

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makerspace adalah ruang kreatif yang mana merupakan bagian dari Creative Hub yang berbasis pada pekerjaan untuk memproduksi produk bagi individu maupun kelompok. Keberadaan ruang kreatif seperti ini di Indonesia masih sering dikeluhkan pelaku kreatif. Dalam Data OPUS BEKRAF 2019 dan Jurnal BinaPraja 2019 Kementerian Dalam Negeri mengenai *Achievement, Obstacles, and Challenges in the Development of Creative Economy's Best Product in the City of Bandung and Badung District*. Fasilitas atau Infrastruktur fisik masih menjadi faktor yang dikeluhkan dan menjadi masalah dalam mengembangkan ruang kreatif di kota Bandung. Berdasarkan berkembangnya ekonomi kreatif di kota Bandung menyebutkan bahwa subsektor Fashion 15% , Kriya 15,56% dan Subsektor Industri kreatif lainnya 2,77% (BEKRAF, 2017). Hal ini dibuktikan dengan banyaknya *look fashion* yang berkembang di Bandung, namun ruang untuk mempertahankan ekosistem tersebut masih terbatas. Bandung Creative Hub yang digadang-gadang mewadahi 16 Subsektor Industri Kreatif nyatanya tidak semua subsektor dapat berkembang di dalamnya, dari data internal Bandung Creative Hub 2019 subsektor yang berkembang adalah di sektor fotografi 61%, animasi 24% , design produk 12% , tv/online 2% dan sedangkan terendah dari subsektor fashion 1% . Bandung Creative Hub menyediakan tempat untuk 16 Subsektor Industri Kreatif untuk dapat berkembang, namun dari data perkembangan Subsektor di Bandung Creative Hub menunjukkan 5 subsektor yang berkembang pada tahun 2019.

Menurut British Council tentang Mapping Creative Hub di Indonesia, suatu *Creative Hub* terdapat tiga fasilitas utama yaitu *Creative Space, Coworking Space* dan *Makerspace*. Dari hasil tinjauan langsung ke Bandung Creative Hub sendiri memiliki keterbatasan ruang untuk memberikan salah satu fasilitas utama yaitu Makerspace yang hingga saat ini belum terencana dengan baik. Keberadaan makerspace akan sangat diperlukan startup industri kreatif untuk mengembangkan produknya, seiring dengan potensi Bandung yang menjadi kota ketiga penghasil Industri Kreatif tentunya harus diimbangi dengan bertambahnya sumber daya manusia . dengan menambahkan sumber daya manusia tentunya dibutuhkan ruang makerspace ini untuk menghasilkan sumber daya, selain itu pelaku kreatif nantinya dapat membuat prototipe produk sebelum dipasarkan, selain itu keberadaan makerspace dapat menjadi ruang dimana masyarakat umum yang ingin mengenal pentingnya proses dalam berkreatif membangun sebuah produk dan brand. karena makerspace sendiri selain menjadi ruang bengkel

kreatif juga berperan sebagai tempat membangun komunikasi antar sesama, belajar, berinovasi dan membangun softskill serta hardskill. Keberadaan makerspace di Bandung masih belum terencana dengan baik dan beberapa yang berkembang di Bandung masih belum menunjukkan esensinya sebagai bagian dari creative hub yang mana menjunjung tinggi nilai networking, kolaborasi dan menghubungkan pelaku kreatif.

Melalui fenomena diatas diasumsikan perancangan Makerspace ini untuk pengembangan Bandung Creative Hub dengan alternatif lokasi pengembangan di Gudang Selatan 22 Bandung, Gudang Selatan 22 sendiri memiliki sejarah sebagai ruang kreatif bagi masyarakat Kota Bandung, apabila Gudang Selatan ini difungsikan kembali sebagai ruang kreatif masih sangat berpotensi, lahan seluas $\pm 10.000m^2$ dengan luas bangunan $\pm 5400m^2$ diperkirakan dalam setiap petak bangunan mampu mengakomodir sekitar 80 hingga 150 Orang.

