

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA PERANCANGAN INTERIOR SEKOLAH TINGGI MUSIK DENGAN PENDEKATAN METAFORA DI BANDUNG

2.1 Studi Literatur

A. Definisi Sekolah Tinggi

Sekolah Menengah Atas adalah lembaga pendidikan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan dapat menyelenggarakan pendidikan di Fakultas Ilmu Pengetahuan. Namun, tidak seperti universitas dan akademi, sekolah menengah hanya terdiri dari fakultas yang dibagi menjadi departemen yang berbeda.

1. Tinjauan Klasifikasi Jenis Perguruan Tinggi

Menurut Undang-Undang No 12 tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi, bangunan pendidikan atau lebih tepatnya perguruan tinggi yaitu satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi, dimana perguruan tinggi di Indonesia dapat berbentuk:

- Akademi

Perguruan tinggi adalah perguruan tinggi khusus profesional yang mencakup satu atau lebih bidang sains, teknik, atau seni.

- Akademi Komunitas

Lembaga masyarakat adalah lembaga pendidikan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan untuk program gelar pertama (D-I) dan/atau gelar kedua (D-II) dalam satu atau lebih studi dan/atau pembelajaran fakultas berdasarkan keunggulan lokal atau untuk memenuhi kebutuhan tertentu.

- Politeknik

Politeknik adalah perguruan tinggi yang hanya menyelenggarakan pendidikan vokasi, sehingga politeknik tidak menyelenggarakan pendidikan akademik. Politeknik memiliki visi dan misi untuk melatih lulusan dengan keterampilan profesional untuk menerapkan, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu

pengetahuan dan teknologi, bergabung dengan lulusan universitas dan bersaing di dunia bisnis.

- Institut

Lembaga adalah perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan vokasi di sejumlah rumpun ilmu pengetahuan dan teknologi. Lembaga dapat menyelenggarakan pendidikan vokasi jika memenuhi persyaratan.

- Sekolah Tinggi

Perguruan tinggi adalah lembaga pendidikan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan akademik di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi tertentu, dan lembaga pendidikan menengah dapat menyelenggarakan pelatihan kejuruan jika diperlukan.

- Universitas

Perguruan tinggi adalah lembaga pendidikan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan vokasi dalam rumpun keilmuan dan teknis yang berbeda dan dapat menyelenggarakan pendidikan vokasi jika memenuhi persyaratan. Sekolah juga mencakup sejumlah fakultas yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan/atau pelatihan berbagai ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni.

2. Peranan Sekolah Tinggi

Berkat sifatnya yang ilmiah, adil dan mandiri, sekolah menengah atas memainkan peran penting dalam pembangunan nasional dalam berbagai fungsi yang mereka lakukan:

- Perguruan tinggi mendidik masyarakat untuk mengembangkan peradabannya menuju ilmu pengetahuan dan budaya yang lebih maju untuk kemajuan negara dan negaranya.
- Sekolah menengah menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan terdidik.
- Sekolah Menengah Atas berperan sebagai agen perubahan, terutama sebagai pelopor kemajuan bangsa.

- Sekolah menengah berfungsi sebagai alat untuk pengabdian masyarakat dan mitra pemerintah dalam pembangunan.

3. Tinjauan Sekolah Tinggi

Sekolah menengah memiliki peran dan peran yang sangat besar dalam pembangunan dan berusaha untuk membentuk pribadi yang utuh.

- Membentuk manusia secara intelektual dan mengajarkan mata pelajaran tertentu sebagai disiplin ilmu untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang adil dan makmur.
- Melakukan penelitian dan investigasi untuk meningkatkan pengetahuan dan memajukan kehidupan budaya dan sosial.
- Mendidik siswa untuk mandiri, baik sebagai individu maupun sebagai warga negara.

4. Butir – Butir Standar Sarana Sekolah Tinggi

Sekolah Tinggi mempunyai standar sarana seperti tabel dibawah ini :

Tabel 2.1 Standar Sarana Sekolah Tinggi
sumber : standar sarana dan prasarana pembelajaran Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi Interstudy

No.	Sub.Standar	Aspek	Butir Standar (<u>Indikator</u>)
1.	Tanah	Legalitas	Semua asset yang merupakan milik Yayasan InterStudi, di dokumentasikan dan bersertifikat. <ul style="list-style-type: none"> • Idean untuk pembangunan kampus. • Berdasarkan luas ideal yang <i>representative</i> untuk mengembangkan kampus.
		Luas Tanah	
		Akses	Kriteria untuk memenuhi akses yang ideal diantaranya dengan memperhatikan : <ul style="list-style-type: none"> • Akses menuju kampus. • Akses mendapatkan listrik, telepon, internet, air dan sarana lain. • Bebas banjir. • Drainase yang teratur.

			<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki tempat parkir yang cukup. • Memiliki sarana olah raga.
2.	Bangunan	Legalitas	<p>Setiap bangunan yang dimiliki sudah mendapatkan Ijin Mendirikan Bangunan (IMB). Standar yang ditetapkan dalam pembangunan kampus harus memenuhi daftar struktur bangunan antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki bukti standar dari konsultan pembangunan yang kredibel. • Tahan gempa. • Bebas banjir. • Memiliki akses penyelamatan diri dari bahaya (gempa bumi kebakaran, runtuh dll). • Dirancang sesuai dengan pemanfaatan. • Memiliki lobi.
		Struktur Bagunan	
		Keselamatan dan Kenyamanan	<p>Standar yang ditetapkan dalam keselamatan dan kenyamanan kampus harus memenuhi unsur antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ada fasilitas pemadam kebakaran. • Ada akses evakuasi. • Ada alarm. • Ada hidran. • Memiliki lift yang standar untuk bangunan lebih dari 3 tingkat. • Memiliki sanitasi. • Memiliki tempat sholat. • Memiliki toilet yang terstandar. • Memiliki genset. • Seluruh ruangan kecuali toilet terpantau oleh CCTV. • Seluruh ruangan terdeteksi oleh alat pendeteksi asap rokok.
		Struktur Ruang	<p>Standar unsur ruangan meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesuai dengan peruntukan. • Ada ventilasi udara. • Pencahayaan yang cukup. • Kesesuaian warna dinding. • Luas ruangan sesuai kapasitas. • Penerangan yang cukup. • Memiliki tempat berkumpul untuk berdiskusi.
		Perawatan	<p>Mekanisme pemeliharaan dan perawatan bangunan dilakukan melalui tahapan :</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Pemeliharaan ringan. • Pemeliharaan sedang. • Pemeliharaan berat. • Secara berkala / rutin. • Terdapat sarana pendukung pemeliharaan.
3.	Ruangan	Ruang Kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Minimal ukuran 42m². • Memiliki AC yang berfungsi baik. • Memiliki penerangan yang cukup. • Rasio mahasiswa 1 :30. • Memiliki kelengkapan sarana (lihat indikator sarana).
		Ruang Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> • Minimal 400 m². • Memiliki alat pendingin / AC. • Memiliki memiliki standar penerangan yang sesuai untuk membaca. • Memiliki kelengkapan sarana (lihat indikator sarana). • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki e – library.
		Ruang Kerja Pimpinan	<ul style="list-style-type: none"> • Minimal 36 m². • Memiliki alat pendingin/ AC. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki akses untuk penggunaan ICT. • Memiliki kelengkapan sarana (lihat indikator sarana).
		Ruang Laboratorium	<ul style="list-style-type: none"> • Luas ruangan disesuaikan dengan spesifikasi laboratorium. • Memiliki alat pendingin / AC. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki sarana sesuai dengan spesifikasi laboratorium. • Dapat digunakan di luar kegiatan praktik terjadwal. • Komputer pada laboratorium terhubung dengan jaringan luas / internet. • Perangkat lunak yang digunakan di laboratorium berlisensi / <i>open source</i> dengan jumlah yang memadai.
		Ruang Kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran minimal 24 m². • Memiliki AC yang berfungsi baik. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki toilet minimal 1 (satu). • Memiliki sarana kesehatan yang terstandar (ditentukan dalam standar tersendiri).

		Ruang Organisasi Kemahasiswaan	<ul style="list-style-type: none"> • Organisasi mahasiswa tingkat universitas minimal memiliki 2 ruangan (minimal 42 m²/ ruangan). • Organisasi kemahasiswaan tingkat fakultas memiliki minimal 1 ruangan. (ukuran 42 m²/ ruangan). • Setiap UKM memiliki satu ruangan di tingkat universitas (ukuran 42 m²/ ruangan). • Setiap ruangan memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki sarana sesuai dengan spesifikasi setiap organisasi.
		Ruangan Bimbingan Konseling	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran minimal 16 m². • Memiliki AC yang berfungsi baik. • Terjangkau oleh CCTV. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki sarana yang sesuai dengan spesifikasi bimbingan konseling.
		Ruang Aula	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kampus memiliki minimal 1 aula dengan luas minimal 400 m². • Memiliki AC yang berfungsi baik. • Memiliki toilet yang terpisah antara pria dan wanita. • Memiliki ruang operator. • Memiliki ruang ganti pakaian. • Memiliki gudang minimal 1 (satu).
		Ruang Kerja Dosen	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap fakultas memiliki minimal 1 ruang dosen dengan rasio luas 1 : 4 m². • Memiliki AC yang berfungsi baik. • Memiliki toilet untuk dosen pria dan wanita yang terpisah. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki sarana yang cukup (lihat standar sarana).
		Ruang lembaga/ pusat kajian	<ul style="list-style-type: none"> • Luas minimal 42 m². • Memiliki AC yang berfungsi baik. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki toilet. • Mempunyai kelengkapan sarana sesuai dengan spesifikasi lembaga / pusat kajian.
		Ruang Pelayanan Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Luas minimal 42 m²/ruangan. • Memiliki AC yang berfungsi baik. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki sarana yang cukup (lihat standar sarana).

		Ruang Penerimaan Mahasiswa Baru	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kampus memiliki 1 ruang dengan luas ruangan minimal 24 m² • Memiliki fasilitas ICT (<i>Information and communication technologies</i>). • Memiliki AC yang berfungsi baik. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki sarana informasi STIKOM InterStudi secara lengkap.
		Musholla	<ul style="list-style-type: none"> • Luas minimal 400 m² • Menyediakan perlengkapan ibadah. • Memiliki ventilasi udara yang cukup. • Memiliki penerangan yang memadai. • Memiliki sarana pengeras suara yang standar. • Memiliki tempat wudhu dan toilet yang terpisah antara pria dan wanita. • Memiliki alarm. • Memiliki alat pemadam kebakaran. • Dapat dimanfaatkan masyarakat di sekitar kampus.
		Koperasi	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kampus memiliki 1 ruang koperasi • Luas ruangan minimal 24 m² • Memiliki AC yang berfungsi baik. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki sarana yang sesuai dengan standar minimal pertokoan.
		Kantin	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kampus memiliki minimal 5 (lima) kantin. • Memiliki ventilasi udara yang baik. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki drainase yang baik. • Memiliki sarana yang sesuai dengan spesifikasi kantin.
		Pos Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kampus memiliki minimal 1 ruang pos keamanan. • Luas ruangan minimal 24 m² • Memiliki ventilasi udara yang cukup. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki alarm. • Memiliki alat pemadaman kebakaran. • Ada monitor CCTV.
		Dapur	<ul style="list-style-type: none"> • Luas minimal 24 m² • Memiliki ventilasi udara yang baik. • Memiliki penerangan yang cukup. • Memiliki sarana pemadam kebakaran. • Memiliki kelengkapan dapur yang cukup.

