

## . 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 :

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

☺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.

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

☺Kebebasan memeluk agama.kebebasan memeluk agama menurut keyakinan. ( **seminar nasional tentang kebebasan memeluk agama. Universitas katholik soegijapranata** )

☺Hakikatnya, kemerdekaan tanah air bermakna **pembebasan jiwa rakyatnya dari keadaan yang terbelunggu** oleh nilai-nilai yang semata-mata karena penjajah kepada nilai-nilai yang bersandarkan kebenaran dan hakikat; **pembebasan akal dan fikiran rakyat dari belunggu 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 belunggu kemiskinan dan kepapaan kepada

kehidupan yang serba cukup dan selesa.. (<http://www.Makna Kemerdekaan at WeBlogarithm.htm>)

©Freedom yang sesungguhnya adalah **KITA BEBAS MEMILIH**.. (<http://thediamentlight.com/?p=42>)

©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.

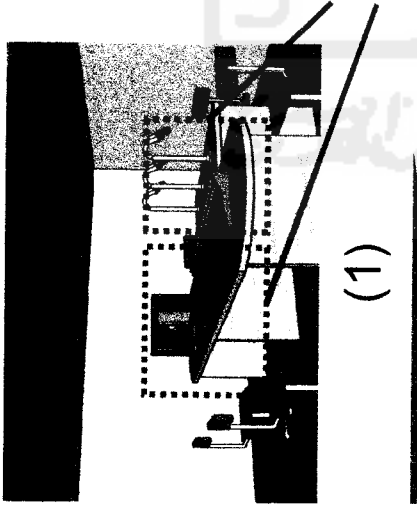
✍ Gedung / bangunan Gedung adalah gabungan yang terbentuk dari susunan ruang. Bangunan itu sendiri memiliki susunan dari kaki, badan, kepala. Kaki pada bangunan sendiri terdiri dari pondasi dan sloff. Badan pada bangunan terdiri dari kolom, dinding, dan perlobangan. Sedangkan kepala terdiri dari atap.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

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

✍ Kawasan :Kawasan merupakan gabungan dari beberapa bangunan dan lanscape.

✍ 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. Tema kebebasan yang kami ambil melalui bentuk visual dengan menggunakan konsep planless/open lay-out/open-plan. Melalui konsep tersebut maka kami meminimalkan penyekat antar ruang dengan tujuan meminimalkan batasan visual manusia.



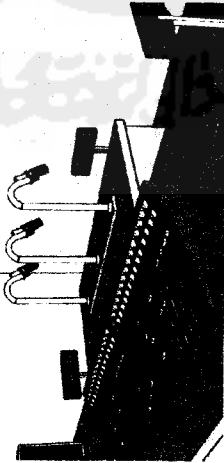
(1)

Pada bagian ini tetap menggunakan dinding pemisah antar ruang karena kegiatan yang dilakukan membutuhkan audio yang baik agar suara yang dihasilkan dapat maksimal.

Pada gambar nomor 1 terlihat pemisah antar ruang pengisi suara dan operator hanya terdapat pada furniture

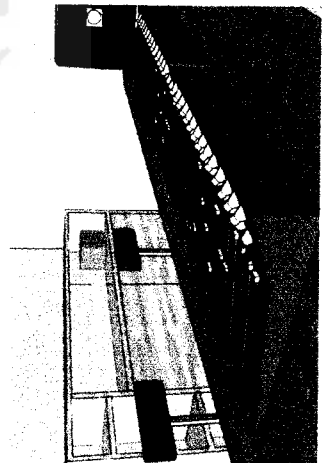
Bagian pengisi suara  
Bagian operator

Pada bagian pengisi suara dan operator dibuat tidak memisah antar ruang agar memudahkan komunikasi yang dilakukan oleh pengguna bila terjadi kesalahan dalam pengisian suara.



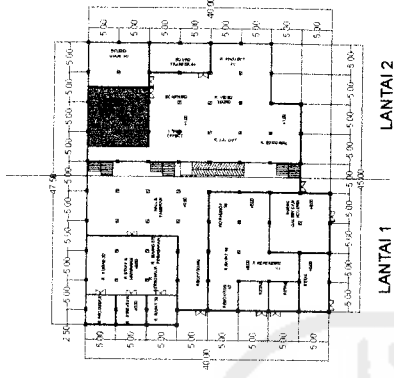
(2)

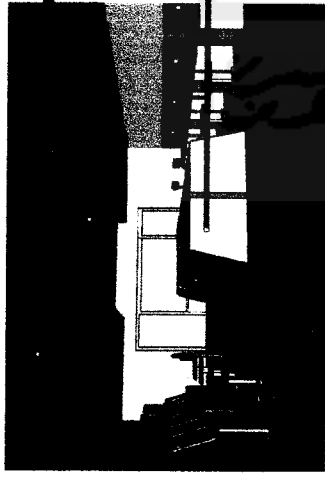
Pada gambar nomor 2 menunjukkan lay-out furniture yang digunakan oleh pengisi suara. Pengisi suara dibuat berhadapan untuk memudahkan komunikasi.



(3)

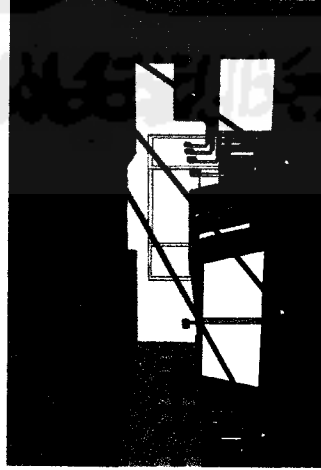
Pada gambar nomor 3 menunjukkan lay-out furniture yang digunakan oleh operator.





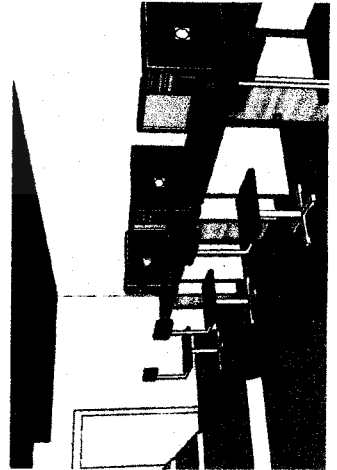
Pemisah antar ruang yang ditunjukkan oleh naik turunnya plafon.

(1)

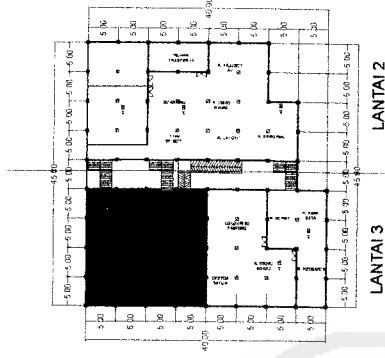


Pemisah ruang lebih jelas dengan pengaturan pola lantai yang menggunakan tekstur dan warna karpet yang berbeda.

