

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Umum Musik

2.1.1 Definisi Musik

Banyak dari para ahli yang berusaha untuk memberikan pengertian soal musik, namun sampai kini belum ada dari mereka dapat diyakini secara pasti sebagai penjelasan yang lengkap. Mulai yang hanya memahami sebatas musik merupakan suatu kesan pada sesuatu yang ditangkap indera pendengaran. Dan ada yang cuma memahami sekedar musik merupakan sebuah karya seni dengan gabungan segenap unsur utama dan pendukung saja. Terlepas dari semua perbedaan pada sudut pandang terhadap musik tersebut, beberapa pengertian atau penjelasan berikut dapat membantu dalam memahami soal musik.

Menurut sumber dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik merupakan ilmu atau seni menata nada atau suara pada urutan, kombinasi, serta hubungan temporal guna untuk menciptakan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan berkesinambungan, Nada atau suara yang ditata sedemikian rupa sehingga mengandung suatu lagu, irama, dan keharmonisan terutama pada penggunaan alat-alat yang menghasilkan bunyi. Dari penulis-penulis Indonesia yang dapat dilihat beberapa definisi musik. Pertama menurut Jamalus, berpendapat jika musik merupakan suatu hasil karya seni bunyi dengan bentuk lagu dan komposisi musik yang mengungkapkan tentang pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yang berwujud irama, harmoni, melodi, bentuk atau struktur lagu dengan ekspresi yang menjadi satu kesatuan. Dan menurut Rina, musik merupakan salah satu cabang dari kesenian pengungkapan yang dilakukan dengan cara suara atau bunyi. Prier setuju dengan pendapat dari Aristoteles jika musik menjadi alat curahan kekuatan dan tenaga untuk penggambaran dari gerakan rasa suatu rentetan melodi berirama. Sedangkan menurut Brown, musik sebagai nada atau suara yang disusun sehingga pada penyajiannya menciptakan lagu, irama dan harmonisasi. Musik merupakan bentuk ekspresi perasaan atau pikiran dan disampaikan dengan bentuk bunyi tertentu. Menurut ahli perkamus Lexicographer musik adalah ilmu dan seni dari kombinasi ritme nada-nada, vokal ataupun instrumental, yang melibatkan

melodi dan harmoni untuk diekspresikan namun bersifat emosional. Walaupun demikian selama berabad-abad beberapa para ahli beranggapan bahwa definisi kamus tersebut masih kurang memuaskan. Dengan alternatif yang diantaranya ada yang memahami musik merupakan bahasa para dewa, yang lain mengatakan bahwa "*musik begins where speech ends*" : musik mulai ketika ucapan berhenti. Sehubungan mengenai itu Herbert Spencer, filsuf dari Inggris mempertimbangkan jika musik adalah seni murni tertinggi dan terhormat. Dari perspektif seorang penikmat, musik diartikan dengan suatu bahasa karena memiliki karakteristik yang mirip dengan bahasa. Berkaitan mengenai perspektif tersebut Machlis menyatakan musik adalah bahasa emosi-emosi dengan tujuan yang sama seperti bahasa umum, yaitu mengkomunikasikan tentang pemahaman. Musik juga mempunyai tata bahasa, sintaksis, dan retorika, yang tentunya musik menjadi bahasa dalam wujud berbeda. Karena pada dasarnya seluruh kehidupan sehari-hari masyarakat tidak dapat terlepas terhadap unsur musik. Contoh sederhananya kita berkegiatan mengobrol dapat dikategorikan sebuah musik dikarenakan mengandung dan menimbulkan hasil suara tertentu.

Musik termasuk dari salah satu budaya dan berperan penting terhadap kehidupan. Karena musik dapat menjadi teman untuk manusia yang senantiasa ada disetiap kehidupan, dan telah menjadi kebutuhan bagi manusia dalam penyaluran seni dan kreasi. Semua menyukai musik dan semua pernah mendengarkan sebuah musik. Mendengarkan musik menjadi kegiatan yang digemari pada semua kalangan, dimulai dari bayi yang masih berada dalam kandungan atau janin hingga orang dewasa ataupun tua. Mulai pagi hari, kita mendengarkan bunyi dari alarm dalam bentuk musik, menonton televisi yang diiringi dengan musik, dan setiap suara yang didengarkan dapat disebut sebagai bagian dari musik yang selalu menyertai kehidupan. Musik mempersiapkan dasar untuk pembangunan kemampuan seseorang berbahasa, berbicara, mengekspresikan, serta kosakata. Mendengarkan musik juga dapat merangsang dan menstimulasi emosi dengan istilah terapi yang mengaktifkan berbagai perasaan.

Musik juga dapat dipahami bahwa, musik merupakan salah satu cabang seni pertunjukan seperti tari, drama, puisi, dan sebagainya. Sebagai sebuah karya seni, musik adalah terjemahan dari: *“The science and art of the rhythmic combination of tones, vocal or instrumental, embracing melody and harmony for the expression of anything possible by this means, but chiefly emotional”* (Ewen 1963, vii).

2.1.2 Fungsi Musik

Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwa seni musik mempunyai fungsi yang cukup banyak bagi kehidupan seseorang. Sesuai teori Uses And Functions yang telah dikemukakan oleh Alan P. Merriam dalam buku yang berjudul *The anthropology of Music* menjabarkan fungsi dari musik terhadap masyarakat, yang meliputi seperti berikut:

1. Fungsi ungkapan emosional

Musik yang fungsinya sebagai media bagi seseorang dalam mengungkapkan isi hatinya atau emosinya, dengan kata lain pemain dapat mengungkapkan isi hatinya atau emosinya yang melalui musik.

2. Fungsi estetis

Suatu karya seni dikatakan karya seni jika telah memiliki unsur keindahan dan estetika didalamnya. Melalui musik kita dapat merasakan tentang nilai-nilai keindahan baik pada melodi maupun dinamikanya.

3. Hiburan

Musik yang mempunyai fungsi sebagai hiburan mengacu pada pengertian bahwa sebuah musik pasti akan mengandung unsur-unsur yang memiliki sifat menghibur. Dapat dinilai dari melodi maupun liriknya.

4. Fungsi komunikasi

Musik dengan fungsi komunikasi yang berarti bahwa sebuah musik berlaku pada suatu daerah kebudayaan mengandung tentang isyarat-isyarat tersendiri yang hanya diketahui oleh penduduk kebudayaan tersebut. Dapat dilihat pada teks ataupun melodi musiknya.

5. Fungsi perlambangan

Musik berfungsi dalam pelambangan suatu hal. Hal ini dilihat pada aspek-aspek musik tersebut, contohnya pada tempo musik, jika tempo sebuah musik melambat, maka kebanyakan liriknya menceritakan menyedihkan. Sehingga musik dapat melambangkan kesedihan.

6. Fungsi reaksi jasmani

Memainkan musik dapat merangsang sel-sel saraf manusia sehingga menimbulkan tubuh bergerak mengikuti irama dari musik. Jika musik cepat maka gerakan akan mengikuti cepat, dan demikian sebaliknya.

7. Fungsi norma sosial

Musik berfungsi menjadi media pengajaran pada norma-norma atau peraturan. Penyampaian banyak dilakukan melalui teks-teks nyanyian yang berisikan tentang aturan yang ada.

8. Fungsi pengesahan lembaga sosial

Musik mempunyai fungsi sebagai peranan yang penting pada suatu upacara. Musik menjadi salah satu unsur yang penting yang menjadi suatu bagian dalam upacara, bukan hanya untuk pengiring saja.

9. Fungsi keseimbangan budaya

Pada fungsi ini sama dengan fungsi yang berkaitan dengan norma sosial. Dalam hal ini musik berisikan tentang ajaran-ajaran untuk meneruskan sebuah sistem kebudayaan terhadap generasi mendatang.

10. Fungsi pengintegritas masyarakat

Musik berfungsi dalam masyarakat. Suatu musik dimainkan bersamaan maka tanpa kita ketahui musik tersebut akan menimbulkan rasa kebersamaan diantara pemain maupun penikmat musik itu.

2.1.3 Klasifikasi Musik

Menurut zamannya di Indonesia sendiri musik diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu musik era tradisional dan era modern.

a. Musik Tradisional

Jenis musik ini merupakan jenis musik yang telah diwariskan oleh leluhur dengan cara turun-temurun pada suatu daerah tertentu. Dan musik kian waktu terus bertumbuh dan bertahan karena telah menjadi bagian seni

dari adat istiadat atau ajaran agama tertentu di suatu daerah. Musik tradisional memiliki beberapa ciri-ciri yang diantaranya sebagai berikut:

1. Musik tradisional merupakan warisan turun-temurun dari generasi leluhur kepada generasi penerusnya.
2. Lirik lagu yang digunakan merupakan bahasa daerah.
3. Warna musik ditunjukkan pada irama dan melodi yang menjadi ciri kearifan lokal kedaerahan.
4. Sebagian besar alatnya menggunakan bahan dari alam sesuai dengan daerahnya.
5. Sistem pengajarannya dilakukan secara langsung dengan mengandalkan hafalan atau daya ingat.

Salah satu contoh dari musik tradisional ialah Karawitan. Musik tradisional karawitan yang terdapat di Pulau Jawa dan Bali. Karawitan merupakan perpaduan seni suara dengan seni gamelan yang bernada slendro dan pelog.