		Gudang	<ul style="list-style-type: none"> • Luas disesuaikan dengan kebutuhan. • Memiliki ventilasi udara yang cukup. • Memiliki penerangan yang cukup. • Terjangkau oleh sarana pengangkutan barang. • Memiliki alat pemadam kebakaran. • Memiliki alarm.
		Toilet	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah toilet antara wanita dan pria 3 : 1 dengan luas minimal 4 m². • Senantiasa bersih dan terawat. • Memiliki penerangan yang cukup.
4.	Kepustakaan	Buku dan Modul	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah buku teks minimal Sarjana: 500 judul. • Judul modul praktikum / praktek program. • Strata Satu: 40 (dengan asumsi jumlah mata kuliah dan praktik keseluruhan adalah 60 mata kuliah dan praktik serta jika standarnya jumlah mata praktik adalah 60%).
Jurnal Dan Majalah Ilmiah		<ul style="list-style-type: none"> • Majalah ilmiah populer minimal 2. • Jurnal ilmiah terakreditasi dikti untuk sarjana minimal 3 (nomornya lengkap). • Jurnal ilmiah internasional minimal 2. 	
Prosiding Dan Disertasi / Tesis / Skripsi / Tugas Akhir		<ul style="list-style-type: none"> • Prosiding seminar untuk sarjana minimal 3 per tahun. • Bahan pustaka yang berupa disertasi / tesis / skripsi / tugas akhir adalah 200. • Memiliki e-book. 	
Akses Ke Koleksi Perpustakaan Di Luar STIKOM Interstudi		<ul style="list-style-type: none"> • memiliki akses ke koleksi perpustakaan di luar STIKOM InterStudi. 	
5.	Sarana Laboratorium	Laboratorium Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium komputer dasar untuk semua konsentrasi.
Laboratorium Editing		<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium lanjutan untuk penyiaran. 	
Laboratorium Penyiaran		<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium / studio tv dan radio untuk skill komunikasi. 	
6.	Kendaraan	Mobil	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki 2 (dua) unit kendaraan dinas untuk operasionalisasi.
Sepeda Motor		<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki 1 (satu) unit sepeda motor untuk operasionalisasi jarak pendek. 	
7.	Kelengkapan Interior	Meja Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki meja belajar sesuai dengan kapasitas setiap kelas dalam kelompok belajar di setiap mata kuliah.

		Meja Dosen	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki meja belajar yang bisa dilipat dan mudah dipindahkan.
		Ruang Ketua	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap ruang kelas, ruang laboratorium ada meja dosen 1 (satu) unit dilengkapi dengan kursi. • Memiliki 1 (satu) set meja / kursi tamu. • Memiliki 1 (satu) set meja kerja. • Memiliki 1 (satu) set lemari buku. • Memiliki 1 (satu) set lemari dokumen. • Memiliki saluran telepon / internet. • Memiliki televisi. • Memiliki gambar presiden dan wakil presiden. • Memiliki bendera negara.
		Ruang Wakil Ketua	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki 1 (satu) set meja / kursi tamu. • Memiliki 1 (satu) set meja kerja. • Memiliki 1 (satu) set lemari buku. • Memiliki 1 (satu) set lemari dokumen. • Memiliki saluran telepon / internet. • Memiliki televisi. • Memiliki gambar presiden dan wakil presiden. • Memiliki bendera negara.
		Ruang Pimpinan Lain	<ul style="list-style-type: none"> • Ada 1 (satu) set meja kerja. • Memiliki 1 (satu) set lemari buku. • Memiliki 1 (satu) set lemari dokumen. • Ada saluran telepon / internet.
		Ruang Kerja semua unit.	<ul style="list-style-type: none"> • Ada meja kerja sesuai dengan kebutuhan • Ada lemari dokumen sesuai dengan kebutuhan. • Ada 1 (satu) set pesawat telepon. • Ada saluran telepon / internet.
		Kelengkapan Aula	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kursi sesuai dengan kapasitas ruangan. • Memiliki 1 (satu) set panggung. • Memiliki 1 (satu) set podium. • Mamiliki <i>sound system</i>. • Memiliki 1 (satu) set lemari dokumen. • Memiliki kelengkapan ICT.
		Kelengkapan Dapur	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki alat – alat masak sesuai dengan kebutuhan. • Memiliki alat – alat untuk menghidangkan makanan sesuai dengan kebutuhan. • Memiliki tempat cuci dengan sistem pembuangan air yang lancar.

			<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki tempat sampah.
		Kelengkapan Klinik	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki 1 (satu) set tempat tidur. • Memiliki 1 (satu) set meja kerja untuk dokter. • Memiliki 1 (satu) set meja kerja untuk apoteker. • Memiliki 1 (satu) set lemari obat – obatan. • Kelengkapan lain ditetapkan tersendiri dalam standar klinik.
8.	Prasarana Pendukung	Lapangan Olah Raga dan Kesenian	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki 1 (satu) hall yang berfungsi serbaguna. • Memiliki lapangan untuk kegiatan upacara bendera dan kegiatan olahraga dan seni.
		Area Parkir	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki area parkir mobil pada setiap kampus. • Memiliki area parkir sepeda motor pada setiap kampus. • Pengelolaan parker diserahkan pada unit pelaksana teknis (UPT) yang terkait.
		Ruang Bersama	<ul style="list-style-type: none"> • Ada ruang bersama yang berukuran minimal 300m².
		Ruang Merokok	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan ruang terbuka atau ruang yang berhubungan langsung dengan udara luar sehingga udara dapat bersirkulasi dengan baik. • Terpisah dengan tempat / ruang utama dan ruangan lain yang digunakan untuk aktivitas. • Jauh dari pintu masuk dan keluar. • Jauh dari tempat orang berlalu –lalang.
		Ruang ASI	<p>Sesuai dengan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 15 tahun 2013 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang ASI diselenggarakan pada bangunan yang permanen, dapat merupakan ruang tersendiri atau merupakan bagian dari tempat pelayanan kesehatan yang ada di tempat kerja. Ukuran minimal 3 × 4M dan / disesuaikan dengan jumlah pekerja perempuan yang menyusui. • Ada pintu yang dapat di kunci, yang mudah dibuka / ditutup. • Memiliki ventilasi dan sirkulasi udara yang cukup. • Bebas potensi bahaya di tempat kerja, termasuk bebas polusi.

			<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan cukup tenang jauh dari kebisingan. • Memiliki penerangan yang cukup.
9.	Sarana Prasarana Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus	Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Pelabelan dengan tulisan <i>braille</i> dan informasi dalam bentuk suara, lerengan (<i>ramp</i>) untuk pengguna kursi roda, jalur pemandu.

B. Definisi Sekolah Tinggi Musik

Menurut Purba dan Pasarib (2006), “Sekolah musik di Indonesia dapat dibedakan menjadi sekolah musik formal berupa konservatori, konservatori, akademi musik dan lembaga pendidikan formal lainnya. Untuk pendidikan musik nonformal berupa kurikulum musik, itu banyak digunakan di berbagai kota di Indonesia, menjadi lembaga pendidikan.

1.Maksud dan Tujuan

Sekolah musik ini memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

- Melatih musisi berkualitas, mengetahui cara memainkan instrumen, berimprovisasi, mengarang, mengarang, menulis musik, dan keterampilan mengaransemen.
- Tempat memajang dan menjual berbagai alat musik.
- Menyediakan fasilitas berupa hall untuk konser, organisasi dan seminar.

2.Visi & Misi

a.) Visi

Menurut Wibison (2006), visi adalah rangkaian kalimat yang mengungkapkan cita-cita atau impian yang ingin dicapai oleh suatu organisasi atau perusahaan di masa depan. Atau kita dapat mengatakan bahwa visi adalah ekspresi harapan dari sebuah organisasi atau perusahaan. Visi adalah cara visioner dan inovatif untuk melihat masa depan yang dibutuhkan organisasi untuk bertahan hidup. Visi adalah gambaran yang meyakinkan tentang keadaan masa depan yang diinginkan organisasi.

Kegunaan Visi

Organisasi atau perusahaan membutuhkan visi yang dapat digunakan sebagai:

1. Penyatuan tujuan, arah dan sasaran perusahaan.
2. Dasar untuk pemanfaatan dan alokasi sumber daya serta pengendaliannya.
3. Pembentukan dan pembangunan budaya perusahaan (corporate culture).

b.)Pengertian Misi

Menurut Wibison (2006), pernyataan misi adalah serangkaian kalimat yang menyatakan tujuan atau alasan keberadaan suatu organisasi dan mencakup apa yang ditawarkan perusahaan kepada masyarakat dalam bentuk produk atau jasa. Pernyataan misi adalah tujuan dan alasan yang menentukan arah dan batasan proses pencapaian tujuan. Pada dasarnya, misi bukanlah upaya formal untuk memperjelas harapan, melainkan langkah tindakan yang diambil dari visi yang ada untuk mencapai suatu tujuan.

Fase persiapan misi

Menurut Wibison (2006), tahapan persiapan misi yang biasanya dilakukan oleh perusahaan atau organisasi adalah sebagai berikut:

1. Melakukan brainstorming (suatu metode atau teknik mengumpulkan ide atau gagasan untuk menemukan solusi dari berbagai masalah). dengan menggabungkan beberapa kata yang menggambarkan organisasi.
2. Prioritaskan dan fokus pada kata-kata yang paling penting.
3. Gabungkan kata-kata yang dipilih menjadi kalimat atau paragraf yang menggambarkan misi perusahaan.
4. Ubah kata-kata sampai terdengar benar.

Tujuan misi

Menurut Wibison (2006), tujuan misi adalah untuk berkomunikasi dengan pemangku kepentingan di dalam dan di luar organisasi tentang alasan pendirian perusahaan dan arah yang akan diikuti perusahaan.

3.Deskripsi Kebutuhan Ruang

Dalam mewadahi dan memfasilitasi kebutuhan ruang sebagai berikut :

Tabel 2.2 Deskripsi kebutuhan ruang
Sumber : (Sekolah Tinggi Musik Indonesia)

No.	Nama Ruang	Fungsi
1.	Ruang kelas	Merupakan fasilitas utama yang dibuat untuk mahasiswa yang belajar.
2.	Ruang Latihan Mahasiswa	Fasilitas ini di khususkan untuk mahasiswa yang ingin berlatih dengan privasi. Jadi, setiap mahasiswa yang ingin berlatih hanya perlu menunjukkan ID card STMI yang valid untuk dapat menggunakan ruang latihan.
3.	Auditorium	Fasilitas ini ditujukan untuk berbagai acara seperti konser musik, event-event organisasi, seminar, dan festival pertunjukan dari siswa Sekolah Tinggi Musik Indonesia yang disaksikan orang tua siswa-siswi.
4.	Studio rekaman	Fasilitas ini disediakan untuk mata kuliah yang membutuhkan rekaman, dan juga bisa dipergunakan untuk mahasiswa dalam memproduksi project mereka. Studio ini memiliki <i>tracking room</i> , <i>control room</i> , dan <i>vocal booth</i> dengan kualitas akustik yang baik.
5.	Fasilitas pengelola	Fasilitas ini digunakan oleh pihak pengelola gedung. Fasilitas ini disediakan dengan tujuan agar semua kegiatan yang bersangkutan dengan pekerjaan ataupun administrasi dapat terlaksana dengan baik dan terkoordinasi.
6.	Fasilitas service	Fasilitas ini hanya ditujukan kepada pihak-pihak yang bersangkutan pekerjaannya dengan <i>maintenance</i> , pelayanan, maupun penunjang semua kegiatan yang berlangsung.
7.	Fasilitas perpustakaan	Untuk siswa-siswa yang senang membaca dan ingin mengetahui apapun mengenai musik, baik biografi musisi, instrument-instrument musik, perkembangan musik, dan buku-buku pelajaran lain yang berhubungan dengan musik.
8.	Service Centre	Fasilitas ini ditujukan sebagai tempat reparasi dan pelayanan alat-alat musik yang mengalami kerusakan ataupun untuk memperoleh perawatan sehingga alat-alat musik dapat bertahan dan digunakan lebih lama.
9.	Musik Mart	Untuk para mahasiswa disediakan berbagai <i>merchandise</i> dan <i>souvenir</i> , seperti tshirt, <i>sticker</i> , topi, dan jaket sebagainya. Disini juga disediakan keperluan khusus alat musik seperti senar, tas, case serta beberapa instrumen musik.

