BAB II
LANDASAN TEORI PADA
PHOTOGRAPHY COMMUNITY CENTRE

2.1 Workshop dan Studio Photography

Workshop adalah sebuah kegiatan yang dimana sekumpulan orang atau individual sedang mengerjakan sesuatu atau membahas bersama-sama sebuah topik.*Workshop* juga dapat berarti sebuah tempat yang menyediakan peralatan atau mesin untuk berlatih atau tempat untuk mengadakan seminar yang dimana didalamnya terdapat indivual maupun kelompok yang mengerjakan sesuatu atau sebuah tugas (*Oxford living Dictionaries*). Workshop diadakan untuk menyelenggarakan sebuah kegiatan baik individual maupun berkelompok yang didalamnya terdapat ketertarikan atau topik yang sama contoh kegiatan yang dapat dilakukan didalam workshop adalah seminar, *training*, atau sekedar menyelesaikan sebuah pekerjaan.

Workshop memiliki 2 tipe yaitu *initial* dan *ongoing workshop*. *Initial workshop* merupakan workshop yang mengarah pada personal *skill* seseorang, biasanya topik *initial workshop* lebih mengarah pada pembekalan bagi individu yang menghadiri *workshop*. Contoh *workshop* initial adalah *life skills*, *motivaton/self-esteem* dll. Tipe kedua *workshop* adalah *ongoing workshop*, *workshop* ini membahas topik yang lebih *intensive* dan berlangsung tidak hanya dalam satukali pertemuan. Contoh *ongoing workshop* adalah persiapan edukasi, *home and family care*, dll. Workshop pada umumnya dilaksanakan dalam sebuah tempat yang dapat menaungi peserta *workshop*, bentuk ruangan mengikuti topik dari *workshop* itu sendiri contohnya *workshop* dengan topik memasak ruangan yang dipergunakan tentunya berbentuk seperti dapur dan menyediakan

peralatan memasak. *Workshop* dapat diadakan diruangan seperti aula, studio, dan ruangan multifungsi yang sekiranya dapat menampung kegiatan-kegitan dalam ruangan namun tidak jarang juga workshop diadakan diluar ruangan.

2.1.1 Studio Photography

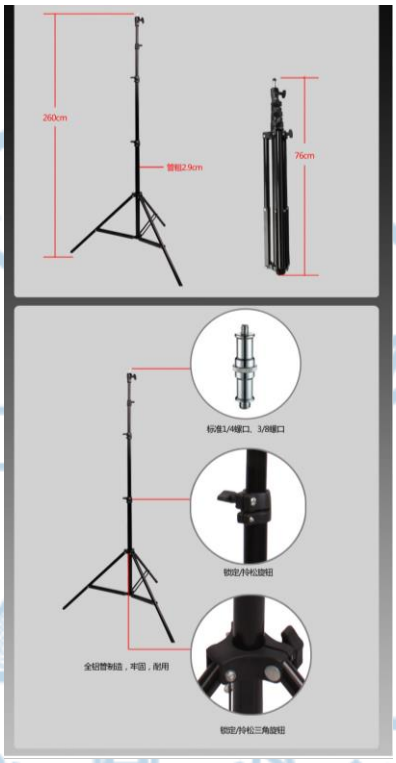
Studio merupakan sebuah tempat yang digunakan oleh seorang *artist*, *photographer*, *sculptor*, pemusik, atau orang yang sedang mengerjakan sebuah proyek. Studio menjadi sangat penting bagi seniman karena studio menjadi tempat dimana mereka bisa menghabiskan waktu untuk bekerja dan berkonsentrasi serta bereksperimen dengan karyanya, seperti kutipan dari Sara Manser "studio adalah tempat eksperimen dan saya tidak meninggalkan tempat ini sampai karya yang saya buat selesai" (2014). Studio memiliki banyak macam tiap – tiap studio memenuhi kebutuhan usernya contohnya studio untuk pemahat maka didalam studio terdapat perlengkapan yang mendukung aktivitas pemahat, begitu juga dengan studio *photography* yang akan dibahas lebih lanjut.

2.1.2 Fungsi Studio Photography

Fotografi merupakan bidang yang menarik untuk ditelusuri dengan media kamera seperti DSLR maupun *mirrorless* fotografer dapat mengahsilkan foto-foto yang menarik namun menarik saja tidak cukup foto yang baik harus berkualitas, untuk mengahasilkan foto yang berkualitas terkadang tidak cukup hanya mengandalkan *natural lighting* tapi juga membutuhkan *lighting* tambahan untuk memberi efek dramatis, dan mempertegas bentuk objek, fotografi *indoor* maupun *outdoor* membutuhkan *lighting* buatan terutama fotografi *indoor* seperti studio. Peralatan-peralatan yang dibutuhkan dalam studio *indoor* adalah sebagai berikut.

1. *Modelling lamp*

Biasanaya digunakan dalam studio *indoor*, *modelling lamp* merupakan lampu studio yang dapat disesuaikan ukuran tingginya dan biasanya memiliki *trigger* yang terkonek dengan kamera.



Gambar 2.1 Modeling Lamp

Sumber:

https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1vma7SpXXXXXOaFXXq6xXFXXXY.jpg?size=544074&height=3538&width=800&hash=70b025c1c16665a97d5a164cd1412683

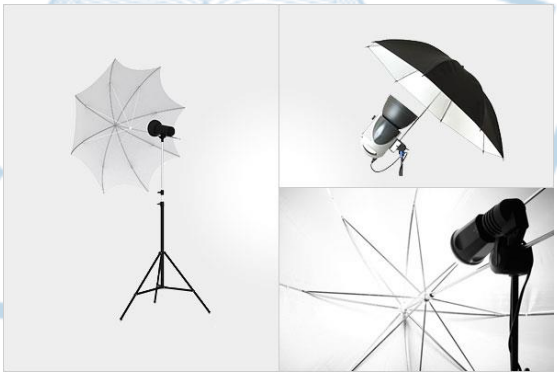
2. Standard Reflektor

Standar reflector berbentuk seperti mangkuk yang dipasang pada *modelling lamp*, fungisnya adalah mengarahkan cahaya lampu dengan sudut pancaran yang terbatas.

Gambar 2.2 Standard Reflektor
Sumber: https://www.exposureguide.com/media/standard-reflectors.jpg?x35090

3. Payung Pemantul

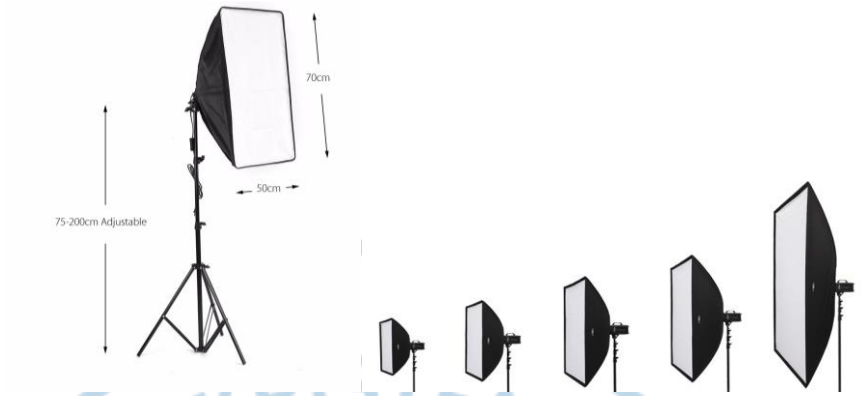
Bentuknya seperti payung dengan baian luar berwarna hitam dan baigan dalam berwarna silver, payung ini digunakan untuk membiaskan cahaya dari *modelling lamp* agar cahaya yang jatuh ke objek tidak terlalu kasar. Payung pemantul memiliki dua jenis standar (hitam silver) dan transparan.



