

BAB II

TINJAUAN GALERI SENI LUKIS DAN CAFE

2.1 Galeri Seni Lukis

2.1.1 Pengertian Umum Seni Lukis

Herbert Read dari bukunya yang berjudul *The Meaning of Art* mengatakan bahwa seni adalah usaha manusia untuk menciptakan bentuk yang menyenangkan. Suzanne K. Langer dari bukunya yang berjudul *The Principles of Art* mengatakan bahwa seni adalah suatu ungkapan symbol dan perasaan. Dharsono Sony Kartika pada bukunya yang berjudul “Seni Rupa Modern”, menjelaskan bahwa jika seni di definisikan, pengertian seni tidak terhitung banyaknya, karena seni merupakan kebutuhan manusia dan merupakan hubungan yang tak dapat dipisahkan antara manusia, seni, dan lingkungan masyarakat. Seni lukis adalah salah satu cabang dari [seni rupa](#). Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih tuah dari [menggambar](#) (Wikipedia). Melukis adalah sebuah usaha untuk mengolah medium 2 dimensi atau pada sisi sebuah objek untuk mendapatkan kesan tertentu.

Seseorang yang bergelut dalam bidang seni disebut juga Seniman. Seniman adalah profesi seseorang dalam menciptakan suatu karya seni. Seniman juga dapat diartikan sebagai manusia yang mengalami proses kreativitas atau proses imajinasi, yaitu proses interaksi antara persepsi memori dan persepsi luar (Primadi,1980). Seniman, karya seni, dan penghayat seni merupakan tiga komponen yang tidak dapat dipisahkan. Ketiga elemen tersebut memiliki kesatuan yang dinamis yang membuat karya seni hidup dan berkembang dalam masyarakat. Pentas/ pameran/ penyajian merupakan suatu wadah aktifitas ketiga elemen tersebut yang dirancang sebagai rekayasa untuk penghayat seni. Pentas atau pameran diharapkan menjadi ajang dialog kreatif antara nilai kreatif dan

nilai estetika, yang memungkinkan hadirnya suatu kepuasan emosional disertai makna mendalam yang dapat dirasakan oleh penghayat seni dan seniman yang melihatnya. Dalam hal ini suatu tempat pameran seni harus menciptakan suasana yang mendukung nilai-nilai tersebut.

Seni memiliki hubungan dengan alam, jika diperhatikan banyak pelukis yang melukis pemandangan alam, gunung dengan sawah, laut, gemericik air, ataupun suasana pemandangan alam yang mendramatisir. Hal ini tentu tergantung dengan suasana yang dirasakan oleh sang pelukis. Seni tidak hanya mendokumentasikan pemandangan alam ke dalam sebuah cerita, namun menyuguhkan makna kehidupan dari cerita melalui informasi yang didapat dari alam semesta.

2.1.2 Sejarah Seni Lukis

Aliran seni lukis di Indonesia pada waktu itu dibawa masuk oleh Belanda pada saat jaman penjajahan Belanda di Indonesia. Keterbatasan biaya membuat pelukis Indonesia hanya sebatas menjadi asisten dan penonton saja, mengingat seni lukis saat itu merupakan suatu kegiatan yang mewah dan peralatannya cukup mahal bagi penduduk pribumi.

Seni lukis di Indonesia dimulai pada saat masuknya penjajahan Belanda di Indonesia. Semua berawal ketika [Raden Saleh Syarif Bustaman](#) berkesempatan mempelajari lukisan seorang pelukis asal Belanda, setelah itu ia melanjutkan belajar melukis di Belanda sehingga berhasil menjadi seorang pelukis Indonesia yang disegani dan menjadi pelukis istana di beberapa negara Eropa. Era revolusi di Indonesia membuat para pelukis Indonesia beralih dari tema romantis menjadi tema kerakyatan yang menyampaikan makna sindiran politik dan sosial dalam masyarakat.

R. Saleh Syarif Bustaman (1807-1880) merupakan tokoh perintis perjalanan seni lukis pertama di Indonesia. R. Saleh Syarif Bustaman mendapat pendidikan seni lukis dari pelukis Belgia A.A.J. Payen. Pada tahun 1829, ia mendapat beasiswa ke Belanda untuk dapat lebih mendalami seni lukis. Pada

masa ‘Hindia Jelita’ (1908-1937), atau masa Hindia Indah’, atau disebut juga ‘ Mooi Indie’, para seniman memandang segala sekelilingnya dari sudut pandang yang molek, cantik, dan indah. Pelukis memandang dunia dari segi visualnya. Sifat ciri lukisan pada masa Hindia Jelita hampir mirip dengan lukisan Raden Saleh, jika lukisan raden saleh lebih cokelat kegelapan maka Hindia Jelita lebih menyala untuk mendapatkan kejelasan dari pemandangan dan subjek yang dilukis. Tahun 1937 lahirlah Persatuan Ahli Gambar Indonesia (Persagi) yang bertujuan mengembangkan seni lukis dikalangan Bangsa Indonesia, dengan mencari corak Indonesia baru.. Masa Persagi dan Revolusi berlangsung dari tahun 1937-1950. Persagi diresmikan pada tanggal 23 Oktober 1938 di Jakarta. Lahirnya masa periode kekinian berlangsung seputar tahun 1950, pada masa ini lahirlah beberapa sekolah seni rupa di Indonesia seperti “Balai Pendidikan Universitas Guru Gambar” di Bandung. Di Yogyakarta lahir “Akademi Seni Rupa Indonesia” (ASRI) yang diresmikan pada tahun 1950.

2.1.3 Perkembangan Seni Lukis

Awal pergolakan kepopuleran seni lukis Indonesia berawal pada tahun 1990-an, terjadi pada golongan atau rumpun seni lukis tertentu dan berasal dari lapisan masyarakat menengah keatas yang berpusat di kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta. Pada masa itu terjadi peningkatan perdagangan jual beli lukisan yang sangat laku. Jumlah pameran, harga lukisan, jumlah sponsor, pertumbuhan galeri semua perlahan meningkat jumlahnya. Seiring dengan berjalannya waktu, pengetahuan dan teknologi, seni lukis hingga kini semakin berkembang, dapat terlihat dari jenis aliran yang semakin bertambah dari waktu ke waktu, seniman pendatang baru, dan jumlah lukisan yang diperjualbelikan juga cukup banyak secara nasional maupun sampai internasional.



Gambar 2.1. Lukisan Pasir Winarto Kartupat menunjukkan karya lukisan berbahan pasir yang tembus pasar Internasional.

(Sumber: <http://www.medanbisnisdaily.com>)

Perkembangan seni lukis kini semakin bervariasi, terlihat dari ide-ide yang digunakan untuk melukis. Selain menggunakan cat lukis kini muncul ide baru seperti melukis tiga dimensi, lukisan menggunakan bahan pasir, paku, bahkan ada yang menggunakan kulit telur, lukisan yang mengikuti perkembangan teknologi dan bahan ini disebut juga lukisan kontemporer.



Gambar 2.2. Lukisan dari susunan paku

(Sumber: old.kaskus.co.id)



Gambar 2.3. Lukisan 3D

(Sumber: www.visualnews.com)

Untuk di daerah Sleman sendiri terdapat lima galeri lukis, yaitu:

- Museum Affandi
- Museum Ullen Sentalu
- Museum Seni Lukis I Nyoman Gunarsa
- Galeri seni Saptohoedojo
- Dirix Art Gallery

2.1.4 Aliran Seni Lukis

2.1.4.1 Surrealisme

Pada awalnya Surrealisme merupakan sebuah aliran pada karya sastra, ditemukan oleh Apollinaire untuk sebuah judul pada dramanya pada tahun 1917. Setelah itu Andre Breton mengambilnya pada tahun 1919 sebagai eksperimen metode penulisannya. Breton mengatakan, *Surrealisme adalah otomatis psikis yang murni, dengan proses pemikiran yang sebenarnya untuk diekspresikan secara verbal, tertulis ataupun cara lain.* (Seni Rupa Modern, Hal. 92). Surrealisme memiliki dasar realitas yang superior, keserbabisaan mimpi, pemikiran kita yang otomatis tanpa control dari kesadaran. Marc Chagall adalah seseorang yang dianggap sebagai pelopor Surrealisme oleh kaum Surrealis. Karyanya diilhami dari lingkungan sekitarnya dan cerita rakyat di daerahnya. Karyanya memiliki cirri khas penuh kelembutan, kesegaran, nostalgia, berteman cinta, perkawinan, yang dilukiskan secara fantastis, naif, dan kekanakkan. Kreativitas kaum Surrealis adalah berusaha membebaskan diri dari control kesadaran, menghendaki sebebas oirang sedang bermimpi.



