

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PANGGUNG MUSIK METAL BERGAYA GOTIK

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md.)

Program Studi D-3 Kriya Seni Minat Studi Tata Laksana Pentas



Oleh

Rifki Priyandi

NIM. 222213024

PROGRAM STUDI D3 KRIYA SENI

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA BANDUNG

2025

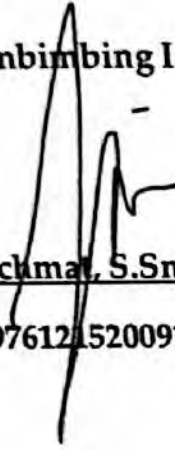
LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN PANGGUNG MUSIK METAL BERGAYA GOTIK

Telah disidangkan di hadapan penguji pada Rabu, tanggal 16 Desember

2025 Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I


Gerry Rachmat, S.Sn., M.Ds.

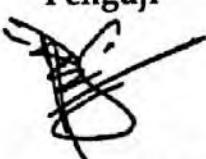
NIP: 197612152009121001

Pembimbing II


Nia Emilda, M.Pd.

NIP: 198701022014042001

Penguji


Ruslan Efendi, M. Ds

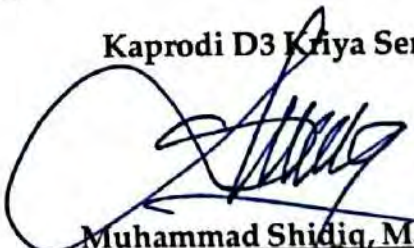
NIP: 198012232024211009

Ketua Jurusan Kriya


Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197405052003121003

Kaprodi D3 Kriya Seni


Muhammad Shidiq, M.Pd.

NIP. 199303172019031005

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain


Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.

NIP.197203101998021003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan yang telah memberikan rahmat dan karunia Nya sehingga proposal Tugas Ujian Akhir yang berjudul “perancangan panggung musik metal bergaya gotik” dapat diselesaikan. Proposal ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) pada bidang keahlian Kriya Seni Tata Laksana Pentas di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

Tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan tersusun sedemikian rupa, Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, yang telah memberikan banyak dukungan berupa materil dan imateril dalam pelaksanaan Tugas Akhir.
2. Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Jurusan Kriya Seni ISBI Bandung.
4. Muhammad Siddiq M.Pd. selaku Koordinator Prodi Kriya Seni ISBI Bandung.
5. Wali Dosen Khairul Mustaqin, S.Sn., M.Ds., dan seluruh Dosen jurusan Kriya Seni yang telah mendidik penulis selama proses pembelajaran di ISBI Bandung.
6. Gerry Rachmat, S.sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing I, yang telah membantu selama proses perancangan karya tugas akhir.
7. Nia Emilda, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang telah membantu selama proses penulisan dan perancangan karya Tugas Akhir.
8. Keluarga Mahasiswa Seni Rupa (KAMASRA) ISBI Bandung dan teman-teman yang telah membantu melancarkan proses tugas akhir.
9. Terima kasih kepada Mas Ugi, Pak Aid, Pa Eko, Pa Ispan dan seluruh jajaran tim Convert yang sudah memberikan waktu dan tempat selama penulis Menyusun tugas akhir.
10. Terimakasih kepada seluruh tim engineer convert telah memberi arahan dan masukan selama proses perancangan tugas akhir.

11. Terimakasih kepada rekan-rekan semua, yang sudah membantu melancarkan proses pengerjaan Tugas Akhir.

Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.



Bandung, 16 Desember, 2025

Penulis

Rifki Priyandi
NIM.222213024

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I.....	2
PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang	2
B. Tujuan	4
C. Perancangan.....	5
D. Pustaka Acuan.....	5
E. Metode Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	9
BAB II	11
PROSES PENCIPTAAN.....	11
A. Sumber Penciptaan	11
1. Panggung pertunjukan musik metal	11
2. Artistik dan tata cahaya bergaya gotik.....	13
B. Konsep Perwujudan.....	15
1. Gaya Visual.....	15
2. Warna	16
3. Ukuran Karya	18
4. Bahan dan Perlengkapan	19
5. Moodboard.....	28
C. Proses Penciptaan.....	28
BAB III.....	38
DESKRIPSI HASIL GARAP DAN PEMAPARAN KARYA.....	38

A. Deskripsi Karya.....	38
B. Penyajian Karya	40
BAB IV.....	46
KESIMPULAN.....	46
DAFTAR PUSTAKA	48
BIODATA.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ghotic stage.....	7
Gambar 1. 2 Ghotic stage.....	7
Gambar 1. 3 Ghotic stage.....	7
Gambar 1. 4 Ghotic stage.....	8
Gambar 1. 5 LED box	8
Gambar 1. 6 Ghotic artistic.....	8
Gambar 1. 7 Behemoth live concert	9
Gambar 2. 1 Kode ; a50828, 98179d, 000000, f5f4f5.....	18
Gambar 2. 2 Rigging 40x40cm	19
Gambar 2. 3 Square corner truss	20
Gambar 2. 4 Ladder truss.....	21
Gambar 2. 5 Mother truss.....	21
Gambar 2. 6 Vertical (rosette).....	22
Gambar 2. 7 Horizontal (ledger).....	23
Gambar 2. 8 Dekorasi wing dan head stage	23
Gambar 2. 9 Dekorasi gotik.....	24
Gambar 2. 10 Martin Viper Performance	25
Gambar 2. 11 Atomic Strobe.....	25
Gambar 2. 12 Strobe bar.....	26
Gambar 2. 13 Blinder.....	26
Gambar 2. 14 Barrier	27
Gambar 2. 15 Genset	27
Gambar 2. 16 Moodboard.....	28
Gambar 2. 17 Mindmapping.....	29
Gambar 2. 18 Proses Pembuatan Moodboard di Photoshop.....	30
Gambar 2. 19 Matrix.....	30

Gambar 2. 20 Alternatif 1.....	31
Gambar 2. 21 Alternatif 2.....	31
Gambar 2. 22 Alternatif 3 (fix)	32
Gambar 2. 23 Denah.....	33
Gambar 2. 24 Tampak depan	33
Gambar 2. 25 Tampak samping kiri.....	34
Gambar 2. 26 Tampak samping kanan	34
Gambar 2. 27 Potongan A.....	35
Gambar 2. 28 Potongan B.....	35
Gambar 2. 29 Isometri skema material	36
Gambar 2. 30 Detail Properti	36
Gambar 2. 31 Detail Barrisol.....	37
Gambar 2. 32 Art visual decoration	37
Gambar 3. 1 Karya utama panggung.....	39
Gambar 3. 2 Karya utama panggung.....	39
Gambar 3. 3 Display karya pada pameran tugas akhir.....	40
Gambar 3. 4 3D Render Capture	41
Gambar 3. 5 3D Render Capture	42
Gambar 3. 6 Poster Desain	42
Gambar 3. 7 Proses perakitan maket ringlock.....	43
Gambar 3. 8 Maket pada display pameran.....	44
Gambar 3. 9 Properti 1:2 pada display pameran.....	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa sebelum abad ke-20, masyarakat Indonesia menikmati musik melalui pagelaran langsung di panggung, gedung pertunjukan, atau pada acara-acara keramaian seperti pasar malam, namun sejak munculnya musik industri di awal abad ke-20, secara bertahap terjadi transformasi besar: musik menjadi semakin mudah diakses berkat kehadiran media seperti radio, televisi, piringan hitam, kaset, CD, VCD, dan DVD. Perkembangan teknologi ini pun ikut turut mempengaruhi ruang pertunjukan pada musik itu sendiri. Panggung tidak lagi identik dengan tempat fisik. Panggung kemudian hadir dalam format baru-“Panggung Virtual” yang dapat dengan mudah diakses melalui radio, TV, hingga rekaman. Ini memunculkan perubahan cara seniman dan pendengar berintraksi dengan musik. (Mintargo, 2018)

Karya ini dibuat dengan gaya gotik dan musik bernuansa metal dengan subgenre doom metal seperti band Black Sabbath sebagai pondasi utama dari doom metal. Doom metal lahir dari elemen musik Sabbath: tempo lambat, riff berat, dan atmosfer gelap yang menekankan nuansa penderitaan, kegelapan, serta ketakutan eksistensial. Dalam musik, Panggung selalu menjadi medium penting bagi metal untuk membentuk identitasnya sendiri. Sejak awal kemunculan Black Sabbath, panggung metal telah dirancang bukan

hanya sekadar tempat pertunjukan musik, tapi juga berperan sebagai ruang penciptaan atmosfer gelap yang mendukung karakter sonik mereka. Konser-konser Sabbath dengan pencahayaan redup, simbol *okultisme*, dan nuansa muram memperlihatkan bahwa panggung adalah cerminan dari citra band. Judas Priest kemudian menguatkan gagasan itu dengan memperkenalkan pakaian kulit hitam, rantai, serta sepeda motor di atas panggung, yang membentuk ikonografi metal yang tak hanya terdengar, tetapi juga terlihat. Iron Maiden membawa hal ini lebih jauh dengan menghadirkan Eddie, maskot yang selalu muncul dalam backdrop raksasa dan instalasi panggung, sehingga setiap konser menjadi narasi visual yang berkesinambungan dengan musik mereka. Dapat disimpulkan panggung pada musik metal bukan hanya sebagai identitas visual, tapi juga sebagai arena perlawanan dan jembatan globalisasi. (Christe, 2003).

