

II.LANDASAN TEORI

II.1. SEJARAH ANIME

Sejarah anime bermulanya seawal tahun 1907. Namun, pada masa itu animasi di Jepang dapat dipahami oleh beberapa orang saja, karena masa itu animasi tidak sepopuler sekarang.

Generasi pertama anime: Pada tahun 1910-1920an, *animator* untuk anime termasuk Shimokawa Oten, Kouchi Jun'ichi, Kitayama Seitaro. Tidak banyak pembuatan dari generasi ini yang masih terdapat di dunia sehingga kini. Kebanyakannya telah dihapuskan, hilang, atau lain-lain.

Generasi kedua anime: Murato Yosuji, Kimura Hakuzan, Yamamoto Sanae and Ofuji Noboro merupakan anak murid kepada Kitayama Seitaro dan telah banyak berkerja di studio beliau. Masaoka Kenzo, seorang lagi *animator*, membuat studio yang lebih kecil. Pada tahun 1923, gempa bumi besar Kanto (*Great Kantō earthquake*) telah memusnahkan studio milik Kitayama dan para *animator* yang selamat memulai lagi studio animasi mereka sendiri.

Pada waktu itu, undang-undang untuk melindungi remaja dibuat, dan telah mengakibatkan berbagai animasi yang pada awalnya ditapis untuk disesuaikan dengan tontonan remaja/kanak-kanak yang di bawah umur 15 tahun.

Pada tahun 1918, sebuah anime yang dipanggil *Momotaro (Peach Boy)* telah dibuat dengan menggunakan setting lokasi adalah kota Jepang. Terdapat juga banyak gambar-gambar yang dikisahkan menggunakan anime tersebut pada tahun 1920an, 1930an dan 1940an. Pada Perang Dunia Kedua, Anime durasi pendek yang pertama telah dilahirkan dan diberi nama: *Divine Sea Warriors (1945)*. Oleh karena terjadi peperangan yang di Jepang pada masa itu, animasi tidak lagi dibuat dalam skala besar, sehingga Toei Animation dilahirkan.

Selain Toei Animation yang telah membuat debut pada tahun 1956, lahirlah organisasi anime yang besar pada masa tersebut dengan nama: Mushi Productions. Organisasi tersebut dibentuk oleh Osamu Tezuka, yang juga merupakan orang yang membuat anime pertama yang mendapat sambutan yang hangat di Jepang dan seluruh dunia, Astro Boy (Tetsuwan Atomu). Tetapi, akibat biaya produksi yang terlalu tinggi, Mushi Productions jatuh bankrut, dan animator dalam organisasi kemudian membuat perkumpulan anime sendiri, seperti Sunrise dan MadHouse Production.

Anime seperti Akira (1988) dan Wings of Honneamise (1987) tidak begitu laris di Jepang, tetapi mendapat sambutan yang hangat di Amerika Serikat. Keluaran Studio Ghibli, seperti Kiki's Delivery Service (1989), karya Hayao Miyazaki pada masa itu, menjadi salah satu idola para fans anime. Contoh karya Hayao Miyazaki yang paling mendapat sambutan ialah film anime Spirited Away.

II.2. PENGERTIAN ANIME WORKSHOP

Pengertian dari anime workshop adalah tempat bekerjanya para animator untuk memvisualisasikan imajinasi mereka kedalam sebuah media(komik, 3D animasi video, 2D animasi video).

Tujuan untuk anime workshop adalah untuk memproduksi sebuah karya animasi yang menghasilkan 2D dan 3 D berupa karya film maupun dunia periklanan, dalam pembuatan sebuah animasi membutuhkan sebuah team yang bekerja dalam pengerjaan sebuah animasi.

II.2.1. PROSES PRODUKSI ANIME

II.2.2. GAMBARAN PEMBUATAN ANIMASI

Pada masa ini jepanglah yang mendominasi pembuatan animasi terbesar di dunia. Mereka banyak membuat animasi terkenal pada masa ini. Sebagai contoh adalah pembuatan film Final Fantasy yang diproduksi oleh Square soft. Animasi ini dibuat tampak nyata, dan

disamping itu mereka menambahkan efek-efek yang membuat kita semakin terpesona.

Disini kita akan membahas bagaimana proses sebuah animasi dapat dinikmati oleh para konsumen dengan hasil yang baik. Sebuah animasi dibuat memerlukan sebuah proses yang panjang.

II.2.2.1 KOMIKUS AMATIR

Pengertian dari komikus amatir adalah para pembuat cerita bergambar yang masih belum ada sebuah perusahaan yang menaungi mereka atau lebih dikenal dengan komik indie. Agar mereka diakui oleh perusahaan biasanya mereka melakukan sebuah workshop kecil sebagai pengekspresian karya mereka. Mereka berusaha dengan karya mereka agar dapat diakui dan ditarik oleh perusahaan dan dibuat produksinya.



Contoh komik indie(judul Stigma)
(Sumber : [http:// Youtube Grabber.html](http://Youtube Grabber.html))

II.2.2.2. COMIC PARTY

Oleh dunia perindustrian manga, para komikus amatir ini telah difasilitasi oleh sebuah event khusus yang di sebut Comipa (comic party), yaitu sebuah moment dimana semua komikus

amatir dapat menyajikan menjual doujinshinya dengan maksud untuk mendapatkan respon positif dari fans. Event ini diadakan setiap 3 bulan sekali, selang 3 bulan tersebut diharapkan para peserta comipa dapat selalu mengup-date doujinshinya masing-masing, melewati proses pembuatan dan percetakan. Event ini dapat dilalui secara perorangan atau kelompok, apabila sudah memiliki nama pada taraf Comipa, maka mereka sudah berani menyajikan sebuah doujinshi original mereka sendiri, semua doujinshi akan dirating dan berhak mendapatkan space dalam manga kompilasi apabila doujinshi yang di sajikannya dianggap memenuhi kriteria/ persyaratan standar suatu industri percetakan komik

II.2.2.3. INDUSTRI PERCETAKAN

Apabila mereka sudah dapat memenuhi kriteria yang disyaratkan oleh sebuah perusahaan maka mereka akan ditarik oleh sebuah perusahaan tersebut. Adapun model perusahaan yang mencetak menjadi beragam. Kadang mereka mencetak sebuah produk tunggal komik atau komik kompilasi.



Komik tunggal



Contoh komik kompilasi

(Sumber :[http:// Anime.torrent.html](http://Anime.torrent.html))

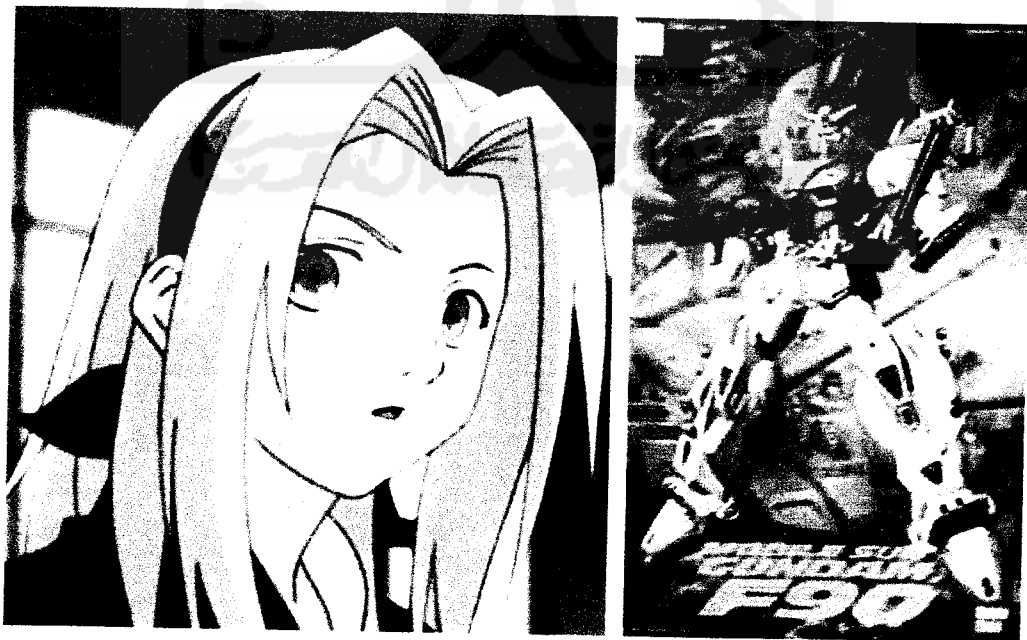
II.2.2.4. ANIMASI

Setelah komik yang dibuat sebuah perusahaan telah sukses kemungkinan besar mereka akan dilirik oleh para perusahaan animasi agar dijadikan sebuah film. Para animator bekerja keras membuat sebuah animasi untuk memperolah pasar.

Animasi dibagi menjadi 2 yaitu animasi 2Dimensi dan 3Dimensi. Proses pembuatan animasi 2D dan 3D hampir sama yang membedakan adalah pembuatan karakter yang digambar oleh tangan atau manual dan computer tetapi pada hasil akhirnya dengan menggunakan computer.



