

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI DATA PADA PERANCANGAN INTERIOR BANDUNG DEATH METAL HALL DI KOTA BANDUNG**

#### **2.1 Pengertian musik secara umum dan menurut para ahli**

Pengertian dari musik secara umum dikatakan sebagai sebagai salah satu cabang seni yang menggunakan irama, melodi, harmoni, juga vokal yang diciptakan berperan sebagai sarana menuangkan perasaan penciptanya berdasarkan genre nya.

*Sumber : eduspensa.id diakses 2 April 2018*

Menurut Jamalus (1988 : 1), Pengertian seni musik adalah suatu yang membuahkan hasil karya seni, berupa bunyi berbentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran serta perasaan penciptanya lewat unsur-unsur pokok musik, yakni irama, melodi, harmoni, serta bentuk atau susunan lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan.

Menurut Syalado (1893 : 12), Pengertian seni musik ialah suatu wujud yang hidup dari beberapa kumpulan ilusi dan alunan suara. Lebih jelasnya ia mengatakan bahwa alunan musik dan nada yang berjiwa dapat menggerakkan isi hati sang penikmatnya

*Sumber : notepam.com diakses 2 April 2018*

## **2.2 Fungsi musik**

Musik adalah sebuah elemen yang cukup penting pada kehidupan manusia. Dalam elemen musik terdapat beberapa kategori dan fungsi tersendiri.

Berikut beberapa kategori dan fungsi musik bagi kehidupan manusia:

### **2.2.1 Seni Musik Sebagai Ekspresi Diri**

Seorang pencipta lagu disebut musisi, musisi biasanya menggambarkan suatu kegelisahan atau perasaannya dengan bermusik atau menciptakan lagu berdasarkan apa yang dirasakan oleh dirinya.

Musisi menciptakan musik yang terdiri dari vokal dengan lirik yang disusun dengan irama dan nada yang di susun berdasarkan isi dari lirik lagu tersebut.

### **2.2.2 Seni Musik Sebagai Sarana Hiburan**

Musik dapat dijadikan sebagai media untuk menghibur dengan berbagai tema di dalam musik tersebut untuk meghibur diri, akan tetapi musik sendiri dapat membuat manusia lalai dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya.

### **2.2.3 Seni Musik Sebagai Sarana Terapi**

Musik pertamakali ada pada perang dunia ke-II berperan dalam mengobati korban perang untuk pemulihan trauma. Akan tetapi pada masa sekarang musik juga dapat dijadikan untuk mengobati penyakit

mental dan digunakan untuk menyegarkan otak yang telah terlalu letih digunakan.

#### **2.2.4 Seni Musik Sebagai Sarana Upacara**

Musik di Indonesia erat kaitannya dengan upacara adat yaitu kematian, kelahiran, perkawinan dan beberapa upacara spiritual di daerah-daerah yang masih memegang teguh adat istiadat.

#### **2.2.5 Seni Musik Sebagai Sarana Komersial**

Musik merupakan salah satu pekerjaan musisi dalam meraih penghasilan dengan menjual hasil karya yang mereka ciptakan dalam berbagai bentuk media. Selain dari menjual karya dalam bentuk media apapun, mereka juga mengadakan pagelaran musik yang di pungut biaya untuk menyaksikannya.

Selain itu musik juga erat kaitannya dengan sebuah film, film-film mengkontrak musik tersebut untuk dijadikan *soundtrack* dan dinamakan OST (*Original Soundtrack*). Biasanya pengambilan musik tersebut karena keterkaitan alur cerita yang ada pada film, selain itu musik juga dijadikan *soundtrack* pada sebuah iklan di TV maupun radio.

#### **2.2.6 Seni Musik Sebagai Sarana Tari**

Musik juga erat kaitannya dengan seni tari karena kesamman struktur dan ritme antara keduanya, tarian akan sulit dilakukan jika tidak di iringi oleh

musik karena akan terasa hampa dan sulit di ekspresikan kepada penonton atau penikmat terian.

### **2.2.7 Seni Musik Sebagai Sarana Pendidikan**

Seni musik dalam dunia pendidikan diaplikasikan untuk salah satu cara meningkatkan rasa kecintaan terhadap tanah air melalui lagu-lagu perjuangan, selain itu peran musik daerah juga dimanfaatkan untuk membangun rasa tanggap terhadap perbedaan suku, ras dan agama.

### **2.2.8 Seni Musik Sebagai Sarana Kreativitas**

Kreativitas adalah suatu yang paling murni ada terhadap diri manusia dengan diaktikan terhadap suatu skill dalam menciptakan sesuatu. Sifat ini sangat diperlukan untuk mengiringi kepribadian manusia dalam memenuhi kebutuhan sehari-harinya untuk menciptakan sesuatu yang baru.

*Sumber : notepam.com Diakses 2 April 2018*

## **2.3 Pengertian musik death metal**

Aliran musik ini berasal dari aliran musik metal yang memiliki beberapa sub genre diantaranya :

1. *Trash Metal*
2. *Heavy Metal*
3. *Death Metal*
4. *Black Metal*
5. *Power Metal*

*Death Metal* adalah aliran musik keras yang pertama kali muncul dengan nama aliran musik *Trash Metal*. Aliran musik ini berasal dari Negara Amerika dan Eropa, suasana panggung yang khas dalam konser *Death Metal* dengan penggunaan *soundsystem* bertegangan tinggi dan tata *lighting* yang bersuasana gelap, *vocal* yang berat menggambarkan kengerian dan lirik lagu yang diciptakan tentang kematian, kekerasan dan peperangan. Musik yang kompleks dan aksi panggung yang atraktif menjadi salah satu ciri khas yang paling utama. Beberapa pelopor genre ini adalah *Venom* dengan albumnya *Welcome to Hell* (1981) *Death* dengan albumnya *Scream Bloody Gore* (1987). *Death Metal* kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh band-band seperti *Carcass*, *Morbid Angel*, *Entombed*, *God Macabre*, *Carnage*, dan *Grave*.

Sumber : [jadiberita.com](http://jadiberita.com) diakses 2 April 2018

## **2.4 Sejarah musik death metal di Indonesia**

Sejarah Musik *Death Metal* Di Indonesia dimulai di kota Malang, Jawa Timur dengan sebuah band yang bernama *Grindcore*, *Rotten Corpse* yang membuat lagu pertamakali beraliran *Death Metal*. Kemunculan dan permainan *Rotten Corpse* merupakan suatu aliran musik yang baru di Indonesia dengan aliran musik *Death Metal*. Munculnya aliran *Death Metal* Indonesia tidak hanya di kota Malang beberapa band *pioneer Death Metal* lainnya terbentuk di daerah lain, seperti Bandung, Jakarta, Jogjakarta dan Surabaya. Kemudian berkembang dengan band-band yang dianggap sebagai senior karena pengalamannya masing-masing seperti yang ada sebagian besar dari Kota Bandung.

## 2.5 Death Metal Bandung

Pada awal masuknya aliran Musik *Death Metal* ke Kota Bandung tahun 1994, dengan adanya komunitas band *Underground* yang memiliki sebuah studio musik yang bernama studio *REVERSE*. Pemilik dari studio musik ini bernama Richard Mutter salah satu anggota dari band Helvi, selain memiliki studio musik Richard Mutter membuka sebuah Distro yang bernama *Akronim* dan *merchandise* import yang berkaitan dengan *Death Metal*. Selain itu Richard Mutter membentuk sebuah kompilasi yang memasukan band-band *Death metal* Bandung beraliran *indie* dengan dana dan pemaasan sendiri, band-band tersebut adalah *Burger Kill*, *Puppen*, *Papi*, *Rotten To The Core*, *Full of Hate* dan *Waiting Room*.

Pada tahun 1995 aliran *Death Metal* mengalami perkembangan yang sangat pesat, selain itu Bandung merupakan barometer musik *Death Metal* di Indonesia karan secara geografis kota bandung tidak memiliki wilayah yang terlalu luas yang menyebabkan penyebarannya merata, selain itu secara kuantitas penggemar dan komunitas band Metal di Kota Bandung sangat banyak dan secara kualitas musikalitas band Kota Bandung jauh lebih baik dari kota-kota lainnya yang ada di Indonesia. Komunitas Death Metal Bandung yang paling banyak berada di daerah Bandung Timur yaitu daerah Ujungberung dengan sebuah studio musik bernama PALAPA. Studio ini telah menjadi sebuah wadah bagi band Death Metal di Kota Bandung dalam menyalurkan kreativitasnya.

