

PERANCANGAN BARU BUKATANA MAKERSPACE DI BANDUNG

Aditya Mochammad Luthfi Hamid¹, Dea Aulia Widyaevan, S.T., M.Sn.², Akhmadi, S.T., M.Ds. ³

^{1,2,3}Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹adityaluthfi@student.telkomuniversity.ac.id, ²widyaevan@telkomuniversity.ac.id,

³akhmadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

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 merekanikmati sendiri atau produk bernilai komersil. Keberadaan ruang kreatif seperti ini di Indonesia, khususnya di kota Bandung masih dikeluhkan para pelaku kreatifnya. Fasilitas atau bangunan fisik menjadi salah satu kendala dalam pengembangan ruang kreatif ini. Bukatana makerspace menjadi 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. 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 dengan tempat baru yang lebih luas. Pada perancangan ini memakai metode data primer, sekunder dan analisa pada eksisting serta studi banding, sementara pendekatan desain menerapkan desain kolaboratif dengan tujuan untuk merangsang pengguna untuk berinteraksi satu sama lain, karena utamanya selain kegiatan produksi terdapat kegiatan networking yang terjadi di dalam sebuah makerspace.

Kata Kunci: Makerspace, Kreatif, Aktivitas

Abstract

Makerspace or creative workshop is a place to accommodate those (makers) with diverse activities to gather, share knowledge, enlarge networking, carry out project and create commercial and non-commercial product. In Bandung, one of a well-known makerspaces is Bukatana, a makerspace located in a rooftop of a convenient big mall. Providing space that accommodates the activities focusing on education and production including the product development consultation for entrepreneurs to launch business, Bukatana is visited by many people coming from various age and background; young and old, students, workers, and common people. However, the study found out that many of visitors complain about the facilities especially the unavailability of admission room, waiting room, and lounge. All visitors occupy the workshop area. As the consequence, the workshop area can not be optimally used for working. Pertinent to the problem, this study intends to design Bukatana makerspace to enable its users work effectively. This is a comparative study employing primary, and secondary methodology. With this account, the study applied collaborative design aiming at facilitating the users to interact one to another so that networking can also take place in makerspace. **Keywords:** Makerspace, Creative, Activity

1. Pendahuluan

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.

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.

2. Kajian Literatur dan Standarisasi

2.1 Definisi Proyek

Pengertian makerspace atau bengkel kreatif:

1. Menurut buku *Makerspace Playbook* (2013), makerspace merupakan sebuah wadah atau tempat untuk orang-orang berkumpul dan berbagi pengetahuan, menambah relasi, dan melakukan suatu pekerjaan.

2. Menurut Dylan Tweeney (2009), makerspace merupakan tempat orang-orang dengan pemikiran yang sama, berkumpul untuk mengerjakan proyek masing-masing, dengan berbagi alat dan keahlian yang di dapat dari masing-masing orang.

Jadi, makerspace adalah tempat yang memfasilitasi orang-orang dengan ketertarikan dan minat yang sama dalam hal produksi atau pembuatan suatu produk, yang di dalamnya terdapat alat atau mesin khusus penunjang aktivitas produksi dan bisa digunakan bersama-sama, juga sebagai tempat berkumpul untuk berbagi pengetahuan, keahlian dan menambah relasi.

2.1.1 Karakter Pengguna

Dalam sebuah makerspace atau ruang-ruang kreatif lainnya, sebagian besar pengguna berasal dari pelaku industri kreatif. Jika lebih dispesifikan dalam perancangan Bukatana makerspace, pengguna akan diisi oleh pelaku industri kreatif pada subsektor kerajinan, desain produk, desain interior, arsitektur, fashion serta riset dan pengembangan produk. Karakter yang di dapat dari pernyataan Prof. Oyyind L Martisen disimpulkan bahwa pelaku kreatif memiliki karakter dengan orientasi imajinatif, kaya ide, kreatif inovatif dan mampu melihat aspek yang berbeda dari setiap masalah serta memunculkan solusi yang optimal.