4.Kurikulum

Menurut Alawiyah (2013), kurikulum adalah komponen dalam pendidikan yang memberikan pedoman bagi penyelenggaraan pendidikan baik di satuan pendidikan maupun dalam tatanan kelas. Penciptaan kurikulum di lembaga pendidikan merupakan upaya untuk mewujudkan dan mewujudkan tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang pada akhirnya diabadikan dalam konstitusi. mendorong guru atau pendidik untuk mengelola pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

5.Tinjauan Klasifikasi Sekolah Tinggi

Sebuah Sekolah Tinggi Musik memiliki beberapa ruang yang digolongkan menjadi dua macam berdasarkan fungsinya, yaitu area yang bersifat pengajaran dan area yang bersifat tambahan.

1. Area yang bersifat pengajaran

- *Practice Room*
Ruang yang digunakan sebagai ruang pembelajaran alat musik, jumlah ruang disesuaikan dengan kebutuhan, dan luasan ruang disesuaikan dengan jumlah siswa.
- *Regular Classroom*
Ruang kelas yang digunakan untuk mengajar tentang teori, sejarah musik, komposisi dan sebagainya.
- *Listening Room*
Ruang yang digunakan untuk melatih kepekaan pendengaran terhadap musik.
- *Studios*
Ruang yang digunakan secara privat ataupun grup untuk berlatih musik.
- *Recital Hall*
Suatu ruang yang digunakan untuk pertunjukkan.
- *Combination Room*
Adalah ruang yang terbentuk dari penggabungan beberapa fungsi ruang.

2. Area yang bersifat tambahan

- *Storage area*
Sebagai tempat untuk menyimpan peralatan atau barang-barang pelajar.
- *Music library*
Dapat terdiri dari beberapa kursi dengan satu kabinet (perpustakaan kecil) atau suatu perpustakaan lengkap dengan ruang baca.
- *Work room*
Suatu ruang yang digunakan untuk mereparasi alat musik yang rusak.
- *Additional facilities*
Seperti toilet, lobby, elevator, lounge area, cafeteria dan sebagainya.

Sumber: (Braundy, Charles E. 1995. Time Saver Standard For Building Types. New York: The Prows Publishing).

6. Persyaratan Ruang Kelas, Studio Musik & Ruang Akustik

1. Persyaratan Ruang Kelas Musik

- Penerangan merupakan salah satu syarat yang perlu diperhatikan dan diperlukan untuk sebuah aula musik, termasuk cahaya yang perlu didistribusikan secara merata ke setiap sudut ruangan dengan cahaya putih netral atau putih hangat dengan daya tinggi beam 75-150 lux.
- Pencahayaan di aula musik ini tidak boleh berada di atas atau di belakang pengguna karena hal ini menyebabkan silau atau silau dan mengganggu penglihatan pengguna karena merupakan bayangan bayangan sendiri.
- Agar tidak mengganggu aktivitas di luar ruangan, tidak terdengar suara bising dari kelas di luar ruangan. Di sisi lain, kebisingan luar tidak boleh memasuki ruang musik.
- Setiap ruang kelas dilengkapi dengan perangkat multimedia sehingga setiap penyajian materi dapat berjalan lebih baik.
- Akustik yang dibutuhkan dalam ruangan harus diperhatikan sesuai dengan fungsinya. Dan untuk ruang musik perlu adanya peredam suara yang mencegah suara masuk ke dalam ruangan dan menghasilkan suara yang bagus.

2. Persyaratan Studio Musik

Studio musik adalah ruang latihan untuk produksi karya musik. Kontrol kebisingan adalah salah satu prasyarat untuk membuat studio musik. Pengendalian ini dapat dilihat dari dua hal, yaitu:

- Ruangan memiliki kemampuan untuk memblokir kebisingan dari luar ke dalam ruangan.
- Kebisingan dari dalam ruangan tidak keluar dan tidak mengganggu aktivitas luar ruangan. Untuk mengurangi penetrasi getaran dan suara dari luar dan dalam ruang studio, lantai studio menggunakan model dua lantai atau rangka dua lantai karena plafon digantung pada dinding, tidak menempel pada rangka atap.

Studio rekaman meliputi:

- Ruang untuk alat musik.
- Ruang operator ruang kendali kualitas suara dengan peralatan speaker dan konsol atau konsol mixing.
- Jarak antar ruangan harus berfungsi sebagai penghalang suara atau sound barrier untuk mencegah suara masuk dan keluar studio atau di luar.

3.Persyaratan Ruang Akustik

- Persyaratan di ruang suara harus sangat sensitif dan frekuensi harus di bawah rentang frekuensi standar (63 atau 64 Hz) dan satu oktaf (8000 atau 8192 Hz).

7.Tinjauan Pengguna

Pengguna dari Sekolah Tinggi Musik yaitu mahasiswa,tenaga pengajar,tenaga kependidikan,pengelola gedung,dan pengunjung.

a). Mahasiswa

Mahasiswa adalah orang yang belajar atau meneliti dan terdaftar pada suatu perguruan tinggi, termasuk perguruan tinggi, politeknik, sekolah menengah atas, lembaga penelitian, dan universitas. Mahasiswa dapat dipahami sebagai individu yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang perguruan tinggi baik di perguruan tinggi negeri maupun swasta atau perguruan tinggi lainnya.

b). Tenaga Pengajar

Menurut Pasal 3, Pasal 27 Undang-Undang Sisdiknas Nomor 2 Tahun 1989, "Guru adalah guru yang diangkat secara khusus dengan tugas pokok mengajar, orang-orang itu disebut guru sekolah dasar dan sekolah menengah, dan yang disebut dosen di perguruan tinggi. tingkat. tingkat."

c). Tenaga Kependidikan

Pengertian tenaga pendidik didasarkan pada ketentuan Pasal 1 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang mengatur bahwa tenaga pendidik adalah anggota masyarakat yang diangkat untuk menunjang terselenggaranya tenaga pendidik dalam penyelenggaraan pendidikan.

d). Pengelola Gedung

Pemimpin gedung di sini adalah kelompok atau orang yang berkepentingan untuk mengadakan pelajaran dan kegiatan pendidikan di sekolah musik.

e). Pengunjung

Menurut Yoeti (1985), wisatawan adalah orang yang mengunjungi suatu tempat atau negara dengan tujuan yang berbeda.

8.Kegiatan dan Aktifitas

Pada Sekolah Tinggi Musik, program kegiatan musik terdiri dari 5 kegiatan utama yang terjadi, yaitu:

**Tabel 2.3 Program Kegiatan Sekolah Musik
sumber : Sekolah Tinggi Musik Indonesia**

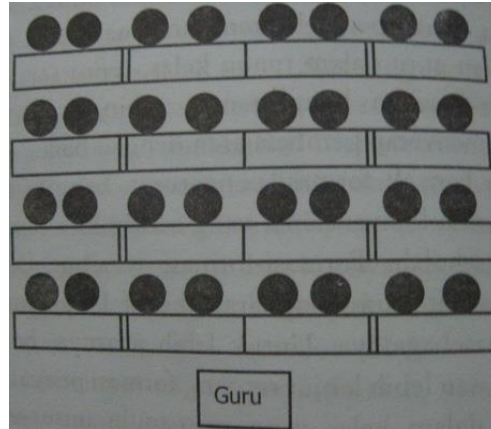
No.	Kelompok Kegiatan	Uraian Kegiatan
1.	Pendidikan	
	Teori	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran teori musik
	Praktek	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran praktek musik individu • Pembelajaran praktek musik ansamble • Paduan suara untuk kelas vokal
	Laboratorium	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan komposisi musik dengan komputer • Merangsang kepekaan kemampuan pendengaran
2.	Pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan musik untuk kalangan mahasiswa • Pertunjukan musik untuk event umum (luar akadami)
3.	Perpustakaan dan Media Center	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku • Mendengar musik • Browsing International network • Menonton video-video musik.(coaching)
4.	Promosi dan Penjualan	<ul style="list-style-type: none"> • Penjualan berbagai perlengkapan alat musik. • Penerimaan dan pelayanan masyarakat maupun mahasiswa. • Mengadakan Pameran tertentu
5.	Pengelolaan	<ul style="list-style-type: none"> • Administrasi, keuangan dan lainnya • Kemahasiswaan dan kependidikan • Teknis mekanikal dan pemeliharaan

9. Formasi Tempat Duduk Ruang Kelas

Berikut merupakan formasi penataan tempat duduk di kelas:

1. Formasi Tradisional (Konvensional)

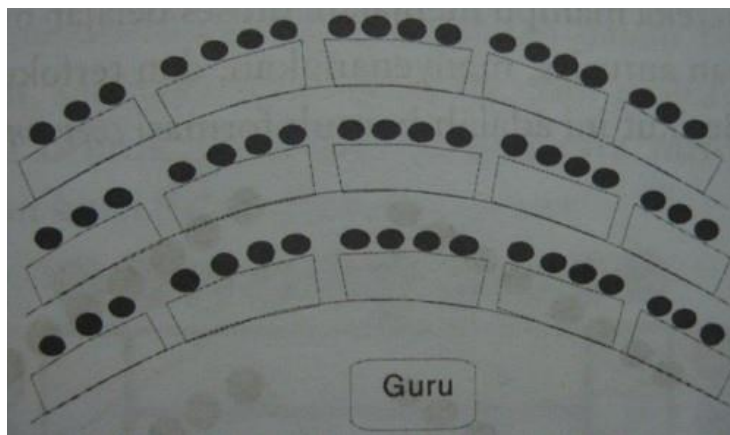
Formasi yang sering ditemui di sekolah-sekolah adalah mahasiswa duduk secara berpasangan dan dosen berada di depan kelas memungkinkan untuk sistem pembelajaran dengan membagikan kelompok menggunakan nomor genap dan ganjil.



Gambar 2. 1 Formasi Tradisional (Konvensional)
Sumber: Moh. Shaleh Hamid S. Pd. 2014. Metode Edutainment

2. Formasi Auditorium

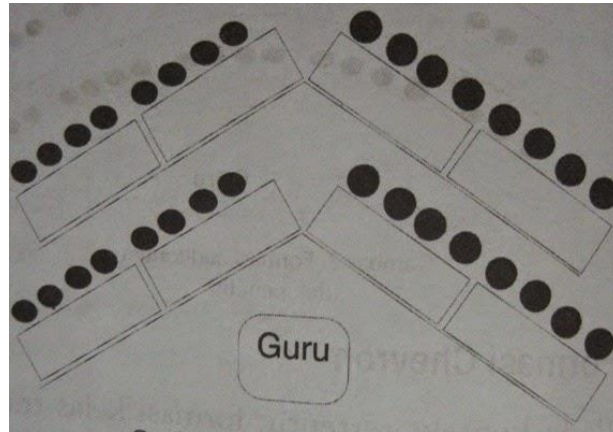
Format kelas menyediakan lingkungan yang sangat terbatas untuk pembelajaran aktif, tetapi dapat mencoba untuk mengurangi kebosanan siswa yang terbiasa dengan lingkungan kelas tradisional. Di ruang kelas di mana kursi dapat dengan mudah dipindahkan, instruktur dapat membuat bentuk pembelajaran bergaya kuliah untuk menjalin hubungan yang lebih dekat dan siswa dapat melihat instruktur dengan lebih mudah.



Gambar 2. 2 Formasi Auditorium
Sumber: Moh. Shaleh Hamid S. Pd. 2014. Metode Edutainment

3. Formasi Chveron

Bentuk pelatihan ini dapat membantu mengurangi jarak antara mahasiswa dan dosen sehingga mahasiswa dan dosen dapat lebih memahami lingkungan kelas dan berinisiatif dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 2. 3 Formasi Chveron

Sumber: Moh. Shaleh Hamid S. Pd. 2014. Metode Edutainment

C. Musik

1. Perkembangan Musik

Sepanjang sejarah manusia, musik telah menjadi bagian yang hidup dan berkembang dari perkembangan manusia. Orang menggunakan musik sebagai alat untuk mengatakan sesuatu dari jiwa mereka yang tidak dapat disampaikan melalui bahasa tradisional.

2. Definisi Musik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik adalah ilmu atau seni menyusun bunyi atau bunyi menjadi urutan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menciptakan komposisi (bunyi) dengan kesatuan, dan terus menerus.