Acara musik *Death Metal* di Bandung yang paling terkenal digelar pada suatu *Venue* yang beranam GOR Saparua, *venue* tersebut sangat terkenal bagi para penggemar musik *Death Metal* di Indoneia, karena tidak hanya band Metal asal Bandung saja yang sudah melakukan konser di *venue* tersebut melainkan berbagai band metal luar Bandung telah melakukan konser di GOR Saparua. Setiap konser berlangsung pengunjung yang hadir mencapai 500-700 orang, pagelaran musik Metal yang telah melakukan event di GOR Saparua adalah pagelaran Bandung Berisik, Bandung Underground dan Hullabaloo.

*Sumber : bandunghardcore.wordpress.com diakses 2 April 2018*

## **2.6 Komunitas death metal kota bandung**

### **a) Karinding Attack**



**Gambar 2.1** Komunitas Karinding Attack

*(Sumber : <http://karinding-attack.com/the-short-story-of-bamboo-gone-wildest/>, diakses 2 April 2018)*

Karinding Attack berdiri pada tahun 2009, diawali dengan sebuah sindikat kerja Bandoong yang merupakan bagian dari komunitas Ujungberung Rebels. Setelah itu, Bandoong Sindekeit dan komunitas Ujungberung

Rebels mulai secara intens mempelajari karinding dalam forum Jumat malam di Common Room yang diberi nama Jumat Kramat.

Sumber : [karinding-attack.com](http://karinding-attack.com) diakses 2 April 2018

## b) Panceg Dina Galur



**Gambar 2.2** Logo Komunitas Bandung Death Metal Sindikat

(Sumber : google, diakses 2 April 2018)

Bandung Death Metal Sindikat dibentuk sebagai salah komunitas yang mewadahi para pecinta musik *Death Metal* di Kota Bandung. Komunitas Bandung *Death Metal* Sindikat tidak hanya terbentuk karena mengagumi musik aliran *Death Metal*, akan tetapi terbentuk oleh adanya kecintaan mereka terhadap budaya tradisional dan ingin melestarikan budaya tersebut seiring dengan perkembangan zaman. Penggunaan logo kumpang tidak terlepas dari budaya tradisional yaitu ciri khas Sunda dengan dua kumpang yang saling bersilangan, kumpang sendiri merupakan senjata khas Jawa Barat . Kumpang mempunyai arti ketajaman dan daya kritis dalam kehidupan juga melambangkan kekuatan dan keberanian untuk melindungi hak dan kebenaran dengan pengambilan moto yang menjadi pandangan sebagian besar *Death Metal* di Kota Bandung yaitu “*Panceg Dina Galur/babarengan ngajaga lembur. Moal ingkah najan awak lebur*”

(Teguh dalam pendirian, bersama-sama menjaga kampung dan persaudaraan. Tidak akan bergeming walaupun badan hancur lebur). yang diambil dari petikan naskah kuno *Amanat Galunggung* yang dituliskan *Rakeyan Darmasiksa* (Raja Sunda Kuno yang hidup pada 1175-1297 Masehi)

### c) Ujungberung Rebels



**Gambar 2.3** Logo Komunitas Ujungberung Rebels

(Sumber : <https://sebandung.com/2014/03/komunitas-pecinta-underground/>, diakses 2 April 2018)

Salah satu komunitas pecinta musik *underground* yang sudah lama ada di Bandung adalah Ujungberung Rebels. Komunitas pecinta *underground* ini memang berasal dari daerah Ujungberung. Ujungberung Rebel sudah berdiri sejak tahun 1996. Komunitas ini berisi para remaja yang mencintai musik cadas seperti Metal, *Death Metal*, *Heavy Metal*, dan *Grind Core*.

Walau mencintai musik keras, namun komunitas ini banyak juga melakukan kegiatan yang berhubungan dengan budaya tradisional Sunda.

Sumber : [sebandung.com](https://sebandung.com) diakses 2 April 2018

## **2.7 Pagelaran Death Metal di Kota Bandung**

### **A. Bandung Berisik**

#### **1. Bandung Berisik I “Demo Tour Ujungberung”, Lapangan Kaum Kidul, 23 September 1995**

Pada tahun 1995 pagelaran Bandung Berisik pertamakali digelar, pagelaran ini berada di daerah Bandung Timur tepatnya di Ujungberung.

Acara tersebut mulai digagas oleh para pengelola studio palapa yang merupakan salah satu studio yang legendaris tempat berlatih band-band *Death Metal* ujungberung. Pada saat itu pengelola yang aktif pada kepengurusan organisasi karang taruna akan menggelar acara agustusan pada tanggal 23 September 1995 dengan tema “Bandung Berisik Demo Tour”.

#### **2. Bandung Berisik II, GOR Saparua, 20 Juli 1997**

Pada tahun 1996-1997 aliran musik Undergroud mengalami kemajuan yang pesat. Hal tersebut karena sudah banyak bentuk aktivitas pembuatan studio rekaman berbasis *indie* label dengan konsep distribusi dan produksi menggunakan dana sendiri, selain itu banyaknya pembuatan pagelaran musik

metal. Bandung Berisik II digelar di GOR Saparua tanggal 20 Juli 1997.

### **3. Bandung Berisik III, Gor Saparua, 7 April 2002**

Bandung Berisik III digelar dengan lebih tertata secara organisasi, band yang tampil serta penyuguhan pagelarannya. Bandung Berisik yang III menghadirkan band yang lebih sedikit yaitu hanya 12 Band dengan penonton yang hadir mencapai 10.000 orang dengan kapasitas GOR Saparua.

### **4. Bandung Berisik IV “Ka Surga!” Open Air Rock Festival 10 Agustus 2003**

Perkembangan musik Metal yang sangat pesat di bagian wilayah Bandung Timur dan kota-kota lainnya di Jawa Barat dan Indonesia menginspirasi komunitas Ujungberung Rebels untuk menyelenggarakan kembali Bandung Berisik ber konsep tour. Pada pagelaran Bandung Berisik IV dengan menggunakan Stadion Persib sebagai *venue*.

### **5. Bandung Berisik V Rebel Meets Rebel, 11 Juni 2011**



**Gambar 2.4** Pamflet Bandung Bersik V

(Sumber : google, diakses 2 April 2018)

Bandung Bersik V di selenggarakan pada 11 Juni 2011, digelar di Brigif Cimahi .

## 6. Bandung Bersik VI Maximum Aggression, 18 & 19 Mei 2012



**Gambar 2.5** Pamflet Bandung Bersik VI

(Sumber : google, diakses 2 April 2018)

Bandung Bersik VI digelar pada tanggal 18 dan 19 Mei 2012 di Lapangan Udara Sulaiman Bandung.

## 7. Bandung Berisik VII, 29 November 2014



**Gambar 2.6** Pamflet Bandung Berisik VII

(Sumber : google, diakses 2 April 2018)

Bandung Berisik 2014 akan digelar dengan penyuguhan musik metal dengan beragam sajian instalasi yang menarik berkonsepkan karnaval dengan sederet atraksi unik, Venue yang bertempat di Lapangan Brigif.

## B. Hellprint

### 1. Hellprint 1



**Gambar 2.7** Pamflet Hellprint 1

(Sumber : google, diakses 2 April 2018)

Hellprint yang pertamakali bernama Unaited Day I diselenggarakan pada 11 desember 2011 bertempat di Stadion angkasa Lanus sulaiman.

## 2. Hellprint 2



**Gambar 2.8** Pamflet Hellprint 2

*(Sumber : google, diakses 2 April 2018)*

Hellprint yang ke dua bertema Unaited Day II diselenggarakan pada 8 juli 2012 bertempat di Lanud Sulaiman Kopo Bandung.

## 3. Hellprint 3



**Gambar 2.9 Pamflet Hellprint 3**

(Sumber : google, diakses 2 April 2018)

Hellprint yang kedua bertema Unaited Day III diselenggarakan pada 8 September 2013 bertempat di Lanud Sulaiman Kopo Bandung.