Gambar 2.3 Payung Pemantul
Sumber: https://www.exposureguide.com/media/umbrella-reflectors.jpg

4. *Soft box*

Memiliki sifat membiaskan dan meratakan cahaya, soft box memiliki berbagai macam bentuk dan ukuran tergantung penggunaanya ada yang berbentuk kotak kecil hingga persegi panjang.



Gambar 2.4 Soft Box

Sumber: http://rimelite.com/wordpress/wp-content/uploads/2014/02/recta_03.jpg

5. *Honeycomb*

Alat ini berbentuk seperti sarang lebih kegunaannya adalah memecah cahaya untuk mengurangi *spill light* atau cahaya yang berlebihan.

Gambar 2.5 Honeycomb

Sumber: https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1ivXoKFXXXXbiXpXXq6xXFXXXY/180mm-Metal-Lamp-Shade-Reflector-Diffuser-With-Honeycomb-Grid-for-COMET-Mount-Studio-Flash-Light-Strobe.jpg

6. *Refelctor*

Sesuai namanya alat ini digunakan untuk memantulakan cahaya kearah yang diinginkan, biasanya digunakan untuk memantulkan sinar matahari di outdoor agar tidak perlu membawa lampu tambahan, dan digunakan untuk memantulkan arah lampu *modelling lamp*. Reflektor berwarna silver, emas, dan putih dan bentuknya biasanya lingkaran atau persegi panjang.

Gambar 2.6 Reflektor

Sumber:https://www.storearuba.com/en/photo-buy-/6863-2-in-1-light-multi-collapsible-disc-photography-reflector-photo-studio.html

7. Snoot

Berbentuk seperti kerucut dan fungsinya adalah mengarahkan arah lampu agar lebih menyempit dan terpusat.

Gambar 2.7 Snoot

Sumber: https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1DgXhKFXXXXaSXVXXq6xXFXXXE/60x200-Snoot-Light-Snoot-Honeycomb-Bowens.jpg_640x640.jpg

8. *Barndoor*

Funsinya adalah mengarahkan arah lampu sesuai tujuan. Bentuk *barndoor* seperti memiliki sirip yang dapat ditutup dan dibuka sesuai kebutuhan.

Gambar 2.8 Barndoor

Sumber: https://www.bhphotovideo.com/images/images2500x2500/Dedolight_DBD8_8_Leaf_Barndoor

9. *Ringflash*

Flash berbentuk seperti cincin gunanya tidak berbeda jauh dengan flash yaitu menerangi objek. *Ringflash* menghasilkan cahaya yang merata.

10. Beauty dish

Beauty dish sering digunakan untuk fotografi fashion. Funsinya sama dengan *ringflash*.

Gambar 2.9 Beauty dish

Sumber: https://www.exposureguide.com/media/beautydish-reflectors.jpg?x35090

11. Flulight

Jenis lampu studio besar yang menggunakan lampu neon, cahaya yang dihasilkan bersifat terus menerus tidak seperti modelling lamp yang menggunakan *trigger* namun lampu ini menghasilkan panas yang cukup tinggi.

12. Tripod dan Monopod

Tripod dan *monopod* digunakan untu meletakkan dan menstabikan kamera agar hasil gammbar tidak *blur*.

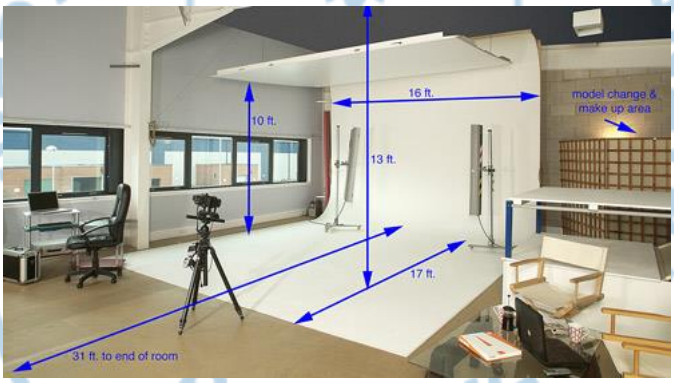
13. Background

Khususnya studio *indoor* akan sangat membutuhkan background karena background atau latar belakang dapat mensuport objek yang difoto.

2.1.3 Ergonomi Studio Photography

Berbeda fotografer berbeda juga hasil karyanya karena setiap fotografer memiliki cara dan gayanya sendiri untuk menghasilkan sebuah karya, karya tersebut merupakan hasil dari sebuah proses dan cara kerja yang berbeda-beda. Setiap fotografer memiliki *set-up* studio yang bermacam-macam tergantung dengan objek dan kesan yang ingin didapat selain itu studio juga harus dapat menampung peralatan-peralatan seperti background, lighting, softbox, dan lain-lainnya.

Luasan studio memiliki ukuran *relative* berdasarkan kegunaan studio itu sendiri, studio tempat pemotretan model dengan studio pemotretan objek besar seperti mobil tentu memiliki luasan yang berbeda namun ada beberapa pengaturan jarak yang berlaku yang dapat menentukan perkiraan besar ruangan yang dibutuhkan.



Gambar 2.10 Ergonomi studio

Sumber: http://www.big-shed.co.uk/cms/wordpress/wp-content/uploads/mez-cove-dims.jpg

Dapat dilihat dari gambar luas ruangan paling tidak dapat memuat *backdrop* foto, tinggi *ceiling* studio kurang lebih 3 meter, dan jarak antara objek dan kamera *relative* tergantung *angle* dalam mengambil gambar namun ada baiknya apabila bagian belakang fotografer masih ada area kosong karena jarak untuk mengambil foto tergantung dengan lensa yang dimiliki oleh fotografer apabila yang digunakan adalah lensa *fix* maka fotograferlah yang harus bergeser dan menyesuaikan dimana dia harus berdiri, berbeda dengan lensa lain karena selain lensa *fix* lensa-lensa lain dapat menggunakan *zoom-in* maupun *zoom-out*.

Selain itu studio harus menyediakan area untuk model seperti ruang ganti, dan ruang *makeup* selain area untuk model diperlukan juga area untuk me*review* secara cepat, perlu disediakan meja dan kursi. Studio juga memiliki rak untuk menyimpan peralatan-peralatan karena alat-alat foto seperti *reflector*, *softbox*, lampu, dan *background* agar tidak cepat rusak terutama yang memiliki warna putih supaya tidak cepat kotor.

