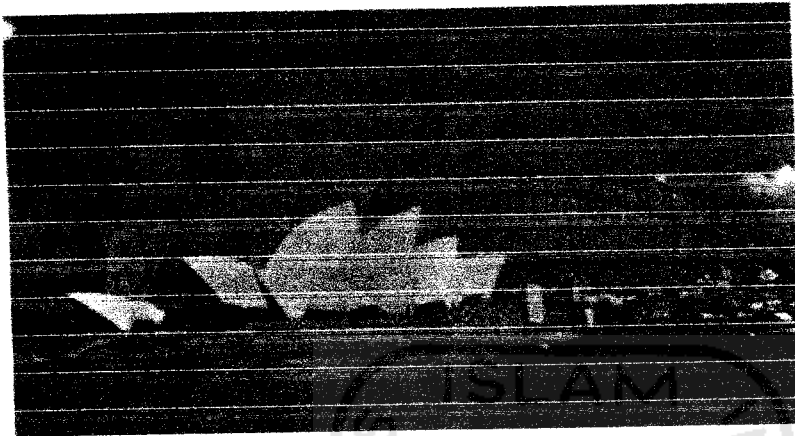
3.4.1.5. Citra sebagai Ciri/Karakter

Citra pada bangunan musik diharapkan dapat mencirikan bangunan yang komersial dan rekreatif, hal ini karena bangunan ini mempunyai ruang yang diperuntukkan bagi public. Jules berpendapat, bahwa bangunan dapat dikelompokkan ke dalam kategori-kategori dan fungsi-fungsi. Setiap perlambangan adalah mencerminkan fungsinya dalam masyarakat.

3.5. STUDI KOMPARATIF

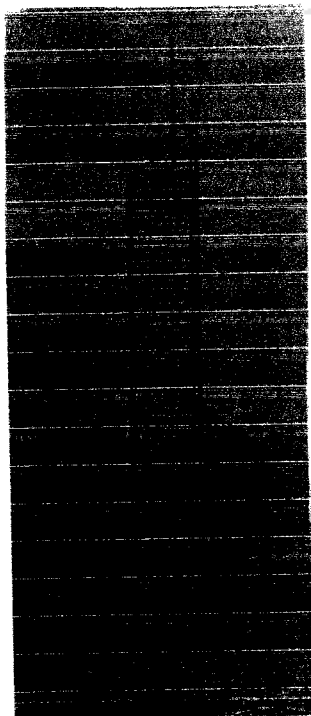
Dalam studi ini adalah untuk membandingkan rancangan-rancangan yang sudah ada terlebih dahulu sebelumnya yang berhubungan citra yang ingin disampaikannya.

3.5.1. Sydney Opera House



Citra yang ingin disampaikan adalah bila dilihat dari melengkung-lengkung berwarna putih, yang menggunakan system struktur "rumah siput" (*shell system*) selaras dan seolah-olah seperti *echo* dari pelengkung jembatan Sydney yang terletak disebelahnya. Bentuk dan warna yang ditampilkan di sini, selain memberikan kesan sesuai dengan lingkungan yaitu bentuk siput binatang laut yang didukung dengan lokasinya di tepian air sangat luas dan terbuka. Sydney Opera House terlihat monumental serta merupakan perlambangan dari persahabatan dan kebebasan dari penduduk kota sekitar.

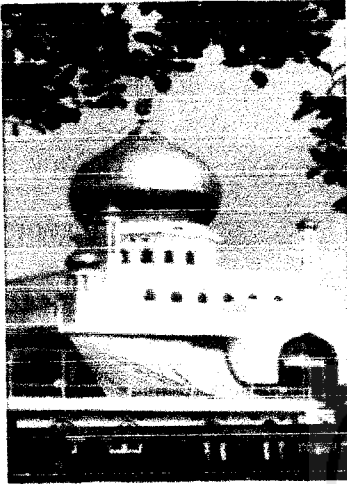
3.5.2. Menara Bank of China



Badan menara dengan dinding masif dan jendela kaca ala China, dan semakin keatas semakin mengecil yang merupakan perlambang baik dari segi bentuk dan struktur bamboo, tanaman yang batangnya kecil tetapi dapat menahan angin berupa badai sekalipun. Hal ini ditujukan bagi fungsinya sebagai bank yang mempunyai kekuatan manajemen yang dilambangkan seperti batang bamboo yang lentur, diharapkan dari perlambangan ini, bank ini mampu menahan "badai" perubahan dan perkembangan ekonomi nasional maupun internasional. Dari dindingnya yang keseluruhan ditutupi kaca dapat memberikan kesan ringan karena adanya bayangan langit dan awan, dan mengurangi rasa padat

dan massif karena bayangan itu menyatu dengan warna biru dan putihnya langit dan awan.

3.5.3. Masjid Juhadda



Bentuk kubah atau disebut juga kepala dan dalam bahasa jawa, yaitu mostoko, bangunan ini dapat langsung memberikan sebuah ciri bangunan keagamaan atau bersifat spirituil, dikarenakan image yang telah berkembang di dalam masyarakat. Simbol yang dipakai di sini adalah *simbol sebagai unsur pengenal*, yaitu unsur yang telah dikenal oleh masyarakat umum.

3.6. KESIMPULAN

Dari pendapat-pendapat secara keseluruhan di atas maka didapat kesimpulan yang mempengaruhi citra sebuah bangunan, yaitu faktor-faktor :

1. Fungsi, sebagai pemenuhan aktivitas manusia.
2. Simbol, arti yang dapat ditangkap ketika bangunan dilihat.
3. Bahan material atau konstruksi.
4. Tekstur, guna mempertegas bentuk.
5. Sistem struktur, sebagai ekspresi bangunan.
6. Skala, proporsi dan irama.
7. Irama, bukaan, gubahan massa sebagai satu kesatuan dalam komposisi massa.
8. Fasade bangunan, tampak depan bangunan yang pertama kali ditangkap mata.

Citra bangunan yang berhubungan dengan muka bangunan merupakan bagian yang menutupi atau membungkus sebuah bangunan dan ditangkap pertama kali oleh penglihatan, sehingga dalam pengolahannya diharapkan memperhatikan faktor-faktor yang disebutkan. Dalam citra bangunan struktur memegang peranan penting dalam memberikan kesan pada bangunan dan mempengaruhinya. Misalnya digunakan material kayu dapat memberikan kesan hangat, alami dan menyegarkan. Serta penggunaan material beton dapat memberikan kesan kokoh dan kuat. Dan yang perlu diperhatikan lagi adalah kegiatan/aktivitas yang merupakan pembentuk ruang yang akan mewadahi.