**4. Hellprint 4**



**Gambar 2.10 Pamflet Hellprint 4**

(Sumber : google, diakses 2 April 2018)

Hellprint yang kedua bertema Hegomony Unaited Day IV diselenggarakan pada 7 Februari 2016 bertempat di Lap Tegalega Bandung.

**5. Hellprint 5**



## 1. Bandung Death Fest 1



**Gambar 2.13** Pamflet Bandung Death Fest 1

(Sumber : google, diakses 2 April 2018)

*Bandung Death Fest* pertamakali digelar pada 11 Juni 2006 di Dago Tea House , event ini menjadi salah satu event rutin *Death Metal*.

## 2. Bandung Death Fest 2



**Gambar 2.14** Pamflet Bandung Death Fest 2

(Sumber : google, diakses 2 April 2018)

*Bandung Death Fest* yang ke -2 digelar pada 30 Juli 2016 di Fame station dengan tema "DEATHMETAL FESTIVAL" yang di isi dengan beberapa band Death Metal Indonesia.

### 3. Bandung Death Fest 3



**Gambar 2.15** Pamflet *Bandung Death Fest 3*

(Sumber : google, diakses 2 April 2018)

*Bandung Death Fest* yang ke -3 digelar pada 8 Juli 2017 di Fame station jl.Sersan bajuri yang di isi dengan beberapa band Death Metal Indonesia.

## 2.8 Makna dan Filosofi Kujang

Kujang adalah sebuah senjata yang berasal dari daerah Jawa Barat. Kujang dibuat sekitar abad ke-8 atau ke-9 dan terbuat dari besi, panjangnya sekitar 20 sampai 25 cm. Pada awalnya kujang merupakan sebuah perkakas yang memiliki refleksi ketajaman, daya

keritis dalam kehidupan juga melambangkan kekuatan dan melindungi diri dalam menegakan hak dan kebenaran serta senjata petani pada pertanian masyarakat Sunda.

Pada sejarahnya kujang dikenal sebagai senjata tradisional daerah Jawa Barat yang memiliki kekuatan dan daya magis. Istilah Kujang memiliki dua artian yaitu “Kurdi” dan “Hyang” yang diambil dari Sunda Kuno yang memiliki artian kekuatan gaib, sakti yang digunakan sebagai jimat, penolak bala untuk menghalau musuh dan menghindari bahaya. Senjata ini juga disimpan sebagai pusaka, yang digunakan untuk melindungi rumah dari bahaya dengan meletakkannya di dalam sebuah peti atau tempat tertentu di dalam rumah atau dengan meletakkannya di atas tempat tidur (Hazeu, 1904 : 405-406).

Secara umum, Kujang mempunyai pengertian sebagai pusaka yang mempunyai kekuatan tertentu yang berasal dari para dewa (Hyang), dan sebagai sebuah senjata, dari pertamkali kujang ada sampai dengan sekarang kujang sudah menjadi ciri khas masyarakat tatar Sunda sebagai lambang atau simbol yang memiliki filosofi. Kujang juga dijadikan sebagai sebuah nama dalam organisasi, kesatuan yang dipakai oleh Pemda Provinsi Jawa Barat.

*Sumber: baladsiliwangi.com diakses 2 April 2018*

## 2.9 Studi antropometri

Antropometri adalah ilmu yang berkaitan dengan pengukuran tubuh manusia untuk menemukan berbagai perbedaan dalam perorangan, kelompok dan lain sebagainya. Permasalahan yang terjadi pada gedung pertunjukan biasanya terdapat pada pengaturan alur pintu masuk menuju gedung pementasan, jarak pandang antara penonton menuju panggung/pengisi acara serta alur pintu keluar setelah menyaksikan pertunjukan. Maka dari itu bagaimana merencanakan alur pintu masuk/keluar dan jarak pandangan penonton ke panggung dengan menetapkan standar dan syarat-syarat pokok perancangan yang memenuhi kriteria standar ruangan auditorium dengan nyaman.

Auditorium merupakan suatu tempat untuk menggelar pertunjukan, yang paling utama terdapat pada gedung pertunjukan adalah panggung bagi pengisi acara dan stage bagi penonton. Khusus pada perancangan Bandung Death Metal Hall, fasilitas untuk penonton tidak disediakan tempat duduk, karena merujuk dari kebiasaan penggemar musik beraliran keras untuk melakukan tarian khusus.

Dalam musik *Death Metal* terdapat tarian khusus yang dilakukan oleh para penggemar yang menyaksikan konser *Death Metal*. Tarian

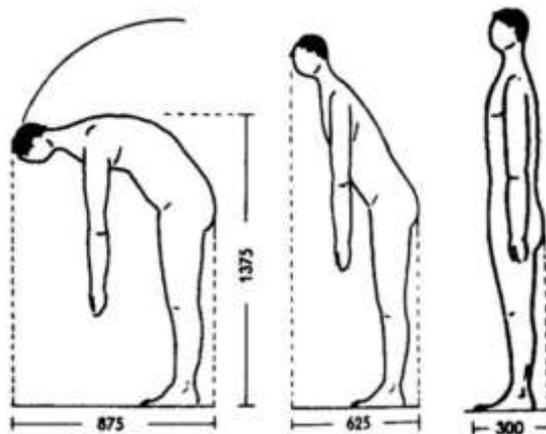
tersebut dinamakan *headbeng*, *headbeng* sendiri dilakukan dengan cara menganggukan kepala ke atas dan ke bawah

Berikut hasil studi antropometri yang telah dilakukan:



**Gambar 2.16** Tarian Headbeng

(Sumber : <https://www.wikihow.com/Headbang>, diakses 13 April 2018)



**Gambar 2.17** Studi Antropometri

(Sumber : Ernst Neufert, *Architects' Data* (1936))

## 2.10 Tinjauan Auditorium

### A. Persyaratan auditorium

#### 1) Auditorium

Gedung Konser atau *Concert Hall* secara umum berfungsi untuk mewadahi aktifitas dari seniman baik perseorangan maupun kelompok dan menyampaikannya kepada penonton dalam bentuk media seni musik. Sebuah gedung pertunjukan seni harus memiliki syarat sebagai berikut :

- Setiap perseorangan penonton harus mampu melihat dengan jelas penampilan artis, latar/layar, sebagaimana juga dengan jelas mendengar pidato, musik, dan suara.
- Desain auditorium harus memikirkan kenyamanan penonton, keamanan terhadap api, kualitas dari akustik, sistem suara dan juga pencahayaan.
- Teknologi pada panggung dan fasilitasnya akan terus berkembang seiring dengan jaman.

Sebuah gedung pertunjukan seni akan memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda sesuai pertunjukan yang ditampilkan (Strong, 2010: 7).

## **2) Lobby (Public Space)**

Yaitu tempat dimana penonton berkumpul sebelum pertunjukan dimulai. Ruang ini seharusnya dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung. Lobby harus memadukan semua fungsi didalamnya Meliputi: *foyer, cafeteria, lavatory*. (Roderick Ham, 1974: 213)

## **3) Administration Space**

Ruangan yang digunakan untuk melakukan kegiatan pengelolaan gedung secara keseluruhan, meliputi: kantor-kantor (manager,

assisten, dan sekretaris, konduktor dan komposer, pers dan publikasi), perpustakaan dan gudang. (Roderick Ham, 1974: 169)

#### **4) Panggung/Stage**

Panggung adalah tempat pemain musik mengekspresikan musiknya kepada penonton. Panggung musik akan memiliki karakter yang berbeda dengan jenis seni lain yang ada pada sebuah gedung pertunjukkan seni seperti panggung seni musik dan panggung teather. Dalam mendesain panggung, langkah awal yang dilakukan adalah memilih karakteristik yang spesifik dari musik seperti ; musik klasikal. Pop/Rock, Jazz, Opera, tarian, musical – dan kemudian menentukan skala dari pementasan, yakni dalam skala besar, sedang, ataupun kecil. Semua keputusan ini akan berdampak pada jumlah penonton, jumlah seniman, staff teknikal dan juga manajemen dari produksi (Appleton, 2008:106)

Hubungan antara panggung dengan penonton menjadi salah satu bagian terpenting dalam perancangan interior auditorium karena hal tersebut berhubungan dengan aspek akusti dan aspek visual pada suatu ruangan auditorium. Fokus yang utama dalam pagelaran musik yaitu panggung bagi para penontonya, daerah panggung (sumber bunyi) dengan daerah penonton (*audience*) merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung aspek visual maupun akustik ruang. Fokus dari sebuah pertunjukan musik

adalah pemain yang berada di atas panggung. Bentuk panggung tersebut dapat dibedakan atas beberapa jenis yaitu :

➤ Panggung Proscenium, ciri-ciri panggung berbentuk ini adalah:

1) Daerah pentas berada pada salah satu sisi auditorium  
b) Merupakan bentuk konvensional. Bentuk panggung ini dikembangkan dari daerah pentas jaman Yunani dan Romawi kuno.