Gambar 2.11 Storage
Sumber: https://id.pinterest.com/pin/338403359485731995/

Sel ain penataan *layout* dalam ruangan perlu diperhatikan juga warna sekeliling area pemotretan sebaik mungkin meminimalisir penggunaan lighting dan memanfaatkan pemantulan cahaya dari dinding dan background. Menurut *meets the eye studio: background* putih memiliki keunggulan seperti

- Warna putih sangat mempermudah penggunaan *setup lighting*.
- Warna putih memberikan kemudahan dalam mengontrol efek seperti dengan setingan *lighting* dapat merubah warna putih terlihat seperti abu-abu.
- *Non-distracting background*. Dengan menggunakan warna putih akan lebih mudah mengkomposisikan dan menjadikan objek sebagai fokus utama.
- Dengan mengecat dinding dan lantai menjadi putih dapat mengurangi pengeluaran biaya untuk membuat *background*.

2.2 Galeri

2.2.1 Definisi Galeri

Menurut arti bahasanya, galeri diartikan menjadi:

1. Menurut Oxford Advanced Learner's Dictionary, A.S Hornby, edisi kelima, Great Britain: Oxford University Press, 1995; 1. Gallery: *A room or building for showing works of art*.
2. Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003: 3. Galeri: ruangan / gedung tempat untuk memamerkan benda / karya seni.
3. Webster's Revised Unabridged Dictionary, 1913; 4. Gallery :

- *A long and narrow corridor, or place for walking; a connecting passageway, as between one room and another; also, a long hole or passage excavated by a boring or burrowing animal.*
- *A room for the exhibition of works of art; as, a picture gallery; hence, also, a large or important collection of paintings, sculptures, etc.*
- *A long and narrow platform attached to one or more sides of public hall or the interior of a church.*

Menurut Djulianto Susilo seorang arkeolog, Galeri berbeda dengan museum. Galeri adalah tempat untuk menjual benda / karya seni, sedangkan

Museum tidak boleh melakukan transaksi karena museum hanya merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan langka (Koran Tempo, 2013).

Dapat diambil kesimpulan bahwa *gallery* adalah sebuah tempat yang digunakan untuk memamerkan karya-karya seni dalam jangka waktu tertentu berbeda dengan museum, *gallery* memiliki tujuan tidak hanya memamerkan karya seni tertentu namun menjual karya.

2.2.2 Klasifikasi Galeri

Berbeda dengan museum galeri memiliki jangka waktu pameran dan benda yang dipamerkan juga memiliki konsep tertentu. Galeri dapat diklasifikasikan menurut fungsi dipamerkan. Klasifikasi jenis galeri dibagi menurut fungsi dan wujud objek yang diwadahinya. Diantaranya adalah:

a. Museum *Gallery*

Merupakan galeri non profit yang berfungsi memamerkan suatu obyek seni kepada khalayak umum. Secara umum dapat diartikan seperti museum mini.

b. Contemporary Art Gallery

Merupakan galeri yang dimiliki secara privat untuk mewadahi pameran atau suatu obyek seni para seniman, biasanya galeri ini tidak memungut biaya dari para seniman tetapi memungut biaya dari transaksi yang terjadi di dalamnya.

c. *Vanity Gallery* Merupakan galeri yang biasanya disewa atau disawakan kepada para seniman untuk memamerkan karya seninya

Dalam perancangan ini akan digunakan galeri dengan tipe *contemporary art gallery*, karena karya yang dipajang dapat diperjualkan dan bersifat kontemporer.

2.2.3 Tujuan dan Fungsi Galeri

Sebuah tempat diciptakan untuk memenuhi kebutuhan atau keperluan tertentu, begitu juga dengan galeri. Galeri diciptakan memiliki fungsi dan tujuan sebagai berikut:

1. Fungsi galeri menurut Kakanwil Perdagangan sesuai wadahnya sebagai tempat komunikasi antara konsumen dan produsen adalah sebagai berikut:
    a. Sebagai tempat promosi barang-barang seni.
    b. Sebagai tempat mengembangkan pasar bagi para seniman.
    c. Sebagai tempat melestarikan dan memperkenalkan karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia
2. Fungsi menurut artikel artspace.id adalah sebagai berikut:
    a. Ruang pajang karya, artinya memiliki fungsi untuk memajang karya seni dari seorang seniman atau kelompok sehingga bisa dinikmati oleh masyarakat. Setiap galeri memiliki standard kualitasnya masing-masing untuk memilih seniman atau karya yang akan dipamerkan.
    b. Ruang Ekonomi, dan tentunya bukan rahasia lagi bahwa sebuah galeri yang baik harus bisa menghidupi dirinya sendiri. Maka manajemen galeri berupaya, bersungguh-sungguh untuk menjual karya-karya seniman. Dengan kata lain sesungguhnya galeri adalah mesin ekonomi. Sebuah mesin ekonomi canggih yang mampu mencermati potensi seniman, kecenderungan dan kebutuhan pasar.
    c. Ruang Pendidikan, sejumlah galeri seni di Indonesia memiliki berbagai program yang mendukung eksistensi galeri. Artinya tidak hanya sebagai ruang pamer dan ekonomi, tetapi juga ruang pendidikan bagi masyarakat. Program ini biasanya diwujudkan dalam bentuk penelitian, workshop, seminar, diskusi atau tur galeri. Galeri yang memiliki program pendidikan bertujuan agar masyarakat luas semakin mengetahui, memahami, mencintai dan memelihara karya-karya seni. Ada banyak kasus menyeramkan di Indonesia, yakni kelompok yang tak memahami lantas

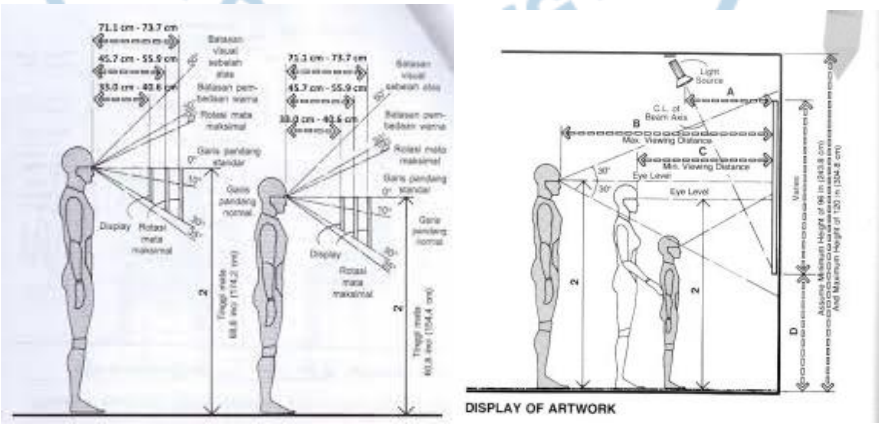
menghancurkan karya seni. Tentu kita tak ingin hal-hal demikian terjadi lagi.

d. Ruang Ekspresi, selain mengekspresikan pemikiran dan kegelisahan seniman, galeri juga bisa menampung berbagai ekspresi masyarakat. Ini terbukti bila ada pameran seni, banyak sekali orang-orang berfoto bersama karya. Bahkan ada yang berani memegang karya meskipun ada larangannya. Kita memang penasaran dengan karya-karya seni itu, dan tidak sedikit masyarakat yang mengapresiasi karya dengan pujian.

2.2.4 Ergonomi Galeri

Persyaratan Ruang Pamer Galeri Menurut Neufert13 , Ruang pamer pada galeri sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal yaitu:

1. Terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
2. Pencahayaan yang cukup.
3. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil.
4. Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah.