Gambar 2.4. Salvador Dali: "The Persistence of Memory", 1931

(Sumber: www.brigitte-tscamper.com)

2.1.4.2 Kubisme

Aliran ini dipelopori oleh Pablo Picasso dan Georges Braque di Paris pada tahun 1906. Terdapat dua tipe Kubisme, yaitu Kubisme Analitik dan Kubisme Sintetik. Kedua tipe ini memiliki cara yang berbeda dalam melukiskan objek, yakni berdasarkan pemisahan objek

(analisis), berdasarkan berbagai unsure sehingga menghasilkan bentuk baru (sintetis). Kubisme Analitik diturunkan dari cara-cara melukis realisme Cezanne, yang berarti keinginan untuk mempertahankan kesan dwi matra dari bidang kanvas. Kubisme Sintetik muncul dari teknik baru “Papiers Colles” yang berarti kolase kertas yang dikenal dengan teknik temple, konstruksi gambar disini menjadi penting, kemudian dilanjutkan dengan teknik menempel potongan-potongan, garis bidang bentuk dan warna menjadi kesatuan utuh. Kubisme Sintetik dipelopori oleh Braque pada musim seni tahun 1912.



Gambar 2.5. “Les Femmes d’Alger”, Pablo Picasso
(Sumber: www.actinoutpolitics.com)

2.1.4.3 Romantisme

Aliran ini merupakan sebuah aliran tertua dalam aliran seni lukis di Indonesia. Objek pada lukisan ini seringkali memperlihatkan suasana keindahan dan romantis, latar belakang umumnya yang sering dilukis adalah pemandangan.



Gambar 2.6. Lukisan “Die Lowenjagd”, karya Raden Saleh, 1840
(Sumber: <http://www.lukisan.info>)

2.1.4.4 Plural Painting

Adalah sebuah bahasa visual yang menampilkan idiom agar relatif dapat mencapai ketepatan oleh intuisi menggunakan idiom-idiom yang bersifat: multi-etnis, multi-etnik, atau multi-style.

2.1.4.5 Badingkut-isme

Merupakan suatu agaya atau proses kreatif yang dipelopori oleh Gerry Dim pada tahun 1970-an. Membuat karya dengan menggunakan bahan bekas ini dapat menjadi karya seni dua dimensi, tiga dimensi, karya ruang, atau karya seni tata panggung teater.

2.1.4.6 Ekspresionisme

Ekspresionisme muncul dari realisme dinamis sebagai pelepasan diri dari ketidakpuasan paham realisme formal. Pada aliran ini seniman cenderung untuk mendistorsi kenyataan dengan efek-efek emosional. Istilah emosi ini cenderung mengarah kepada emosi kemarahan dan depresi daripada emosi bahagia.



Gambar 2.7. Portrait of Eduard Kosmack oleh [Egon Schiele](#)
(Sumber: <http://id.wikipedia.org>)

2.1.4.7 Dadaisme

Aliran ini muncul pada saat berkecamuknya Perang Dunia I. Dipeolpori oleh Tristan Tzara, Marcel Janco, Jerman Hugo Ball, Richard Huelsenbeck, serta senirupawan Perancis Hans Arp. Sinisme

dan ketiadaan ilusi merupakan ciri khas “Dada” berarti bahasa anak-anak dalam menyebutkan kuda mainan. Aliran ini menolak semua hokum seni dan keindahan yang ada sebagai bukti protes nilai sosial yang semakin runyam. “Dada” yang memiliki cirri ekspresi bentuk main-main, mistis maupun sesuatu yang menimbulkan kejutan. Aliran “Dada” menolak setiap mode moral, sosial, dan pandangan estetis.

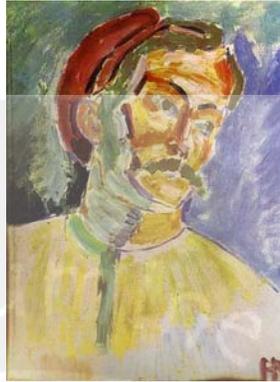


Gambar 2.8. Lukisan Monalisa ala Dadaisme dengan judul “L.H.O.O.Q”

(Sumber: <http://www.rakemag.com/2008/07/the-new-dada/>)

2.1.4.8 Fauvisme

Fauvisme berasal dari bahasa Perancis “*les fauves*” yang memiliki arti binatang liar. Nama ini berasal dari Louis Vauxcelles yang merupakan seorang kritikus yang terkejut melihat kelompok pelukis muda yang mengadakan pameran di Salon d’Automne, yang kemudian menyebut pameran itu *Cage des fauves* (sangkak burung liar). Aliran ini awalnya dipelopori oleh Henri Matisse yang mengatakan bahwa fauvism lahir dari reaksi dari methodime yang lamban, tidak tepat pada neoimpresionisme Seurat dan Signac. Karya Matisse banyak dipengaruhi oleh studinya atas seni Timur. Gerakan ini disebut dengan gerakan liar yang sering terjadi pada pameran pada tahun 1905. Aliran ini merupakan aliran pembebas aturan seni pada masa itu. Fauvisme memiliki andil besar atas pengaruhnya terhadap seni rupa modern selanjutnya.



Gambar 2.9. "Portrait Matisse", karya Andre Derain

(Sumber: <http://uk.wikipedia.org>)

2.1.4.9 Impresionisme

Aliran impresionisme merupakan aliran yang muncul pada abad 19, tahun 1860-an di Paris. Lukisan impresionisme menampilkan kesan-kesan pencayaan yang kuat dan berfokus pada permainan warna dibandingkan bentuk. Kritikus Louis Leroy menggunakan istilah ini dalam artikelnya di "Le Charivari". Impresionisme memiliki karakter goresan kuas yang kuat, warna cerah, komposisi terbuka, penekanan pada kualitas pencahayaan, subjek lukisan yang tidak menonjol, sudut pandang yang tidak biasa. Kebanyakan pelukis impresionisme mengharamkan menggunakan warna hitam karena bukan merupakan warna dari cahaya. Dari segi pengerjaan lukisannya, impresionisme memiliki ciri khas sebagai berikut:

- Goresan kuas yang pendek dan tebal, hampir sama dengan teknik sketsa untuk menangkap esensi subjek daripada detailnya
- Warna dari sedikit percampuran pigmen cat yang digunakan
- Bayangan dari percampuran warna komplementer (tidak menggunakan warna hitam)
- Tidak menggunakan teknik timpa dengan warna berikutnya
- Teknik transparansi cat dihindari.
- Memperhitungkan detail sifat pantulan cahaya dari sebuah objek yang kemudian digunakan didalam lukisan
- Dikerjakan diluar ruangan.



Gambar 2.10. "Pantai Pacemengan", koleksi Omprog Gallery

(Sumber: <http://omprog-gallery.blogspot.com>)

2.1.4.10 Realisme

Aliran Realisme berusaha menunjukkan suasana sebenarnya dari subjek sebagaimana subjek tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Realisme menunjukkan kebenaran dari suatu objek



Gambar. 2.11 Conscience, Judis. Karya Nikolai Ge.

(Sumber: <http://id.wikipedia.org>)

2.1.4.11 Naturalisme

Aliran Naturalisme merupakan gerakan lanjut dari Realisme, sebagai reaksi dari suksesnya aliran romantisme. Aliran ini muncul pada abad 19. Naturalisme berusaha melukiskan sesuatu objek yang sesuai dengan alam. Objek yang digambar disesuaikan dengan tangkapan mata. Oleh karena itu proporsi, keseimbangan, perspektif, warna, semua disesuaikan dengan tangkapan mata melihat.

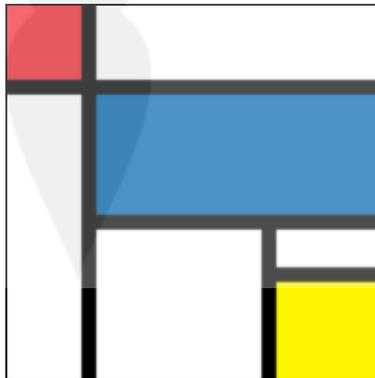


Gambar.2.12 “Keluarga Berencana“, karya Basuki Abdullah.