2) Penonton melihat panggung hanya pada satu sisi saja, sehingga untuk jumlah penonton banyak ruang akan memanjang ke belakang

➤ Panggung Terbuka/ Open Stage, ciri-ciri panggung berbentuk ini adalah:

1) Daerah pentas utama menghadap penonton pada beberapa sisi.

2) Bentuk panggung ini menciptakan hubungan erat antara pemain dan penonton

3) Memungkinkan banyak penonton lebih dekat ke panggung.

➤ Panggung Arena, ciri-ciri panggung berbentuk ini adalah:

1) Seperti pada sistem panggung terbuka, bentuk ini menghilangkan pemisahan dari pemain dan penonton.

- 2) Panggung arena dapat dilihat dari segala arah, sehingga bentuk pertunjukan kurang dapat dilihat secara merata.
  - 3) Merupakan kelanjutan konsep dari panggung terbuka.
- Panggung yang bisa disesuaikan/ *Fleksibel Stage* Ciri-ciri dari bentuk panggung ini adalah:
- 1) Merupakan konsep panggung yang berupa panggung fleksibel.
  - 2) Panggung dapat diubah-ubah dengan sistem elektromagnetis yang dapat mengatur letak, bentuk dan ukuran panggung.

Pada perancangan Bandung Death Metal Hall pemilihan panggung *Fleksibel Stage* karena merujuk ciri dari

#### **5) Ruang *Back Stage***

Ruangan *back stage* adalah salah satu ruangan pendukung yang ada pada sebuah gedung pementasan agar dapat berjalan lancar. Ruangan ini diisi oleh pengisi acara sebagai tempat untuk bersiap-siap, penyegaran, relaksasi baik itu sebelum acara berlangsung maupun sesudah acara berlangsung.

#### **6) Ruang ganti**

Menurut (Appleton,2008:176) ruang ganti dibagi menjadi dua bagian yaitu:

- *Shared Room*

- *Communal Room*

## **7) Pintu Panggung atau *Enterance Artis***

Pintu masuk pada gedung pertunjukan harus terpisah dengan beberapa syarat seperti terdapat akses langsung menuju panggung tanpa harus melewati ruangan lainnya, terdapat akses masuk langsung menuju ruang latihan/*back stage* dan terdapat stand security yang dipantau langsung oleh *control room* (Appleton,2008:181).

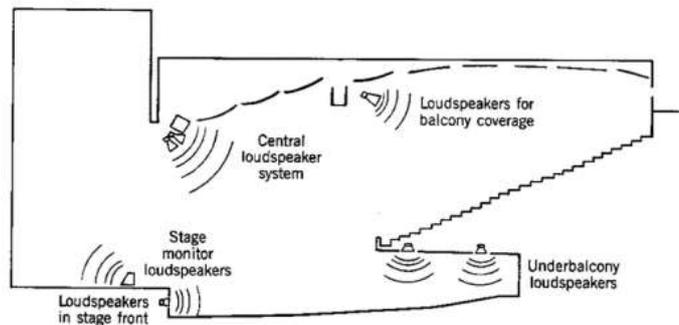
## **8) Akustik**

Salah satu persyaratan pada perencanaan sebuah auditorium adalah akustik ruang, yang diperlukan untuk mendapatkan kondisi mendengar yang nyaman dalam ruang, sehingga peranan akustik dalam hubungannya dengan kondisi mendengar dalam perancangan ruang auditorium musik adalah:

- Akustik sebagai persyaratan ruang dimana akustik sebagai usaha dalam penanganan terhadap masalah kelancaran/kenikmatan pendengar/ komunikasi dalam suatu ruang.
- Akustik sebagai pembentuk ruang dimana pedoman akustik dalam kaitannya dengan penanganan sifat bunyi menjadi pertimbangan untuk pembentukan ruang.

Akustik Perlengkapan suara pada penjelasan berikut dibutuhkan pada sebagian besar desain auditorium. Letak dari pengeras suara untuk mendukung performa pengisi acara membutuhkan amplifikasi

contohnya pada konser dengan musik rock dan pop. Tujuannya adalah untuk menentukan lokasi loudspeakers utama yang suaranya akan didistribusikan ke seluruh penonton.



**Gambar 2.18** Tata Letak Soundsystem

(Sumber : Strong , 2010 : 132)

Berbagai macam posisi *speaker* di dalam auditorium diletakkan di bagian sisi dan belakang dinding, langit – langit auditorium, balkon, bahkan mungkin saja diletakkan di bawah lantai dari tempat duduk. Lokasi dari *speaker* membutuhkan sambungan yang tidak terganggu dari *speakers* menuju penonton. (Barron,2009:166)

Untuk membuat suara yang jernih, *frekuensi* suara yang mampu ditangkap oleh telinga harus mencapai rata – rata 500, 1000, dan 2000 *hz*. Dan jangkauan suara untuk gedung dengan fungsi musik adalah antara -2 sampai +2 dB. (Barron,2009:198).

## B. Bentuk Auditorium

### 1) Lantai

Lantai merupakan alas ruang yang berfungsi menahan beban dari seluruh isi ruangan. Namun demikian elemen lantai berfungsi sebagai pendukung akustik pada ruang auditorium. Khusus pada ruang perancangan auditorium Bandung Death Metal Hall bagian lantai dibuat sejajar atau rata, hal ini dilakukan dengan mengikuti kebiasaan penonton aliran musik ini seperti yang sudah dijelaskan pada bab I.

## **2) Dinding**

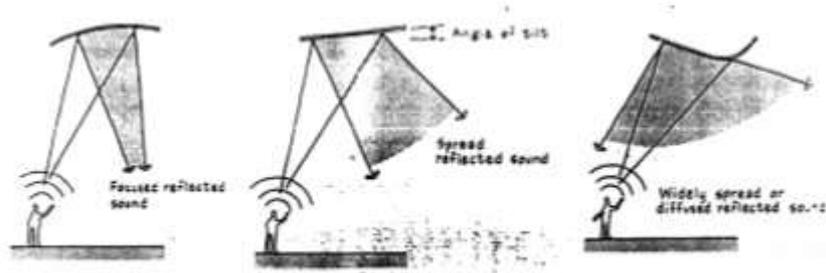
Pada suatu auditorium dinding berfungsi sebagai media pemantul, pengarah, dan penyerap suara. Dengan pemilihan bahan dan bentuk dinding yang dapat mendukung akustik ruang dan penempatan posisi pada tempat yang tepat, maka akan di dapat posisi mendengar yang baik. Dinding sebagai pembatas ruang akustik mempunyai aturan umum yaitu bahan penyerap bunyi harus dipasang pada permukaan batas auditorium yang mempunyai kemungkinan terbesar menghasilkan cacat akustik seperti gema dan gaung.

## **3) Langit-langit**

Langit-langit membantu penyebaran bunyi vertikal dan dapat di gunakan sebagai peredam bunyi. langit-langit juga digunakan untuk menyebarkan bunyi pantul agar dapat ditangkap oleh pendengar secara merata di semua bagian ruangan. Bentuk-

bentuk pemantul pada langit-langit yang dapat mempengaruhi distribusi suara antara lain:

- Bentuk cekung: bentuk ini sebaiknya dihindari untuk digunakan, karena akan mengakibatkan pemusatan bunyi.
- Bentuk datar: bentuk ini dapat memantulkan bunyi dengan baik. Dipasang pada kemiringan tertentu sehingga dapat mendistribusikan bunyi
- Bentuk cembung: bentuk ini dapat digunakan untuk pemantulan bunyi karena bentuk ini akan mengakibatkan pemantulan yang tersabar dan merata dengan baik.