(2)



(3)



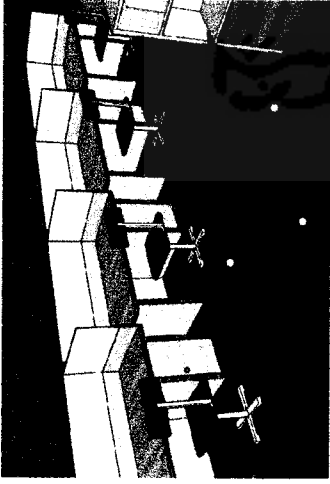
(4)

Pada gambar nomor 3 menunjukkan furniture yang dipakai oleh ruang permodelan

Pada gambar nomor 4 menunjukkan furniture yang dipakai pada ruang animasi. Furniture pada bagian animasi lebih komple dibanding dengan ruang permodelan dikarenakan kebutuhan bagian animasi sangat membutuhkan ketelitian dalam pembuatan.

# Permodelan & Animation

Anime production house



(1)

Gambar 1 menunjukkan ruang yang dipakai oleh bagian humas, bagian personalia dan manager pemasaran. Bagian ini diperjelas dengan pemakaian karpet berwarna ungu

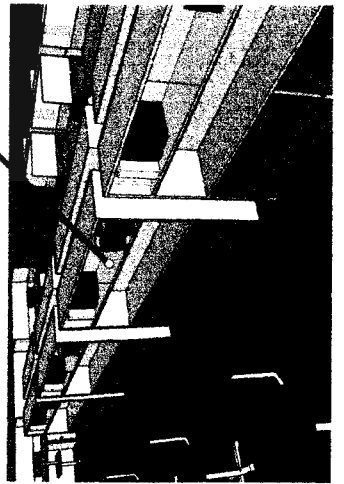
Perbedaan tekstur pada pola lantai lebih memperjelas perbedaan jenis ruang.



(2)

P plafon secara langsung memperlihatkan terjadinya sebuah ruangan yang saling bersebelahan

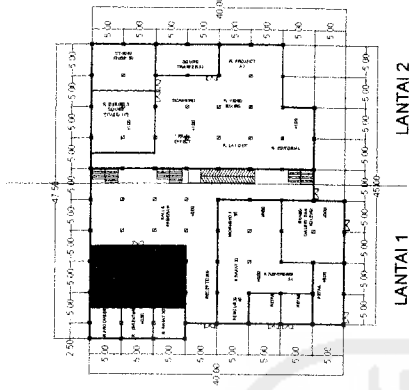
Pada gambar nomor 3 terlihat bahwa rak merupakan pembatas antar ruang yang berupa furniture



(3)

Pembatas antar ruang juga diperlihatkan pada furniture meja, disana terlihat pengikat yang berupa kaca. Fungsi dari kaca tersebut adalah untuk memudahkan komunikasi antar pegawai

Gambar nomor 4 menunjukkan ruang yang dipakai oleh staff pemasaran dan karyawan



(4)

# Staff dan karyawan

Anime production house



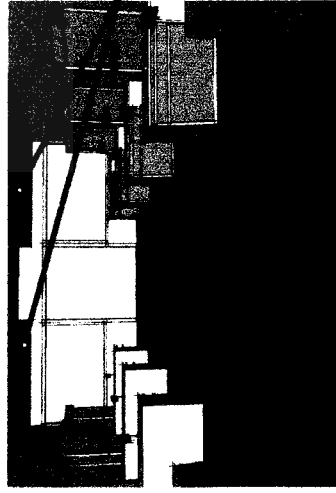
(1)

Pemisah ruang lebih jelas dengan pengaturan pola lantai yang menggunakan tekstur dan warna karpet yang berbeda. Warna merah menunjukkan untuk melakukan kegiatan sedangkan warna hijau untuk sirkulasi



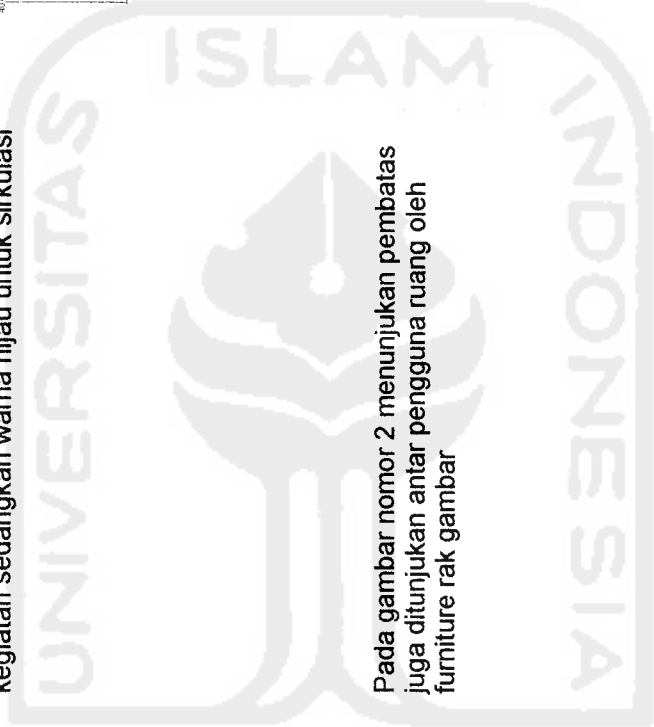
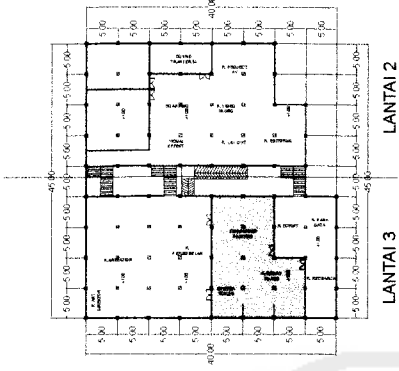
(2)

Pada gambar nomor 2 menunjukan pembatas juga ditunjukkan antar pengguna ruang oleh furniture rak gambar



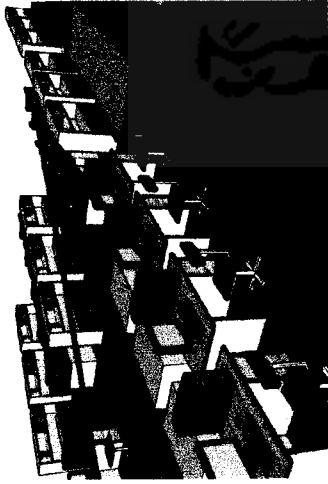
(3)

Pemisah antar ruang yang ditunjukkan oleh naik turunnya plafon.



# Sketsa & story board

Anime production house



(1)

Gambar 1 menunjukkan ruang yang dipakai oleh bagian scanning, dan bagian visual effect. Bagian ini diperjelas dengan pemakaian karpet berwarna abu-abu dan biru tua.

