

PERANCANGAN INTERIOR MAKERSPACE GUDANG SELATAN 22 BANDUNG

DESIGNING INTERIOR GUDANG SELATAN 22 BANDUNG MAKERSPACE

Krisna Panji Wijaya N¹, Mahendra Nur Hadiansyah S.T.,M.Ds², Widyanesti Liritantri S.Sn.,M.Ds.³,

¹²³Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

krisnapanji@student.telkomuniversity.ac.id mahendrainterior@telkomuniversity.ac.id ,
widyanesti@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

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

Abstract

Bandung is a city where the development of the creative industry is growing rapidly, starting with awards stating that Bandung as a creative city turns out to be based on BEKRAF data Bandung is the third city out of 99 cities with developing potential for creative industries. According to 2016 BEKRAF data on the development of the creative economy with the Culinary Subsektor 67.66%, Fashion 15%, Craft 15.56% and other Creative Industry Subsektors 2.77% ,. But things are actually inversely proportional to the creative space provided in the form of the Bandung Creative Hub for the Fashion industry which is very weak developing in this creative space. Facilities for producing products or making prototypes are not well available. With the planning of space in the form of Makerspace, it is hoped that it can complement the unplanned facilities in Bandung creative hub, in order to support the mining of creative industries in Bandung, besides the design of the makerspace will not only become a creative workshop but must be in accordance with its essence, namely facilitating users to can build communication, networking and it is hoped that collaboration can occur between creative actors in it to create new ideas. Through Communal Space that can be used together to build a collaborative atmosphere and spatial planning that gives the impression of open space and the implementation of the design in the interior of the room

that describes connectivity such as applying a hallway for users to pass each other is expected to be able to provide encouragement to communicate. The Makerspace design which is located at Gudang Selatan 22 Bandung is expected to be able to provide benefits as a space, center and recreation area for the general public and creative practitioners in Bandung to get to know a process and learn to make products.

Key Words: *Networking, Collaborative, Makerspace, Communal Space, Process*

1. Pendahuluan

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 menjadikan Bandung Sebagai kota berpotensi ketiga berkembangnya Industri Kreatif Hal ini dibuktikan dengan banyaknya toko fashion yang berkembang di Bandung, namun 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 hanya 5 subsektor yang berkembang yaitu Fotografi, Animasi, Desain Produk, Tv/Online dan fashion.

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 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 ini perancangan ini diasumsikan sebagai pengembangan Bandung Creative Hub dengan alternatif lokasi di Gudang Selatan 22 Bandung karena memiliki sejarah sebagai ruang kreatif dan lokasi ini masih berpotensi untuk dijadikan Kembali sebagai ruang kreatif 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.

1.1 Identifikasi Masalah

Masalah yang melatarbelakangi perancangan ini sebagai berikut:

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 berekspreasi 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.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang ada pada perancangan ini adalah:

- A. Bagaimana Menciptakan Ruang yang sesuai untuk pelaku kreatif dan menghubungkan dengan pelaku kreatif lainnya?

- B. Bagaimana menciptakan elemen ruang yang menggambarkan esensi dari makerspace dan mengstimulus kreativitas dari pengguna?
- C. Bagaimana menciptakan ruang dengan fasilitas yang menunjang aktifitas untuk berinovasi, menciptakan ide serta membangun softskill dan hardskill?
- D. Bagaimana Menciptakan Ruang dengan akustik yang baik pada bangunan dengan tipe Gudang?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan Makerspace menciptakan ruang dimana pelaku Kreatif Bandung dan Masyarakat Umum dapat memahami sebuah proses kreative melalui kegiatan di dalam Makerspace ,memberi ruang kolaboratif yang nyaman

- A. 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.
- B. Menciptakan ruang fungsional untuk aktifitas berekspresi,kolaborasi dan berdiskusi yang disesuaikan dengan standar yang ada.