**Gambar 2. 19** Bentuk-bentuk langit-langit.

( Sumber *Architectural Acoustics*, David Eagan : 93 )

#### 4) Lapisan Penyerap Bunyi

Lapisan penggunaan bahan penyerap bunyi yang baik dipergunakan dalam material dalam memantulkan suara, hal ini sangat diperlukan agar suara yang ditimbulkan mampu dinikmati oleh semua pengunjung. Oleh sebab itu diperkuat dengan pemantulan bunyi dari depan panggung yang dipantulkan ke bagian belakang auditorium (*direct sound*) terdengar paling lemah.

30 Penggunaan material penyerap bunyi sangat disarankan untuk

mendapatkan akustik yang baik dan penerapan dari bahan tersebut dapat dipasang pada dinding ruang ataupun digantung (Doelle 1990:33).

Berikut adalah material yang memiliki penyerapan bunyi yang baik sebagai berikut :

- **Bahan berpori**

Bahan ini menyerap energy bunyi yang datang dan menyerapnya sebagian besar dari bunyi di dalam pori – pori, kemudian sisa dari bunyi tersebut dipantulkan oleh permukaan bahan. Penyerapan bunyinya lebih cocok pada bunyi berfrekuensi tinggi, Contoh bahan ini adalah : papan serat(fiber board), Plasteran lembut (soft plaster), mineral wools, dan selimut isolasi.



**Gambar 2.20** Bahan Berpori

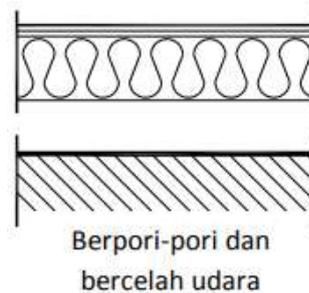
(Sumber : Templeton, 2001:83)

- **Panel penyerap**

Panel Penyerap adalah sebuah material yang dipasang pada bagian pelapis padat yang memiliki rongga di dalamnya sebagai panel pemisah agar dapat meredam suara ber frekuensi tinggi sedang dan lemah karena mampu membuat dengung merata ke semua bagian ruangan

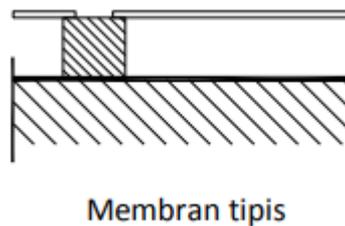
material ini memiliki beberapa keunggulan karena dapat di eksplorasi cara pemasangannya.

Contoh dari bahan ini adalah : panel kayu, dan hardboard, gypsum board, langit-langit plesteran yang digantung, plesteran berbulu, plastik board tegar, jendela, kaca, pintu, lantai kayu dan panggung.



**Gambar 2.21** Bahan Berpori

(Sumber : Templeton, 2001:84)



**Gambar 2.22** Bahan Berpori

(Sumber : Templeton, 2001:84)

### C. Pencahayaan

Pada sebuah ruang pertunjukan, penyinaran selalu menjadi pusat perhatian dengan memperhatikan faktor-faktor terang atau silau, pergantian warna, kreatifitas bentuk dan efek khusus yang ditimbulkan akan mempengaruhi perasaan psikologis. Perbedaan antara aktivitas

yang dilakukan di dalam luas yang berbeda, membutuhkan kekuatan cahaya dan periode pemakaian yang berbeda.

#### 1. Penerangan Umum

Pada prinsipnya ruang pertunjukan menghindari bukaan yang berlebihan, pencahayaan buatan berada pada level 500 – 1000 lux. Ketajaman penglihatan seseorang sejalan tingkat luminasi maksimal 5000 apostilb (1 asb: 0,32 candella/m persegi). Ketajaman penglihatan juga akan bertambah jelas dengan besarnya perbedaan tingkat luminasi antara objek dengan lingkungan sekitar secara langsung. Tetapi bisa juga dengan membuat objek terang pada latar belakang yang gelap. Untuk penghematan maksimal akan pemakaian energi, maka peralatan pengendali otomatis perlu dipasang di dalam bangunan baru untuk mematikan atau membuat cahaya listrik menjadi redup. (Ernst Neufert, *Arsitek Data*, 1987: 176) .

Pencahayaan umum digunakan pula untuk kegiatan *backstage*, kegiatan audiens sebelum dan sesudah kegiatan pementasan dan saat pementasan berlangsung yaitu untuk penerangan sirkulasi termasuk pintu darurat dan petunjuk toilet. Pemasangan lampu dibuat sedemikian rupa agar tidak timbul gangguan silau pada penonton. Penerangan untuk ruang pertunjukan adalah dengan sistem langsung, semi langsung maupun kombinasi. Sedang untuk lampu dipilih yang sedang

atau hangat. Pencahayaan minimal sebesar 10 *fc* (*foot candle*) selama istirahat dan 0,1 *fc* (=0,1 lumen/ft persegi) selama pertunjukan berlangsung. Sedangkan untuk *foyer* dan lobi minimal 10 *fc*. Untuk pintu masuk minimal 30 *fc* (30 lumen/ft persegi = 30 x 10,764 = 322,92 lumen/m persegi)

## 2. Pencahayaan Panggung

Pencahayaan panggung yaitu pencahayaan yang ditujukan pada daerah panggung, untuk menerangi daerah panggung. (Parker W Oren, *Scene Design and Stage Lighting*, 1976)

### Fungsi Pencahayaan Panggung

- Fungsi pencahayaan panggung: *Visibility* Untuk dapat terlihat jelas dan teliti bagian – bagian pementasan / adegan yang dipertunjukkan. Untuk dapat menimbulkan suatu perasaan penonton terhadap pertunjukan itu sendiri. Atau membentuk suasana ruang. Untuk membantu membentuk suatu komposisi panggung Untuk membentuk efek – efek pada panggung. Jenis Pencahayaan Panggung Pencahayaan panggung terdiri dari tiga bagian penting, yaitu:

#### 1. *Lighting The Actor*

pencahayaan yang ditujukan untuk menerangi pemain/pementas.

#### 2. *Lighting The Acting Area*

pencahayaan yang ditujukan untuk menerangi / memberi efek pada area panggung.

### 3. *Lighting The Background & Effect*

memberi penerangan dan efek pada panggung / latar belakang panggung.

Berikut jenis *lighting* yang dipakai untuk bagian pencahayaan panggung :

- *Pinspot Light*

*Pinspot* adalah *fixture* yang mempunyai dimensi kecil, yang umumnya dipasang dalam jumlah yang banyak, dan mudah dipasangkan pada berbagai posisi, serta menembakkan cahaya *spot light*.



**Gambar 4.23** *Pinsot Light*

(Sumber: Google, di akses 4 April 2018)

- *Cannon Light*

*Cannon* adalah *fixture* yang kompak, dan biasanya bertugas menghasilkan *beam* yang terpusat dengan *output* yang besar untuk memberikan efek aerial pada *light show*. Biasanya mempunyai beam

angle yang kecil tidak seperti PAR, tetapi juga tidak mempunyai batasan jelas seperti *spot light*.



**Gambar 4.24** Cannon Light

(Sumber: Google, di akses 4 April 2018)

- *Moving Head Light*

*Moving head*, salah satu yang paling sering kita jumpai selain PAR, adalah *fixture* yang mempunyai head/kepala yang dapat bergerak karena terdapat motor di dalamnya yang mengatur posisi, arah, dan kecepatan gerakan.



**Gambar 4.25** Moving head Light

(Sumber: Google, di akses 4 April 2018)

- *Follow spot light*

*Follow spot* adalah *fixture* yang menembakkan cahaya dengan *output* besar (biasanya berupa *spot light*), yang dapat dioperasikan secara manual oleh *operator lighting*. Biasanya *follow spot* digunakan untuk menyorot figur/obyek tertentu di panggung agar seluruh penonton fokus pada obyek yang disorot.



**Gambar 4.26** *Follow Spot Light*

(Sumber: Google, di akses 4 April 2018)

- *Projector light*

*Projector light* adalah seluruh *fixture* yang bertugas memproyeksikan suatu gambar/motif/animasi yang dapat diubah-ubah, termasuk di dalamnya adalah proyektor gobo dan laser.