(Sumber: <http://id.scribd.com/doc/87660433/6/Corak-Aliran-Gaya-Seni-Rupa-a-Naturalisme>)

2.1.4.12 De Stijl

Aliran “De Stijl” atau dalam Bahasa Inggris berarti “The Sytle”, dipelopori oleh Theo van Deosburg di Leiden, Belanda pada tahun 1917. Theo van Deosburg adalah seorang arsitek dan pelukis. Aliran De Stijl diinspirasi oleh gerakan Dadaisme, berusaha mencari sistem keharmonisan baru dengan mencari estetika baru dalam seni. Selain Theo van Deosburg, pelopor lainnya adalah Piet Mondrian, pemahat patung Vantongerloo, arsitek Jacobus Johannes Pieter Oud, arsitek seklaigus desainer Gerrit Rietveld. Karakterisk aliran ini menggunakan komposisi visual yang disederhanakan menjadi bidang dan garis horizontal dan vertical dengan menggunakan warna primer seperti warna merah, biru, kuning, dengan bantuan warna hitam, dan putih. Garis vertical dan horizontal saling melewati satu sama lain, memiliki bentuk yang abstrak namun sederhana.



Gambar. 2.13 “The Composition II”, tribut untuk karya [Piet Mondrian](http://id.wikipedia.org/wiki/De_Stijl)
(Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/De_Stijl)

2.1.4.13 Seni Lukis Kontemporer

Seni lukis kontemporer muncul bersamaan dengan berkembangnya seni rupa sekitar tahun 70an. Beberapa pelukis yang cukup dikenal pada waktu itu adalah David Smith dan Jackson Pollock yang berkebangsaan Amerika dan merupakan ikon masa peralihan seni lukis klasik ke modern. Menurut Uldo Kulterman, dijelaskan bahwa kontemporer lekat pemahamannya dengan aliran post modern dalam arsitektur. Aliran ini merupakan sebuah proses kemunculan era baru ekspresi kesenian. Seni kontemporer tidak terikat dengan peraturan dan dogma apapun baik yang berupa konsep, aturan, dan gaya yang termasuk dalam estetika. Inti dari seni kontemporer adalah memainkan imajinasi yang menghasilkan ide-ide baru yang kreatif dan menciptakan solusi dari masalah dengan cara yang khas.

2.1.5 Pengertian Umum Galeri Seni

Galeri berasal dari kata Galleria, yang berarti sebuah ruang terbuka tanpa pintu yang dibatasi dinding berbentuk U dan disangga tiang-tiang kantilever yang berfungsi sebagai ruang pertemuan umum untuk berdiskusi apa saja. Galeri menurut kamus *Free Dictionary* adalah sebuah bangunan atau ruangan untuk pameran hasil karya seni. Galeri menurut kamus *Merriam-Webster* adalah sebuah institusi atau suatu bisnis yang dipamerkan dan berhubungan dengan seni. Galeri menurut *Oxford dictionary* adalah sebuah bangunan atau ruangan sebagai tempat pertunjukan atau pelelangan dari hasil karya seni. Galeri menurut *Collins Dictionary* adalah sebuah bangunan atau ruang pameran hasil karya seni. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan, galeri adalah bangunan atau ruangan yang digunakan sebagai tempat untuk pameran hasil karya seni atau juga dapat berfungsi tempat pelelangan hasil karya seni. Keberadaan galeri kini cukup beragam seperti misalnya yang cukup sering ditemui berupa galeri lukisan, kerajinan patung, batik, koleksi barang-barang langka, dan perhiasan.

Secara tipologi, galeri termasuk dalam klasifikasi museum, yaitu museum seni. Tapi galeri berbeda dengan museum secara umum. Barang koleksi yang terdapat pada galeri tidak dapat dijual, namun pada galeri terdapat barang koleksi yang dapat dilelang secara umum. Selain memiliki fungsi utama sebagai ruang pameran seni, galeri juga terkadang digunakan sebagai tempat untuk pertunjukan seni, konser musik, dan baca puisi. Museum bersifat sosial dan merupakan suatu bangunan yang berfungsi untuk menyimpan obyek atau koleksi barang-barang langka. Sedangkan galeri bersifat komersil karena barang-barang koleksinya dapat dilelang. Menurut Robillard ruang public pada museum terbagi menjadi empat, yaitu Entrance Hall, Jalur Sirkulasi, Galeri, dan Lounge (ruang duduk).

2.1.6 Sejarah perkembangan Galeri

Karya-karya seni yang besar dan mahal pada awalnya telah ditugaskan oleh lembaga keagamaan untuk dipamerkan di kuil, gereja, dan bangunan sosial agar dapat dilihat oleh masyarakat umum. Pada zaman klasik, lembaga keagamaan mulai menambahkan fungsi keberadaannya sebagai galeri seni, dan banyak kolektor permata dari Romawi yang menyumbangkan koleksi mereka. Di Eropa, pada akhir periode abad pertengahan (abad 15), banyak area kerajaan dan kawasan sosial elit yang dapat diakses secara umum dan banyak koleksi seni yang dapat dilihat. dengan beberapa peraturan khusus, public dapat menikmati koleksi seni kerajaan maupun museum swasta. Di Indonesia, banyaknya permintaan terhadap lukisan dimulai pada tahun 1984. Banyaknya permintaan ini memicu munculnya galeri-galeri di Indonesia dan bukan hanya galeri lukis saja, tapi juga galeri untuk karya seni lainnya seperti patung, kerajinan tangan, kain, kayu, perak, dan karya seni lainnya.

2.1.7 Jenis Galeri

Berdasarkan fungsi dan karakter, galeri dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

- Galeri dalam museum, merupakan galeri khusus yang bersifat non-profit dan memamerkan benda yang dianggap memiliki nilai sejarah.
- Galeri kontemporer, merupakan galeri yang memiliki fungsi komersial/ milik swasta. Biasanya terbuka untuk umum dan tidak dipungut biaya. Tapi karena bersifat semi-swasta biasanya mencari keuntungan dari hasil penjualan seni.
- Vanity galeri, merupakan galeri yang mendapatkan keuntungan dari senimannya, seniman harus membayar untuk memamerkan hasil karyanya. Biasanya sebagian besar pendapatan didapatkan dari seniman, bukan dari hasil pameran koleksi.
- Galeri arsitektur, merupakan galeri yang memamerkan hasil karya perancangan arsitektur
- Galeri komersil, adalah galeri yang tujuannya mencari pendapatan secara pribadi dalam menjual karya.

Ditinjau dari koleksi barang dan kegiatannya, galeri seni lukis secara umum terbagi menjadi:

- Galeri Tetap
Pada galeri ini kegiatan dan koleksi lukisan yang dipajang bersifat permanen berada di galeri (koleksi tidak keluar dari area galeri).
- Galeri Temporer
Kegiatan yang berlangsung didalam galeri dan barang koleksi yang dipamerkan berlangsung sesuai jadwal waktu tertentu yang ditetapkan (berubah-ubah).

- **Galeri Keliling**
Pameran yang diadakan tidak menetap pada satu lokasi atau berpindah-pindah.

Ditinjau dari isi galeri, galeri dibedakan menjadi:

- *Art Gallery of Primitive Art*
Galeri yang mengadakan kegiatan dan pameran pada bidang seni primitive. Seni Primitif merupakan seni yang berkembang pada jaman prasejarah. Memiliki bentuk yang sederhana dan menyiratkan perasaan mereka melalui warna-warna yang sederhana, seperti warna merah, hitam, coklat, dan putih.
- *Art Gallery of Classical Art*
Galeri yang mengadakan kegiatan dan pameran pada bidang seni klasik. Seni klasik merupakan seni yang berkembang setelah jaman prasejarah, namun perkembangannya terhenti, contohnya seperti bangunan pada jaman peradaban Hindu-Buddha, arsitektur Yunani dan Romawi.
- *Art Gallery of Modern Art*
Galeri yang mengadakan kegiatan dan pameran pada bidang seni modern.

Ditinjau dari tempat penyelenggaraannya, galeri seni dibedakan menjadi:

- *Traditional Art Gallery*
Galeri yang mewadahi kegiatannya pada selasar atau lorong panjang.
- *Modern Art Gallery*
Galeri yang mewadahi kegiatannya pada bangunan yang diolah dan direncanakan secara modern.

Ditinjau dari sifat kepemilikannya, galeri dibedakan menjadi:

- *Private Art Gallery*
Galeri yang dimiliki perseorangan maupun kelompok.
- *Public Art Gallery*
Galeri yang dimiliki oleh pemerintah.
- *Combination Art Gallery*
Merupakan kombinasi dari *Private Art Gallery* dan *Public Art Gallery*.