Gambar 2.12 Ergonomi Gallery
Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:293

2.2.5 Elemen Desain Pada Galeri

a. Pencahayaan

Pencahayaan memegang peranan penting dalam galeri, pencahayaan harus berfungsi dengan baik selain menerangi karya pencahayaan juga tidak boleh mempengaruhi warna karya maupun merusak karya, karena ada lampu-lampu tertentu yang menciptakan panas dan bila digunakan dalam jangka waktu lama lampu dapat merusak karya. Berikut maximum lux untuk jenis-jenis karya:

Maximum lux level	Type of objects
50 lux	Art works on paper, archives, textiles, natural history specimens
200 lux	Oil paintings, wood, bone, painted metal
1000 lux	Stone, ceramics, glass, metal

Tabel 2.1 Ukuran Lux

https://www.tepapa.govt.nz/sites/default/files/27_exhibition_display_techniques_2.pdf

Jenis lampu yang baru-baru ini digunakan dalam museum menurut David Leuni (2015:11) adalah lampu halogen 12 volt, namun sekarang lampu LED lebih diminati karena dinilai lebih efisien dan tidak menghasilkan panas yang telalu besar, selain itu lampu LED memiliki banyak jenis dan varian warna yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

b. Warna

Selain pencahayaan elemen yang berpengaruh lainnya adalah warna. Warna menurut teori Brewster dibagi menjadi 4 yaitu warna primer (merah, biru, dan kuning), warna sekunder (jingga, hijau, ungu), warna tersier merupakan pencampuran 1 warna primer dengan 1 warna sekunder (jingga kekuningan), warna netral merupakan warna yang dihasilakan dari pencampuran warna primer, sekunder, dan tersier dengan perbandingan 1:1:1. Menurut Albert Henry Munsell pembagian warna digolongkan menjadi *hue* (warna), *value* (terang atau gelapnya sebuah warna), *chroma* (*saturation*), warna memiliki tingkat kecerahaan dan juga warna yang terlihat pucat.

Warna memiliki peran penting dalam galeri karena galeri berfungsi untuk memamerkan karya seni untuk itu warna *background* yang digunakan tidak boleh memiliki kontras yang kuat karena akan mengalihkan pandangan pengunjung pada *background* karya seni. Warna netral juga dapat digunakan dalam galeri.

2.2.6 Jenis Kegiatan Dalam Galeri

a. Pengadaan: Tidak sembarang benda dapat masuk dalam sebuah galeri, tentunya benda-benda yang mempunyai nilai seni dan memang benda yang berhubungan dengan kegiatan dalam galerilah yang dapat dipajang.
b. Pemeliharaan: Karya-karya yang dipajang tentunya perlu dirawat agar tetap terjaga dan tidak menguangi nilai dari karya seni tersebut akibat rusak.
c. Restorasi: berarti pemulihan karya seni, pemulihan atau perbaikan karya seni biasanya berbentuk ringan.
d. Penelitian dan pendidikan: penelitian interen adalah penelitian yang dilakukan oleh curator untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Penelitian ekstern dilakukan oleh pihak luar contohnya mahasiswa, pelajar.

e. Rekreasi: karya-karya yang dipajang dapat diapresiasi tanpa butuh konsentrasi sekedar hanya untuk dinikmati.

f. Bisnis: merupakan salah satu fungsi dari galeri yaitu untuk memperjual belikan karya-karya.

2.3 Kafe

2.3.1 Definisi Kafe

Kafe adalah tempat minum kopi yang pengunjungnya dihibur dengan musik, tempat minum yang pengunjungnya dapat memesan minuman, seperti kopi, teh, bir, dan kue-kue; kedai kopi (KBBI). Di zaman yang modern ini, dapat dilihat bahwa perkembangan dalam dunia kuliner sangat populer dan berkembang pesat, dimana masyarakat sering meluangkan waktunya untuk berkunjung ke restoran maupun kafe untuk beraktivitas maupun sekedar bersantai, Tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang mendekati restaurant dalam sistem pelayanan yang di dalamnya terdapat hiburan alunan musik, sehingga kafe dapat digunakan sebagai tempat yang santai dan untuk berbincang-bincang. (*Building Planning* & Desain). Kafe juga memiliki pengertian sebuah restoran kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, kafe biasanya digunakan orang untuk rileks *(Dictionary of English Language and Culture).*

Kafe juga merupakan tempat makan seperti restaurant dan lainnya lalu apa yang membuat kafe berbeda dari tempat makan lainnya berikut ini adalah klasifikasi menurut Marsum (2000), ada tujuh tipe klasifikasi restoran :

a. A La Carte Restaurant

Restoran yang telah mendapatkan ijin penuh untuk menjual makanan, lengkap dengan banyak variasi. Dimana konsumen bebas memilih sendiri makanan yang mereka kehendaki. Tiap-tiap makanan yang tersedia di restoran jenis ini memiliki harga tersendiri.

b. Table D'hote Restaurant

Restoran yang khusus menjual menu yang lengkap (dari hidangan pembuka sampai hidangan penutup), dan tertentu, dengan harga yang telah ditentukan pula.

c. Cafetaria atau Café

Restoran kecil yang mengutamakan penjualan kue, roti isi, kopi dan teh. Pilihan makanan terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.

d. Inn Tavern

Restoran dengan harga yang relatif cukup terjangkau, yang dikelola oleh perorangan di tepi kota. Suasana dibuat sangat dekat dan ramah dengan konsumennya serta menyediakan hidangan yang lezat.

e. *Snack Bar* atau *Milk Bar*

Restoran dengan tempat yang tidak terlalu luas yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan yang cepat, dimana konsumen mengumpulkan makanan mereka diatas baki yang diambil dari atas *counter* (meja panjang yang membatasi dua ruangan) kemudian membawanya sendiri ke meja makan. Konsumen bebas memilih makanan yang disukai, disini lebih dikenal dengan nama restoran cepat saji (*fast food*). Makanan yang tersedia umumnya *hamburger*, roti isi, kentang goreng, ayam goreng, nasi, dan mie.

f. Specialty Restaurant

Restoran yang suasana dan dekorasi seluruhnya disesuaikan dengan tipe khas makanan yang disajikan atau temanya. Restoran-restoran semacam ini menyediakan masakan Eropa, China, Jepang, India dan sebagainya. Pelayanan sedikit banyak berdasarkan tata cara negara asal makanan spesial tersebut.

g. Family Type Restaurant

Restoran sederhana yang menghidangkan makanan dan minuman dengan harga yang relatif murah dan terjangkau. Terutama disediakan untuk tamu-tamu keluarga maupun rombongan.

Dapat disimpulkan bahwa kafe adalah tempat untuk makan dan minum yang menyajikan menu makanan ringan dan kopi sebagai menu wajib, kafe juga merupakan sebuah tempat dimana pengunjung dapat bersantai, berbincang-bincang, atau hanya sekedar makan dan minum, dalam perancangan ini tipe yang digunakan condong kepada tipe *café*.