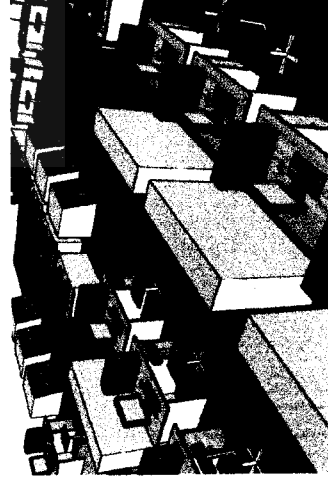
Perbedaan tekstur dan warna pada pola lantai lebih memperjelas perbedaan jenis ruang dan sirkulasi pada ruang editing.



(2)

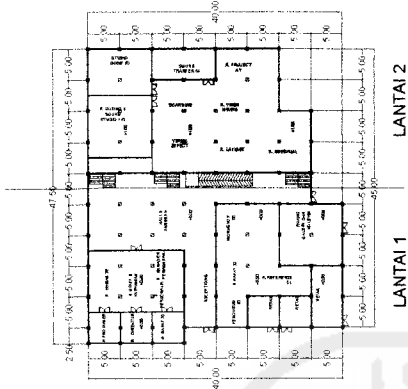
Pembatas antar ruang juga diperlihatkan pada furniture meja, dan rak buku sebagai pembatas antar ruang

Gambar nomor 2 menunjukan ruang yang dipakai oleh bagian project AV dan video mixing



(3)

Gambar nomor 3 menunjukan ruang yang dipakai oleh bagian editing dan lay-out

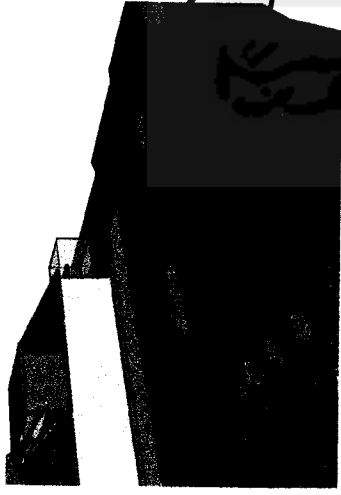


LANTAI 1

LANTAI 2

# Editing

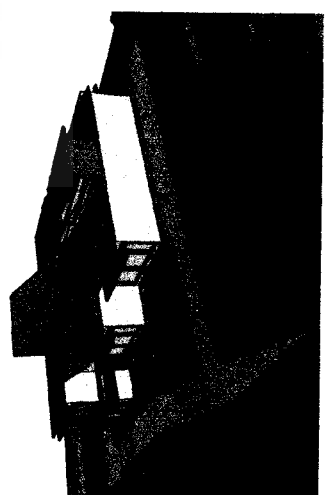
Anime production house



Gambar ini menunjukkan bagian yang dipakai untuk studi yang menggunakan alam sebagai peruangannya. Pada bagian ini memakai lebih merasa bebas tanpa tekanan yang terdapat pada ruang.

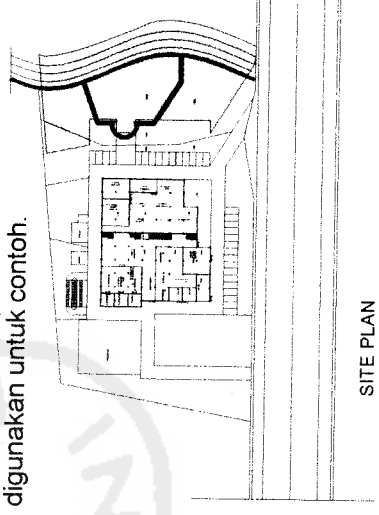


Batasan antar ruang hanya ditunjukkan oleh peninggian elevasi tanah (lantai) & perbedaan tekstur material.



Pada timur yang merupakan tempat studi. Pada bangunan kami buat polos dikarenakan dapat sebagai media gambar oleh para seniman sebagai pengepresian kebebasan yang mereka perlukan (mural).

Peninggian berupa box disekitar ruang studi merupakan media sebagai model patung yang digunakan untuk contoh.



# Konsep bangunan

Anime production house

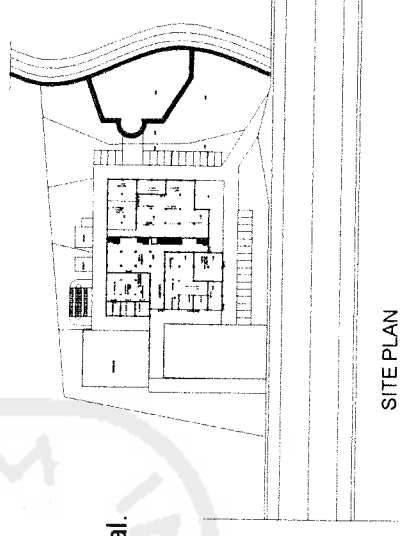


Pada bagian barat dari site merupakan zona komersial pada gambar ini diperlihatkan dengan penyatuan area mini cinema, pameran dan retail

Bangunan memakai banyak perlubangan berupa kaca besar pada bagian depan dan belakang agar pengunjung dapat melihat dalam bangunan sampai kebelakang bangunan. Konsep ini menunjukkan konsep kebebasan dalam konteks visual yang tak terbatas.

Lantai 1 dari bangunan berfungsi sebagai zona pengelola dan komersial.

Sedangkan lantai 2&3 dari bangunan berfungsi sebagai produksi.

