

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memberikan gambaran tentang standar dan persyaratan studio musik, seperti fungsi dan tugas, lokasi, program ruang, standar layanan, standar ergonomis, dan elemen pendukung museum. Selain itu, studio musik secara khusus dijelaskan sebagai konten museum. Data yang terkumpul dari review tersebut nantinya akan digunakan untuk menganalisis konsep desain Musica Studio.

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1. Definisi Studio Musik

Studio musik merupakan tempat bagi para pemusik (musisi) untuk membuat rekaman karyanya dalam bentuk master rekaman. Rekaman master nantinya dapat diputar ulang dalam bentuk rekaman kaset (kaset) atau cakram padat (CD). Saat merekam karya musisi, banyak hal yang bergantung pada kualitas instrumen, perlengkapan rekaman, ruang studio rekaman (kebebasan bergerak, akustik ruangan), lingkungan studio (peralatan, akustik), dll untuk memastikan hasil yang memuaskan harus diambil mempertimbangkan fasilitas pendukung, dan lain-lain), dan lain-lain yang pada umumnya memudahkan dan nyaman dalam menciptakan karya musik.

Studio rekaman musik adalah tempat dimana para musisi dapat merekam karya musik dari bermacam-macam alat musik yang dipadukan menjadi satu kemudian diolah sehingga menjadi sebuah musik (lagu) dengan hasil yang maksimal. Studio rekaman musik biasanya mempunyai spesialisasi musik tersendiri. Ada yang berfokus pada dangdut, campursari, pop atau rock. Semua musisi dengan genre musik yang berbeda-beda dapat melakukan proses rekaman. Studio rekaman didesain dengan menggunakan prinsip-prinsip akustik ruang agar perekaman suara dapat akurat. Termasuk penggunaan material dan dimensi ruangan. Idealnya, sebuah studio rekaman memiliki beberapa ruangan, seperti ruang rekaman, ruang kontrol, dan ruang mixing. Setiap ruangan memiliki konfigurasi uniknya sendiri dengan memadukan material dinding, langit-langit,

dan lantai untuk mengontrol kualitas getaran yang dihasilkan. Desain geometri ruangan yang digunakan umumnya untuk pencatatan langsung di dalam ruangan. Kualitas akustik suatu studio rekaman dikatakan baik jika memiliki insulasi suara yang baik. Ruangan dengan sifat insulasi suara yang tinggi dapat mencegah suara dari luar masuk ke dalam ruangan dan dapat mengontrol suara di dalam ruangan agar tidak bocor ke luar.

2.1.2 Fungsi Studio Musik

Hal yang utama dari sebuah Studio Musik adalah kualitas yang ada pada alat musik, alat rekam dan ruangan studio. Karena pada saat proses rekaman akan sensitif terhadap bunyi-bunyian maka perlu penanganan khusus pada ruangan-ruangan bunyian yang mana ini akan berkaitan untuk dapat keluar dengan baik di akustik dikontrol ruang, dimana kemudian, bunyi faktor Lingkungan yang baik dan nyaman juga menjadi hal pendukung dalam proses pencarian ide, eksplorasi dan kreativitas bermusik

2.1.3 Studi Interior Studio Musik

Studi Interior diperlukan guna memperlancar aktivitas dalam studio bangunan ini biasanya didukung beberapa ruang antara lain:

- Ruang utama, yang meliput ruang studio dan ruang operator.
- Ruang pendukung, yang meliputi ruang administrasi, dapur kering (pantry), kamar mandi dan lain-lain.
- Ruang servis, yang meliputi generator set, ruang alat dan lain-lain.

Dari ketiga kelompok ruangan yang ada di gedung studio, ruang studio dan ruang operator memerlukan perhatian khusus terhadap peralatan akustiknya. Sedangkan ruangan lainnya dapat didesain seperti ruangan pada umumnya (kecuali ruang genset yang didesain sejauh mungkin dari gedung studio induk). Dalam ruang studio, penonton atau penontonnya adalah presenter atau pemain itu sendiri, dan jumlahnya sangat terbatas sehingga tidak diperlukan refleksi untuk memperkuat suara. Namun, Anda juga dapat menemukan studio yang cukup besar untuk berlatih dan merekam seluruh grup musik Anda. Studio jenis ini mungkin juga memerlukan bagian ruangan untuk memantulkan suara, untuk memberikan dinamisme dan detail pada instrumen daripada menyebarkan suara. Terdapat juga beberapa instrumen yang idealnya dimainkan di ruangan dengan

pantulan suara yang cukup, misalnya alat musik gesek (misalnya gitar , harpa, biola, cello, dll) dan alat musik tiup (misalnya terompet , trombon, klarinet, dll). Di sisi lain, drum, bass, dan drum merupakan instrumen yang paling baik dimainkan di ruangan penyerap suara. Oleh karena itu, Anda bisa mendesain studio musik yang terdiri dari live area dan dead area. Daerah hidup merupakan sudut ruangan yang memantulkan bunyi, dan daerah mati merupakan sudut ruangan yang menyerap bunyi.

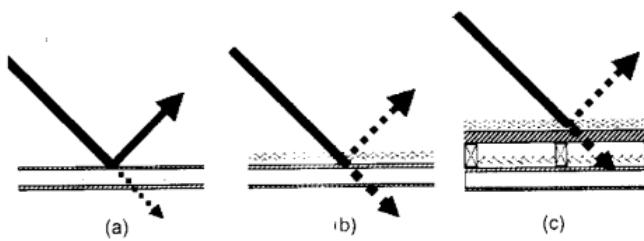
2.1.3.1 Akustika Dinding Studio

Untuk mengurangi getaran, dinding studio idealnya didesain sebagai dinding ganda yang terbuat dari bahan berbeda dan dengan rongga berisi udara di antara keduanya. Glass wool juga dapat dimasukkan ke dalam rongga udara untuk meningkatkan peredam getaran. Dinding kemudian difinishing dengan material akustik lembut seperti ubin akustik yang dipasang di dinding, papan lembut, dan karpet.

2.1.3.2 Akustika Lantai Ruang Studio

Lantai studio sebaiknya dirancang dengan model lantai yang ditinggikan untuk meminimalisir keluar masuknya frekuensi dari dalam dan luar ruangan. Idealnya, sistem lantai yang ditinggikan ini dibuat dari bahan yang berbeda untuk mengurangi transmisi getaran. Misalnya lantai satu dipilih dari bahan beton cor, dan lantai dua dipilih dari rangka besi atau kayu, dilapisi dengan papan kayu atau panel tebal berlapis-lapis. Faktor lainnya adalah kedua lantai ditata sedemikian rupa agar tidak saling bersentuhan atau terdapat ruang berisi udara di antara keduanya untuk memaksimalkan peredam getaran. Langit-langit akustik dapat ditempatkan di rongga di antara keduanya. Plafon akustik yang biasa dijual di pasaran terbuat dari bahan glass wool.

Secara umum, studio didesain sebagai ruangan yang tidak memantulkan suara. Kecuali Anda memiliki studio musik yang lengkap, studio Anda harus memiliki karpet tebal di lantai. Karpet tebal tidak hanya meredam getaran, tetapi juga sangat efektif meredam kebisingan yang tidak diinginkan pada lantai.



Gambar 2 1 Model Pemasangan Lantai Studio Musik

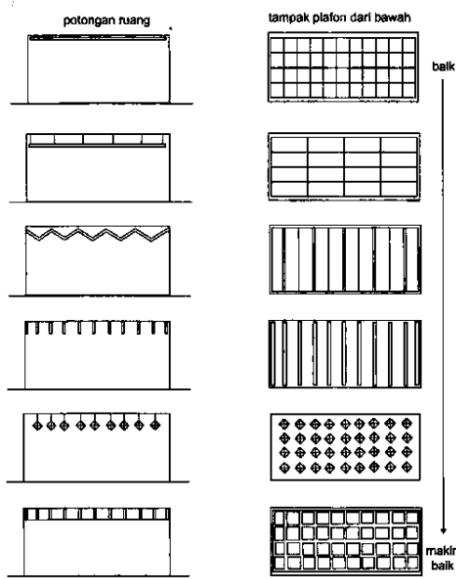
(Sumber: Christina E. Mediastika, 2005)

2.1.3.3 Akustika Plafon Ruang Studio

Idealnya, struktur plafon ruang studio sebaiknya digantung, bukan dipasang pada rangka atap, untuk mengurangi getaran. Rangka plafon dapat dibuat dari bahan umum seperti baja, alumunium, dan kayu. Rangka ini ditutup dengan panel kayu atau multipleks kemudian ditutup dengan panel akustik. Selain pemasangan panel penyerap suara yang umumnya hanya cocok untuk menyerap suara berfrekuensi tinggi, panel penyerap suara juga dapat dipasang sejajar dinding atau tegak lurus dengan langit-langit untuk menyerap suara berfrekuensi rendah. Pelat serapan ini dapat berbentuk pelat horizontal atau berbentuk bola segi seperti lentera.

