

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Makerspace* atau bengkel kreatif merupakan sebuah tempat bagi orang-orang dengan minat dan ketertarikan yang sama terutama pada kegiatan *makers* untuk berkumpul, berbagi pengetahuan, menambah relasi, melakukan suatu proyek dan membuat sesuatu untuk mereka nikmati sendiri atau produk bernilai komersil. Disebutkan dalam buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia (2017)* dari *British Council*, *Makerspace* ini termasuk dalam 3 jenis / tipologi *Creative Hub* bersama dengan *Creative Spaces* dan *Coworking Space*, yang membedakannya dari kedua tipologi tadi adalah ketersediaan fasilitas lain berupa alat dan mesin-mesin khusus.

Keberadaan ruang kreatif seperti ini di Indonesia, khususnya di kota Bandung masih dikeluhkan para pelaku kreatifnya. Seperti yang disebutkan dalam jurnal Bina Praja 2019 Kementerian Dalam Negeri yang berjudul *Achievement, Obstacles and Challenges in the Development of Creative Economy's Best Product in the City of Bandung and Badung District (2019)*, dijelaskan bahwa fasilitas atau bangunan fisik menjadi salah satu kendala dalam pengembangan ruang kreatif di kota Bandung. *Bandung Creative Hub* yang digadang-gadang mampu mewadahi kegiatan para pelaku kreatif di wilayah Bandung nyatanya belum mampu mengakomodir subsektor industri kreatif secara keseluruhan, seperti salah satunya adalah masih kurangnya ruang untuk fasilitas *makerspace* yang sampai saat ini belum terencana dengan baik.

Bukatana *makerspace* adalah salah satu *makerspace* yang ada di kota Bandung, letaknya cukup strategis, berada di *rooftop* sebuah pusat perbelanjaan sehingga lokasi mudah untuk ditemui dan diakses. Dari data internal yang didapat, pengunjung Bukatana *makerspace* ini berasal dari golongan usia produktif, berstatus sebagai pelajar / mahasiswa atau masyarakat umum yang ingin mencoba pengalaman baru. Karena dalam aktivitasnya, Bukatana *makerspace* berfokus pada kegiatan produksi dan edukasi serta konsultasi pengembangan produk bagi *startup-startup* yang akan memulai bisnisnya.

Untuk menunjang aktivitas-aktivitas tersebut, idealnya sebuah *makerspace* harus memiliki sarana dan prasarana sesuai dengan standar yang ada pada buku *Design Guide: Arts and Crafts Center*, seperti diantaranya besaran ruang *workshop* yang cukup untuk menampung pengguna dan mesin, aksesibilitas pengguna, ketersediaan alat dan kebutuhan lainnya serta perlunya fasilitas ruang penunjang seperti *lobby*, *lounge*, *gallery / exhibition*, *sales area* dan ruang pendukung lainnya supaya *makerspace* tidak sekedar menjadi bengkel bubut biasa tapi dapat mengakomodir seluruh aktivitas lain diluar kegiatan produksi. Disamping itu hasil studi banding terhadap *makerspace* di luar kota Bandung dan menjadi acuan perancangan ini yaitu Indoestri *makerspace* yang berlokasi di Jakarta Barat telah memiliki fasilitas berupa alat dan ruangan yang cukup lengkap sesuai dengan standar yang ada pada buku tersebut.

Namun demikian hasil observasi dan studi lapangan terhadap *makerspace* Bukatana masih ditemukan adanya ketimpangan dan kekurangan terutama pada kurangnya fasilitas ruang penunjang dan area *workshop*, seperti tidak adanya tempat pendaftaran, area tunggu dan istirahat sehingga aktivitas tersebut dilakukan di area *workshop* yang sebetulnya bukan peruntukannya, selain itu besaran ruang pada area *workshop* tidak sebanding dengan pengguna, aktivitas dan peralatan termasuk tempat penyimpanan bahan baku dan alat yang tidak teratur serta hubungan antar ruang yang kurang optimal sehingga berdampak pada terhambatnya aktivitas dan mengurangi kenyamanan pengguna.