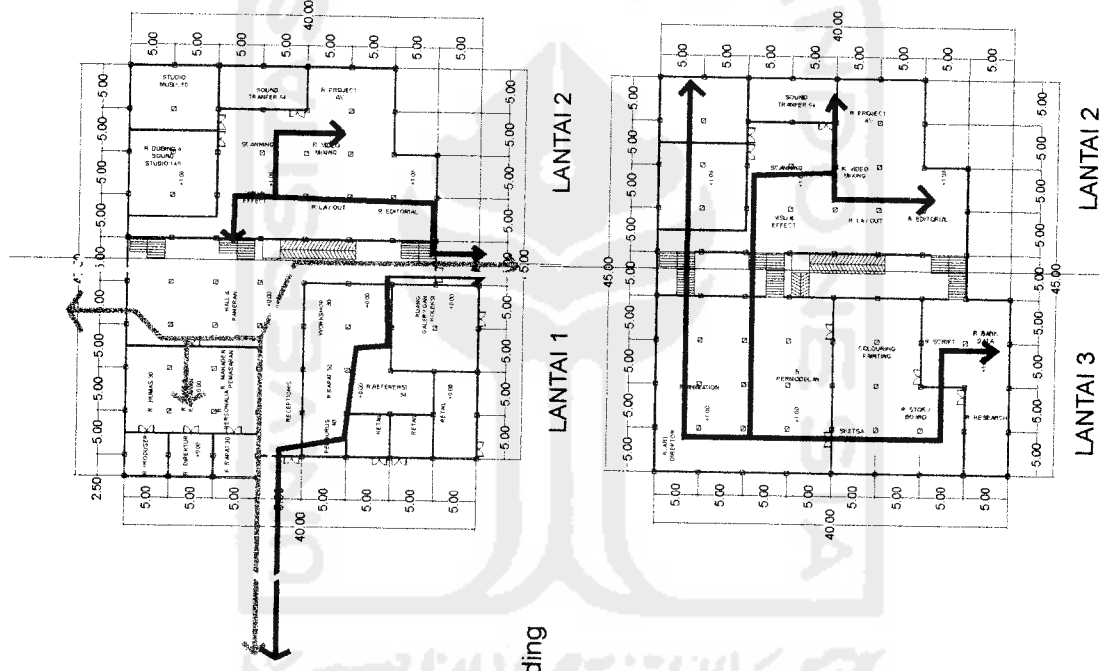


# Konsep bangunan

Anime production house

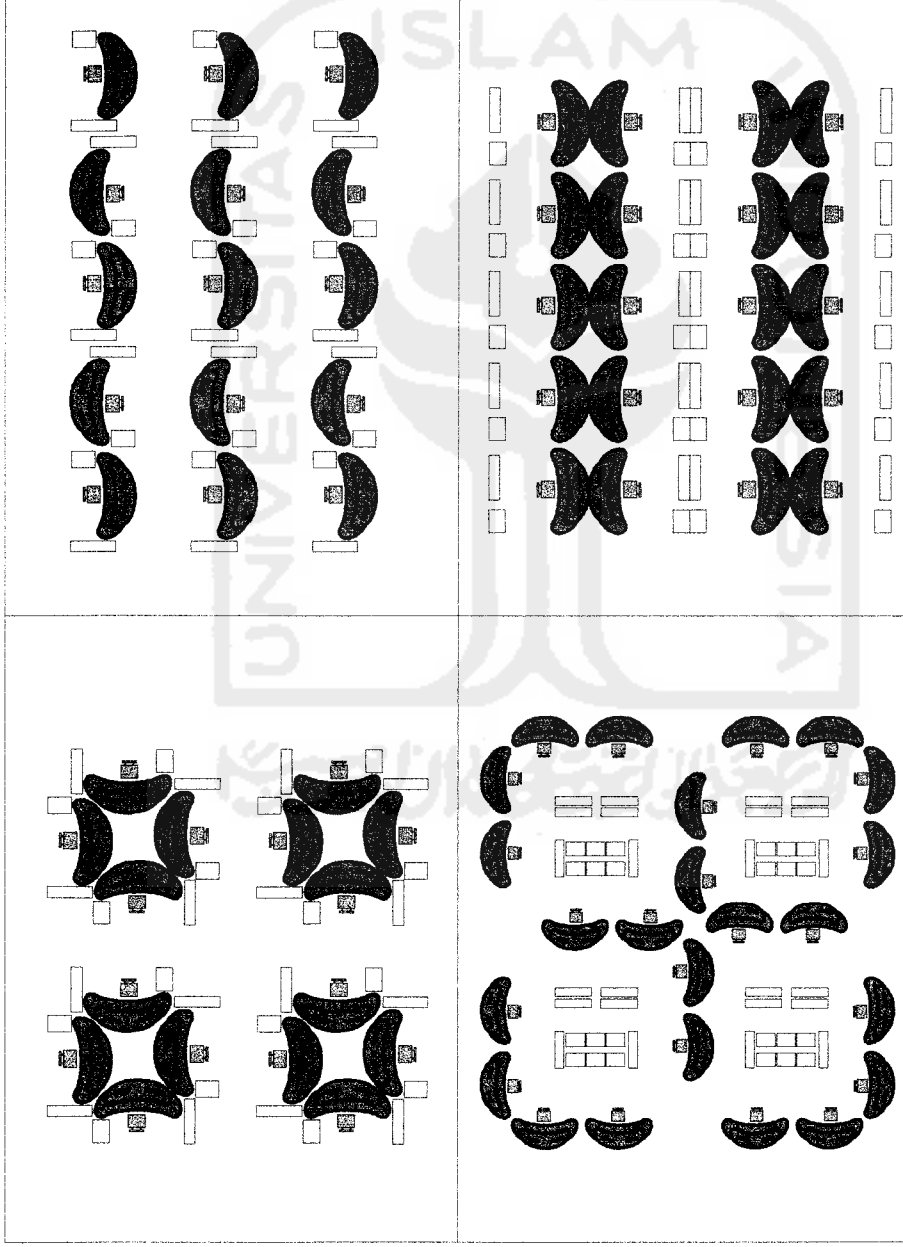
- Produksi
- Pengelola
- Anime club
- Pengunjung

Sirkulasi dibuat terpisah agar tidak terjadi gangguan antar pengguna. Sirkulasi menjadi terasa lebih luas karena banyak menghilangkan dinding masif yang membatasi