Khususnya jika ruang operator tidak seluruhnya terbuat dari bahan penyerap suara, maka ruang tersebut harus ditempatkan atau dibentuk sedemikian rupa sehingga pantulan tidak diarahkan langsung ke operator. Pantulan seperti itu dapat menyebabkan operator

menilai kualitas suara di ruang rekaman secara tidak baik.

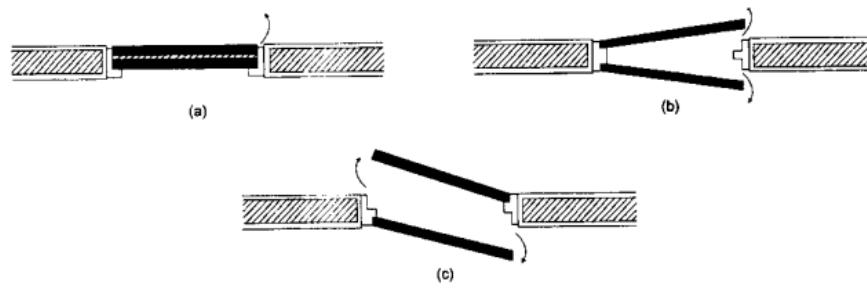


Gambar 2 2 Model Pemasangan Plafon Studio Musik

(Sumber: Christina E. Mediastika, 2005)

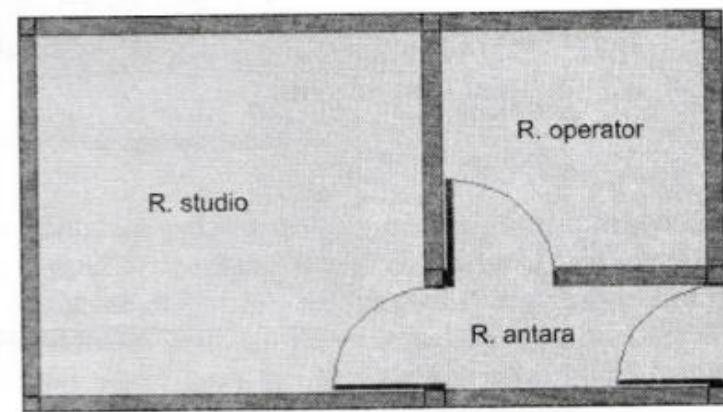
2.1.3.4 Akustika Pintu Ruang Studio

Pintu studio merupakan bagian yang paling rentan karena harus selalu dibuka dan ditutup. Agar aktivitas di dalam studio tetap berjalan meskipun pintu dibuka dan ditutup, pintu studio tidak cukup hanya ditutup dengan bahan yang tebal, berat, dan kokoh. Namun, itu harus berupa pintu ganda dengan celah di tengahnya. Idealnya, ruang isolasi tidak boleh terlalu besar agar tidak menjadi tempat berkumpulnya beberapa orang yang justru dapat menimbulkan kebisingan. Pintu ini dapat digunakan dalam kombinasi dengan pintu kontrol satu ruangan, karena tingkat ketenangan yang dibutuhkan hampir sama.



Gambar 2 3 Model Pemasangan Pintu Ganda Studio Musik

(Sumber: Christina E. Mediastika, 2005)



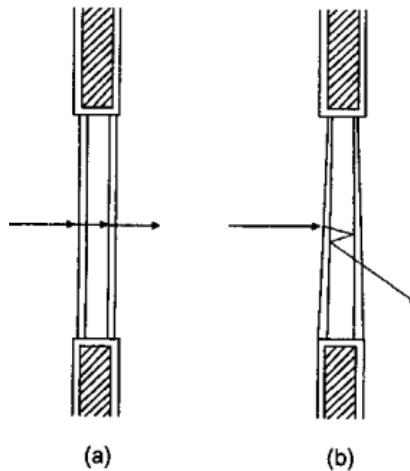
Gambar 2 4 Ruang Pemisah Studio Musik

(Sumber: Christina E. Mediastika, 2005)

2.1.3.5 Pencahayaan Ruang Studio

Pencahayaan tentu sangat penting dalam sebuah studio musik. Pencahayaan buatan dengan menggunakan lampu merupakan hal yang lumrah. Sebaliknya, jika mau, Anda bisa mendapatkan cahaya alami melalui jendela model berlapis ganda. Bila kaca ganda dipasang sejajar, bunyi akan merambat lebih mudah dibandingkan bila tidak sejajar. Oleh karena itu pemasangan kaca ganda pada model (b) lebih direkomendasikan. Selain untuk keperluan pencahayaan, jendela dengan kaca ganda juga digunakan untuk komunikasi antara pelaku yang berada pada ruang studio dengan pelaku yang berada di ruang operator. Komunikasi yang berlangsung sering kali hanya berupa gerakan (tanpa suara) untuk menginformasikan apakah suara yang dihasilkan pelaku pada ruang studio kurang tinggi

dan sebaliknya.

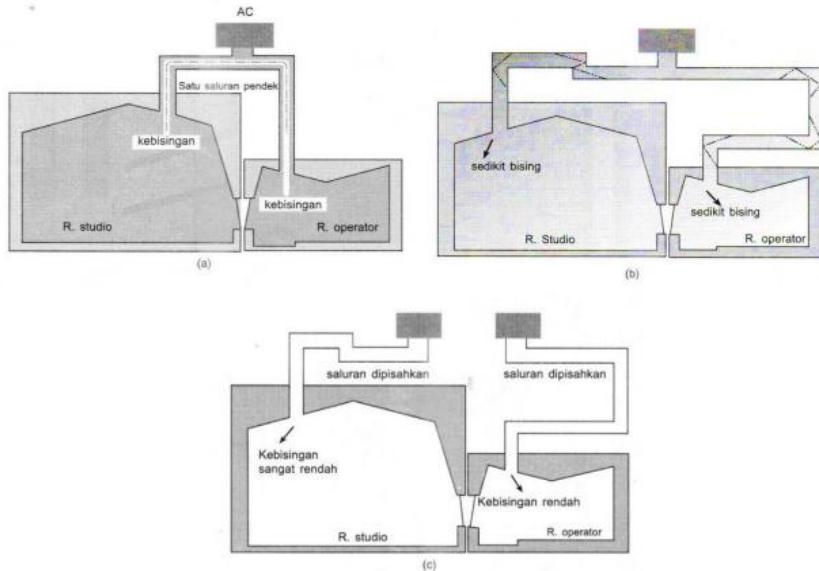


Gambar 2.5 Model Pemasangan Jendela Studio Musik

(Sumber: Christina E. Mediastika, 2005)

2.1.3.6 Penghawaan Ruang Studio

Karena dimensi ruang studio tidak terlalu besar, biasanya dimungkinkan untuk menambahkan sistem udara buatan pada studio. Pemasangan udara buatan pada ruang studio dan ruang operator harus dilakukan dengan menggunakan peralatan terpisah antara unit indoor dan outdoor (split AC). Peralatan luar ruangan yang menghasilkan kebisingan yang signifikan harus ditempatkan sejauh mungkin dari ruangan. Sebaliknya, di dalam studio, peralatan dalam ruangan harus dipasang setinggi atau sejauh mungkin dari mikrofon untuk mencegah udara yang dihembuskan mengenai mikrofon secara langsung. Namun, karena tingginya kemungkinan pemadaman listrik, dalam beberapa kasus mungkin perlu menyediakan ventilasi. Idealnya, lubang di langit-langit ini harus memanjang hingga ke atap untuk meminimalkan penyebaran suara.



Gambar 2.6 Model Saluran Penghawaan Studio Musik

(Sumber: Christina E. Mediastika, 2005)

Pemilihan saluran pengudaraan yang tepat dapat menghindarkan kebisingan di dalam ruang studio. Kemungkinan kebisingan yang muncul dapat diatasi dengan cara pemisahan saluran pengudaraan buatan. Pada gambar (a) saluran pengudaraan yang menyatu membuat kedua ruangan dilanda kebisingan yang cukup tinggi. Gambar (b) saluran pengudaraan yang menyatu namun dijauhkan dari ruangan dapat mengurangi kebisingan yang disalurkan. Berbeda dengan gambar (c) saluran pengudaraan yang terpisah akan sangat meminimalisir perambatan kebisingan yang terjadi antara kedua ruangan.