Contoh animasi3dimensi Final fantasy dan Toys story



Contoh animasi 2 dimensi Naruto dan Gundam

Adapun tahap pembuatan animasi adalah sebagai berikut :

- **Pembangunan cerita**

Cerita dalam dunia animasi Amerika selalu berubah. Dikutip dari Head Storyboard Artist untuk Mulan, Chris Sanders, "Tadinya kami berpikir untuk menjadikan Mulan komedi romantik seperti Tootsie. Setelah berkali-kali kami coba, tidak ada yang sukses, hingga saya akhirnya kesal sendiri. Pada akhirnya kami berusaha membuat kepribadiannya seakurat mungkin dengan versi legenda Cinanya, yaitu menjadikan Mulan sebagai anak perempuan yang berabdi karena cara lain tidak berhasil. Saya lega atas perubahan tersebut." (*The Art of Mulan (Jeff Kurtti)*),

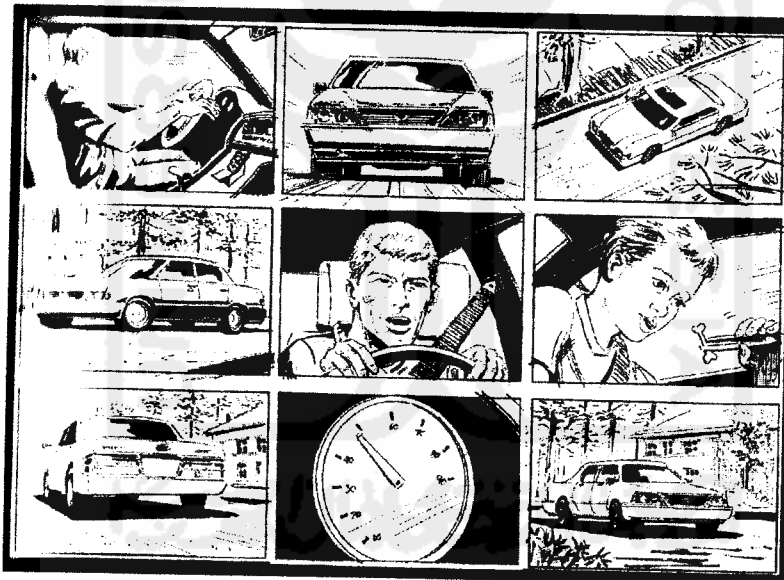
- **Pemilihan story board**

Biasanya di Amerika dan Jepang ada sebuah sesi bernama story meeting di mana para storyboard artist berkumpul dan membahas sebuah cerita. Dari rapat tersebut akan diputuskan adegan yang paling sesuai. Tidak jarang ada perdebatan hebat di situ.

Storyboard umumnya masih dalam fase yang amat kasar. Tidak jarang dalam sebuah panel storyboard, gambarnya dibuat agak asal-asalan. Storyboard untuk film animasi umumnya terlihat seperti komik. Perbedaannya dengan komik, dalam storyboard masih ada catatan-catatan kecil di sekitar gambar entah untuk diperbaiki atau dipertimbangkan. Tidak jarang, terutama di dunia animasi Amerika, panel demi panel storyboard sebuah film dibentangkan dari ujung satu gedung ke ujung yang lain. Sampai 1984, studio Disney masih melakukan hal ini. Beberapa studio animasi mengambil jalan yang lebih praktis, yaitu membukukan storyboard-storyboard tersebut untuk pegangan tim produksi.

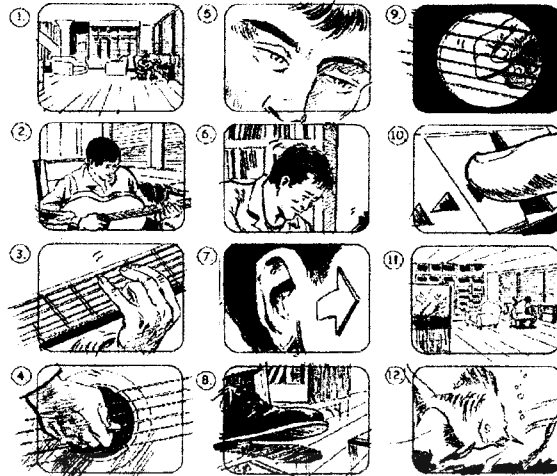
Untuk mengetes efektivitas sebuah storyboard, biasanya diadakan screening **Leica Reel**. **Leica Reel merupakan kumpulan storyboard yang** Yang bagus terlihat di atas kertas, belum tentu bagus di layar bioskop. Itulah alasan diadakannya Leica Reel.

Setelah storyboard dirapatkan dan disepakati, maka proses layout dan animasi dimulai. **Layout adalah blueprint dari komposisi sebuah adegan**. Ada dua jenis layout, yaitu tonal dan linear. Layout tonal dibuat untuk mengatur daerah sinar dan bayangan sebuah adegan. Sementara itu, layout linear dibuat untuk menggambarkan detail sebuah adegan. Biasanya setelah layout tersebut diberi dan disetujui, maka departemen background akan mengambil alih dan memproduksi versi berwarna. (*The Art of Spirited Away, Hayao Miyazaki (Helen Mccarthy)*),



contoh : story board

(Sumber :3D animation movie using 3D studio max by Zaharudin G Djalle)

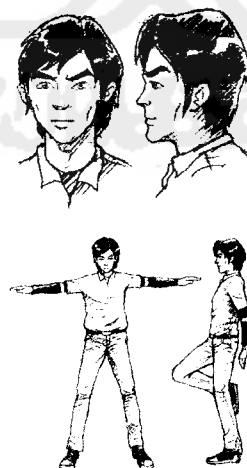


contoh : story board

(Sumber :3D animation movie using 3D studio max by Zaharudin G Djalle)

• **Pemilihan karakter animasi**

Beberapa karakter setelah ceritanya diedit berulang kali akan dibuang. Contohnya, untuk film Pocahontas, seharusnya ada kalkun bernama Red Feather tetapi ia tidak signifikan sehingga tidak dipakai .Bila tidak ya diubah. "Saya disuruh mendesain lima model 'Mulan' untuk Mulan", ujar Chen Yi Chang, sang character designer dari film tersebut. "Hal tersebut tidak langsung jadi, melainkan perlahan-lahan sesuai dengan perubahan cerita."

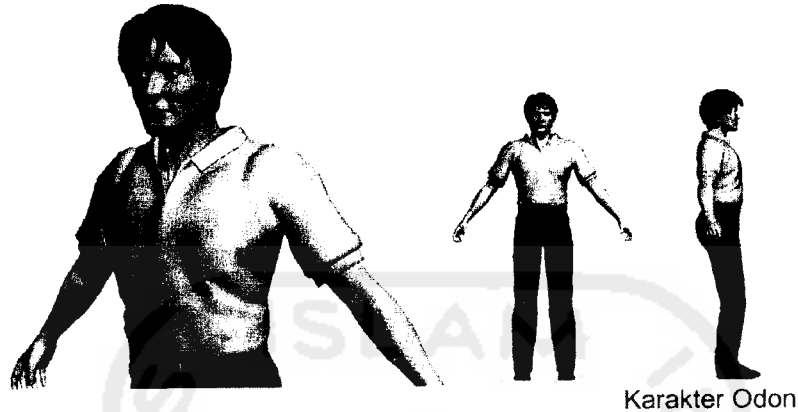


contoh : sketsa tokoh

(Sumber :3D animation movie using 3D studio max by Zaharudin G Djalle)

- **Modeler**

Modeler adalah proses pembuatan setelah diperoleh sebuah karakter animasi. Bila sebuah karakter sudah dapat menentukan bagaimana sebuah model yang akan dibuat.



contoh : model animasi

(Sumber :3D animation movie using 3D studio max by Zaharudin G Djalle)

- **Pengisian suara**

Sulih suara sebuah film dapat dilakukan sebelum atau sesudah filmnya selesai. Kebanyakan sulih suara dilakukan saat film masih diproses, tetapi terkadang seperti dalam animasi Jepang, sulih suara justru dilakukan setelah filmnya selesai dibuat.

Scoring, atau penataan latar musik film, biasanya dilakukan saat filmnya sudah akan segera selesai produksinya seperti dalam film-film live-action.

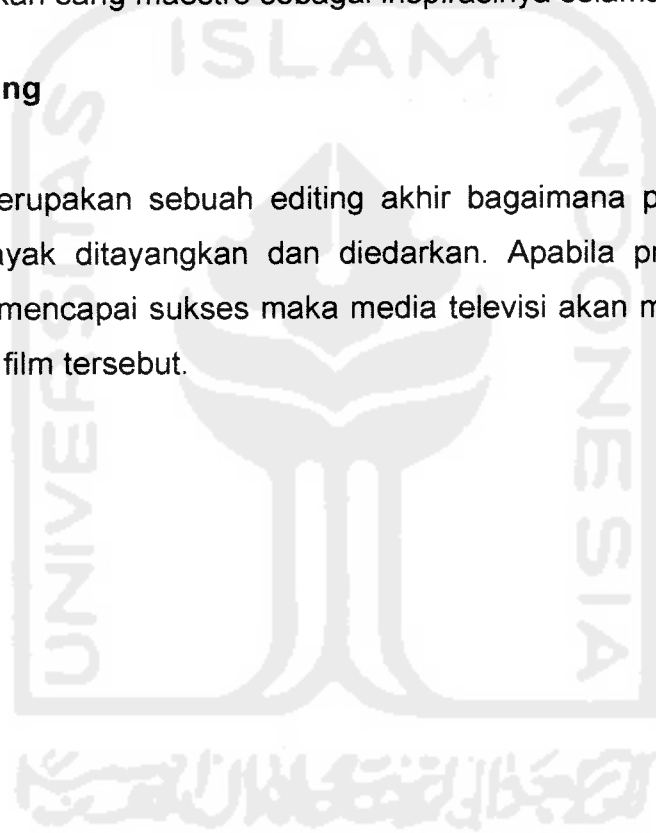
Komposer-komposer musik yang melakukan scoring tersebut tidak terikat untuk bekerja selama beberapa tahun, tetapi hanya dalam satu film. Mereka dapat melakukan tiga atau empat proyek sekaligus ketika menggubah musik untuk satu film. Contohnya adalah John Williams, Alan Menken, Danny Elfman, dan Alan Silvestri. Dari Jepang mereka memiliki Yoko Kanno, Jo

Hisaishi, Yuki Kajiura, Hajime Mizoguchi, dan Kenji Kawai sebagai komposer andalan mereka.

Sampai saat ini masih tidak jelas seberapa terlibatnya para komposer dalam dunia anime terhadap film-film yang mereka kerjakan. Hayao Miyazaki cukup tergantung kepada komposer langganannya, Joe Hisaishi. Sebelum Joe Hisaishi akan memproduksi full-scoring film-film dari Miyazaki, ia akan memproduksi prototipenya terlebih dahulu yang biasanya digunakan sang maestro sebagai inspirasinya selama bekerja.

- **Finishing**

Merupakan sebuah editing akhir bagaimana produk animasi agar layak ditayangkan dan diedarkan. Apabila produksi animasi sudah mencapai sukses maka media televisi akan menyiarkan jam tayang film tersebut.

