

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bandung merupakan kota metropolitan terbesar di Provinsi Jawa Barat. dengan jumlah penduduk mencapai 48,68 juta penduduk (jabar.bps.go.id), Bandung dinobatkan sebagai salah satu kota kreatif dalam *Creative Cities International Meeting* di Yokohama. Selain itu, *British Council* telah membuat Bandung sebagai Kota industri kreatif project di Asia. dan diakui UNESCO bersama Yogyakarta dan Surakarta. Banyak komunitas kreatif di dalamnya, inilah yang menjadikan Bandung sebagai *pilot project of creative city of Asia Pacific*. Salah satu kekayaan yang dimiliki kota Bandung adalah banyaknya industri kreatif yang bergerak di berbagai sector, seperti contoh perkembangan kreatif dengan mulai muncul produk-produk yang mewakili 4 bidang pokok *Makerspace*, seperti *textile*, *metalwork*, *woodwork* dan *leatherwork*. Seperti Badger.inc pada *textile*, Matoa pada produksi kayu, 745 steel pada *metalworking*, dan Fugo Leather pada *leatherwork*, melihat peluang tersebut, banyak *start-up* kreatif dan penggiat komunitas-komunitas kreatif merespon fenomena baru tersebut sebagai tren dalam berbisnis pada jaman sekarang.

Bekraf memiliki 16 subsektor yang bertujuan untuk mengembangkan industri kreatif di Indonesia antara lain: aplikasi pengembangan permainan, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi dan radio yang dapat tumbuh melalui *startup* bisnis. Sektor-sektor ini juga tumbuh di Provinsi Jawa Barat khususnya kota Bandung. (Bekraf, 2017).

*Makerspace* menjadi *issue* yang sangat penting dilingkup industri kreatif demi menunjang aktivitas *Startup*, UMKM, Freelancer, Mahasiswa maupun Masyarakat Bandung pada umumnya. *Makerspace* dinilai menjadi isu yang sangat strategis melihat banyaknya perusahaan *Startup* yang membutuhkan ruang khusus untuk belajar, bersosialisasi, berinteraksi dengan mitra maupun sesama pelaku usaha serta fasilitas penunjang produksi subsektor dominan di kota Bandung.

Berdasarkan fakta yang ditemukan pada saat melakukan survey dan wawancara terhadap pelaku startup kreatif Kota Bandung, maka dibutuhkan suatu perancangan ruang *Creative Makerspace* yang memfasilitasi startup subsektor dominan industri kreatif di kota Bandung yang bertujuan agar lebih produktif dalam bekerja seperti yang dibutuhkan oleh 4 startup kreatif dominan Kota Bandung antara lain workshop *Photography, Recording studio, Folley sound effect, 3D Printing, Vynil Cutting, Laser Cutting, Vinyl Cutting, Plotter Room, Woodworking, Computer room, DIY Library, Classroom*. Disamping itu perlu adanya *Communal Space* untuk dapat saling berinteraksi dan bersosialisasi, saling mengapresiasi, serta berbagi pengetahuan dan ide kreatif. Ruang Pameran yang dapat berfungsi sebagai ruang eksibisi sebagai sarana penyampaian ide kreatif berbentuk karya yang dipamerkan dan di per jual belikan. Pameran yang diselenggarakan berjenis insidental, yang dimana dapat diselenggarakan jika memang diperlukan, dimana pelaksanaannya bisa dilakukan kapan saja, serta berbagai fasilitas penunjang kreatif lainnya.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena dan Analisis yang dilakukan terhadap 3 objek studi banding *makerspace*, terdapat beberapa permasalahan kelemahan yang ditemukan seperti permasalahan terhadap kebutuhan *makerspace* pada lingkungan *coworking*, penataan ruang yang kurang baik serta pengkondisian ruang yang belum memenuhi standarisasi kenyamanan thermal dalam ruangan.