Untuk itu diperlukan perancangan baru untuk Bukatana *makerspace* ini supaya dapat menunjang aktivitas-aktivitas pengguna terlebih keinginan dari *foundernya* sendiri yang ingin mengembangkan fokus usahanya dengan menambah kegiatan *workshop* metal dan *startup incubator* sehingga dibutuhkan tempat baru yang lebih luas.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi dari hasil observasi lapangan yang telah dilakukan di Bukatana *makerspace*. Berikut ini merupakan identifikasi masalah berdasarkan pada komponen-komponen perancangan interior:

1. Belum lengkapnya fasilitas ruang penunjang di Bukatana *makerspace*.
  - Tidak adanya ruangan seperti lobi, area registrasi, ruang tunggu / istirahat dan fasilitas penunjang lainnya.

- Penumpukan aktivitas di satu ruangan seperti kegiatan registrasi dan tunggu / istirahat dilakukan di area *workshop* karena tidak adanya ruangan yang menunjang aktivitas tersebut.
2. Organisasi atau hubungan antar ruang yang kurang optimal.
    - Bukatana *makerspace* terdiri dari dua bangunan yang terpisah, bangunan utama berisi *workshop* kayu dan bangunan kedua diisi oleh ruangan penunjang seperti kantor, gudang penyimpanan bahan baku, dll.
    - Letak *workshop* dan gudang penyimpanan bahan baku tidak terletak di satu bangunan yang sama mengakibatkan terhambatnya aktivitas produksi.
  3. Besaran ruang pada area *workshop* kayu atau produksi yang kurang memadai dan aksesibilitas pengguna terhadap alat dan mesin kurang optimal.
    - Pengguna merasa tidak nyaman ketika menggunakan alat atau mesin karena ruang gerak yang sempit.
    - Ketika peserta *makerclass* berjumlah diatas 5 orang, sebagian kegiatan terpaksa dilakukan diluar bengkel atau pada area outdoor.
    - Pengguna kesulitan menjangkau peralatan karena peletakan / penyimpanannya yang tidak terorganisir di satu tempat.
    - Peletakan mesin belum sesuai alur aktivitas.
  4. Pencahayaan, penghawaan dan keamanan terutama pada area *workshop* kayu yang kurang memadai.
    - Penerangan lampu di area *workshop* kurang menyorot ke area kerja sehingga mempengaruhi kenyamanan dan keselamatan pengguna ketika kurangnya penerangan alami.
    - Penghawaan di area *workshop* kurang begitu diperhatikan, walaupun memiliki ruangan yang terbuka namun tetap debu hasil pemotongan kayu masih bertebaran sehingga membuat ruangan sesak.
    - Karena peletakkan mesin yang belum teratur membuat pengorganisasian kabel di area tersebut berantakan dan membuat keamanan pengguna terganggu.

Maka dari itu, kelemahan diatas bisa dijadikan sebagai masukan dalam penyusunan rancangan baru Bukatana *makerspace* sehingga identifikasi masalah akan muncul standar rancangan baru seperti:

Bagaimana merancang sebuah *makerspace* baru dengan standar yang lebih baik meliputi:

