

¹Mohd Ridho Kurniawan, ²Djoko Murdowo, ³Ardianto Nugroho

Program Studi Desain Interior

Universitas Telkom

1mohdridhokurniawan@student.telkomuniversity.ac.id

2djoko@telkomuniversity.ac.id

3ardiantodito@telkomuniversity.ac.id

CREATIVE MAKERSPACE SEBAGAI SOLUSI KEBUTUHAN RUANG DALAM MEMPERCEPAT PROSES PRODUKSI BERDASARKAN KARAKTERISTIK STARTUP KREATIF

Abstrak: Di Indonesia, Startup Kreatif saat ini sangat berkembang pesat, seperti di Kota Besar, yaitu Kota Bandung. Salah satunya adalah di sektor keterampilan yang dilakukan dalam sebuah tempat yang disebut bengkel kreatif atau *Makerspace*. Keberadaan *makerspace* ini didasari juga oleh yang ditetapkan oleh *United Nations of Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) pada tahun 2015 sebagai kota Desain Dunia atau *City of Design*.. pengguna utama ruang *Makerspace* yang merupakan sektor startup kreatif memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dengan bengkel pada umumnya yang dapat mempengaruhi penerapan desain didalamnya. Penelitian ini akan menganalisa mengenai hubungan aktivitas ruang sehingga dapat memudahkan kegiatan produksi dan menghadirkan desain interior yang dapat menstimulus pengguna agar lebih produktif dalam bekerja. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, dengan melakukan pengamatan lapangan serta wawancara terhadap setiap pengguna. Penelitian ini menggunakan sampel pengguna *co-working* dan *makerspace* di Kota Bandung yaitu *startup* kreatif yang bergerak dalam 4 bidang dominan di Kota Bandung. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah perancangan interior *makerspace* untuk memudahkan kegiatan startup kreatif agar dapat produktif dan optimal dalam bekerja dengan konsep "*Fun Working*", serta perancangan ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat.

Kata Kunci : Startup Kreatif, Bengkel Kreatif, Desain Interior

Abstract : In Indonesia, the creative startups are now rapidly expanding, as in the big city of bandung. One is in the skill sector done in a place called a creative or *makerspace* workshop. The existence of this *makerspace* was also based on those set forth by the United Nations of educational, scientific, and cultural organization (UNESCO) in 2015 as a world design city or city of design.. The main user of *makerspace* which is the creative startup sector has unique and distinct characteristics from the general workshop that can influence its design application. The study will analyze the relationships of space activities so that they can populate the production activities and deliver interior design that would stimulate the user to be more productive in the work. The research method used is qualitative work, making field observations and interviews with each user. The study used *co-working* and *makerspace* samples in bandung - a creative startup that moved in 4 dominant areas in bandung. The result of this design is a *makerspace* interior design to project creative startuatiations in order to productive and optimally work with the concept of "fun working," and this design can make a positive contribution to society.

Keywords : Creative Startup, Makerspace, Interior Design

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, kondisi ekonomi Indonesia sudah memasuki era Industri 4.0 yang lebih dikenal dengan Industri kreatif, hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah pelaku sektor industri kreatif di Indonesia setiap tahunnya yang di prediksi akan bertumbuh sampai dengan 6,5 kali lipat menjadi sekitar 13.000 pelaku pada 2020 (CHGR,2020). Terdata pada saat ini terdapat 16 subsektor industri kreatif yang berkembang pesat di Indonesia.

Kota Bandung merupakan kota metropolitan di Jawa Barat dengan jumlah penduduk mencapai 48,68 juta penduduk (Jabar.bps.go.id), hal tersebut menunjukkan potensi masyarakat kota Bandung dalam sektor kreatif yang kemudian di umumkan pada tahun 2015 lalu oleh *United Nations of Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) yang menetapkan Kota Bandung sebagai Kota Desain Dunia atau *City of Design*. Tercatat, pada saat ini kota Bandung sebagai salah satu dalam jaringan kota kreatif UNESCO *Creative Cities Network* yang mana sekitar 56% kegiatan ekonomi Bandung terkait dengan startup yang bergerak di sektor Desain Komunikasi visual, Desain Interior, Film animasi dan Pengembangan Aplikasi. Namun saat ini, banyak sekali startup subsektor kreatif tersebut yang gagal karena beberapa faktor antara lain Pendanaan yang belum stabil untuk memiliki bengkel produksi sendiri, kebutuhan pasar yang meningkat, kondisi bengkel yang tidak mendukung produktifitas, konflik internal, fasilitas produksi yang jauh dan terbatas serta kerjasama tim yang lemah, salah satunya mengenai sarana prasarana ruang untuk aktivitas produksi yang terbatas dan kurang memberi stimulus untuk bekerja lebih produktif dan menyesuaikan dengan karakteristik maupun kebutuhan startup kreatif .

Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan bengkel kreatif yang dapat mewadahi kegiatan produksi dan pengembangan kreatifitas para startup dengan mewujudkan ruang kolaboratif yang *fun* dan memberi stimulus bagi pengguna untuk lebih efektif dan efisien dalam bekerja. *Creative makerspace* menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa karakter startup kreatif sebagai pengguna *creative makerspace* sehingga dapat menunjang kegiatan produksi yang efektif serta suasana ruang yang sesuai dengan kebutuhan startup kreatif.

1.2 Tantangan Startup Kreatif

Startup adalah sebuah perusahaan yang baru saja di bangun atau dalam masa rintisan, yang pada umumnya mulai berjalan selama 5 tahun. istilah startup lebih di kategorikan untuk perusahaan yang menerapkan inovasi di bidang teknologi dalam menjalankan bisnis utamanya, dan dengan tujuan dapat menjadi solusi dari sebuah masalah di masyarakat. Ries (2011) berpendapat bahwa *startup* adalah sebuah organisasi yang diciptakan untuk membuat produk atau layanan baru dan inovatif dalam sebuah kondisi ketidakpastian yang tinggi di luar kemapanan dan ketidak pastian. Dalam industri *startup* dibutuhkan kreatifitas perusahaan maupun individu yang memiliki daya cipta, kemampuan penciptaan dan penemuan baru.

Di Indonesia sekarang ini, sudah terdapat 5 bisnis startup yang menyandang gelar Unicorn, Unicorn adalah status untuk perusahaan startup yang mempunyai nilai pasar sebesar 1 miliar US Dollar (sekitar 14 triliun rupiah) adalah: Gojek, Tokopedia, Traveloka, Bukalapak, dan OVO.

Namun tidak sedikit startup yang tumbang dan gagal sebelum masa launching, hampir 90% startup yang diciptakan di dunia gagal (www.forbes.com). Menurut CEO Plug and Play Indonesia, Wesley Harjono (2017) menunjukkan alasan gagalnya sebuah *startup* antara lain, Mental dari pemimpin startup, kurang teliti terhadap riset pasar yang sesuai dengan kebutuhan konsumen, tidak dapat menemukan model bisnis yang cocok, tingkat persaingan yang tinggi, tim yang kurang solid, ide dari bisnis itu sendiri, ruang produksi yang kurang mendukung kenyamanan dan tidak kalah pentingnya penyewaan ruang produksi yang mahal dan terpisah.

1.3 Karakteristik *Startup* Kreatif

Karakter dapat dimaknai sebagai *values* (nilai-nilai), tingkah laku, watak, tabiat dan kepribadian seseorang, terbentuk melalui proses yang panjang, melalui tempaan lingkungan dan orang-orang yang berada di lingkungan tersebut. Dari sudut pandang etimologis, karakter berasal dari kata *character* yang berarti *a distinctive differentiating mark*, tanda atau sifat yang membedakan seseorang dengan orang lain (Syarbini, 2012, hlm. 13). Demikian juga yang terjadi dengan para pelaku *startup* kreatif yang dalam interaksinya mempunyai karakteristik tersendiri dan unik.

Profesor Oyyind L Martisen (2000) menyatakan karakteristik *startup* kreatif terdiri dari Orientasi Asosiatif yang berupa Keorisinilan, Motivasi, Ambisi, Fleksibilitas, Kestabilan Emosi dan Keramahan. Dari acuan ini dapat digunakan sebagai panduan dalam mengobservasi karakteristik *startup* dikaitkan dengan kebutuhan lingkungan kerja, rancangan ruang dan sebagainya.