Berdasarkan fakta kekurangan/kelemahan yang ditemukan dilapangan, berikut ini merupakan stardarisasi perancangan baru dan solusi yang diberikan dalam perancangan *Creative Makerspace* di kota Bandung:

- Pada Objek studi banding didapati kekurangan terhadap kenyamanan pengguna yang dapat mempengaruhi produktifitas dalam bekerja antara lain meliputi aspek akustik yang menimbulkan kebisingan, aspek warna yang memberi rasa jenuh sehingga kurang memb eri stimulus atau semangat untuk bekerja, aspek kenyamanan thermal terkait penghawaan dan pencahayaan yang kurang memadai sehingga pengguna cenderung lebih cepat lelah dikarenakan ruangan tidak memenuhi standarisasi kenyamanan thermal.
- Organisasi Ruang yang berintegrasi dengan masing-masing jenis kegiatan agar tidak terjadinya sirkulasi yang mengganggu dengan jenis kegiatan lain,

- Sirkulasi Layout yang menyesuaikan banyaknya pengguna sirkulasi tersebut sehingga terbagi atas sirkulasi primer, sekunder dan tersier
- Program fasilitas yang disediakan merupakan gabungan dari hasil studi banding dan juga hasil analisa terhadap kebutuhan *startup* di Kota Bandung yang cenderung bergerak di industry kreatif
- Pencahayaan yang diterapkan menyesuaikan dengan standarisasi lux berdasarkan jenis dan intensitas kegiatan yang dilakukan seperti pekerjaan kasar, rutin, halus, amat halus dan lain lain.
- Penghawaan yang diterapkan menyesuaikan dengan pekerjaan yang dilakukan dan keterkaitan dengan mesin yang digunakan, penghawaan buatan yang digunakan adalah, *Air Conditioner, Exhaust Fan, Ceiling Fan, Kipas Angin* dan lain lain.
- Pengkondisian suara perlu di terapkan pada ruang *woodworking, laser Cutting, Folley Sound Effect* , merupakan ruang kerja yang mengeluarkan suara bising sehingga perlu di kondisikan suaranya agar tidak mengganggu kinerja atau aktivitas *Startup* yang lain.
- Sistem Keamanan yang harus ada dalam perancangan kreatif *makerspace* ini adalah Fire Extinguisher, Sprinkler, RFID Tapping dan penerapan warna fungsi keselamatan pada area *woodworking*.
- Pengolahan Furniture yang fleksibel yang diberi roda dan pengunci pada kakinya agar mudah di mobilisasi dan menyesuaikan kegiatan yang dikerjakan
- bentuk yang diterapkan merupakan bentuk –bentuk dinamis/ fleksibel yang bersudut lengkung atau tumpul dengan pertimbangan keamanan dan keselamatan.
- Material lantai menyesuaikan dengan kegiatan yang digunakan berintegrasi juga dengan furniture yang akan diterapkan agar tidak merusak visualisasi ruangan
- Material Dinding menyesuaikan dengan tingkat kebisingan ataupun privasi agar ruang yang dihasilkan sesuai dengan fungsi dan aktivitas yang dikerjakan. Seperti ruang *folley sound* yang harus kedap suara agar tidak menimbulkan efek *noise* pada hasil rekaman. Dan aplikasi warna yang memberi stimulus bagi pengguna agar lebih produktif yang disesuaikan dengan teori psikologi warnanya.
- Material Plafon menyesuaikan dengan aktivitas yang dikerjakan agar efek cahaya yang dihasilkan dapat dimaksimalkan dengan baik, seperti ruang *woodworking* yang mengharuskan menggunakan plafon berwarna putih.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di analisa, maka didapati rumusan masalah dari perancangan interior *Creative Makerspace* di kota Bandung adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana *Mentreatment* bangunan cagar budaya golongan A dengan menyesuaikan kebutuhan fungsi ruang agar tidak merusak bangunan?
- b. Bagaimana memfasilitasi kegiatan Startup Kreatif subsektor dominan Kota Bandung yang memberi stimulus sehingga lebih produktif dalam bekerja?