Metal adalah musik yang memiliki kemampuan untuk terus berevolusi melalui lahirnya subgenre-subgenre baru, dan proses itu selalu tercermin pada bagaimana musik tersebut dipentaskan di atas panggung. Evolusi genre ini memperlihatkan bahwa metal tidak pernah statis, setiap gelombang baru selalu melahirkan gaya pertunjukan yang menandai perbedaan identitas, ideologi, dan estetika. Dengan demikian, panggung menjadi saksi hidup bahwa evolusi metal bukan hanya terdengar dalam musiknya, tetapi juga terlihat dan dialami dalam setiap bentuk pertunjukan. (Christe, 2003)

Sementara itu, di Inggris, muncul cabang *death-doom* melalui band seperti Paradise Lost, My Dying Bride, dan Anathema, yang menggabungkan kebrutalan death metal dengan tempo berat doom,

melahirkan suasana melankolis yang kemudian menjadi pondasi bagi *gothic* metal (Christe,2003). Gaya *gothic* pada bangunan sendiri semula lahir di abad pertengahan Eropa, bangkit kembali pada abad ke-18 dan ke-19 dengan makna yang sama sekali baru. Buku ini menelusuri bagaimana lengkung lancip, jendela mawar, menara runcing, dan ornamen rumit khas katedral abad pertengahan dihidupkan ulang dalam konteks modern, bukan hanya sebagai nostalgia, melainkan sebagai simbol spiritualitas, moralitas, dan identitas kebangsaan (Yorke, 2017). Disini penulis ingin menggabungkan subgenre *gothic* metal dengan gaya arsitektur *gothic* bukan hanya karna memiliki nama yang sama, tapi disini penulis merasa ada relevansi dari dua karya seni ini, salah satunya suasana dan atmosfer. Sehingga penulis ingin mencoba mengimplementasi itu dalam sebuah bentuk penataan artistik panggung musik metal dengan gaya gotik.

Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan panggung musik metal bergaya gotik?
2. Bagaimana teknik perancangan panggung musik metal bergaya gotik?
3. Bagaimana bentuk penyajian perancangan panggung musik metal bergaya gotik?

B. Tujuan

1. Untuk menjelaskan perancangan panggung musik metal bergaya gotik.

2. Untuk menjelaskan teknik perancangan panggung musik metal bergaya gotik.
3. Untuk menjelaskan bentuk perancangan panggung musik metal bergaya gotik.

C. Perancangan

1. Batasan Karya
 - a. Perancangan desain tahap awal adalah menganalisa, menentukan tema dan gaya kemudian mengembangkan konsep.
 - b. Set instalasi ukuran menyesuaikan dengan lokasi *stage*
 - c. Pembuatan moodboard, skema material, poster, gambar kerja, desain 3D, rendering, visual animasi.
 - d. Menentukan bahan material utama untuk pembuatan properti pendukung *stage*.
 - e. Karya ditampilkan dalam bentuk pameran.
2. Metode Visualisasi Karya
 - a. Menentukan dan mengembangkan konsep tema dan gaya.
 - b. Membuat moodboard, matrix, skema material, dan poster.
 - c. Membuat gambar 3D.
 - d. Membuat gambar kerja.
 - e. Membuat *Timecode* untuk *ploting* dan skema *lighting*.(opsional)
 - f. Membuat visual animasi yang aktual.

D. Pustaka Acuan

Ian Christe (2003). *Sound of the Beast: The Complete Headbanging History of Heavy Metal*. Tahun Terbit: 2003 (edisi pertama oleh

HarperCollins Publishers)

Penerbit: HarperCollins Publishers (edisi AS, pertama) Ada juga edisi paperback oleh It Books yang dirilis pada 17 Februari 2004.- Buku ini mencakup gaya panggung dan sejarah menyeluruh musik heavy metal, mulai dari akar genre bersama Black Sabbath di tahun 1970 hingga perkembangan subgenre seperti NWOBHM, thrash, death, grindcore, dan black metal.

Wisnu Mintargo (2018). *Budaya Musik Indonesia*. Tahun Terbit: akhir tahun 2018 (edisi cetakan pertama). Penerbit: Penerbit PT Kanisius, Yogyakarta, Indonesia.- Buku ini membahas ragam praktik musik di Indonesia termasuk panggung dan bagaimana musik mencerminkan budaya, sejarah, serta perkembangan sosial masyarakat Indonesia — dari musik tradisional hingga genre modern seperti rock, jazz, dan musik populer.

Trevor Yorke (2017). *Gothic Revival Architecture*. Tanggal Terbit: 29 Juni 2017. Penerbit: Shire Publications (imprint di bawah Bloomsbury Publishing).- menulis tentang warisan arsitektur dan industri di Inggris.

E. Metode Penelitian

1. Metode Literatur

Perancangan ini menggunakan studi literatur dari berbagai sumber seperti buku, film, dan artikel

2. Metode Pictorial

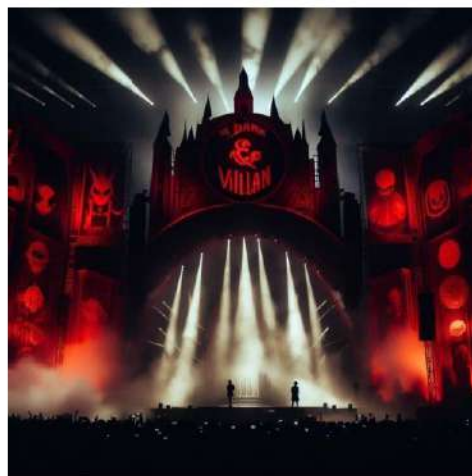
Studi dilakukan untuk mencari referensi dalam proses penciptaan karya.



Gambar 1. 1 Ghotic stage
(Sumber : Pinterest-2025)



Gambar 1. 2 Ghotic stage
(Sumber : Pinterest-2025)



Gambar 1. 3 Ghotic stage

(Sumber : Pinterest-2025)



Gambar 1. 4 Ghotic stage

(Sumber : Pintererst-2025)



Gambar 1. 5 LED box

(Sumber : pinterest-2025)



Gambar 1. 6 Ghotic artistic

(Sumber : pinterest-2025)



Gambar 1.7 Behemoth live concert
(Sumber : Arte Concert-2024).

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir nantinya yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang penciptaan, tujuan, perancangan, Sumber Pustaka (menjelaskan informasi tertentu yang relevan dengan karya yang akan dibuat, seperti ide, konsep, metode, bentuk, material, media, dan lain sebagainya); Metode Penelusuran Data (menjelaskan bagaimana cara menelusuri data); Sistematika penulisan (penjelasan bahasan dari rancangan bab yang berada dalam proposal).

BAB II Proses Penciptaan, berisi Sumber Penciptaan (penjelasan hal yang menjadi sumber penciptaan); Konsep perwujudan (penjelasan tentang pilihan estetika bentuk, gaya visual, tema, dan warna); Proses Penciptaan/Perwujudan Karya (paparan tentang proses visualisasi karya dari perancangan hingga perwujudan).

BAB III Deskripsi Hasil Garap dan Pemaparan Karya, berisi Deskripsi Karya (memaparkan keterangan dari masing-masing karya yang telah dihasilkan baik berupa gambar maupun 11 keterangan

tambahan lainnya); Penyajian Karya (menjelaskan hal-hal berkait dengan penyajian karya, seperti bentuk penyajian dan pengemasan).

BAB IV Kesimpulan, (berisi paparan pengalaman proses berkarya sesuai topik atau masalah yang diangkat).



BAB II

PROSES PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan

1. Panggung pertunjukan musik metal

Panggung adalah tempat pemain musik mengekspresikan musiknya kepada penonton. Panggung musik akan memiliki karakter yang berbeda dengan jenis seni lain yang ada pada sebuah gedung pertunjukan seni seperti panggung seni musik dan panggung teater. Dalam mendesain panggung, langkah awal yang dilakukan adalah memilih karakteristik yang spesifik dari musik seperti: musik klasikal, Pop/ Rock, Jazz, Opera, tari, musical, dan kemudian menentukan skala dari pementasan, yakni dalam skala besar, sedang, ataupun kecil. Semua keputusan ini akan berdampak pada jumlah penonton, jumlah seniman, staf teknis dan juga manajemen dari produksi (Maulana, 2018)

Pertunjukan musik merupakan bagian penting yang tidak terpisahkan dari praktik kelompok budaya kaum muda berbasis musik. Dalam hal ini, fungsi pertunjukan musik tidak hanya terbatas pada ruang artikulasi nilai estetis namun juga sebagai ruang artikulasi nilai politis kultural bagi para pelaku budaya kaum muda (Sutopo & Lukisworo, 2023). Dalam konteks panggung pertunjukan dalam artikel "Underground Rock Music and Democratization in Indonesia" menjelaskan bahwa masing-masing genre dan subgenre menarik audiens yang berbeda secara sosial,

seperti Death metal populer di ibu kota, sementara black metal, dengan tema-tema okultisme dan pertunjukan panggungnya yang dramatis, populer di provinsi-provinsi yang lebih "tradisional", di mana konon musik ini beresonansi dengan kepercayaan rakyat lokal tentang roh jahat dan kekuatan supernatural. (wallach, 2005).