1.4 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah dalam perancangan interior *Makerspace* Gudang Selatan 22 Bandung ini:

- A. Area Perancangan yang akan dikerjakan adalah Makerspace dan Ruang Komunal untuk membangun kolaborasi
- B. Perancangan memiliki luas bangunan 2.333 m² yang terdiri dari bangunan 1 lantai dan bangunan dengan tipikal Gudang
- C. Fasilitas yang disediakan antara lain Ruang Komunal, Maker Space,Studio Foto,Studio Podcast Galeri, Retail,Kantor, Ruang Pertemuan, Ruang Kelas, Perpustakaan,Café,

2. Kajian Literatur dan Standarisasi

2.1 Definisi *Makerspace*

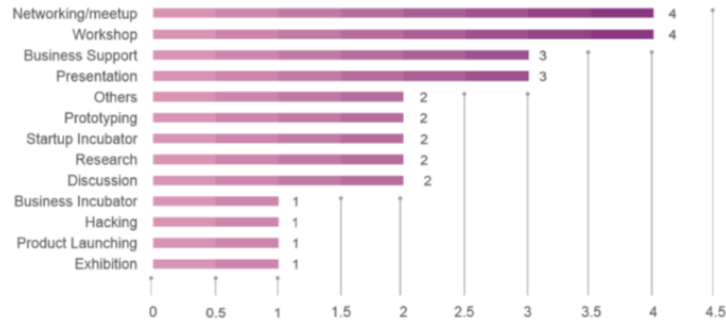
Definisi *Makerspace* dapat dijabarkan berdasarkan beberapa sumber literatur sebagai berikut :

- A. Berdasarkan (Michelle Hlubinka, 2013) *Makerspace* adalah sebuah tempat untuk orang berkumpul dan berbagi ilmu, menambah relasi,dan melakukan suatu pekerjaan.
- B. Berdasarkan (Benton, 2013) Merupakan tempat dimana orang dengan pemikiran yang sama berkumpul untuk mengerjakan pekerjaan masing, berbagi alat dan belajar melalui keahlian masing masing.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Makerspace* merupakan ruang atau wadah yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan pekerjaan mengenai proses pembuatan suatu produk tertentu .yang menjunjung keorisinalitas produk buatan sendiri.

2.1.1 Aktifitas *Makerspace*

Aktivitas yang terjadi pada *Makerspace* bergantung dengan banyaknya acara yang diadakan. Ketika sedang tidak berlangsung kegiatan pada maker space maka makerspace akan berfokus pada membangun relasi dan sosial didalamnya



Gambar 1 Aktifitas Makerspace

Sumber: Enabling Space: Mapping of Creative Hubs in Indonesia(2017)

Dari data Enabling Space: Mapping of Creative Hubs in Indonesia (Siregar & Sudrajat, 2017) dalam suatu makerspace aktifitas tertinggi adalah membangun jaringan dan workshop.

2.2 Fasilitas Makerspace

Fasilitas makerspace Menurut Garret (ARMY, 1976) dalam bukunya yang berjudul Design Guide Arts and Crafts Centers dan fasilitas-fasilitas yang terdapat pada makerspace apabila disesuaikan dengan aktifitas yang ada dalam british council Enabling Space: Mapping of Creative Hubs in Indonesia. Maka fasilitas yang harus ada adalah:

- 1.Lobby
- 2.Library
- 3.Makerspace
- 4.Storage
- 5.Ruang Komunal
- 6.Kantor/Ruang Rapat
- 7.Exhibition Area

2.3 Standarisasi Makerspace

Standar yang digunakan untuk area makerspace disesuaikan dengan standar buku dari Art and Craft Center (ARMY, 1976). Dalam buku ini menjelaskan mengenai standar ruang dan kebutuhan yang dibutuhkan dalam merancangan sebuah makerspace.

- A. Storages Alat & Material
Ruang yang digunakan untuk menyimpan material dan alat bagi pengguna makerspace. Perlu disediakan lemari atau rak penyimpanan
- B. Woodworking
Ruang untuk bekerja dan mempelajari basic mengolah kayu dengan mesin dan alat yang disesuaikan dengan kebutuhan standar woodworking, Target pengguna merupakan member makerspace dan masyarakat umum yang membutuhkan ruang untuk workshop ataupun membuat karya dan prototipe. dibutuhkan treatment ruang sebagai akustik karena terdapat mesin dan harus dijauhkan dengan area yang membutuhkan ketenangan
- C. Textile, Leather General Handicraft
Ruang untuk bekerja dan mempelajari basic mengolah kain, Kulit dan kerajinan tangan dengan mesin dan alat yang disesuaikan dengan kebutuhan didalamnya.. kebutuhan furniture meja kerja pada area ini cukup besar untuk aktifitas membuat sketsapada kain dan memotong kain.
- D. Metalworking
Ruang untuk bekerja dan mempelajari basic mengolah besi dengan mesin dan alat yang disesuaikan dengan kebutuhan standar metalworking, Target pengguna merupakan member makerspace dan masyarakat umum yang membutuhkan ruang untuk workshop ataupun membuat karya dan prototipe. dibutuhkan treatment ruang sebagai akustik karena terdapat mesin dan harus dijauhkan dengan area yang membutuhkan ketenangan