Gambar 2. 1 Kelompok Karawitan Memainkan Gamelan

Sumber: <https://jatengprov.go.id>

b. Musik Modern

Jenis musik modern adalah salah satu jenis musik yang tumbuh berorientasi dengan kebudayaan populer. Musik modern terus mengalami perkembangan karena tidak terikat atau suatu pakem tertentu, sehingga

lebih mudah dalam berakulturasi. Beberapa ciri-ciri musik modern yang diantaranya sebagai berikut:

1. Musik modern terus berkembang dan tidak terikat pada pakem tertentu.
2. Karyanya lebih kontekstual, tetapi hanya populer di waktu tertentu.
3. Musik modern lebih terbuka dan mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi.
4. Warna musik pada irama dan melodi lebih bervariasi dengan nada diatonik.
5. Lirik lagu yang diciptakan menggunakan bahasa nasional dan internasional yang semua orang paham.
6. Sistem pengajarannya menggunakan metode modern.

Salah satu contoh dari musik modern ialah Jazz. Salah satu keunikan dari aliran ini ialah adanya improvisasi dalam pertunjukan sehingga dapat membuat penonton kagum.



Gambar 2. 2 Prambanan Jazz 2019

Sumber: <https://www.cosmopolitan.co.id>

2.2 Tinjauan Pertunjukan

2.2.1 Definisi Pertunjukan

Menurut pengertian pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pertunjukan diartikan sesuatu yang dipertunjukan yang berisikan tontonan bioskop, wayang ataupun pameran. Dan dinyatakan melalui Kamus Besar

Bahasa Indonesia pada edisi yang kedua Balai Pustaka Departemen Pendidikan Nasional Jakarta tahun 1999 terkandung tiga hal, yang meliputi seperti berikut:

- a) Adanya seorang pelaku kegiatan yang disebut penyaji
- b) Adanya kegiatan yang dilakukan oleh seorang penyaji
- c) Adanya kelompok atau khalayak yang menjadi sasaran pendengar

Dengan makna lain bisa dibilang, sajian pentas seni yang ditunjukkan kepada khalayak atau masyarakat umum atau ramai yang dibawakan pelaku seni atau seniman dengan tujuan memberikan suatu hiburan yang dinikmati para penonton. Selain menjadi alat hiburan, pertunjukan berfungsi lain berbeda yang maksudkan berbeda pada tiap jaman, tiap kelompok, serta tiap lapisan lingkungan masyarakat. Seperti ungkapan Soedarsono setiap jaman, atau setiap kelompok etnis, serta setiap lingkungan masyarakat, setiap bentuk seni pertunjukan mempunyai fungsi primer dan sekunder berbeda-beda. Namun secara garis besar, seni pertunjukan mempunyai tiga fungsi primer, yaitu sebagai sarana ritual, sebagai hiburan pribadi, dan sebagai presentasi estetis.

Dapat disimpulkan pengertian pertunjukan sebagai segala sesuatu yang disajikan dan ditampilkan serta dapat dinikmati dan dilihat. Pertunjukan menjadi suatu wujud atau alat mengenai perwujudan komunikasi atau penyampaian suatu pesan tertentu dari seniman kepada masyarakat atau khalayak umum.

2.2.2 Sejarah Pertunjukan

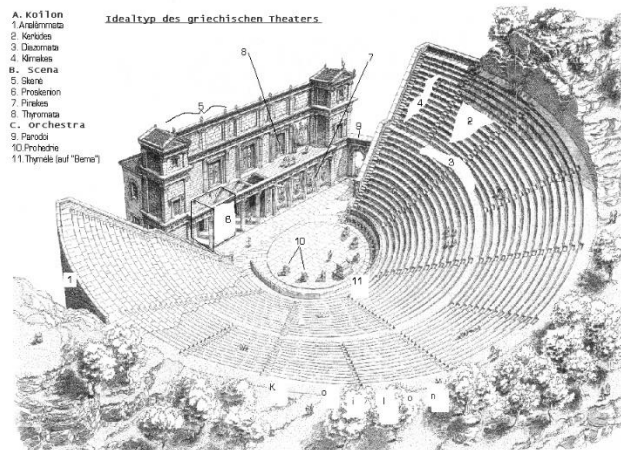
Dalam perkembangannya pertunjukan sendiri dimulai dari Zaman Primitif, dimana pertunjukan disajikan bersumber dari hal kultural, yang tujuannya sebagai alat kepercayaan atau religi. Untuk tempat pelaksanaan pertunjukan bergantung pada alam di saat itu, Dimana pertunjukan dapat saja diadakan pada area terbuka hijau, pada kompleks candi tempat dewa bersemayam ataupun disembah.



Gambar 2. 3 Pertunjukan Zaman Primitif

Sumber: <https://kukau.blogspot.com/2016/11/ciri-ciri-tari-primitif.html>

Berlanjut pada Zaman Yunani, di zaman ini perunjukan mengacu untuk pemujaan dewa. Tempat dari pelaksanaan pertunjukan berbentuk setengah lingkaran, tidak memiliki batasan antara pemain dengan penonton.



Gambar 2. 4 Teater Zaman Yunani

Sumber: <https://id.wikipedia.org>

Lalu Zaman Romawi, zaman yang mengoper bentuk dari teater Zaman Yunani dengan beberapa perbaikan yang mengarah pada perkembangan masa sekarang. Teater yang mengarah untuk hiburan. Perbandingan ruang pada penonton menjadi dominan dibandingkan panggung pertunjukan. Cerita yang ditunjukan berkaitan soal kejayaan, kebesaran suatu karajaan bahkan berkaitan mengenai kekuatan serta kekuasaan.



Gambar 2. 5 Teater Zaman Romawi

Sumber: <https://nationalgeographic.grid.id>

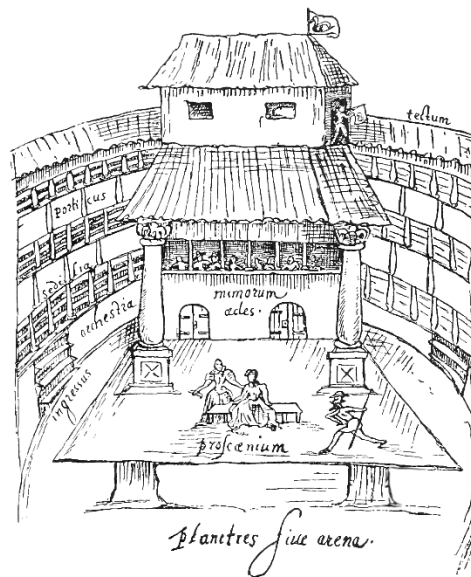
Zaman Abad Pertengahan, untuk konstruksi di abad ini masih terbilang primitif (panggung keliling), dan dapat lebih luas dan bersamaan (simultan). Teater yang dapat dibongkar pasang dan berpindah tempat. Model pentas dapat diubah-ubah sesuai dengan lakon. Posisi penonton berdiri di tiga perempat lingkaran yang berada sekitar pentas dan biasanya ditempatkan di atas kereta atau kendaraan lain. Pemain yang bermain di depan sebuah tirai, dan berganti pakaian di area belakang tirai. Lakon yang bermain sudah tidak berkaitan pada suatu kepercayaan, tetap banyak lakon yang bersifat hiburan atau tontonan.



Gambar 2. 6 Teater Kereta

Sumber: <https://wikipedia.org>

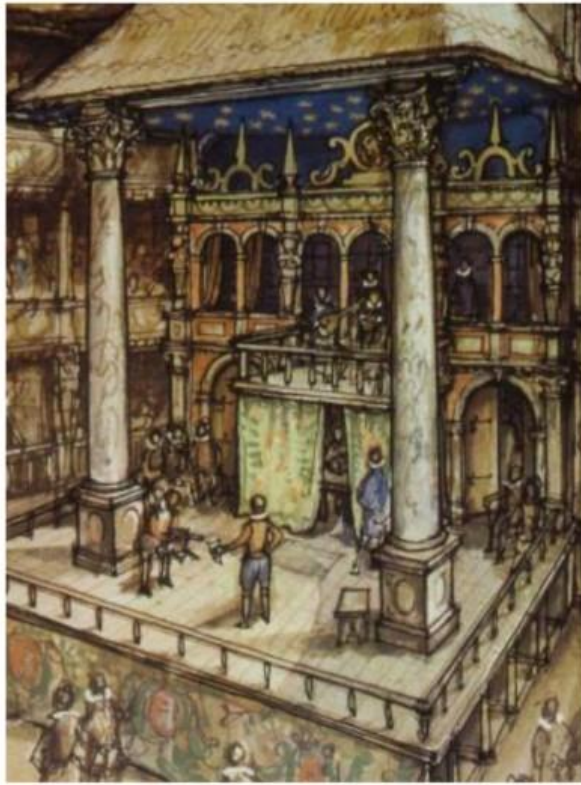
Di zaman Elizabeth, berkembang gaya khas oleh Ratu Elizabeth I di Inggris. Teater yang terkenal sebagai tempat William Shakespeare menciptakan karyanya di area losmen, tempat dimana rombongan melakonkan cerita. Awalnya pertunjukan ini dilaksanakan di area terbuka atau di sebuah kompleks losmen dan dikelilingi oleh gallery tempat untuk penonton. Pertunjukan berada di ujung tempat yang terbuka dan ditutupkan tirai. Pada belakang tirai sebagai tempat pemain untuk berganti kostum.



Gambar 2. 7 Teater Zaman Elizabeth

Sumber: <https://wikipedia.org>

Dan yang terakhir di Zaman Renaissance, tepatnya pada Eropa Barat muncul bentuk konstruksi bangunan teater. Naskah lakon yang dibawa menyamai dengan Zaman Yunani Klasik dan memiliki tema tentang mitologi ataupun kehidupan sehari-hari. Dalam konstruksi bentuk panggung terpisah antara area pemain dan penonton teater selanjutnya teater tersebut menjadi gedung tertutup dengan perkembangan tata sinar dekorasi. Pada saat ini pertunjukan memiliki ciri yaitu pertunjukan memiliki sifat yang dinamis. Dan memiliki banyak jenis pertunjukan yang dapat ditemui dengan mudah. Mulai dari drama, tari, musik, opera, sulap, dan teater.