**Gambar 4.27** *Projector Light*

(Sumber: Google, di akses 4 April 2018)

#### D. Penghawaan

Sistem penghawaan dalam auditorium berfungsi untuk mengatur kesejukan di dalam ruangan. Ada dua jenis sistem pengaliran udara yaitu:

- Sistem mekanis yang menggunakan alat mekanis (listrik) misalnya kipas angin yang digunakan untuk mempercepat pergerakan udara dengan tidak mengurangi derajat kelembaban udara sekitar.
- Sistem AC (*Air Conditioning*) yaitu sistem pengaturan udara dalam ruang yang dilakukan secara teratur dan konstan. Adapun unsur udara yang di atur dengan AC adalah kecepatan aliran udara, pergantian dan pembersihan udara juga pengaturan temperatur udara pada kondisi yang diinginkan Pada dasarnya sistem penghawaan ini berfungsi untuk menghilangkan kalor dan uap air yang berlebihan serta membuang gas-gas yang tidak membuat nyaman, sekaligus mengalirkan udara segar ke dalam ruang. Adanya sirkulasi udara yang lancar memungkinkan ruangan berada dalam suhu dan kelembaban yang wajar dan nyaman (Roderick Ham,1973). Penggunaan *AC central* menghindari bising yang ditimbulkan, sehingga tidak melampaui *back ground noise* yang diisyaratkan yaitu antara 15-25 db. Suplai

udara 28m kubik per orang per jam untuk penikmatan yang relatif nyaman. Penghawaan buatan dalam hal ini adalah penggunaan *air conditioning* ada tiga, yaitu terdiri *Window Unit, Split Unit, Central unit, Package Unit System*.

Ada beberapa jenis bagian dalam penggunaan AC diantaranya bagian :

- *Fancoil Unit (FCU)* yang biasa di pakai terbagi menjadi tiga jenis yaitu :

*Wall Type*: Tipe FCU yang dipasang pada dinding bangunan.

*Cassette Type*: Tipe FCU yang dipasang pada langit-langit menghadap ke bawah.

*Column Type*: Tipe FCU yang dipasang pada kolom-kolom bangunan.

- *Condensing Unit (CU)*

*Condensing Unit (CU)*, hanya ada satu macam, yaitu diletakkan di luar bangunan.

Perletakan CU dapat diletakkan di halaman, teras, balkon, atap bangunan, dan lain-lain.

CU dalam bekerja harus mudah mendapatkan udara segar, sehingga tidak boleh diletakkan di tempat yang tertutup.

#### 1) *Window unit*

Aitu AC yang di gunakan pada ruang-ruang kecil. Berbentuk satu unit yang dapat dipasang dimana saja, satu sisi menghadap keluar dan satu sisi menghadap kedalam ruangan.

## 2) *Split unit*

Yaitu AC yang digunakan untuk satu atau beberapa ruangan kecil dan tidak terlalu besar. Bagian AC Split merupakan bagian dari suatu fungsi *evopator* dan katup *ekspansi* merupakan bagian AC yang akan diletakkan pada interior bangunan biasa disebut *Fancoil Unit* atau Indoor Unit. Pada bagian lainnya yaitu beberapa bagian gabungan dari fungsi *kompresor*, *kondensor*, dan *refrigerator*, dan biasa disebut dengan nama *Condensing Unit* atau *Outdoor Unit*.

- *Sistem Ac Split*

*Fancoil Unit (FCU)* dan *Condensing Unit (CU)* adalah bagian 2 unit *AC split* yang terpisah.

Untuk menghubungkannya digunakan pipa yang diberi isolasi panas yang bersifat *flexible* (pipa karet).

Selain itu jika tidak menggunakan pipa fleksible bisa menggunakan *duct* (pipa kotak yang terbuat dari seng, baja yang dilapis glass wool dan aluminium foil).

### 3) *Central unit*

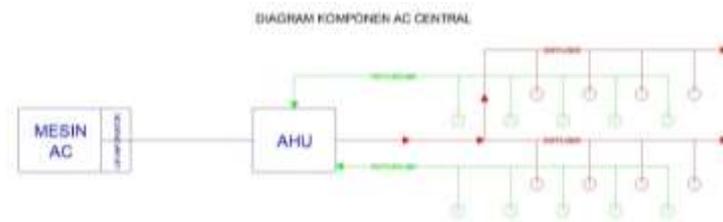
Yaitu AC yang digunakan untuk ruang luas dan digunakan hampir di seluruh bagian gedung yang hanya menggunakan satu mesin dan perlengkapan keseluruhannya terletak diluar ruangan kemudian di distribusikan ke ruang-ruang melalui *ducting* dan berakhir dengan aliran *difusser* pada AC Central jika terjadi kerusakan maka semua aliran AC yang akan mati pada semua ruangnya. Untuk solusi pada bagian ruangan auditorium sebaiknya mesin dibuat terpisah dengan mesin untuk bagian penyaluran udara ke ruangan lain, ini dimaksudkan untuk pengaturan udara masuk dan keluar dapat di kontrol secara terpisah dengan yang lain dan jika terjadi kerusakan tidak mengganggu pada ruangan tersebut.

- *Perinsip AC Central*

Pada prinsipnya semua AC yang mempunyai prinsip yang sama, perbedaan yang terjadi hanya pada pemisahan-pemisahan komponen AC dan besarannya saja.

Untuk sistem *AC Central* komponen *kompresor*, *evaporator*, katup *ekspansi*, *refrigerator* dan *kondensor* dijadikan satu yang namanya mesin

*chiller* ditambah pendingin (*cooling tower/ coling pond*) dan *air handling unit* (AHU) di setiap lantai.



**Gambar 2.28** Diagram Komponen AC Central (Maulana, 2018)

- Nama-nama ruangan yang dibutuhkan untuk AC Central. Ruang yang harus ada untuk kebutuhan menaruh peralatan AC Central dengan pendingin air adalah seperti dibawah ini, tetapi untuk pendingin gas, tidak dibutuhkan ruang *cooling tower* dan *water reservoir*.
  - Ruang *chiller* (minimal 50,0 m<sup>2</sup>), hanya satu, pada lantai tertentu.
  - Ruang AHU (minimal 12,0 m<sup>2</sup>) , pada setiap lantai.
  - Ruang pompa AC, dekat atau jadi satu dengan ruang *chiller*.
  - Ruang *cooling tower*, biasanya diatap bangunan, atau di halaman.
  - Ruang *water reservoir*.
  - Ruang *genset* AC.
  - Ruang *shaft* AC (lebar minimal 50 cm).

- Ruang *ducting* (tinggi minimal 35 cm) diatas langit-langit.

## **E. Akustik**

Indera pendengaran merupakan alat komunikasi manusia terpenting kedua setelah penglihatan. Untuk indera telinga sendiri dapat menangkal cahaya yang masuk dengan cara memejamkan mata, akan tetapi pada pendengaran melalui telinga sulit di tangkal karena hampir semua bunyi dapat masuk/terdengar, maka dari itu harus diperhatikan agar bunyi yang dihasilkan pada ruang auditorium tidak terdengar bunyi aneh yang masuk/terdengar. Pada dasarnya prinsip utama desain akustik ruang dalam adalah memperkuat atau mengarahkan bunyi yang berguna serta menghilangkan atau memperlemah bunyi yang tidak berguna untuk pendengaran manusia.

Maka dari itu dalam merancang suatu interior bangunan yang menampung banyak orang dan memperlihatkan suatu pertunjukan seperti gedung pertunjukan, gedung bioskop, gedung parlemen, gedung sidang, perlu memperhatikan karakter masing-masing akustiknya. Pada perancangan interior gedung auditorium yang menyajikan pertunjukan seni teater, drama, atau musik, desain akustiknya dibuat untuk memberi kepuasan bagi para penonton yang berada pada ruangan tersebut. Akustik yang baik dalam

perancangan gedung auditorium dipengaruhi oleh faktor-faktor objektif dan subjektif.

Desain yang dapat mempengaruhi kualitas akustik yang baik adalah dimensi, hal tersebut dipengaruhi oleh kapasitas maksimum penonton dan bentuk yang diciptakan oleh lantai, dinding dan plafon, serta sifat bidang penutup interior yang *absorbtif* atau *reflektif*. Bentuk dimensi ruang merupakan suatu unsur yang penting dalam memperkaya karakter akustik ruang dalam menghasilkan pantulan bunyi. Karakter akustik dapat disesuaikan dengan cara memodifikasi desain interiornya.