# Sirkulasi

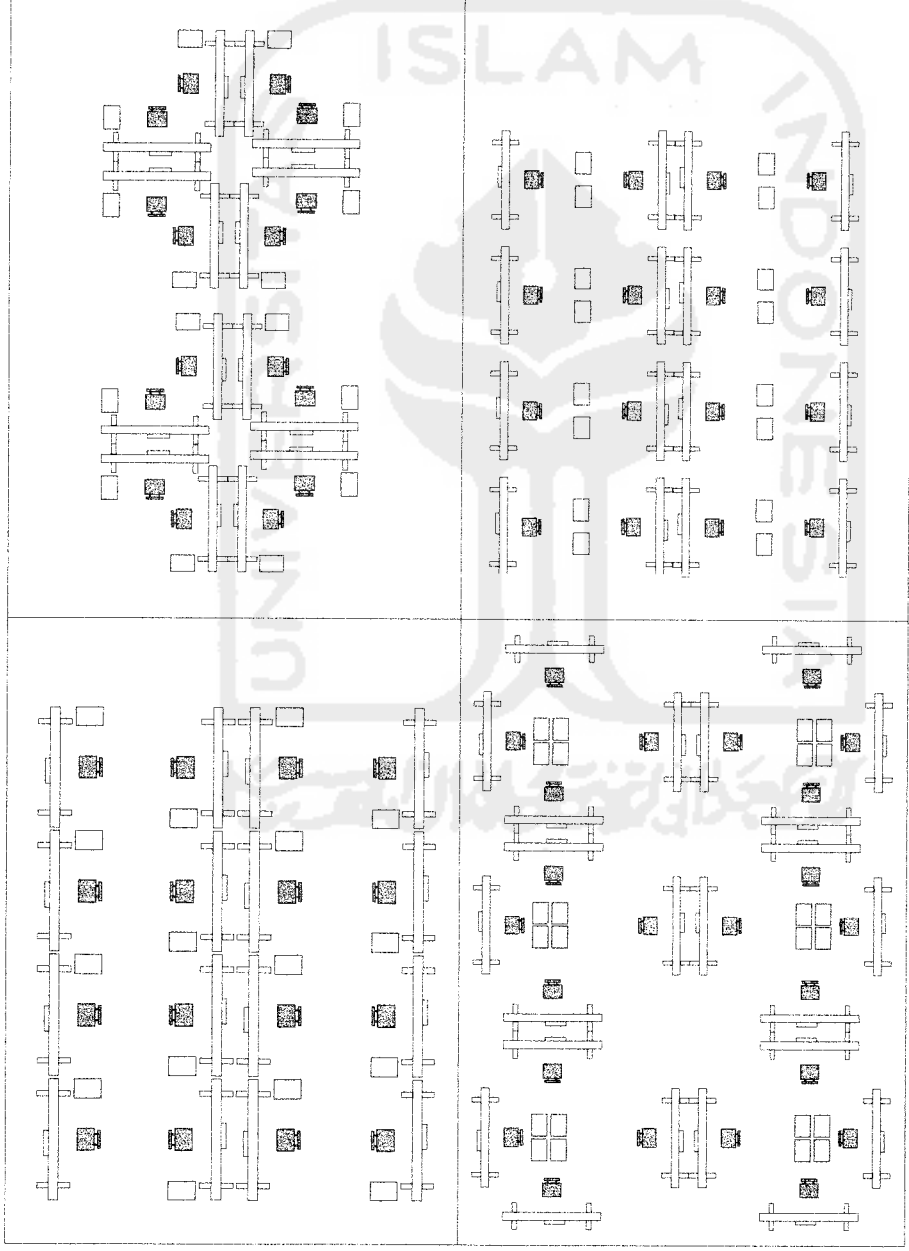
Anime production house



Gambar diatas merupakan alternatif penataan furniture yang terdapat pada ruang animation dan permodelan

Keterangan :


-  : meja komputer
-  : rak gambar
-  : almari data



Gambar diatas merupakan alternatif penataan furniture yang terdapat pada ruang story board dan sketsa tokoh.

Keterangan :

 : meja gambar

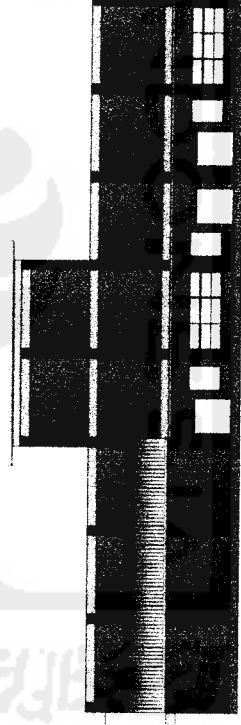
 : rak gambar



TAMPAK SELATAN

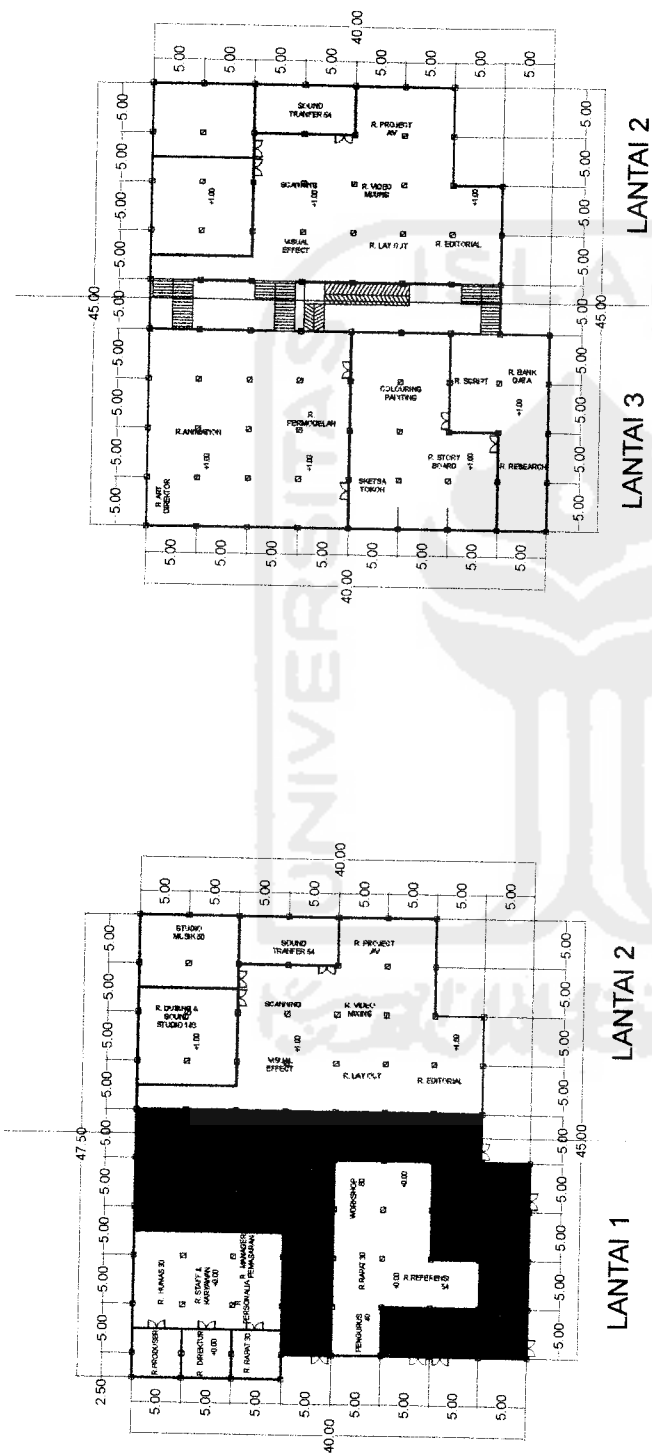


TAMPAK UTARA



TAMPAK TIMUR

Pada tampak yang mengacu konsep kebebasan adalah perlobangan yang besar pada sebelah selatan dan utara yang dimaksudkan untuk memudahkan para animator lebih dapat berkreası terhadap dunia luar. Sedangkan untuk pengunjunı memudahkan untuk melihat karya dari para animator.