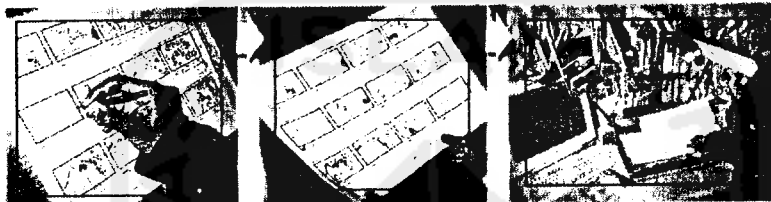


II.2.3. STANDART DATA PRODUKSI ANIMASI

Jadi untuk membuat sebuah proses produksi dibutuhkan :

Fasilitas Produksi:

1. R. Produser
2. R. Direktor
3. R. Rapat
4. R. script (ruang pembuat cerita berupa text)
5. R. Story Board (ruang kerja yang bertugas sebagai pembuat alur cerita berupa visual)



Proses Storyreel

Proses menggambar storyboard. Gambar storyboard dibuat pada kertas yang besar

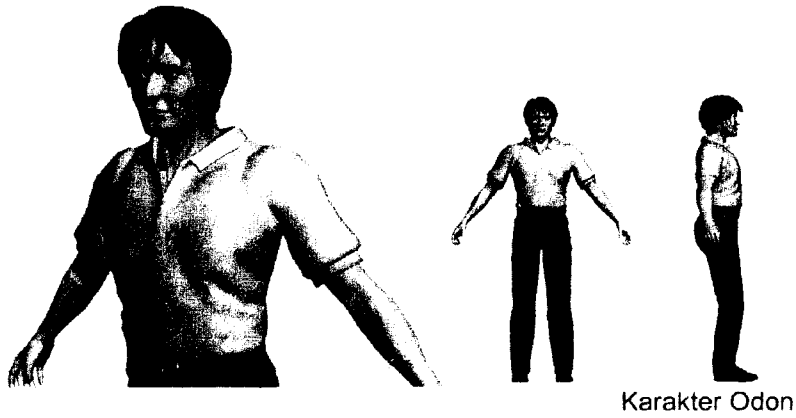
Setelah selesai membuat storyboard, dilanjutkan untuk difilmkan

Gambar-gambar dalam storyboard di-capture menggunakan kamera dalam format digital melalui komputer, dan diedit menggunakan software editing.

proses pembuatan story board

(Sumber : Merancang Film kartun kelas dunia By M. Suyanto, Aryanto Yuniawan)

6. R.Reserch (tempat penyimpanan data tentang kehidupan nyata yang dapat menunjang sebuah animasi menjadi nyata).
7. R. Art director
8. R. Sketsa tokoh (ruang gambar yang masih dalam bentuk 2 dimensi)
9. R. permodelan (ruang pembuatan sebuah model animasi yang sudah ditranfer kedalam computer)



Karakter Odon

contoh : model animasi

(Sumber :3D animation movie using 3D studio max by Zaharudin G Djalle)

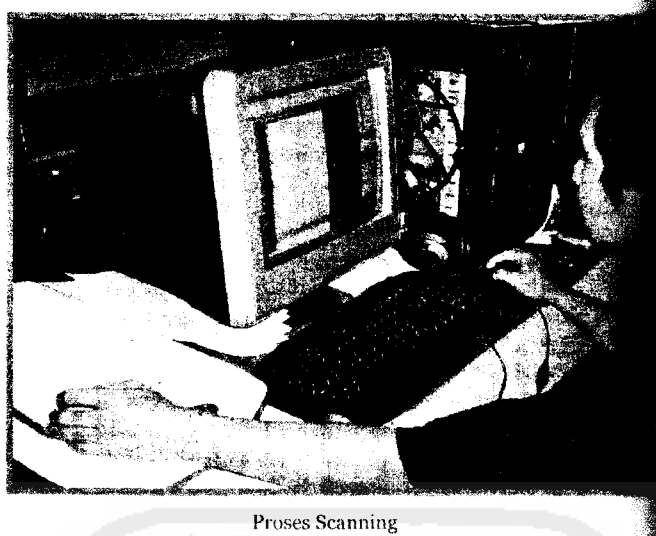
10.R. Animation (ruang yang khusus membuat animasi dalam bentuk movie)



contoh alur cerita yang sudah dianimasikan

(Sumber :3D animation movie using 3D studio max by Zaharudin G Djalle)

11.R. Scanning (ruang yang berfungsi mentranfer gambar sketsa kedalam format computer dan memperbaiki kesalahan dalam membuat garis gambar)



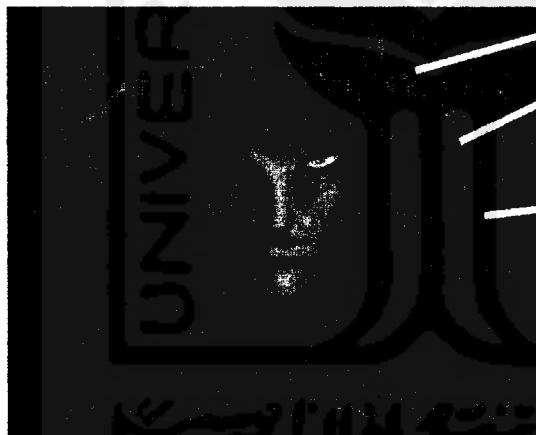
Proses Scanning

proses scanning dari sketsa kedalam computer.

(Sumber : Merancang Film kartun kelas dunia By M. Suyanto, Aryanto Yuniawan)

12.R. colouring/ paintng (ruang yang berfungsi sebagai pewarnaan dalam pembuatan sebuah animasi

Berikut contoh pewarnaan pada film Jatayu:



Highlight

Warna dasar
(Basic)

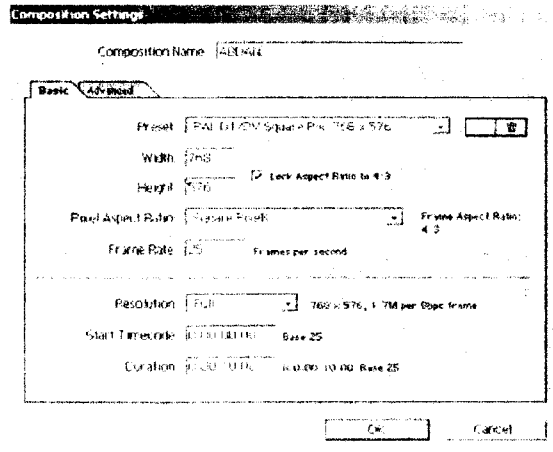
Shadow

Contoh Pewarnaan pada Film Jatayu

proses pemberian warna sebuah animasi 2 dimensi

(Sumber : Merancang Film kartun kelas dunia By M. Suyanto, Aryanto Yuniawan)

13.R. Compusting (ruang yang berfungsi sebagai editing movie atau disebut render movie)



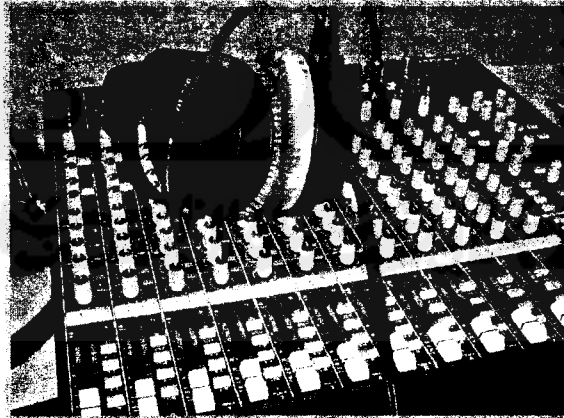
Composition Setting untuk Standard PAL System pada Adobe After Effect

proses compusting

(Sumber : Merancang Film kartun kelas dunia By M. Suyanto, Aryanto Yuniawan)

14.R. visual effect (ruang khusus yang menangani penampilan sebuah animasi agar penampilan sebuah animasi akan lebih maksimal dari segi visualisasi).

15.R. sound transfer (ruang yang dibutuhkan untuk mentranfer suara dubbing kedalam sebuah film animasi)

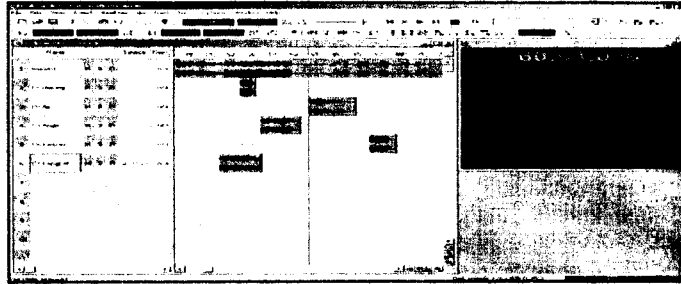


Peralatan Sound Recorded

proses peralatan sound tranfer

(Sumber : Merancang Film kartun kelas dunia By M. Suyanto, Aryanto Yuniawan)

16.R. dubbing & Sounds studio (ruang pengisian suara manusia maupun efek dari film)



Tampilan Cakewalk Pro Audio

proses pengisian suara pada animasi

(Sumber : Merancang Film kartun kelas dunia By M. Suyanto, Aryanto Yuniawan)

17. Studio musik (ruang untuk membuat soundtrack sebuah animasi)

18. R. video mixing

19. R. projection AV (ruang yang difungsikan untuk memindah format animasi kedalam bentuk CD maupun DVD).

20. R. bank data ruang yang berfungsi sebagai penyimpan data hasil dari sebuah produksi animasi).

21. R. Editorial (ruang yang khusus mengedit hasil akhir dari sebuah produk animasi).



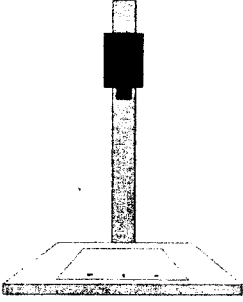
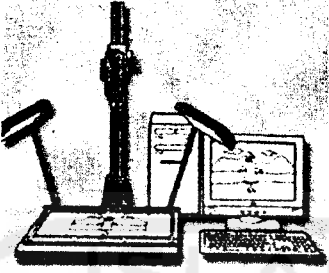