Ditinjau dari macam koleksinya, galeri dibedakan menjadi:

- **Galeri Pribadi**
Galeri yang memamerkan hasil karya pribadi seniman itu sendiri, tidak memamerkan hasil karya seniman lain. Karya seni pada galeri ini tidak diperjualbelikan.
- **Galeri Umum**
Galeri yang memamerkan hasil karya dari berbagai seniman secara umum. Semua seniman dapat memajang hasil karyanya di galeri ini dan hasil karya seni juga dapat diperjualbelikan.
- **Galeri Kombinasi**
Merupakan kombinasi dari galeri pribadi dan galeri umum. Pada galeri ini terdapat area yang memajang karya-karya seorang seniman secara pribadi dan terdapat area yang memajang karya beberapa seniman lain yang digabung menjadi satu tempat. Karya seni pada galeri ini ada yang tidak diperjualbelikan, hanya untuk koleksi pribadi dan ada yang diperjualbelikan.

Ditinjau dari tingkat dan luasan koleksinya, galeri dibedakan menjadi:

- **Galeri Lokal**
Galeri yang memamerkan hasil karya seni dari daerah setempat.
- **Galeri Regional**
Galeri yang memamerkan hasil karya seni dari tingkat daerah/ propinsi/ daerah regional I.

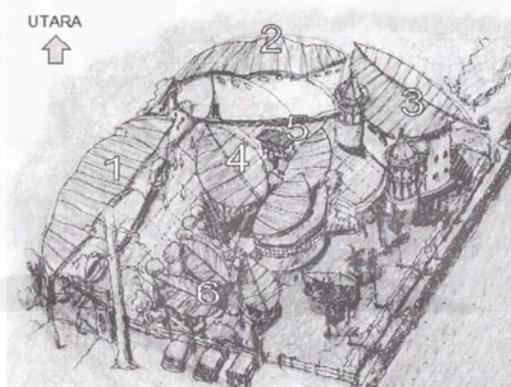
- Galeri Internasional

Galeri yang memamerkan hasil karya seni yang berasal dari berbagai negara.

2.1.8 Preseden

Museum Affandi

Museum Affandi terletak di Jalan L. Adisucipto 167, yaitu di jalan utama yang menghubungkan Jalan Solo. Museum menempati tanah sekitar 3500m² yang terdiri atas bangunan museum beserta bangunan pelengkap, dan bangunan rumah tinggal pelukis Affandi dan keluarganya. Pembangunan kawasan museum dirancang sendiri oleh Affandi.



Gambar 2.14. Sketsa mata burung area Museum Affandi

(Sumber: Biografi "Museum Affandi dan keluarga")

Pada tahun 1962 bangunan galeri tahap I selesai didirikan untuk pameran hasil karya lukisannya. Pada galeri I ini dapat disaksikan hasil karya Affandi yang berupa lukisan dari tahun awal sampai masa-masa terakhir hidupnya. Tahun 1987 Galeri tahap II selesai didirikan menempati areal tanah seluas 351,5m². Galeri III didirikan tahun 1997, dibangun dengan ide dasar yang sama dengan bangunan lainnya antara kompleks museum yang menggunakan bentukgaris melengkung dengan atap yang membentuk pelepah daun pisang. Galeri III ini memiliki tiga lantai, yang mana pada lantai I digunakan sebagai area pameran, ruang II untuk restorasi lukisan, dan ruang bawah tanah sebagai ruang penyimpanan lukisan.

Sebagai bagian dari kompleks Museum Affandi, rumah tinggal Affandi dan keluarganya berbentuk rumah panggung dengan konstruksi tiang penyangga utama dari beton dan tiang-tiang kayu, dan atap dari bahan sirap yang membenruk sebuah pelepah daun pisang. Bangunan yang berada dalam kawasan museum secara keseluruhan memiliki konsep bentuk spiral lengkung dan bentuk atap yang menyerupai pelepah daun pisang.



Gambar 2.15. Tampak depan bentuk atap Museum Affandi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Secara umum, massa bangunan Museum Affandi memiliki fasad yang atraktif sehingga menonjolkan estetika yang dapat membuat masyarakat yang melihatnya tertarik untuk mengunjungi. Ruang dalam Galeri juga menggunakan AC yang dapat diatur suhunya sesuai kondisi cuaca yang berlangsung, namun terdapat satu massa bangunan yang masih menggunakan pengudaraan alami. Sedangkan, dari segi interior bangunan galeri tidak memiliki ciri khas khusus, suasana pada tiap bangunan berbeda.

Pada bangunan galeri pertama menggunakan pola lantai seperti papan catur yang berwarna putih merah disertai dengan dinding yang dicat hijau. Warna merah, putih, hijau menciptakan distorsi pada suasana ruang yang pada akhirnya dapat menghilangkan fokus pengamat pada objek utama lukisan. Lukisan ditata secara bertingkat, hal ini menarik karena untuk mengisi kekosongan pada dinding ruang dan menciptakan komposisi dan yang seimbang antara dinding dan lukisan. Pada galeri kedua, warna hijau muda pada dinding dipadu dengan lantai berwarna putih gading dan penataan lukisan secara bertingkat.



Gambar 2.16. Interior Museum Affandi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Interior pada galeri tiga didominasi oleh warna putih, coklat muda dan coklat tua. Warna putih polos yang terletak pada dinding menghasilkan pantulan efek pencahayaan yang fokus pada lukisan dan menciptakan suasana yang nyaman untuk menikmati visual lukisan.



Gambar 2.17. Pencahayaan lukisan pada galeri

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Rumah Seni Cemeti

Rumah Seni Cemeti didirikan pada tahun 1988, oleh Nindityo Adipurnomo dan Mella Jaarsma yang juga merupakan seniman. Rumah seni ini telah memamerkan karya-karya seniman kontemporer Indonesia dan mancanegara. Selain bertujuan memamerkan hasil karya seni dari seniman domestik maupun mancanegara, Rumah Seni Cemeti juga memiliki tujuan untuk membimbing seniman-seniman muda untuk berkreasi dan memperkenalkan seni yang mereka rancang kepada publik, melalui salah satunya adalah program residensi seniman. Program residensi merupakan program yang memfasilitasi beberapa seniman lokal maupun internasional untuk tinggal di galeri studio dan melakukan proyek seni selama sebulan dan diakhiri dengan pameran. Program ini melibatkan para tokoh kurator, peneliti, artisan, aktivis, dan seniman bersama publik. Sebelum melakukan proyek

seni, seniman melakukan perbincangan dan pembelajaran yang menyenangkan, kritis dan membangun dengan para tokoh tersebut. Pada akhirnya seniman membuat sebuah proyek seni berdasarkan hasil perbincangan dengan para tokoh tersebut sehingga menghasilkan karya seni yang kritis dan berbobot.



Gambar 2.18. Lobby Rumah Seni Cemeti

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dalam Rumah Seni Cemeti terdapat beberapa ruang yang menunjang kegiatan didalamnya, yaitu lobby, kantor, galeri, stockroom sebagai display lukisan-lukisan yang diseleksi, storage sebagai tempat penyimpanan lukisan yang terbagi menjadi dua ruangan yaitu ber-AC untuk lukisan dan tidak ber-AC untuk peralatan umum, workshop, ruang pameran yang juga berfungsi sebagai area event diskusi, dapur staff, area residensi yang terletak dilantai dua. Pada area residensi terdapat dua kamar, dapur kecil, area jemur, area makan, dan sebuah kamar mandi.



Gambar 2.19. Dapur area residensi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Secara arsitektural, bangunan Rumah Seni Cemerti memberikan nuansa jawa dan membaaur dengan alam. Hal ini dapat dilihat dari bentuk bangunan lobi yang menggunakan struktur joglo, serta perancangan taman yang berada didalam bangunan memberikan nuansa sejuk.

Kalmar Museum of Art

Kalmar Museum of Art dimiliki oleh *Municipality of Kalmar*. Dirancang oleh [Tham & Videgård Hansson Arkitekter](#), dengan luas bangunan [1,595m²](#). Terletak di Kota Kalmar, Sweden. Tepatnya terletak di Taman Kota dari Kota Kebangkitan Kalmar. Museum ini berbentuk kubus dilapisi oleh panel kayu yang berskala besar dan memiliki bukaan kaca yang besar. Museum ini digunakan sebagai tempat pameran seni kontemporer, video, dan pertunjukan konser.