2.3.2 Tujuan dan Fungsi Cafe

Kedai kopi dibangun dengan motivasi yang berbeda-beda. Para pemilik bisnis kedai kopi membangun kedai kopinya sebagai lahan bisnis, ada juga sebagai hobi meski tak jarang sebagai *passion* yang membuat jatuh cinta. Untuk peminum kopi, fungsi kedai kopi adalah sebagai tempat untuk bersantai sambil minum kopi, sedang untuk barista yang bekerja, kedai kopi berfungsi sebagai lahan pekerjaan, lahan untuk mencari uang dan juga lahan kegemaran atau *hobby*. Ada begitu banyak fungsi sebuah kedai kopi, tapi sebenarnya hanya ada tiga fungsi dasar sederhana yang tersirat. Berikut tiga fungsi:

a. Sebagai Tempat Untuk Saling berkumpul

Saling berkumpul di sini tentu bermakna lebih dari satu. Kedai kopi yang baik adalah kedai kopi yang tak hanya memberi kenikmatan dari tiap teguk, tapi juga pengetahuan sebagai oleh-oleh dan bonus bagi siapa saja yang mampir ke sana. Saling berkumpul berarti penikmat kopi dapat bertemu dengan sesame penikmat kopi atau mungkin dapat berbagi cerita dengan sang barista. Sedangkan untuk barista, ‘saling membantu’ berarti bertemu beragam manusia baru dan sekaligus menjadi sumber rezeki. Kedai kopi yang baik bukanlah kedai kopi yang menjaga jarak dari konsumen. Tetapi mendampingi mereka dengan beragam keseruan,

pengetahuan, pembelajaran dan tentunya ragam edukasi tentang kopi yang mungkin tak bisa didapatkan di tempat lain selain kedai kopi.

b. Sebagai Lahan Untuk Menjalin Pertemanan

Sebenar-benarnya kedai kopi memiliki fungsi mulia yaitu tempat pertemuan banyak kepala dan berujung pertemanan di antara mereka. Kedai kopi adalah semesta kecil tempat orang-orang asing bertemu dan menjalin obrolan seru yang dipertemukan kopi. Inilah asiknya kedai kopi, segala perbedaan dari ragam manusia bisa berbaur menjadi satu melalui si hitam yang nikmat ini. Ada berapa banyak percakapan yang lahir di kedai kopi. Ada berapa banyak keseruan yang tiba-tiba tercipta, Dan ada berapa banyak persahabatan justru terjalin di sini.

c. Sebagai 'Rumah' Untuk Bersenang-Senang

Satu hal yang tak boleh dimiliki kedai kopi adalah kekakuan. Kedai kopi memiliki salah satu fungsi yaitu sebagai 'rumah nan nyaman' tempat manusia di dalamnya bersenang-senang. Tak hanya pelanggan yang datang dan bersenang-senang, para barista dan pekerja juga harus bersenang-senang melakukan apa yang dilakukannya. Jika kamu datang ke kedai kopi dan tidak mampu menemukan kesenangan di sana, berarti kamu salah dalam memilih atau justru kamu tak tahu caranya bersenang-senang. Karena tak mungkin rasanya sebuah kedai kopi keren tak menularkan kesenangan yang tak terkira bagi siapa saja yang mampir ke sana.

2.3.3 Elemen Desain Kafe

Berdasarkan fungsinya yang digunakan untuk tempat bersantai kafe membutuhkan desain ruangan yang membuat kesan bersahabat dan tentunya nyaman, penggunaan warna, material menjadi penting karena secara tidak langsung warna dan material yang digunakan akan memberikan efek suasana kepada penggunanya.

a. Warna

Warna mampu mempengaruhi perasaan, emosi, dan perilaku (*White and White*,2006). Warna terdiri dari 4 pengelompokan warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral. Warna primer atau warna dasar merupakan warna yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain, yang tergolong warna primer merah, biru, dan kuning. Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1.

Warna tersier merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar tetapi tidak dalam komposisi tepat sama. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

Selain penggolongan warna ada juga *tone* warna yang dibagi 2 yaitu *tone* warna dingin dan hangat. Warna merah, kuning, oren merupakan warna yang tergolong hangat sedangkan warna biru, putih, hijau tergolong warna dingin yang menciptakan kesan menenangkan.

Warna *warm* seperti merah, kuning, dan oren cocok dipaki untuk menimbulkan kesan nyaman, bersahabat, dan keterbukaan Levy and Weitz, (2009). Untuk itu warna yang cocok digunakan untuk kafe adalah warna yang bernuansa hangat agar pengunjung merasa betah berada didalam kafe.

Gambar 2.13 Pengaplikasian warna hangat pada interior

Sumber: https://i.pinimg.com/originals/cf/4d/6b/cf4d6bdeb0eed2be29247227fde778e5.jpg

b. Pencahayaan

Memilih sinar pencahayaan yang tepat adalah hal yang penting terlebih bila lampu ini digunakan untuk menyinari suatu barang yang yang hendak

dipromosikan. Contohnya adalah kue dan roti yang baru dipanggang mungkin terlihat lebih baik di bawah cahaya kuning hangat. Sebaliknya penggunaan cahaya putih dingin mungkin tidak akan membuat produk tersebut terlihat menarik. Karena itu melakukan beberapa trailing diperlukan untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

Menurut artikel lampu Philip warm white adalah lampu memiliki color temperature <3000K sehingga sinar yang dihasilkan lampu ini berwarna kuning. Lampu jenis ini sebaiknya bisa digunakan juga di ruang tamu, kamar tidur, lorong, dan tempat yang tidak membutuhkan kosentrasi tinggi cocok untuk kafe yang merupakan tempat bersantai.

Gambar 2.14 Pengaplikasian lampu warm white
Sumber: https://i.pinimg.com/736x/c9/61/b9/ --terrace-restaurant-restaurant-ideas.jpg

2.4 Photography

2.4.1 Sejarah Photography

Fotografi (dari bahasa Inggris: *photography*, yang berasal dari kata dalam bahasa Yunani yaitu “Photos”: cahaya dan “Grafo”: Melukis) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya.

Sejarah Fotografi dimulai pada abad ke-19. Tahun 1839 merupakan tahun awal kelahiran fotografi. Pada saat itu, di Perancis dinyatakan secara resmi bahwa fotografi adalah sebuah terobosan teknologi. Saat itu, rekaman dua dimensi seperti yang dilihat mata sudah bisa dibuat permanen.

Sejarah fotografi bermula jauh sebelum Masehi. Pada abad ke-5 Sebelum Masehi (SM), seorang pria bernama Mo Ti mengamati suatu gejala. Jika pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang kecil (*pinhole*), maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Mo Ti adalah orang pertama yang menyadari fenomena kamera obscura.

Berabad-abad kemudian, banyak yang menyadari dan mengagumi fenomena ini, sebut saja Aristoteles pada abad ke-3 SM dan seorang ilmuwan Arab Ibnu Al Haitam (Al Hazen) pada abad ke-10 SM, yang berusaha untuk menciptakan serta mengembangkan alat yang sekarang dikenal sebagai kamera. Pada tahun 1558, seorang ilmuwan Italia, Giambattista della Porta menyebut ”camera obscura” pada sebuah kotak yang membantu pelukis menangkap bayangan gambar.

Nama kamera obscura diciptakan oleh Johannes Kepler pada tahun 1611. Johannes Kepler membuat desain kamera portable yang dibuat seperti sebuah tenda, dan memberi nama alat tersebut kamera obscura. Didalam tenda sangat gelap kecuali sedikit cahaya yang ditangkap oleh lensa, yang membentuk gambar keadaan di luar tenda di atas selembar kertas.