Dalam konteks Indonesia, Sutopo juga menyebutkan bahwa praktik bermusik secara mandiri dan perlawanan secara kultural juga terjadi. Pada skena jazz, pertunjukan musik terutama berbasis komunitas selain bermakna sebagai ruang akumulasi modal sosial dan kultural, juga menjadi representasi posisi sosial musisi dalam skena, serta sebagai ruang reproduksi wacana politis secara simbolik terutama terkait dengan negosiasi terhadap terbatasnya ruang publik di perkotaan (Sutopo, 2017). Seperti yang ditulis Maulana dalam tesisnya menyebutkan aliran musik berkembang pesat sesuai dengan perkembangan jaman. Salah satunya adalah aliran musik Death Metal yang kini berkembang pesat di Indonesia khususnya di Bandung dan sekitarnya. Death Metal adalah aliran musik yang pertama kali muncul dengan nama aliran musik *Trash Metal*. Aliran musik ini berasal dari Negara Amerika dan Eropa. Salah satu ciri khas penampilan musik Death Metal adalah suasana panggung yang gelap, vokal yang dikeluarkan dengan teknik geraman, musik yang rumit baik dari segi vokal maupun penggunaan alat musik dan aksi panggung yang atraktif. (Maulana, 2018).

Dengan berkembang pesatnya musik Death Metal, berbagai pertunjukan musik *underground* silih berganti digelar di berbagai

fasilitas publik di Kota Bandung, seperti di GOR Saperua, Lapangan Udara Sulaeman, Stadion Sepakbola, Lapangan TNI dengan jangka waktu hampir setiap minggu. Dari berbagai pagelaran Death Metal, pagelaran Bandung Berisik adalah nama acara musik metal pertama dan tertua di Indonesia yang dibuat oleh komunitas metal Ujungberung. Musik yang ditampilkan pada pagelaran ini bersifat spesifik dan eksklusif, pagelaran Bandung Berisik dimulai pada tahun 1995. Bandung Berisik menjadi pagelaran musik metal terbesar se-ASIA, pengunjung tersebut tidak hanya dari Kota Bandung melainkan dari luar daerah dan pengunjung dari luar negeri seperti Malaysia, Singapura dan Australia (Maulana, 2018).

2. Artistik dan tata cahaya bergaya gotik

Panggung adalah bagian integral dari identitas metal. Black Sabbath, misalnya, bukan hanya berbeda secara musikal, tetapi juga menciptakan suasana panggung dengan pencahayaan gelap, tema okultisme, dan nuansa mencekam yang jarang ada di rock sebelumnya. Judas Priest menambahkan lapisan artistik baru dengan pakaian kulit, rantai, dan motor di atas panggung, yang kemudian menjadi ikon visual metal. Iron Maiden menghadirkan artistik panggung yang spektakuler melalui backdrop raksasa, efek panggung, serta kehadiran maskot Eddie dalam berbagai wujud sebuah bentuk “teater metal” yang menyatukan musik, visual, dan narasi fantasi. (Christe ,2003)

Christe melanjutkan, seiring berkembangnya genre, artistik panggung juga ikut berubah. Glam metal menonjolkan aspek visual dengan tata busana flamboyan, *make-up*, dan panggung penuh lampu serta piroteknik. *Thrash metal* justru bergerak ke arah berlawanan: mereka menolak estetika glamor dengan panggung yang lebih polos namun dihidupkan lewat energi moshpit dan interaksi fisik dengan penonton. Death metal menghadirkan kesan brutal dengan suasana penuh darah tiruan, imagery horor, dan atmosfer intens, sementara black metal menjadikan panggung sebagai ruang ritual *corpse paint*, salib terbalik, lilin, kabut, dan simbol-simbol okultis menekankan ideologi dan estetika gelap mereka. (Christe, 2003).

Selain artistik pada panggung, tata cahaya pada panggung pertunjukan musik juga tidak kalah pentingnya, seperti yang di katakana Maulana dalam tesisnya, Pada sebuah ruang pertunjukan, penyinaran selalu menjadi pusat perhatian dengan memperhatikan faktor-faktor terang atau silau, pergantian warna, kreatifitas bentuk dan efek khusus yang ditimbulkan akan mempengaruhi perasaan psikologis. Fungsi pencahayaan panggung Adalah visibility untuk dapat terlihat jelas dan teliti pada bagian bagian pementasan atau adegan yang dipertunjukan. Untuk dapat menimbulkan suatu perasaan pada penonton terhadap pertunjukan itu sendiri. Atau membentuk suasana ruang. Untuk membantu membentuk suatu komposisi panggung Untuk membentuk efek – efek pada panggung. Jenis Pencahayaan Panggung Pencahayaan panggung terdiri dari tiga bagian penting,

diantaranya ada *Lighting The Actor*, atau pencahayaan yang ditujukan untuk menerangi pemain/pementas. *Lighting The Acting*, yaitu Area pencahayaan yang ditujukan untuk menerangi / memberi efek pada area panggung. Adapun *Lighting The Background & Effect* untuk memberi penerangan dan efek pada panggung / latar belakang panggung. (Maulana, 2018).

B. Konsep Perwujudan

1. Gaya Visual

Penulis disini mengangkat gaya visual gotik, karna menurut Smialek dalam buku *Medievalism and Metal Music Studies* pada capter 9: *Medievalism and Metal Music Studies: Getting Medieval: Signifiers of the Middle-Ages in Black Metal Aesthetics*, menguraikan bahwa black metal secara konsisten menggunakan "*medieval signifiers*" (penanda-abad pertengahan) karena estetika medieval membawa konotasi ketakutan, kegelapan, misteri, supernatural, penderitaan, dan kejahatan. Visual medieval seperti gambaran *plagues* (wabah), *forest* (hutan rimba), *tortures* (penyiksaan), dan supernatural menimbulkan suasana yang cocok dengan tema musikal black metal yang biasanya "*sinister, threatening, inhospitable*" (B. Peacock, R., & Hagen, R. (Eds.). 2019).

Fokus utama penulis disini selain pada penataan artistik yang bergaya gotik, penulis juga ingin mengangkat fokus tata cahaya pada panggung bergaya gotik. Di blog TicketFairy dalam tulisannya *Lighting for Metal Festivals: Speed, Contrast, and Sightlines*,

menulis bahwa desain pencahayaan yang tepat dapat mengangkut riff gitar yang menghancurkan menjadi momen tontonan yang mencengangkan. Bayangkan strobo cepat yang disinkronkan dengan ledakan drum *double-kick*, atau dinding api yang menerangi panggung saat headliner mencapai klimaksnya. Efek-efek ini menggetarkan kerumunan di acara-acara dari *Download Festival* di Inggris hingga *Wacken Open Air* di Jerman (TicketFairy, 2025).

Masih dalam blognya, TicketFairy juga menjelaskan teknis dan efek pada pencahayaan seperti memberi Efek mesin kabut, hazer, dan beam narrow dapat menghidupkan tekstur cahaya sehingga panggung terasa “arsitektonis” menciptakan kolom dan rongga cahaya yang mengingatkan pada interior katedral atau gotik. Penggunaan gobo atau pola pada *wash* maupun *spot* menambahkan *layer* ornamentasi visual yang sesuai dengan motif gotik. Praktisi konser moderen merekomendasikan sinkronisasi efek ini dengan *lighting cues* untuk memaksimalkan dampak visual pada *audience festival* atau *indoor show* (TicketFairy, 2025).

2. Warna

Penulis memilih beberapa utama yang bisa diturunkan menjadi beberapa warnan lain, seperti hitam, merah, ungu, dan putih. Penulis memilih warna-warna tersebut karna memiliki psikologi dan dampaknya sendiri, seperti warna hitam, memiliki simbol ketiadaan, kematian, kekuatan, misteri. Selain itu warna hitam adalah warna identitas subkultur metal (pakaian, artwork, poster). Dalam konteks panggung, hitam berfungsi sebagai “kanvas” yang menahan perhatian pada bentuk, siluet, dan cahaya

warna-warni (Pichler, 2017). Warna merah pada psikologi warna, merah dapat memicu *arousal* atau gairah tinggi asosiasi dengan gairah, amarah, bahaya. Biasanya di panggung metal, merah dipakai untuk momen klimaks, riff berat, dan untuk menciptakan sensasi panas atau tekanan. Penelitian citra warna vs emosi musik menunjukkan korelasi antara nada atau arsal musik yang “intense” dengan latar merah (McDonald, J. 2022). Sedangkan ungu dalam psikologi dan simbol pada warna, ungu menggabungkan aspek merah (energi) dan biru (kedalaman), yang seringkali dikaitkan dengan mistisisme, ritual dan kemewahan yang cocok untuk nuansa *goth* yang “ritualistik” atau *doom* atau atmosferik (Cherry, 2024). Dan warna putih dalam fokus tata cahaya pertunjukan musik memiliki fungsi terutama cahaya *back / side spotlight* putih dingin dapat membuat siluet tajam, menonjolkan gerak pemain, memberi efek “*ghostly*” bila dipadukan *haze*. Pada warna lain yang kaya (merah atau ungu) putih berperan sebagai punch untuk menandai perubahan dinamika atau solo. (Dunham, 2019).

Adapun dalam tata cahaya, Dunham menyarankan untuk menggunakan white hard backlight untuk siluet, peaking *spot* untuk vokal/solo, dan gobo berbentuk untuk efek arsitektural gotik seperti jendela gereja, tracer (Dunham, 2019). Warna ungu dalam penggunaan di tata cahaya, ungu bagus untuk *wash* pada *chorus* atau bagian atmosfer, dan dapat dipadukan dengan *smoke* atau *haze* untuk *beam* yang “mengambang” dan memberi kesan sakral/ritual (Cherry, 2024). Penulis menggunakan warna ungu pada lampu untuk memberikan efek dan menambah Kesan atmosferik.