1.4 *Makerspace*

Secara harfiah, *Makerspace* adalah lokasi fisik atau ruang di mana orang berkumpul untuk berbagi sumber daya dan pengetahuan, bekerja pada proyek-proyek, jaringan, dan membangun. *Makerspace* menyediakan alat-alat dan ruang dalam komunitas lingkungan perpustakaan, pusat komunitas, swasta organisasi, atau kampus. Menurut *tweney (march,2009)* *makerspace are place where like-minded person gather to work on personal projects, share tools and expertise as well as learn from each other*. Yang mempunyai arti *makerspace* merupakan tempat orang-orang dengan pemikiran yang sama berkumpul untuk mengerjakan proyek masing-masing, dengan berbagai alat, dan keahlian yang didapat dari masing-masing orang.

Makerspace merupakan bengkel kreatif yang terdiri dari beberapa subsektor dapat bekerja di dalam satu area secara bersamaan. sebuah wadah atau tempat untuk orang-orang berkumpul dan berbagi pengetahuan, menambah teman, serta melakukan suatu proyek. *Makerspace* yang

berdiri pada suatu daerah atau kota, biasanya menyesuaikan kegiatan atau industri yang dominan berkembang di daerah tersebut.

makerspace mempunyai standar ruang yang dibutuhkan sehingga dapat mewadahi kegiatan utama, adanya kebutuhan fisik interior yang dapat membuat nyaman pengguna terkait dengan elemen interior. Di samping itu aktivitas yang menimbulkan kebisingan pada area workshop sehingga penempatan ruang dibagi menjadi beberapa golongan seperti aktivitas Publik, semi Private, dan servis. Kemudian jenis pekerjaan terbagi atas beberapa perorangan antara lain, kolektif, kelompok dan sosial. Untuk itu perlu diperhatikan aspek psikologi perilaku pengguna terkait standarisasi zona kenyamanan yang diterapkan dalam warna dan jenis furniture yang digunakan. Oleh karena itu dibutuhkan desain ruang yang memperhatikan elemen interior, seperti organisasi ruang, sirkulasi, material, warna, pencahayaan, penghawaan, keamanan, kebisingan atau akustik yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan aktivitas startup kreatif subsektor dominan Kota Bandung

2. Metodologi Penelitian

2.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif pelaku) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Dengan melakukan observasi, identifikasi, dan wawancara. Yang kemudian melakukan pengumpulan data terkait temuan masalah yang berhubungan dengan elemen interior (dinding, lantai, plafon) dan juga menganalisa karakter dan perilaku *startup* kreatif yang merupakan pengguna dari fasilitas *makerspace* tersebut. Penelitian ini juga mempergunakan sampel pengguna *makerspace* serta wawancara terhadap *startup kreatif* pengguna *co-working space* yang juga merupakan pengguna fasilitas *makerspace* bergerak dalam empat subsektor dominan di Kota Bandung.

2.2 Metode Pengumpulan Data dan Analisa

Dalam proses pengumpulan data, tahap-tahap yang dilakukan antara lain:

1. Melakukan wawancara atau tanya jawab berkaitan dengan kebutuhan penelitian kepada *startup* kreatif yang bekerja pada empat sektor dominan dan juga pengelola *makerspace* yang dijadikan sampel pembandingan di Bandung dan Jakarta. Data yang dibutuhkan berkaitan dengan alur aktivitas, kebutuhan ruang kerja, dan kekurangan pada *makerspace* yg sudah ada.
2. Melakukan dokumentasi pengamatan lapangan pada 3 (tiga) *makerspace* di Bandung.

3. Menganalisis karakter dan kekurangan desain yang didapatkan dengan hasil pengamatan lapangan ketiga *co-working space* di Bandung antara lain FabLab *Makerspace*, Bukatana *Makerspace* dan Indoestri *Makerspace*.
4. Menginterpretasikan dan menelaah data hasil analisis sehingga diperoleh *output* berupa contoh desain rancangan yang lebih baik dari yang sebelumnya.