Berbagai penelitian dilakukan mulai pada awal abad ke-17 ,seorang ilmuwan berkebangsaan Italia – Angelo Sala menggunakan cahaya matahari untuk merekam serangkaian kata pada pelat chloride perak. Tapi ia gagal mempertahankan gambar secara permanen. Sekitar tahun 1800, Thomas Wedgwood, seorang berkebangsaan Inggris bereksperimen untuk merekam gambar positif dari citra pada kamera obscura berlensa, hasilnya sangat mengecewakan. Humphrey Davy melakukan percobaan lebih lanjut dengan chlorida perak, tapi bernasib sama juga walaupun sudah berhasil menangkap imaji melalui kamera obscura tanpa lensa.

Akhirnya, pada tahun 1824, seorang seniman lithography Perancis, Joseph-Nicephore Niepce (1765-1833), setelah delapan jam meng-exposed pemandangan dari jendela kamarnya, melalui proses yang disebutnya Heliogravure (proses kerjanya mirip lithograph) di atas pelat logam yang dilapisi aspal, berhasil melahirkan sebuah gambar yang agak kabur, berhasil pula mempertahankan gambar secara permanen. Ia melanjutkan percobaannya hingga tahun 1826, inilah yang akhirnya menjadi sejarah awal fotografi yang sebenarnya. Foto yang dihasilkan itu kini disimpan di University of Texas di Austin, AS.

Penelitian demi penelitian terus berlanjut hingga pata tanggal tanggal 19 Agustus 1839, desainer panggung opera yang juga pelukis, Louis-Jacques Mande' Daguerre (1787-1851) dinobatkan sebagai orang pertama yang berhasil membuat foto yang sebenarnya: sebuah gambar permanen pada lembaran plat tembaga perak yang dilapisi larutan iodin yang disinari selama satu setengah jam cahaya langsung dengan pemanas merkuri (neon). Proses ini disebut daguerreotype. Untuk membuat gambar permanen, pelat dicuci larutan garam dapur dan asir suling. Januari 1839, Daguerre sebenarnya ingin mematenkan temuannya itu. Akan tetapi, Pemerintah Perancis berpikir bahwa temuan itu sebaiknya dibagikan ke seluruh dunia secara cuma-cuma.

Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Melalui perusahaan Kodak Eastman, George Eastman mengembangkan fotografi dengan menciptakan serta menjual roll film dan kamera boks yang praktis, sejalan dengan perkembangan dalam dunia fotografi melalui perbaikan lensa, shutter, film dan kertas foto.

Tahun 1950, untuk memudahkan pembidikan pada kamera Single Lens Reflex maka mulailah digunakan prisma (SLR), dan Jepang pun mulai memasuki dunia fotografi dengan produksi kamera Nikon yang kemudian disusul dengan Canon. Tahun 1972 kamera Polaroid temuan Edwin Land mulai dipasarkan. Kamera Polaroid mampu menghasilkan gambar tanpa melalui proses pengembangan dan pencetakan film.

2.4.2 Jenis-jenis Photohraphy

Photography memiliki jenis-jenisnya sendiri tergantung dengan objek dan lokasinya. Dikutip dari artikel kelas fotografi ditinjau dari objek *photography* digolongkan menjadi seperti berikut:

a. *Wild life Photography*

Sesuai namanya *wild life photography* mengabadikan berbagai macam kegiatan hewan-hewan liar. Kegiatan photography ini biasa dilakukan dialam liar.

Gambar 2.15 Wild Life Photography

Sumber:http://www.wildlifephototours.com/wp-content/uploads/2016/10/hm-slider2-tiger-tree-frame.jpg

b. *Landscape Photography*

Jenis ini mengabadikan foto-foto bernuansa alam, contohnya pemandangan-pemandangan seperti pegunungan, hutan, danau, dan lain-lain.

Gambar 2.16 Landscape Photography

Sumber: https://iso.500px.com/wp-content/uploads/2014/06/W4A2827-1-3000x2000.jpg

c. *Photojournalism*

Genre ini merupakan bentuk khusus jurnalis tujuan dari jenis *photography* ini bertujuan untuk mengumpulkan dan mengabadikan momen sosial.

Gambar 2.17 Photojournalism Photography

Sumber:

https://blondevoyagedotorg1.files.wordpress.com/2014/04/ksu1970_cs.jpg

d. *Portrait*

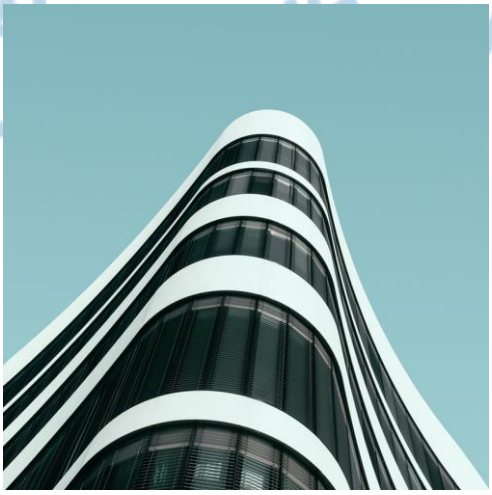
Foto *portrait* dikenal juga juga *Portraiture Photography* adalah jenis *photography* yang megekspose seseorang atau beberapa orang yang menampilan ekspresi, kepribadian, dan suasana hati. Yang membuat foto ini menjadi unik adalah ekspresi yang ditangkap oleh fotografer.

Gambar 2.18 Portrait Photography

Sumber:https://static.boredpanda.com/blog/wp-content/uploads/2014/12/Top-10-photographers-for-travel-portraits27__700.jpg

e. *Architectural Photography*

Sesuai namanya objek yang difoto adalah bangunan aristektur, jenis ini mempelajari komposisi dan estetikan dari bangunan.



Gambar 2.19 Architectrural Photography

Sumber:https://www.itsnicethat.com/system/files/022017/58936d607fa44cc1b30072cd/images_slice_large/Jeroen_Peters_Its_Nice_That_4.png?1486057380

f. *Macro Photography*

Macro Photography mengabadikan benda-benda kecil, macro photography membutuhkan lensa khusus karena benda yang difoto merupakan benda berukuran kecil.

Gambar 2.20 Macro Photography

Sumberhttp://keyassets.timeincuk.net/inspirewp/live/wp-content/uploads/sites/12/2012/09/Swallowtail-butterfly-macro-image.jpg

g. *Street Photography*

Street Photography Menampilkan kegiatan yang terjadi sehari –hari diajalan atau lingkungan perkotaan tidak hanya itu terkadang foto-foto ini mengabadikan sudut-sudut jalan yang unik.

Gambar 2.21 Street Photography

Sumber:
https://www.worldphoto.org/sites/default/files/79975_98589_0_%20%C2%A9%20Thanagon%20Karaket%2C%20Thailand%2C%20Commended%2C%20Open%20Competition%2C%20Street%20Photography%2C%202017%20Sony%20World%20Photography%20Awards.jpg

h. Fine-Art Photography

Jenis *photography* ini dibuat sesuai dengan visi seniman fotografernya. Biasanya *fine-art photography* mengandung makna tersembunyi.