Merah pada tata cahaya biasanya menggunakan *red wash* atau *sidelights* untuk momen puncak dapat juga dikombinasi dengan *flicker strobes* atau *slow pulsing red* untuk sensasi agresi. Gunakan juga warna merah sebagai aksen jangan *overflow* agar tidak membunuh detail wajah atau kostum (McDonald, J. 2022). Selain memiliki dampak secara psikologis, hitam juga memiliki dampak praktis, seperti latar hitam yang mampu menyerap cahaya sehingga warna lain seperti merah, ungu dan putih muncul lebih jernih dan dramatis, warna hitam juga mempertegas tekstur panggung dan kostum (Pichler, 2017).



Gambar 2. 1 Kode ; a50828, 98179d, 000000, f5f4f5

(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)

3. Ukuran Karya

Penulis merasa bahwa panggung untuk penampilan musik metal dengan band yang begitu besar, ukuran panggung kecil sangat tidak cocok. Maka disini penulis mencoba menggunakan ukuran panggung yang besar namun cukup jika untuk penampilan band Black Sabbath dan flashgod Apocalypse, yang akan penulis gunakan sebagai acuan untuk membuat *timecode lighting* pada

perancangan panggung pertunjukan musik metal bergaya gotik. Dengan luasan panggung sekitar 11 meter x 7 meter dan ringlock sebagai stuktur backdrop dengan ukuran per modul 2 meter x 2 meter. Namun untuk realisasinya sendiri penulis akan membuat ukuran dengan skala 1:100 untuk penerapan di gambar kerja, skala 1:50 untuk di maket atau diorama dan 1:2 untuk 1 properti yang mewakili keseluruhan desain yang dibuat.

4. Bahan dan Perlengkapan

Bahan dan perlengkapan yang perlu dan penting agar perancangan desain ini dapat terealisasi yaitu :

1. Rigging

Dalam satu panggung pertunjukan terdapat beberapa jenis *rigging* yang digunakan sesuai kebutuhan. Seperti :

- a. *Rigging* : ukuran 40x40cm modul per 4 meter untuk menjadi struktur utama.



Gambar 2. 2 Rigging 40x40cm

(sumber: <https://indonesia.alibaba.com/product-detail/tents-stage-alumunium-truss-alumunium-truss-systems-construcktion-6055615138>, 2025)

- b. *Square corner truss* : untuk menjadi menghubungkan *rigging* satu ke *rigging* lainnya.



Gambar 2. 3 *Square corner truss*

(Sumber:

https://bsmmultimedia.com/index.php?route=product&product_id=1019)

- c. *Ladder Truss* : sebagai struktur rangka penopang yang kuat untuk menggantungkan dan menyangga berbagai peralatan penting seperti lampu sorot, *speaker*, layar *LED*, dekorasi, dan elemen visual lainnya, sehingga memungkinkan penataan panggung yang fleksibel, aman, dan profesional.



Gambar 2. 4 Ladder truss

(Sumber: <https://www.xsftruss.com>, 2025)

- d. *Mother Truss* : ukuran 60x40cm sebagai kerangka utama atau struktur penopang utama yang kokoh untuk menggantung dan memasang berbagai peralatan seperti lampu sorot, *speaker*, layar *LED*, dan dekorasi, yang memungkinkan pencahayaan, audio, dan visual yang memukau serta menghemat ruang di bawahnya.



Gambar 2. 5 Mother truss

(Sumber: <https://unissonstructures.com/en/categories-produit/truss-en/mother-grid-series/>, 2025)

2. Ringlock

- a. *Vertical (Rosette)* : Sebagai titik koneksi utama dalam sistem perancah *Ringlock*, tempat komponen lain seperti *ledger*, *transom*, dan *brace horizontal* dapat dipasang pada berbagai ketinggian dan sudut untuk membentuk struktur perancah yang kokoh, stabil, dan serbaguna.



Gambar 2. 6 *Vertical (rosette)*

(Sumber: <http://share.google/images/WhjpkbEl7YgBqSjqk>, 2025)

- b. *Horizontal (Ledger)* : Sebagai penopang platform kerja, penghubung tiang *vertikal*, dan pemberi stabilitas lateral pada struktur *scaffolding*.



Gambar 2. 7 Horizontal (ledger)

(Sumber:

http://www.adtoscaffold.com/product/ADTO_Ringlock_scaffolding_Ledger.html,
2025)

3. Dekorasi artistik

- a. *Banner* : Sebagai visual yang memberi bentuk gotik yang di tempel sebagai *cover* pada *ringlock*.



Gambar 2. 8 Dekorasi wing dan head stage

(Sumber: Flowercity fest, 2025)

- b. *Multiplex* : sebagai *base* untuk *banner* yang dibentuk mengikuti bentukan visual gotik.



Gambar 2. 9 Dekorasi gotik

(Sumber: Pinterest)

4. Lighting

- a. *Beam* : *Beam* sendiri terbagi menjadi 3 jenis beam yang memiliki fungsi yang berbeda, *beam wash* untuk meratakan cahaya dipanggung dan memberi efek dramatis, *beam spot moving head* untuk memberi titik fokus dan memberi efek gobo atau pola, *hybrid beam* lebih fleksibel dengan lebih banyak pilihan *lighting cue*.



Gambar 2. 10 *Martin Viper Performance*

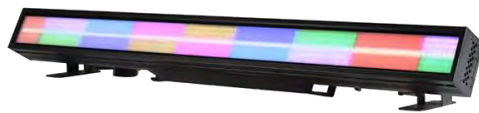
(Sumber: <https://www.martin.com/en/search?utf8=%E2%9C%93&query=viper>, 2025)

- b. Atomic : Sebagai strobe, *wash* warna, blinder, dan memberikan efek kejut sekaligus penerangan atmosferik.



Gambar 2. 11 *Atomic Strobe*

- c. Strobe bar : Sebagai efek dramatis dan efek visual dinamis.



Gambar 2. 12 *Strobe bar*

- d. Blinder atau mini brute : Sebagai efek *flash* masal untuk membuat penonton merasa menjadi agian dari pertunjukan dan memberi *highlight* dramatis.



Gambar 2. 13 *Blinder*

(Sumber: <https://jia.in/blinder-flasher/>, 2025)

- e. Barrier : Sebagai pembatas dan keamanan untuk mencegah *chaos*, melindungi penonton dan mengatur alur penonton.



Gambar 2. 14 *Barrier*

(Sumber: http://id.made-in-china.com/co_bg-mesh/product_Temporary-Perimeter-Fencing-Active-Crowd-Control-Pedestrian-Barrier-with-Cross-Feet_ysooehsegg.html , 2025)

- f. Genset : sebagai *backup* listrik.



Gambar 2. 15 *Genset*

5. Moodboard

Penulis membuat moodboard dengan tekstur grunge dengan latar belakang katedral yang diberi efek blur. Menggunakan rupa huruf Bersong untuk aksentulisan, dan Abismo Sangriento untuk judul pada tulisan Moodboard.



Gambar 2. 16 *Moodboard*

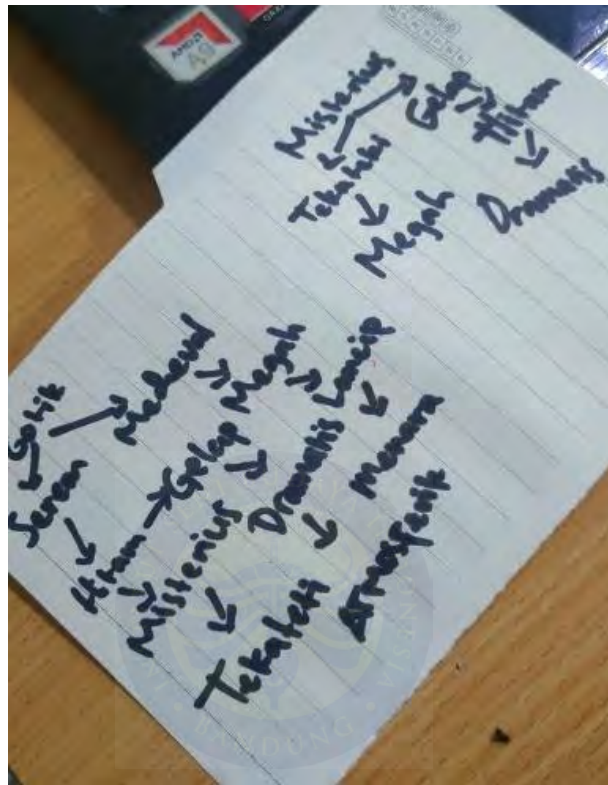
(sumber: Rifki Priyandi, 2025)

C. Proses Penciptaan

Tahapan awal dalam proses penciptaan rancangan panggung ada beberapa tahap, diantaranya :

1. Proses awal penulis sebelum membuat rancangan panggung adalah menentukan tema dan gaya yang akan penulis gunakan dalam