2.1.3.7 Material Ruang Studio

- Material berpori

Sebab pori-porinya kecil sebanding dengan panjang gelombang bunyi yang datang, material berpori berguna untuk menyerap bunyi berfrekuensi tinggi. Softboard, selimut akustik, dan tiles akustik adalah satu-satunya contoh material berpori yang digunakan.

- Panel Penyerap

Panel penyerap ini sangat baik untuk menyerap bunyi berfrekuensi rendah karena

terbuat dari lembaran papan tipis yang tidak memiliki permukaan berpori. Rongga

- Penyerap (*Cavity Absorber*)

Sesuai dengan nama penemunya, penyerap jenis ini juga dikenal sebagai helmholtz resonator. Rongga penyerap berguna karena mereka dapat menyerap bunyi pada frekuensi yang telah diketahui sebelumnya.

2.1.4 Tata Letak Alat Musik

Penataan alat musik sangat diperlukan pada studio musik, hal ini bertujuan agar seluruh personil dapat mendengar suara dari pemain lainnya. Salah satunya adalah mengatasi suara alat musik yang sering tidak terdengar oleh pemusik.

Ada beberapa cara diantaranya:

- Speaker control ditempatkan dekat pemain drum dengan posisi miring menghadap ke badan drummer. Posisi ini dapat berada di pinggir drum atau di depan drum. Dengan cara ini, pemain drum tidak akan kesulitan mendengar suara alat musik lain. Setelah menerima masukan dari seluruh instrumen musik, output mixer menghasilkan suara dari speaker ini.
- Apabila cara yang kedua tidak mungkin karena alasan kenyamanan atau keindahan, letakkan beberapa speaker alat musik dekat pemain drum. Gitar atau bass adalah beberapa speaker yang dapat diletakkan dekat pemain drum, sehingga pemain drum seperti diiringi oleh pemain lainnya.

2.1.5 Tata Letak Drum Set di Studio Musik

Menempatkan satu set drum di dalam ruangan studio perlu penanganan yang khusus karena alat musik ini memerlukan area yang cukup luas dibandingkan dengan alat musik lain. Untuk penempatannya terdapat beberapa area yang umumnya dapat digunakan diantaranya:

- Sudut Ruangan

Cara ini banyak dilakukan oleh studio rental ataupun studio rekaman karena dengan meletakkan di sudut ruangan maka tidak akan memakai banyak tempat, selain itu suarapun dapat terdengar ke seluruh area. Kekurangan dari cara ini ialah posisi drummer yang agak menyerong membuatnya kesulitan untuk berkomunikasi

dengan pemain lain tetapi hal ini tidak terlalu menjadi masalah karena hal ini dapat diatasi dengan menempatkan kursi untuk drummer yang dapat berputar.

- Sejajar Dengan Dinding

Dengan cara ini maka area tempat meletakkan perangkat drum akan lebih luas karena dapat menempatkan peralatannya ke pinggir ataupun ke depan, penglihatan drummer akan lebih leluasa, kekurangan cara ini adalah ruangan akan terasa sempit sehingga gerakan pemain lain akan terbatas.

- Tengah Ruangan

Cara ini dapat dilakukan untuk ruangan yang cukup luas karena apabila dilakukan pada ruangan yang agak kecil maka akan menambah sempit ruangan karena para pemain lain akan terbatas ruang geraknya, selain itu akan menghalangi pandangan dengan para pemain lainnya.

- Panggung Untuk Drum

Peletakkan drum dapat menggunakan panggung kecil. Panggung dapat dibuat dengan ketinggian 20cm yang di bawahnya dilapisi dengan karet tebal. Bahan pembuatnya dapat menggunakan kayu ataupun tripbloks, bagian atasnya dengan karpet. Keuntungan membuat panggung kecil untuk drum adalah getaran drum ke lantai akan berkurang.

2.1.6 Definisi Museum

Museum berasal dari kata Yunani "muze", yang berarti kumpulan 9 dewi yang melambangkan pengetahuan dan seni. Dengan demikian, museum dapat diartikan sebagai tempat yang digunakan untuk menyimpan artefak bersejarah yang dimaksudkan untuk tujuan pendidikan, serta untuk melihat masyarakat sebagai tempat di mana orang dapat bersantai dan memperluas pengetahuan mereka.

Museum, menurut Nurzaman (2020), adalah tempat atau lembaga yang memamerkan, mengoleksi, dan menyimpan barang-barang yang berpotensi menjadi sumber ilmu pengetahuan, seperti seni, sejarah, ilmu alam, dan bidang lainnya.

Terdapat beberapa pengertian Museum menurut para ahli, yaitu:

Dalam kongres majelis umum, Komite Museum Internasional (2022) mendefinisikan

museum sebagai lembaga non-profit yang membantu masyarakat luas. melakukan penelitian, mengumpulkan data, dan memamerkan sisa-sisa sejarah yang tersedia untuk umum. Mereka beroperasi dan berkomunikasi secara etis, profesional dan dengan partisipasi masyarakat, menawarkan berbagai pengalaman untuk pendidikan, kesenangan, refleksi dan berbagi pengetahuan.

- Museum ditugaskan untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengkomunikasikan koleksi kepada masyarakat, menurut Peraturan Pemerintah 66 tahun 2015. Menurut Pasal 18 Ayat 5 Undang-Undang Cagar Budaya Nomor 11 Tahun 2010, keputusan pemerintah ini merupakan implementasi dari ketentuan tersebut. Dengan demikian, Museum Geologi mewakili rakyat Indonesia.
- Museum, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (2019), adalah institusi yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan masyarakat umum. Museum menampilkan, menjaga, mengumpulkan, dan melestarikan warisan budaya manusia untuk tujuan penelitian, pendidikan, rekreasi, dan hobi.
- Menurut Douglas A. Allan, Museum adalah bangunan yang menampung barang-barang untuk tujuan rekreasi dan penelitian.
- Namun, Museum, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), adalah suatu gedung (bangunan) yang dimaksudkan untuk menampilkan benda-benda permanen. Ini termasuk artefak sejarah, karya seni, dan temuan ilmiah. Masyarakat seharusnya sudah memperhatikan hal-hal ini. Museum memiliki makna karena mengandung ilmu dan pengetahuan.

Museum mengumpulkan dan melestarikan artefak sejarah, artefak seni, dan artefak penting untuk membuatnya tampak berharga dan tersedia untuk umum untuk dilihat. Kota kecil memiliki museum sejarah lokal, sedangkan kota besar memiliki museum besar. Sebagian besar museum memiliki program dan aktivitas yang menarik bagi orang dewasa, anak-anak, seluruh keluarga, dan semua tingkat masyarakat. Pertunjukan film, acara musik atau tarian, ceramah atau pelatihan dengan instruktur, dan demonstrasi teknologi adalah contoh program yang ditujukan untuk masyarakat umum.