Musik adalah suatu bentuk seni yang berasal dari pikiran dan perasaan manusia yang dapat dipahami dan dipahami dalam bentuk timbre atau bunyi yang disusun dengan memasukkan irama dan harmoni sebuah lagu sebagai ekspresi diri.

3. Elemen Musik

Elemen musik merupakan sesuatu yang hidup dengan elemen pembentuknya.

Elemen-elemen pembentuk musik adalah antara lain :

- Melodi
- Tempo
- Harmoni
- Ritme

4. Tinjauan terhadap alat musik

- Idiophone
Cara kerjanya dengan di tekan, dapat berupa pertemuan dari benda benda sehingga menghasilkan bunyi, misalnya piano dan organs.
- Membranophone
Penggunaanya berbahan dasar kulit atau membran biasanya di pukul sehingga menghasilkan bunyi, misalnya drum.
- Aerophone
Bunyi yang di hasilkan dari angin, misalnya saxophone, trombone dan flute.
- Chordophone.
Cara kerjanya dengan menggesek alat musik tersebut sehingga menghasilkan bunyi, misalnya biola dan gitar.
- Elektrophone.
Jenis alat musik ini adalah menggunakan elektrikal yang dapat menghasilkan bunyi, misalnya organs.

5. Musik Modern

Musik modern adalah jenis musik yang memperoleh suatu sentuhan instrumen dan teknologi. Bukan berasal dari musik komunitas yang ada. Jenis musik ini sudah ada sejak zaman musik klasik dan terus berkembang hingga saat ini.

A. Pengertian musik modern

Pengertian musik modern pada umumnya adalah musik yang memiliki sentuhan instrumen dan teknologi daripada lahir dari musik masyarakat adat. Musik modern ini muncul setelah zaman musik klasik yang masih berkembang hingga saat ini.

Musik modern berbeda dengan musik tradisional, dan yang berbeda adalah dari mana musik itu berasal. Jika musik tradisional berasal dari musik tradisional dan musik sosial, jika musik modern berasal dari perkembangan musik dan teknologi, itu terintegrasi, terbuka dan akan terus berkembang.

B.Ciri - Ciri Musik Modern.

Ada ciri-ciri yang membedakan musik modern dengan genre musik lainnya. Ciri-ciri musik modern antara lain:

- Menggunakan teks bahasa nasional
- Paparan teknologi modern mempengaruhi musik
- Jenis musik ini biasanya merupakan komoditas (dijual ke publik untuk mendapatkan keuntungan/uang)
- Tempo musik modern cenderung semakin cepat.
- Musik diiringi instrumen modern
- Gaya musik modern cenderung bebas dan tidak terbatas
- Musik modern sering dipengaruhi oleh budaya barat/asing
- Biasanya dibuat dengan tangga nada tujuh nada (diatone).
- Identitas pencipta dan pencipta lagu diketahui (bukan anonim)
- Terkadang musik modern dipengaruhi oleh tren yang berkembang di masyarakat
- Tidak hanya tahan lama dan populer untuk jangka waktu tertentu
- Tema yang diangkat dalam musik modern cenderung luas atau bervariasi.

D.Jenis - Jenis Musik Modern.

Jika tadi sudah mengetahui mengenai pengertian-pengertian dan fungsi dari musik modern. Maka kali ini akan dijelaskan mengenai apa saja yang termasuk ke dalam jenis musik modern. Berikut adalah jenis-jenis dari musik modern yang ada:

1. Musik Pop
2. Musik Rock
3. Musik Jazz

4. Musik Hip Hop

5. Musik R&B

6. Musik Country

7. Musik Blues

8. Musik Gambus

9. Musik Reggae

E.Contoh musik modern lainnya



Beberapa contoh dari musik modern, antara lain:



- Electronic Dance Music (EDM)
- Hip-Hop, Rap
- Marching Band
- Opera
- Anime Music
- K-Pop
- Jazz
- Blues
- R&B, Soul
- Rock
- Musik Pop

F.Contoh Alat Musik Modern

Berikut ini terdapat beberapa contoh alat musik modern, terdiri atas:

Tabel 2.4 Contoh alat musik modern
Sumber : Alatismusik.id

Nama Alat Musik	Gambar	Keterangan
Instrumen Petik	 <p style="text-align: center;">Gambar 2. 4 Alat musik harpa Sumber: Alatismusik.id</p>	<p>Instrumen petik merupakan segala alat musik dawai/senar yang dimainkan dengan cara dipetik menggunakan jari atau plectrum. Contohnya ialah gitar dan harpa.</p>
Instrumen Gesek	 <p style="text-align: center;">Gambar 2. 5 Alat musik biola Sumber: Belajar Musik</p>	<p>47eni salat musik ini dimainkan dengan menggunakan tongkat gesek. Tongkat itu direntangkan melintang pada dawai atau senar. Kemudian digesekkan di atasnya sehingga bergetar dan berbunyi. Yang termasuk dalam jenis alat musik ini antara lain biola dan cello.</p>

<p>Instrumen Pukul Atau Perkusi</p>	 <p>Gambar 2. 6 Alat musik timpani Sumber: Wikimedia commons</p>	<p>Instrumen pukul atau perkusi dimainkan dengan cara dipukul, terdapat alat pemukul yang khusus diciptakan untuk memukul alat musik perkusi Barat. Alat pemukul ini biasanya dipukulkan dengan menggunakan tangan. Contohnya ialah drum, timpani, dan gending.</p>
<p>Instrumen Tiup</p>	 <p>Gambar 2. 7 Alat musik saxophone Sumber: Unsplash</p>	<p>Instrumen tiup ialah alat musik yang dimainkan dengan ditiup. Biasanya alat musik ini dilengkapi dengan lubang-lubang kecil yang dapat ditutup dengan jari untuk menghasilkan suara dengan tinggi nada yang berbeda. Contoh alat musik ini antara lain flute, saxophone, terompet dan trombone.</p>

<p>Instrumen Keyboard</p>	<div data-bbox="576 286 944 654" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="560 703 967 770">Gambar 2. 8 Alat musik piano Sumber: Unsplash</p>	<p>Jenis alat musik ini merupakan alat musik yang memiliki bilah-bilah nada atau tuts dalam susunan khusus untuk dimainkan dengan menggunakan jari. Alat musik semacam ini dinamakan dengan alat musik klavir yang berasal dari bahasa Prancis, <i>clavier</i>. Suara instrument keyboard dapat dihasilkan dari getaran yang dihasilkan tekanan tuts, tiupan atau tercipta dengan elektronik. Contoh alat musik ini ialah piano, organ, keyboard, akordeon dan pianika.</p>
-------------------------------	---	---

6.Musik Tradisional

Menurut Ketut Wisnaw (2020) dalam *The Traditional Musical Art of the Islands*, musik tradisional terdiri dari dua kata yaitu “musik” dan “tradisional”. Akar dari kedua kata ini berasal dari bahasa Yunani dan Latin. Musik dari kata Yunani "*Mousike*", dinamai dewa dalam mitologi Yunani, yaitu Mous, pelopor ilmu pengetahuan dan pengetahuan. Omong-omong, tradisi, kata Latin "tradisional" berarti kebiasaan masyarakat, yang diwarisi oleh alam.

A.Pengertian Musik Tradisional

Menurut Tumbijo (2017), musik tradisional adalah jenis seni budaya yang hidup dan berkembang di bidang tertentu dan diwariskan secara turun-temurun dalam waktu yang lama. Musik ini memiliki karakteristik yang berbeda di setiap negara dan daerah. Menurut Purnom (2010), musik tradisional adalah musik yang lahir, dibesarkan dan berkembang di Indonesia dan masih diwariskan secara turun-temurun karena dipelihara dan dioperasikan oleh masyarakat setempat.

B.Fungsi musik tradisional

Dilansir dari situs Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), musik tradisional memiliki enam fungsi utama, yaitu:

- Sebagai sarana upacara adat atau ritual
- Sarana hiburan
- Sarana komunikasi
- Sarana pengungkapan diri
- Sarana ekonomi

C.Ciri-ciri musik tradisional

Sebagian besar musik tradisional diturunkan dari nenek moyang kepada keturunannya secara lisan, bukan secara tertulis. Berikut ciri-ciri musik tradisional :

- Ide musik dan lagu disampaikan secara lisan, bukan tulisan. Jadi musik tradisional ini bukanlah sesuatu yang ditulis dan dihafalkan, melainkan langsung ditransmisikan.
- Bahasa yang digunakan dalam audio adalah bahasa lokal.
- Melodi dan irama musik jenis ini menunjukkan karakteristik daerah asal musik tradisional tersebut.
- Instrumen yang digunakan juga khas daerah ini.
- Irama puitis dan musik menggunakan bahasa dan gaya daerah.
- Dipelajari dan diturunkan secara lisan dari nenek moyang dan dari generasi ke generasi.
- Dengan alat musik khas masing-masing daerah.


- Lebih umum, meskipun beberapa musik tradisional dianggap sangat sakral, itu hanya digunakan dalam upacara adat atau upacara keagamaan.
- Musik diolah sesuai selera masyarakat dan penghuninya, sesuai dengan nilai-nilai kehidupan tradisional, pandangan hidup masyarakat, falsafah hidup yang diterima, perasaan moral dan nilai estetika, estetika dan ekspresi budaya lingkungan. telah diturunkan dari generasi ke generasi.
- Not musik tidak digunakan, sehingga semua pemusik tradisional belajar terlebih
- Menjadi budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi, bahkan memiliki sistem warisan dengan ritual adat dalam kondisi tertentu.

D.Jenis-Jenis Alat Musik Tradisional

Setiap daerah memiliki alat musik khasnya masing-masing. Alat musik tersebut biasanya dikelompokkan berdasarkan jenisnya. Berdasarkan sumber bunyinya alat musik dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

Nama Alat Musik	Gambar	Keterangan
Idiophone	 <p data-bbox="572 1444 959 1503">Gambar 2. 4 Alat musik kolintang Sumber: Kemenkeu.go.id</p>	<p data-bbox="1027 1099 1289 1480">Idiophone adalah jenis alat musik yang sumber bunyinya berasal dari bagian dari alat musik itu sendiri. Contoh dari alat musik idiophone adalah kolintang, alat musik yang berasal dari Minahasa.</p> <p data-bbox="1027 1503 1289 1704">Kolintang adalah alat musik yang berasal dari kayu yang berupa pilah-pilahan. Sumber bunyi kolintang berasal dari</p>

		bilahan kayu yang dipukul tersebut.
Membranophone	 <p>Gambar 2. 5 Alat musik tifa Sumber: Kompas regional</p>	<p>Alat musik membranophone adalah alat musik yang berbahan kulit hewan atau bahan imitasi kulit lainnya. Bahan kulit tersebut merupakan bagian yang mengeluarkan bunyi jika dimainkan.</p> <p>Contoh alat musik membranophone adalah alat musik tifa yang berasal dari Papua, yang mana bagian membran kulitnya dapat menghasilkan bunyi jika dipukul menggunakan telapak tangan.</p>
Chordophone	 <p>Gambar 2. 6 Alat musik sampe Sumber: Chatnews</p>	<p>Chordophone merupakan jenis alat musik yang bunyinya yang berasal dari getaran dawai, senar, atau kawat halus ketika dipetik. Contoh alat musik chordophone adalah sampe. Sampe</p>

		<p>merupakan alat musik yang berasal dari Kalimantan Timur yang jumlah dawainya sebanyak 3-4 tali yang berasal dari serat pohon enau. Alat musik ini akan berbunyi jika dipetik.</p>
Aerophone	 <p>Gambar 2. 7 Alat musik triton Sumber: Jubi.id</p>	<p>Jenis alat musik tradisional selanjutnya adalah aerophone. Aerophone adalah jenis alat musik yang sumber bunyinya berasal hembusan udara pada rongga. Contoh alat musik aerophone adalah triton yang berasal dari Papua. Alat musik ini adalah alat musik yang terbuat dari cangkang kerang yang sudah dilubangi.</p>

Semua musik tradisional akan menggunakan instrumen tradisional yang berbeda. Tentunya jenis alat musik yang digunakan di setiap daerah juga berbeda-beda. Instrumen tradisional adalah instrumen yang dimainkan untuk musik tradisional, di mana suara dihasilkan bukan melalui elektronik tetapi dari getaran instrumen itu sendiri. Jenis alat musik ini dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, seperti alat musik tiup, perkusi, alat musik petik, kecapi, busur dan ayunan.