Gambar 2. 8 Teater Zaman Renaissance

Sumber: <https://hayatalfalah.blogspot.com>

2.2.3 Klasifikasi Tempat Pertunjukan

Tempat pertunjukan atau yang biasa disebut dengan panggung pertunjukan mempunyai berbagai jenis yang dikelompokkan berdasarkan bentuk, kondisi fisik dan lain sebagainya.

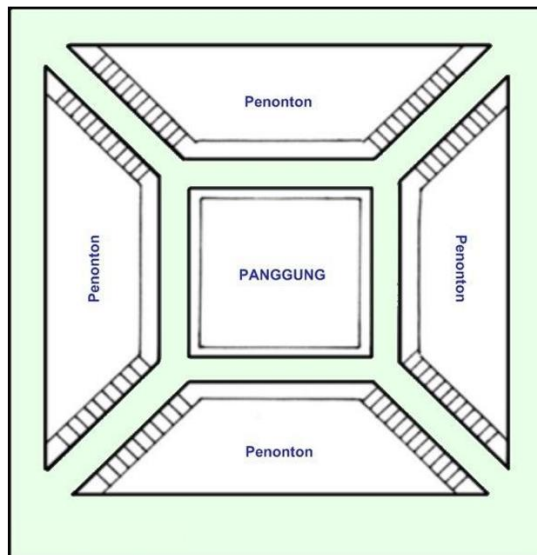
1. Bentuk

Berikut pengelompokan jenis dari panggung yang berdasarkan bentuknya (Santoso, 2008):

a) Arena

Panggung bentuk arena berupa panggung dengan area penontonnya melingkari atau duduk mengelilingi area panggung. Jarak antara penonton dan pemain lebih dekat dibandingkan jenis panggung lain. Dekorasi atau set dekor panggung biasanya berwujud terbuka tanpa adanya penutup atau atap karena bisa menghalangi pandangan penonton. Kreativitas dalam penataan panggung diutamakan karena

bentuknya yang dikelilingi oleh penonton. Tujuan dari panggung arena ini sebenarnya untuk mendekatkan antara penonton dengan pemain. Panggung arena biasanya menjadi pilihan utama untuk teater tradisional. Karena kedekatan jarak dari pemain dengan penonton dapat dimanfaatkan dalam komunikasi secara langsung yang berjalan selama pertunjukan.

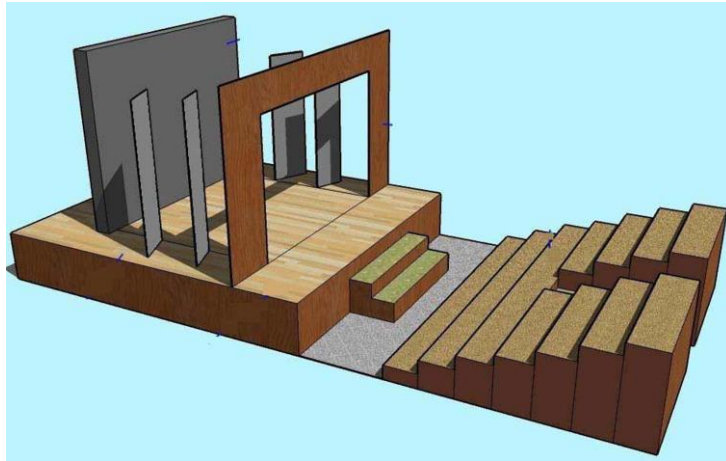


Gambar 2. 9 Bentuk Panggung Arena

Sumber: Seni Teater Jilid 2

b) Proscenium

Panggung jenis proscenium disebut dengan panggung bingkai dikarenakan penonton dapat menyaksikan pertunjukan seperti dalam berada bingkai atau lengkung proscenium (*Proscenium Arch*). Bentuk bingkai dalam wujud layar pembatas atau biasanya gorden dengan fungsinya untuk memisahkan antara wilayah pertunjukan dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Jarak sengaja diciptakan karena memisahkan antara pemain dengan penonton yang memudahkan penyajian cerita seperti apa adanya. Pemisah ini membantu dalam efek artistik dalam gaya realisme karena pemain seolah-olah berada dan terjadi pada kehidupan nyata.



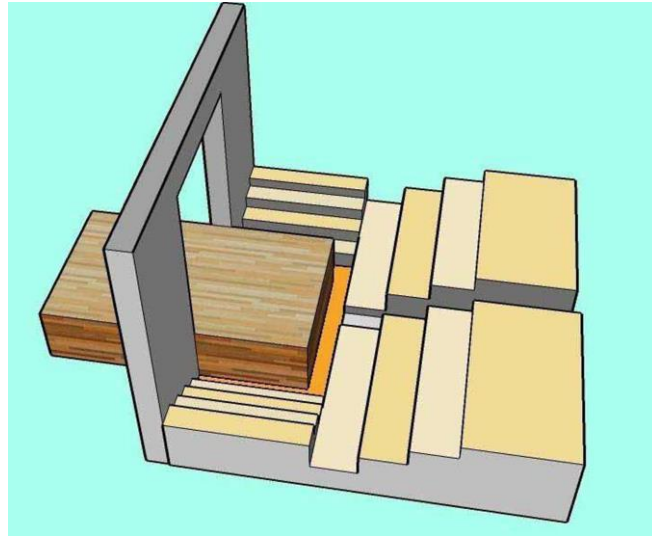
Gambar 2. 10 Bentuk Panggung Proscenium

Sumber: Seni Teater Jilid 2

Perspektif penonton dimanfaatkan karena pandangan satu arah yang menciptakan kedalaman area panggung atau luas dari panggung ke arah belakang. Layaknya lukisan, bingkai bentuk proscenium yang menjadi batasan tepi dengan kata lain penonton disuguhkan gambaran melalui dari bentuk bingkai tersebut. Jarak dari penonton dengan panggung merupakan jarak yang dapat dimanfaatkan dalam penyajian pertunjukan.

c) Thrust

Panggung ini menyerupai dengan panggung proscenium namun dua per tiga dari bagian depan maju ke arah penonton. Dengan tujuan penonton dapat duduk pada sisi kanan atau kiri panggung. Jenis panggung Thrust bisa disebut juga dengan gabungan dari Panggung Arena dan Panggung Proscenium.



Gambar 2. 11 Bentuk Panggung Thrust

Sumber: Seni Teater Jilid 2

Bagian depan dari panggung diperlakukan atau diwujudkan seperti Panggung Arena sehingga tidak memiliki penutup vertikal yang diterapkan. Sedangkan pada bagian belakang dari panggung diwujudkan seperti Panggung Proscenium, menampilkan kedalaman objek dan panggung. Bagian yang dekat dengan area penonton memudahkan pemain dalam menampilkan cerita dan berkomunikasi dengan penonton secara langsung, dan pada bagian belakang dipakai untuk penataan panggung dengan menyajikan gambaran lokasi kejadian.

2. Berdasarkan Kondisi Fisik

Berikut adalah pengelompokan jenis dari panggung yang sesuai dengan kondisi fisik (Ham, 1987):

a) Panggung Terbuka

Pertunjukan yang diterapkan atau berlangsung pada ruangan terbuka.

b) Panggung Tertutup

Pertunjukan yang diterapkan atau berlangsung pada ruangan tertutup.

c) Panggung Semi Tertutup

Perpaduan antara panggung terbuka serta panggung tertutup. Bagian tertutup yang hanya pada panggung saja, dan bagian terbuka diperuntukan pada penonton.

2.3 Tinjauan Wisata Alam

2.3.1 Definisi Wisata Alam

Dalam kamus bahasa Inggris Wisata diartikan dengan Tour dimana secara etimologi asalnya dari kata *torah* (Ibrani) yang berartikan belajar, dan dalam bahasa Latin *tornus* yang memiliki arti alat membuat lingkaran, dan menurut Bahasa Perancis Kuno kata *tour* memiliki arti mengelilingi sirkut. Secara umum masyarakat memiliki paham bahwa wisata merupakan rekreasi, yang ditegaskan lagi oleh Suyitno yaitu wisata merupakan sebuah alur tetapi tidak seluruh jenis alur mampu dikatakan wisata. Pengertian mengenai wisata alam terus mengalami perkembangan di tiap waktunya. Penjelasan dari Fandeli dan Mukhlison menegaskan soal hakekatnya, dimana wisata alam menjadi suatu bentuk pada wisata yang lebih bertanggung jawab mengenai kelestarian area alam, menyuguhkan manfaat dari segi ekonomi dan mempertahankan keutuhan budaya dari masyarakat sekitar.

Wisata alam berisi dari kegiatan rekreasi hingga pariwisata dengan memanfaatkan keunggulan atau potensi sumber daya alam, dengan keadaan alami maupun setelah tahap usaha pembudidayaan yang mungkin wisatawan mendapatkan atau memperoleh kesegaran untuk jasmani serta rohani, mendapatkan ilmu pengetahuan serta pengalaman untuk menumbuhkan rasa inspirasi dan rasa cinta kepada alam sekitar. Wisata alam juga berperan sebagai penyeimbang hidup dimana setelah seseorang beraktivitas padat dengan suasana keramaian kota. Dengan adanya wisata alam tubuh serta pikiran seseorang dapat kembali menjadi segar dan kembali lebih kreatif.