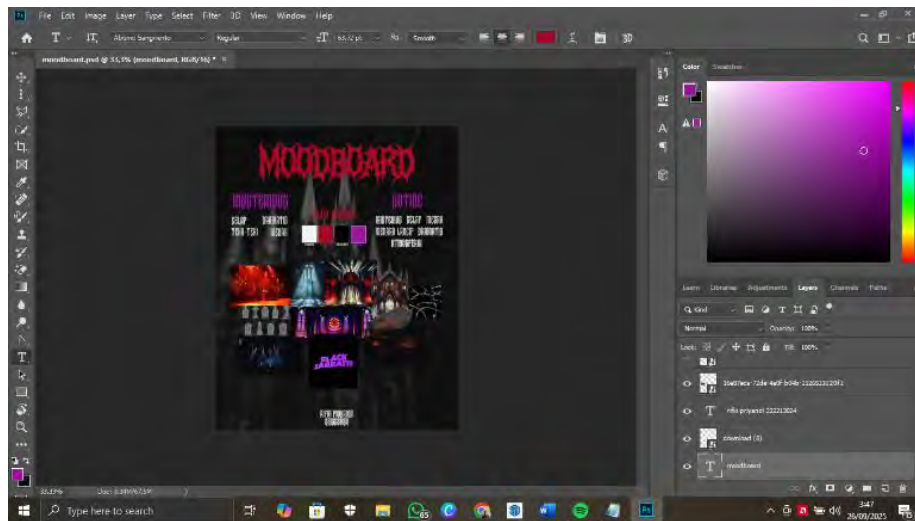
desain yang akan dirancang. Langkah pertama dalam menentukan tema dan gaya adalah membuat *mind mapping* untuk menggali lebih dalam korelasi antara keduanya.



Gambar 2. 17 *Mindmapping*

(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)

2. Setelah melakukan *mind mapping*, akhirnya penulis mendapatkan gaya gotik, dan tema misterius. Selanjutnya penulis membuat moodboard untuk acuan desain yang akan dirancang



Gambar 2. 18 Proses Pembuatan *Moodboard* di *Photoshop*

(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)

3. Lalu setelah selesai dengan membuat moodboard penulis membuat matrix sebagai turunan dari moodboard.



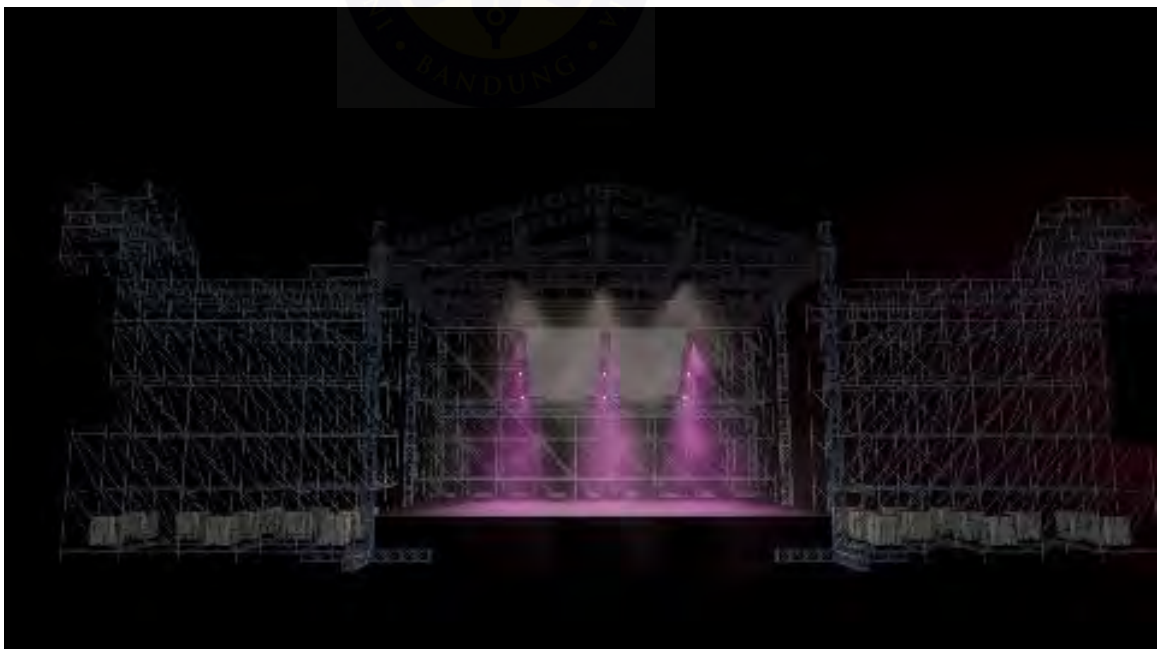
Gambar 2. 19 Matrix

(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)

- Setelah selesai dengan moodboard dan matrix, penulis coba tuangkan kedalam desain yang akan dirancang.



Gambar 2. 20 Alternatif 1
(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)



Gambar 2. 21 Alternatif 2
(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)

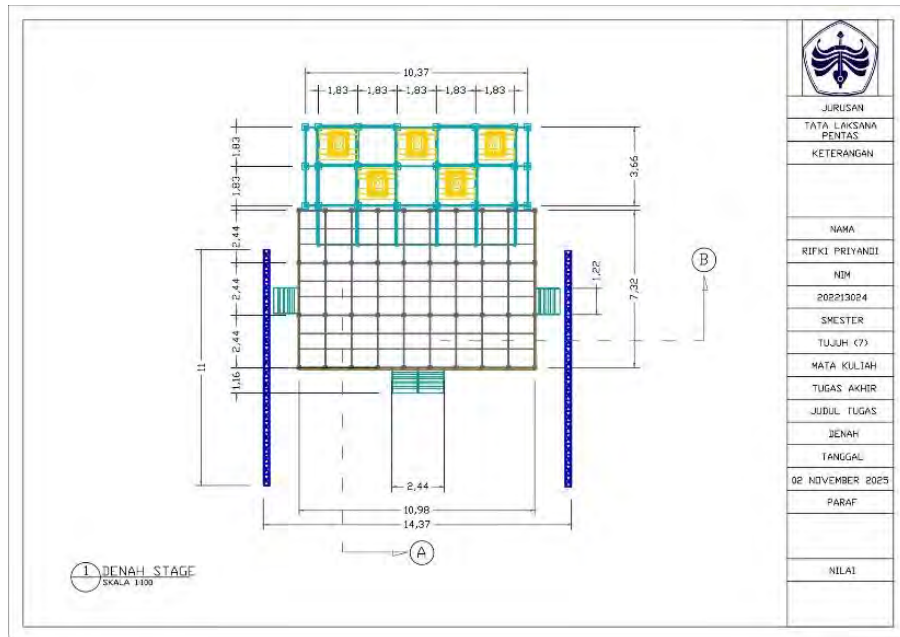


Gambar 2. 22 Alternatif 3 (fix)

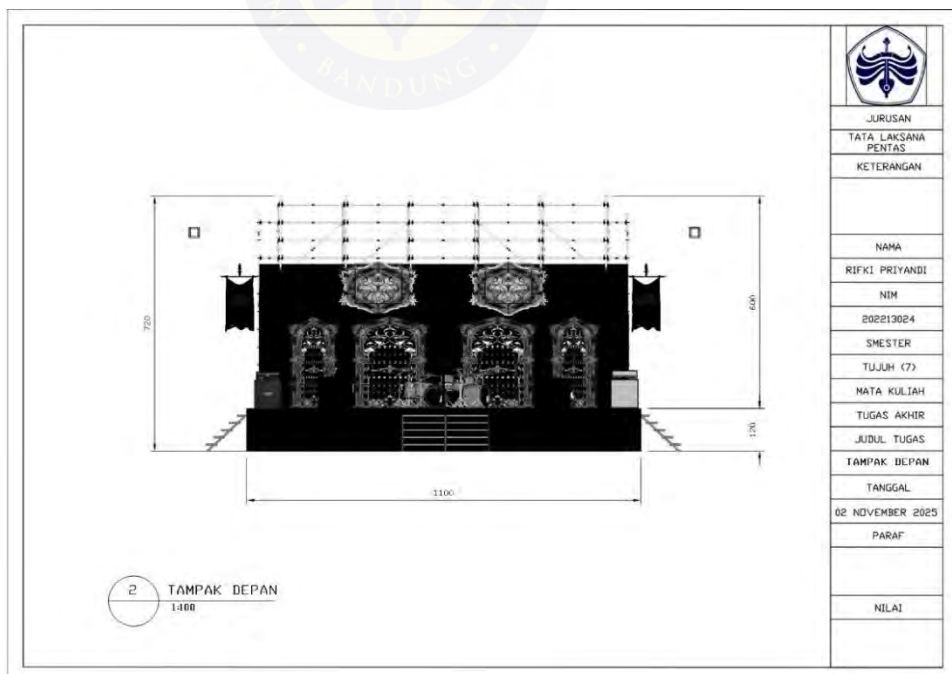
(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)

Disini penulis memberikan dua opsi pilihan untuk si sketsa panggung. Gambar pertama sebelah kiri merupakan desain panggung dengan *rigging* yang umum dan sederhana. Sebelah kiri lebih dibalut unsur industrial namun masih memiliki korelasi pada gaya gotik dengan panggung *rigging* dan *ringlock*.