Gambar 2.20. Fasad Kalmar Museum of Art
Sumber: www.architecture-buildings.com

Dua ruang utama berbentuk seperti kotak putih yang salah satu sisinya dapat dibuka untuk memberikan pemandangan ekterior taman. Hal ini membuat ruang galeri terintegrasi dengan lingkungan disekitar bangunan. Pada lantai dua terdapat perpustakaan seni public dan area workshop terbuka. Pada lantai empat, disuguhkan pemandangan yang cukup berbeda. hamparan pemandangan sekitar yang dapat dinikmati seperti Istana Kalmar, danau, dan pusat kota dapat dilihat dari lantai ini. Ruang yang luas dan terintegrasi dengan lingkungan vegetasi luar menciptakan suasana yang harmonis.



Gambar 2.21. Integrasi ruang dengan lingkungan luar bangunan
Sumber: www.architecture-buildings.com

Salah satu elemen utama arsitektur yang menonjol adalah tangga terbuka yang berpola spiral yang terbuat dari beton cor dan memiliki ketinggian sama dengan ketinggian bangunan museum, dimulai dari lobi pintu masuk utama yang menghubungkan antara area taman dengan area pinggir danau.



Gambar 2.22. Interior tangga

Sumber: www.architecture-buildings.com

Konstruksi yang digunakan adalah cor beton dengan struktur bentang lebar. finishing interior yang mengekspose beton, pintu dari plywood hitam dan panel, serta dinding dan plafond yang dicat putih.



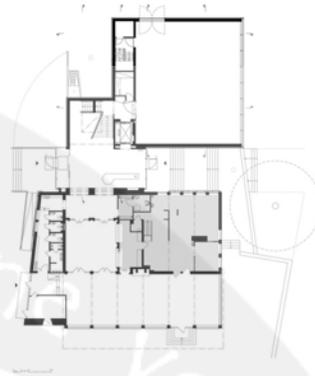
Gambar 2.23. Beton ekspos pada interior museum

Sumber: www.architecture-buildings.com

Secara umum interior Museum tidak begitu banyak menonjolkan detail dan lebih menempatkan kesan kepada tekstur material bangunan yang secara umum mengekspose beton dan menekankan pada permainan garis bangunan yang tegas.



Gambar 2.24. Lower ground floor plan
 Sumber: www.architecture-buildings.com



Gambar 2.25. Upper floor plan
 Sumber: www.architecture-buildings.com



Gambar 2.26. First floor plan
 Sumber: www.architecture-buildings.com



Gambar 2.27. Second floor plan
 Sumber: www.architecture-buildings.com

Secara umum pembagian ruang dibedakan pada tiap lantainya. Lower ground merupakan area workshop/ studio untuk anak-anak, Upper ground merupakan area pameran sementara, lantai satu merupakan area kantor/ perpustakaan umum, lantai dua merupakan museum koleksi. Pada upper ground, selain terdapat area pameran sementara terdapat juga *Cafe* sebagai fasilitas penunjangnya.



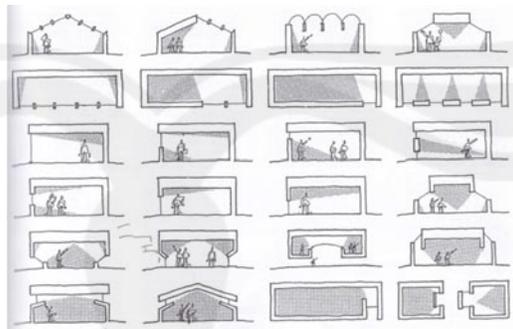
Gambar 2.28. *Cafe* pada Kalmar Museum
 Sumber: www.architecture-buildings.com

2.1.9 Prinsip- prinsip Perancangan Galeri Seni

2.1.9.1 Persyaratan

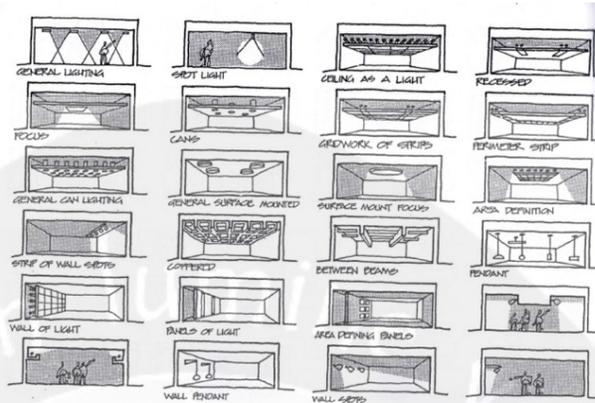
Menurut data dari Data Arsitek, museum seni haruslah memiliki syarat sebagai berikut:

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu.
2. Mendapat pencahayaan yang terang. Pencahayaan dalam galeri memiliki peranan penting untuk menciptakan suasana pada galeri.



Gambar 2.29. Pencahayaan alami

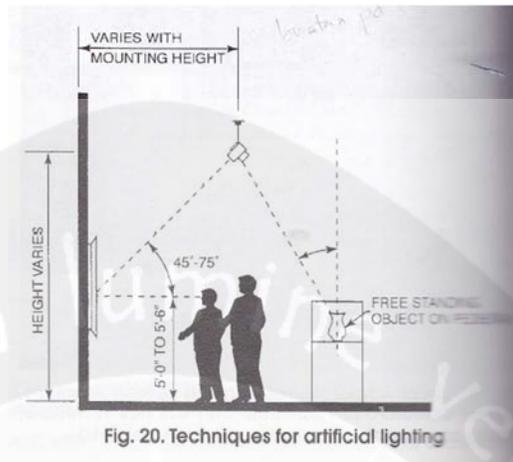
(Sumber: "Concept Book", Edward T. White)



Gambar 2.30. Pencahayaan buatan

(Sumber: "Concept Book", Edward T. White)

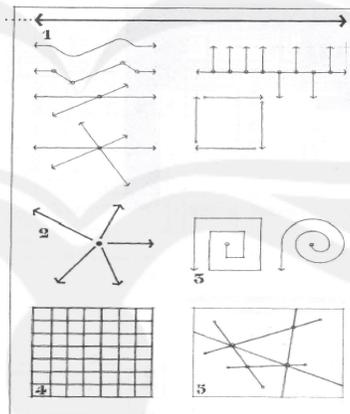
Cahaya merupakan faktor yang dapat menghidupkan ruang interior. Tanpa adanya cahaya tidak akan muncul bentuk, warna, dan tekstur. Terdapat tiga metoda pencahayaan pada suatu ruang, yakni umum, lokal, dan cahaya aksen. Penggunaan sifat cahaya yang menyebar mengurangi kesan kontras antara pencahayaan untuk kegunaan tertentu dan permukaan yang mengelilingi ruang. Selain itu, pencahayaan umum dapat digunakan untuk mengurangi kesan bayangan dan memperluas sudut ruang. Pencahayaan dalam galeri juga memegang peranan penting untuk dapat menciptakan suasana yang fokus pada objek lukisan.



Gambar 2.31. Teknik pencahayaan buatan

(Sumber: *Time Saver Standards for Building Types*, Joseph De Chiara dan Michael J. Crosbie)

3. Publik dapat melihat pameran tanpa rasa lelah dan nyaman. Dalam Hal ini sirkulasi ruang dan penataan lukisan penting untuk diperhitungkan. Penyusunan setiap lukisan pada satu dinding memberikan efek ruang menjadi lebih kecil.

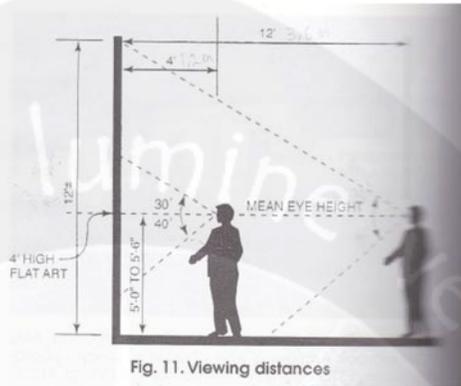


Gambar 2.32. Alur sirkulasi ruang

(Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Francis DK, Ching)

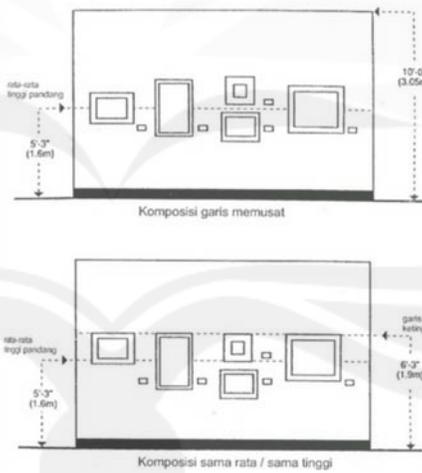
4. Luasan dan besarnya bidang dasar dinding harus sesuai dengan besarnya lukisan. Batas jarak jauh yang nyaman melihat adalah $\pm 4m$

dengan ketinggian dinding $\pm 3,6\text{m}$. Jarak melihat paling dekat $\pm 1,2\text{m}$ dengan sudut pandang horizontal 30° dan 40° .