Dukungan khusus dalam pengembangan wisata alam diperlukan khususnya pada pengadaan sebuah hasil produk wisata, nantinya mampu menjadi bahan dalam pertimbangan para wisatawan. Umumnya yang melatarbelakangi pengunjung wisata merupakan intelektual yang baik, pemahaman, serta rasa peka yang melebihi daripada moralitas, etika, dan nilai-nilai tertentu, sehingga bentuk pada wisata diperuntukan untuk mencari pengalaman baru. Secara umum basic atau landasan dari pengembangan suatu wisata untuk minat khusus yang dijelaskan Fandeli dkk, yaitu:

- Aspek alam dengan wujud flora & fauna, fisik geologi, hidrologi, vulkanologi, hutan alam maupun taman nasional.
- Objek serta daya tarik dari wisata budaya dengan lingkup budaya peninggalan sejarah, serta budaya dari kehidupan masyarakat. Peluang ini bisa dikemas menjadi suatu bentuk wisata budaya peninggalan bersejarah, wisata desa dan lainnya. Pengunjung wisata memiliki minat dalam terlibat langsung.

2.3.2 Definisi Wana Wisata

Sesuai dengan keputusan dari Menteri Kehutanan RI No: 687/Kpts II/1989 Bab I Ketentuan Umum, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa hutan wisata merupakan suatu kawasan hutan yang dikhususkan, dibinakan serta dipelihara dalam kepentingan dari pariwisata dan wisata buru, yang merupakan hutan wisata dengan keindahan alam yang bercirikan tersendiri sehingga bisa dimanfaatkan untuk kepentingan rekreasi dan budaya dengan sebutan Taman Wisata.

Wana Wisata merupakan titik-titik wisata alam yang didirikan serta dikembangkan oleh Perum Perhutani yang berada dalam kawasan hutan produksi ataupun hutan lindung secara terbatas dengan tidak mengubah dari fungsi pokoknya. Dan dikatakan menjadi hutan wisata dikarenakan berisikan beberapa hal yang ada pada hutan seperti adanya sumber daya alam dengan berupa flora, fauna, hingga gejala alam yang timbul. Lahan yang berada pada hutan diharuskan luas, dikarenakan akan menentukan kenyamanan dari semua makhluk hidup yang berada pada hutan terjamin kelestariannya.

Hutan dari segi konsepsional yuridis dapat dirumuskan pada Pasal 1 Ayat 1 UU No. 41 Tahun 1999: Kehutanan. Yang berisikan Hutan merupakan suatu kesatuan dari ekosistem yang berupa hamparan lahan dengan isinya berupa sumberdaya alam hayati yang didominasi oleh pepohonan dalam persekutuan alam lingkungan, yang satu dengan lainnya tidak bisa dipisahkan. Definisi tersebut terdapat unsur-unsur yang meliputi:

- Kesatuan suatu ekosistem
- Hamparan lahan

- Berisikan sumber daya alam hayati berserta alam lingkungannya yang tidak mampu dipisahkan antara satu sama lain
- Memberikan manfaat secara lestari

Dari ciri pokoknya telah disebutkan berwilayah sama yang dinamakan dengan hutan, karena merupakan rangkaian dari kesatuan komponen utuh serta ketergantungan terhadap fungsi ekosistem yang ada pada bumi. Dari eksistensi hutan yang sebagaimana menjadi sub ekosistem global menempati posisi yang penting untuk paru-paru dunia.

Penjabaran kawasan dari hutan dijabarkan lebih lanjut pada Keputusan Menteri Kehutanan No. 70/Kpts-II/ 2001 membahas Penetapan Kawasan Hutan, dari perubahan status serta fungsi terhadap kawasan hutan, yaitu wilayah tertentu yang ditunjukkan atau ditetapkan oleh pemerintah untuk dipertahankan keberadaanya menjadi hutan tetap. Unsur-unsur pada penjelasan tersebut meliputi:

- Suatu wilayah tertuntu
- Adanya hutan maupun tidak adanya hutan
- Ditetapkan oleh pemerintah (menteri) sebagai kawasan hutan
- Didasarkan terhadap kebutuhan serta kepentingan masyarakat

Pada unsur pokok yang telah terkandung pada definisi hutan, dapat dijadikan sebagai pertimbangan penetapan wilayah-wilayah tertentu menjadi kawasan hutan. Yang kemudian terjamin memperoleh manfaat besar dari hutan serta berdasarkan kebutuhan sosial ekonomi dari masyarakat serta berbagai faktor pertimbangan dari segifisik, hidrologi dan ekosistem, oleh karena itu luas dari wilayah yang minimal dipertahankan untuk kawasan hutan merupakan 30% dari luas daratan. Yang berdasar pada kriteria pertimbangan penting dari kawasan hutan, sesuai dengan peruntukannya menteri telah menetapkan kawasan hutan yang menjadi:

- Wilayah yang berhutan yang perlu untuk dipertahankan sebagai hutan tetap
- Wilayah yang tidak berhutan yang perlu untuk ditahankan sebagai hutan tetap serta perlu dihutankan kembali.

Berdasarkan fungsi-fungsi dari kawasan hutan dengan adanya kriteria serta pertimbangan tertentu yang telah ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah RI No. 34 Tahun 2002: Tata Hutan dan Penyusunan Rencana Pengelolaan Hutan, Pemanfaatan Hutan dan Penggunaan Kawasan Hutan Pasal 5 ayat 2.

- Kawasan Hutan Konservasi terdiri mulai kawasan suaka alam (Cagar Alam serta Suaka Margasatwa), Kawasan Pelestarian Alam (Taman Hutan Raya, Taman Nasional dan Taman Wisata Alam), serta Taman Buru.
- Hutan Lindung,
- Hutan Produksi.

Berdasar dari UU No. 48 Tahun 2010: Pengusahaan pariwisata alam pada suaka margasatwa, taman hutan raya, taman nasional serta taman wisata alam, wisata alam menjadi kegiatan perjalanan ataupun sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan baik sukarela ataupun bersifat sementara dalam penikmatan keunikan hingga keindahan alam pada kawasan suaka margasatwa, taman hutan raya, taman nasional dan taman wisata alam. Wisata alam hutan merupakan salah satu hasil dari hutan yang memiliki potensi besar pada perkembangannya.

Hutan Wisata Alam merupakan hutan wisata yang mempunyai keindahan alam, baik itu keindahan nabati, keindahan hewani, maupun keindahan alam itu sendiri yang sebagaimana telah dijabarkan oleh Rigma tentang manfaat dari Hutan Wisata Alam.

- Pariwisata alam serta rekreasi
- Penelitian hingga pengembangan (pendidikan wisata, widya wisata, serta pemanfaatan hasil-hasil penelitian)
- Menjadi sarana pendidikan
- Kegiatan untuk penunjang budaya

2.4 Tinjauan Perancangan Lansekap

2.4.1 Definisi Lansekap

Sebuah perancangan arsitektural diperlukan perhatian terhadap kondisi dari alam sekitar, pada elemen-elemen alam layaknya topografi, vegetasi dan

margasatwa, iklim, tanah dan air harus diperhatikan pada perencanaan sebuah tapak. Menurut ungkapan dari Suharto lansekap mencakup terhadap semua elemen pada wajah atau karakter suatu tapak, baik itu lemen alami atau *natural landscape*, elemen buatan atau *artificial landscape* serta penghuni ataupun makhluk hidup yang berada didalamnya termasuk juga manusia. Dari penjabaran pengertian-pengertian para ahli yang ditemukan bisa disimpulkan lansekap adalah suatu perencanaan antara manusia terhadap lingkungan dengan cakupan pada semua elemen alam berwujud alami atau buatan, yang tetap mempertimbangkan aspek estetikanya dalam mendapatkan suatu kenyamanan.

2.4.2 Elemen Lansekap

Perancangan yang menghasilkan produk yang sesuai dengan fungsinya secara optimal dan memiliki nilai-nilai estetika, serta penataan detail terhadap elemen-elemen. Elemen taman bisa dikelompokkan berdasarkan dari karakter.

1. Material lunak (*Soft Material*)

Berisikan tanaman serta satwa yang berada pada lahan maupun yang diadakan pada taman. Manusia bisa dikatakan sebagai elemen lunak dengan kepentingan langsung ataupun tidak langsung.

2. Material Keras (*Hard Material*)

Mencakup pada elemen-elemen taman yang bersifat keras serta tidak hidup; tanah, batuan, paving, pagar, jalan setapak, bangunan taman, dan bangunan rumah. Elemen ini dapat berwujud atau memiliki karakter kaku, keras, gersang dan sebagainya.

Diperkuat juga dengan ungkapan Hakim mengenai pembagian elemen lansekap yang didasari oleh unsur tata hijau, yaitu:

1. Elemen Keras (*Hard Material*)

Berupa dari perkerasan yang mempertimbangkan fungsi dan estetikanya.