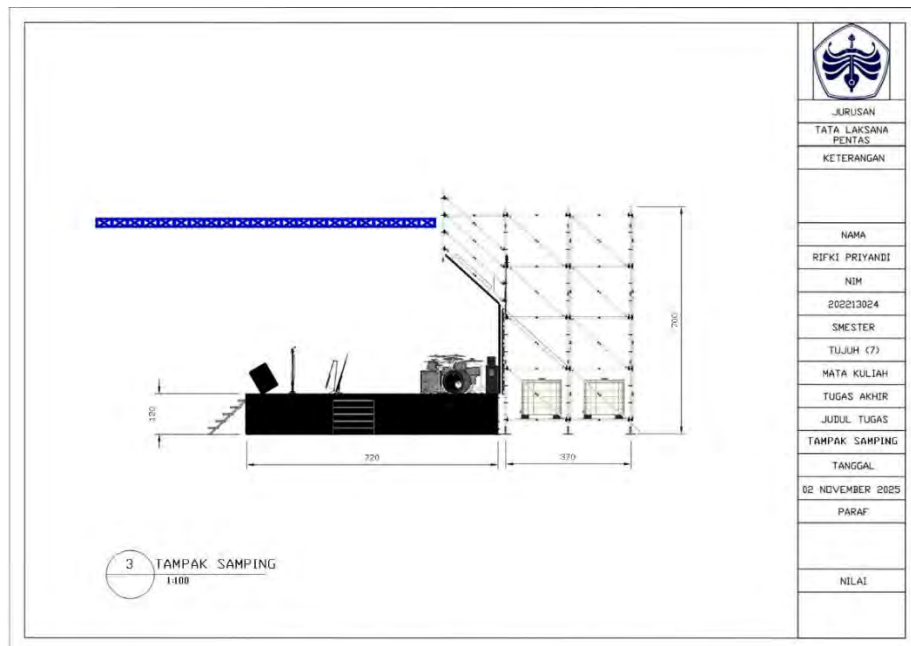
5. Setelah membuat gambar desain 3d, penulis melanjutkan dengan membuat gambar kerja.



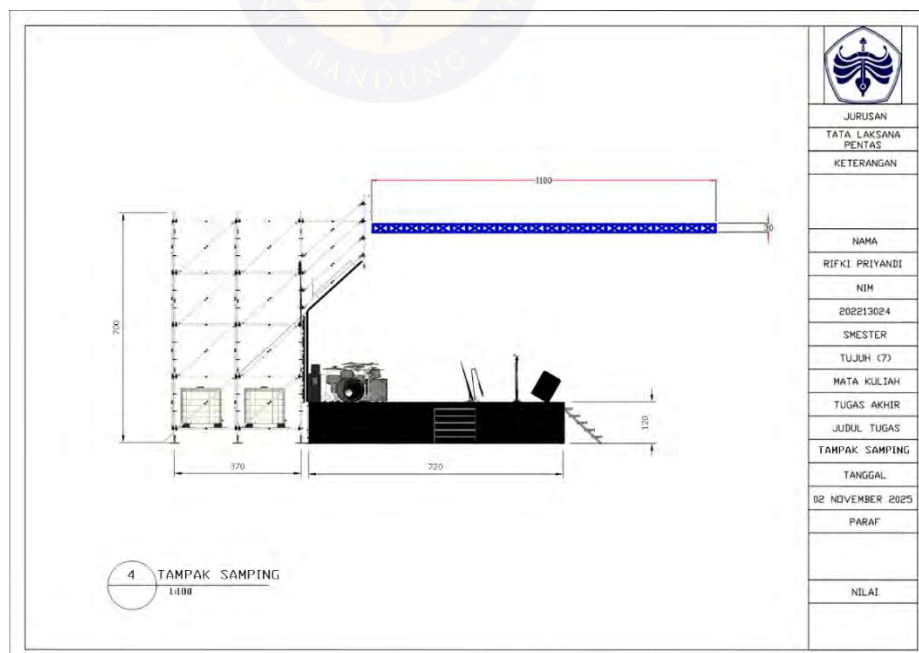
Gambar 2. 23 Denah
(Sumber: Rifki Priyandi, 2025)



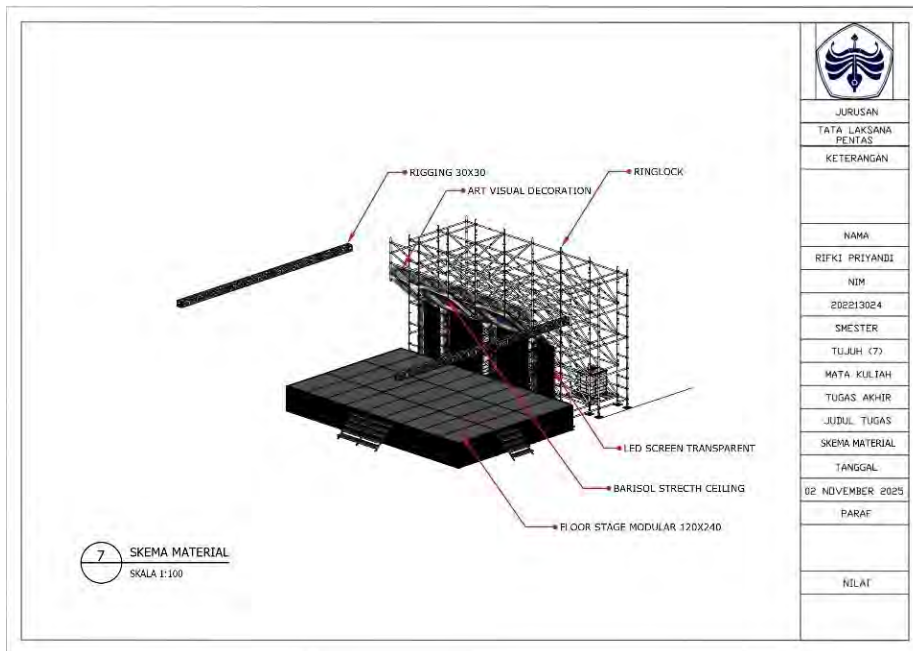
Gambar 2. 24 Tampak depan
(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)



Gambar 2. 25 Tampak samping kiri
(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)

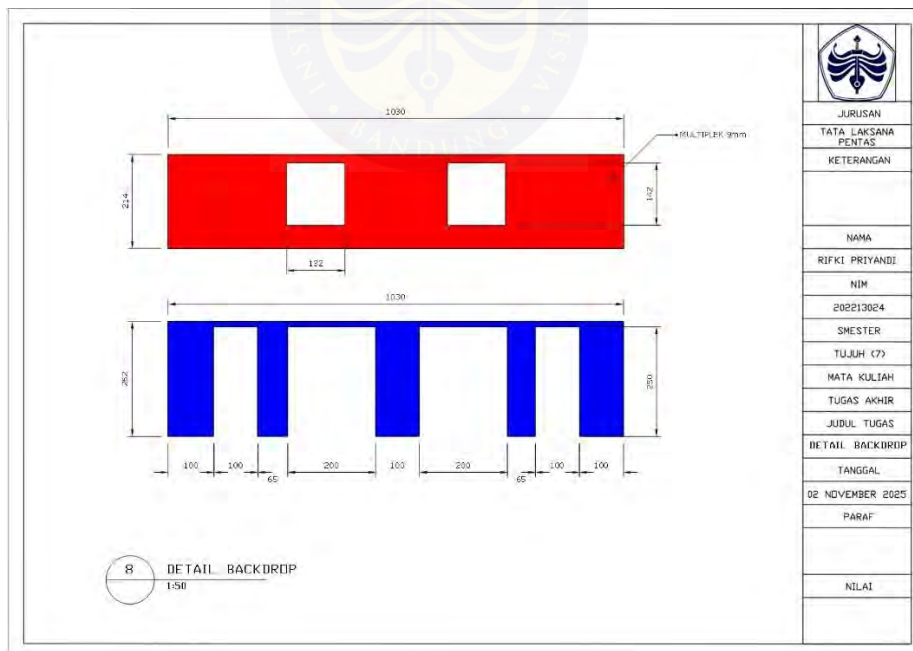


Gambar 2. 26 Tampak samping kanan
(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)



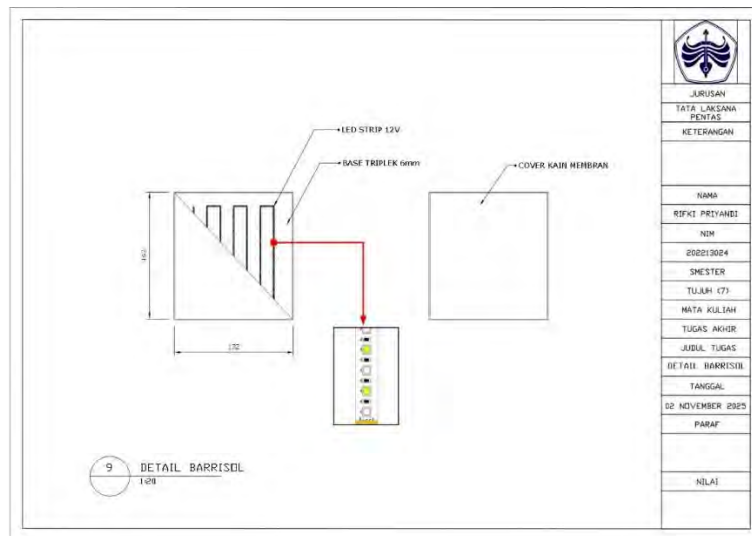
JURUSAN
TATA LAKSANA PENTAS
KETERANGAN
NAMA
RIFKI PRIYANDI
NIM
202213024
SEMESTER
TUJUH (7)
MATA KULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS
SKEMA MATERIAL
TANGGAL
02 NOVEMBER 2025
PARAF
NILAI