E. Drawing & Painting Studio

Ruang untuk kegiatan menggambar dan melukis baik manual maupun secara digital. Harus terdapat meja computer untuk aktifitas digital dan ruang yang cukup untuk menggambar dan melukis manual. Rak penyimpanan cat dan peralatan harus tersedia.

F. Studio Foto

Penggunaan Studio foto ini untuk foto produk dengan fasilitas standar untuk fotografi berupa background, Lampu dan rak untuk menyimpan dekorasi serta alat alat.

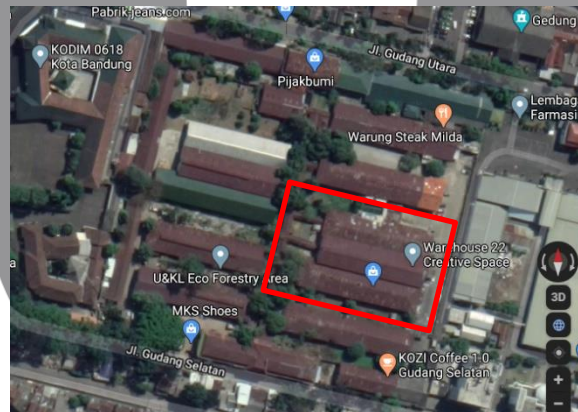
3. Analisa Studi Banding, Deskripsi Proyek dan Analisa Data

3.1 Studi Banding

Studi Banding sebagai pendukung perancangan makerspace ini adalah Indoestri Makerspace yang terletak di Jakarta Barat dan Jakarta Creative Hub yang terletak di Jakarta Pusat. Dari studi banding kedua lokasi ini mengenai pengguna dari makerspace keduanya diisi oleh pelaku kreatif, dan masyarakat umum dengan fasilitas yang disesuaikan dari perkembangan subsector di lokasi tersebut serta element interior yang disesuaikan untuk kebutuhan yang berkaitan dengan adanya alat alat berat dari makerspace, Pencahayaan dan penghawaan untuk menunjang kenyamanan bekerja, sirkulasi untuk keamanan dalam bekerja dan furniture yang dibuat fleksibel dapat dipindahkan.

3.2 Data Proyek

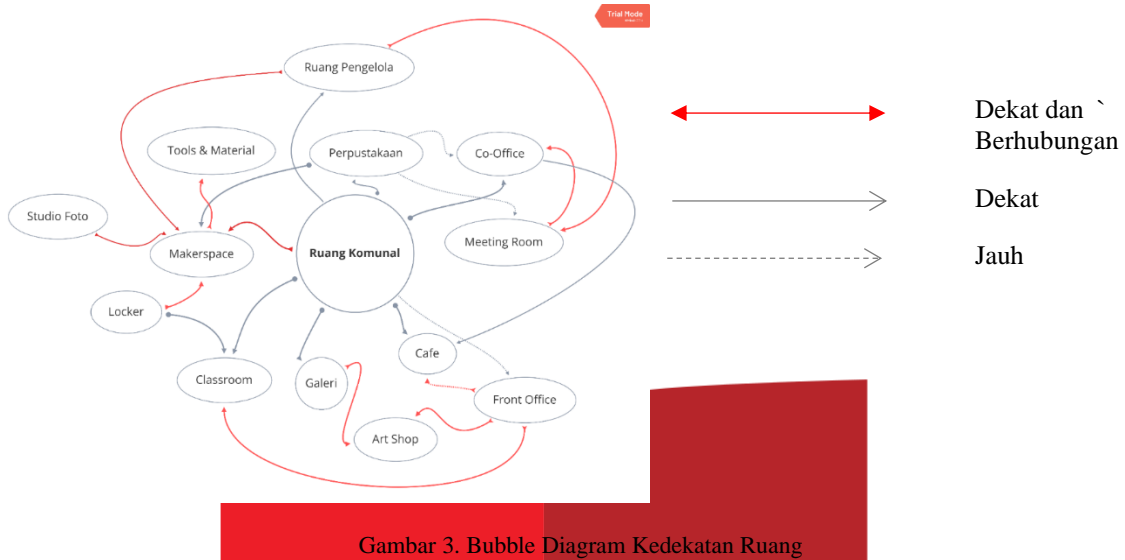
Nama Proyek : Perancangan Interior *Makerspace* Gudang Selatan 22 Bandung
 Lokasi : Jl. Gudang Selatan no 22 Kota Bandung
 Luas Bangunan : 2400 m²
 Sifat Bangunan : *New Design* / Fiktif
 Target : Subsektor Industri Kreatif yang membutuhkan ruang yang bersifat pembuatan produk, dan Masyarakat umum