2.1.2 Aktivitas Makerspace

Aktivitas utama sebuah makerspace tentunya berhubungan dengan aktivitas yang ada di dalam workshopnya yaitu kegiatan produksi atau membuat sesuatu, diluar itu aktivitas berfokus pada membangun relasi antar pengguna makerspace.

Dari data dalam buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* (2017), aktivitas yang kerap dilakukan disebuah makerspace adalah membangun relasi dan aktivitas workshop.

Sedangkan di Bukatana makerspace sendiri, aktivitas berfokus pada kegiatan produksi dan edukasi serta konsultasi pengembangan produk.

1. Workshop

Penyewaan bengkel lengkap dengan fasilitas berupa alat dan mesin khusus serta pendampingan oleh instruktur yang berpengalaman di bidangnya. Sistemnya pengunjung terlebih dahulu melakukan pendaftaran dan membeli kartu akses yang dijual di meja informasi dengan pilihan paket tertentu. Setelahnya pengunjung dibebaskan berkreasi membuat apapun menggunakan fasilitas yang ada dengan opsi didampingi atau tidak didampingi oleh instruktur dari Bukatana.

2. Makerclass

Aktivitas edukasi yang dilakukan dengan waktu dan kegiatan yang sudah terjadwal. Keegiatannya berupa pengenalan pada alat serta mesin workshop dan teknik dasar pembuatan produk. Makerclass ini biasanya diikuti oleh peserta berjumlah 5-20 orang, dan hasil kegiatannya berupa produk yang bisa dibawa pulang peserta.

Walaupun kegiatannya sama yaitu seputar kegiatan produksi di workshop, namun sistemnya cukup berbeda, pada aktivitas ini peserta harus mendaftar beberapa hari sebelumnya supaya penyelenggara dapat mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik. Ketika aktivitas makerclass ini berlangsung, aktivitas penyewaan bengkel untuk sementara waktu ditutup terlebih dahulu.

3. Konsultasi Desain

Layanan konsultasi desain untuk riset dan pengembangan produk dengan mentor yang berpengalaman di bidangnya. Digunakan oleh startup yang sedang mengembangkan produknya untuk kemudian siap dijual ke pasaran.

3. Konsep Perancangan

3.1 Tema Perancangan dan Suasana yang diharapkan

3.1.1 Tema Perancangan

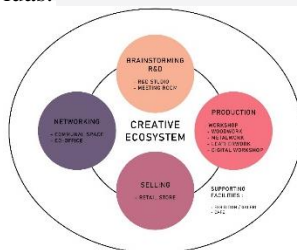
Pada perancangan baru Bukatana makerspace diterapkan konsep “creative ecosystem” yang dimana ekosistem merupakan tempat dimana sistem yang penggunaanya saling memberikan timbal balik. Keterkaitan antar pengguna kreatif disini dimana makers tidak hanya membutuhkan tempat untuk membuat produk namun salah satu kesulitan makers adalah menemukan pembeli produknya. Banyak makers dapat membuat sebuah produk namun kesulitan dalam menjualnya. Oleh karena itu pada perancangan ini diusulkan tema berupa “connected” dengan tema ini jadi Bukatana tidak hanya memfasilitasi makers untuk menjual tetapi membantu makers untuk terhubung dengan masyarakat luar dan berinteraksi dengan para pembeli dengan cara memberikan fasilitas penunjang seperti retail, coworking, co-office dan fasilitas pendukung lainnya. Yang diharapkan dapat menjadi penghubung missing link antara makers dan pembeli.

3.1.2 Suasana Yang Diharapkan

Suasana yang diharapkan dalam perancangan ini yaitu pengguna dapat saling berinteraksi, membangun hubungan dan nantinya diharapkan dapat memunculkan sebuah kolaborasi. Selain itu, sebagai ruang kreatif tentunya suasana ruang diharapkan dapat merangsang kreatifitas pengguna dan memunculkan ide-ide baru yang nantinya dapat langsung direalisasikan di tempat ini.