Pengembangan ini nantinya menjadi ruang produksi bagi pelaku kreatif untuk subsektor terutama fashion, kriya dan desain, seni rupa dan radio, pemilihan fasilitas untuk subsektor industri kreatif ini dikarenakan potensi dari subsektor Fashion dan Kriya sebagaimana disebutkan dalam data Bekraf mengenai potensi subsektor di kota Bandung. Dan subsektor lain seperti Desain Interior, Arsitektur, Desain Produk, Radio dan Seni Rupa dipilih karena berkaitan dengan pekerjaan yang menghasilkan sebuah produk sehingga membutuhkan ruang dan peralatan khusus. makerspace ini dapat digunakan sebagai tempat belajar, pusat aktivitas, tempat pelatihan bagi para masyarakat, komunitas, desainer dan pelaku ekonomi kreatif lainnya untuk mengembangkan kemampuan dalam dirinya dan meningkatkan kualitas produknya. Kegiatan yang akan ada pada makerspace ini adalah kelas non formal dan workshop. Hasil dari karya yang diproduksi dari makerspace ini merupakan produk kreatif dan ada pula yang bersifat prototipe. Maka di dalam makerspace akan terdapat Galeri untuk memamerkan karya dari pelaku kreatif serta menyediakan ruang untuk para inovator menjual karyanya. Selain memenuhi kebutuhan untuk berkembangnya pelaku kreatif, kondisi ini dapat dijadikan solusi untuk melengkapi ruang kreatif di Bandung. Karena berkembangnya penggiat kreatif dan komunitas memerlukan ruang untuk saling berdiskusi, berkolaborasi untuk menghasilkan karya

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kondisi Existing yang dengan permasalahan Finishing Interior yang usang tanpa perawatan yang memberi kesan kumuh dan tidak mengstimulasi kreatifitas.
2. Terbatasnya ruang untuk belajar atau mengenal produk industri kreatif bagi masyarakat

3. Adanya ide dan kelompok namun keterbatasan akan ruang berekspresi dan bersosial antar pelaku kreatif.
4. Belum adanya fasilitas yang baik untuk mendukung kegiatan berinovasi dan membantu meningkatkan softskill dan hardskill serta belum adanya ruang untuk mengapresiasi potensi dalam bidang industri kreatif.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Menciptakan Ruang yang sesuai untuk pelaku kreatif dan menghubungkan dengan pelaku kreatif lainnya?
2. Bagaimana menciptakan elemen ruang yang menggambarkan esensi dari makerspace dan mengstimulus kreativitas dari pengguna?
3. Bagaimana menciptakan ruang dengan fasilitas yang menunjang aktifitas untuk berinovasi, menciptakan ide serta membangun softskill dan hardskill?
4. Bagaimana Menciptakan Ruang dengan akustik yang baik pada bangunan dengan tipe Gudang?

1.4 Tujuan dan Sasaran

Tujuan yang ingin dicapai pada perancangan MakerSpace antara lain:

Menciptakan Ruang dimana pelaku Kreatif Bandung dan Masyarakat Umum dapat memahami sebuah proses kreative melalui kegiatan di dalam Makerspace ,memberi ruang kolaboratif yang nyaman dan bermakna untuk Komunitas/Kelompok atau Individu dapat belajar bersama berkolaborasi dan menjadi insprirasi bagi komunitas lainnya sehingga mampu memproduksi pelaku kreatif yang lebih baik.

sasaran yang ingin dicapai pada perancangan Maker Space antara lain:

1. Menyusun programming berdasarkan aktivitas dan kebutuhan yang belum terpenuhi Makerspace dan menyusunnya ke dalam layout ruang
2. Menciptakan ruang fungsional untuk aktifitas berekspresi,kolaborasi dan berdiskusi yang disesuaikan dengan standar yang ada.
3. Melengkapi fasilitas makerspace dari Bandung Creative Hub dengan mengembangkan Gudang Selatan 22 Bandung untuk menunjang kebutuhan ruang kreatif dan tempat mengembangkan produk bagi pelaku kreatif Bandung.
4. Menyelesaikan permasalahan akustik pada ruang dengan melalui treatment mateial material interior yang bersifat akustik.

- Membuat suatu ruang publik yang berguna sebagai fasilitas workshop untuk masyarakat umum dan penunjang pengembangan produk dari industri kreatif yang ada di kota Bandung.