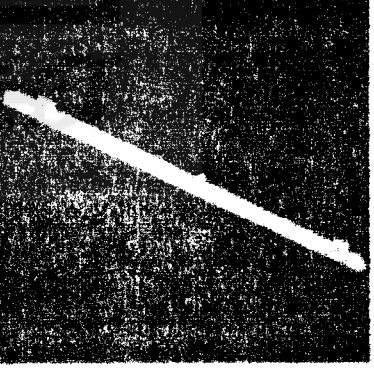
Komputer Editing Audio

peralatan editorial

(Sumber : Merancang Film kartun kelas dunia By M. Suyanto, Aryanto Yuniawan)

22. Mini bioskop : tempat untuk menampilkan hasil berupa audio visual.

Peralatan produksi :

 <p>Rostrum Camera</p> <p>Ruang animation</p>	 <p>Lightbox</p> <p>Permodelan 2D</p>	
 <p>Descent Chair</p> <p>Kursi kerja</p>	 <p>Desk Lighting</p> <p>sketsa tokoh & permodelan</p>	 <p>Portable Lightbox</p> <p>permodelan</p>
 <p>Jenis Lampu pada Meja</p> <p>Permodelan</p>	 <p>Cemran</p> <p>Permodelan</p>	 <p>Pegbar</p> <p>Permodelan</p>

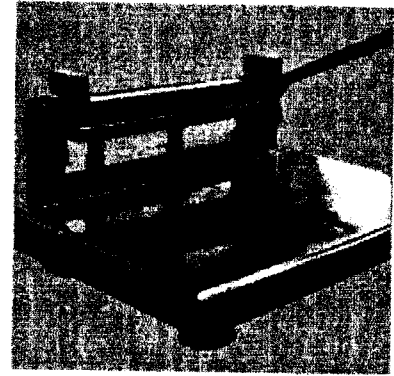


Pensil Kayu



Mechanical Pencil

Permodelan & sketsa tokoh



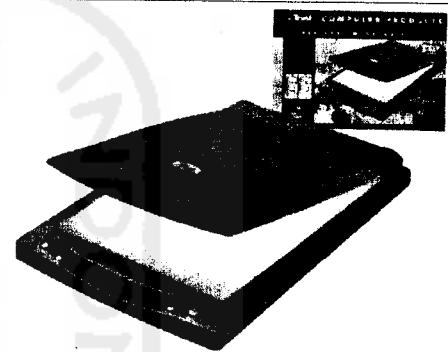
Peghole/Punch

Animation



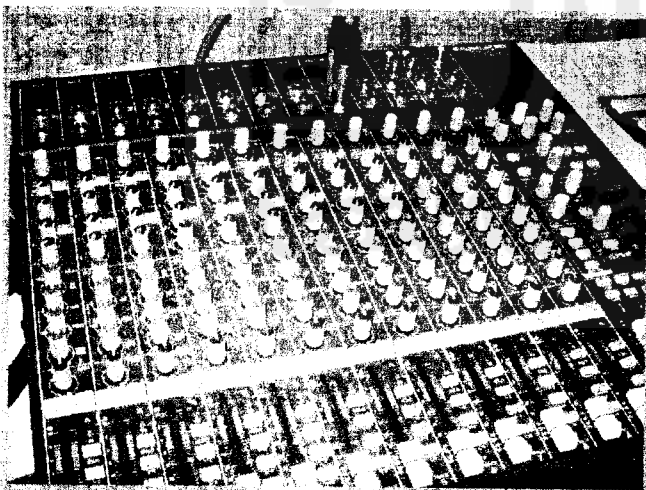
Komputer

Permodelan & animation



Scanner

Scanning



Audio Mixer MACKIE

Dubbing & sound transfer



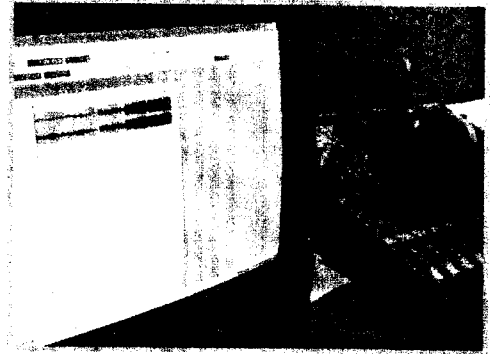
Microphone

Dubbing



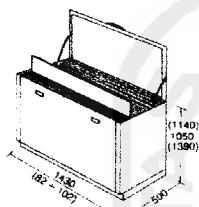
Keyboard KORG PA 80

Sound effect

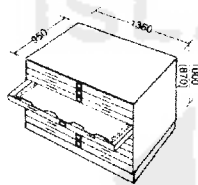


Komputer Editing Audio

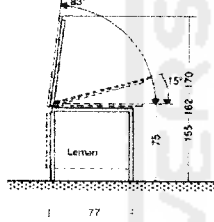
Editorial, Compusiting,



⑨ Tempat menyimpan gambar-gambar (Berdiri tegak atau tergeletak)



⑩ Lemari gambar dari tempengan baja



⑪ Irisan gambar → ⑫



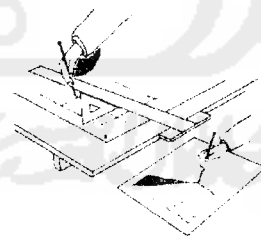
⑫ Meja gambar dan meja kantor bagian atasnya dapat diangkar



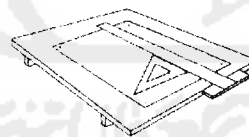
Peralatan Sound Recorded

Dubbing

permodelan, story board & sketsa tokoh

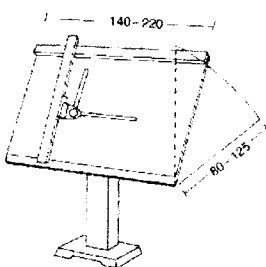


③ Jatuhnya cahaya ketika menulis dari belakang kiri, ketika menggambar dari kiri depan

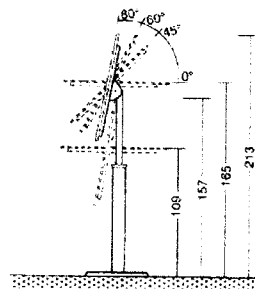


Bidang papan gambar:

- DIN A0 97 x 127 cm
- DIN A1 65 x 90 cm
- DIN A2 47 x 63 cm
- DIN A3 37 x 44 cm

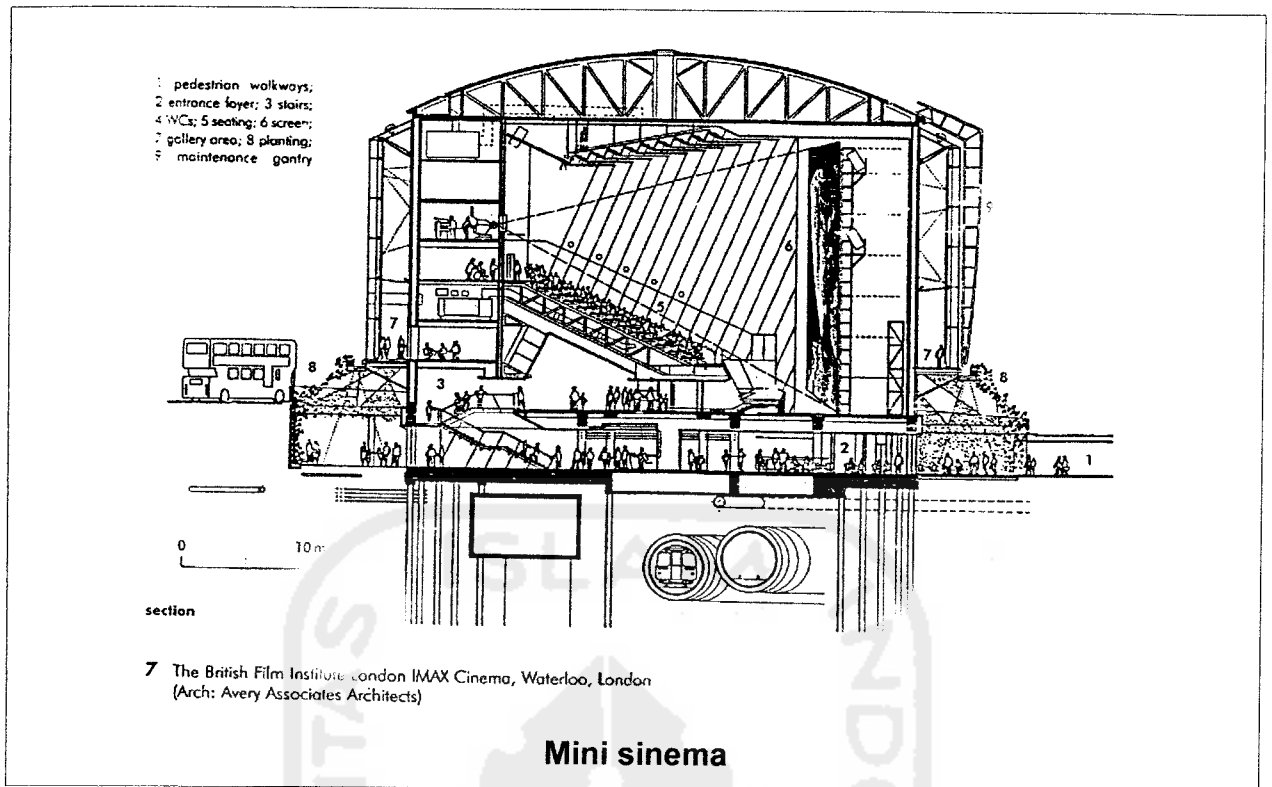


⑤ Alat gambar (bergerak) yang berdiri → ⑥



⑥ Irisan gambar → ⑤

Permodelan



Proses pembuatan story board

(Sumber : Merancang Film kartun kelas dunia By M. Suyanto, Aryanto Yuniawan dan Data arsitek)

Fasilitas pemasaran:

1. R. receptionis
2. R. Presentasi
3. R. bagian keuangan
4. R. bagian pemasaran
5. R. bagian perencanaan dan produksi

Fasilitas penunjang:

1. Hall
2. Gallery
3. restorant / caffe
4. Retail animasi produk

II.3. PENGERTIAN ANIME CLUB

Pengertian anime club adalah perkumpulan para fans anime yang berupa kolektor anime (kolektor video, gashapon, komik, costplay dll), dan sebagai media pengembangan bakat dalam proses pengerjaan anime.