3.2 Konsep Perancangan

Dalam perancangan ini konsep diambil dari nama panjang bukutana yaitu “creative ecosystem”. Pada perancangan ini creative ecosystem diwujudkan dalam memfasilitasi para makers agar tidak hanya untuk membuat tetapi untuk bertemu dengan pembelinya. Karena makers berada pada industri kreatif yang tidak hanya membuat sebuah produk namun butuh juga tempat untuk, merancang produk, memamerkan produk, dan publikasi produk pada masyarakat luas.



Gambar 1 Tema

Sumber: Data Pribadi

Dalam konsep ini, aktivitas networking, brainstorm, produksi hingga penjualan menjadi saling terkait dan menimbulkan hubungan timbal balik sehingga aktivitas tersebut perlu diwadahi dengan menyediakan fasilitas ruang-ruang yang lengkap dalam sebuah makerspace.

4.2.1 Konsep Visual

Secara visual, Perancangan ini membawa warna, material dan tekstur layaknya sebuah pabrik atau tempat produksi dengan pengayaan industrial. Konsep visual tersebut digunakan lantaran aktivitas pengguna makerspace ini utamanya yaitu pada kegiatan produksi dan pembuatan sesuatu. Dengan membawa konsep tersebut diharapkan dapat menyesuaikan dengan aktivitas pengguna. Selain itu, untuk menyeimbangi kesan kaku yang dibuat oleh warna dan material yang kasar maka akan disisipkan warna-warna terang sebagai aksentuasi dan diharapkan juga dapat merangsang kreatifitas pengguna.



Gambar 2 Konsep Visual

Sumber: Data Pribadi

4.2.2 Pengaplikasian Konsep

Seperti area lobi dan informasi pada gambar diatas, material dinding dan lantai menggunakan beton yang diekspos serta aksentuasi besi hollow yang diterapkan pada plafon seolah membentuk sebuah plafon yang tidak tertutup. Material-material tersebut menjadi yang dominan pada ruangan sehingga memberikan kesan yang kaku, namun dengan adanya aksentuasi warna hijau dan oranye pada dinding dapat mengurangi kesan tersebut dan memberikan warna tersendiri pada ruangan sehingga ruangan terasa lebih ceria namun tetap “dewasa”.

4.2.3 Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang dibawa pada perancangan ini sangat sederhana, seperti pada bentuk denah dan layout furnitur dibuat begitu sederhana dengan tujuan untuk memaksimalkan ruang yang ada. Pada perancangan Bukatana makerspace ini dapat disebutkan bahwa bentuk lebih mengikuti ke kenyamanan pengguna dan juga fungsinya. Sama halnya dengan bentuk furnitur yang sederhana, meski terkesan kaku dan membosankan namun akan jauh lebih efisien dalam peletakkannya dan tidak memakan ruang yang cukup banyak.

4.2.4 Konsep Warna

Pada perancangan Bukatana makerspace ini seperti yang telah disebutkan, warna-warna asli sebuah material / warna natural akan menjadi yang dominan pada setiap ruang. Warna-warna tersebut seperti:

1. Abu-abu
2. Coklat



3. Hitam – Putih



4.2.5 Konsep Pencahayaan

1. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami pada perancangan ini tidak terlalu ditekankan namun tetap dimanfaatkan dengan kondisi eksisting yang ada dengan media seperti bukaan-bukaan jendela.

2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan pada perancangan ini cukup beragam mengikuti fungsi, kebutuhan dan aktivitas. Pada area workshop yang utama membutuhkan penerangan ekstra dan treatment khusus maka dipilih lampu TL sebagai pencahayaan utama dan juga digunakan pada task lightingnya. Sementara ruangan-ruangan lainnya, downlight digunakan sebagai pencahayaan utama.

4.2.6 Konsep Penghawaan

1. Penghawaan Alami

Penghawaan alami pada perancangan ini mengandalkan bukaan lebar dari jendela/ventilasi yang ada pada bangunan.