Gambar 2. 29 Isometri skema material
(Sumber : Rifki PRiyandi, 2025)



JURUSAN
TATA LAKSANA PENTAS
KETERANGAN
NAMA
RIFKI PRIYANDI
NIM
202213024
SEMESTER
TUJUH (7)
MATA KULIAH
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS
DETAIL BACKDROP
TANGGAL
02 NOVEMBER 2025
PARAF
NILAI

Gambar 2. 30 Detail Properti
(Sumber: Rifki Priyandi, 2025)

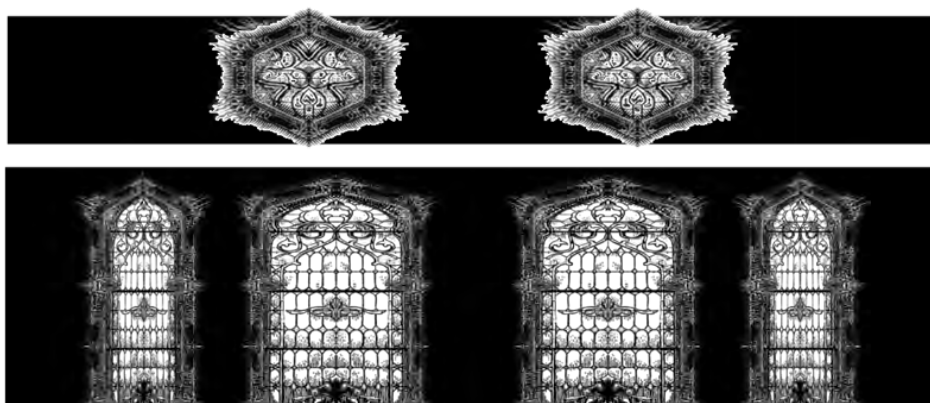


Gambar 2. 31 Detail Barrisol

(Sumber: Rifki Priyandi, 2025)

6. Visual

Setelah selesai mengerjakan semua rangkaian desain hingga gambar kerja, penulis dapat mengetahui ukuran yang akan digunakan untuk menempelkan *cover art visual decorative*, setelah itu dilanjutkan untuk membuat visual dari karya.



Gambar 2. 32 Art visual decoration

(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)

BAB III

DESKRIPSI HASIL GARAP DAN PEMAPARAN KARYA

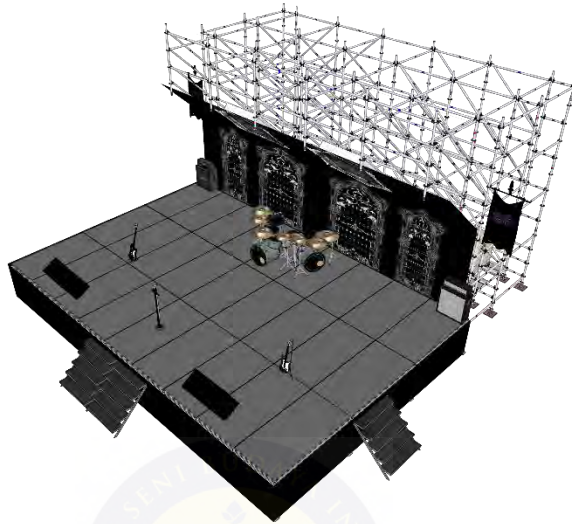
A. Deskripsi Karya

Karya perancangan panggung musik metal bergaya gotik ini menampilkan elemen dekorasi gotik era *medieval* abad pertengahan di eropa yang memiliki sejarah yang kuat dengan genre musik metal tahun 70-80 an dan penekanan pada skema *lighting* dengan *timecode* yang terintegrasi dengan musik metal sub genre doom atau gotik yang berlokasi di Laswi Haritage di area hanggarinya.

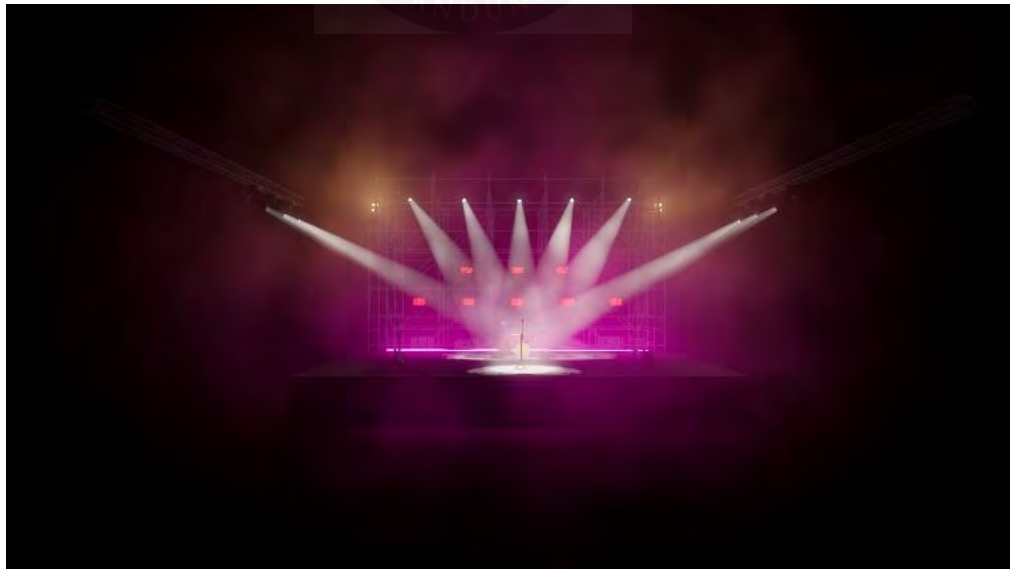
Penulis ingin menghadirkan sebuah desain yang tidak hanya sebagai Bahasa visual, namun juga dapat menghadirkan pengalaman imersif pada audiens maupun pada penampil di atas panggung. Struktur panggung *rigging* dengan kombinasi *ringlock* dibagian samping dan belakang panggung yang di *cover* dekorasi gotik. Dekorasi bergaya gotik sebagai pendukung suasana yang dramatis. Ditambah dekorasi *backdrop* yang dikombinasikan dengan *stretch ceiling* sebagai sebuah bagian dari pertunjukan.

Fokus utama perancangan terdapat pada *timecode lighting*, yaitu sebuah sistem pencahayaan yang terprogram sepenuhnya untuk mengikuti ritme musik metal yang memiliki karakter keras, dinamis, dan penuh transisi tempo. Dengan menggunakan dominasi warna merah, ungu dan putih, pencahayaan sepenuhnya diprogram untuk mengikuti perubahan yang presisi sesuai dengan ketukan drum, riff gitar maupun *vocal*. Sehingga mampu menghadirkan audio dan visual yang tersinronisasi untuk memperkuat atmosfer

yang dramatis. Untuk ukuran panggung dari karya sekitar 10 x 11 meter sudah termasuk *ringlock* yang menjadi struktur latar panggung.



Gambar 3. 1 Karya utama panggung
(Sumber: Rifki Priyandi, 2025)



Gambar 3. 2 Karya utama panggung
(Sumber: Rifki Priyandi, 2025)

B. Penyajian Karya

Karya ini akan penulis sajikan dengan 3 tahapan. Tiga tahapan ini digunakan selain untuk menyajikan karya namun juga melengkapi karya pendukung yang dipamerkan. Ini termasuk *preview visual*, pembuatan properti dengan skala 1:1, dan pembuatan maket atau diorama. Ketiga langkah ini dirancang untuk memberikan gambaran lengkap tentang karya yang akan dipamerkan mulai dari konsep desain, bentuk akhir, dan aspek fungsional dari produk yang dibuat.



Gambar 3. 3 Display karya pada pameran tugas akhir

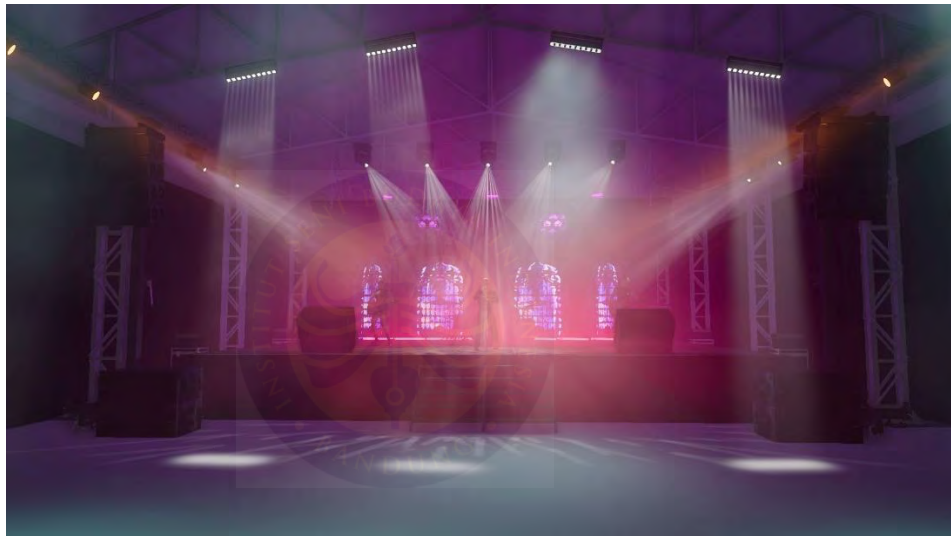
(Sumber : Rifki Priyandi,2025)

1. *Visual Preview*

Memberikan proses menyajikan konsep desain dalam bentuk digital visual. Sebelum dibuat dalam bentuk nyata, visual ini dirancang untuk secara eksplisit menunjukkan bentuk, proporsi, komposisi warna, dan elemen estetika. Sebelum masuk ke tahap produksi,

preview ini digunakan sebagai dasar evaluasi dan acuan awal untuk berkomunikasi ide.