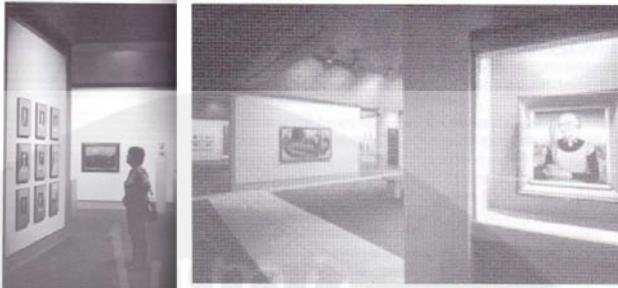
Gambar 2.33.. Jarak pandang

(Sumber: *Time Saver Standards for Building Types*, Joseph De Chiara dan Michael J. Crosbie)



Gambar 2.34. Tata letak lukisan dengan ukuran bervariasi

(Sumber: *Susanto, 2004: hal. 294*)

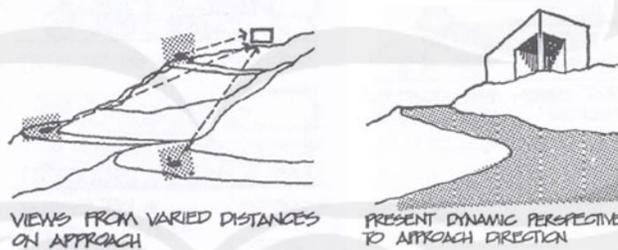


Gambar 2.35. Tata letak lukisan pada Cedar Rapids Museum of Art

(Sumber: *Time Saver Standards for Building Types*, Joseph De Chiara dan Michael J. Crosbie)

Menurut data dari *Time Saver Standards for building types*, secara umum museum seni haruslah memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Lokasi berada di tengah atau dipinggir kota.
2. Memiliki *eye catching* terutama pada bagian pintu masuk.



Gambar 2.36. Point of view bangunan dan arah pintu masuk

(Sumber: (Sumber: "Concept Book", Edward T. White)

3. Memiliki lahan parkir untuk pengunjung dan karyawan.
4. Terletak pada site yang cukup untuk menampung seluruh kegiatan pada museum.
5. Memiliki area hijau untuk acara pameran dan perkumpulan event sosial.

Selain pencahayaan, tingkat temperatur udara juga perlu untuk diperhatikan. Menurut *Time Saver Standard*, galeri seni memiliki standar temperatur udara yang berkisar 20°C – 21°C untuk ruang pameran publik, dan untuk penyimpanan 15,5°C - 20°C.

2.2 Tinjauan Cafe

2.2.1 Pengertian umum Cafe

Cafe merupakan istilah yang berasal dari bahasa Perancis, yaitu *Cafe*. Secara umum *Cafe* memiliki arti (minuman) kopi. *Cafe* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti tempat makan atau rumah makan. Menurut Ensiklopedia Umum berarti tempat yang digunakan untuk menyajikan makanan dan minuman atau juga tempat yang digunakan untuk makan. *Cafe* menurut *Dictionary Of Language and Culture* oleh Longman merupakan sebuah tempat makan kecil yang melayani pengunjungnya dengan minuman dan makanan kecil, terutama digunakan untuk beristirahat sejenak sambil menikmati waktu. *Cafe* menurut *The New Collins Dictionary & Theosaurus* merupakan restoran yang menghidangkan makanan yang mudah dimasak dan dihidangkan kembali. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Cafe* merupakan sebuah tempat makan berupa restoran kecil yang menarik dan menyediakan makanan minuman ringan serta juga sebagai tempat persinggahan konsumen untuk menikmati waktu dan bersantai menghabiskan minuman makanan ringan yang dihidangkan.

Keberadaan *Cafe* di Indonesia merupakan tempat yang sederhana namun menarik dan nyaman untuk menikmati makanan ringan. Tapi tentu *Cafe* berbeda dengan warung dari segi makanan dan pelayanannya. Makanan ala *Cafe* lebih bervariasi dan beberapa *Cafe* menaruh beberapa sentuhan seni dalam penataan hasil makanan dan minumannya agar terlihat lebih menarik. *Cafe* tidak sama halnya dengan restoran, *Cafe* memiliki batasan tersendiri dalam halnya menyediakan jenis makanan dan minumannya, skalanya lebih kecil dibanding restoran.

2.2.2 Klasifikasi *Cafe*

Cafe termasuk dalam klasifikasi restoran. Menurut Marsum (2000), restoran adalah suatu tempat atau bangunan komersil yang menyediakan pelayanan makanan dan minuman kepada konsumennya. Menurut Prof. Vanco Christian dari *School Hotel Administration* di *Cornell University*, tujuan operasional restoran adalah mencari keuntungan dan memberikan kepuasan kepada konsumennya. Menurut Marsum (2000, p.7-11), terdapat tujuh tipe klasifikasi restoran, yakni :

f. *A La Carte Restaurant*

Adalah restoran yang mendapat ijin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi. Restoran ini memberikan kebebasan kepada konsumennya untuk memilih makanan, dan tiap-tiap makanan memiliki harga tersendiri.

g. *Table de'Hote Restaurant*

Merupakan restoran khusus yang menyediakan menu yang lengkap dari hidangan pembuka sampai hidangan penutup dengan harga yang telah ditentukan.

h. *Cafeteria atau Cafe*

Merupakan restoran kecil yang mengutamakan penjualan kue, roti, kopi, dengan menu yang terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.

i. *Inn Tavern*

Adalah restoran yang dikelola perorangan dengan harga menu yang terjangkau. Biasanya terletak di tepi kota dan suasanaanya dibuat sangat dekat dan ramah dengan konsumennya sekaligus menyediakan makanan yang lezat.

j. *Snack Bar atau Milk Bar*

Adalah restoran yang tidak terlalu luas dan sifatnya tidak resmi. Konsumen pun mengumpulkan makanan mereka diatas baki yang diambil dari atas counter (meja panjang).

2.2.3 Sejarah perkembangan *Cafe*

Cafe merupakan istilah yang berasal dari bahasa Perancis, yaitu *Cafe*. Secara umum *Cafe* memiliki arti (minuman) kopi. Kemudian kegiatan minum kopi ini menjadi suatu kebiasaan dan lokasi yang dijadikan tempat untuk minum tersebut dinamakan *Cafe* yang kini tidak hanya sebagai tempat minum kopi saja melainkan juga beragam minuman lain. Dari sudut pandang budaya, *Coffehouse* atau *Cafe* berfungsi sebagai pusat interaksi sosial, serta memberikan wadah kepada pengunjungnya untuk dapat melakukan kegiatan menulis, berdiskusi, menghabiskan waktu, bercengkrama, membaca, baik secara perorangan maupun kelompok kecil yang berjumlah dua atau tiga orang. Pada abad ke 17, *Coffehouse* atau *Cafe* merupakan tempat untuk berkumpulnya para politisi untuk mengkritik system pemerintahan yang sedang berjalan secara bebas tanpa rasa takut.



Gambar 2.37 . *Cafe de Flore*, Paris

(sumber: Wikipedia)

2.2.4 Perkembangan *Cafe* di Indonesia

Cafe merupakan salah satu usaha yang banyak peminatnya dan targetnya terutama kalangan remaja dan mahasiswa. Tapi tidak menutup kemungkinan membuka target untuk orang tua. *Cafe* dapat ditemui dengan mudah terutama di kota-kota besar, salah satunya Yogyakarta.