Gambar 2.22 Fine Art Photography

Sumber:https://agc.creativelive.com/agc/201710-SHADENFINEARTBOOTCAMP/Brooke_Shaden_Fine_Art_Photography_Course%20GFX_WEB_1600x900.jpg

i. *Still life Photography*

Still life photography adalah penggambaran objek (biasanya benda mati) yang menceritakan atau berhubungan satu sama lain.

Gambar 2.23 Still Life Photography

Sumber:

Photographyhttps://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a6/Still_life_with_red_tomatoes.jpg/220px-Still_life_with_red_tomatoes.jpg

j. Fashion

Jenis *photography* ini ditujukan untuk menampilkan *fashion* atau pakaian dan barang-barang fashion lainnya. Biasanya menggunakan model untuk menjadi objek yang memamerkan benda-benda *fashion*, namun tidak hanya model (manusia) yang dapat menjadi objek namun juga manekin dan berbagai macam cara mendisplay benda-benda tersebut.

Gambar 2.24 Fashion Photography

Sumber:http://exhibitmag.com/wp-content/uploads/2016/09/September_2016_low_res-538.jpg

2.4.3

Komposisi Photography

Aperture, *ISO*, *Shutterspeed* dan pengaturan teknis merupakan hal penting yang perlu dipelajari dalam *photography* tetapi tidak kalah penting sebuah komposisi dapat menciptakan foto yang memiliki fokus, dan harmoni serta dapat membantu menyampaikan pesan yang kita tuju kepada yang melihat foto kita. Komposisi dalam *photography* adalah cara untuk menuntun mata penonton kepada fokus dari karya kita. Komposisi dapat membantu fotografer untuk menciptakan foto yang memiliki harmoni dan menciptakan fokus. Berikut komposisi menurut Jeff Curto:

a. Simplify: Mengurangi elemen-elemen lain selain objek yang difoto

Gambar 2.25 Simplify

Sumber: http://www.picturecorrect.com/wp-content/uploads/2010/08/emphasize-subject4.jpg

b. *Rule of Thrids*: adalah grid yang terdapat diframe kamera, *rule of third* membagi *frame* denagn 2 garis *vertical* dan 2 garis *horizontal*. *Grid* ini menbagi frame menjadi 9 kotak dan 4 perpotongan garis, *grid* ini dapat membantu kita membuat sebuah komposisi dan menyeimbangkan gambar yang akan difoto dalam frame.

Gambar 2.26 Rule Of Thirds

Sumber: https://www.capturelandscapes.com/wp-content/uploads/2017/10/Greenland-Husky-Rule-of-Thirds.jpg

c. *Line*: objek garis dapat membantu memandu mata menuju titik tertentu dari titik lain dalam photography dan dapat juga menciptakan dimensi yang lebih dalam pada foto.

Gambar 2.27 Leading line

Sumber: https://i2.wp.com/digital-photography-school.com/wp-content/uploads/2016/02/03-Leading-Lines-Composition-Techniques-Landscape-Photography-by-Prathap-Biltmore-Estate.jpg?zoom=2&resize=716%2C477&ssl=1

d. *Balance*: Merupakan berat atau "*weight*" dari foto. Terdapat 2 komposisi yaitu simetris dan tidak simetris. Simetris menciptakan beban yang seimbang dalam foto karena komposisi ini membagi frame menjadi 2. Asimetris menciptakan beban pada 1 titik tertentu dalam frame sedangkan dibagian yang berlawanan lebih polos.

Gambar 2.28 Simetris

Sumber:https://www.nyfa.edu/student-resources/wp-content/uploads/2014/09/Matthew_Peoples_1.png

Gambar 2.29 Asimetris

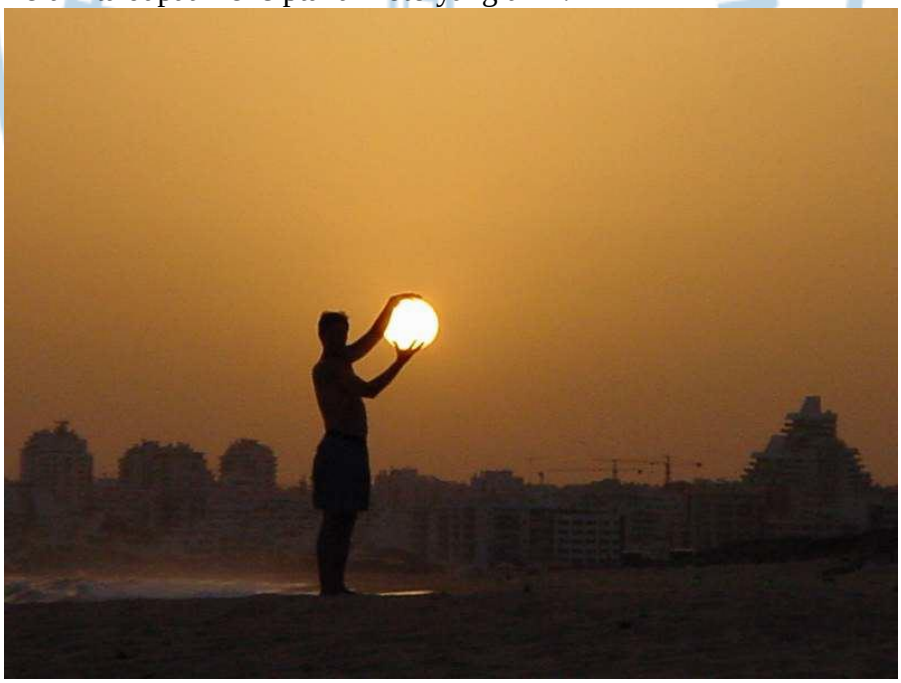
Sumber: https://www.nyfa.edu/student-resources/wp-content/uploads/2014/09/Glenn_Sundeen.png

e. *Framing*: atau *frame in frame* adalah komposisi yang menggunakan objek, atau elemen lain sebagai pigura yang membingkai objek.

Gambar 2.30 Framing

Sumber: https://www.nyfa.edu/student-resources/wp-content/uploads/2014/09/Glenn_Sundeen.png

c. *Merger*: Meihat 3D menjadi 2D, dengan mengubah *angle* atau posisi kamera kita dapat menciptakan foto yang unik.



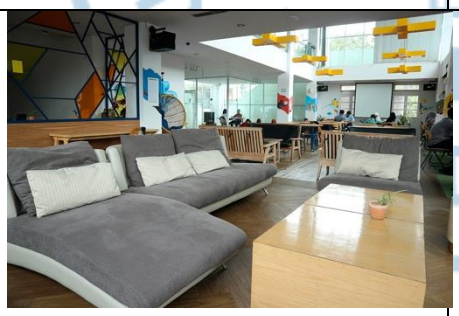
Gambar 2.31 Merger

Sumber: http://immaculateheartacademy.org/Outside2/Art2/Proscia/merger[2].jpg

2.5 Studi Banding Eduplex

Eduplex merupakan tempat bertema edukasi yang memiliki *co-working* dan Kafe. Eduplex terletak di jl. Ir. H. Djuanda No.48, Lebakgede, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat. Eduplex bertujuan untuk menaungi para pekerja baik professional maupun *freelancer* yang membutuhkan tempat untuk berkerja. Eduplex juga memiliki sistem member yaitu bai yang sudah menjadi member dapat berkerja dalam jangka waktu yang sesuai diinginkan dan membayar perbulan sedangkan yang belum menjadi member dapat bekerja dengan membayar perjam.