3. Hasil / Temuan

3.1 Fasilitas *Makerspace* yang di Butuhkan *Startup* Kreatif

Untuk mengetahui fasilitas yang dibutuhkan startup kreatif subsektor dominan dilakukan proses survey yang telah dilakukan studi banding dengan mengamati kondisi *makerspace* di lapangan dan melakukan wawancara terhadap pengguna *makerspace* dan pengelola, Didapatkan data-data mengenai kekurangan akan fasilitas yang tersedia terhadap kebutuhan dari *startup* kreatif itu sendiri , dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Fasilitas Yang dibutuhkan Startup Kreatif

No	Fasilitas yang dibutuhkan	Fablab	Bukatana	Indoestri
1	Plotter Workshop	✓		
2	Vynil Workshop	✓		✓
3	3D Printing Workshop	✓	✓	✓
4	Laser Cutting Workshop	✓	✓	✓
5	Woodworking workshop		✓	✓
6	Recording Workshop			
7	Photography workshop			
8	Private Room			✓
9	Classroom	✓	✓	✓
10	Meeting Room			✓
11	DIY Library			
12	Computer/ Rendering Room	✓		✓
13	Musholla			
14	Idea Space/ Editing Room	✓		✓
15	Locker	✓		✓
17	Exhibition			✓

Sumber: Data Pribadi (2020)

Dari tabel diatas didapati bahwa masing-masing makerspace belum memenuhi kebutuhan startup kreatif dominan di kota Bandung yaitu Desain Komunikasi visual, Desain Interior, Animasi & video dan periklanan.

3.2 Aktivitas dan Kebutuhan

Kelima sektor tersebut memiliki jenis aktivitas dan kebutuhan ruang kerja yang bermacam-macam. Oleh karena itu, dilakukan pengelompokan terhadap aktivitas dan kebutuhan ruang kerja dari masing-masing sektor dominan di Bandung, yang ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Fasilitas dan Aktivitas Ruang Pengguna

No	Kebutuhan	Startup Sektor Dominan			
		Aplikasi	Desain Interior	Periklanan	Animasi
A	Berdasarkan Aktivitas				
1	Briefing	✓	✓	✓	✓
2	Produksi/Rendering	✓	✓	✓	✓
B	Berdasarkan Kebutuhan Ruang				
1	Idea Space	○	○	○	○
2	Private Office (Startup Aplikasi)	○			
3	Private Office (Startup Animasi)				○
4	DIY Library	○	○	○	○
5	Exhibition Space	○	○	○	○
6	Woodworking Workshop		○	○	
7	3D Printing Room	○	○	○	○
8	Plotter/Print Room	○	○	○	○
9	Laser Cutting Room		○		
10	Vinyl Cutting Room		○	○	○
11	Meeting Room	○	○	○	○
12	Computer Laboratory	○	○	○	○
13	Outdoor Space	○	○	○	○
14	Classroom	○	○	○	○
15	Photo Studio		○	○	○
16	Foley Studio/Recording			○	○
17	Musholla	○	○	○	○
18	Recording Studio	○		○	○

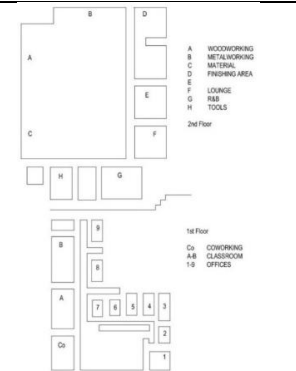
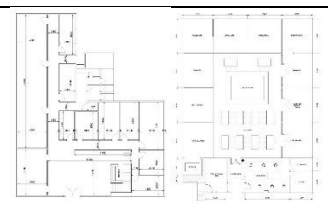
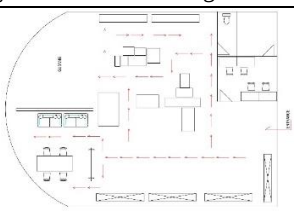
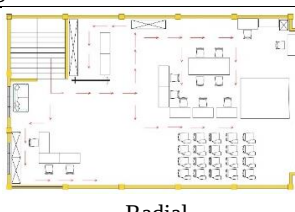
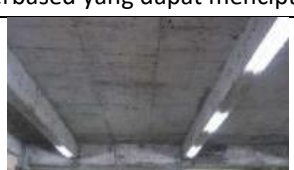
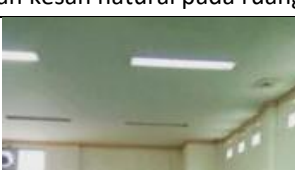
Sumber: Data Pribadi (2020)

Dari data dan hasil observasi terhadap pengguna startup kreatif terkait dengan aktivitas dan kebutuhan ruang, serta hasil observasi terhadap ruang yang digunakan oleh para pelaku startup yang terkait dengan karakteristik desain, maka yang diperlukan perancangan *Makerspace* baru di kota Bandung yang memfasilitasi semua kegiatan startup kreatif subsektor dominan di Kota Bandung.