E. Fungsi Musik Tradisional

Musik tradisional memiliki ciri-ciri yang membedakan satu daerah dengan daerah lainnya. Berkat fitur ini, siapa pun dapat membedakan musik dari satu daerah dengan daerah lain. Ini juga bisa menjadi perbedaan antara musik tradisional dan bentuk musik lainnya.

Musik tradisional juga dapat dilihat dari fungsinya dalam kehidupan masyarakat setempat. Secara umum fungsinya untuk mengiringi upacara adat atau budaya, mengiringi tarian daerah, sebagai sarana hiburan, sebagai sarana komunikasi, sebagai alat bisnis, ekonomi dan sarana ekspresi diri. Namun, musik tradisional juga memiliki ciri-ciri lain seperti:

- Musik tradisional adalah sarana hiburan.
- Sebagai cara melestarikan budaya.
- Sebagai identitas masyarakat, dimana kehadiran musik tradisional khas suatu bidang tertentu.
- Musik memastikan kepatuhan dengan standar yang berlaku di masyarakat sesuai dengan budaya lokal.
- Musik mengiringi aktivitas fisik manusia.
- Menjadi alat ritual adat atau keagamaan.
- Sebagai pengorbanan simbolis.
- Sebagai alat komunikasi.

F. Beragam Jenis dan Contoh Musik Tradisional

Menurut definisi musik etnik, setiap daerah memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ternyata musik tradisional juga memiliki ciri khas genre tersendiri. Pengelompokan ini sering dilakukan dalam upacara adat menurut tempat musiknya dalam acara atau upacara adat dan menurut tradisi setempat. Setiap budaya atau kelompok etnis juga memiliki gaya musik yang berbeda untuk liburan, tergantung pada jenis musik yang dimiliki dan diwariskan oleh nenek moyang mereka.

Musik tradisional ini kemudian dibagi menjadi beberapa genre, antara lain musik tradisional untuk upacara hidup dan mati, musik tradisional dan musik tradisional untuk merayakan pelestarian dan peningkatan sumber daya alam, tradisional untuk

perayaan sosial, dll. Berikut beberapa contoh musik tradisional yang bias dipelajari di Indonesia:

- Musik Krumpung dari Yogyakarta atau Jawa Tengah
- Keroncong dari Jakarta
- Gong Luang dari Bali
- Gambang Kromong dari Betawi
- Krombi dari Papua
- Huda dari Minangkabau
- Cilokak dari Lombok
- Karang Dodou dari Kalimantan Timur
- Tabuh Salimpat dari Jambi
- Angklung Buhun dari Kanakes Jawa Barat

G. Fungsi Alat Musik Tradisional

Menurut tim Kemdikbud (2017) fungsi alat-alat musik tradisional adalah sebagai berikut :

- Fungsi melodi
- Fungsi ritme
- Fungsi harmoni

D. Konsep Metafora

Konsep arsitektur metafora adalah karya arsitektur yang berupa kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan dalam bangunan. Metafora pada bangunan dapat diwujudkan kedalam karya bangunan yang meliputi beberapa elemen visual yang akan dibahas dan diaplikasikan pada karya arsitektur itu sendiri. Seperti halnya di ungkapkan pada :

- a. Fasade bangunan yaitu merancang dan mendesain fasade pada bangunan yang akan didesain yang memiliki makna dengan fungsi bangunan itu sendiri.
- b. Pola hubungan ruang luar, yaitu menata sirkulasi dan lansekap yang sesuai dengan bangunan berkonsep metafora.

- c. Proporsi skala bangunan, yaitu membuat proporsi bangunan sesuai dengan kebutuhan serta kapasitasnya.
- d. Massa bangunan yaitu merancang bentuk massa bangunan yang sesuai dengan konsep arsitektur metafora.

Kegunaan Metafora dalam Arsitektur Sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas Arsitektural, yakni sebagai berikut :

- a. Memungkinkan untuk melihat suatu karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain
- b. Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
- c. Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum.
- d. Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif.

1. Pengertian Metafora

Secara etimologis, istilah metafora dibentuk dengan menggabungkan dua kata Yunani "*meta*" (atas) dan "*pherein*" (membawa/memindahkan). Dalam bahasa Yunani modern, kata metafora juga berarti "menyampaikan" atau "menyampaikan". Oleh karena itu, menurut Classen (2000), metafora adalah pemindahan suatu citra, makna atau kualitas dari satu ekspresi ke ekspresi lainnya.

Menurut para ahli, pengertian metafora adalah sebagai berikut:

1. Menurut Ortony (1993), metafora adalah alat berpikir yang sangat efektif untuk memahami suatu konsep abstrak, dilakukan dengan memperluas makna konsep dengan membandingkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami.
2. Menurut Larson (1998), metafora adalah ekspresi metaforis berdasarkan perbandingan.
3. Menurut Armstrong (1936), metafora adalah sesuatu yang istimewa dan orang-orang berbakat menggunakannya hanya sebagai ornamen retorik.

2. Jenis-Jenis Metafora

Metafora adalah suatu pendekatan arsitektur yang mengambil konsep sebagai ide dan mengungkapkan makna yang mendalam beserta fungsi utama bangunan dengan mengungkapkan hasil konkrit atau abstrak dari perancang bangunan, pengguna atau pelaku bangunan. Menurut Anthony CANToniades Poetic of Architecture, ada tiga jenis pendekatan metaforis untuk arsitektur. Ketiga jenis tersebut adalah:

1) Metafora Konkrit

Metafora dari hal-hal visual, dan juga karakteristik/sifat tertentu dari suatu objek seperti rumah, kastil atau istana, maka bentuk rumah seperti istana.



Gambar 2. 6 Gereja ayam
Sumber: muridsejati(2017)

2) Metafora Abstrak

Metafora yang berasal dari sebuah konsep, hakikat manusia, nilai-nilai dan ide seperti: individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya. Ide dari metafora jenis ini berasal dari sebuah konsep yang abstrak.



Gambar 2. 7 Sydney Opera House
Sumber: architecture.knoji (2017)

3) Metafora Kombinasi

Merupakan penggabungan antara metafora konkrit dan metafora abstrak dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya. Metafora kombinasi dapat dipakai sebagai sarana dan acuan kreativitas perancangan. Metafora yang digunakan pada sekolah tinggi musik ini dengan metafora kombinasi.



Gambar 2. 8 Puzzling World
Sumber: puzzlingworld(2017)

3.Prinsip-Prinsip Metafora

Melalui berbagai sumber kami, kami menentukan bahwa pendekatan arsitektur metaforis memiliki lima prinsip yang perlu dipertimbangkan ketika merancang menurut pendekatan ini:

- 1) Metafora berarti upaya untuk mentransfer pengetahuan dari satu subjek ke subjek lain.
- 2) Metafora dalam arsitektur tidak hanya masalah penggunaan gaya bahasa tetapi juga masalah refleksi dan elevasi. Metafora mempengaruhi semua dimensi indera manusia seperti warna, bentuk, tekstur, suara.
- 3) Metafora adalah upaya untuk melihat suatu objek dalam sesuatu yang lain yang dapat diterapkan pada arsitektur.
- 4) Arsitek dapat menerapkan bahasa verbal dan konseptual sebagai bentuk metafora untuk menciptakan visualisasi baru, tidak hanya secara langsung, tetapi juga menggunakan interpretasi visualisasi yang berbeda. Cara ini dinilai lebih baik daripada menggunakan metafora secara langsung dalam bentuk arsitektur.
- 5) Salah satu metode utama penerapan metafora dalam arsitektur adalah mengubah fokus, memperluas subjek dan menafsirkannya dengan cara baru, dengan harapan hasilnya dapat melebihi harapan.

2.2 Studi Antropometri

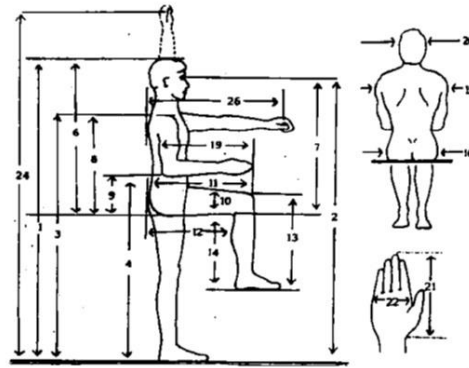
A. Pengertian Antropometri

Antropometri adalah ukuran anatomi manusia pada waktu melakukan aktivitas berikut kebutuhan ruang sirkulasi dan perlengkapan yang menyertai aktivitas tersebut.

B. Data Antropometri

Data antropometri adalah data hasil pengukuran yang digunakan untuk merancang peralatan. Data pengukuran yang dikumpulkan adalah data ukuran manusia. Target pengukuran adalah semua orang yang menggunakan perangkat/workstation. Setelah data ukuran tubuh pengguna diterima dari perangkat/workstation, data tersebut diolah dengan metode statistik. Dalam antropometri, ada dua jenis garis yang dapat diikuti ketika mencoba mengukur dimensi tubuh manusia. Kedua metode ini mengukur ukuran struktur tubuh, yaitu pengukuran ukuran struktur tubuh (antropometri statis) dan pengukuran ukuran fungsional tubuh (antropometri dinamis). Pengukuran ukuran tubuh struktural (antropometri statis) lebih umum digunakan, karena pengukuran ukuran tubuh fungsional (antropometri dinamis)

lebih sulit daripada pengukuran ukuran tubuh (antropometri statis). Saat mengukur dimensi struktur tubuh (antropometri statis), dimensi tubuh yang berbeda diukur, termasuk yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. 9 Antropometri Tubuh Manusia
Sumber : Wignjosoebroto(2008)

Untuk penjelasan gambar di atas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.5 Dimensi tubuh untuk perancangan dengan antropometri
Sumber : Wignjosoebroto(2008)

No	Keterangan
1	Dimensi tinggi tubuh dalam posisi tegak (dari lantai s/d ujung kepala)
2	Tinggi mata dalam posisi berdiri tegak
3	Tinggi bahu dalam posisi berdiri tegak
4	Tinggi siku dalam posisi berdiri tegak (siku tegak lurus)
6	Tinggi tubuh dalam posisi duduk (diukur dari alas tempat duduk/pantat sampai dengan kepala)
7	Tinggi mata dalam posisi duduk
8	Tinggi bahu dalam posisi duduk
9	Tinggi siku dalam posisi duduk (siku tegak lurus)
10	Tebal atau lebar paha
11	Panjang paha yang diukur dari pantat s/d ujung lutut
12	Panjang paha yang diukur dari pantat s/d bagian belakang dari lutut/betis
13	Tinggi lutut yang bisa diukur baik dalam posisi berdiri ataupun duduk
14	Tinggi tubuh dalam posisi duduk yang diukur dari lantai sampai dengan paha

15	Lebar dari bahu bisa diukur baik dalam posisi berdiri ataupun duduk
16	Lebar pinggul/pantat
19	Panjang siku yang diukur dari siku s/d ujung jari – jari dalam posisi siku tegak lurus
20	Lebar kepala
21	Panjang tangan diukur dari pergelangan s/d ujung jari
22	Lebar telapak tangan
24	Tinggi jangkauan tangan dalam posisi berdiri tegak, diukur dari lantai s/d telapak tangan yang terjangkau lurus ke atas
26	Jarak jangkauan tangan yang terjulur ke depan diukur dari bahu sampai ujung jari tangan

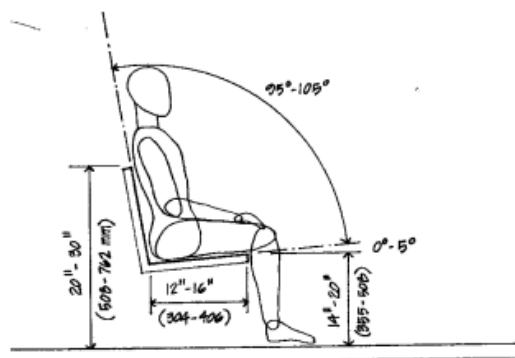
C.Furnitur

1.Jenis Furnitur

Jenis perlengkapan ditentukan oleh jenis dan jumlah pengguna, kegiatan yang akan didukung, dan prioritas fungsi utama, pendukung dan pelengkap. Di ruang pertemuan Anda akan menemukan jenis furnitur berikut:

- Tempat duduk

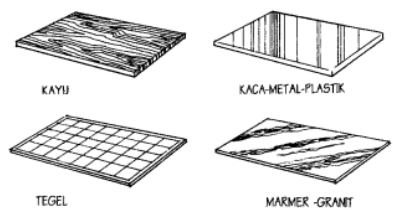
Kursi harus dirancang untuk menopang berat dan bentuk pengguna. Namun, karena ukuran tubuh manusia berbeda, maka dimungkinkan untuk menentukan ukuran kursi untuk penggunaan umum.



