

ABSTRAK

**PERANCANGAN INTERIOR BUKATANA *MAKERSPACE* DI
BANDUNG**

Aditya Mochammad Luthfi Hamid

Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Sukapura, Bandung, Jawa Barat 40257

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. 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