1.5 Batasan Perancangan

Dalam perancangan ini terdapat beberapa batasan yang akan disesuaikan pada wilayah perancangan antara lain:

Lokasi	Jl.Gudang Selatan no 22, Kota Bandung
Luas Tanah	12000m ²
Luas Seluruh Bangunan	5200m ²
Luas Area Perancangan	2333m ²
Area Perancangan	Ruang Komunal, Maker Space,Studio Foto,Studio Podcast Galeri, Retail,Office, Ruang Pertemuan, Ruang Kelas, Perpustakaan,
Batas Wilayah	Utara :Bangunan Militer Siliwangi,Jl.Gudang Utara Timur : Pabrik Konveksi Bandung Selatan:Rel Kereta Api Barat :Paldam III Siliwangi
User	Golongan Usia : 25-59 Tahun (Usia Produktif) :15-59 Tahun (Peminat) Latar Belakang :- Pengelola Gedung - Mahasiswa/Pelajar - Startup Industri Kreatif - Perusahaan - Pengunjung Umum

Tabel 1. 1 Batasan Perancangan

Sumber:Analisa Penulis

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat/Komunitas/ Startup

- Dapat menjadi ruang untuk membangun komunikasi dan belajar bersama serta mengekspresikan diri pada Makerspace
- Membangun kesadaran masyarakat kreatif akan pentingnya sebuah “Proses” dalam berkreatif.

2. Bagi Civitas Akademik

- Guna sebagai referensi dalam Perancangan Makerspace yang berfokus pada aktifitas Industri Kreatif
- Sumbangsih penelitian dalam bidang desain interior untuk perancangan Makerspace

3. Bagi Pengelola Gudang Selatan 22

- Guna sebagai sebagai referensi apabila menghidupkan kembali ruang kreatif di dalamnya dan memfasilitasi masyarakat sebuah area untuk belajar berkreasi dan mengenal sebuah proses dari suatu produk.

1.7 Metode Penulisan

Metoda perancangan yang digunakan pada laporan sebagai berikut:

A. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan data dan referensi yang dijadikan acuan dalam melakukan perancangan. referensi dan pengumpulan sebuah data akurat terkait perancangan meliputi Jurnal, Skripsi, Buku, dan Literatur terkait dengan isu perancangan *Maker Space*.

B. Pengumpulan Data

A. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke site yang akan dirancang, untuk mendapatkan informasi mengenai objek perancangan dan juga mengetahui aktifitas dan masalah yang ada pada *Maker Space* yang ada pada objek survey.

B. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi kepada Pengelola Gudang Selatan 22 Bandung untuk lebih mendalami bangunan yang akan dijadikan lokasi perancangan. Mengetahui aktifitas yang terjadi di dalamnya dan kegiatan yang pernah terjadi untuk mengetahui potensi kedepannya. Sebagai narasumber wawancara adalah pimpinan pengelola gedung yang akan memberi informasi yang dibutuhkan perancang serta beberapa pengunjung untuk memberi komentar pada gedung saat ini sehingga dapat dijadikan dasar pertimbangan saat perancangan mengenai interior bangunan.

C. Pengukuran

Melakukan Pengukuran mengenai ukuran-ukuran ruang yang ada pada site, untuk mengetahui sirkulasi, ergonomi yang baik, serta pengukuran untuk keperluan data existing dalam proses mendesain.