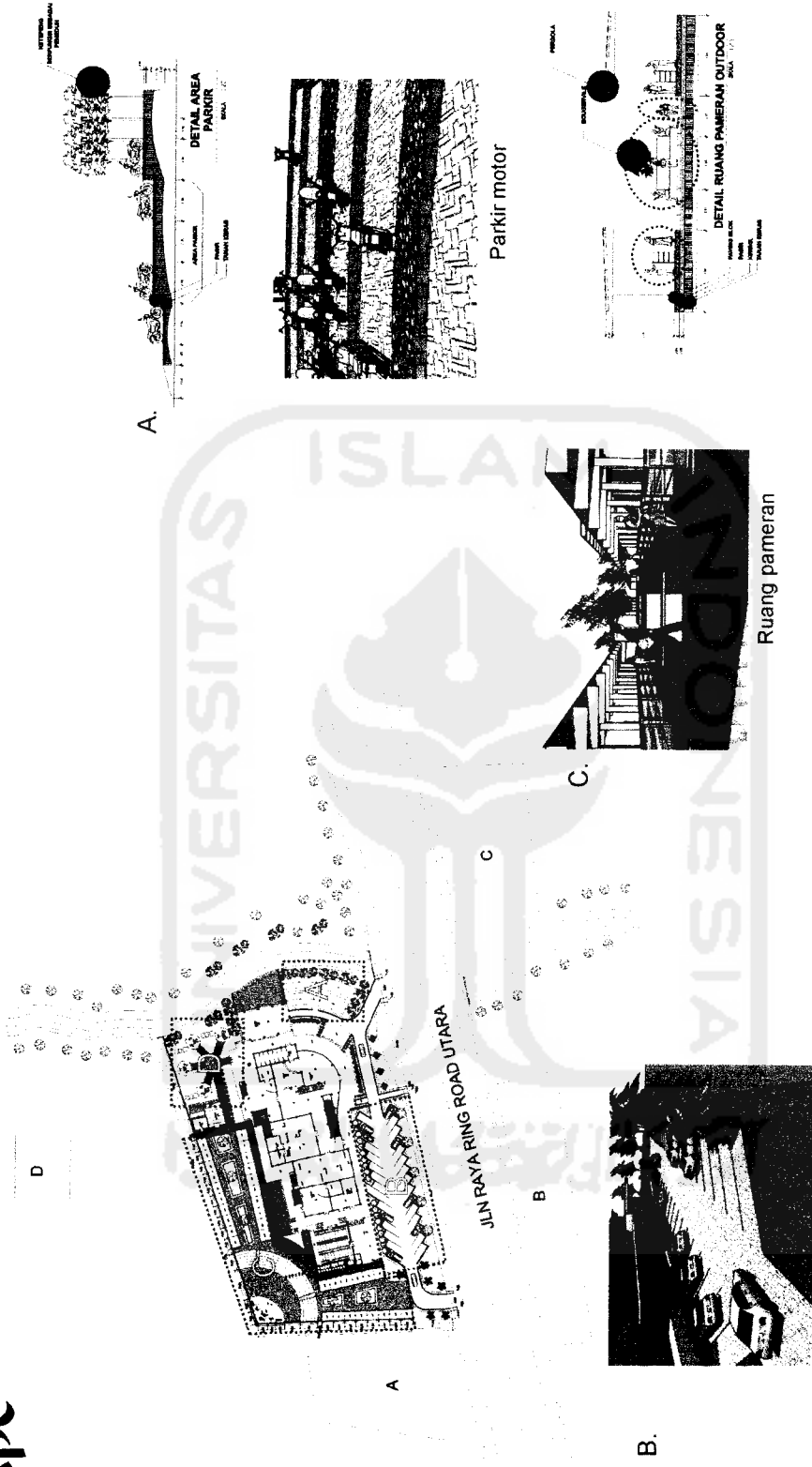


Zoning bangunan dibagi menjadi 4 yaitu

- Zona produksi
- Zona anime club
- Zona pengelola
- Zona komersial

**Zoning**  
Anime production house

# Landscape



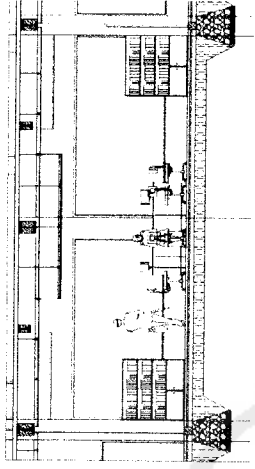
Parkir mobil

- Pembentukan peruangan pada lanscape
- Permainan elevasi ketinggian
  - perbedaan material
  - atap / kanopi sbg pembentuk ruang

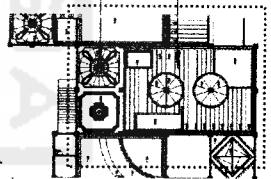
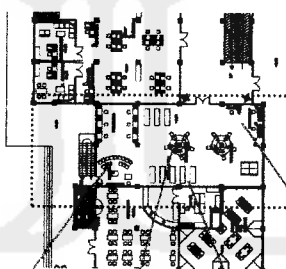
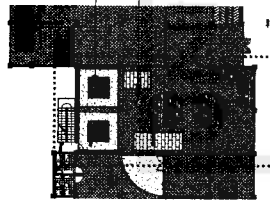
Gazebo

Planless/ open plan/ open layout

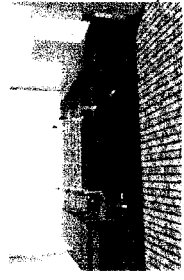
# Anime fans



Karpet  
Keramik



Plafon ornamen  
Plafon gypsum



A.



B.



C.

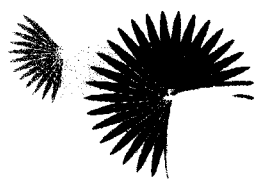


D.

Penciptaan konsep peruangan pada anime fans

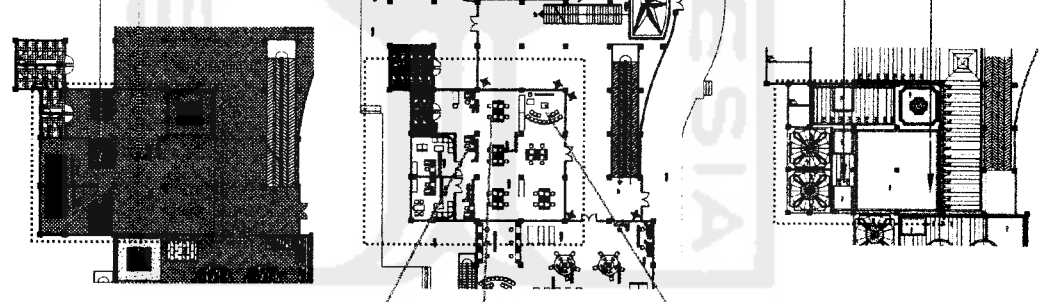
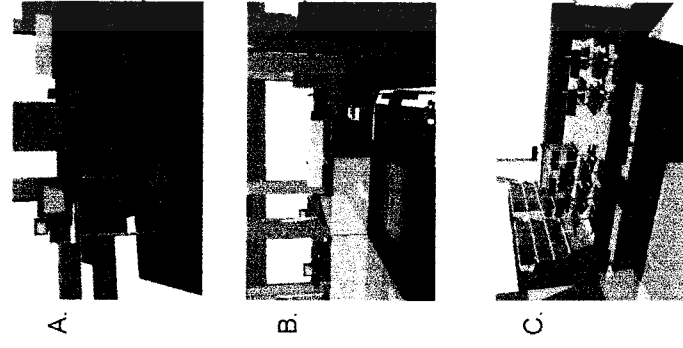
- A. Ruang pengurus  
furniture, permainan pola plafon & pola lantai
  - B. Anime workshop  
furniture, permainan pola plafon & pola lantai
  - C. Ruang data  
furniture, permainan pola plafon & pola lantai
  - D. Ruang permainan.  
furniture, permainan pola plafon & pola lantai
- Pewarnaan plafon gradasi dari warna merah  
Pewarnaan karpet gradasi dari warna ungu