Otaku, istilah yang digunakan untuk menyebut seseorang yang sangat menggemari sesuatu (cenderung fanatik). Di amerika istilah ini digunakan untuk menyebut penggemar anime dan lucunya adalah merupakan kebanggaan tersendiri apabila mendapat sebutan Otaku.

Disini para penggemar animasi mulai mengembangkan kreatifitas. Mereka membutuhkan media untuk meningkatkan kualitas mereka. Dari pertemuan para penggemar maka timbulah sebuah ide.



Para fans anime dengan costplay-nya

II.3.1 ANIME FANS CLUB DI YOGYAKARTA

Di Yogyakarta juga memiliki beberapa anime fans yang memiliki aktifitas yang bermacam-macam. Diantara kegiatan yang sering mereka lakukan bersama sama biasanya dengan mengadakan pameran diseluruh daerah.

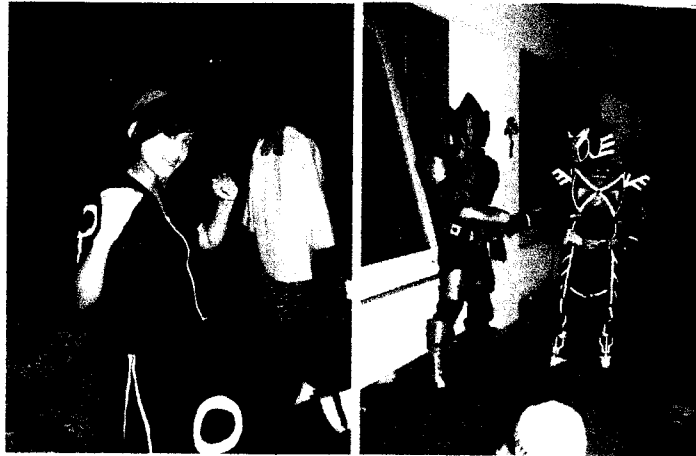
Beberapa anime Fans yang terdapat di Yogyakarta sebagai berikut beserta bidang yang mereka geluti.

- **ICHIGO Production** merupakan komunitas bergerak dalam bidang distribusi film/ anime, EO di Yogyakarta.

- **MEEEX Manga School** bergerak di bidang manga, penjualan maupun **pelatihan menggambar manga**, terletak di Jl. Laksda Adisucipto 268, Yogyakarta
- **SORA Manga School** bergerak di bidang manga, **khususnya pelatihan menggambar manga**, terletak di Ruko Babarsari Raya No. 11 Yogyakarta.
- **OTAKU** bergerak dalam bidang **merchandise, penyawaan dan penjualan movies, series, manga, anime, J-Drama, J-Pop.**
- **SQUARE ANIME** bergerak dalam bidang **anime, tokusatsu, J-Drama dan OST Anime**, terletak di Jl. Laksda Adisucipto 268, Yogyakarta
- **DHIKA** bergerak **pada penyediaan DVD, Magazine, Series, Novel, Manga, Anime, Tokusatsu.** Terletak di Jl. RW Monginsidi 43 Yogyakarta dan Jakal Km 5 Pogung Baru B/13 Jogjakarta – 0274 565210/ 08122744241

Dan masih banyak komunitas **Band Anime Jepang, Studio-studio J-Music, rental-rental manga dan rental-rental VCD/ DVD Anime** yang tersebar di Yogyakarta yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kegiatan mereka sering dilakukan menurut bidang dari masing masing anime fans tersebut. **Pada setiap bulannya para anime fans mengadakan acara pameran (marchandise, workshop, j-rock, cosplay dll)** dari kota kekota ikut bergabung dengan anime fans seluruh Indonesia. Acara pameran japanese sering didukung oleh event organizer yang berada dipusat(majalah anime indonesia) dan event organiser setempat.



Indonesia costplay

Fasilitas anime klub:

1. Ruang rapat
2. Rumah mini produksi
3. Ruang kerja
4. Ruang referensi
5. Ruang koleksi

Maka dapat disimpulkan bahwa anime production house adalah wadah bagi.

- Para animator untuk mengekspresikan karya seni mereka dalam sebuah media.
- Tempat berkumpulnya animation club.
- Tempat mengumpulkan koleksi hasil anime yang telah beredar.
- Tempat launching sebuah produk anime
- Tempat penjualan produk anime(*gashapon* "mainan", video anime, komik, *costplay*"costum player" dll).

Ruang kebutuhan untuk pameran dan panggung hiburan para house production dan para fans anime.

II.4. METHODE PERANCANGAN

Dengan menentukan atau mengetahui perbedaan tersebut kita akan lebih memahami konsep yang akan kami ambil pada perancangan ini.

Methapor:

- Bahwa kita memindahkan suatu konsep / objek pada sesuatu yang lain
- Bahwa untuk melihat subjek (konsep atau objek) seolah-olah pada sesuatu yang lain.
- Memindahkan focus penelitian dari suatu area konsentrasi kedalam sesuatu yang lain

Kategori dari methapor :

1. intangible methaphor: adalah dari metafora peralihan dari 1. concept dan ide 2. kondisi manusia 3. particular quality (individual, natural, komunitas, kultural)
2. tangible methaphor : adalah methafora sistem bentukan dari pengaruh visual atau material (rumah, istana, atap langit dari kuil)
3. combined methaphor : adalah penggabungan dari intangible dan tangible.

II.5. TINJAUAN KEBEBASAN.

Bebas merupakan pemaknaan dari banyak kata yang sering diungkapkan oleh manusia. Kebebasan menjadi lebih beragam dalam pemaknaannya. Manusia mengungkapkan pengertian dari kebebasan sebagai berikut sebagai contoh dari sekian banyak pemaknaan yang ada :

1. Merdeka : merdeka berarti **bebas dari penjajahan**. Dari perkataan tersebut kita dapat memahami bahwa pada penjajahan dimuka bumi ini sangat tidak diinginkan, karena pada setiap negara menginginkan mengatur pemerintahan mereka tanpa dikontrol oleh pihak asing. . Bagi bangsa Indonesia, sejarah perjuangan bangsa khususnya dalam merebut kemerdekaan, telah memberikan nilai-nilai semangat juang yang tinggi dan mampu menggugah dan memotivasi serta menjadi sumber inspirasi bagi generasi demi generasi guna meneruskan perjuangan para pendahulu untuk tetap mempertahankan

kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sejarah bangsa ini sudah tercatat lima belas abad sebelum masa penjajahan.

(http://www.tniad\mantap_wasbang2.htm)

2. Ekpresi : pengembangan karya **tanpa ada batasan**. Setiap manusia menginginkan dirinya dapat mengembangkan imajinasi mereka tanpa ada kekangan dari luar, karena semua itu dapat menjadikan karya mereka menjadi terhambat.
3. Dewasa ini ikatan-ikatan dan nilai-nilai kebangsaan Indonesia cenderung mengendur, karena demokrasi diartikan sebagai The Right of Self Determination atau **bebas menentukan nasib sendiri**, sehingga bermuatan perilaku, sikap, idealisme dan kepentingan fragmental di luar koridor kepentingan nasional.(
http://www.tniad\mantap_wasbang2.htm)
4. kebebasan memeluk agama.kebebasan memeluk agama menurut keyakinan. (**seminar nasional tentang kebasan memeluk agama. Universitas katholik soegijapranata**)
5. Hakikatnya, kemerdekaan tanah air bermakna **pembebasan jiwa rakyatnya dari keadaan yang terbelenggu** oleh nilai-nilai yang semata-mata karena penjajah kepada nilai-nilai yang bersandarkan kebenaran dan hakikat; **pembebasan akal dan fikiran rakyat dari belenggu kebodohan** dan keterbatasan ilmu dan hikmah; pembebasan akal-budi rakyatnya dari keruntuhan akhlak dan pelanggaran moral dan etika kepada pembentukan nilai-nilai murni dan akhlak yang tinggi; pembebasan rakyat daripada belenggu kemiskinan dan kepapaan kepada kehidupan yang serba cukup dan selesa..
(<http://www.Makna Kemerdekaan at WeBlogarithm.htm>)
6. Freedom yang sesungguhnya adalah **KITA BEBAS MEMILIH..**
(<http://thediamondlight.com/?p=42>)
7. dll

Dalam hal ini kita tidak membahas tentang masalah itu. Tetapi yang kita bahas adalah hal yang berhubungan dengan arsitektur. Dalam arsitektur sebuah bangunan pastilah terkait dengan ruang, gedung, lanscape, kawasan dan kota. Disinilah kita mencoba membahas satu

persatu hubungan antar kelima faktor tersebut. Dan kita definisikan satu persatu kategori tersebut:

A. Ruang :

Ruang adalah bagian dari bangunan yang digunakan beraktivitas pengguna bangunan sebagai wadah kegiatan mereka. Ruang yang berada dalam bangunan serta dibatasi oleh dinding masif solid.

B. Gedung / bangunan :

Gedung adalah gabungan yang terbentuk dari susunan ruang. Bangunan itu sendiri memiliki susunan dari kaki, badan, kepala. Kaki pada bangunan sendiri terdiri dari pondasi dan sloff. Badan pada bangunan terdiri dari kolom, dinding, dan perlobangan. Sedangkan kepala terdiri dari atap. Pembentuk dari atap adalah kuda kuda, gording, usuk, reng, dan genteng.

C. Lanscape :

Bagian dari ekterior bangunan yang merupakan faktor yang dapat membentuk kawasan. Landscape juga biasa disebut dengan open space.

D. Kawasan :

Kawasan merupakan gabungan dari beberapa bangunan dan lanscape.

E. Kota :

Gabungan dari beberapa kawasan yang terorganisir.