Gambar 2.38. *Cafe* rekat dengan keberadaan kalangan pemuda
(Sumber: www.motodream.ne)

Di Yogyakarta, *Cafe* merupakan tempat yang mayoritas pengunjungnya didominasi oleh kalangan muda terutama mahasiswa. Tentunya salah satu faktornya karena Yogyakarta merupakan kota pelajar, dan orang muda gemar untuk bersosialisasi sambil menikmati hidangan kecil, atau mungkin sambil bersantai mengerjakan tugas di *Cafe*. Karena itulah bisnis *Cafe* di Yogyakarta memiliki peluang yang cukup menjanjikan. Keberadaan *Cafe* di Yogyakarta kini cukup banyak dan semakin kompetitif, hal ini berdampak pada persaingan masing-masing *Cafe* untuk dapat menyajikan yang terbaik, baik itu dari makanan maupun suasana *Cafe*.

2.2.5 Preseden

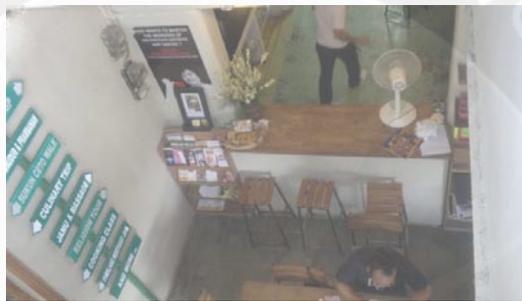
Di Yogyakarta, bangunan khusus galeri dan kafe masih jarang ditemui. Keberadaannya masih dapat dihitung dengan jari. Salah satu yang terdapat di Yogyakarta adalah *ViaVia Cafe Galeri*.



Gambar 2.39 . Tampak depan pintu masuk *ViaVia Cafe*.
(Sumber: dokumentasi penulis)

ViaVia Cafe merupakan *Cafe* yang terletak di Jl. Prawirotaman no. 30, Yogyakarta. Sejarahnya, sebelum berganti kepemilikan *Cafe* ini dimiliki oleh

Nusa Dua *Cafe*. Kemudian berganti kepemilikan dan dilakukan beberapa renovasi oleh arsitek Eko Prawoto. Bagian ruang dalam terlihat simple namun nyaman untuk berlama-lama didalam bangunan tersebut. Selain itu arah bangunan yang mengarah ke utara juga mempengaruhi kondisi pengudaraan ke dalam bangunan karena tidak langsung menghadap ke arah sinar matahari. *ViaVia Cafe* terdiri dari dua lantai. Lantai satu terdapat area makan indoor, dapur, kasir, children's corner, no smoking area, kelas yoga, reservasi travel untuk para turis, dan galeri pernak pernik tradisional.



Gambar 2.40 . Area kasir

(Sumber: dokumentasi penulis)

Lantai dua merupakan area semi outdoor yang terdiri dari area makan, gudang, dan dapur kecil. Interior lantai dua ditata secara epik, memberikan nuansa relax karena terdapat susunan bambu dan unsur komponen interior kayu yang mencolok. Elemen-elemen ini ditata sedemikian rupa sehingga tidak menjadi suatu tampilan yang monoton. Tapi sangat disayangkan ketika hujan area semi outoodor tersebut tidak dapat digunakan hujan tempas masuk kedalam area tersebut.



Gambar 2.41 . Semi Outdoor

(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 2.42. Area tangga naik
(Sumber: dokumentasi penulis)

Melalui pembuatan proyek Galeri dan kafe ini akan memberikan wadah kepada masyarakat peminat seni maupun seniman untuk dapat lebih bebas berkreasi dan lebih memahami mengenai seni lukis. Kafe akan menjadi salah satu sarana pendukung untuk menarik masyarakat terutama kaum muda untuk berkunjung, mengamati bahwa keadaan kafe yang mayoritas selalu ramai oleh kaum muda.

Hasil akhir yang ingin dicapai dari Galeri dan kafe ini adalah terbukanya wawasan masyarakat tentang dunia seni lukis dan dapat lebih berkreasi menghasilkan ide-ide baru dari karakter-karakter lukisan yang dilihat. Sehingga untuk kedepannya masyarakat dapat lebih termotivasi untuk memajukan dunia seni lukis di Indonesia maupun dunia Internasional.

2.3 Tinjauan Gallery & Cafe

Dari tinjauan masing-masing Galeri dan *Cafe* diatas maka pengertian Galeri & *Cafe* adalah Sebuah bangunan yang memiliki fungsi sebagai tempat pameran hasil karya seni atau juga dapat berfungsi sebagai tempat pelelangan hasil karya seni, yang mana juga terdapat sebuah tempat makan yang menyediakan makanan dan minuman ringan yang dapat dinikmati pengunjung Galeri & *Cafe* sambil menikmati waktu.



Gambar 2.43. Fasad Royal/T Gallery & Cafe

(Sumber: <http://www.archdaily.com/10793/royal-t-project-why-architecture/>)

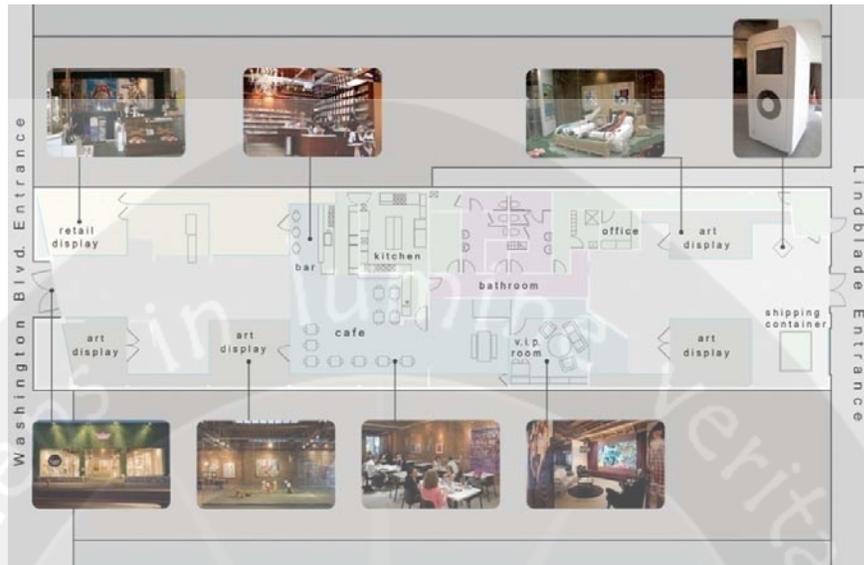
Royal/T Gallery Cafe terletak di Culver City, California, USA. Dirancang oleh wHY Architecture. Royal/T Gallery Cafe memiliki fungsi sebagai galeri seni, Cafe serta toko barang eceran (*retail shop*). Pada interior bangunan tampak struktur dan dinding bata yang diekspose serta lantai yang hanya berupa lantai plester. Selain itu pada area display galeri dikelilingi oleh acrylic vitrines yang memberikan kesan “*The look-but-don’t-touch*”. Pada eksterior bangunan bagian depan pintu masuk dinding dilapisi oleh replika tanaman semak yang kemudian di atasnya terdapat logo mahkota Royal/T.



Gambar 2.44. Interior display Royal/T Gallery & Cafe

(Sumber: <http://www.archdaily.com/10793/royal-t-project-why-architecture/>)

Untuk ruangnya, Royal/T Gallery Cafe memiliki ruang display/galeri yang terdapat pada bagian pintu masuk dan bagian belakang, pada area tengah terdapat bar, Cafe, dapur, kamar mandi, kantor, dan area belakang terdapat gudang.



Gambar 2.45. Denah Royal/T Gallery Cafe

(Sumber: http://www.archdaily.com/10793/royal_t-project-why-architecture/)

2.3.1 Standar-standar Perancangan dan Perencanaan

Melalui ruang, manusia dapat bergerak melakukan aktifitas yang dibutuhkan dan merespon lingkungan disekitarnya. Ini memiliki arti bahwa dalam ruang terdapat pelaku dan aktifitas kegiatan yang dilakukan oleh pelaku. Berikut identifikasi pelaku dan kegiatan Galeri & Cafe dari hasil survey lokasi beberapa Galeri.

Tabel 2.1. Identifikasi pelaku, kegiatan, dan ruang.