Gambar 2. Lokasi Perancangan
 Sumber : Data Pribadi (2020)

Bangunan ini merupakan Bekas Gudang persenjataan militer dan sempat digunakan sebagai creative space di Bandung dengan banyaknya kegiatan dari berbagai komunitas dan institusi, maka lokasi ini menjadi cukup dikenal sebagai lokasi Gudang kreatif bandung dengan adanya sejarah tersebut lokasi ini sangat berpotensi apabila digunakan Kembali menjadi tempat kreatif berupa Makerspace yang berbasis pada kegiatan mengolah produk orisinal. Bangunan ini juga merupakan bangunan 1 lantai yang dengan luas 2400m² yang dibagi menjadi 3 ruang besar yang dapat digunakan untuk mengolah ruang lebih fleksibel dan dapat membagi ruang antar ruang yang menghasilkan kebisingan dan ruang yang membutuhkan ketenangan serta ruang pada bangunan tengah yang dapat digunakan sebagai tempat bertemu antar pelaku didalamnya

3.3 Analisa Data



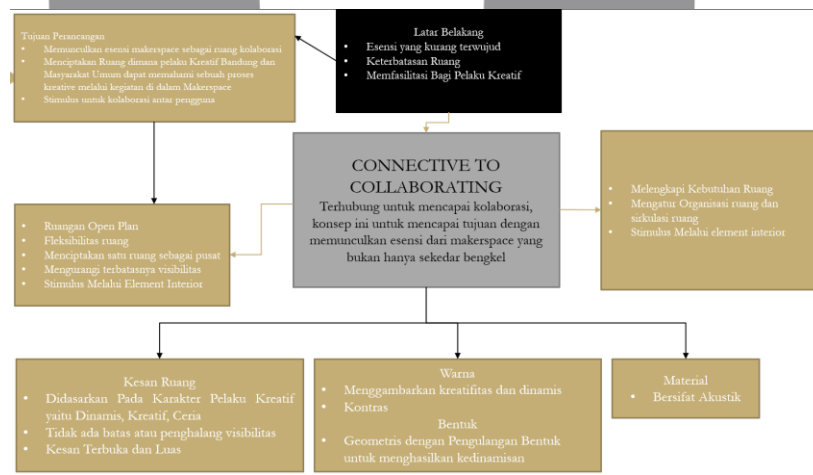
Gambar 3. Bubble Diagram Kedekatan Ruang

Sumber : Data Pribadi (2020)

Ruang komunal menjadi pusat ruang pusat pada perancangan makerspace selain digunakan sebagai ruang pusat Ruang Komunal sebagai ruang perantara untuk alur aktifitas pengguna di dalamnya. Pemilihan ruang komunal sebagai pusat adalah diharapkan dapat menjadi ruang untuk para pengguna dengan berbagai macam latar belakang dapat bertemu dan berkumpul. Sehingga diharap dapat menciptakan interaksi serta Kerjasama.

Makerspace dekat dengan ruang Locker serta Ruang Tools & Material. Karena berkaitan dengan alur aktifitas pengunjung harus menyimpan barang pribadinya ke locker yang disediakan, lalu menuju ruang tools and material untuk mengambil alat ringan dan Safety Kit untuk keperluan di dalam area makerspace. Posisi Makerspace tidak berhubungan dan jauh dengan area office untuk memisahkan ruang yang membutuhkan ketenangan dan ruang yang menghasilkan suara bising

4. Konsep Perancangan



Gambar 4. Mind Map

Sumber : Data Pribadi (2020)

Konsep dasar yang digunakan pada perancangan Makerspace Gudang Selatan 22 Bandung adalah “Connective to collaboration” secara harfiah connective sendiri berarti terhubung . dengan adanya sesuatu yang menghubungkan individu maupun kelompok dapat terjadinya tujuan dari makerspace yaitu kolaborasi yang dimaksudkan untuk memunculkan esensi dari Makerspace Penerapan kesan santai dan dinamis pada

ruang komunal ini untuk memberi kontras dapat menjadi pusat perhatian. Yang nantinya dapat membuat orang dengan berbagai latar belakang bertemu.

A. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang diaplikasikan pada proyek perancangan ini adalah bentuk geometris dan gabungan geometris yang diterapkan untuk memberi kesan keteraturan dan dibuat memberi kesan dinamis melalui repetisi atau pengulangan bentuk untuk menghasilkan irama pada ruang..

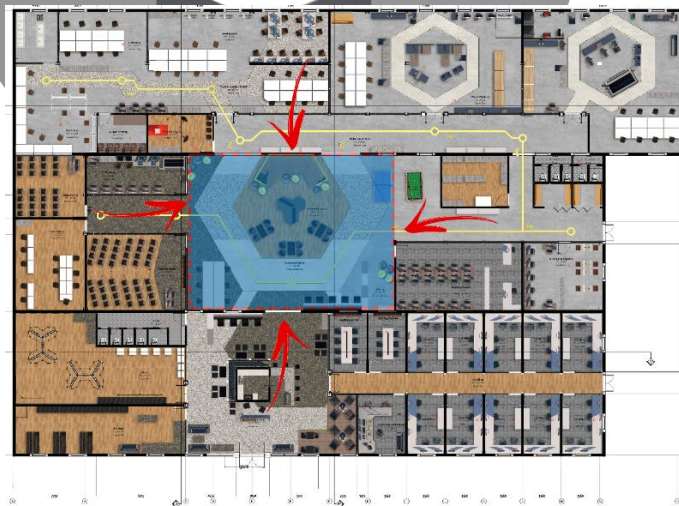


Gambar 5. Penerapan konsep bentuk pada perancangan
Sumber : Data Pribadi (2020)

B. Konsep Organisasi Ruang dan Sirkulasi Ruang

Konsep dari organisasi ruang yang diterapkan adalah linear, organisasi ruang linier bersifat fleksibel dan dapat menanggapi terhadap bermacam kondisi dan bentuk tapak, penempatan ruang penting pada organisasi ruang ini berada ditengah dengan ruang yang menjadi titik tengah untuk berkumpul atau hanya singgah adalah Ruang Komunal, Konsep ruang yang digunakan adalah open plan untuk memberi visibilitas yang baik antar pengguna satu dan lainnya.

Sedangkan Sirkulasi ruang yang akan diterapkan adalah pola sirkulasi radial, Pertimbangan ini berdasarkan bagaimana membentuk esensi dari Makerspace yang merupakan kunci penting dari ide konsep ini. radial harus menentukan satu fungsi ruang yang akan dijadikan pusat perhatian penghuni, dan ruang-ruang yang memiliki fungsi lain akan selalu mengarah atau memusatkan pada ruang yang dijadikan pusat. Bisa disebut juga pusat/center dari ruangan tersebut dimana langkah seseorang akan otomatis mengarah pada ruangan itu.



Gambar 6. Konsep Organisasi Ruang dan Sirkulasi Ruang
Sumber : Data Pribadi (2020)

C. Konsep Warna

Konsep penggunaan warna pada perancangan makerspace disesuaikan dengan tujuan perancangan dan disesuaikan dengan karakter pengguna yaitu didominasi pelaku kreatif. Warna kuning digunakan untuk memberi kesan ruang yang kreatif, aktif dinamis dan ceria. Penggunaan warna kuning juga dapat mengstimulus aktifitas pada ruang karena warna mendekati warna matahari. Untuk memberi keseimbangan dan mengurangi efek silau, digunakan warna yang bersifat netral yaitu warna Hitam, abu abu dan putih.