Dari keterangan keterangan kami mencoba menggabungkan beberapa faktor yang terdapat pada kalimat diatas yang merupakan gabungan antara unsur arsitektural dengan tema kebebasan. Dalam mengacu pada tema kebebasan ini kami jabarkan dalam bentuk peruangan yang terdapat didalam bangunan tersebut.

II.6. BENTUK DAN RUANG

“ Kita gabung tiga puluh jari-jari jadi satu dan kita sebut itu roda: namun roda itu berada dalam ruang yang tidak membutuhkan kegunaan sebuah roda. Kita mengubah tanah liat menjadi sebuah tempayan: namun tempayan itu berada dalam ruang yang tidak membutuhkan kegunaan sebuah tempayan. Kita pasang pintu jendela untuk membuat rumah: namun rumah itu berada dalam ruang yang tidak membutuhkan kegunaan sebuah rumah maka seperti kita mengambil manfaat dari apa yang ada, kita harus mengenali kegunaan dari apa yang tidak ada”. (*Sumber : Lao-Tzu, Tao te Ching, abad ke-6 S.M*)

Dari penjelasan diatas kita dapat mengetahui bahwa dalam lingkup sebuah bangunan semua diatur oleh system peruangan yang mendominasi. Dari sinilah kita akan mengulas bagaimana membuat ruang yang akan ditranformasikan dalam konsep kebebasan.

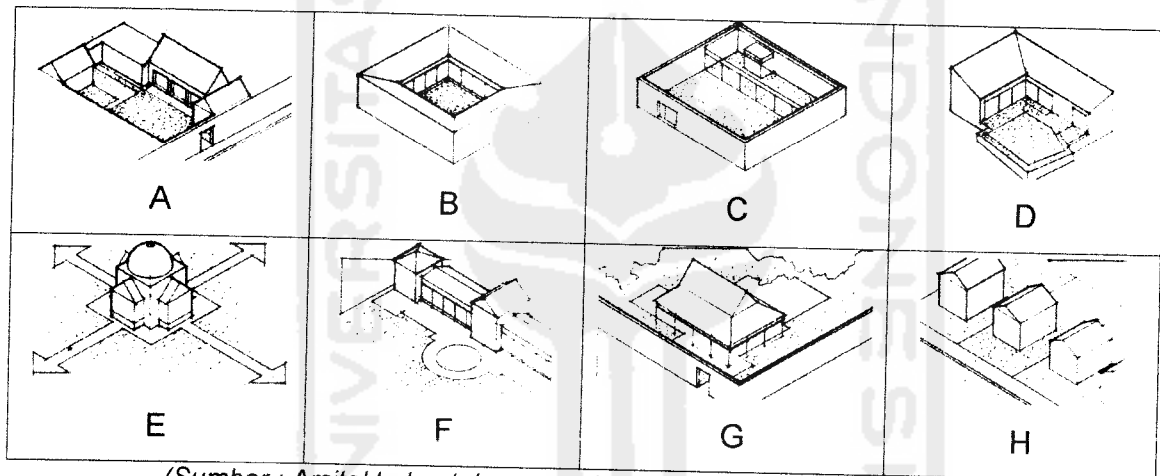
II.6.1.HUBUNGAN BENTUK MASSA DENGAN RUANG DISEKITARNYA

Hubungan simbiosis antara bentuk massa dalam arsitektur dapat dipelajari dan dijumpai adanya pada beberapa skala yang berbeda. Pada setiap tingkat, kita harus memperhatikan bukan hanya bentuk bangunan, tetapi juga pengaruh terhadap ruang sekitarnya. Pada skala kota, kita harus berhati hati dalam mempertimbangkan peranan suatu gedung, apakah untuk melanjutkan susunan struktur ditempat yang sudah ada, atau membentuk suatu latar untuk bangunan lain, atau membentuk suatu ruang kota, atau mungkin bangunan itu berdiri bebas sebagai obyek utama penting dalam ruang tersebut.

Pada skala tapak suatu bangunan, ada bermacam-macam strategi untuk menghubungkan suatu bentuk bangunan terhadap ruang sekitarnya. Suatu bangunan dapat :

- A. Membentuk dinding sepanjang sisi tapak dan membentuk ruang-ruang luar yang positif.
- B. Mengelilingi dan melingkupi suatu halaman atau ruang atrium didalam volumenya.

- C. Menyatukan ruang interior dengan ruang luar pribadi pada suatu tapak yang dipagari oleh dinding tembok.
- D. Melingkupi sebagian tapaknya sebagai ruang luar.
- E. Berdiri sebagai bentuk yang jelas didalam ruang dan mendominasi tapak tersebut.
- F. Merentang keluar dan menciptakan suatu muka yang luas menghadap suatau arah pada tapak tersebut
- G. Berdiri bebas didalam tapak tetapi memiliki ruang eksterior pribadi, menciptakan ruang luar yang merupakan perluasan dari ruang interiornya.
- H. Berdiri sebagai bentuk positif didalam ruang negatif.



(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching*)

Pada skala bangunan, kita cenderung membaca konfigurasi dinding-dinding sebagai unsur positif pada sebuah gambar rencana. Ruang putih diantaranya, seharusnya tidak dilihat sebagai latar belakang dinding-dinding tetapi juga sebagai figur-figur didalam gambar yang memiliki wujud dan bentuk.

Bentuk dan penutup setiap ruang didalam sebuah bangunan akan menentukan atau ditentukan oleh bentuk ruang sekitarnya. Dalam Teater Seinajoki oleh Alvar Alto misalnya, kita dapat membedakan beberapa kategori bentuk-bentuk ruang dan menganalisa bagaimana ruang-ruang tersebut saling berinteraksi. Setiap kategori memiliki peran aktif atau pasif dalam pembentukan ruang.

- A. Beberapa ruang seperti perkantoran, memiliki fungsi-fungsi yang khusus tetapi hampir serupadan dapat dikelompokkan menjadi satu tunggal, linier, atau kelompok(cluster)
- B. Beberapa ruang, seperti gedung konser, memiliki fungsi dan persyaratan teknis yang khusus, serta menurut bentuk-bentuk yang khusus yang akan mempengaruhi bentuk-bentuk ruang disekelilingnya.
- C. Beberapa ruang, misalnya lobby-lobby, bersifat fleksibel dan karenanya dapat secara bebas dibentuk oleh ruang-ruang atau kelompok ruang disekelilingnya.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

Meskipun dalam skala sebuah ruang, benda-benda atau perabotan juga dapat secara mandiri berfungsi sebagai bentuk di dalam suatu daerah ruang atau membantu menetapkan sebuah daerah ruang bentuk.

Kadang kita juga tahu bahwa selembar kertas yang diletakan pada lantai dapat menentukan sebuah ruang negatif terhadap ruang disekitarnya. Oleh sebab itu ruang tidak hanya dibentuk oleh sebuah dinding yang mengitari.

II.6.2. PEMBENTUK RUANG

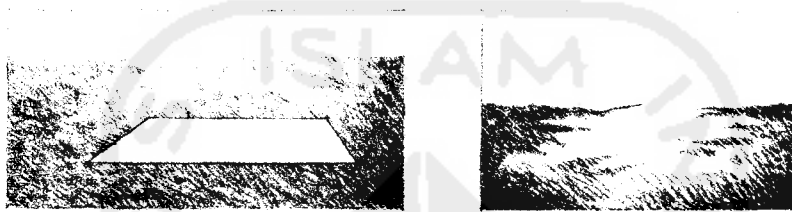
Sebuah bentuk dapat disebut ruang karena dalam tempat tersebut telah melingkupi dari kebutuhan dan kegiatan pengguna. Tetapi juga sebuah ruang dapat terbentuk karena didalamnya memuat sebuah volume. Volume tersebut dapat secara positif maupun negatif. Keterangan dibawah ini merupakan unsur-unsur pembentuk sebuah ruang.

II.6.2.1. UNSUR HORIZONTAL

Pada bagian ini ditegaskan bahwa pembentuk ruang salah satunya adalah Unsur horisontal. Pada bagian ini bagian horisontal dari sebuah bidang lebih tersirat dibandingkan pada bagian vertikalnya.

A. Bidang dasar

Sebuah bidang horizontal yang terletak sebagai suatu figur diatas latar belakang yang kontras membentuk suatu daerah ruang sederhana. Daerah ini dapat diperkuat secara visual dengan cara berikut :



(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching*)

B. Bidang dasar yang dinaikan

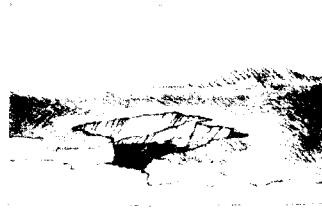
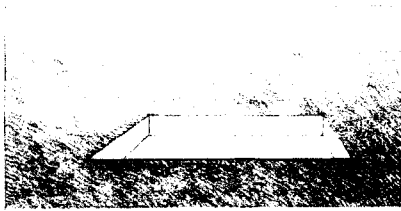
Bidang dasar horisontal yang diangkat atau dinaikan dari permukaan tanah akan menimbulkan permukaan vertikal sepanjang sisinya yang memperkuat pemisahan visual daerah tersebut dan dasar sekitarnya.



(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching*)

C. Bidang dasar yang diturunkan

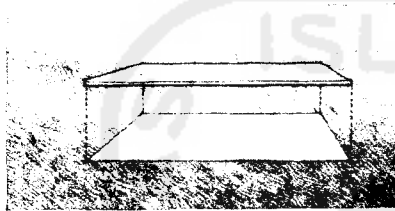
Sebuah bidang datar horisontal yang diturunkan kebawah permukaan tanah, menggunakan permukaan vertikal pada daerah yang direndahkan untuk membuat suatu volume ruang.



(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan* by Francis D.K. Ching)

D. Bidang atas (Overhead)

Sebuah bidang datar horisontal yang diletakan tinggi diatas membentuk volume ruang diantara bidang tersebut dan permukaan tanah dibawahnya.