2. Penghawaan Buatan

Mengingat kondisi eksisting bangunan yang tidak memungkinkan untuk menggunakan penghawaan alami pada setiap ruangnya, maka penggunaan penghawaan buatan berupa air conditioner sangat dibutuhkan. Berikut jenis penghawaan buatan yang digunakan:

a. AC Split



Gambar 3 AC Split
Sumber: google.com

b. AC Cassette



Gambar 3 AC Split
Sumber: google.com

c. Fan



Gambar 3 AC Split
Sumber: google.com

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan baru interior Bukatana Makerspace ini dengan memakai pendekatan kolaboratif serta tema “connected” dan konsep creative ecosystem yang telah diaplikasikan dan diharapkan dapat menjadi solusi atas

permasalahan yang terjadi sebelumnya. Kesimpulan dari perancangan ini yaitu:

1. Merancang makerspace pada lokasi baru yang lebih luas dengan penambahan fasilitas ruang berupa lobi, area registrasi, area komunal, retail store, co-office, café dan workshop yang telah disesuaikan berdasarkan fungsinya.

2. Merancang makerspace dengan konsep visual yang memperlihatkan warna dan material asli dari bangunan sehingga memunculkan gaya industrial dan memberi kesan kokoh serta kaku namun kesan kaku tersebut dapat diminimalisir dengan penggunaan aksesoris warna terang sehingga suasana yang muncul terasa lebih ceria dan diharapkan dapat memancing kreatifitas pengguna.

3. Area workshop yang menjadi fokus utama perancangan mendapat perhatian khusus pada alur aktivitas penggunaannya dan pengedepankan kenyamanan serta keselamatan pengguna ketika bekerja.

4. Pembagian dan peletakan ruang dikelompokkan berdasarkan fungsinya, area workshop berat yang cenderung menghasilkan bising yang cukup tinggi diletakan pada belakang bangunan dan memiliki akses ke area loading, area kantor pengelola memiliki akses sendiri dan terpisah dengan ruang lainnya di lantai 2 karena bersifat privat, serta retail store yang diharapkan mampu menjadi penggerak industri kreatif diletakan didepan bangunan sebagai penghubung masyarakat luas dengan para makers.

4.2 Kontribusi Perancangan

Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi pemecahan masalah dalam desain Bukatana dan juga dapat memberi wawasan untuk pengetahuan yang lebih mendalam tentang perancangan interior sebuah makerspace sebagai sumber referensi untuk profesi serupa yang turut berperan dalam perkembangan interior pada bangunan kreatif publik.

5.2.1 Kontribusi Bagi Institusi dan Masyarakat

1. Bagi Perusahaan / Bukatana.

- Hasil perancangan dapat dijadikan sebagai sumber referensi pengembangan bagi perusahaan mengenai perancangan tata ruang.

2. Bagi Civitas Akademik

- Memberi Sumbangsih untuk kemajuan penelitian dan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang interior dalam perancangan bangunan kreatif publik.
- Guna menjadi alternatif referensi bagi kelanjutan dan eksplorasi lebih mendalam mengenai perancangan makerspace.

- Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan bagi kalangan desain khususnya diranah desain interior.

3. Bagi Masyarakat Luas

- Hasil perancangan dapat dijadikan sebuah inspirasi untuk menata sebuah ruangan yang serupa.

- Hasil penulisan dan perancangan diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dalam perkembangan di bidang desain interior untuk merancang sebuah bangunan dengan tipologi serupa sehingga mampu memberikan pendapat dan perubahan.

5. REFERENSI

- [1] British Council. (2017). *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia*. Jakarta: Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia Sustainability Centre.
- [2] Unified Facilities Criteria (UFC). (2005). *Design Guide: Arts and Crafts Center*. Washington: Department of Army.
- [3] Makerspace. (2013). *Makerspace Playbook: School Edition*. Maker Media.
- [4] Martisen, Oyvind L. (2000). *List of Creative People Characters*, Norway: BI Norwegian Business School.
- [5] <https://www.bukatana.com/>