Gambar 7. Konsep Warna
Sumber : Data Pribadi (2020)

D. Konsep Material

Material yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dari ruang selain mempertimbangkan faktor keindahan harus mempertimbangkan faktor fungsi, konsep dari material yang digunakan menggunakan material yang dapat bersifat akustik. Hal ini difungsikan untuk mengurangi gema dan bocornya suara ke ruangan lain.

| Elemen | Skema Material | | | | |
|----------|---|---|--|---|---|
| Lantai |  |  |  |  | |
| | Carpet Tile | Lantai Beton | Parquete | Terrazzo | |
| Furnitur |  |  | | | |
| | Material Kulit | Kayu Solid Oak | | | |
| Dinding |  |  |  |  |  |
| | Dinding Texture | Bata Expose | Kaca | Terrazzo | Concrete |

E. Konsep Akustik

Konsep dari akustik ruang yang digunakan dengan mengisolasi suara dan sumbernya serta mengolah layout dengan menjauhkan area bising dengan area yang membutuhkan ketenangan. Selain itu melakukan control bising dengan mengisolasi ruang bising melalui ruang yang dibuat tertutup dan mereduksi suara melalui pengolahan material yang bersifat akustik sebagai element interior. Konsep akustik yang digunakan adalah dengan memanfaatkan material yang bersifat akustik seperti Kain, foam, kulit dan kayu. Implementasi akustik

terdapat pada ceiling area makerspace berupa hanging foam dengan posisi vertical pemasangan posisi vertical ini difungsikan untuk tidak memantulkan Kembali suara.



Gambar 8. Konsep Akustik
Sumber : Data Pribadi (2020)

F. Penyelesaian Elemen Interior

- Elemen lantai pada *Makerspace* ini menggunakan lantai yang bersifat akustik. Penggunaan konsep lantai beton finishing *concrete expose* Warna abu dan putih pada area makerspace berkaitan dengan adanya alat dan benda berat. Pada area Kantor menggunakan lantai karpet tile berwarna abu yang berfungsi juga sebagai akustik ruang. Lantai Parket Pada area Seminar, bagian lantai dibuat bertingkat dengan elevasi penambahan 10 cm tiap lantai untuk memaksimalkan visibilitas. Pada area lantai terdapat sticker glow in the dark yang berfungsi pada saat kondisi darurat yang mengarahkan ke pintu keluar terdekat, element ini juga berfungsi membagi arah jalan karena yang dibuat seakan menyerupai jalur tengah jalan raya dengan warna kuning.



Gambar 9. Konsep Lantai
Sumber : Data Pribadi (2020)

- Penyelesaian dinding, dengan membuat ruang berkesan open plan dan tidak membatasi visibilitas antar pengguna, konsep dinding yang digunakan adalah dinding kaca penggunaan dinding kaca dapat mengisolasi bunyi dan kesan ruang luas.namun pada area yang membutuhkan privasi dinding kaca diolah dengan sticker blur.



Gambar 10. Konsep Dinding
Sumber : Data Pribadi (2020)

- Penyelesaian *ceiling*, diolah untuk menjadi akustik ruang dan mampu memberi elemen dinamis pada ruang. Dengan menggunakan Woodstrip Grill dan lampu LED Linear dengan system pencahayaan direct. Penggunaan woodstrip Grill pada area komunal akan memberi efek permainan bayangan karena adanya atap kaca untuk cahaya dari atas dapat masuk. Pada area Makerspace material yang digunakan adalah

gypsum dan akustik foam yang digantung secara vertical untuk menyerap bunyi dan menghindari adanya menyimpan debu.



Gambar 11. Konsep Ceiling
 Sumber : Data Pribadi (2020)

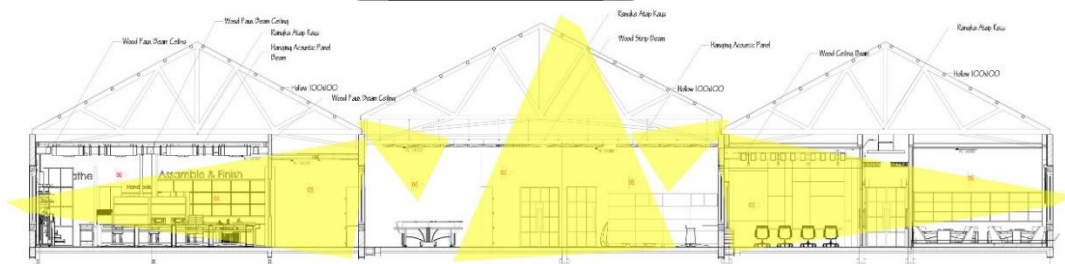
- Penyelesaian Furniture, Konsep dari furniture adalah furniture yang bersifat akustik dan menunjang fleksibilitas. pada furniture perancangan makerspace beberapa area kerja makerspace terdapat roda pada kaki meja untuk memberi fleksibilitas dalam menambah peserta workshop, bentuk dari furniture sendiri disesuaikan dengan fungsinya persegi panjang akan memaksimalkan ruang kerja.penggunaan material kulit dan kayu digunakan untuk memberi akustik pada ruang.