Co-working eduplex dapat menampung sekitar 65 orang selain untuk tempat bekerja co-working eduplex memiliki *game room* yang dapat digunakan untuk bermain, selain itu co-working dapat beralih fungsi menjadi ruang seminar. Kafe eduplex juga dapat dimanfaatkan sebagi tempat kerja namun lebih relax dan terbuka untuk umum tanpa perlu membayar seperti coworking namun syaratnya hanya membeli makan saja. Desai pada kafe eduplex banyak memanfaatkan mural dan quotes yang memberi semangat.

NO	Foto	Kelebihan	Kekurangan
1	 *Co-working*	1. Memilii banyak bukaan sehingga udara dan cahaya matahari dapat masuk dan mengurangi penggunaan 2. Mempunyai gameroom	1. Suara bising dari jalan dapat terdengar kedalam ruangan. 2. Game room yang ada

		yang dapat membantu melepas stress pencahayaan dan penghawaan buatan	terlalu tertutup dan menyebabkan bau kaki dan jamur.
2	 Kafe	Kafe memiliki desain mural yang unik dan sofa yang nyaman. Miliki bukaan yang cukup untuk penghawaan	Café bagian kanan dekat ruang rapat tidak mendapat pencahayaan yang cukup.
3	 Ruang rapat	Menyediakan fasilitas seperti papan tulis, speaker dan tempat duduk tambahan	Apabila lampu dan AC tidak dinyalakan ruang akan terasa gelap dan pengap.

Tabel 2.2 Tabel Studi Banding Eduplex

2.5.1 The Photographer' Gallery

Sejarah

Galeri Fotografer' didirikan di Covent Garden London pada tahun 1971 sebagai galeri publik pertama di Inggris yang didedikasikan untuk media dan tetap menjadi pemimpin dalam presentasi dan eksplorasi fotografi dalam segala bentuknya. Galeri ini telah berperan dalam mempromosikan peran penting dan berpengaruh fotografi dalam budaya dan masyarakat dan memastikan posisinya sebagai bentuk seni yang signifikan.

Selama bertahun-tahun telah memperkenalkan fotografer internasional seperti Teller Juergen, Robert Capa, Sebastião Salgado, Andreas Gursky

dan Taryn Simon ke khalayak Inggris, sambil memperjuangkan karya praktisi berbasis rumah termasuk Martin Parr, Zineb Sedira, Nick Knight, dan Corinne Day.

Dengan ruang baru dan ditingkatkan untuk pameran, pembelajaran, ritel dan kegiatan sosial, ditambah situs web baru yang diluncurkan pada tahun 2017, Galeri Fotografer dapat menjadi lebih ambisius dengan pemrograman dan kegiatannya memenuhi kebutuhan media, fotografer dan audiensnya.

Visi dan Misi

Misi: Untuk memperjuangkan fotografi untuk semua orang

Visi kami: Untuk merangsang pemahaman publik dan keterlibatan yang lebih dalam dengan fotografi dan nilainya bagi masyarakat.

Tujuan Kunci kami:

1. Menjadi galeri fotografi terkemuka di Inggris dengan dampak internasional
2. Untuk menjadi kekuatan pendorong bagi perdebatan dan pemikiran baru tentang peran gambar fotografi di masyarakat saat ini
3. Untuk menempatkan pembelajaran inovatif, keragaman dan keunggulan di inti kami
4. Untuk memastikan keberlanjutan jangka panjang untuk galeri dan semua kegiatannya

Galeri Fotografer adalah amal terdaftar dengan omset sebesar £ 3,1 juta per tahun. Ini adalah bagian yang didanai oleh Dewan Kesenian Inggris dan oleh perorangan, perusahaan dan kepercayaan amal. Aktivitas perdagangannya berkontribusi secara signifikan terhadap pendapatan.

No	Foto	Kelebihan	Kekurangan
1		Desain bangunan yang berbeda dari kanan kirinya membuat galeri ini lebih *standout* disbanding bangunan sebelahnya	
2		Pencahayaan mengekspose gambar dan tidak terdapat bayangan serta glare, penggunaaan lantai kayu yang dapat membantu meredam suara	Tidak terdapat signage yang mengarahkan pengunjung. Tidak ada sprinkle maupun arah jalur evakuasi
3		Memiliki retail yang menjual perlengkapan kamera Terdapat signage yang lebih jelas	

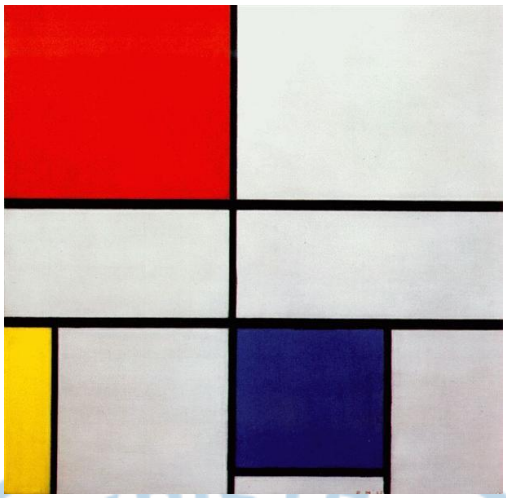
Tabel 2.3 Tabel Studi Banding Museum

2.6 De Stijl

De stijl merupakan karya seni yang diciptakan oleh Theo Van Doesburg yang kemudian dipopulerkan oleh pelukis bernama Piet Mondrian, karya ini lahir pada tahun 1917. Karya yang lahir pada masa perang dunia pertama ini memiliki ciri-ciri yaitu menggunakan warna primer, abu, putih, hitam serta menggunakan bentuk-bentuk dasar seperti geometris, dan bentuk garis. Piet Mondrian bukan hanya seorang pelukis tapi juga seorang pelukis, ia sudah menulis lebih dari 100 essay dengan subjek seperti seni, dan masyarakat Belanda, Perancis, dan Inggris.

Menurut International of Art and Art History Piet Mondrian berusaha menyampaikan bahwa art dapat membuat dunia menjadi lebih baik, menurutnya art dapat menunjukan freedom atau sebuah rasa kebebasan. Pada masa lahirnya De Stijl bertepatan dengan perang dunia pertama tidak heran bahwa banyak terjadi kerunyaman, karna alasan itu Piet Mondrian membuat lukisan-lukisan De Stijl dengan inti yaitu menciptakan karya yang membawa orang-orang untuk kembali pada sebuah simplicity, Piet Mondrian mencoba untuk menyederhanakan semua bentuk yang ada dilingkungan sekitarnya dalam wujud yang sangat mendasar dan mengkomposisikannya, *back to simplicity*.

Karya ini tidak hanya berdiam dalam kanvas namun banyak diaplikasikan kedalam dunia aristektur oleh seorang asitektur bernama J. J. P. Oud, majalah, dan bahkan merambah dunia fashion. Selain bentuk dasar karya ini terlihat apik karena tatanan (komposisi) yang diciptakan dari garis, bangun geometris, dan susunan warna primer serta warna kromatik yang digunakan untuk menyeimbangkan warna primer.



Gambar 2.32 Composition c

Sumber: http://immaculateheartacademy.org/Outside2/Art2/Proscia/merger[2].jpg

UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA
MCM LXV
BANDUNG