2. Elemen Lunak (*Soft Material*)

Berupa tanaman yang mempertimbangkan peletakkannya, dengan fungsi tanaman sebagai berikut:

- Pengendali Pandangan
- Pembatas Fisik
- Pengendali Suara
- Pengendali Iklim
- Pencegah Erosi
- Penyaring Bau dan Debu
- Pemberi Udara Segar
- Habitat Hewan
- Nilai Estetis

2.5 Tinjauan Umum Wayfinding

2.5.1 Definisi Wayfinding

Wayfinding diartikan dengan proses kognitif dan jasmani serta pengalaman untuk menemukan, mengikuti, atau menemukan ruang melalui rute (Symonds et al, 2017). Wayfinding menurut Abrams Jason merupakan suatu pengertian yang biasa digunakan dalam penggambaran pengalaman atau persepsi pengguna pada suatu konteks lingkungan dimana salah penanganan dapat menyebabkan dis-orientasi serta kebingungan. Wayfinding adalah proses dari pengumpulan data dan mengenai pengambilan keputusan orang dalam mengarahkan diri mereka dan juga bergerak melalui antar ruang, bagaimana orang dapat berpindah pada satu tempat menuju tempat lain. Wayfinding menjadi proses pergerakan dari lokasi sekarang menuju ke tujuan yang akan diinginkan atau yang dituju dengan secara tepat. Menurut Passini, 1984: Wayfinding didefinisikan sebagai kemampuan dalam menemukan jalan menuju suatu lokasi. Proses dalam berorientasi serta menemukan jalan terkait dengan beberapa faktor yang akan mempengaruhi, diantaranya meliputi (Passini, 1984):

- a) Kemampuan individu dari manusia
- b) Proses kognisi serta peta kognisi yang terbangun pada pikiran individu
- c) Informasi lingkungan atau *Environmental information*

Desain dari wayfinding menjadi sistem desain informasi pada lingkungan yang berisikan grafik, signage ataupun serta sinyal suara (Susan Hunter, 2010). Motivasi dalam menyelidiki mengenai wayfinding merupakan keinginan supaya pengguna ruang tidak mengalami tersesat. Dalam memenuhi tujuan ini prinsip-prinsip serta faktor-faktor yang mempengaruhi pada wayfinding perlu untuk diselidiki serta dipahami (Anna, Tristan et al., 2012). Sehingga wayfinding dapat dibedakan menjadi 4 langkah proses, yang terdiri dari (Downs & Stea, 1973):

- a) Orientation,
yaitu saat seseorang mengetahui mereka berada sehubungan dengan landmark terdekat dan tujuan yang ditetapkan.
- b) Route selection,
yaitu memilih rute yang akan mengarahkan pada tujuan yang diinginkan.
- c) Route control,
yaitu kontrol konstan serta konfirmasi jika individu tersebut telah mengikuti rute yang dipilih.
- d) Recognition of destination,
yaitu kemampuan individu dalam menyadari jika mereka telah mencapai tujuan yang diinginkan.

Sistem dari wayfinding dikatakan berhasil merupakan sebuah sistem yang memungkinkan seseorang dapat mengenali lokasi mereka dengan benar mulai pada awal perjalanan hingga bisa mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sistem tersebut berguna untuk memperkuat seseorang serta meningkatkan rasa percayanya bahwa mereka sudah pergi menuju arah yang benar, dan juga orang tersebut lebih mengenali pada lokasi mereka yang mengarahkan diri mereka ke ruang yang relevan. Sistem dari wayfinding memungkinkan untuk seseorang dalam mengidentifikasi suatu lokasi bahaya potensial serta untuk melarikan diri yang aman pada sebuah keadaan darurat.

2.5.2 Elemen Wayfinding

Menurut Connell, peran seorang arsitek dengan tujuan untuk memandu seorang pengguna ruang, diwajibkan untuk memahami jika desain lingkungan yang telah dan akan dirancang tidak hanya fungsional, namun juga kondusif

untuk wayfinding. Penyampaian terkait informasi dengan tepat sangatlah penting. Hal ini bisa dicapai dengan pendekatan dalam wayfinding untuk menghendaki dikurangnya pesan arsitektural serta perangkat untuk penunjuk arah yang memungkinkan membingungkan. Kemampuan individu dalam mengingat bangunan yang unik dan menarik dapat disebabkan karena sifat *legibility* atau *imageability* bangunan tersebut. Sifat *legibility* mencakup tentang kemudahan dalam memahami bangunan, sedangkan *imageability* terfokus pada ciri khusus suatu bangunan yang mudah untuk diingat pengguna. Adapun 5 elemen arsitektur penunjang penerapan sistem wayfinding pada skala urban menurut Lynch meliputi berikut:

I. Pathway

Merupakan jalur untuk sirkulasi pada bangunan maupun lingkungan. Dengan kata lain ialah jalur maupun rute yang menghubungkan berbagai ruang atau titik dalam suatu lingkungan. Prinsipnya memungkinkan orang untuk bergerak mulai satu node menuju node lainnya, atau dari satu landmark menuju landmark lainnya.

II. Node

Tempat pertemuan jalur sirkulasi. Atau diartikan sebagai titik orientasi di mana seseorang dapat memutuskan arah mana yang akan mereka ambil selanjutnya. Prinsipnya sebagai simpul navigasi di mana pengguna dapat membuat keputusan arah, menerima informasi, atau beristirahat sejenak.

III. Landmark

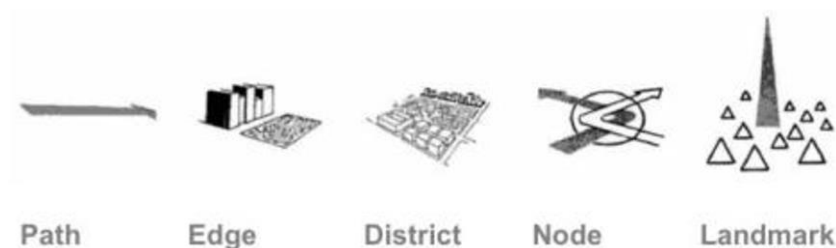
Bagian dari bangunan yang menonjol pada suatu lingkungan. Dengan kata lain menjadi fitur unik dan mudah dikenali yang membantu orientasi pengguna. Biasanya berupa objek atau elemen yang memiliki ukuran, bentuk, atau ciri visual yang dominan dibandingkan dengan elemen lain di sekitarnya.

IV. Distrik

Dapat dikatakan zonasi dengan ukuran yang luas pada lingkungan. Distrik merujuk pada area yang lebih luas dalam suatu lingkungan yang memiliki karakteristik atau pemusatan fungsi tertentu. Layaknya pengelompokan area pendidikan, zona rekreasi, dengan ditandai desain yang konsisten atau karakteristik yang menonjol.

V. Edge

Merupakan pembatas terluar dari bangunan dalam suatu lingkungan. Hal ini merujuk pada batasan fisik yang membantu individu dalam orientasi dan navigasi dalam suatu ruang. Edges berfungsi sebagai elemen penting dalam sistem wayfinding, karena mereka memberikan informasi visual yang jelas tentang batasan dan transisi antara berbagai area atau ruang. Biasanya berupa dinding, pagar, atau elemen lain yang menandai perbatasan antara satu ruang dengan ruang lainnya.



Gambar 2. 12 Elemen Wayfinding

Sumber: [*Tim Stonor – Architect & Urban Planner*](#)

Pengimplementasian elemen-elemen wayfinding berguna dalam perencanaan dan perancangan pada penelitian Tempat Konser di Kawasan Hutan Boja dengan Pendekatan *Wayfinding*. Dengan letak yang berada di kawasan hutan memungkinkan penggunaan signage dengan perancangan warna dan bentuk dalam pengimplementasian penerapan *Wayfinding*.

2.6 Studi Wawancara

Proses studi wawancara bertujuan menggali informasi tentang identifikasi yang telah berhasil dicapai, dan juga belajar dari tantangan atau kegagalan yang dihadapi dalam proyek sebelumnya sehingga menghasilkan desain yang baik dan sesuai dengan kebutuhan. Studi wawancara ini telah dilakukan secara langsung serta tidak langsung, 5 narasumber yang dipilih dan disesuaikan dengan pertanyaan atau kebutuhan informasi yang dibutuhkan dalam perencanaan dan perancangan pada penelitian Tempat Konser di Kawasan Hutan Boja dengan Pendekatan *Wayfinding*.

2.6.1 Tinjauan Wawancara

1. Narasumber 1

a) Data Narasumber

Nama	: Muhammad Naufal Hawari
Umur	: 22 Tahun
Pekerjaan	: Mahasiswa / Tim Publikasi



Gambar 2. 13 Foto Profil Narasumber

Sumber: Data Narasumber

b) Hasil Wawancara

Pertanyaan :

Dalam sebuah acara konser seberapa besar peran sebuah Divisi Publikasi?

Jawaban :

“Sudah pasti jawabannya (besar) karena tidak mungkin sebuah konser tidak ada peran divisi publikasi. Sebuah konser dengan target kapasitas pengunjung sekian dan kegiatan didalamnya yang banyak pasti kehadiran divisi publikasi penting dalam menarik pengunjung. Dan biasanya berkesinambungan dengan tim media.”

2. Narasumber 2

a) Data Narasumber

Nama	: Hanif Rafie
Umur	: 24 Tahun
Pekerjaan	: Konten Planner / Project Manager



Gambar 2. 14 Foto Profil Narasumber

Sumber: Data Narasumber

b) Hasil Wawancara

Pertanyaan :

Menurutmu daya tarik seseorang untuk datang ke sebuah acara konser apa?

Jawaban :

“Sekarang orang datang ke konser yang di cari bukan soal line up atau artis-nya saja, bisa dari segi konsep acaranya dan bahkan dari nama acara yang dilatarbelakangi sebuah portofolio. Tak jarang orang beli tiket mahal demi sebuah acara yang keren, konsep acara yang menarik, dan pastinya bakal jadi memorable.”

3. Narasumber 3

a) Data Narasumber

Nama	: Ibnu Abbas Hanafi
Umur	: 26 Tahun
Pekerjaan	: Desain Grafis / Art Director



Gambar 2. 15 Foto Profil Narasumber

Sumber: Data Narasumber

b) Hasil Wawancara

Pertanyaan :

Menurutmu apakah *set up* panggung bisa menjadi salah satu daya tarik seseorang untuk datang ke sebuah acara konser?

Jawaban :

“Tentu bisa karena seseorang datang ke konser dengan tujuan menyaksikan artis dengan *set up* panggung yang menarik tentu akan memberikan kesan tersendiri. Pengolahan ide kreatif yang sesuai dengan konsep acara sangat mempengaruhi minat seseorang datang ke konser.”