#### **a. Peran Elemen Interior**

Peran elemen interior begitu signifikan diantaranya adalah elemen bentuk (lantai, dinding dan plafon), dimensi (panjang, lebar, dan tinggi), serta bahan penyelesaian bidang ruang dalam.

#### **b. Elemen Pembentuk Ruang**

Bentuk dari elemen pembentuk lantai, dinding yang mengelilingi plafon. Sumber bunyi yang ditimbulkan dari panggung dan mengarah ke penonton sebagai penerima, suara yang mengarah ke penonton tersebut dipengaruhi oleh rancangan dan bentuk permukaan interiornya. Pada dasarnya bentuk umum auditorium berbentuk persegi panjang, kipas dan tapal kuda. Bentuk tersebut dipilih karena

memiliki keuntungan pada karakteristiknya dan tergantung pada kebutuhan untuk apa auditorium ini digunakan. Biasanya bentukan persegi panjang digunakan untuk pertunjukan musik, bentukan kipas untuk pertunjukan teater dan drama dan bentukan tapal kuda untuk pertunjukan opera. Bentuk-bentuk yang mengikuti perkembangan selanjutnya adalah heksagonal, kipas terbalik, oval, serta kombinasi bentuk-bentuk yang ada (Beranek, 1962).

Dari bentuk-bentuk yang ada memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing yaitu diantaranya :

- a. Auditorium dengan berbentuk persegi panjang mempunyai kelebihan dalam menghasilkan pantulan silang yaitu berguna untuk *fullness* dan *envelopment* yang diperlukan oleh musik. Kerugiannya, dinding yang sejajar dapat menimbulkan resiko resonansi dan *flutter echo* sehingga solusinya harus dibuat tidak sejajar dan jarak antara penonton dan pemain lebih jauh.
- b. Bentuk kipas memperpendek jarak antara penonton dan pemain, akan tetapi dinding belakang sebaiknya dibentuk tidak melengkung agar tidak menimbulkan *echo*, solusi dari itu harus dibuat bentuk dengan bentuk geometris.

c. Auditorium berbentuk tapal kuda adalah bentukan dari gabungan kompromi antara seni teater dan seni musik dengan membutuhkan waktu dengung (*reverberation time*) yang jauh lebih pendek jika dibandingkan dengan musik (Doelle, 1972).

Pada masa kini, denah auditorium yang panjang dan sempit sudah tidak populer lagi karena kebutuhan untuk menampung kapasitas penonton yang lebih besar. Oleh sebab itu perancangan auditorium dengan bentukan kipas lebih banyak digunakan untuk menggelar pertunjukan karena bentukan tersebut cenderung dapat menampung penonton lebih banyak. Akan tetapi bentukan kipas memiliki beberapa masalah akustik, diantaranya dinding pada bagian samping hanya dapat mendapatkan sedikit pantulan awal bagi penonton yang berada di tengah dan menghasilkan *time-delay gap* yang cukup panjang untuk dan kemungkinan besar dapat menghasilkan *echo*.

Solusi yang dapat dibuat yaitu auditorium dengan bentukan seperti ini harus dibuatkan *reflector* atau *suspended ceiling*. Bentuk dan pola *plafon* menurut Bradley (1989) sangat mempengaruhi tingkat kekerasan bunyi (*loudness*) pada auditorium, karena memperkaya pantulan awal yang berguna. Ini disebabkan karena plafon merupakan

permukaan reflektor yang paling luas bentukannya dibandingkan dengan elemen pembentuk ruang lainnya oleh karena itu pola plafon di desain untuk mengarahkan pantulan buyi dengan tepat. selain elemen pembentuk ruang yang dapat mempengaruhi sistem akustik ada juga permasalahan yang timbul diantaranya yaitu tingkat *background noise* yang seringkali ditimbulkan oleh sistem perpipaan (*ducting*) dari ventilasi udara, perlunya perancangan dan desain untuk meminimalkan suara yang dihasilkan dalam pendistribusian udara melalui pipa tersebut. Pada dasarnya semua mesin untuk penghasil udara maupun yang lainnya diletakan di luar struktur bangunan hall dan akustik.

- **Dimensi ruang dalam**

Dimensi ruang dalam adalah sebuah proporsi dari panjang dan lebar ruangan, pada ruangan bervolume besar cenderung tidak sempurna akustiknya dibandingkan dengan ruang yang volumenya lebih kecil. Korelasi yang terbentuk biasanya ruang dengan lebar akustik lebih diminati penonton, begitu juga sebaliknya. merupakan proporsi dari panjang, lebar dan ketinggian ruang. Ruang dalam bervolume besar, akustiknya cenderung lebih tidak sempurna bila dibandingkan dengan yang bervolume kecil, utamanya untuk ruang yang sangat lebar, karena dapat menimbulkan problema akustik yaitu echo pada daerah tempat duduk utama. Terdapat korelasi

yang erat antara lebar ruang dan akustik yang diminati penonton yaitu apabila ruang sempit maka akustiknya menjadi lebih diminati dan begitu pula sebaliknya.

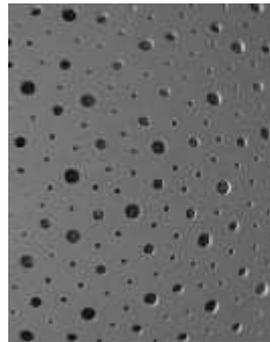
- **Finishing Bidang Permukaan**

Bagian tahap akhir yang dilakukan pada permukaan terluar dari pemilihan suatu material yang dipakai dalam lingkup auditorium sangat berpengaruh terhadap akustik. Penyelesaian bidang permukaan lantai berupa penutup yang *absorben* contohnya karpet dan sejenisnya, fungsinya untuk mengurangi bunyi yang ditimbulkan oleh langkah-langkah kaki dan bunyi-bunyi lainnya yang mengganggu. Pada bagian lantai panggung, konstruksi yang dipakai sebaiknya memilih material dari bahan kayu. Yang kedua yaitu bagian bidang plafon, bagian plafon ini adalah bagian yang pantulannya paling luas dibandingkan dengan dinding samping yang hanya terbatas sekitarnya. Oleh sebab itu bagian plafon ini harus di rancang dan di desain dengan sempurna untuk mengarahkan pantulan suara menuju ruangan yang membutuhkan penguatan suara dan berfungsi juga mendifusikan bunyi. Jika bagian dari struktur atap terlalu menjulang tinggi dapat diterapkan solusi dengan plafon yang digantung (*suspended ceiling*) agar jarak pantulan bunyi dari sumbernya menuju penonton tidak terlalu panjang atau waktunya terlalu lama. Selanjutnya bagian dinding belakang diaplikasikan dengan material yang memiliki bahan *absorben* atau bersifat penyebar bunyi. Bila dinding belakang

cekung, maka bahan absorben yang dibutuhkan lebih banyak, namun apabila melengkung, sebaiknya dibuat untuk bisa menyebarkan bunyi. Pada dinding samping didesain bervariasi hal ini dilakukan untuk memantulkan bunyi dan juga mendifusikan bunyi, ini bertujuan untuk desain layout auditorium berbentuk kipas, agar bunyi dapat terdistribusi dengan baik. Kadang-kadang bahan absorben ditempatkan di dinding samping belakang panggung untuk memperkecil waktu dengung dan refleksi silang yang biasanya mengganggu pendengaran penonton pada bagian depan (Parkin & Humphreys, 1971).

Berikut material yang digunakan untuk sebuah perancangan auditorium :

- Bahan Berpori  
serat (fiber board), plesteran lembut (*soft plasters*), mineral *wools* dan selimut isolasi.



**Gambar 2.29** Bahan Berpori (Maulana, 2018)

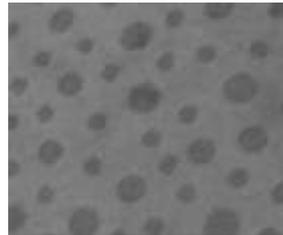
- Penyerap Panel  
Panel kayu, *hardboard*, *gypsum board* dan panel kayu yang digantung di langit-langit.