Gambar 12. Konsep Furniture
 Sumber : Data Pribadi (2020)

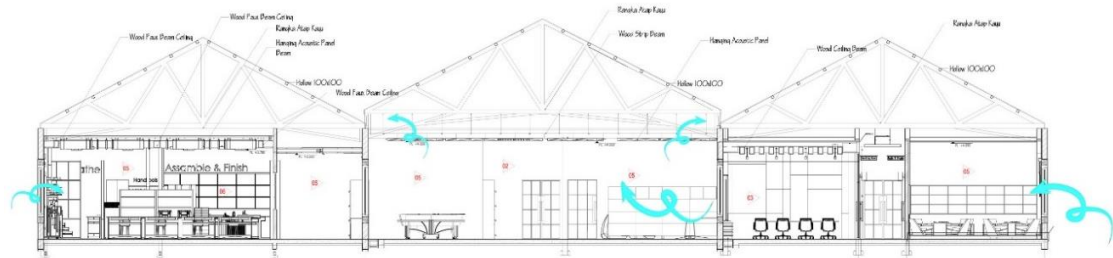
G. Persyaratan Teknis Ruang

- Sistem Pencahayaan memanfaatkan cahaya alami pada siang hari karena terdapat banyak bukaan berupa jendela pada dua sisi bangunan. Penggunaan cahaya artificial digunakan untuk kondisi apabila kurang cahaya, Konsep pencahayaan artificial menggunakan lampu LED linear berwarna Daylight sebagai general lighting dengan sistem penerangan langsung, konsep pencahayaan artificial ini dibuat untuk kebutuhan makerspace yang memerlukan cahaya cukup dan merata untuk pekerjaan di dalamnya. Pada area retail/display konsep pencahayaan yang digunakan adalah Task Lighting untuk memberi highlight pada produk dengan menggunakan lampu Spotlight



Gambar 13. Arah Cahaya Alami
 Sumber : Data Pribadi (2020)

- Sistem penghawaan yang digunakan pada perancangan ini dengan memanfaatkan penghawaan alami karena adanya bukaan yang sangat banyak pada kedua sisi bangunan dan alur sirkulasi udara yang dibuat silang. Namun pada area tertentu tetap tersedia AC untuk memberi kenyamanan pada ruang tanpa terganggu factor eksternal



Gambar 14. Sirkulasi Udara Alami
Sumber : Data Pribadi (2020)

- Sistem keamanan menyediakan *fire detector* yang digunakan sebagai alarm tanda kebakaran dan dilengkapi dengan *water sprinkler*. Selain itu, *signage* untuk mengarahkan ke pintu keluar saat keadaan darurat menggunakan lantai glow in the dark untuk memudahkan.

5. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan *Makerspace* Gudang Selatan 22 Bandung ini adalah menjadi solusi keterbatasan ruang kreatif dengan membuat *makerspace* untuk mengembangkan dan memfasilitasi Subsektor Industri Kreatif di Bandung yang membutuhkan ruang dan peralatan khusus untuk mengekspresikan idenya menjadi sebuah produk. memunculkan esensi dari *makerspace* sebagai ruang kolaborasi dan aktifitas workshop.

6. Daftar Pustaka

- ARMY, E. D. (1976). *Design Guide Art and Craft Center*. Washington DC: -.
- BEKRAF. (2017). *Data statistik dan Hasil Survey Ekonomi Kreatif*. Jakarta.
- Benton, C. M. (2013). *Makerspace Supporting an entrepreneurial system*. Michigan.
- Michelle Hlubinka, D. D. (2013). *Makerspace Playbook School Edition*. Maker Media.
- Rosmawaty Sidauruk, T. A. (2019). Achievement, Obstacles, and Challenges in the Development of Creative Economy's Best Product in the City of Bandung and Badung District. *Jurnal Bina Praja*.
- Siregar, F., & Sudrajat, D. (2017). *Enabling Space: Mapping Creative Hub in Indonesia*. Jakarta: Centre for Innovation Policy and Governance.