2.1.7 Jenis dan Tipe Museum

Museum dapat dibedakan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu

- 1. Museum Berdasarkan Koleksi yang dimiliki**
 - a. Museum umum, museum yang memiliki koleksi atas kumpulan barang bukti manusia dan/atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai bidang seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi.
 - b. Museum khusus, museum yang memiliki koleksi kumpulan barang bukti manusia atau lingkungannya yang lebih spesifik yang berkaitan dengan satu bidang seni, ilmu pengetahuan, atau teknologi.
- 2. Museum Berdasarkan Kedudukannya**
 - a. Museum Nasional, merupakan museum yang memiliki koleksi barang yang berbasis bukti, representatif, dan terkait dengan lingkungan atau materi manusia dari seluruh Indonesia dengan nilai kebangsaan.
 - b. Museum Provinsi, merupakan museum yang memiliki kumpulan barang yang berasal, mewakili, dan berhubungan dengan orang atau lingkungan di sekitarnya.
 - c. Museum Lokal, merupakan museum yang memiliki barang koleksi yang terdiri dari kumpulan barang yang berasal, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia atau lingkungannya dari kota atau kabupaten di mana museum tersebut terletak.
- 3. Museum Berdasarkan Penyelenggaranya**
 - a. Museum Swasta, yaitu museum yang dikelola dan dirawat oleh pihak swasta.
 - b. Museum Nasional, yaitu museum yang dikelola dan diselenggarakan oleh pemerintah. Museum-museum ini terbagi lagi menjadi museum yang dikelola oleh pemerintah daerah dan pemerintah pusat.
- 4. Museum Berdasarkan Jenis Bangunannya**
 - a. Museum terbuka, penempatan display dilakukan secara terbuka
 - b. Museum tertutup, penempatan display dilakukan secara tertutup.
- 5. Museum Berdasarkan Bidangnya**
 - a. Museum seni, juga dikenal sebagai galeri seni ruang untuk pameran seni, biasanya pameran seni, dan biasanya terdiri dari lukisan, gambar dan patung. Koleksi lukisan dan dokumen lama biasanya tidak dipajang di dinding, melainkan ditempatkan di ruangan khusus

- b. Museum Sains, merupakan museum yang membahas topik ilmiah dan sejarahnya. Media visual biasanya digunakan untuk menjelaskan penemuan yang rumit. Museum seperti ini memungkinkan untuk memiliki studioMAX, sebuah studio visual tiga dimensi.
- c. Museum Biografi, adalah museum yang berfokus pada koleksi barang, alat, dan pakaian yang terkait dengan kehidupan seseorang atau sekelompok orang.



Gambar 27 Museum Musik Duni, Jawa Timur

(Sumber: Kontan.id, 2020)

2.1.8 Tugas dan Fungsi Museum

Mengumpulkan benda dan spesimen, mengawetkannya, dan menyajikannya kepada publik secara teratur adalah tugas utama museum. Selain itu, museum ini memiliki program dan pameran kreatif yang memberikan kontribusi unik kepada kehidupan budaya masyarakat. Museum kemudian dapat terus berfungsi sebagai katalisator, mendorong masyarakat untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih dalam melalui penelitian dan kunjungan berulang. Pameran museum tidak hanya memberi pengunjung kesempatan untuk menikmati koleksinya, tetapi mereka juga diharapkan untuk merenungkan, mengagumi, mempelajari, dan mengeksplorasi koleksi.

Museum memiliki dua fungsi utama, yaitu menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi barang cagar budaya, menurut Peraturan Pemerintah No.19 tahun 1995 dalam Pedoman Museum Indonesia (2008).

1. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melakukan kegiatan sebagai berikut
 - a. Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran, dan penataan koleksi.
 - b. Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi benda koleksi.
 - c. Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari kerusakan atau gangguan oleh faktor alam atau ulah manusia.
2. Museum berfungsi sebagai sumber informasi dengan memanfaatkan penelitian dan penyajian untuk meningkatkan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi negara. Selain itu, penyajian harus mempertimbangkan pelestarian dan penggunaan.

Menurut International Council of Museum (2022), ada beberapa hal yang diutamakan oleh museum, yaitu:

1. Dokumentasi dan penelitian
2. Mengumpulkan dan menjaga warisan alam dan budaya
3. Preservasi dan Konservasi
4. Pemerataan dan penyebarluasan ilmu kepada masyarakat
5. Memperkenalkan dan menghayati kesenian
6. Memperkenalkan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
7. Visualisasi warisan alam dan budaya
8. Media untuk menyatakan syukur bagi Tuhan pemilik hidup kita

2.1.9 Benda Koleksi Museum

Benda-benda koleksi yang terdapat dalam museum harus memenuhi kriteria atau persyaratan tertentu. Persyaratan untuk koleksi museum antara lain adalah :

1. Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah termasuk nilai estetika.
2. Dapat diidentifikasi mengenai wujudnya, tipe, gaya, fungsi, makna dan asalnya secara historis dan geografis, generasi dan periodenya.
3. Harus dapat dijadikan dokumen, sebagai bukti atas realita dan eksistensinya dengan

penelitian itu.

4. Dapat dijadikan monumen atau bakal menjadi monumen dalam sejarah alam dan kebudayaan.

5. Benda asli, replikasi atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum.

(Museografi. Ditjen kebudayaan Direktorat permuseuman, Depdikbud, 1988).

2.1.10 Persyaratan Standar Kebutuhan Museum

Desain sebuah museum harus membuat pengunjung merasa nyaman, aman, dan menggembirakan. Bentuk yang mudah dikenal dan bebas digunakan untuk menarik perhatian pengunjung sangat penting untuk kenyamanan dimensi manusia bangunan. Bentuk bangunan, tata massa, detail, material, dan tata taman dikaitkan dengan kehadiran pengunjung. Sebuah pameran adalah representasi arsitektural museum yang memiliki kemampuan untuk mengubah persepsi gedung itu sendiri.

Museum memiliki lokasi di tengah kota, di pinggiran kota, dan di Kompleks Pusat Budaya, yang melayani pengunjung di kota dan sekitarnya. Kualitas situs sangat dipengaruhi oleh desain. Untuk memenuhi kebutuhan infrastruktur museum, area parkir tersedia untuk pengunjung dan karyawan.

Hari libur dan saat acara tertentu biasanya meningkatkan jumlah pengunjung museum yang menggunakan kendaraan. Jadi, museum harus memiliki lokasi yang cukup besar untuk menampung mobil pengunjung. Sirkulasi kendaraan dan komponen mekanikal harus direncanakan dengan cermat agar secara visual dan akustik terpisah dari aktivitas luar yang biasanya berhubungan dengan area service. Tata ruang luar berfungsi sebagai pelengkap visual dan fungsional bagi ruang di dalam. Perlu ada pengaturan yang baik tentang hubungannya dengan sirkulasi publik dan fasilitas publik seperti ruang istirahat dan akses publik.

Idealnya, satu akses saja akan menjadi jalan masuk dan keluar museum yang tepat. Tujuan dari jalan masuk adalah untuk menunjukkan kepada pengunjung bahwa mereka telah tiba. Desain harus dapat mengarahkan semua mobil pengunjung ke jalan masuk tunggal jika kendaraan yang datang sangat berbeda dalam bentuknya, termasuk panjang, lebar, dan tinggi. Biasanya, di dekat tempat penerimaan koleksi, ada jalan masuk yang terpisah untuk staf, yang digunakan untuk urusan seperti suplay kantor, kurir, surat,

dan kegiatan pengantar.

2.1.10.1 Luas Bangunan

Museum adalah properti publik. Oleh karena itu, luas museum diukur dari jumlah penduduk lokal. Walaupun begitu, daerah dengan penduduk yang sedikit juga memiliki museum yang luas, dan sebaliknya. Museum baru harus dibagi secara merata. Area untuk pameran, administrasi, dan ruang kuratorial harus sama.

Standar luasan museum berdasarkan jumlah penduduk lokal adalah:

Populasi	Total luas area museum
10.000 jiwa	650m ² -1300m ²
25.000 jiwa	1115m ² -2230m ²
50.000 jiwa	1800m ² -3600m ²
100.000 jiwa	2700m ² -5500m ²
250.000 jiwa	4830m ² -9800m ²
500.000 jiwa	7600m ² -15000m ²
1000.000 jiwa	12000m ² -23500m ²

Gambar 2 8 Standar Luas Museum

(Sumber: Google Image)

2.1.10.2 Ruang Display

Ruang pamer di museum terbagi menjadi dua jenis: tetap dan tidak tetap. Partisi yang dapat dipindah-pindah diperlukan untuk membatasi luas area pameran. Diharapkan bahwa perubahan dinding di area display tidak mengganggu struktur utama bangunan dan tidak mahal. Bangunan lama yang mengandalkan hall yang besar memiliki ukuran dan proporsi ruang display yang lebih kecil di era modern. Dibandingkan dengan tinggi langit-langit bangunan lama yang mencapai 34 kaki, tinggi langit-langit ruang display umumnya telah berkurang antara 17 dan 25 kaki.

Dalam ruang pameran, sirkulasi sangat penting. Sirkulasi ini biasanya dibuat sesuai dengan layout bangunan. Anda dapat mengarahkan sirkulasi untuk membuat kegiatan pameran lebih menarik. Susunan koridor ke ruang dan lingkaran terpusat mungkin lebih

mudah diatur daripada susunan ruang ke ruang.

2.1.5.3 Ruang Vestibule

Pengunjung pertama kali melihat ruang ini, yang berfungsi sebagai ruang transisi dari ruang luar ke lobby utama. Disarankan untuk menggunakan pintu berputar pada bangunan yang tidak memiliki ruang vestibule; namun, penggunaan pintu berputar cukup menyusahkan bagi orang tua. Oleh karena itu, rolling door mulai tidak digunakan lagi.