Planless/open plan/open layout





# Staff & Karyawan



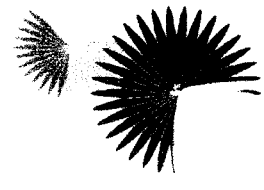
Karpet  
Keramik

Penciptaan konsep peruangan pada ruang pemasaran

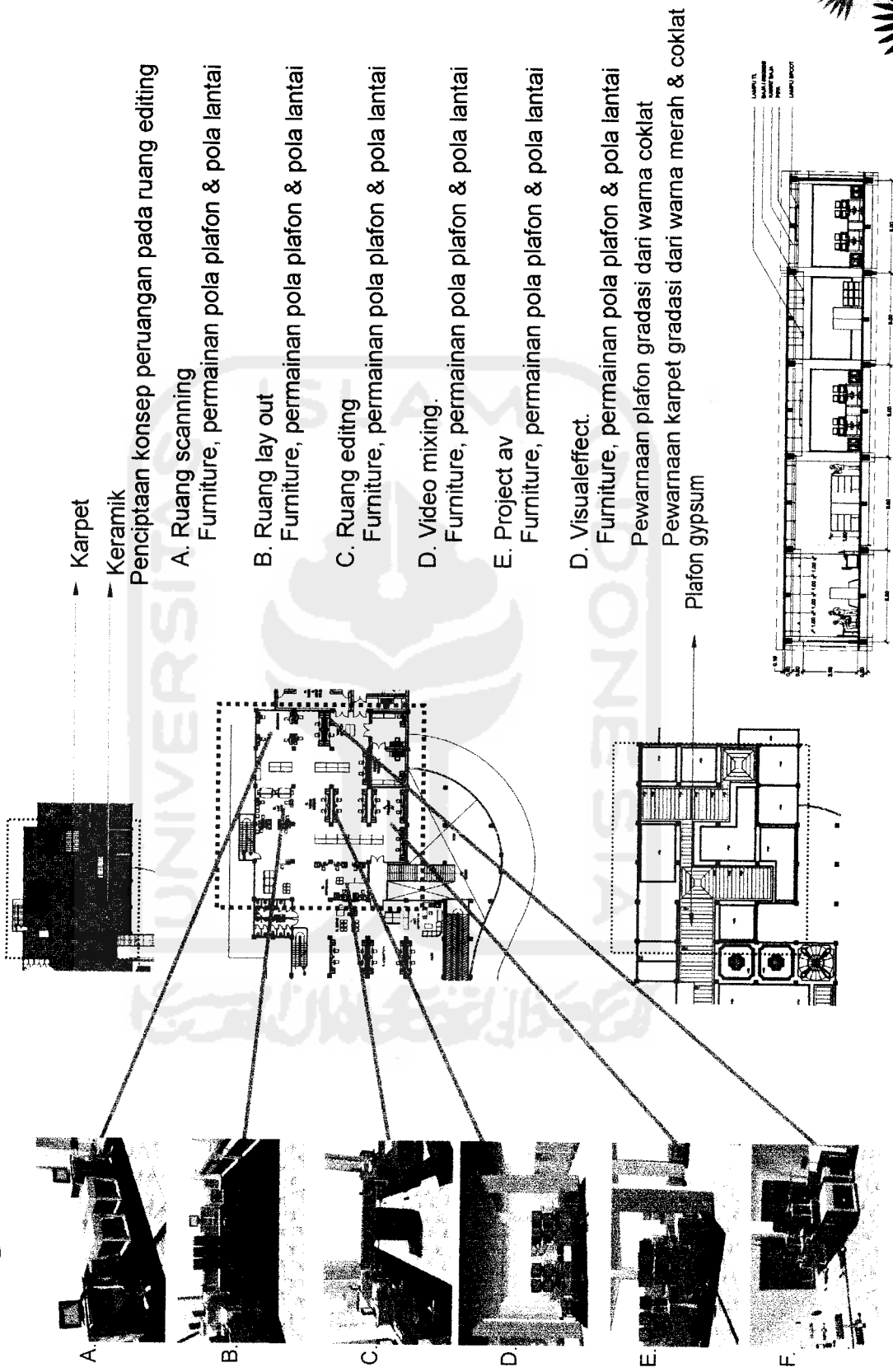
- A. Ruang humas, personalia, manager pemasaran furniture, permainan pola plafon & pola lantai
- B. Staff & karyawan furniture, permainan pola plafon & pola lantai
- C. Rapat furniture, permainan pola plafon & pola lantai

Pewarnaan plafon gradasi dari warna biru  
Pewarnaan karpet gradasi dari warna coklat

Plafon ornamen  
Plafon gypsum

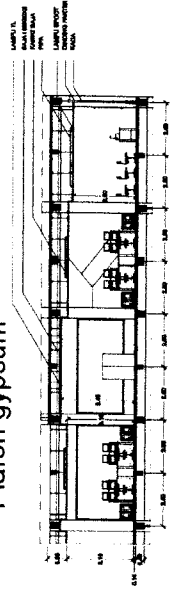
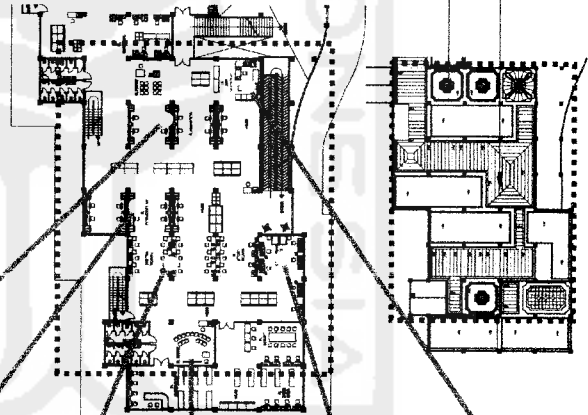
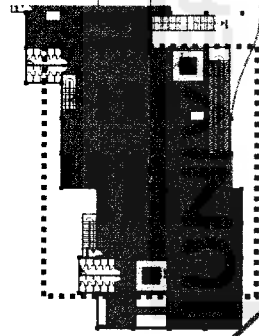
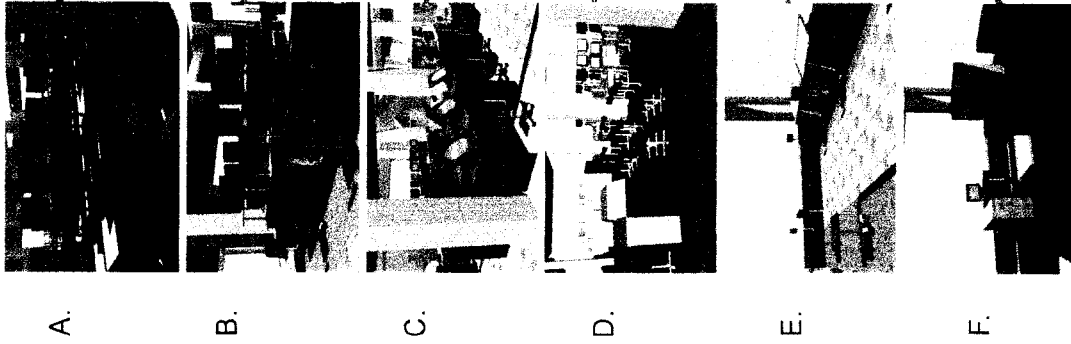