D. Dokumentasi

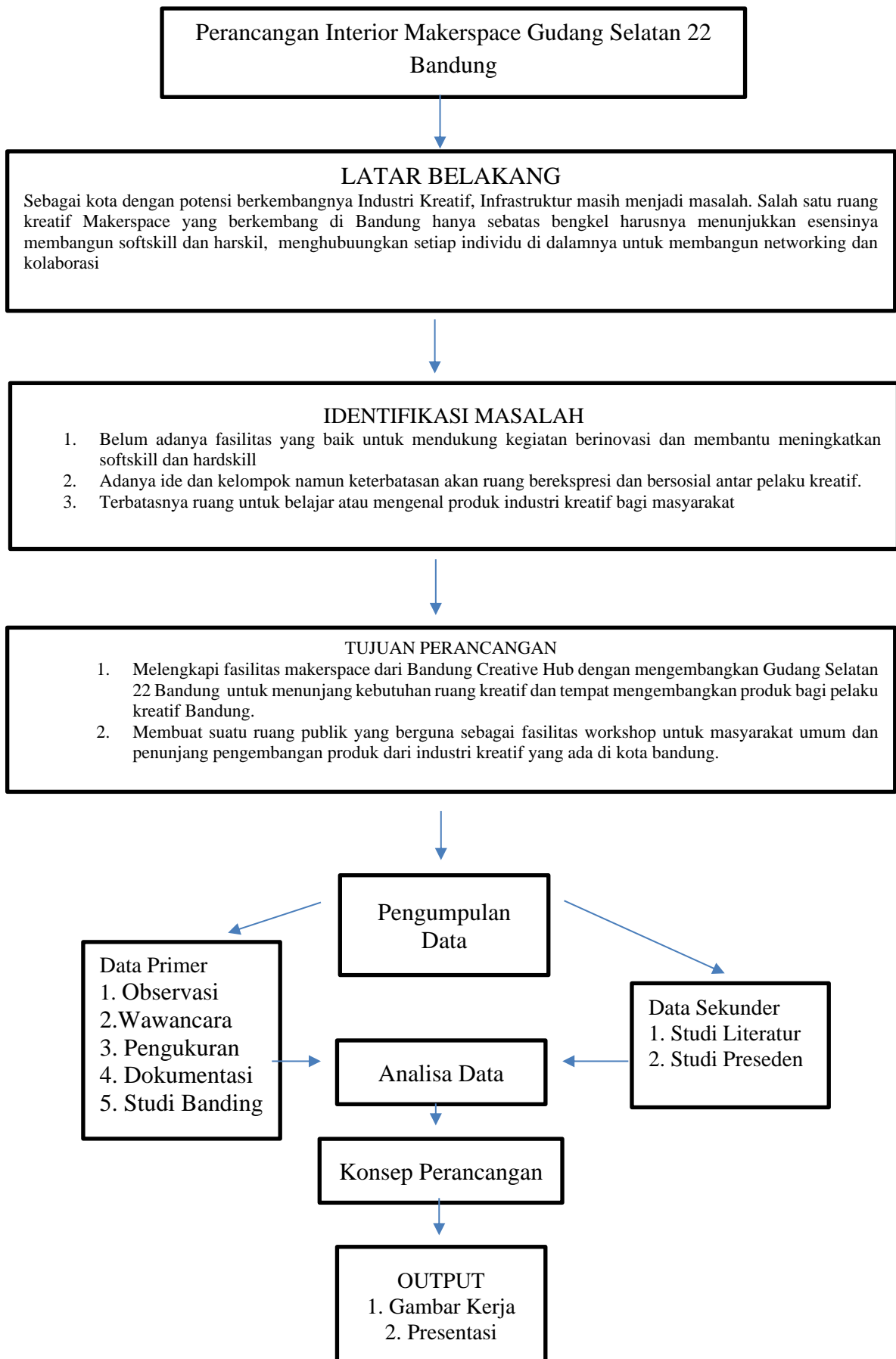
Mendokumentasikan dengan mengambil gambar site dan existing building untuk menjadi bahan tolak ukur dan juga referensi.

E. Study Banding

Kegiatan studi banding ini untuk mengetahui demografi pengguna, aktifitas dan fasilitas yang menunjang di dalam nya. Pada perancangan Makerspace kali ini, penulis mengambil data studi banding dari 3 lokasi sebagai berikut:

1. Nama Tempat : Indoestri Makerspace
Alamat : Jl. Lkr. Luar Barat No.36, Duri Kosambi, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat
Fungsi : Maker Space,Co Office
2. Nama Tempat : Jakarta Creative Hub
Alamat : Jl. Kb. Melati 5 No 20. Tanah Abang Jakarta Pusat
Fungsi : Maker Space,Community Center,Co Office
3. Nama Tempat : Galeri Indonesia Kaya
Alamat : Grand Indonesia Lantai 8 Jl. M.H Thamrin Jakarta Pusat
Fungsi : Galeri Seni, Auditorium,

1.8 Kerangka Berfikir



1.9 Sistem Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar belakang perancangan Maker Space, Identifikasi masalah, Rumusan, Tujuan dan Manfaat, Sasaran perancangan, serta Metode dan Kerangka berfikir.

BAB II : KAJIAN LITERATUR & STANDARISASI

Pada bab ini berisi tentang kajian literatur yang berkaitan dengan perancangan Standarisasi Maker Space dan berbagai keilmuan penunjang meliputi studi ergonomi dan antropometri serta kajian ilmu lain sebagai dasar yang mampu menunjang keabsahan perancangan.

BAB III : ANALISIS STUDI BANDING,DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini berisi tentang analisis dari studi banding untuk membantu dalam hal menentukan kebutuhan yang harus ada pada perancangan untuk menjadikan perancangan ini baik. Deskripsi proyek yang menjelaskan lokasi yang akan digunakan dalam perancangan Maker Space

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang Pembahas Konsep, Pendekatan yang dilakukan untuk menjadi solusi pada perancangan,Pengaplikasian Konsep pada Ruang Programing, dan persyaratan perancangan yang akan di terapkan dalam penggambaran konsep desain akhir

BAB V : KESIMPULAN DAN KELENGKAPAN KARYA

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi kesimpulan dari perancangan makerspace dan kelengkapan karya.