1. Memiliki fasilitas ruangan yang lengkap sehingga dapat menunjang pengguna sesuai aktivitas di dalamnya.
2. Hubungan antar ruang dikelompokkan berdasarkan fungsinya sehingga memudahkan akses bagi pengguna dan meminimalisir terhambatnya aktivitas di dalamnya.
3. Ruangan bengkel yang menjadi perhatian utama harus memiliki luasan yang dapat menampung alat serta mesin dan memberikan keleluasaan bagi penggunanya ketika bekerja.
4. Merancang *makerspace* baru terutama pada area *workshop* dengan item persyaratan umum ruang seperti:
  - Pencahayaan ruang terutama pada area *workshop* yang memerlukan penerangan khusus dengan tingkat kecerahan lebih dari ruang-ruang lainnya serta dibutuhkan juga pencahayaan yang fokus menyorot ke setiap area kerja pengguna.
  - Penghawaan ruang dengan bukaan ventilasi yang cukup dan pada area *workshop* diperlukan *exhaust fan* serta *dust removal* di sudut ruangan untuk mencegah debu bertebaran.
  - Menata peletakan mesin dan memperbaiki pengorganisasian kabel agar tidak membahayakan pengguna serta memisahkan sistem kelistrikan pada area *workshop* yang berisi mesin dan alat-alat khusus dengan ruangan lainnya agar lebih mudah terkontrol dan berguna untuk melindungi instalasi dari hubungan arus pendek. Selain itu, diperlukan juga *sprinkle* dan *smoke detector* untuk mencegah kebakaran.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari perancangan interior baru untuk Bukatana *makerspace* adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang interior sebuah *makerspace* dengan fasilitas ruangan lengkap sesuai standar dan menunjang aktivitas pengguna?
2. Bagaimana menciptakan hubungan antar ruang yang optimal dan memudahkan pengguna dalam aksesnya?

3. Bagaimana merancang area *workshop* yang optimal sehingga memberikan keleluasaan dan kenyamanan terhadap pengguna ketika berinteraksi dengan alat dan mesin?
4. Bagaimana cara merancang pencahayaan, penghawaan dan sistem keamanan yang baik diseluruh area *makerspace*?

## **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

### **1.4.1 Tujuan**

Merancang *makerspace* Bukatana dengan fasilitas lengkap sehingga dapat menunjang seluruh aktivitas pengguna serta menjamin kenyamanan, keamanan dan keselamatan kerja sesuai dengan standar perancangan sebuah *makerspace*.

### **1.4.2 Sasaran**

Dari masalah yang telah di rumuskan dapat disimpulkan sasaran sebagai berikut:

1. Merancang interior *makerspace* dengan fasilitas ruangan lengkap.
2. Merancang hubungan antar ruang yang memudahkan akses pengguna ke setiap ruang.
3. Merancang area *workshop* dengan besaran yang sesuai sehingga mampu menampung alat, mesin dan mengakomodir aktivitas pengguna di dalamnya, serta mengorganisir area *workshop* sesuai aktivitas untuk peletakan setiap mesinnya.
4. Merancang interior *makerspace* dengan pencahayaan, penghawaan dan sistem keamanan yang baik supaya pengguna dapat bekerja dan beraktivitas dengan maksimal.

## **1.5 Batasan Perancangan**

Beberapa batasan perancangan pada *makerspace* ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan interior baru Bukatana *makerspace* terletak di Jln. Ir. H. Juanda, Dago, Kecamatan Coblong, Kota Bandung.
2. Perancangan interior baru Bukatana *makerspace* terdiri dari 4 *workshop* dengan fokus berbeda (kayu, metal, kulit dan *digital workshop*), *research & development studio*, *co-office*, ruang komunal, retail store serta area penunjang seperti *exhibition* / galeri dan café.
3. Perancangan interior baru Bukatana *makerspace* terdiri dari 2 lantai, dengan luas bangunan  $\pm 2200 \text{ m}^2$ .

## 1.6 Manfaat Perancangan

Adapun beberapa manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi masyarakat umum / komunitas

Mewadahi atau menjadi tempat bagi masyarakat untuk belajar dan berkarya menuangkan ide-ide kreatif mereka dan merealisasikannya menjadi suatu karya yang dapat dinikmati sendiri atau produk bernilai komersil.