3.3 Karakteristik Desain Interior Makerspace untuk Startup Kreatif

Beberapa Contoh visualisasi karakter desain *makerspace* yang dapat meningkatkan produktifitas startup kreatif dalam bekerja dengan mempertimbangkan berbagai aspek dimulai dari Organisasi Ruang, Sirkulasi, Material & warna, pencahayaan, penghawaan, keamanan, Akustik, dan Furnitur sebagai berikut:

Tabel 3. Komparasi Karakter Desain Makerspace

Variabel	Indoestri	Bukatana	FabLab	Wawancara
Organisasi Ruang	 Zonasi berdasarkan jenis Aktivitas sesuai dengan tingkat kebisingan	 Zonasi berdasarkan Kedekatan Aktivitas	 Zonasi berdasarkan Aktivitas Pengguna	Zonasi Berdasarkan Jenis Aktivitas dan tingkat Kebisingan
Kesimpulan: Berdasarkan hasil survey, Zona ruang yang lebih nyaman untuk kegiatan di makerspace adalah dengan menyesuaikan dengan jenis aktivitas dan tingkat kebisingan .				
Sirkulasi	 Linear dan Radial	 Radial	 Radial	Pola Sirkulasi Radial dan Linear
Kesimpulan: penerapan pola sirkulasi yang lebih efektif dari studi banding adalah linear dan radial dikarenakan lebih efisien dalam pemanfaatan ruang-ruang yang disesuaikan dengan tingkat kebisingan kerjanya.				
Material & Warna				Dinding: Treatment akustik, cat dan Mural Ceiling: Gypsum, Cat Putih Flooring: Unfinish/expose concrete
Kesimpulan: Dinding: Dinding mayoritas menggunakan pelapis cat berwarna netral Dinding mayoritas menggunakan pelapis cat berwarna netral agar pengguna dapat fokus bekerja, dan dinding kaca agar memberi kesan luas dan meminimalisir pencahayaan buatan. Namun terdapat unsur <i>focal point</i> seperti penerapan warna cerah/mural agar memberi kesan <i>playful</i> dan tidak membosankan. Ceiling: Ceiling mayoritas menggunakan gypsum dengan pelapis cat berwarna putih, dan juga ceiling ekspos dengan cat berwarna hitam (netral) agar pengguna dapat tetap fokus bekerja dan memberi kesan luas pada ruangan. Flooring: Flooring mayoritas menggunakan material yang mudah ditemukan seperti keramik, vinyl, dan parket dengan warna netral (putih) dan natural (motif kayu) agar menciptakan suasana ruang yang lebih hangat dan nyaman. Serta penerapan material rumput sintesis sebagai <i>focal point</i> sebagai material pengganti karpet. Furnitur: Furniture mayoritas menggunakan material kayu baik olahan maupun solid dengan finishing hpl berwarna netral (putih), natural (motif kayu) dan finishing waterbased yang dapat menciptakan kesan natural pada ruangan.				
Pencahayaan				Buatan: General, Spot & Accent light. Alami: Jendela, Ventilasi, Loster