**Gambar 2.30** Penyerap Panel (Maulana, 2018)

- Karpets

Makin tebal dan berat karpets maka makin besar pula daya serap dan kemampuannya dalam mereduksi bising.



**Gambar 2.31** Karpets Pereduksi Bunyi (Maulana, 2018)

- **Parameter subjektif (berupa *intimacy*)**

Parameter subjektif (berupa *intimacy*) adalah impresi kualitas bunyi yang seolah-olah berada di depan pendengar biasa disebut "*presence*". *Spaciousness* atau *envelopment* merupakan kriteria bunyi yang mengisi seluruh ruangan dengan merata. Sedangkan *fullness of tone* merupakan karakter yang mudah dikenali dalam musik, berkaitan dengan kualitas bunyi yang dihasilkan oleh instrumen musik secara memuaskan, kualitasnya sangat ditentukan oleh waktu dengung. *Overall impression* adalah suatu penilaian rata-rata yang di ambil dari semua parameter. Seperti yang telah

dijelaskan di atas bahwa kondisi akustik suatu auditorium di sesuaikan dengan kebutuhan pertunjukan itu sendiri. Untuk ruang yang tidak terlalu besar, sampai dengan 2.800m<sup>2</sup>, perlakuan akustiknya tidak begitu berbeda. Untuk ruang yang lebih besar, pilihan waktu dengung yang tepat perlu diperhatikan. Jika auditorium tidak memakai alat penguat suara (*elektro-akustik*), jumlah penonton yang ada pada ruangan tersebut dibatasi sampai dengan 1.000 orang. Jika pada perancang auditorium menggunakan penguat suara elektronik, karakteristik akustik dapat dengan mudah di atur melalui seberapa besar alat penguat suara tersebut mengeluarkan bunyi dan disesuaikan dengan waktu dengung yang tepat sesuai kebutuhan tertentu.

## **2.11 Pengayaan Dekonstruksi**

Penggunaan istilah dari dekonstruktif dalam arsitektur sudah ada dan mulai dikenal pada tahun 1920 pada masa perkembangan arsitektur avantgarde di Rusia.

Pada zamanya pengayaan ini dipandang sebagai salah satu gaya (*style*). Alasan tersebut dilandasi karena dilihat dari beberapa karya arsitek pada masa itu menjadikan arsitektur sebagai salah satu agenda teknologi akan tetapi bukan sebaliknya.

Pengayaan dekostruktif memiliki makna perbandingan dengan pengayaan lainnya, yaitu pengayaan yang memiliki ekspresi-

ekspresi yang berbebeda denga pemahaman rasional dan irasional. Maka dari itu, pengayaan ini tidak hanya dapat di landasi oleh pemahaman ilmiah saja, akan tetapi dituntut untuk memiliki kemampuan dalam ber imajinasi menciptaka sesuatu yang tidak biasa.

Pemahaman dekonstruksi dalam arsitektural sulit untuk ditelursuri. Dekonstruksi sendiri membawa bentuk-bentuk yang cenderung aneh, hal tersebut terjadi karena adanya pembatasan penerimaan bentukan-bentukan geometri yang selama ini dikenal. Pada kenyataannya bentukan bukanlah merupakan salah satu indikator utama dalam arsitektural dekonstruksi. Faktor utama yang dapat terbentuk dari gaya dekonstruksi adalah makna dan simbol.

## **2.12 Studi Banding**

### **1. Sejarah singkat**

Setelah melakukan studi banding ke salah satu tempat yaitu teather tertutup Dago Tea House, pada sejarahnya tempat tersebut pernah beberapa kali dipakai sebagai tempat untuk menggelar pagelaran musik *Death Metal* akan tetapi memiliki beberapa kekurangan seperti fasilitas yang kurang lengkap, *venue* yang tidak terlalu luas, sistem keamanan yang kurang baik. Maka dari itu Bandung Death Metal Hall akan menjadikan solusi bagi para penggiat, musisi dan penggemar *Death Metal* khususnya di Kota Bandung untuk

memenuhi kebutuhan fasilitas yang tidak ada di teather tertutup Dago Tea House.

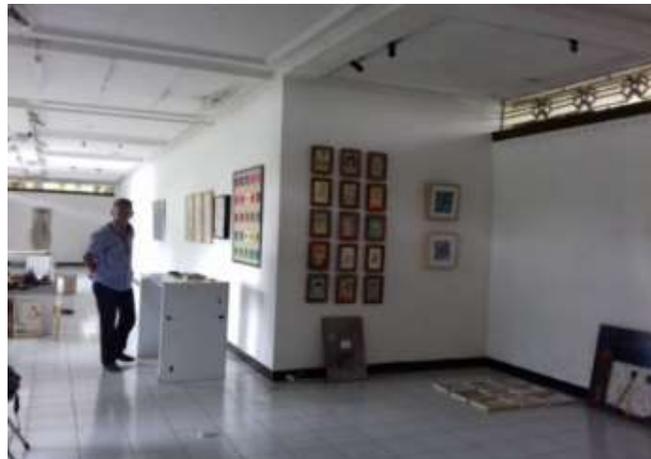
## 2. Dokumentasi

### ➤ Fasade/pintu masuk utama



**Gambar 2.32** Pintu masuk Teather Dago Tea House (Maulana, 2018)

### ➤ Area galeri



**Gambar 2.33** Galeri Teather Dago Tea House (Maulana, 2018)

### ➤ Back stage



**Gambar 2.34** Sanggar tari Dago Tea House (Maulana, 2018)

➤ **Auditorium**



**Gambar 2.35** Interior Auditorium Dago Tea House 1(Maulana, 2018)

### 3. Analisis

- Lokasi
  - Teather Tertutup Dago Tea House
- Aktivitas
  - Pagelaran seni
  - Pertunjukan musik
  - kabaret
- Fasilitas ruang
  - Galeri

- Auditorium
- kantor
- Elemen pembentuk ruang
  - Lantai
 

Lantai pada keseluruhan ruangan pada umumnya menggunakan lantai keramik uk 30X30 berwarna putih sedangkan untuk ruangan auditorium menggunakan parquete.
  - Dinding
 

Pada bagian dinding di secara umum menggunakan tembok plesteran dengan cat berwarna putih dan krem dengan aksent garis hitam, sedangkan untuk ruangan auditorium masih menggunakan tembok plester dengan finishing cat putih dan beberapa bagian menggunakan kayu dan akustik board berwarna coklat tua, guna menunjang akustik ruangan yang baik pada bagian samping dan belakang ruangan auditorium dibuat bergerigi.
  - Langit-langit
 

Pada bagian keseluruhan ruangan menggunakan bahan gypsum board pada langit-langitnya dengan finishing cat berwarna putih dengan ketinggian hampir rata pada setiap ruangnya.
- Interior sistem

➤ Pencahayaan

Pada sistem pencahayaan yang digunakan di area loby menggunakan pencahayaan gabungan antara pencahayaan alami berupa kaca-kaca kecil dan buatan dengan menggunakan lampu TL dan downlight, untuk bagian ruangan galeri masih menggunakan pencahayaan gabungan dengan menggunakan jendela berukuran cukup lebar dan penggunaan cahaya buatan berupa lampu TL, downlight dan spot light untuk benda-benda pameran, bagian ruangan auditorium hampir keseluruhan menggunakan penerangan buatan dengan gneral lighting menggunakan downlight serta pada bagian panggung menggunakan lampu pijar serta spotlight guna mendukung pertunjukan.

➤ Penghawaan

Penghawaan yang diterapkan pada bangunan ini sebagian besar menggunakan penghawaan alami dan penggunaan penghawaan buatan menggunakan AC-split dan kipas angin pada bagian ruang pertunjukan.

• Furniture

*Furniture* yang digunakan pada bagian auditorium menggunakan *furniture* dari bahan kayu finishing polytour dan kursi penonton *built-in* berwarna merah, untuk keseluruhan *furniture* yang berada di ruangan lainnya hampir sama menggunakan bahan kayu dan finishing polytour.

- Warna

Pada ruangan auditorium secara umum menggunakan warna netral yaitu warna putih dan warna natural diambil dari material kayu yang dipakai serta untuk bangunan keseluruhan menggunakan warna putih dengan aksen warna abu-abu dan hitam.