Dalam prakteknya penulis akan memamerkan visual *preview* pada *timecode* karna itu sebagai karya utama. Dengan *set up* meja dan layar besar ditambah *speaker* untuk memperlihatkan proses tahapan hingga terealisasinya *timecode* yang dibuat dan memperlihatkan juga gambar kerja.

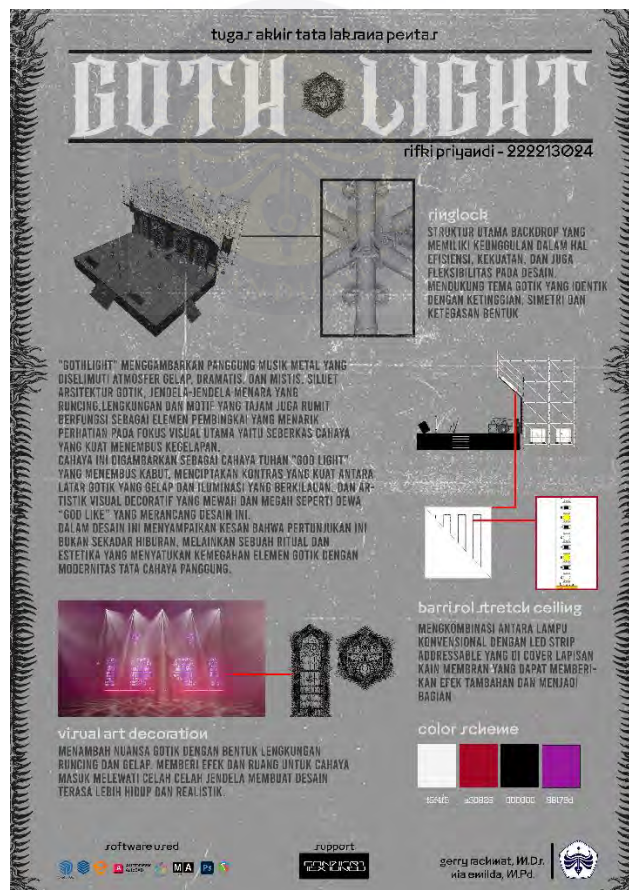


Gambar 3. 4 3D Render Capture

(Sumber: Rifki Priyandi,2025)



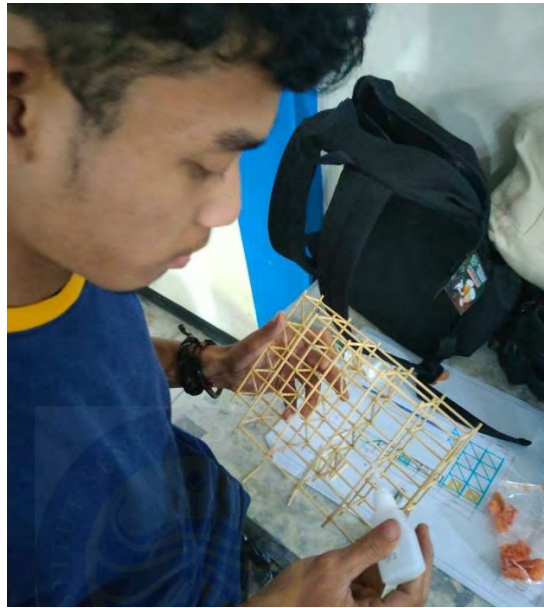
Gambar 3. 5 3D Render Capture
(Sumber: Rifki Priyandi, 2025)



Gambar 3. 6 Poster Desain
(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)

2. Maket

Maket dibuat sebagai representasi ruang atau konsep secara keseluruhan dan memberikan gambaran realisasi lapangan dalam bentuk skala yang lebih kecil.



Gambar 3. 7 Proses perakitan maket ringlock

(Sumber: Rifki Priyandi, 2025)



Gambar 3. 8 Maket pada display pameran

(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)

3. Properti 1:2

Properti direalisasikan dalam bentuk 1:2 untuk memenuhi syarat tugas akhir, selain itu ini adalah representasi akhir dari desain setelah melalui proses perencanaan dan pengujian visual. Karya berukuran satu banding satu ini berfungsi untuk menunjukkan bagaimana material yang digunakan, detail konstruksi, tekstur material, dan fungsionalitas digunakan. Tujuan penyajian properti ini adalah untuk memastikan bahwa karya memenuhi standar estetika dan teknis dan bekerja dengan baik untuk penggunaan dilapangan.



Gambar 3. 9 Properti 1:2 pada display pameran
(Sumber : Rifki Priyandi, 2025)

BAB IV

KESIMPULAN

Karya perancangan panggung ini dihasilkan dari *mind mapping* yang panjang. Pemilihan tema misterius dan gaya gotik pada desain yang digunakan memberikan *guidline* atau pedoman pada semua aspek dalam desain. Ini membuat semuanya memiliki arah dan tujuan yang sama.

Perancangan panggung musik metal bergaya gotik ini berfokus pada *timecode lighting*. *Timecode* Dalam *design lighting* khususnya *lighting stage*, merupakan metode digital untuk menyelaraskan waktu yang diterapkan untuk mengatur serta menyesuaikan pencahayaan dengan komponen lain, seperti musik, video, efek khusus, atau pertunjukan secara tepat. Tujuannya adalah sebagai indikator waktu yang bersifat universal agar berbagai alat dan sistem seperti *console*, *video server*, *audio player*, dan sebagainya dapat beroperasi secara bersamaan dan terkoordinasi. Penulis merasa untuk cakupan tugas akhir diploma cukup besar dan merupakan sebuah kebaruan, ditambah dengan properti 1:2 dan juga diorama atau maket, semakin membuat cakupan tugas akhir karya ini menjadi tantangan yang besar.

Property perancangan panggung musik metal bergaya gotik ini menggunakan *Barrisol stretch ceiling* yang biasanya *barrisol stretch ceiling* hanya digunakan untuk kebutuhan interior ruangan atau instalasi dalam ruangan saja, namun kali ini penulis ingin menghadirkan sesuatu yang baru dengan menambahkan dan mengkombinasikan *barrisol stretch ceiling* dengan lampu konvensional lainnya. Hal ini dapat memberikan pengalaman imersif pada penampil dan juga penonton yang hadir.

Perancangan panggung musik metal dengan gaya gotik ini dirancang dengan tingkat skala, kompleksitas, dan detail yang sangat melebihi sekadar membuat desain *booth*. Saran penulis alangkah baiknya membuat karya tugas akhir yang memiliki bobot yang melebihi tugas studio semester 3. Harapan penulis bahwa perancangan panggung musik metal bergaya gotik ini tidak hanya berakhir pada peda penyajian saja, namun dapat menjadi salah satu pemantik ide dan referensi bagi mahasiswa peminatan tatalaksana pentas selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

Christe, I. (2003). *Sound of the Beast: The Complete Headbanging History of Heavy Metal*. **United kingdom: HarperCollins Publishers (edisi AS, pertama)**

Dunham, (2019). *Stage Lighting: The Fundamentals (Second Edition)*.

United kingdom: Routledge / Focal Press (bagian dari Taylor & Francis).

K. Cherry, (2024) *What Does the Color Purple Mean? Think: lavender, plums, amethyst,*

royalty. Diakses dari <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-purple-2795820>

Maulana. (2018). *Tinjauan Tata Cahaya Panggung Pada Pertunjukan Musik Death Metal.*,

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Maulana%2C+2018%2C+Tinjauan+Tata+Cahaya+Panggung+Pada+Pertunjukan+Musik+Death+Metal&btnG=

McDonald, J. (2022). *Illuminating Music: Impact of Color Hue for Background Lighting on*

Emotional Arousal in Piano Performance Videos.

<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8964794/>

Pichler. P, May. (2016). *Black: notes on the transcending cultural history of a colour in Metal*

music (and beyond).

<https://www.peter-pichler-stahl.at/artikel/black-notes-on-the-transcending-cultural-history-of-a-colour-in-metal-music-studies-and-beyond/>

Peacock, R., & Hagen, R. (Eds.). (2019). *Medievalism and Metal Music Studies: Throwing Down the Gauntlet*. **United kingdom: Emerald Publishing.**

Sutopo, Lukisworo. (2023). *Praktik Pertunjukan Musik Mandiri dalam Skena Metal*

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Sutopo%2C+Lukisworo%2C+2023%2C+Praktik+Pertunjukan+Musik+Mandiri+dalam+Skena+Metal+Ekstrem&btnG=

TicketFairy. (2025). *Lighting for Metal Festivals: Speed, Contrast, and Sightlines*.

<https://www.ticketfairy.com/blog/2025/08/24/lighting-for-metal-festivals-speed-contrast-and-sightlines/>

Wallach. (2005). *UNDERGROUND ROCK MUSIC and Democratization in Indonesia*.

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Wallach%2C+2005%2C+UNDERGROUND+ROCK+MUSIC+and+Democratization+in+Indonesia&btnG=