### 1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

#### 1.4.1 Tujuan

Dalam proses perancangan *Creative Makerspace* ini, tentu memiliki tujuan yang ingin di capai baik skala kecil, menengah dan besar, adapun tujuan yang ingin di capai dari perancangan *Creative Makerspace* di Bandung ini adalah:

- a. Memberi wadah bagi Startup subsektor dominan agar lebih produktif dan memberi kesempatan pada masyarakat umum untuk melatih skill agar terciptanya sumber daya manusia (SDM) yang kreatif dan produktif demi menunjang kota Bandung sebagai pusat industri kreatif di Indonesia.
- b. Menunjang para pelaku kreatif yang disesuaikan dengan psikologi warna agar lebih semangat bekerja dengan perancangan ruang kerja yang nyaman dan memenuhi fasilitas yang dibutuhkan.
- c. Merevitalisasi bangunan cagar budaya yang dijadikan sebagai pusat perdagangan dan jasa dalam hal ini jasa penyediaan alat untuk produksi dan perdagangan hasil karya yang diproduksi massal oleh para *makers* yang berlandaskan peraturan daerah terkait penataan kota dan peruntukan bangunan serta sejarah dan karakteristik bangunan yang akan digunakan.

#### 1.4.2 Sasaran

Adapun sasaran yang ditargetkan dari perancangan *Creative Makerspace* di Bandung adalah:

- a. Memudahkan pencapaian ke lokasi bagi para *startup* demi menunjang tingkat produksi *startup* kreatif di kota Bandung sebagai pusat ekonomi kreatif dengan cara menyediakan fasilitas *makers* yang sesuai dengan fasilitas yang dibutuhkan *startup* kreatif dominan kota Bandung.

- b. Menyediakan layanan jasa dan pusat edukasi kreatif untuk masyarakat agar dapat belajar ,memahami dan memproduksi hasil karya yang telah dirancang dengan harapan dapat meningkatkan sumber daya manusia (SDM) kota bandung.

## 1.5 Batasan Perancangan

Batasan Perancangan *Creative Makerspace* dikota Bandung di batasi pada:

- a. Objek desain adalah *Creative Makerspace* yang berlokasi di Jl. Ir.H. Juanda No.41, Citarum, Kota Bandung, Jawa Barat 40135. Bertempat pada lingkup bangunan Cagar Budaya yang saat ini memiliki fungsi startegis oleh pemerintah sebagai jalur perdagangan dan jasa. Bangunan terdiri atas 3 lantai yang peruntukannya disesuaikan dengan rencana konsep yang akan di rancang dan menggunakan bangunan pendukung hasil analisa arsitektur yang memungkinkan untuk digunakan.
- b. Luas lahan perancangan +- 6800 m<sup>2</sup> Sedangkan luas bangunan sekitar 2720 m<sup>2</sup> dan luas Bangunan (Lantai 1) Pendukung Hasil Rancangan Arsitektur adalah 1635m<sup>2</sup> dan luas total bangunan pendukung seluas 3635m<sup>2</sup> .
- c. Ruang yang akan tersedia terdiri dari ruang *meeting room, Workspace, Incubator room, printing plotter room, studio photography, studio set,folley sound effect, woodworking, 3D Printing, Cutting Laser,lobby/ reptionist, vynil cutting, Exhibition room*, kantor pengelola, ruang internship dan area servis.
- d. Peraturan- Peraturan Pendukung  
Aturan-aturan pendukung dalam perancangan *Creative Makerspace* yang dikemukakan oleh burke(2014), Garret (1976 : 25) dalam buku yang berjudul *Design Guide Arts and Crafts Centers*, Warna:Sulasmi Darmaprawira W.A (2002), Peraturan Daerah Kota Bandung No 10 tahun 2015 Rencana Detail Tata Ruang dan peraturan Zonasi Kota Bandung Tahun 2015-2035, Peraturan Daerah Kota Bandung nomor 19 tahun 2009 tentang pengelolaan kawasan dan bangunan Cagar Budaya, serta sumber lain yang berasal dari Jurnal dan Tugas Akhir.