Gambar 2. 4 Ukuran Kursi untuk Penggunaan Umum
Sumber : Ching, Franci s. D. K. (1996:246)

- Meja

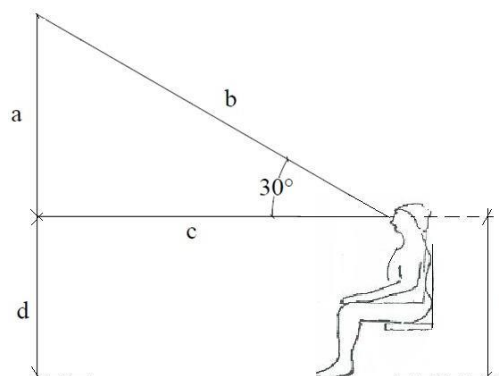
Meja pada dasarnya memiliki bidang horizontal yang bertumpu di lantai. Sebuah meja, 1) Kuat dan stabil untuk menopang objek; 2) Ukuran, bentuk dan tinggi lantai harus sesuai dengan peruntukannya; 3) Hasil bangunan dengan bahan yang kuat. Permukaan meja dapat terbuat dari kayu, kaca, plastik, batu, ubin atau beton.



Gambar 2. 5 Material permukaan meja
Sumber : Ching, Francis. D. K. (1996:252)

- Papan Tulis

Untuk kewaspadaan standar, BSNP mengharuskan kendaraan atau papan tulis harus kuat, stabil, dan aman. Ukuran meja tidak boleh terlalu kecil dan terlalu lebar. Ukuran minimum papan harus 120 cm x 240 cm dan harus digantung pada titik gantung 2 m di atas tanah. Berdiri di depan kelas dengan posisi tengah dan jaga jarak 80-85 cm dari lantai. Sedangkan sudut ideal mata pertama adalah 30° max. Berikut cara mengukur jarak mata-ke-mata dan menghitungnya sebagai berikut dalam grafik:



Gambar 2. 6 Jarak dengan papan
Sumber : Peneliti, 2013

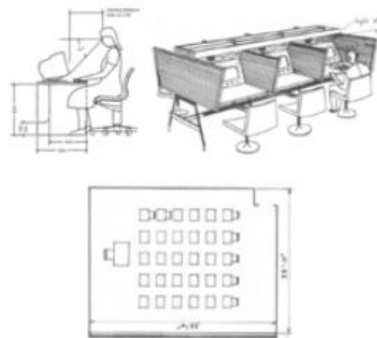
Keterangan :

- a= Lebar papan tulis
- b= Jarak mata dengan papan tulis bagian atas
- c= Jarak mata dengan papan tulis bagian bawah
- d= Tinggi papan tulis dari lantai
- e= Tinggi mata mahasiswa pada posisi duduk Berdasarkan standar sudut ideal = 30°

D. Antropometri pada Ruangan

1. Laboratorium Komputer

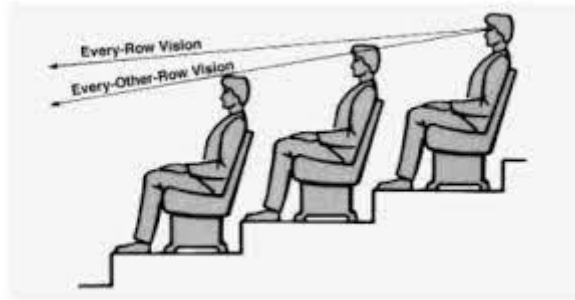
Besaran laboratorium komputer menjadi patokan *laboratorium sequencing* ataupun *laboratorium ear training* yang digunakan oleh jurusan *audio production* Kapasitas tiap laboratorium komputer 30 orang. Dengan standar luas ruang adalah 65 m^2 .



Gambar 2. 13 Antropometri laboratorium komputer
Sumber : Chiara(1987)

2. Auditorium

Ruang auditorium difungsikan sebagai ruang ekshibisi ataupun pagelaran. Ruang ini membutuhkan aspek akustik dan daya pandang yang baik. Kapasitas untuk ruang auditorium direncanakan untuk 375 orang.



Gambar 2. 14 Antropometri auditorium
Sumber : Cinema Source, Inc, (2001)

Besar kecilnya citra yang terlihat di bioskop komersial ditentukan oleh jarak penonton di balik tirai. Sederhananya, jika Anda duduk dekat, gambar yang Anda lihat, sebaliknya, luar biasa. Untuk mengukur hubungan ini, para ahli menyebutnya "sudut bawah".

Di teater rumah, bisa ada satu garis pandang per baris, dan ini biasanya berarti bahwa tangga berada di tingkat panggung atau sekitar 1 kaki (ketinggian khas untuk kursi dan tangga sekitar 6 hingga 8 inci). Jika home theater Anda memiliki beberapa baris kursi dan tidak semua baris terlihat, pastikan untuk memutar kursi untuk visibilitas maksimum.

3. Studio Musik

Mediastika (2005) menyatakan bahwa untuk memperlancar kegiatan di dalam sanggar, gedung ini biasanya didukung oleh beberapa area, antara lain:

- Ruang utama berisi ruang bengkel dan ruang operasi.
- Ruang pendukung dengan ruang manajemen, dapur kering (pantry), kamar mandi dan banyak lagi.
- Ruang servis dengan generator, ruang perkakas, dan lainnya.

Dari ketiga kelompok ruangan di gedung studio tersebut, ruangan yang memerlukan pengolahan suara yang cermat adalah ruangan studio dan ruangan operator. Sedangkan ruangan-ruangan lainnya dapat diperlakukan seperti ruangan-ruangan pada umumnya (kecuali ruangan generator, yang didesain sedapat mungkin terpisah dari gedung studio utama). Jika pemisahan ini tidak memungkinkan karena keterbatasan ruang, basement dapat digunakan sebagai dinding kedap suara. Ruang

yang tidak memerlukan peredaman suara yang cermat dapat ditempatkan di dekat sumber kebisingan yang dapat mengganggu operasional studio, sehingga dapat juga digunakan sebagai ruang perantara untuk mencegah masuknya kebisingan jalan ke dalam studio. Beberapa elemen ruang studio meliputi dinding, lantai, dan langit-langit, tiga di antaranya memerlukan manajemen akustik yang cermat.

Di studio, penonton atau audience adalah presenter atau performer, dalam jumlah yang sangat terbatas, sehingga jarang diperlukan reverb untuk memperkuat suara. Anda juga akan menemukan studio yang cukup besar untuk berlatih dan merekam band penuh. Di studio seperti itu, reflektor mungkin diperlukan tidak hanya untuk menyebarkan suara, tetapi juga untuk menambahkan dinamika dan detail pada instrumen. Instrumen yang ideal dimainkan dalam ruangan dengan refleksi yang memadai, seperti instrumen string (gitar, harpa, biola, cello, dll) dan kayu (trompet, trombon, klarinet, dll). Sementara itu, drum, bass, dan drum adalah instrumen yang ideal untuk dimainkan di ruangan yang menyerap suara. Perbedaan kebutuhan refleksi ini dapat disajikan di ruang terpisah, tetapi masalah seperti itu akan mengurangi komunikasi yang baik antar pemain. Dengan demikian, sebuah studio musik dapat dirancang untuk memasukkan zona hidup dan zona mati. Zona hidup adalah sudut pantulan suara ruangan dan zona mati adalah sudut penyerapan suara ruangan.

a) Akustika Dinding Studio

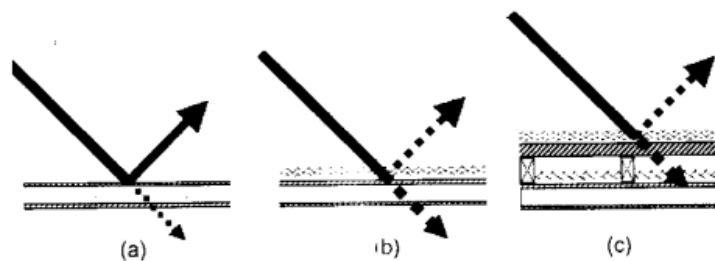
Untuk mengurangi getaran, dinding studio dirancang sebagai dinding ganda dari bahan yang berbeda dengan ruang berisi udara di antaranya. Glass wool juga dapat ditempatkan di celah udara untuk meningkatkan penyerapan guncangan. Selain itu, perawatan dinding dilakukan dengan bahan penyerap suara yang lembut seperti batu bata penyerap suara, papan lunak atau karpet yang menempel di dinding.

b) Akustika Lantai Ruang Studio dan Operator

Untuk mengurangi masuk dan keluarnya getaran dari luar dan dalam bengkel, lantai bengkel harus dirancang dengan model dua lantai. Idealnya, sistem double decking ini terbuat dari bahan yang berbeda sehingga getaran tidak mudah melewatinya. Misalnya lantai utama dipilih dari beton cor, kemudian lantai dua terbuat dari

rangka besi atau kayu dan ditutup dengan papan kayu atau triplek tebal. Faktor lainnya adalah bahwa kedua lantai dirutekan sedemikian rupa sehingga tidak saling menempel atau memiliki ruang berisi udara di antara keduanya, sehingga memaksimalkan pengurangan getaran. Di antara mereka dapat menempatkan selimut kedap suara. Selimut kedap suara yang ada di pasaran terbuat dari glass wool.

Secara umum, lantai studio ditutupi dengan karpet tebal, karena studio dirancang sebagai ruang non-reflektif di luar studio musik lengkap. Selain meredam getaran, karpet tebal juga sangat efektif meredam suara yang tidak diinginkan di lantai.



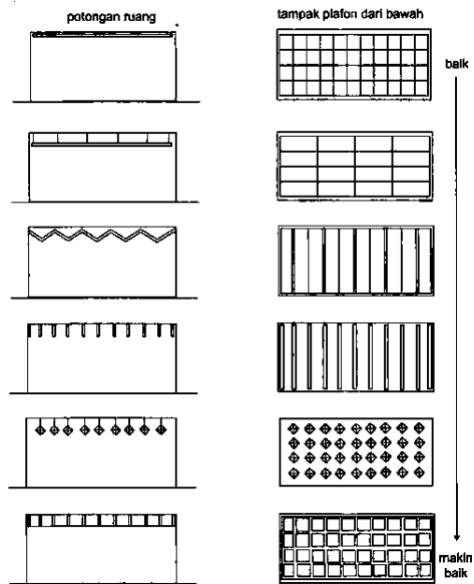
Gambar 2. 15 Model Pemasangan Lantai Ruang Studio
Sumber : Christina E. Mediastika (2005)

Pada gambar (a), terbuat dari satu lapisan bahan halus, yang memantulkan sebagian besar suara kembali ke dalam ruangan serta memancarkan getaran dengan lebih mudah. Gambar (b) satu lantai yang dilapisi karpet tebal masih dapat mentransmisikan getaran, tetapi juga dapat menyerap sebagian besar suara. Berlawanan dengan gambar (c), lantai ganda yang terbuat dari bahan yang berbeda ditutupi dengan karpet tebal dan ruang diisi dengan wol kaca, yang dapat meminimalkan transmisi dan sekaligus menyerap suara yang dipancarkan di dalam ruangan.