	Pencahayaan buatan menggunakan Hanging lamp direct, Downlight. pencahayaan alami bersumber dari bukaan jendela dan louver pada atap	Pencahayaan buatan menggunakan lampu jenis Fluorescent. pencahayaan alami bersumber dari kisi-kisi dinding yang terbuat dari pallet dan bukaan kaca.	Pencahayaan buatan menggunakan lampu jenis Fluorescent. pencahayaan alami bersumber dari kisi-kisi dinding dan bukaan kaca.	
Kesimpulan: sistem pencahayaan harus mempunyai pencahayaan alami dan/atau pencahayaan buatan sesuai dengan fungsi ruangnya, seperti lampu fluorescent(TL), Pendant light, hidden lamp dan lain-lain.				
Penghawaan	 Penghawaan buatan menyesuaikan jenis pekerjaan, untuk ruang workshop menggunakan kipas angin dan ruang kelas menggunakan ac. Penghawaan alami bersumber dari louver pada atap.	 Penghawaan buatan bersumber dari kipas angin dan penghawaan alami bersumber dari kisi-kisi dinding pallet.	 Penghawaan buatan bersumber dari kipas angin dan exhaust fan, dan penghawaan alami bersumber dari jendela dan kisi-kisi pada dinding.	Buatan: AC Central, Exhaust, Kipas & AC Split Alami : Jendela, Jalusi, loster
Kesimpulan: Penghawaan terdiri atas alami dan buatan yang penggunaannya harus menyesuaikan jenis pekerjaan yang dikerjakan agar tepat guna, untuk workshop menggunakan kipas angin, exhaust fan dan pada ruang kelas menggunakan AC split atau bisa juga kipas angin.				
Keamanan	 Tersedianya APAR di sisi ruangan Lounge agar dapat menjaga keamanan darurat kebakaran. system security nya pun belum tersedia.	 Belum memenuhi kebutuhan keamanan baik terhadap kebakaran maupun keamanan ruang workshop. system security nya pun belum tersedia	 Ruang makerspace fablab belum menyediakan APAR sebagai antisipasi keamanan saat terjadi kebakaran, system security nya pun belum tersedia	• Proteksi Keamanan (CCTV & RFID TAP pada Area Publik) • Proteksi Kebakaran (Sprinkler, Smoke Detector, Fire Alarm, Hydrant • Difabel (Lift menuju akses lt 2) • Signage yang informatif
Kesimpulan: System keamanan perlu dirancang dalam sebuah ruang makerspace, hal ini dianggap penting dikarenakan jenis kegiatan yang dikerjakan harus memenuhi standarisasi seperti APAR, Fire extinguisher , dan lain lainnya.				
Kebisingan/ Akustik	 Untuk meredam kebisingan dari ruang-ruang workshop, area lorong menggunakan material parket yang dapat membantu meredam getaran dan kebisingan yang terjadi pada ruang workshop.	 Dikarenakan material keramik dapat memantulkan suara dan menimbulkan gema, pada area kerja di treatment menggunakan parket agar dapat menjaga kecondusifan saat bekerja.	 Akustik di area kerja fablab bandung tidak memenuhi kriteria dikarenakan desain ruang yang open space yang tidak dibatasi oleh kubikel para pengelola sehingga kebisingan mesin dapat mengganggu pekerjaan	Perlu penerapan <i>treatment</i> kebisingan/akustik seperti pemilihan material interior dan penerapan vegetasi di sekitar bangunan dengan tujuan agar user nyaman dalam bekerja.

Kesimpulan: Penerapan akustik pada ruang-ruang kerja yang membutuhkan tingkat kondusifitas yang tinggi agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan produktif. Seperti material *aqueate board panel / Kayu*

Furniture	 Furniture berbahan steel yang rata-rata menggunakan roda di kaki-kaki nya yang bertujuan untuk mempermudah mobilisasi.	 Furnitur menggunakan bahan steel, namum belum menggunakan roda pada kaki meja/kursinya sehingga akan mempersulit mobilisasi	 Furnitur menggunakan bahan steel, namum belum menggunakan roda pada kaki meja/kursinya sehingga akan mempersulit mobilisasi.	Penerapan material yang mobile dengan penerapan kaki kursi/meja dengan roda serta stainless agar mudah digeser ataupun diangkat.
-----------	---	--	--	--

Kesimpulan : Furniture yang akan diterapkan adalah berbahan stainless steel dan menggunakan roda pada kaki –kakinya yang bertujuan agar pengguna mudah untuk memindahkan dari satu tempat ketempat yang lain.