## 1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diperoleh dari perancangan *Creative makerspace* ini antara lain:

### a. Manfaat bagi masyarakat

Memberi edukasi kepada masyarakat dan lebih mendekatkan masyarakat dengan perkembangan teknologi yang bergerak sangat cepat dengan salah satu solusinya adalah dengan menyediakan *Creative makerspace* sebagai langkah awal pertumbuhan ekonomi kreatif dikota bandung.

### b. Manfaat bagi Institusi Pendidikan

- Data hasil Analisa dapat di gunakan sebagai referensi ketika membutuhkan sebagian atau sepenuhnya data primer yang telah diperoleh.
- Dapat menghasilkan lulusan interior yang berkualitas dan menambah referensi proyek desain yang beragam untuk di pelajari.

### c. Manfaat bagi keilmuan Desain Interior

Dapat mewujudkan konsep perancangan *Creative makerspace* yang lebih nyaman dengan penerapan material furniture yang dinamis dan warna yang Sesuai dengan jenis kegiatan agar kegiatan yang dikerjakan memperoleh hasil yang maksimal.

## 1.7 Metoda Perancangan

Metoda perancangan yang digunakan pada proyek perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### 1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data mengenai sesuatu yang berhubungan dengan objek perancangan dan masalah pada objek perancangan. Pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk perancangan interior *Creative makerspace* di Bandung ini dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya wawancara, observasi, studi lapangan dan dokumentasi dan pengumpulan data sekunder meliputi studi literature dari berbagai jurnal,artiker dan buku yang relevan dengan perancangan.

### 1.7.2 Wawancara

- Wawancara dilakukan ke beberapa *makerspace* kota bandung dan jakarta untuk mengetahui masalah-masalah yang menjadi tolak ukur batasan perancangan serta menjadi pembanding desain acuan *creative makerspace*. wawancara dilakukan yaitu

Fablab Bandung, Bukatana *Makerspace* dan Indoestri *Makerspace*. Wawancara sederhana juga dilakukan melalui media oral kepada beberapa responden yang merupakan mahasiswa yang menyatakan penting adanya ruang kerja kolaborasi seperti *Makerspace*.

- Wawancara dengan masing-masing pelaku kreatif pada empat sektor dominan di Bandung seperti, aplikasi pengembangan permainan, desain interior, periklanan, film animasi dan video untuk mengetahui dan mendapat gambaran aktivitas dan kebutuhan fisik maupun psikis pengguna yang diperlukan dalam sebuah *makerspace* dan juga untuk mengetahui prasarana dan sarana seperti apa yang diinginkan dan nyaman serta dapat menstimulus pengguna untuk lebih kreatif dalam bekerja.

### 1.7.3 Observasi

Observasi dengan cara melakukan pengamatan langsung ke lokasi site yang akan dirancang *Creative Makerspace*, untuk mendapatkan informasi mengenai batasan dan potensi site yang akan digunakan baik melalui buku sejarah, narasumber, peraturan daerah maupun pemerintah dan juga mengetahui aktifitas dan masalah yang timbul pada objek survey

### 1.7.4 Studi Lapangan

Studi Banding dilakukan kebeberapa proyek sejenis yang memiliki konsentrasi kegiatan yang berbeda-beda. sehingga dari perbedaan tersebut, diidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang akan menjadi standart yang akan diterapkan dalam perancangan *Creative Makerspace*, pengamatan dilakukan ketiga objek studi banding antara lain:

- Nama Tempat : Fablab Bandung  
Alamat : Jl. Dipatiukur No. 5 Lebakgede, Coblong, Bandung  
Fungsi : layanan edukasi, *Makerspace & Workshop*  
Narasumber : Ibu wini astuti (Progam Director), Bpk. King (Founder) & Mas Dio (Co-Founder).
- Nama Tempat : Bukatana Makerspace  
Alamat : Rooftop, Bandung Trade Mall, Jl. Jend. Ibrahim Adjie No.47, Babakan Sari, Kiaracondong  
Fungsi : *Makerspace & Woodworking Workshop*  
Narasumber : Bpk Fadhil (Founder, *makers*)