➤ Akustik Plafon Ruang Studio dan Operator

Untuk mengurangi getaran, struktur plafon studio yang ideal sebaiknya tidak dipasang pada rangka atap tetapi harus digantung. Rangka plafon dapat dibuat dari bahan yang biasa digunakan seperti baja, aluminium atau kayu. Selain itu, bingkai ini ditutup dengan papan kayu atau dirakit dan ditutup dengan batu bata penyerap suara. Panel penyerap suara dapat dipasang sejajar dengan dinding atau tegak lurus

dengan langit-langit, serta biasanya hanya ditutupi dengan ubin penyerap suara, yang memiliki efek yang baik untuk menyerap suara frekuensi tinggi dan frekuensi rendah. Penyerap ini dapat berupa pelat mendatar atau berbentuk bola poligonal, seperti lampion.

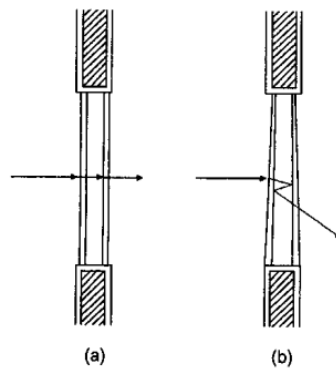


Gambar 2. 16 Model Pemasangan Plafon Ruang Studio
Sumber : Christina E. Mediastika (2005)

Khusus untuk kabin operator sebaiknya ditata atau dibentuk sedemikian rupa sehingga tidak ada pantulan langsung pada operator, kecuali didesain seluruhnya dari bahan penyerap suara. Refleksi semacam itu dapat membatalkan penilaian operator terhadap kualitas suara studio.

➤ **Pencahayaan Ruang Studio**

Pencahayaan sangat penting dalam studio musik. Cahaya yang digunakan biasanya adalah pencahayaan buatan. Di sisi lain, cahaya alami dapat diperoleh dari jendela dalam model kaca ganda jika diperlukan.

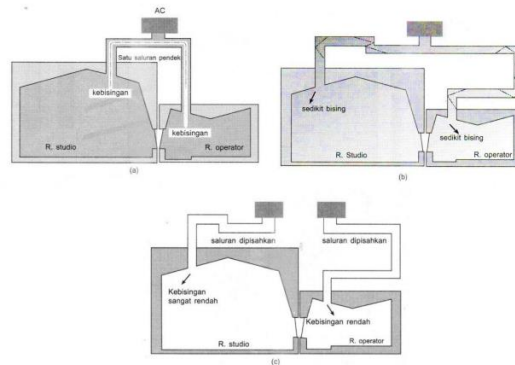


Gambar 2. 17 Pemasangan Kaca Ganda Ruang Studio
Sumber : Christina E. Mediastika (2005)

Posisi paralel kaca ganda memfasilitasi transmisi suara dibandingkan dengan posisi non-paralel kaca ganda. Untuk alasan ini, glazur ganda direkomendasikan untuk model (b). Selain penerangan, jendela berlapis ganda juga digunakan untuk komunikasi antara aktor di studio dan aktor di ruang operasi. Komunikasi sering terjadi dalam bentuk gerakan (diam) hanya untuk memberi tahu apakah suara pemain di studio cukup keras atau sebaliknya.

➤ Pengudaraan Ruang Studio Musik

Ruang studio tidak terlalu besar, sehingga seringkali memungkinkan untuk menambahkan sistem udara buatan ke dalam studio. Pemasangan udara buatan di studio dan ruang operasi perlu diatur secara terpisah antara unit indoor dan outdoor (AC Spit). Unit luar ruangan menghasilkan kebisingan sedang, sehingga harus ditempatkan sejauh mungkin dari ruangan. Saat unit dalam-ruang masih diposisikan setinggi mungkin di dalam studio atau sejauh mungkin dari mikrofon, udara yang dihembuskan tidak mencapai mikrofon secara langsung. Namun, karena kemungkinan besar kegagalan daya setiap saat, kadang-kadang mungkin perlu memasang lubang ventilasi. Idealnya, lubang langit-langit ini harus dipasang di atap untuk meminimalkan transmisi kebisingan.

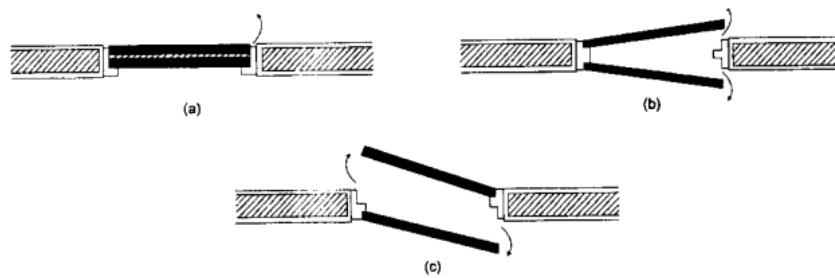


Gambar 2. 18 Model Saluran Pengudaraan Ruang Studio
Sumber : Christina E. Mediastika (2005)

Memilih saluran kerja yang tepat dapat menghalangi kebisingan studio. Kemungkinan kebisingan dapat dihilangkan dengan pemisahan buatan dari saluran udara. Pada gambar (a), saluran udara gabungan membuat kedua ruangan menjadi sangat bising. Gambar (b) Saluran udara yang terintegrasi tetapi ditempatkan di luar ruangan dapat mengurangi kebisingan yang ditransmisikan. Tidak seperti gambar (c), saluran udara yang terpisah akan secara signifikan mengurangi transmisi kebisingan antara dua ruangan.

➤ Pintu Studio Musik

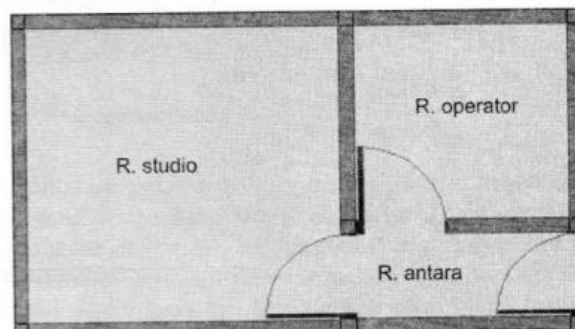
Pintu pabrik adalah bagian yang paling rentan, karena pintu harus selalu terbuka dan tertutup. Bahkan buka tutup pintu saja tidak cukup untuk menutup pintu bengkel dengan bahan yang tebal, berat dan kokoh agar kegiatan di bengkel bisa tetap berjalan. Tapi harus ada sepaasang pintu dengan ruang di antara mereka.



Gambar 2. 19 Skematis Pemakaian Pintu Ganda Pada Ruang Studio

Sumber : Christina E. Mediastika (2005)

Gambar (a) Pintu studio lengkap dengan pintu tebal yang biasa digunakan sebagai lemari untuk menyimpan kaset/CD dan perlengkapan lainnya. Gambar (b) Pintu daun ganda terbuka ke samping. Gambar (c) pintu berdaun ganda dengan arah bukaan sejajar. Penggunaan pintu 2 daun lebih ideal daripada pintu tebal 1 daun. Lebih baik membuat area perantara ini cukup ruang bagi semua orang untuk tinggal di sana sebentar sebelum akhirnya membuka pintu berikutnya.



Gambar 2. 7 Ruang Antara Studio

Sumber : Christina E. Mediastika (2005)

Idealnya, jarak antara keduanya tidak boleh terlalu jauh agar tidak menjadi tempat bertemunya orang yang berbeda dan berpotensi menimbulkan kebisingan. Pintu pengemudi dapat dimasukkan ke dalam area studio, karena tingkat keheningan yang dibutuhkan hampir sama.

- Material Penyerap

Menurut Mediastika (2005) mengemukakan ada beberapa jenis absorber yang sengaja diciptakan untuk bekerja efektif pada frekuensi tertentu. Adapun jenis absorber yang umum dijumpai adalah :

a.) Bahan berpori

Peredam yang terbuat dari bahan berpori berguna untuk menyerap suara frekuensi tinggi. Ini karena pori-pori kecil cocok dengan panjang gelombang suara yang masuk. Bahan berpori memiliki efek menyerap suara pada frekuensi di atas 100 Hz. Satu-satunya bahan berpori yang digunakan adalah papan lunak, selimut kedap suara dan batu bata kedap suara.

b.) Tabel penyerapan

Peredam ini terbuat dari lembaran tipis tanpa membutuhkan permukaan berpori. Papan jenis ini sangat cocok untuk penyerapan suara frekuensi rendah.

c.) Penyerap ruang (space absorber)

Jenis penyerap ini juga dikenal sebagai resonator Helmholtz setelah penemunya. Rongga penyerap berguna untuk menyerap suara pada frekuensi tertentu yang diketahui sebelumnya.

➤ Tata Letak Alat Musik

Penataan instrumen di studio musik sangat penting, sehingga setiap anggota staf dapat mendengar suara pemain lain. Salah satunya adalah dengan mengalahkan suara alat musik yang hampir tidak bisa didengar oleh para penabuh drum.

Ada beberapa cara, antara lain:

a.) Letakkan driver speaker di samping drummer, dengan posisi miring relatif terhadap tubuh drummer, posisinya bisa di samping atau di depan drum agar drummer tidak kesulitan mendengar suara drum. instrumen. mendengarkan Suara yang dihasilkan oleh speaker ini merupakan hasil keluaran mixer setelah menerima masukan dari semua instrumen.

b.) Dengan menempatkan semua speaker instrumen lain seperti speaker gitar, speaker bass dan vokal menghadap drummer, dengan cara ini suara masing-masing

instrumen dikirim langsung ke drummer. , jika tidak ada speaker driver di dalamnya. Studio rekaman.

c.) Tempatkan loudspeaker pada instrumen di dekat drummer, hal ini dilakukan bila tidak dapat dilakukan sebaliknya karena alasan kenyamanan atau keindahan. Speaker dapat ditempatkan di sebelah drummer gitar atau speaker bass, sehingga drummer ditemani oleh pemain lain.

➤ Tata Letak Drum Set di Studio Musik

Menempatkan drum kit di ruang studio memerlukan penanganan khusus karena instrumen ini membutuhkan luas permukaan yang relatif besar dibandingkan dengan instrumen lainnya. Ada tiga area umum yang dapat digunakan untuk tata letak:

a.) Sudut kamar

Cara ini banyak digunakan oleh studio rekaman atau studio rental karena tidak memakan banyak tempat di sudut ruangan dan suaranya bisa terdengar di seluruh tempat. Kelemahan dari cara ini adalah posisi drummer agak miring sehingga menyulitkan untuk berkomunikasi dengan pemain lain, namun hal ini tidak terlalu sulit karena dapat diatasi dengan menempatkan kursi ayun untuk drummer. .

b.) sejajar dengan dinding

Dengan cara ini area drum set akan lebih luas, karena bidang pandang drummer akan lebih fleksibel karena ia dapat meletakkan peralatan ke samping atau ke depan, kelemahan dari metode ini adalah terlihat seperti celah, sehingga posisi drummer garis pandang lebih fleksibel. Pergerakan pemain lain akan dibatasi.

c.) di tengah ruangan

Cara ini bisa dilakukan untuk ruangan yang cukup besar, karena jika dilakukan di ruangan yang agak kecil akan menambah kesempitan ruangan karena pemain lain akan memiliki keterbatasan jangkauan gerak di luar. pemain.

d.) Podium untuk drum

Lantai gendang bisa menggunakan panggung kecil. Panggung bisa dibuat setinggi 20 cm, dilapisi karet tebal. Bahan untuk pembuatannya bisa berupa kayu atau balok wisata, di atasnya ada karpet. Keuntungan membuat panggung gendang kecil adalah meningkatkan keindahan ruangan agar terlihat seperti panggung nyata, sekaligus mengurangi getaran gendang di lantai.

