

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN INTERIOR MAKERSPACE GUDANG SELATAN 22 BANDUNG**

**Krisna Panji Wijaya Nata**

Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Sukapura, Bandung, Jawa Barat 40257

Bandung merupakan kota dimana perkembangan industri kreatif sangat berkembang pesat, mulai penghargaan yang menyatakan Bandung sebagai kota kreatif ternyata berdasar data BEKRAF kota Bandung adalah kota ketiga dari 99 Kota dengan Potensi Industri Kreatif yang berkembang. Menurut data BEKRAF tahun 2016 mengenai perkembangan ekonomi kreatif dengan subsektor Kuliner 67,66 %, Fashion 15% , Kriya 15,56% dan Subsektor Industri kreatif lainnya 2,77%,. Namun hal justru berbanding terbalik di ruang kreatif yang disediakan berupa Bandung Creative Hub untuk industri Fashion sangat lemah berkembang pada ruang kreatif ini. Fasilitas untuk kegiatan menghasilkan produk ataupun membuat prototipe kurang tersedia dengan baik. Dengan perencanaan ruang berupa Makerspace diharapkan dapat melengkapi fasilitas yang belum terencana dengan baik di Bandung creative hub, demi mendukung perkembangan industri kreatif yang ada di Bandung selain itu perancangan makerspace nantinya tidak hanya menjadi sebuah bengkel kreatif namun harus sesuai dengan esensinya yaitu memfasilitasi pengguna untuk dapat membangun komunikasi, networking serta diharapkan dapat terjadi kolaborasi antar pelaku kreatif di dalamnya untuk menciptakan ide ide baru. Melalui ruang komunal yang dapat digunakan secara bersama sama untuk membangun suasana yang kolaboratif dan penataan ruang yang memberi kesan open space serta implementasi design pada interior ruangan yang menggambarkan konektivitas seperti menerapkan lorong untuk pengguna dapat berpapasan diharapkan mampu memberi dorongan untuk berkomunikasi. Perancangan Makerspace yang berlokasi di Gudang Selatan 22 Bandung ini diharapkan mampu memberi manfaat sebagai ruang, pusat maupun tempat rekreasi bagi masyarakat umum dan pelaku kreatif Bandung untuk mengenal sebuah proses dan belajar membuat produk.

*Kata Kunci: Networking, Kolaboratif, Makerspace, Ruang Komunal, Proses*