(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan* by Francis D.K. Ching)

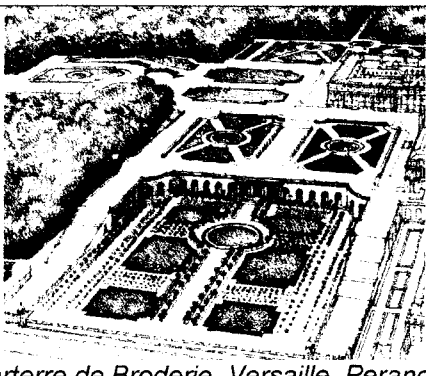
Tidak semua penegasan ruang dapat dilakukan dengan cara diatas kadang juga penegasan ruang dapat dilakukan dengan pembedaan tekstur pada material yang akan digunakan. Selain tekstur penegasan dapat juga dilakukan dengan pembedaan warna yang mencolok. Semakin jelas pembedaan sisi-sis bidang horisontal tersebut semakin jelas keberadaan bidang tersebut.

Penegasan permukaan tanah atau bidang lantai sering digunakan didalam arsitektur untuk menentukan daerah yang berada didalam ruang yang lebih besar. Contoh ini sering digunakan pada ruang luar (lanscape)

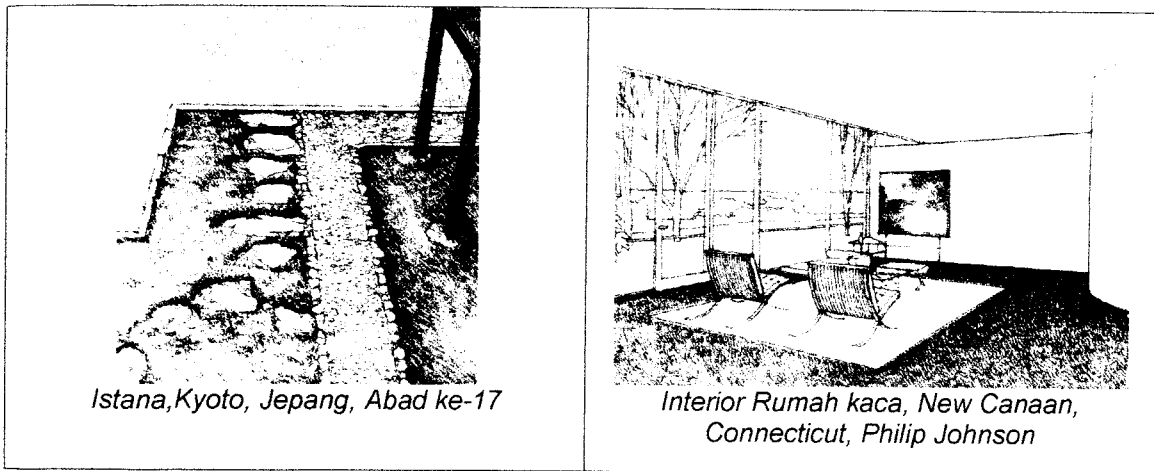
Beberapa contoh gambar yang dipengaruhi oleh tekstur :



Jalan di Wood stk, Oxfrod, Inggris



parterre de Broderie, Versaille, Perancis, abad ke-17, Andre Le N^otre

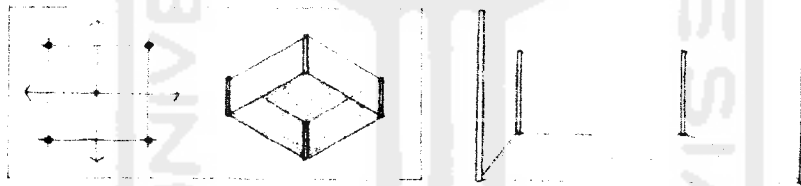


II.6.2.2. UNSUR VERTIKAL

Bentukan ruang yang dihasilkan dari unsur vertikal kadang dapat berupa bentukan yang masif tetapi kadang hanya bentukan negatif dari perolehan bentukan yang dihasilkan bidang datar. Dalam prakteknya unsur vertikal menjadi lebih tersamar dibandingkan bidang horisontal.

A. Unsur-unsur linier vertikal

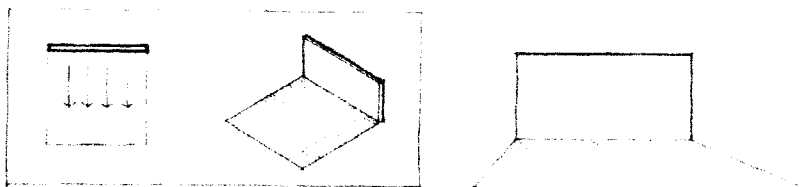
Unsur-unsur linier membentuk sisi-sisi tegak lurus dari suatu volume ruang.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

B. Bidang vertikal tunggal

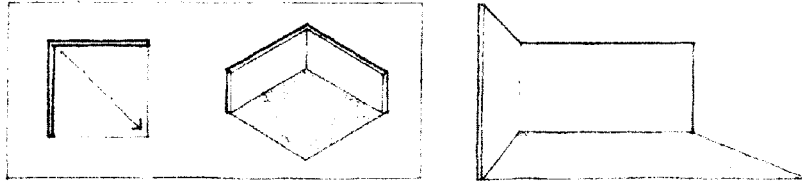
Sebuah bidang vertikal akan mempertegas ruang dihadapannya.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

C. Bidang berbentuk-L

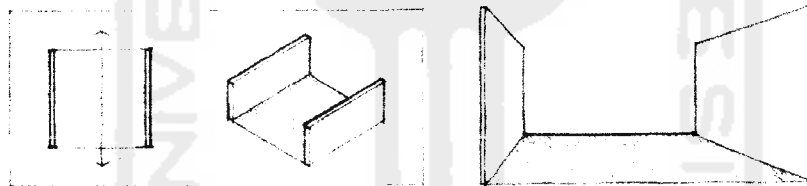
Suatu konfigurasi bentuk-L dari bidang-bidang vertikal menimbulkan suatu daerah ruang dari arah sudut keluar sepanjang suatu diagonalnya.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

D. Bidang-bidang sejajar

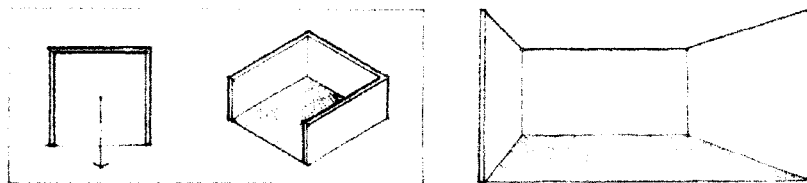
Dua buah bidang vertikal sejajar membentuk suatu volume ruang diantaranya yang berorientasi aksial terhadap kedua ujung terbuka dari konfigurasi.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

E. Bidang berbentuk-U

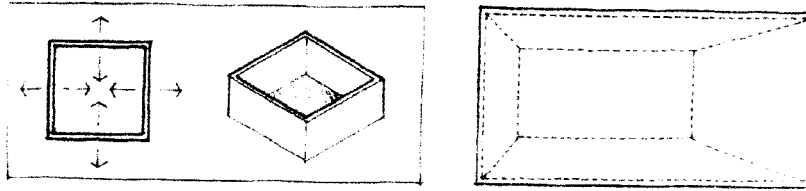
Suatu konfigurasi bentuk-U dari bidang-bidang vertikal membentuk suatu volume ruang yang orientasi utamanya menghadap ujung yang terbuka dari konfigurasi.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

F. Empat bidang tertutup

Empat bidang vertikal membentuk batas-batas dari suatu ruang introvert dan mempengaruhi daerah ruang di sekeliling pagar tersebut.



(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching*)

Fungsi dari unsur vertikal lebih banyak mendapatkan perhatian banyak orang pada bagian pandangan kita dibandingkan unsur horisontal sehingga lebih membantu dalam menetapkan volume ruang pada sebuah bangunan. Bidang horisontal akan lebih menunjang pada pengaturan horisontal yang lebih dapat memperjelas pengaturan perbagiannya.

II.6.2.3. BUKAAN

Tidak adanya kontinuitas ruang maupun visual yang mungkin terjadi dengan ruang-ruang disekitarnya tanpa adanya bukaan pada bidang penutup dari suatu ruang di dalamnya. Pintu pintu memberikan jalan masuk dan menentukan pola pergerakan serta penggunaan ruang didalamnya. Sedangkan jendela mempengaruhi intensitas cahaya yang digunakan untuk penerangan sebuah ruang. Dari sinilah kami akan menjelaskan jenis jenis bukaan.

A. Pada bidang

Sebuah bukaan dapat ditempatkan seluruhnya pada bidang dinding atau langit-langit dan dikelilingi oleh permukaan bidang pada semua sisinya.



(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching*)

B. Pada sudut

Sebuah bukaan dapat juga ditempatkan pada salah satu sisi atau sudut suatu bidang dinding atau langit-langit. Semua bukaan terdapat pada sudut ruangan.



(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching*)

C. Diantara bidang-bidang

Sebuah bukaan dapat diperluas secara vertikal diantara bidang lantai dan langit-langit atau secara horisontal diantara dua bidang. Ukuran tersebut dapat berkembang sehingga menghabiskan seluruh bidang dinding dalam sebuah ruang.

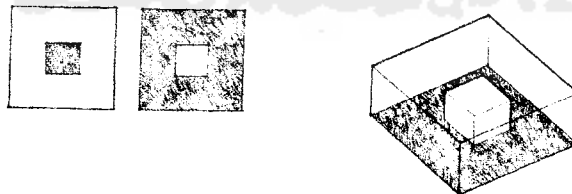


(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching*)

II.6.3. ORGANISASI HUBUNGAN BENTUKAN RUANG

A. Ruang dalam ruang

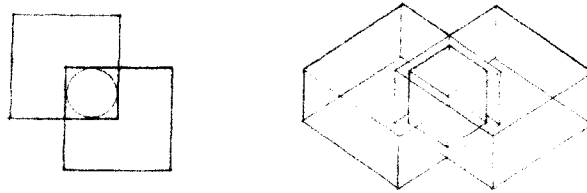
Didalam jenis hubungan ruang ini, ruang yang lebih besar, berfungsi sebagai suatu daerah tiga dimensi untuk ruang kecil didalamnya.