2.1.10.4 Ruang Lobby

Lobby adalah tempat di mana museum mengontrol pengunjungnya. Ruang ini harus luas, menarik, terang, dan memiliki penghawaan yang baik. Ini juga harus mampu menampung banyak pengunjung dan memiliki tempat duduk untuk mereka. Ruang ini juga harus digunakan untuk mengontrol ruang kantor, ruang edukasi, auditorium, pameran, perpustakaan, dan ruang kuratorial, serta untuk menjual aksesoris.

2.1.10.5 Ruang Toilet

Besar ruang toilet harus proporsional terhadap ukuran bangunan. Untuk memenuhi kebutuhan publik, disarankan agar toilet berhubungan langsung dengan lobby.

2.1.10.6 Ruang Auditorium

Area ini harus dirancang secara akustik. Tempat, peralatan, dan desain interior auditorium sering menjadi masalah. Untuk menjaga auditorium terpisah dari ruang pameran, disarankan untuk ditempatkan langsung di hadapan lobi utama.

2.1.10.7 Ruang Penyimpanan

Ruang ini sering disebut sebagai penyimpanan untuk pembelajaran karena simpanannya yang dapat digunakan sebagai referensi pekerjaan dan penelitian sangat penting untuk kemajuan museum.

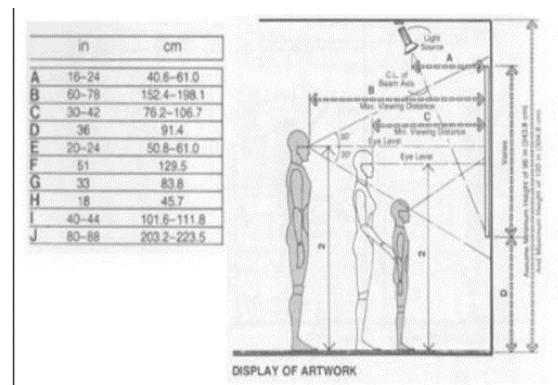
2.1.10.8 Ruang Kantor

Ruang kantor sebaiknya berada di dekat lobi. Ini dimaksudkan agar pengunjung yang

memiliki tujuan bisnis dapat masuk melalui pintu utama dan langsung menuju kantor tanpa harus mengelilingi seluruh museum.

2.1.11 Studi Ergonomi dan Antropometri

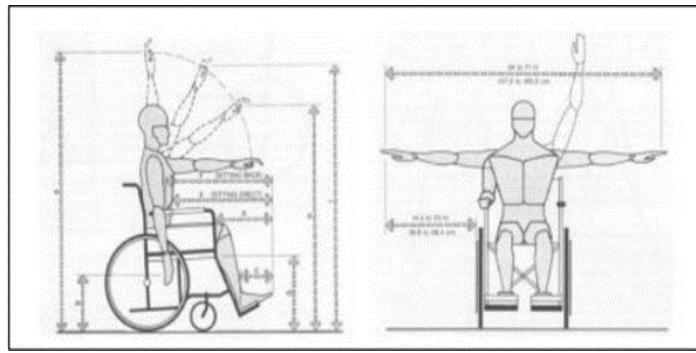
2.1.11.2 Antropometri Ruang Display



Gambar 2 9 Antropometri dan Ergonomi Ruang Display

(Sumber:Human Dimension and Interior Space)

2.1.11.3 Antropometri untuk Difabel



Gambar 2 10 Antropometri dan Ergonomi Pengguna Kursi Roda

(Sumber:Human Dimension and Interior Space)

2.3 Tinjauan Khusus

2.2.1 Definisi Musik

Menurut Banoe (2003), musik adalah jenis seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia. Menurut Bahari (2008), musik adalah seni dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kombinasi ritmik dari nada-nada, baik vokal maupun instrumental. Ini mencakup melodi dan harmoni sebagai cara untuk mengungkapkan segala sesuatu yang ingin diungkapkan, terutama aspek emosional. Bahkan saat ini, musik sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia dan bahkan menjadi kebutuhan mereka. Danbury (Pesik, 2008) menyatakan bahwa musik diciptakan oleh seorang komposer dan ditampilkan melalui seorang penyanyi sebagai cara untuk menyampaikan konsep, perasaan, atau curahan pemikiran tertentu kepada pendengar. Musik bagi pencipta musik adalah cara untuk menyampaikan emosi dan ekspresi mereka kepada pendengar. Musik juga dapat membuat suasana hati bagi para pendengar menjadi lebih baik dan rileks jika mendengarkan musik sesuai dengan suasana hati. Secara umum musik adalah karya cipta berupa bunyi atau suara yang memiliki nada, irama, dan keselarasan.

2.2.1.1 Nada Dalam Musik

Kata tone adalah istilah lain untuk nada musik. Situs Bliaudio.com menyatakan bahwa nada adalah suara dengan frekuensi tunggal yang normal. Artinya, suara tersusun secara sistematis. Sebuah lagu yang memiliki irama yang indah memiliki berbagai tangga nada. Tangga nada adalah deretan nada yang berurutan. Menurut E-Modul Seni Budaya, ada jarak tertentu antara nada satu dengan yang lain. Ada jarak satu setengah, satu setengah, dan dua setengah, masing-masing menunjukkan kemungkinan variasi nada dan jenis tangga nada.

2.2.2 Genre Musik

- Musik Klasik**

Musik jenis ini memiliki nilai seni yang sangat tinggi. Musik klasik dianggap sebagai jenis musik yang intelektual dan indah, sehingga dapat dinikmati oleh orang-orang dari semua zaman. Selanjutnya, ciri khas musik klasik adalah susunan

not dan nada yang indah, yang membuat pendengarnya terbawa suasana. karena musik klasik menyenangkan. Penelitian juga menemukan bahwa ketenangan yang ada dalam genre musik ini bermanfaat bagi manusia, seperti mengurangi hipertensi dan menenangkan emosi.

- **Musik Jazz**

Musik band Eropa, blues, dan ragtime digabungkan untuk membuat musik jazz ini. Akibatnya, musik jazz memiliki beberapa subgenre, seperti dixieland, bebop, cool jazz, swing, hard bop, free jazz, jazz fusion, café jazz, dan smooth jazz. Trombon, trumpet, piano, saksofon, dan gitar adalah alat musik yang umum digunakan dalam genre musik jazz ini sebagai media. Oleh karena itu, nada yang dihasilkan dari genre ini benar-benar berbeda dan memiliki cara yang berbeda untuk memainkan musiknya. Sebagai contoh, nadanya yang lembut dapat membuat pendengarnya merasa nyaman. Permainan improvisasi, yang memperkaya harmoni dan menambah keindahan musik, merupakan ciri khas musik jazz.

- **Musik Country**

Musik country memiliki nada yang ceria dan pembawaan yang santai dan ringan. Musik negara ini adalah genre yang menggabungkan musik dari wilayah Pegunungan Appalachia dan Amerika bagian selatan. Sepertinya jenis musik ini dibuat khusus untuk musik rakyat Amerika, tepatnya untuk orang-orang yang tinggal di wilayah Pegunungan Appalachia. Jadi, di Amerika sendiri, musik nasional ini masih berkembang hingga saat ini. Mula-mula, musik country ini berasal dari musik gospel, musik kelt, dan lagu rakyat Amerika Utara, dan berkembang pada tahun 1920-an. Namun, pada tahun 1940-an, istilah "musik country" mulai digunakan untuk menggambarkan musik hillbilly, yang dianggap merendahkan dengan musiknya

- **Musik Rock**

Salah satu genre musik yang menarik untuk dinikmati adalah rock. Suara gitar listrik, yang merupakan instrumen utama musik rock, biasanya menjadi ciri khasnya. Banyak orang yang menggemari genre musik ini bahkan setelah popularitasnya meningkat pada tahun 1940-an.

.

- Musik Blues

Musik blues juga memiliki banyak penggemar. Musik vokal yang berasal dari orang Afro-Amerika dikenal sebagai blues. Perlu diketahui bahwa nama "blues" itu sendiri berasal dari kata "frustasi" dan "melankolis." Musisi di seluruh dunia sering mempopulerkan genre musik ini sebagai cara untuk menyuarakan protes hak-hak kemanusiaan. Ada kemungkinan bahwa musik biru memiliki kesan yang menyedihkan.