# Editing



Planless / open plan / open layout

# Sketsa tokoh , permodelan, animation

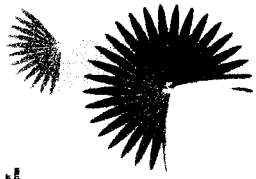


- R. SKETSA TOKOH**  
 Penciptaan konsep peruangan pada anime fans
- A. Ruang animation  
Furniture, permainan pola plafon & pola lantai
  - B. Permodelan  
Furniture, permainan pola plafon & pola lantai
  - C. Sketsa tokoh  
Furniture, permainan pola plafon & pola lantai
  - D. Ruang rapat.  
Furniture, permainan pola plafon & pola lantai
  - E. Ruang colouring / painting.  
Furniture, permainan pola plafon & pola lantai
  - F. Ruang art direktor.  
Furniture, permainan pola plafon & pola lantai
- Pewarnaan plafon gradasi dari warna coklat  
 Pewarnaan karpet gradasi dari warna hijau

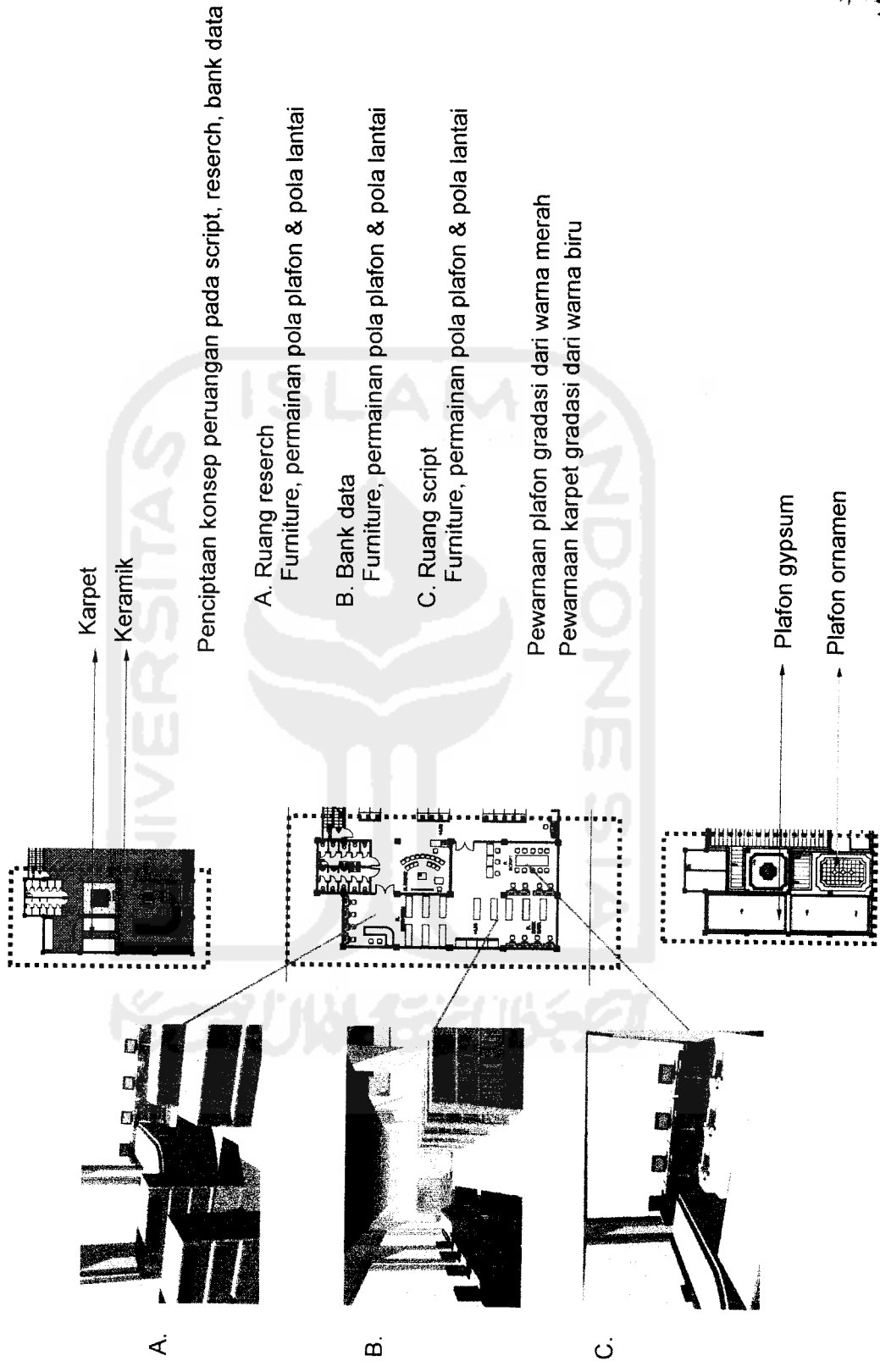
Plafon omamen  
 Plafon gypsum

Planless/ open plan/ open layout

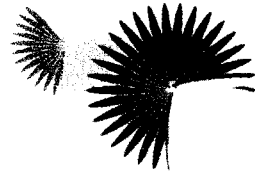
R. PERMODELAN DAN ANIMASI



# Script, Bank Data & Reserch



Planless/open plan/open layout



# Sketsa tokoh , permodelan, animation



Bangunan memperlihatkan kesan sederhana  
Ruang luar dan ruang dalam dapat terjadi keakraban,  
karena pembatas yang ada tidak semua menghalangi  
pandangan dari luar  
Pada ruang interior meminimalkan pemakaian dinding  
pemisah untuk mempermudah komunikasi



Planless/ open plan/ open layout