(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching*)

B. Ruang-ruang saling berkaitan

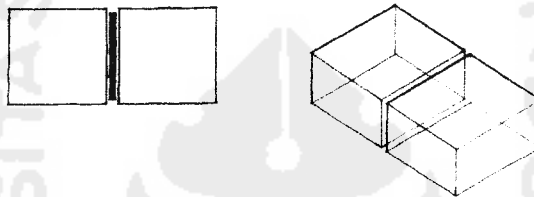
Suatu ruang yang saling berkaitan dihasilkan dari overlapping dua daerah ruang yang membentuk ruang bersama.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

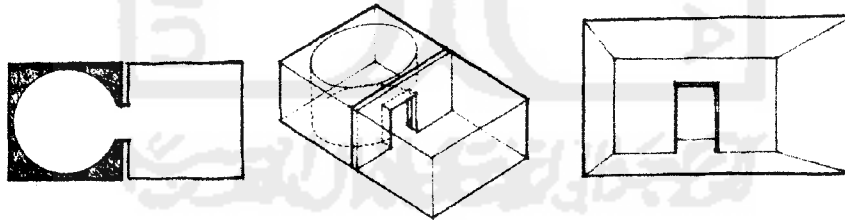
C. Ruang ruang yang bersebelahan

Bersebelahan adalah jenis hubungan ruang yang paling umum. Hal ini memungkinkan definisi yang jelas dan untuk masing-masing ruang menjadi jelas terhadap fungsi dan persyaratan simbolisnya. Beberapa jenis pemisah antar ruang.



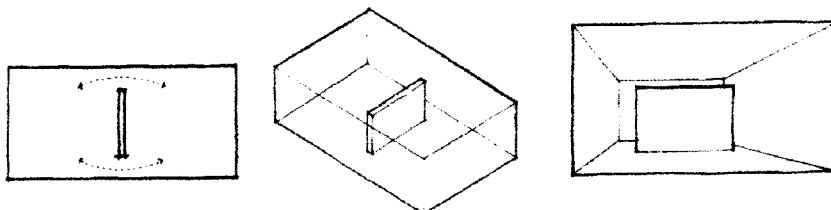
(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

A. Membatasi pencapaian fisik diantara dua ruang yang bersebelahan, memperkuat individualitas masing-masing ruang dan menampung perbedaan-perbedaan yang ada.



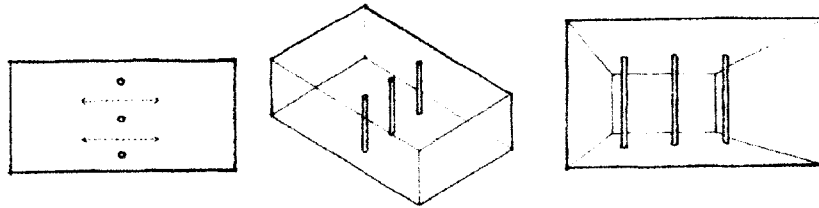
(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

B. Muncul sebagai suatu bidang yang berdiri sendiri dalam volume tunggal.



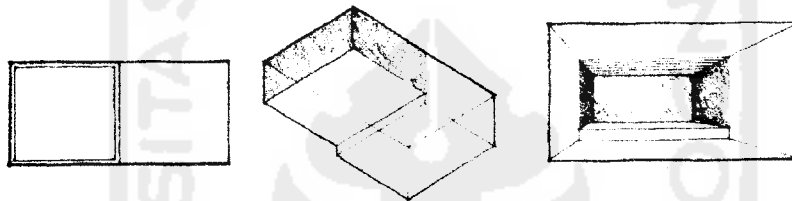
(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

- C. Menjadi pembatas berupa baris kolom yang memberikan tingkat kontinuitas ruang yang tinggi diantara dua buah ruang.



(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan* by Francis D.K. Ching)

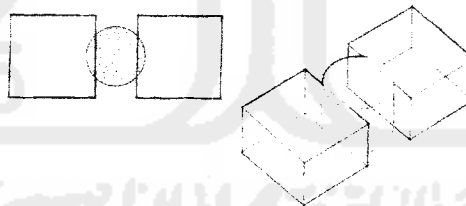
- D. Seolah terbentuk ruang dengan sendirinya dengan adanya perubahan ketinggian lantai atau material permukaan atau tekstur diantara kedua ruang.



(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan* by Francis D.K. Ching)

D. Ruang ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama.

Dua buah ruang yang terpisah oleh jarak dapat dihubungkan oleh ruang ketiga yaitu ruang perantara.



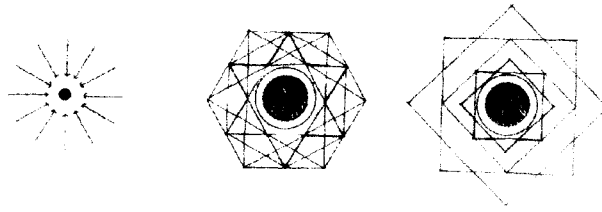
(Sumber : *Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan* by Francis D.K. Ching)

II.6.4. ORGANISASI RUANG

Setiap jenis organisasi ruang didahului oleh bagian yang membicarakan karakter bentuk, hubungan-hubungan ruang yang dan tanggapan lingkungan dari kategori tersebut. Organisasi ruang dibagi menurut penyusunan sebuah ruang. Jenis organisasi ruang adalah:

A. Organisasi Terpusat

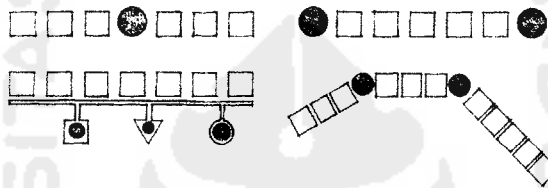
Sebuah ruang dominan terpusat dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

B. Organisasi linier.

Suatu urutan dalam satu garis dari ruang yang berulang.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

C. Organisasi radial

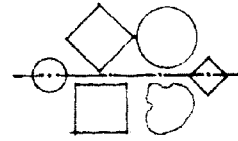
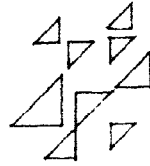
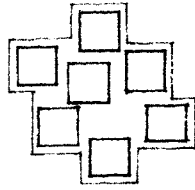
Sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang linier berkembang menurut arah jari-jari.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

D. Organisasi cluster

Kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan satu ciri atau hubungan visual.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

E. Organisasi grid

Organisasi ruang-ruang dalam daerah struktural grid atau struktur tiga dimensi.



(Sumber : Arsitektu bentuk, ruang, dan tatanan by Francis D.K. Ching)

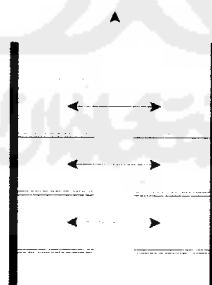
II.6.5. BENTUK RUANG

Berdasarkan Bentuk Ruang

Jenis ini dibagi lagi menjadi empat, yaitu :

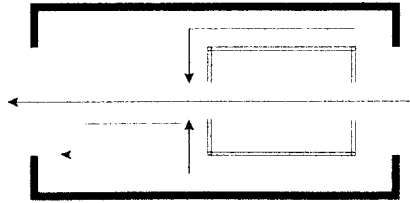
A. Counter selling

Counter selling adalah ruang yang dapat memwadahi pengelompokkan obyek dengan sekat sebagai pembatas antar pengelompokkan obyek tersebut.



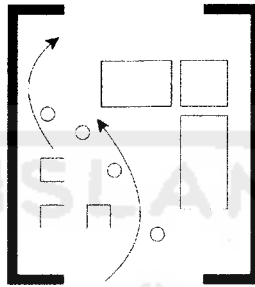
B. Partially enclosed

Partially enclosed adalah ruang dengan setting lay out sebagian partisi dan sebagian lagi terbuka bebas.



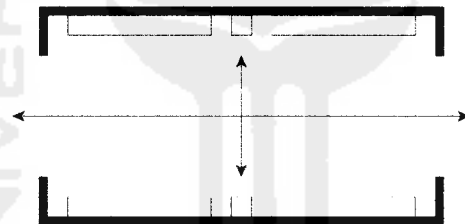
C. Open plan

Open plan adalah ruang yang menempatkan obyek secara bebas tanpa sekat pembatas yang menciptakan sirkulasi yang bebas.



D. Display sequence

Display sequence adalah ruang yang dikhususkan obyek dua dimensi dan tanpa sekat-sekat pembatas untuk lay out ruangnya. Penciptaan sirkulasi disini sama seperti pada jenis open plan.



II.6.6. PERUBAHAN BENTUK RUANG

Ruang Berdasarkan Sistem Perubahan Bentuk Ruang

- A. **Ekspansibilitas**, yaitu ruang-ruang yang dapat diperluas.
- B. **Konvertabilitas**, yaitu ruang-ruang yang dengan mudah dapat diubah bentuk dan ukurannya.
- C. **Versabilitas**, yaitu ruang yang dapat menampung beberapa ruang didalamnya.

II.6.7. KEASLIAN PENULISAN



Judul perbandingan :

1. **Rumah Seni Produksi Animasi Kartun dan Komik Indonesia**
- Representasi Arsitektural Historik Serangan Umum 1 Maret
Jogjakarta Melalui Konsep Difference Derridean - ANDIE
WICAKSONO, Jurusan Arsitektur FTSP UII - 2002
2. **Museum Komik Nasional di Jogjakarta** - sirkulasi yang
terinspirasi oleh sekuens berganda pada candi Borobudur -
TOMMY HASYIM SUBEKTI, Jurusan Arsitektur FTSP UII - 2004
3. **Rumah Produksi Komik di Jogjakarta** - DEWINTA
ASMARANI, Jurusan Arsitektur FTSP UII - 2004
4. **Studio Komik di Jogjakarta** - TRI KUNCORO, Jurusan
Arsitektur FTSP UII - 2006

Untuk menjaga keaslian penulisan ini, maka judul tugas akhir ini
adalah :

Judul Anime House Production

Subjudul Tranformasi dari intreprtasi kebebasan berekpresi dalam
perancangan.