### 2. Bagi institusi penyelenggara pendidikan

Membantu institusi pendidikan menyediakan fasilitas untuk peserta didiknya yang ingin berkarya menciptakan sesuatu atau sekedar mengerjakan proyek akademik yang membutuhkan alat atau mesin khusus.

### 3. Bagi keilmuan bidang interior

Area *workshop* di *makerspace* dapat menjadi tempat produksi produk interior *custom* atau berbeda dari bentuk di pasaran.

## 1.7 Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang digunakan untuk perancangan di Bukatana *makerspace* ini adalah sebagai berikut:

### 1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data yang dilakukan melalui wawancara dan studi lapangan. Disamping itu pengumpulan data sekunder juga dilakukan terkait dengan studi pustaka literatur.

#### 1.7.1.1 Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan yang memiliki maksud dan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. Wawancara dilakukan dengan *founder* Bukatana *makerspace*, hal ini bertujuan untuk mengetahui seluk beluk *makerspace*, aktivitas di dalamnya, data pengunjung dan pegawai serta keinginan *founder* untuk kedepannya yang ingin melebarkan fokus usaha mereka.

#### 1.7.1.2 Studi Lapangan

Studi lapangan adalah pengumpulan data secara langsung mengamati keadaan eksisting objek perancangan yaitu Bukatana *makerspace* di *rooftop* Bandung Trade Mall. Survey

dilakukan untuk mengetahui keadaan sekitar dan aktivitas di dalamnya dengan tujuan menganalisa dan mencari permasalahan sehingga dapat mencari solusi atas permasalahan desain di Bukatana *makerspace* tersebut. Dari hasil survey lapangan, ditemukan bahwa luasan bangunan eksisting kurang memadai untuk mengakomodir semua aktivitasnya terutama pada area *workshop* kayu yang bilamana digunakan untuk kegiatan *makerclass* dengan jumlah peserta lebih dari 5 orang terpaksa sebagian aktivitas dilakukan diluar bangunan sehingga opsi pemindahan lokasi perlu dilakukan jika ingin mengembangkan fokus usaha mereka.