- Musik Pop

Musik pop biasanya memiliki nada dan lirik yang sederhana dan sangat disukai masyarakat. Selain itu, genre musik populer ini lebih mudah dipahami dan cocok untuk dinyanyikan atau disenandungkan. Selain itu, karena umumnya diterima, genre musik ini menjadi populer di seluruh dunia. Jenis musik ini juga disebut sebagai musik populer.

- Musik Techno (EDM)

Jika jenis musik ini adalah jenis musik yang biasanya mengangkat tema futuristik. seperti yang biasanya dimainkan oleh DJ (Disk Jockey). menggunakan perangkat musik digital seperti DJ maker untuk me-remix musik yang sudah ada menjadi musik bertemakan futuristik. Akan tetapi, karena genre musik ini bertemakan futuristik dan menggunakan alat digital, tidak mungkin dimainkan dengan alat musik tradisional. seperti sasando dan gendang

- Musik RnB

Musik RnB merupakan singkatan dari Rhythm and Blues. Genre musik ini menggabungkan diri dari beberapa aliran musik lainnya seperti, aliran jazz, blues, dan gospel. Karena penggabungan itu juga yang menjadikan genre musik RnB mulai populer di banyak konser musik. Pada awalnya, RnB diperkenalkan oleh pemusik yang berasal dari Afrika-Amerika.

- Musik Dangdut

Genre musik ini merupakan salah satu genre musik yang paling populer di Indonesia. Ciri khas musik ini adanya permainan gendang atau tabla. Pada dasarnya, musik dangdut terpengaruh oleh musik India klasik dan Bollywood. Sehingga,

mungkin kalau kamu mendengarkan musik dangdut maka kamu akan familiar dengan musik-musik Bollywood. Sejarahnya, dangdut ini dimulai pada tahun 1960-an, yang beriringan dengan populernya film Bollywood pada tahun 1950-an. Sebenarnya, berakar juga dari musik Melayu pada tahun 1940-an. Lalu, di tahun 1968, Rhoma Irama mempelopori musik dangdut di Indonesia. Kemudian, tahun 1970-an musik dangdut mulai terkenal secara meluas di Indonesia. Hingga, di tahun 1970-an sampai 1980-an, genre musik ini menjadi primadona orang-orang Indonesia. Istilah dangdut sebenarnya merupakan onomatope dari gendang atau tabla yang biasanya dipenuhi dengan bunyi dang dan ndut. Hingga, dalam perkembangan selanjutnya disebut dengan “dangdut”.

- **Musik Death Metal**

Musik death metal ini merupakan sebuah subgenre dari musik heavy metal. Pertamanya, berkembang dari trash metal di awal 1980-an. Ciri khas yang ada di genre musik ini adalah liriknya, yang umumnya bertemakan kematian atau kekerasan.

- **Musik Rap**

Musik yang menggunakan teknik vokal dengan berkata-kata cepat merupakan ciri khas dari aliran musik rap. Musik ini menjadi salah satu unsur dari musik hip hop. Rap biasanya diiringi oleh musik band atau Dj. Seorang Rapper (sebutan untuk penyanyi genre rap) biasanya bernyanyi solo, namun ada juga yang menjadi anggota dari suatu band.

- **Musik Hip Hop**

Musik yang berasal dari timur Amerika ini dianggap menjadi subgenre dari genre musik RnB. Musik ini identik dengan lantunan lirik rap atau lirik panjang yang diucapkan dengan cepat mengikuti beat dari musik hip hop.

- **Musik Reggae**

Genre musik reggae menjadi suatu aliran musik yang pada awalnya dikembangkan di Jamaika, sekitar akhir era 60-an. Musik reggae ini berdasar pada aksen pada sinkopasi atau off-beat untuk ciri khas dengan gaya musik ritme. Hal tersebut biasanya disebut dengan skank. Tempo pada genre musik reggae biasanya lebih lambat. Selain itu, musik reggae menjadi salah satu jenis musik yang mempunyai

ciri khas ritme backbeat dan progresif chord sederhana. Meskipun unsur utama Reggae dari ska dan rocksteady, namun, salah satu jenis musik ini juga mengadopsi jazz, R&B, dan Jamaican mento. Reggae memuat atau menyampaikan pesan perdamaian hingga keseimbangan alam.

- **Musik Latin**

merupakan genre musik tradisional latih yang biasanya merujuk pada musik Amerika Latin. Termasuk juga musik dari Meksiko, Amerika Tengah, Amerika Selatan, dan Karibia. Genre ini yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan geografis

- **Musik Funk**

Genre Funk ini merupakan sebuah aliran musik yang mengandung unsur musik tarian Afrika-Amerika. Aliran musik ini cocok sekali untuk menari. Untuk mengenali musik funk cukup mudah, yaitu lewat ritme yang sering terpotong singkat, bunyi gitar ritme yang tajam, perkusi yang dominan, dan ada kesan gembira yang didapat saat mendengarnya.

2.2.3 Pengaruh Musik Terhadap Emosi Seseorang

Musik adalah kelompok musik yang memiliki kesamaan satu sama lain. Musik juga dapat dikategorikan berdasarkan tempat. Teknik musik, gaya, latar belakang, dan tema musik juga dapat mempengaruhi mood seseorang. Perubahan fisiologis dan emosional dapat dilihat bersamaan. Sloboda menyatakan bahwa musik memiliki kemampuan untuk meningkatkan intensitas perasaan dan keinginan. Musik dapat meningkatkan perasaan, baik secara langsung atau tidak langsung. Persepsi dan apresiasi Anda terhadap musik juga dapat memengaruhi seberapa banyak Anda menyukainya, yang dapat menyebabkan emosi.

Jumlah respons yang lebih besar dipengaruhi oleh musik yang dikenal, terutama suasana hati. Ketika seseorang sering mendengarkan beberapa jenis musik, keadaan emosionalnya secara otomatis akan berubah. Psikologi musik adalah bidang kejiwaan yang melihat kecerdasan bermusik seseorang. Kemampuan musicalitas seseorang

sangat terkait dengan psikologi musik. untuk mengoptimalkan psikologi dasar manusia.

Peneliti dari McGill University di Montreal, AS, menyatakan bahwa karena musik dapat membuat tubuh menghasilkan dopamin, mendengarkan musik dapat memengaruhi mood seseorang. Meningkatnya dopamin di otak menyebabkan respons musik, yang menunjukkan bahwa orang akan merasakan kepuasan. Jenis musik yang biasanya dipilih oleh orang-orang bergantung pada mood yang mereka miliki saat mendengarkan musik tersebut,

berikut adalah beberapa contoh genre musik yang dapat mempengaruhi mood seseorang :

- Blues

Biasanya seseorang mendengarkan genre ini ketika gugup atau gelisah , ritme musik blues dapat membuat detak jantung menjadi lambat dan membuat lebih tenang

- Klasik

Musik klasik dapat meningkatkan mood seseorang sekaligus menenangkan perasaan. Musik klasik juga dianggap dapat mempengaruhi kemampuan otak, karena itu sering digunakan di sekolah dan rumah sakit.

- Rock

Jenis musik rock memiliki energi yang dapat mengubah mood seseorang, membuat mereka terbawa suasana dan biasanya disertai dengan gerakan tubuh seperti mengangguk-angguk kepala.

- Country

Musik ini berhubungan dengan perasaan depresi hingga bunuh diri. Ketika seseorang sedang mengalami depresi disarankan untuk tidak mendengarkan musik bergenre Country

- Heavy Metal

Orang yang mendengarkan musik ini biasanya memiliki harga diri yang lebih tinggi dibandingkan orang lain

- Rap dan HipHop

Jenis musik rap juga dapat mengubah mood seseorang dalam berbagai cara, tergantung pada lirik yang dipilih, tempo musik, dan seluruh makna yang

terkandung di dalam lagu tersebut. Meskipun lagu rap biasanya menggambarkan keangkuhan, kekerasan, dan kemarahan, ada beberapa orang yang percaya bahwa lagu rap dapat membuat mereka merasa lebih baik.

- New Age

Musik genre ini biasanya terdiri dari berbagai instrumen dan suara yang berbeda. Dengan teknik tertentu, genre ini dapat membantu seseorang menjadi lebih santai dan tenang.

2.2.4 Sejarah Musik Indonesia

Seni musik Indonesia telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan dari masa ke masa, dengan ciri khas yang unik dan bervariasi di setiap daerah. Berikut adalah beberapa titik puncak dalam sejarah perkembangan musik Indonesia.