4. Narasumber 4

a) Data Narasumber

Nama	: Rizal Ariya
Umur	: 26 Tahun
Pekerjaan	: Vokalis Band / Tim Humas



Gambar 2. 16 Foto Profil Narasumber

Sumber: Data Narasumber

b) Hasil Wawancara

Pertanyaan :

Kenapa humas sering terlihat paling sibuk dan serius?

Jawaban :

“kalau ngomongin itu tentu dalam acara semua sibuk dan serius, cuma jika yang terlihat cuma humas ya gimana yaa. Mungkin karena tugasnya menjalin hubungan baik dan langsung dengan pihak luar ya jadi sering kelihatan mungkin tim humas, mulai dari ketemu dengan pihak tempat, pihak sponsor, bahkan mungkin beberapa investor.”

5. Narasumber 5

a) Data Narasumber

Nama	: Muhammad Yudi Dian
Umur	: 25 Tahun
Pekerjaan	: Pengusaha / Tim Logistik



Gambar 2. 17 Foto Profil Narasumber

Sumber: Data Narasumber

b) Hasil Wawancara

Pertanyaan :

Bagaimana cara pandangmu terhadap sistem kerja tim perkap?

Jawaban :

“Karena aku jualan atau buka usaha jadi menurutku menyenangkan ya. Selain kita tau tentang tempat atau pihak yang bisa menyediakan dari kebutuhan acara, kita juga bakal tau yang mana yang paling murah hehehe.”

2.7 Studi Preseden

Proses studi preseden menjadi salah satu metode penting dalam perancangan arsitektur dan desain. Dengan menganalisa studi preseden, perancangan tidak hanya tentang identifikasi elemen-elemen yang telah berhasil dicapai, tetapi juga belajar dari tantangan atau kegagalan yang dihadapi dalam proyek sebelumnya sehingga menghasilkan desain yang baik dan sesuai dengan kebutuhan. *Wayfinding* menjadi permasalahan kompleks untuk dipelajari, mengingat tempat atau area berbentuk kawasan memerlukan proses analisa yang cukup panjang. Mulai dari permasalahan penentuan alur pergerakan darimana seseorang bernavigasi atau menentukan rutanya, dan analisa dalam menerapkan elemen-elemen yang telah dijabarkan di atas.

Terlebih penggunaan atau penentuan lokasi yang berada di kawasan hutan tentunya akan menemukan permasalahan dalam bernavigasi. Dalam tahapan ini diperlukan proses studi preseden dalam menemukan dan mencari potensi ketentuan pada preseden yang dipakai.

2.7.1 Joyland Festival 2024

- Tinjauan Singkat



Gambar 2. 18 Logo Joyland Fest

Sumber: <https://joylandfest.com/>

Merupakan acara pertunjukan yang digelar tiap tahun dan bertempat di Indonesia yang didirikan oleh Ferry Dharmawan. Joyland diselenggarakan

pertama kali ditahun 2012 tepatnya diselenggarakan selama 2 hari, 16 dan 17 Juni 2012 yang bertempat pada Taman Stadion Renang Senayan, Jakarta.

Awalnya hanya berisikan penampil lokal dan terfokuskan pada musisi-musisi independen. Berlanjut di tahun 2013, dan 2019 dengan pengolahan ide-ide baru dan terselenggarakan pada tanggal 7 dan 8 Desember 2019 bertempat pada Lapangan Panahan Gelora Bung Karno, Jakarta. Di tahun tersebut mulai menampilkan musisi manca negara dengan artis utamanya Washed Out. Mulai memberanikan untuk digelar di luar Jakarta di tahun 2022, yaitu bertempat di Bali. Dan berjalan hingga tahun ini 2024 yang diselenggarakan di DKI Jakarta dan Bali.

- **Data Preseden**

Alamat	: Pulau Peninsula, Nusa Dua-Bali.
Tanggal	: 1-3 Maret 2024
Jumlah Pengunjung	: $\pm$ 10.000 per hari
Isi acara	: Penayangan film, Stand Up Comedy, Workshop, pertunjukan musisi lokal, dan Musisi mancanegara.



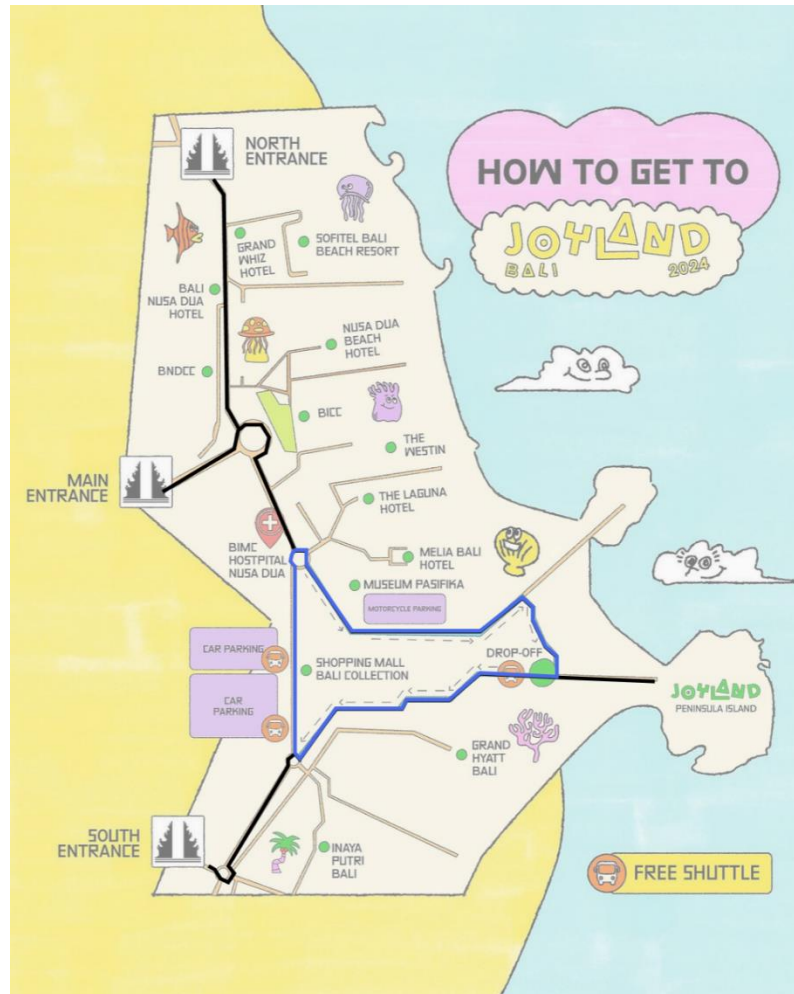
Gambar 2. 19 Flyer Joyland 2024

Sumber: [Instagram](#)

- **Pengamatan Studi Preseden**

- a) Penentuan Alur

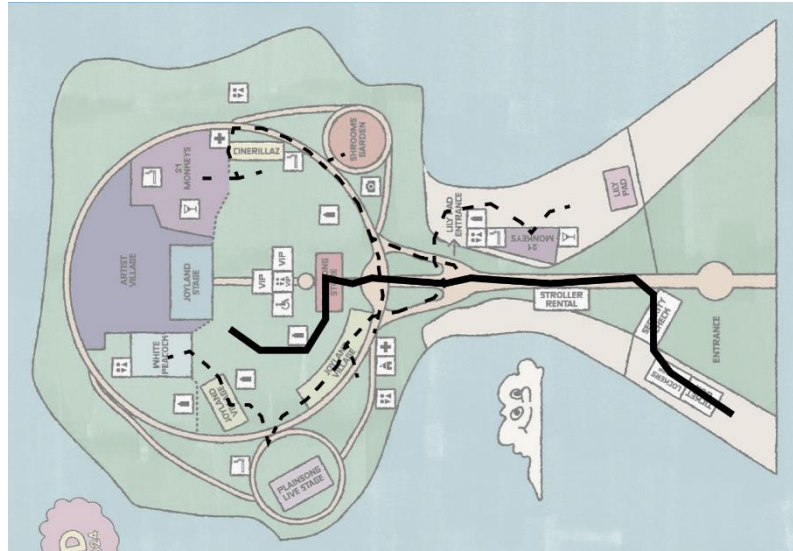
Pada studi preseden ini bertujuan untuk menemukan dan mencari potensi ketentuan pada preseden yang dipakai. Dimulai dengan menganalisis penentuan alur dan beberapa permasalahan atau solusi yang digunakan.



Gambar 2. 20 Alur ke Joyland Fest 2024

Sumber: Analisa Pribadi

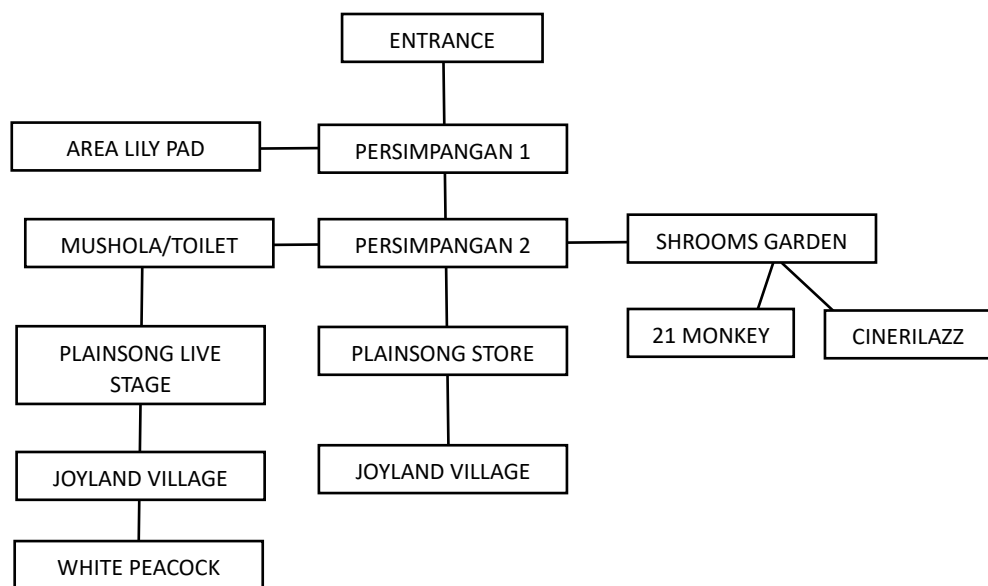
Pada analisa ini ditemukan hasil akses menuju ke venue melalui tiga jalur utama, yaitu jalur akses dari utara, jalur akses utama, dan jalur akses dari selatan. Dengan beberapa fasilitas yaitu dua area parkir pengunjung dan penjemputan *shuttle bus* gratis.