E. Elemen Bangunan Interior

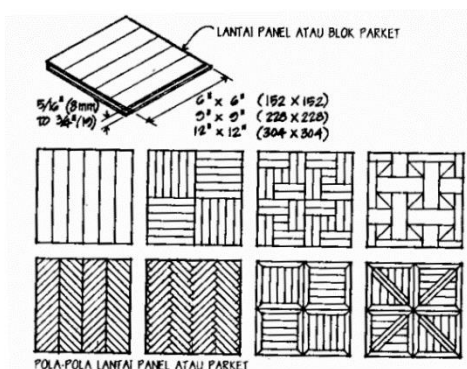
Menurut Ching (2011) mengemukakan beberapa elemen-elemen desain interior diantaranya:

➤ Lantai

Lantai adalah tinggi interior di atas lantai pertama dan lebarnya. Lantai harus dibangun untuk menahan beban induksi dengan aman dan tahan terhadap penggunaan jangka panjang. Daya tahan penting karena lantai akan aus saat Anda berjalan di atasnya dan memindahkan peralatan dan furnitur. Oleh karena itu, penutup lantai harus tahan terhadap abrasi fisik, lentur dan lipat, mudah dirawat dan nyaman untuk dipijak. Ada banyak jenis penutup lantai yang bisa digunakan. Ini termasuk lantai parket, ubin dan batu, serta lantai dan ubin yang tahan banting.

1) Lantai Kayu Parket

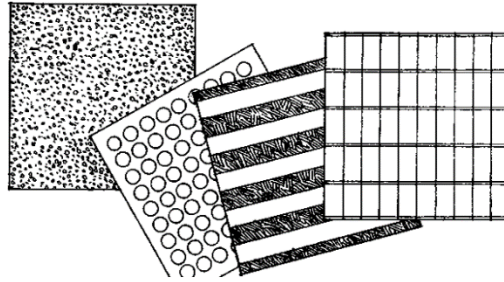
Gambar I merupakan gambar Dimensi dan Pola-Pola Lantai Parket. Lantai kayu berkesan hangat, tampak alami dan menyatu dengan daya tarik kenyamanan, kelenturan dan durabilitasnya, lantai kayu mudah perawatannya dan jika rusak dapat diperbaiki kembali atau diganti.



Gambar 2. 8 Dimensi dan Pola-Pola Lantai Parket
 Sumber : Ching, Francis. D. K. (1996)

2) Lantai Lentur

Material lantai yang lentur menghasilkan permukaan lantai yang ekonomis, padat, dan tidak menyerap suara, dengan tingkat durabilitas yang relatif baik dan perawatan yang mudah. Lantai ini dapat diperoleh dalam bentuk potongan seperti tegel dengan ukuran 9"x12".



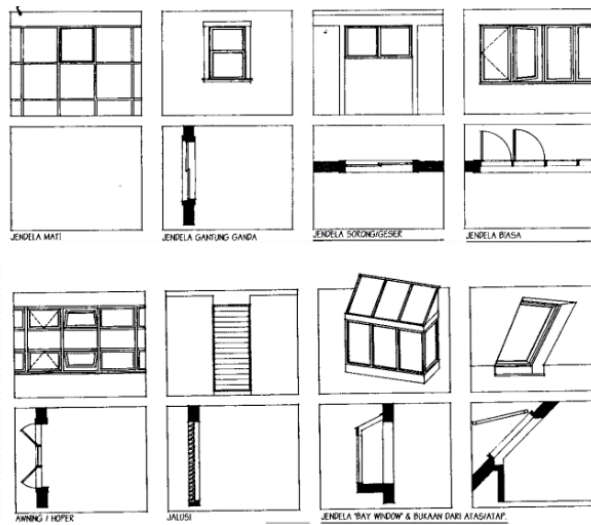
Gambar 2. 9 Motif Lantai Lentur
Sumber : Ching, Francis. D. K. (1996)

➤ Dinding

Dinding merupakan elemen arsitektur yang penting karena melingkupi, memisahkan dan melindungi ruang interior yang dibuatnya. Dinding eksterior bangunan harus mengontrol aliran udara, panas, kelembaban, uap udara, dan suara. Struktur dinding juga harus tahan terhadap pengaruh matahari, angin, dan hujan.

➤ Jendela

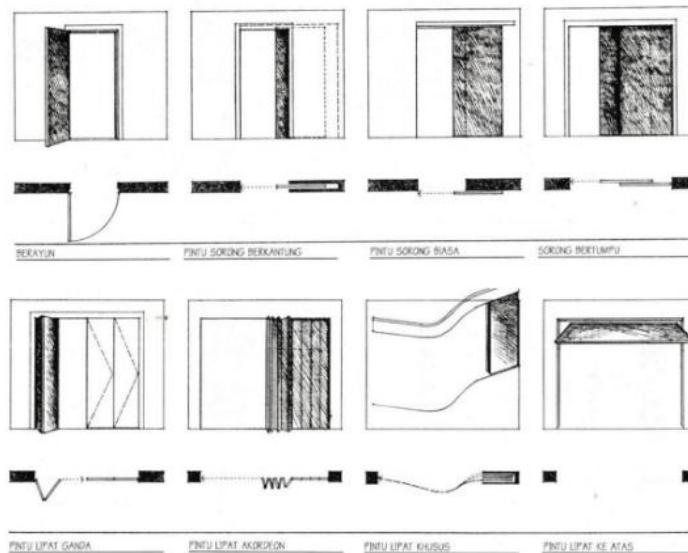
Jendela adalah elemen transisi dari arsitektur dan desain interior yang menghubungkan secara visual dan fisik suatu ruang dengan ruang dengan ruang lainnya.



Gambar 2. 10 Jenis-Jenis Jendela
Sumber : Ching, Francis. D. K. (1996)

➤ Pintu

Pintu memungkinkan akses dari satu ruangan ke ruangan lain. Melalui desain, konstruksi, dan posisinya, pintu dapat mengontrol penggunaan ruang, pemandangan dari satu ruangan ke ruangan berikutnya, dan masuknya cahaya, suara, panas, dan udara dingin.



Gambar 2. 11 Jenis-Jenis Pintu
Sumber : Ching, Francis. D. K. (1996)

2.3 Studi Banding

Dibutuhkan studi banding fasilitas sejenis untuk melengkapi data yang mendukung kebutuhan fasilitas dalam perancangan. Fasilitas sejenis yang diambil sebagai media observasi adalah Sekolah Tinggi Musik Bandung ber alamat Jl. Phh. Mustofa No.55, Pasirlayung, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124

No.	Aspek	Dokumentasi & Studi Lapangan	Potensi	Kendala
1.	Lokasi	 <p>Jl. Phh. Mustofa No.55, Pasirlayung, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124</p>	Lokasinya cukup Strategis dan tepatnya cukup jauh dari pada pusat kota.	
2.	Fungsi Bangunan		Bangunan berfungsi sebagai fasilitas pendidikan.	
3.	Kondisi Geografis		Site berada di dekat jalan raya utama sehingga orang mudah mengakses untuk menemukannya.	

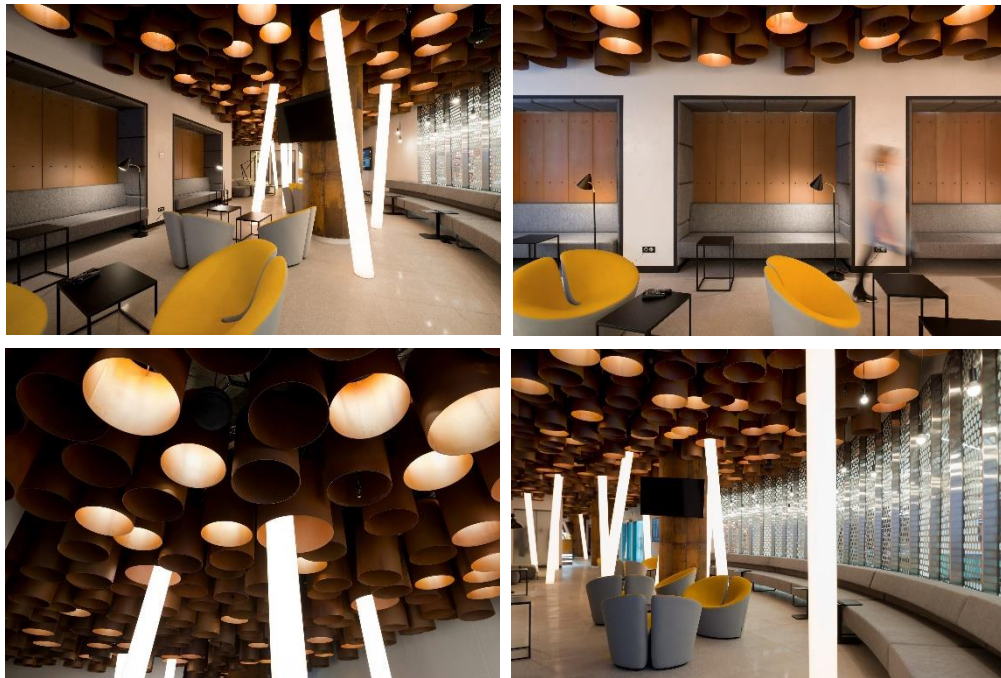
4.	Arah Mata Angin		Akses yang dekat dengan jalan raya utama, lokasi yang strategis untuk bagi yang bersekolah di sekolah tersebut.	
5.	Akses Masuk Gedung		Akses untuk masuk ke gedung utama ada satu dibagian depan halaman.	
6.	Vegetasi		Berada di daerah pemukiman yang cukup sejuk karena cukup banyak pepohonan	Karena kurangnya lahan, area depan site tidak memiliki taman.
7.	Fasilitas Luar Lingkungan		Memiliki parkir motor dan mobil yang cukup luas, dan memiliki area motor dan mobil yang terpisah.	Khusus untuk parkir motor jaraknya terlalu jauh dengan pintu masuk utama.

<p>8.</p>	<p>Fasilitas Didalam Gedung</p>		<p>Area dalam bangunan cukup leluasa bila dikunjungi oleh banyak orang. Bagian Informasi pengunjung tepat dimuka akses kedalam bangunan.</p> <p>Fasilitas di dalam bangunan meliputi diantaranya, Ruang Bagian informasi, Ruang gedung pertunjukan , dan fasilitas umum seperti toilet,ruang kelas,perpustakaan,dan ruang rapat.</p>	
-----------	---	--	--	--

2.4 Studi Preseden

A.Strigino Airport Business Lounge

Strigino airport business lounge adalah area untuk para tamu akan menunggu jam terbang. Bandara Strigino adalah bandara internasional yang melayani kota Nizhny Novgorod, Rusia. Terletak di pinggiran kota Distrik Avtozavodsky, 14 km barat daya dari pusat kota. Disini dapat menikmati kedamaian dan ketenangan jauh dari aula keberangkatan yang bising. Para tamu dapat melepas lelah dan bersantai dengan menikmati minuman ringan, minuman, dan surat kabar, atau bagi mereka yang ingin tetap terhubung menggunakan wi-fi untuk menciptakan ruang kerja sendiri di lounge.



Gambar 2.20 Area Lounge Bandara Strigino
Sumber : Nizhny Novgorod / Russian Federation (2016)

Yang menarik pada gambar diatas ada pada bagian ceiling yang dapat dijadikan inspirasi pada perancangan sekolah tinggi,inspirasi tersebut dapat diterapkan pada area lobby yang bersifat publik untuk menjadi vocal point pada area tersebut. Material yang digunakan juga dapat menggunakan akrilik sebagai pengganti material yang ada pada gambar diatas.

B.The Sonorous Museum by ADEPT

'The Sonorous Museum' terdiri dari empat studio dengan pengaturan suara, yang secara akustik disesuaikan dengan grup instrumental tertentu: string, brass, perkusi, dan instrumen campuran. Keempat ruang tersebut dirancang sebagai ruang kelas interaktif untuk memberikan pengalaman langsung instrumen musik klasik dan momok suaranya kepada kelas-kelas sekolah yang berkunjung. Yang menarik pada gambar diatas ada pada bagian dinding yang dapat dijadikan inspirasi pada perancangan sekolah tinggi,inspirasi tersebut dapat diterapkan pada area kelas yang menggunakan akustik.



Gambar 2.36 Kumpulan beberapa ruang dari 'The Sonorous Museum'

Sumber : ADEPT, Creo Arkitekter(2015)

2.5 Studi Image