- Masa Prasejarah

Beragam bentuk dan jenis musik tradisional yang telah berkembang selama ratusan tahun mencakup seni musik Indonesia di era prasejarah. Musik tradisional ini biasanya terkait dengan upacara adat dan keyakinan religius masyarakat prasejarah. Meskipun tidak ada dokumen yang menjelaskan secara rinci tentang seni musik Indonesia pada masa prasejarah, beberapa temuan arkeologis menunjukkan instrumen musik tradisional, seperti angklung, gamelan, suling, dan kendang, digunakan. Instrumen musik tradisional ini memiliki nilai budaya yang tinggi. Sebagai contoh, angklung, alat musik yang digunakan dalam upacara adat Sunda, adalah warisan budaya yang harus dilindungi. Kepercayaan religius masyarakat prasejarah juga terkait dengan perkembangan seni musik. Musik pada masa prasejarah Indonesia, musik digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan alam dan roh-roh, yang dianggap memiliki pengaruh besar pada kehidupan masyarakat.

- Masa Kolonial

Gamelan dan wayang, contoh musik tradisional Indonesia sebelum kedatangan penjajah, mengalami perubahan dalam cara dipentaskan dan menggabungkan elemen musik Barat. Kroncong adalah salah satu musik kolonial. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Purwanto (2014), kroncong awalnya merupakan

musik rakyat yang berasal dari Malaka dan dibawa ke Batavia oleh pelaut dan pedagang dari Malaka pada abad ke-16. Mereka masih menggunakan alat musik tradisional seperti gambang, keroncong, ukulele, dan cak. Namun, ketika musik Portugis dan Melayu masuk ke Indonesia pada abad ke-19, bentuknya berubah. Kroncong kemudian disesuaikan dengan gaya musik Barat dan instrumen baru seperti biola dan gitar. Pada era kolonial, kroncong sangat populer dan banyak dipentaskan di rumah-rumah dan panggung hiburan masyarakat kelas menengah dan atas. Kroncong juga dapat digunakan untuk mengungkapkan rasa rindu dan cinta terhadap seseorang atau tempat tertentu. Musisi asal Surakarta, Gesang Martohartono, adalah salah satu tokoh penting dalam perkembangan musik kroncong. Lagu-lagu kercongnya, seperti "Bengawan Solo" dan "Keroncong Kemayoran", masih sangat populer hingga saat ini. Meskipun kercong pertama kali muncul di era kolonial, genre musik ini masih sangat disukai hingga hari ini. Perkembangan kercong terus terjadi, dan beberapa musisi Indonesia seperti Waldjinah telah berhasil mempopulerkannya di dalam dan luar negeri. Meskipun dianggap kuno dan tidak kontemporer, musik tradisional Indonesia, seperti kercong, juga masih dimainkan selama era kolonial. Namun, musik tradisional Indonesia mulai dipopulerkan kembali dan menjadi bagian penting dari kebudayaan nasional Indonesia seiring dengan meningkatnya nasionalisme pada awal abad ke-20.

- **Masa Kemerdekaan**

Pada masa kemerdekaan, seni musik Indonesia memainkan peran penting dalam perjuangan untuk membangun nasionalisme dan identitas Indonesia yang kuat. Bentuk dan isi lirik musik Indonesia telah berubah sebelum dan selama kemerdekaan. Penelitian yang dilakukan oleh Widodo (2018) menunjukkan bahwa musik Indonesia pada saat ini mulai menghasilkan komposisi musik yang mengandung semangat perjuangan dan nasionalisme. Lagu-lagu perjuangan pada awalnya adalah nyanyian rakyat yang dipopulerkan oleh para pejuang kemerdekaan. Namun, musik Indonesia mulai berkembang dengan mengadopsi musik Barat seperti jazz dan pop setelah proklamasi kemerdekaan pada tahun 1945. Ismail Marzuki adalah salah satu tokoh penting dalam perkembangan musik Indonesia

pada masa kemerdekaan. Ia menciptakan banyak lagu populer, seperti "Rayuan Pulau Kelapa" dan "Halo-Halo Bandung", pada saat itu. Selain musik pop, musik tradisional Indonesia juga memainkan peran yang signifikan dalam industri musik kemerdekaan. Musik orkestra tradisional Indonesia yang menggabungkan elemen musik Barat diciptakan oleh beberapa musisi Indonesia, seperti Addie MS dan Erwin Gutawa. Hal ini memainkan peran penting dalam membawa musik Indonesia ke perhatian dunia. Musik Indonesia terus berkembang dan semakin bervariasi di era modern saat ini. Namun, musik Indonesia pada masa kemerdekaan membentuk identitas musik Indonesia.

- Era 1960 an

Pengaruh musik Barat yang masuk ke Indonesia melalui pengaruh media massa seperti radio, rekaman, dan televisi sangat memengaruhi seni musik Indonesia pada tahun 60-an. Pada saat itu, musik pop, rock, dan jazz mulai populer di kalangan anak muda. Pada saat itu, banyak grup musik baru muncul, seperti Koes Plus, Dara Puspita, dan The Rollies, yang menjadi lebih terkenal di masyarakat. Mereka memainkan musik yang menggabungkan elemen-elemen dari musik Barat dengan elemen-elemen dari musik Indonesia seperti gamelan, kecapi, dan suling. Seorang sejarawan musik Indonesia, Ahmad Djody Tohir, menyatakan, "Pada saat itu, musik Indonesia terlihat sebagai kekayaan yang harus dijaga dan dikembangkan." Musik ini menunjukkan semangat nasionalisme, terutama dalam lirik lagu-lagu yang berisi pesan-pesan kebangsaan."

- Era 1970 an

Tahun 1970-an adalah periode penting dalam sejarah musik Indonesia. Banyak musisi Indonesia pada masa itu terinspirasi oleh musik rock dan blues Barat. Setelah itu, elemen-elemen dari musik tradisional Indonesia digabungkan untuk membuat jenis musik baru yang dikenal sebagai progressive atau fusion. Musisi Indonesia Djaduk Ferianto menyatakan, "Musik pada masa itu mengalami transformasi yang signifikan." Musisi menjadi lebih terbuka terhadap berbagai genre musik dan meneliti berbagai alat musik tradisional Indonesia. Selain itu, ada musisi dan grup musik terkenal pada masa itu, seperti Gomblo, God Bless, dan Benny Soebardja.

Mereka membuat musik dengan lirik yang sangat kritis terhadap masyarakat dan politik Indonesia saat itu.

- Era 1980 an

Di Indonesia, tahun 1980-an adalah masa keemasan musik pop. Banyak musisi dan penyanyi pada masa itu menciptakan lagu-lagu populer yang masih dikenang hingga sekarang. Menurut Yudhi Soerjoatmodjo, penulis buku Musik Pop Indonesia 1980-an, "Musik pop Indonesia pada era 1980-an adalah bagian dari perjalanan musik pop Indonesia yang sudah dimulai sejak era 60-an." Musisi Chrisye adalah salah satu yang paling terkenal di tahun 1980-an. Dia menciptakan banyak lagu terkenal, seperti Kala Cinta Menggoda dan Lilin-Lilin Kecil. Pada saat itu, musik Chrisye dipengaruhi oleh rock dan funk. Soerjoatmodjo menyatakan bahwa musik Chrisye sangat disukai masyarakat Indonesia karena dapat menyentuh hati pendengarnya. Iwan Fals adalah musisi lain yang populer pada 1980-an selain Chrisye. Dia terkenal dengan lagu-lagunya yang memiliki pesan yang kuat, seperti Bento dan Orang Pinggiran. Pada saat itu, musik Iwan Fals terinspirasi dari musik folk dan rock. Soerjoatmodjo menyatakan bahwa lagu-lagu Iwan Fals berhasil menyampaikan pesan sosial dan politik yang penting bagi masyarakat Indonesia pada saat itu. Penyanyi wanita seperti Hetty Koes Endang dan Betharia Sonata muncul di tahun 1980-an. Hetty Koes Endang terkenal dengan lagu-lagunya yang mengandung nuansa etnis, seperti Kuda Lumping dan Berdiri Bulu Romaku, sementara Betharia Sonata terkenal dengan lagu-lagu romantisnya, seperti Hati Yang Luka dan Kau Tercipta Untukku.