Gambar 2. 21 Alur Pergerakan Pengunjung Joyland Fest 2024

Sumber: Analisa Pribadi

Pada analisa alur ditemukan juga hasil akses masuk venue dan rute ke panggung utama. Dengan penggambaran seperti tabel dibawah.



Tabel 1 Alur Gerak Pengunjung

Sumber: Analisa Pribadi

b) Penentuan Ruang

Pada studi preseden ini bertujuan menemukan dan mencari potensi ketentuan ruang pada preseden yang dipakai. Tahapan ini dengan menganalisis penentuan ruang dengan sistem zoning (ditunjukkan pada warna), penerapan wayfinding dalam lokasi acara yang digunakan.



Gambar 2. 22 Penerapan Wayfinding Joyland Fest 2024

Sumber: Analisa Pribadi

Pada analisa ini ditemukan penentuan ruang, penerapan wayfinding dan beberapa permasalahan atau solusi yang digunakan. Biru sebagai kebutuhan Penunjang dan hijau sebagai kebutuhan Pendukung. Dengan penerapan wayfinding seperti berikut:

1) Tanda 1

- Edge, ditunjukkan pagar pembatas antara area luar dan dalam venue.
- Pathway, menjadi jalur akses awal menuju node berikutnya atau venue.
- Node, menjadi penanda titik akses masuk pengunjung untuk menuju ke area venue.

2) Tanda 2

- Node, ditunjukkan dengan ruang terbuka untuk pengunjung menentukan rute berikutnya untuk bernavigasi.
- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya.

3) Tanda 3

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya dimana mini stage.
- Node, ditunjukan ruangan bersantai dan beristirahat sejenak untuk duduk menikmati keindahan alam. Dan menjadi landmark ditunjukan dengan ruang semi permanen seperti toilet, bar, dan smoking area.

4) Tanda 4

- Landmark, dengan adanya mini stage untuk penampil dan area menonton untuk pengunjung.

5) Tanda 5

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya dimana area inti dan area lain.
- Node, ditunjukan beberapa signage informasi untuk menentukan keputusan arah dan berhenti untuk menentukan rute berikutnya dalam bernavigasi.

6) Tanda 6

- Landmark, dengan adanya mini stage untuk penampil dan area menonton untuk pengunjung.

7) Tanda 7

- Node, dimana menjadi titik pertemuan tiap pathway dan menjadi tempat pemberhentian untuk menuju rute berikutnya.

8) Tanda 8

- Node, dimana menjadi titik pertemuan tiap pathway dan menjadi tempat pemberhentian untuk menuju rute berikutnya. Dan terdapat beberapa ruang semi permanen seperti *merchandise*, *water refill*, dan beberapa ruang lain.

9) Tanda 9

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya.
- Node, ditunjukkan beberapa signage informasi dan beberapa ruang semi permanen seperti medic, toilet, dan mushola.

10) Tanda 10

- District, ditunjukkan dengan banyak tenant FnB menjadi area konsumsi pengunjung dengan identitas visualnya berupa booth.

11) Tanda 11

- Node, dimana menjadi titik pertemuan tiap pathway dan menjadi tempat pemberhentian untuk menuju rute berikutnya.

12) Tanda 12

- Node, dimana menjadi titik pertemuan tiap pathway dan menjadi tempat pemberhentian untuk menuju rute berikutnya. Dan terdapat beberapa ruang lain seperti *White Peacock* dan *Joyland Vilage*.

2.7.2 Forestra 2024

- **Tinjauan Singkat**



Gambar 2. 23 Logo Forestra

Sumber: <https://forestra.id/>

Biasa yang dikenal sebagai pertunjukan musik orkestra hutan satu-satunya dan terbesar di Indonesia. Dipersembahkan oleh ABM by Barry Akbar yang telah diselenggarakan pertama kali pada tahun 2018 bertempat pada hutan Orchid Forest Cikole, Lembang, Bandung.

Tahun 2019 hingga sekarang bergabunglah Jay Subyakto sebagai *Creative Director* dan Erwin Gutawa sebagai *Music Director*, dengan beberapa pengembangan ide-ide dari keduanya. Di tahun tersebut menampilkan musisi lokal dengan aransemen yang menggabungkan orkestra dan menjadi warna musik baru.

- **Data Preseden**

Alamat : Orchid Forest Cikole, Lembang, Kota Bandung.
Tanggal : 31 Agustus 2024
Jumlah Pengunjung : ± 6.000 pengunjung.
Isi acara : Pertunjukan musisi lokal dan orkestra dari Erwin Gutawa.



Gambar 2. 24 Flyer Forestra 2024

Sumber: [Instagram](#)

- **Pengamatan Studi Preseden**

- a) **Penentuan Alur**

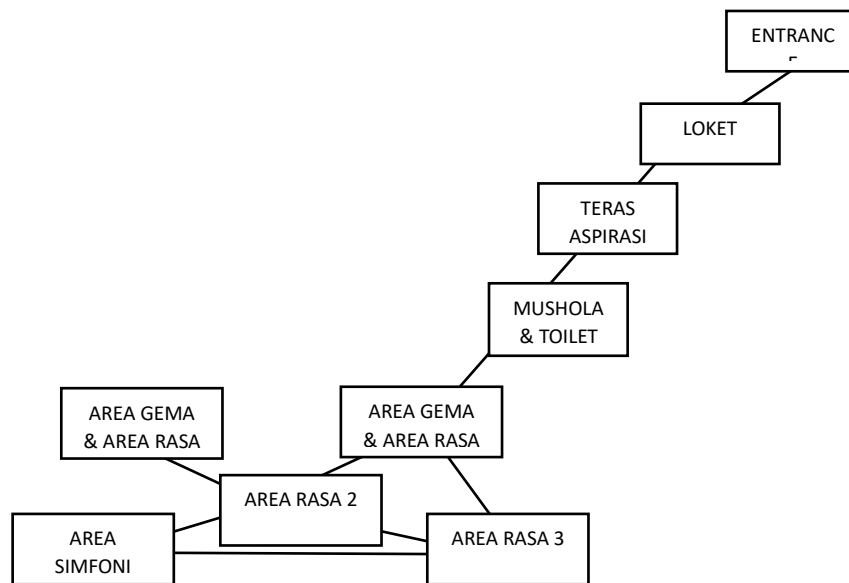
Pada studi preseden ini bertujuan dalam menemukan dan mencari potensi ketentuan pada preseden yang dipakai. Dimulai dengan menganalisis penentuan alur dan beberapa permasalahan atau solusi yang digunakan.



Gambar 2. 25 Alur ke Forestra 2024

Sumber: Analisa Pribadi

Pada analisa alur ditemukan hasil akses menuju ke venue melalui satu jalur utama, dengan fasilitas yaitu area parkir pengunjung yang nantinya dijemput *shuttle bus* gratis. Pada analisa alur ditemukan juga hasil akses masuk venue dan rute ke panggung utama. Dengan penggambaran seperti tabel dibawah.



Tabel 2 Alur Gerak Pengunjung

Sumber: Analisis Pribadi

b) Penentuan Ruang

Pada studi preseden ini bertujuan menemukan dan mencari potensi ketentuan pada preseden yang dipakai. Tahapan ini dengan menganalisis penentuan ruang, penerapan wayfinding dan beberapa permasalahan atau solusi yang digunakan.



Gambar 2. 26 Penerapan Wayfinding Forestra 2024

Sumber: Analisa Pribadi

Pada analisa ini ditemukan penentuan ruang, penerapan wayfinding dan beberapa permasalahan atau solusi yang digunakan. Biru sebagai kebutuhan Penunjang dan hijau sebagai kebutuhan Pendukung. Dengan penerapan wayfinding seperti berikut:

1) Tanda 1

- Edge, ditunjukkan informasi map venue mulai dari entrance hingga panggung utama.
- Pathway, menjadi jalur akses awal menuju node berikutnya.
- Node, menjadi penanda titik akses masuk pengunjung untuk menuju ke area venue.

2) Tanda 2

- Node, ditunjukkan beberapa signage informasi tentang rundown acara dan beberapa kursi untuk duduk menikmati keindahan alam.
- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya.

3) Tanda 3

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya dimana area FnB dan panggung utama.
- Node, ditunjukkan beberapa signage informasi untuk menentukan keputusan arah dan beristirahat sejenak untuk duduk menikmati keindahan alam dan penampil. Dan menjadi landmark dimana ada penampil lain seperti puisi, dj, dan art exhibition.

4) Tanda 4

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node atau landmark yaitu panggung utama.
- Node, ditunjukkan beberapa tanaman dan signage untuk mengarahkan titik area masuk dan akses pengunjung menuju panggung utama.

5) Tanda 5

- District, ditunjukkan dengan banyak tenant FnB menjadi area konsumsi pengunjung dengan identitas visualnya berupa booth.