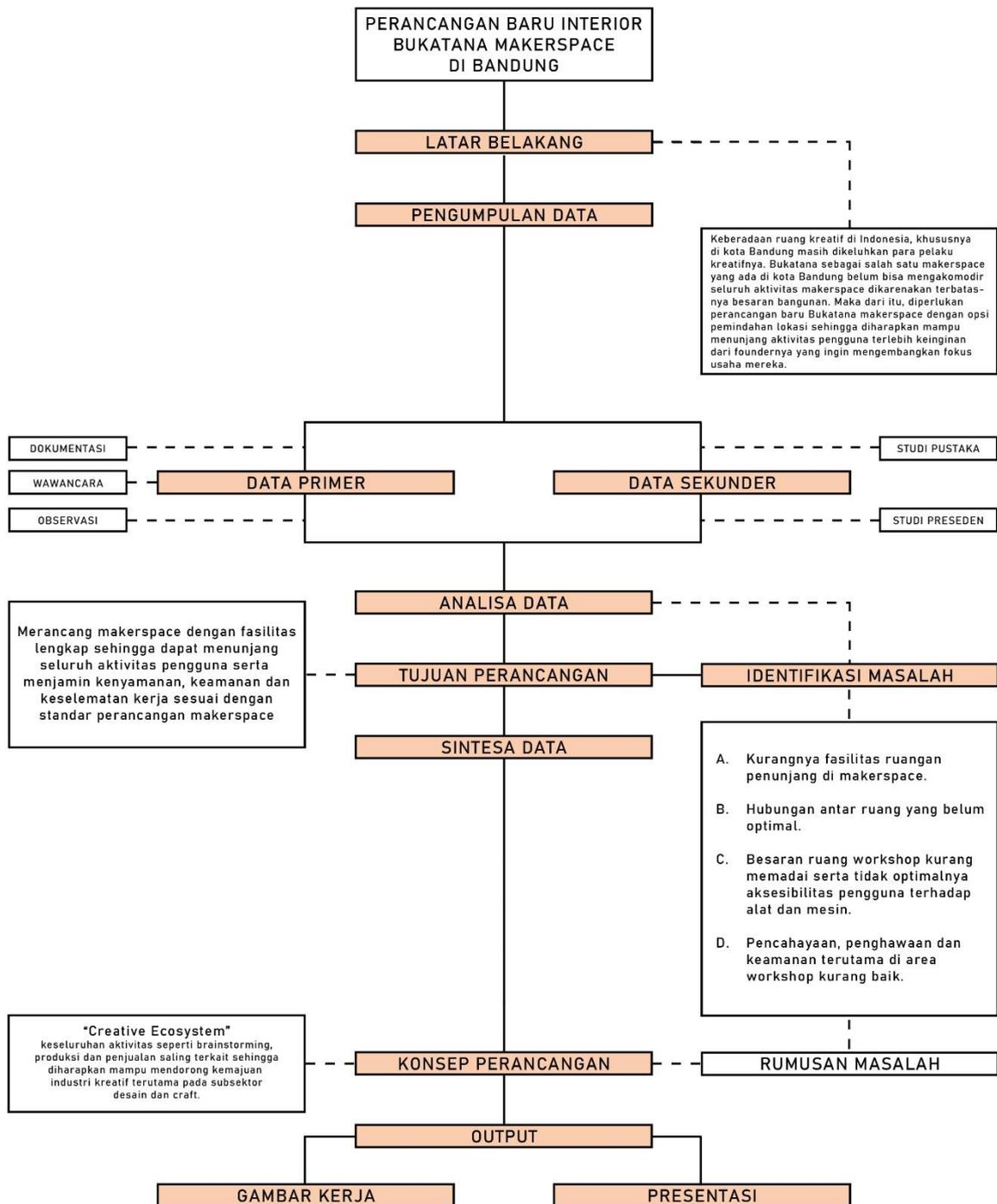
### **1.7.1.3 Dokumentasi**

Studi dokumentasi dapat diartikan sebagai pencatatan atau perekaman suatu peristiwa / objek yang dilanjutkan dengan kegiatan penelusuran lebih lanjut beserta pengolahannya sehingga menjadi sekumpulan berkas barang bukti yang bisa digunakan sebagai laporan. Dokumentasi dilakukan di objek perancangan yaitu Bukatana *makerspace* terutama pada area *workshop* kayu yang menjadi perhatian khusus karena terdapat cukup banyak kekurangan.

### **1.7.1.4 Studi Literatur**

Mencari data yang terkait dengan perancangan interior yang digunakan untuk data komparatif. Kumpulan data yang dicari dapat berasal dari majalah, jurnal, buku dan internet yang berhubungan dengan judul perancangan. Studi pustaka yang dijadikan landasan utama dalam perancangan ini yaitu: *Design Guide: Arts and Crafts Center*, *Human Dimension and Interior Space*, *Makerspace Playbook*, dll.

## 1.8 Kerangka Berfikir



Bagan 1.1 Kerangka Berfikir

## **1.9 Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang pengangkatan perancangan baru Bukatana *makerspace*, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir dan sistematika pembahasan.

### **BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI**

Berisi uraian tentang teori-teori atau literatur yang relevan untuk menunjang perancangan, standarisasi dan pendekatan desain.

### **BAB III : ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS**

Berisi tentang analisis studi banding, penjabaran proyek secara umum dan analisa data seperti profil perusahaan, analisa site, alur aktivitas dan kebutuhan ruang.

### **BAB IV : TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN**

Berisi tentang uraian konsep perancangan, organisasi ruang dan layout furnitur, konsep visual serta persyaratan umum ruang.

### **BAB V : KESIMPULAN**

Bagian akhir dari penulisan proposal yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**