- Nama Tempat :Indoestri Makerspace
- Alamat :Jl. Pangeran Antasari No,44 jakarta selatan
- Fungsi : *Makerspace & Workshop*
- Narasumber : Leonard Theosabrata.

selama melakukan studi banding, perbedaan yang mencolok adalah fasilitas yang disediakan oleh setiap *makerspace* yang berbeda-beda menyesuaikan kebutuhan di area sekitar site berada. Masih banyak masyarakat yang belum tau tentang kemajuan teknologi ini,sehingga pada saat salah satu makerspace melakukan event, minat pengunjung untuk hadir sangat sedikit, hal ini menjadi daya tarik untuk membuat citra industri ini menjadi ramah untuk semua kalangan.

### **1.7.5 Dokumentasi**

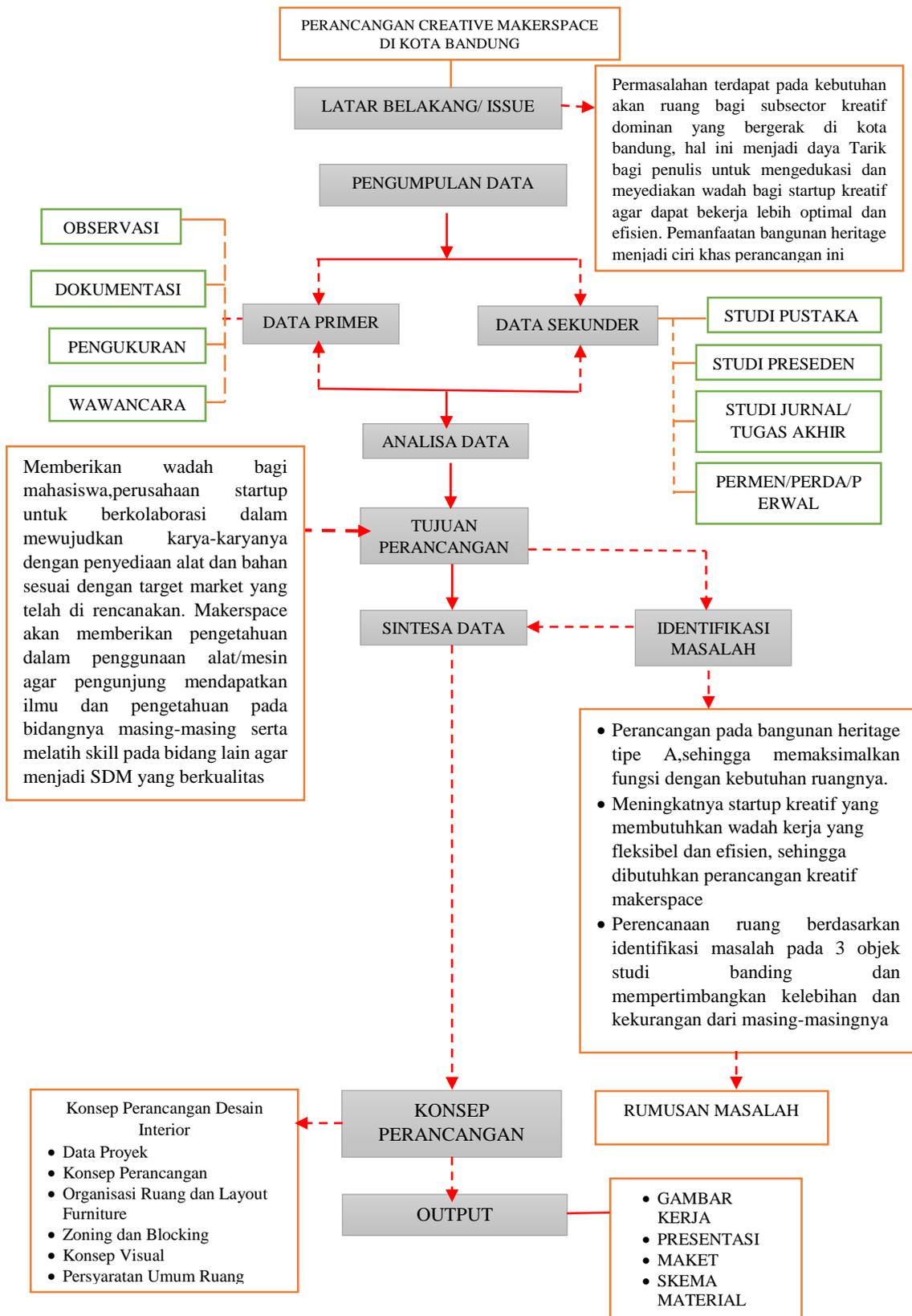
Dokumentasi adalah sebuah kegiatan untuk menghasilkan *evidence* atau bukti digital untuk dianalisa lebih detail mengenai data-data maupun kondisi eksistingnya. dokumentasi dilakukan pada saat mengunjungi lokasi perancangan maupun studi banding dengan cara Membuat sketsa detail bangunan atau memotret sisi bangunan terkait kelebihan dan kekurangan objek yang akan dirancang.