- Era 1990 an Sampai Sekarang

Dari tahun 1990-an hingga saat ini, seni musik Indonesia terus mengalami perkembangan yang pesat. Berbagai jenis musik muncul dan terus mengalami perubahan dalam cara mereka dibuat, gaya, dan suara. Musik pop Indonesia mulai populer sejak awal 1990an dan menarik minat banyak orang. Musik dangdut adalah salah satu genre yang berkembang pesat di Indonesia selama periode ini, dan banyak musisi dan penyanyi yang bermunculan sebagai hasil dari meningkatnya popularitas genre tersebut. "Dangdut adalah musik Indonesia yang paling populer

sepanjang masa dan telah mengambil bentuk yang beragam," menurut buku Indonesia Populer oleh Jeremy Wallach, James Danandjaja, dan Andrew Weintraub. Pada tahun 1990an, tidak hanya musik dangdut, tetapi juga genre baru seperti rock alternatif, rap, dan hip-hop muncul. Slank menjadi ikon perkembangan rock alternatif, dan grup rap seperti Iwa K dan grup hip-hop seperti Neo dan Black Brother juga mulai terkenal.

2.2.5 Kategori Rekaman Musik

- Menurut Sifatnya

1. Berdasarkan Peralatan

- a. Rekaman Digital

Sistem rekaman yang secara langsung dapat mengkonversi sinyal analog dari instrumen dan vokal ke dalam format midi melalui perangkat hardware dan software yang mudah digunakan.

- b. Rekaman Analog

Rekaman analog menggunakan pita rekaman, yang menghasilkan suara yang lebih tebal karena menggunakan pita vinyl.

2. Berdasarkan Teknik Rekaman

- a. Rekaman Live

Suatu metode rekaman di mana semua suara yang dibuat dikumpulkan dalam satu track. Salah satu keuntungan dari teknik rekaman live adalah para musisi dapat memperoleh sensasi dan energi dari lagu yang direkam karena mereka dapat memainkan alat musik secara bersamaan. Sementara kelemahannya adalah permainan musik harus kompak. Karena teknik ini tidak memungkinkan editing, setiap personil harus benar-benar menguasai materi.

- b. Rekaman Multitrack

Suatu teknik perekaman di mana setiap instrumen direkam dan disimpan pada track yang berbeda. Teknik ini memungkinkan musisi mengulang bagian lagu berulang kali. Bahkan jika mereka melakukan kesalahan, mereka tidak perlu mengulang seluruh bagian lagu.

- Menurut Medianya

1. Media Penyampaian

- a. Pita Suara

Menghasilkan suara vokal asli manusia yang dihasilkan dari getaran pada selaput pita suara yang terdapat pada daerah tenggorokan manusia

- b. Alat Musik

Menghasilkan suara melalui berbagai alat musik seperti *Idiophone*, *aerophone*, *membranophone*, *electrophone*, ataupun *chordophone* yang digunakan sesuai kegunaan alat musik tersebut.

2. Media Penyimpanan

- a. DAT (*Digital Audio Tape*)

Untuk musisi pemula dan live musik, DAT biasanya digunakan, dan karya musik direkam dalam satu track.

- b. DAW (*Digital Audio Workstation*)

Ini terdiri dari beberapa perangkat yang digabungkan dan menyimpannya dalam format midi. Track yang digunakan pun lebih dari satu, disesuaikan dengan peralatan penghasil suara yang digunakan dan kapasitas penyimpanan perangkat rekaman.

2.2.6 Tahapan Rekaman Musik

- Tracking

Instrumen yang akan mengiringi sebuah lagu pasti ada dalam sebuah aransemen musik. Track mencatat semua instrumen. Secara teknis, bunyi diubah menjadi gelombang magnetik dan sinyalnya diterima oleh pengumpul. Idealnya, sumber suara yang terekam semirip dapat dibandingkan dengan sumber asli. Dengan

rekaman analog (seperti sistem DAT), sinyal tetap analog. Dengan komputer (seperti sistem DAW), sinyal menjadi format midi.

- Overdub

Adalah penambahan track rekaman baru pada track rekaman yang sudah ada. misalnya men-double suara gitar, dll.

- Editing

Merupakan tindakan memindahkan, memotong, atau memperbaiki komponen tertentu. Dalam dunia digital, proses penyuntingan dilakukan melalui penggunaan software audio editing. Sebuah track rekaman baru ditambahkan ke track rekaman yang sudah ada. seperti menggandakan suara gitar, dll.

- Mixing

Mixing merupakan proses menggabungkan track rekaman yang telah dibuat dan menyeimbangkan semua track yang sudah direkam.

- Equalizing

Proses menghasilkan karakter suara dengan penguatan atau pengurangan frekuensi suara seperti Low, Low-Mid, High, dan High. Proses ini memerlukan ketajaman telinga untuk mendengar hingga tidak ada tabrakan antara frekuensi. Suara yang terekam harus jelas dan tidak pecah.

- Sound Effect

Memberi karakter kuat seperti Delay, Chorus, Compresi, Noise Gate, dan Limiter. Setelah mastering, sentuhan terakhir ini akan membuat musik siap untuk dimainkan.

- Mastering

Dengan menggunakan, ia menghilangkan efek "hiss" dan "hum", mengurangi simbilance (ess), menghaluskan dan meratakan frekuensi kasar, dan menetapkan standar volume. Simpan musik Anda ke dalam pita kaset, CD, atau format lain yang dapat diputar di berbagai pemutar musik.

2.2.7 Peralatan Rekaman Musik

Secara garis besar, perlengkapan yang dibutuhkan untuk membangun sebuah studio rekaman musik adalah :

- *PC (Personal Computer)*

Untuk proses perekaman, komputer harus memiliki spesifikasi yang baik. Jika komputer dengan spesifikasi rendah digunakan, mungkin tidak kuat saat merekam lagu dengan banyak lagu. Tidak lagi jika software plugins digunakan untuk melengkapi software utama di masa mendatang.

- *Soundcard*

Beberapa merek soundcard untuk rekaman termasuk M-Audio, Presonus, Line 6, dan Motu. Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan saat memilih soundcard adalah jumlah analog input, kelengkapan preamp untuk microphone, jenis koneksi ke PC (PCI, USB, atau firewire), dll.

- *Preamplifier*

Preamplifier banyak digunakan untuk memaksimalkan sinyal yang didapat dari microphone. Akan tetapi sudah banyak soundcard yang sudah dilengkapi dengan preamp.

- *Recording Software*

Software digunakan untuk memproses data hasil rekaman. Biasanya software sudah dilengkapi plugin seperti compressor, reverb, EQ, amp simulator, drum replacement dsb.

- *Microphone* dan alat musik

Untuk membuat sebuah studio rekaman, Anda membutuhkan alat musik seperti microphone dan instrumen musik seperti drum, keyboard, bass, gitar, dan keyboard. Drum juga memerlukan microphone terpisah untuk vokal.

- *Cable Jack*

Untuk menghubungkan perangkat musik ke soundcard, kabel dan jack mutlak diperlukan. Jack untuk microphone dan gitar memiliki bentuk yang berbeda, dan input soundcard biasanya juga berbeda.

- *Amplifier*

Amplifier digunakan untuk langsung mengeluarkan suara dari alat musik yang digunakan, seperti gitar, bass, keyboard, dan lainnya.

- *Mixer or Console*

Merupakan alat yang digunakan untuk memasukan dan mencampur berbagai suara sekaligus untuk mengatur pitch suara yang akan dilanjutkan pada mastering.

- *Compressor*

Merupakan alat untuk membuat suara agar tidak bocor, biasa digunakan sebagai penahan sinyal.

- *Noise Gate Processor*

Merupakan alat untuk membuang noise atau suara yang tidak diperlukan.

- *Equalizer*

Merupakan set filter elektronik yang bermanfaat untuk mengatur respons frekuensi sound system. Kita dapat mengubah karakter suara secara keseluruhan atau sebagian dengan equalizer.

- *Analog / Digital Effect Processor*

Alat ini dapat memberikan efek seperti ruang, dinamika, ketajaman, ambience, dan sebagainya.

- *Stereo Speaker Control*

Jenis speaker monitor biasanya digunakan oleh profesional karena dapat menghasilkan frekuensi Low dan High.

- *Audio Converter*

Alat ini dapat merubah sinyal analog menjadi midi, juga sebaliknya.

- *Operator Rekaman*

Setelah semua ini selesai, seorang operator rekaman diperlukan; kualitas rekaman tergantung pada seberapa baik operator rekaman. Pengetahuan dan pengalaman sangat penting untuk menjadi operator yang baik.