PELAKU	KEGIATAN	RUANG
Pengunjung 1	Datang- parkir- lobi- berorientasi- melihat lukisan/ pameran- KM/WC- membeli souvenir- menikmati area Galeri & Cafe - makan/minum di Cafe – parkir- pulang	Parkiran, lobi, galeri, ruang pameran, KM/WC, galeri souvenir, Cafe, plaza
Pengunjung 2	Datang- parkir- lobi- melihat lukisan/ pameran- KM/WC- membeli souvenir- menikmati area Galeri & Cafe - duduk-duduk – parkir- pulang	Parkiran, lobi, galeri, ruang pameran, KM/WC, galeri souvenir, lounge, plaza

Pengunjung 3	Datang- parkir- makan/minum di <i>Cafe</i> - duduk-duduk- KM/WC- parkir- pulang	Parkiran, <i>Cafe</i> , KM/WC
Direktur <i>Galeri & Cafe</i>	Datang- parkir- menuju ruang kerja- berorientasi- rapat- istirahat- makan siang- KM/WC- memantau keadaan <i>Galeri & Cafe</i> - membuat rencana kegiatan- menemui peneliti unruk seniman residensi- memeriksa laporan karyawan- parkir- pulang	Parkiran, ruang direktur, ruang rapat, lounge, KM/WC
Sponsor	Datang- parkir- rapat- keliling <i>Galeri Cafe</i> - makan siang- KM/WC- parkir- pulang	Parkiran, ruang rapat, <i>Galeri, Cafe</i> , KM/WC
Sekretaris	Datang- parkir- menuju ruang kerja- berorientasi- memeriksa jadwal kegiatan direktur- rapat- istirahat- makan siang- KM/WC- mengatur jadwal kegiatan direktur- mengatur dokumen penting direktur- sholat- mengumpulkan laporan karyawan- parkir- pulang	Parkiran, ruang sekretaris, lounge, ruang rapat, KM/WC, mushola
Bendahara	Datang- parkir- menuju ruang kerja- berorientasi- rapat- istirahat- makan siang- KM/WC- memeriksa laporan keuangan <i>Galeri & Cafe</i> - mengatur pendapatan dan pengeluaran <i>Galeri & Cafe</i> - parkir- pulang	Parkiran, ruang kerja, ruang rapat, lounge, KM/WC,
Kepala bagian <i>Galeri/ Kurator</i>	Datang- parkir- menuju ruang kerja- berorientasi- rapat- patroli memeriksa objek <i>Galeri</i> - seleksi lukisan yang akan dipajang- membuat dan mengumpulkan laporan kegiatan dan objek lukisan yang ada di <i>Galeri</i> - istirahat- makan- KM/WC- bekerja- parkiran- pulang	Parkiran, ruang kerja, ruang rapat, galeri, gudang lukisan, lounge, KM/WC
Kepala bagian <i>Cafe</i>	Datang- menuju ruang kerja- berorientasi- rapat- membantu pekerjaan di <i>Cafe</i> - istirahat- makan- KM/WC- membuat laporan- parkir- pulang	Parkiran, ruang kerja, ruang rapat, <i>Cafe</i> , lounge, KM/WC

Kepala bagian operasional bangunan	Datang- parkir- menuju ruang kerja- berorientasi- rapat, memeriksa utilitas bangunan- menyusun laporan- istirahat- makan- KM/ WC- parkir- pulang	Parkiran, ruang kerja, ruang rapat, ruang utilitas, gudang, lounge, KM/WC
Teknisi	Datang- parkir- menuju ruang kerja- berorientasi- memeriksa utilitas bangunan- memperbaiki utilitas yang rusak- istirahat- makan- KM/WC- ruang loker- parkir- pulang	Parkiran, ruang loker, ruang utilitas, gudang, lounge, KM/WC
Kepala bagian operasional <i>Galeri & Cafe</i>	Datang- parkir- ruang kerja- berorientasi- memeriksa jadwal kegiatan- rapat- memeriksa dan membantu pekerjaan staf bawahannya- istirahat- makan- KM/WC- membuat laporan- parkir- pulang	Parkiran, ruang kerja, ruang rapat, lounge, KM/WC
Kepala bagian dokumentasi dan publikasi	Datang- parkir- ruang kerja- memeriksa jadwal kegiatan- berorientasi- rapat- merencanakan dan mendesain publikasi <i>Galeri & Cafe</i> - dokumentasi pameran yang sedang berlangsung- membuat laporan- istirahat- makan- KM/WC- parkir- pulang	Parkiran, ruang kerja, ruang rapat, lounge, KM/WC
Kepala bagian residensi	Datang- ruang kerja- memeriksa jadwal kegiatan- rapat- mempersiapkan kebutuhan pameran seniman residensi- mencari peneliti- istirahat- makan- KM/WC- membuat laporan- parkir- pulang	Parkiran, ruang rapat, ruang kerja, lounge, KM/WC
Staf administrasi	Datang- parkir- ruang kerja- berorientasi- menyusun keperluan administrasi- istirahat- makan- KM/WC- bekerja- parkir- pulang	Parkiran, ruang kerja, lounge, KM/WC
Staf inventaris	Datang- parkir- ruang kerja- berorientasi- memeriksa jadwal kegiatan- mempersiapkan keperluan inventaris pameran- membeli/ menyewa kebutuhan pameran- menata inventaris pameran- istirahat- makan- KM/WC- loker- parkir- pulang	Parkiran, ruang loker, gudang inventaris, KM/WC, lounge

Staf dokumentasi dan publikasi	Datang- parkir- ruang kerja- berorientasi- dokumentasi kegiatan di <i>Galeri & Cafe</i> - mendesain untuk publikasi galeri- istirahat- makan- loker- parkir- pulang	Parkiran, ruang loker, lounge, <i>Galeri, Cafe</i> , KM/WC
Seniman residensi	Bangun tidur- mandi- sarapan- mempersiapkan proyek seni- mengerjakan proyek seni- makan- KM/WC- berdiskusi dengan peneliti- istirahat- mandi- makan malam- mengerjakan proyek seni- istirahat- tidur	Kamar tidur, KM/WC, dapur, area jemur, workshop, <i>Galeri</i> , lounge/ <i>Cafe</i> , KM/WC
Tutor melukis	Datang- parkir- mempersiapkan materi- mengajar melukis- makan- KM/WC- parkir- pulang	Parkiran, ruang kelas, lounge, KM/WC
Pemandu	Datang- parkir- loker- menunggu pengunjung di lobi- memandu- istirahat- makan- KM/WC- menunggu pengunjung di lobi- memandu- loker-pulang	Parkiran, ruang loker, lobi, <i>Galeri</i> , lounge, KM/WC
Satpam	Datang- parkir- bekerja- patroli- istirahat- makan- KM/WC- patroli- ganti shift- pulang	Parkiran, pos keamanan, KM/WC
OB	Datang- parkir- loker- bersih-bersih- istirahat- makan- KM/WC- bersih-bersih- loker- pulang	Parkiran, ruang loker, KM/WC, <i>Galeri & Cafe</i>
Tukang kebun	Datang- parkir- bersih-bersih- istirahat- makan- KM/WC- bersih-bersih- pulang	Parkiran, taman, gudang
Koki	Datang- parkir- loker- masak- istirahat- makan- KM/WC- masak- loker- pulang	Parkiran, ruang loker, dapur, gudang persediaan, KM/WC
Pelayan <i>Cafe</i>	Datang- parkir- loker- melayani pengunjung- istirahat- makan- KM/WC- melayani pengunjung- loker- pulang	Parkiran, ruang loker, area makan <i>Cafe</i> , KM/WC, gudang persediaan

(Sumber: Analisa penulis)

Dari kegiatan diatas secara umum dapat diasumsikan ruang-ruang yang diperlukan adalah parkir mobil dan motor, lobi, galeri, ruang pameran, KM/WC, galeri souvenir, *Cafe*, lounge, ruang direktur, ruang rapat, ruang sekretaris, ruang kerja staf,

gudang lukisan, ruang utilitas, ruang loker, gudang inventaris, dapur galeri *Cafe*, gudang persediaan *Cafe*, mushola, area makan, workshop, plaza, ruang kelas seni, pos keamanan, dan taman. Untuk area residensi terdapat ruang kamar tidur, dapur, KM/WC, dan area jemur. Karena masing-masing ruang digunakan oleh pelaku yang kegiatannya berbeda-beda, maka berikut kebutuhan standar ruang kenyamanan per orangnya:

Bangunan *Galeri & Cafe* harus memiliki *eye-catching* agar dapat lebih menarik pengunjung dan mencerminkan bangunan galeri seni, terutama pada bagian pintu masuk utama untuk menciptakan komunikasi sirkulasi yang baik.