### **1.7.6 Studi Literatur**

Studi literatur yang dilakukan adalah untuk mendapatkan data dan referensi yang dijadikan acuan dalam melakukan perancangan. Referensi tersebut bisa didapatkan dari artikel, buku, jurnal, makalah penelitian dan situs-situs daring terpercaya lainnya. Adapun beberapa Aturan-aturan pendukung dalam perancangan *Creative Makerspace* ini seperti yang dikemukakan oleh burke(2014), Garret (1976 : 25) dalam buku yang berjudul *Design Guide Arts and Crafts Centers*, Warna:Sulasmi Darmaprawira W.A (2002), Peraturan Daerah Kota Bandung No 10 tahun 2015 Rencana Detail Tata Ruang dan peraturan Zonasi Kota Bandung Tahun 2015-2035, Peraturan Daerah Kota Bandung nomor 19 tahun 2009 tentang pengelolaan kawasan dan bangunan Cagar Budaya, serta sumber lain yang berasal dari Jurnal dan Tugas Akhir.

## **1.8 Kerangka Berpikir**

Banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan Perancangan kreatif *makerspace* ini untuk menyampaikan keistimewaan bangunan bersejarah, baik dari segi ruang, pengunjung, maupun pelayanan. Berikut ini dilampirkan bagan penyusunan kerangka berfikir perancangan interior *Creative Makerspace*.



## **1.9 Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan pada proposal perancangan *Creative Makerspace* ini antara lain sebagai berikut:

### **BAB I- PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang pengangkatan perancangan *Creative Makerspace*, Identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metoda perancangan, Kerangka berfikir dan sistematika penulisan.

### **BAB II- KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN**

Bab ini berisi uraian mengenai kajian literatur dan acuan standarisasi yang akan diterapkan didalam konsep perancangan interior *creative makerspace*. Dimulai dari teori Bangunan cagar Budaya, *Makerspace space*, Startup hingga standarisasi ruang-ruang yang akan dirancang.

### **BAB III- ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK & ANALISIS DATA**

Bab ini berisi uraian mengenai data studi banding ,deskripsi proyek perancangan, analisis data terkait analisa site, analisa bangunan eksisting, analisa alur aktivitas, analisa kebutuhan ruang, dan lain-lainnya.

### **BAB IV- KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR**

Bab ini berisi uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada *Creative Makerspace*.

### **BAB V- KESIMPULAN & SARAN**

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisikan simpulan, saran dan kritik bagi pengguna dan penulis.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**