6) Tanda 6

- Landmark, ditunjukkan dengan panggung utama yang menjadi titik acuan atau objek utama dalam bernavigasi. Dan menjadi tempat berkumpul atau titik pertemuan yang jelas sehingga pengunjung memudahkan dalam mengingat saat bernavigasi dilain waktu

2.7.3 Live Project 2024

- **Tinjauan Singkat**



Gambar 2. 27 Logo Live Project

Sumber: <https://liveproject.id/>

Live Project merupakan Event Organizer yang memulai atau pertama kali menyelenggarakan acara pada tanggal 14, 15, dan 16 Oktober 2022 yang bertempat di Stadion Diponegoro, Semarang. Dan lanjut di Bali pada tanggal 21, 22, dan 23 Oktober. Event Organizer ini merupakan anak induk dari promotor di Indonesia, yaitu naungan promotor Mata Hati Telinga.



Gambar 2. 28 Logo Mata Hati Telinga

Sumber: <https://liveproject.id/>

- **Data Preseden**

Alamat : Stadion Diponegoro, Semarang.
 Tanggal : 12 & 13 Oktober 2024
 Jumlah Pengunjung : ± 1.500 per hari.
 Isi acara : Pertunjukan musisi lokal.



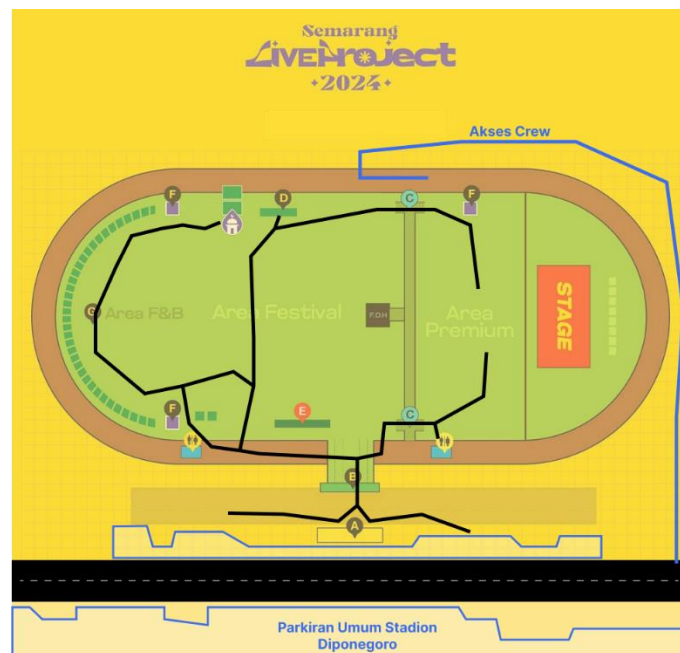
Gambar 2. 29 Flyer Live Project 2024

Sumber: [Instagram](#)

- **Pengamatan Studi Preseden**

- a) **Penentuan Alur**

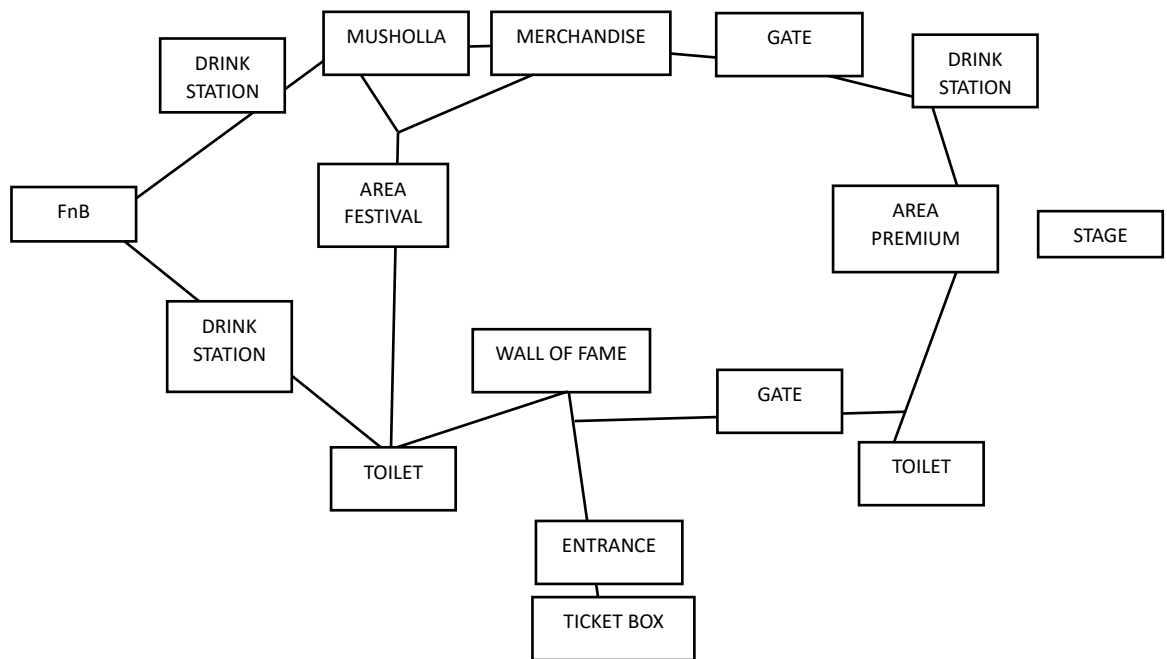
Pada studi preseden ini bertujuan dalam menemukan dan mencari potensi ketentuan pada preseden yang dipakai. Dimulai dengan menganalisis penentuan alur dan beberapa permasalahan atau solusi yang digunakan.



Gambar 2. 30 Alur ke Live Project 2024

Sumber: Analisa Pribadi

Pada analisa alur ditemukan hasil akses menuju ke venue melalui satu jalur utama, dengan fasilitas yaitu area parkir pengunjung sekitar stadion. Pada analisa alur ditemukan juga hasil akses masuk venue dan rute ke panggung utama. Dengan penggambaran seperti tabel dibawah.

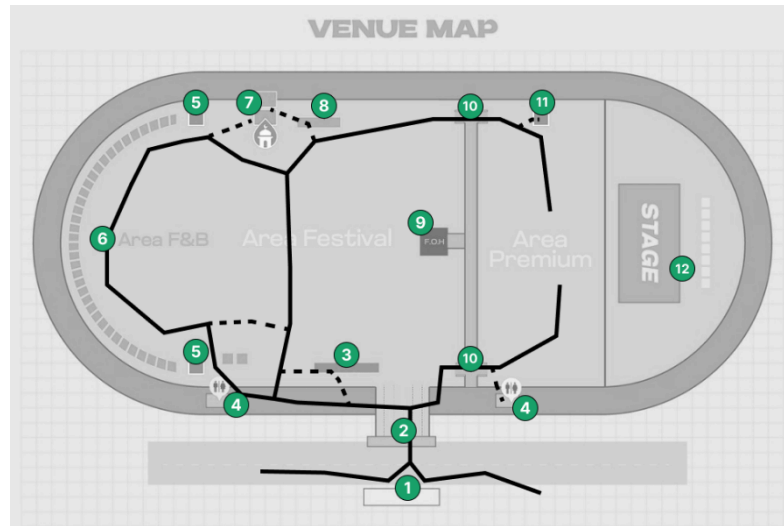


Tabel 3 Alur Gerak Pengunjung

Sumber: Analisa Pribadi

b) Penentuan Alur

Pada studi preseden ini bertujuan menemukan dan mencari potensi ketentuan ruang pada preseden yang dipakai. Tahapan ini dengan menganalisis penentuan ruang, penerapan wayfinding dan beberapa permasalahan atau solusi yang digunakan.



Gambar 2. 31 Penerapan Wayfinding Live Project 2024

Sumber: Analisa Pribadi

Pada analisa ini ditemukan penentuan ruang, penerapan wayfinding dan beberapa permasalahan atau solusi yang digunakan. dengan penerapan wayfinding seperti berikut:

1) Tanda 1

- Edge, ditunjukan informasi map venue mulai dari entrance hingga panggung utama.
- Pathway, menjadi jalur akses awal menuju node berikutnya.
- Node, menjadi penanda titik akses masuk pengunjung untuk menuju ke area venue.

2) Tanda 2

- Node, terdapat dinding pembatas yang membentuk sebuah lorong.
- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya.

3) Tanda 3

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya.
- Edge, sebagai tempat berfoto yang dimana ditunjukan beberapa penampil atau artis.

4) Tanda 4

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya.
- Node, menjadi toilet atau titik pengunjung untuk BAK atau BAB.

5) Tanda 5

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya.
- Node, menjadi titik pemberentian dalam bentuk drink station.

6) Tanda 6

- District, ditunjukan dengan banyak tenant FnB menjadi area konsumsi pengunjung dengan identitas visualnya berupa booth.

7) Tanda 7

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya.
- Node, menjadi titik pemberentian dalam bentuk musholla.

8) Tanda 8

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya.
- Node, menjadi titik pemberentian dalam bentuk booth merchandise.

9) Tanda 9

- Node, menjadi titik pemberentian dalam bentuk FOH.

10) Tanda 10

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya.
- Node, menjadi titik pemberentian dalam bentuk Gate ke Area Premium.

11) Tanda 11

- Pathway, menjadi jalur akses menuju node berikutnya.

- Node, menjadi titik pemberentian dalam bentuk drink station.

12) Tanda 12

- Landmark, ditunjukan dengan panggung utama yang menjadi titik acuan atau objek utama dalam bernavigasi. Dan menjadi tempat berkumpul atau titik pertemuan yang jelas sehingga pengunjung memudahkan dalam mengingat saat bernavigasi dilain waktu.