Sumber: Data Pribadi (2020)

3.4 Visualisasi Makerspace bagi Startup Kreatif

Pengaplikasian desain makerspace berdasarkan karakteristik startup kreatif dan hasil observasi langsung dapat dilihat pada gambar perspektif desain di bawah ini:

Tabel 4. Visualisasi Desain *Makerspace* bagi startup Kreatif

 <i>Classroom</i>	 <i>Idea Space</i>
 <i>Exhibition Space</i>	 <i>Photography Studio</i>



Plotter Printing Workshop



Receptionist



Woodworking Workshop



Meeting Room



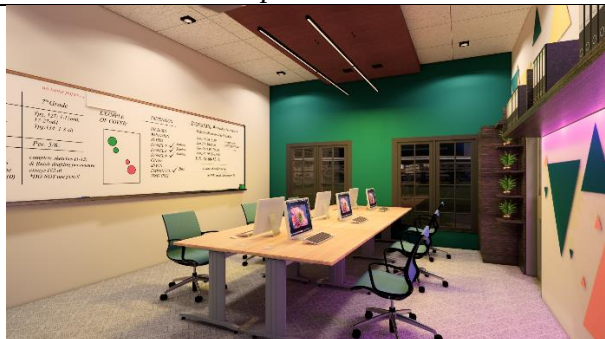
3D Printing Workshop



Computer Room



Manager Room



Volunteer Room

Sumber: Data Pribadi (2020)

4. Kesimpulan

Perancangan baru desain interior *creative makerspace* berdasarkan dengan karakteristik pengguna dan *treatment* terhadap kebisingan yang dapat mempengaruhi kenyamanan dan produktifitas pengguna khususnya startup kreatif yang bekerja pada subsektor dominan di Bandung. *Creative Makerspace* di Bandung tersebut menunjukkan bahwa pertimbangan aspek-aspek kenyamanan ruang interior terkait warna, akustik, pencahayaan, penghawaan serta pengolahan furniture memiliki peran penting yang dapat mempengaruhi kinerja pengguna ruang *makerspace* itu sendiri

Melalui hasil observasi langsung ke lapangan, dapat dilihat bahwa *startup* kreatif dominan membutuhkan wadah bengkel produksi yang dapat memfasilitasi aktivitas mereka dalam bekerja yang lebih efektif dan cepat. di mana kondisi saat ini belum ada *creative makerspace* di Bandung yang memfasilitasi kegiatan yang dikhususkan untuk empat *startup* kreatif subsektor dominan di Kota Bandung. Hal tersebut berkaitan dengan kegiatan yang cenderung lebih fleksibel atau berpindah-pindah karena tidak menyukai hal yang kaku dan monoton. Dengan mendesain ruang produksi yang sesuai dengan kebutuhan, Pengguna akan cenderung lebih nyaman, produktif dan dapat menstimulas kreativitas pengguna agar lebih produktif dalam bekerja

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, ditarik kesimpulan bahwa penerapan elemen interior yang sesuai dengan karakteristik pengguna akan membuat lebih efektif, berpengaruh terhadap kenyamanan serta memacu produktivitas pengguna.

5. Daftar Pustaka

- [1] Pramedesty, R., Murdowo, D., Sudarisman, I., & Handoyo, A. (2018). CO-WORKING SPACE SEBAGAI SOLUSI KEBUTUHAN RUANG KERJA BERDASARKAN KARAKTERISTIK STARTUP KREATIF. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(1), 50-60. doi:10.25124/idealog.v3i1.1782
- [2] Blank, S. (2014). **What's A Startup? First Principles**. *Nature Reviews Drug Discovery*, 13(8), 570–570.
- [3] Ries, E. (2011). *The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. New York: Crown Business.
- [4] Martisen, Oyvind L. (2000). List of Creative People Characters. Norway: BI Norwegian Bussiness School.
- [5] Basham, P.E, Donald L. (2005) *Garret Design Guide Arts and Crafts Centers*
- [6] Amirulloh Syarbini, *Buku Pintar Pendidikan Karakter*, (Jakarta: as@prima pustaka, 2012), cet. I, hlm. 13.
- [7] Jaya, Mardi A., Ferdiana, R. dan Fauziati,S. (2017). **Analisis Faktor Keberhasilan Startup Digital di Yogyakarta**.
- [8] Forbes. (2015). **90% Of Startups Fail: Here's What You Need To Know About The 10%**.
- [9] <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id>
- [10] Aldy Purnomo, Rochmat(2016). *Pilar Pembangunan Indonesia Cet. 1 – Surakarta: 2016*