

ABSTRAK

Era kreatif di tandai dengan berkembangnya industri kreatif yang menggunakan ide dan keterampilan individu sebagai modal utama, di Indonesia sendiri, industri kreatif mulai berkembang dengan memperoleh perhatian yang cukup banyak di beberapa kalangan khususnya di kota Bandung, namun para pelaku industri kreatif memiliki kendala seperti ruang untuk bekerja atau pun peralatan yang cukup sulit untuk dijangkau, industri kreatif menjadi salah satu solusi untuk permasalahan ekonomi yang ada di Indonesia dikutip dari menteri perdagangan RI, bahwa industri kreatif di Indonesia dapat membantu perekonomian untuk warga di Indonesia.

Dengan adanya kendala tersebut gagasan makerspace menjadi sebuah solusi untuk para pelaku industri kreatif yang ingin mengembangkan produk-produknya yang berfokuskan kepada produk interior, home decor dan yang membutuhkan alat penunjang pertukangan, perancangan makerspace ini diharapkan dapat membantu perkembangan industri kreatif yang ada di Indonesia terutama kota Bandung dan dapat membantu permasalahan perekonomian di Bandung.

Kata kunci : makerspace , industri kreatif , pengembangan produk

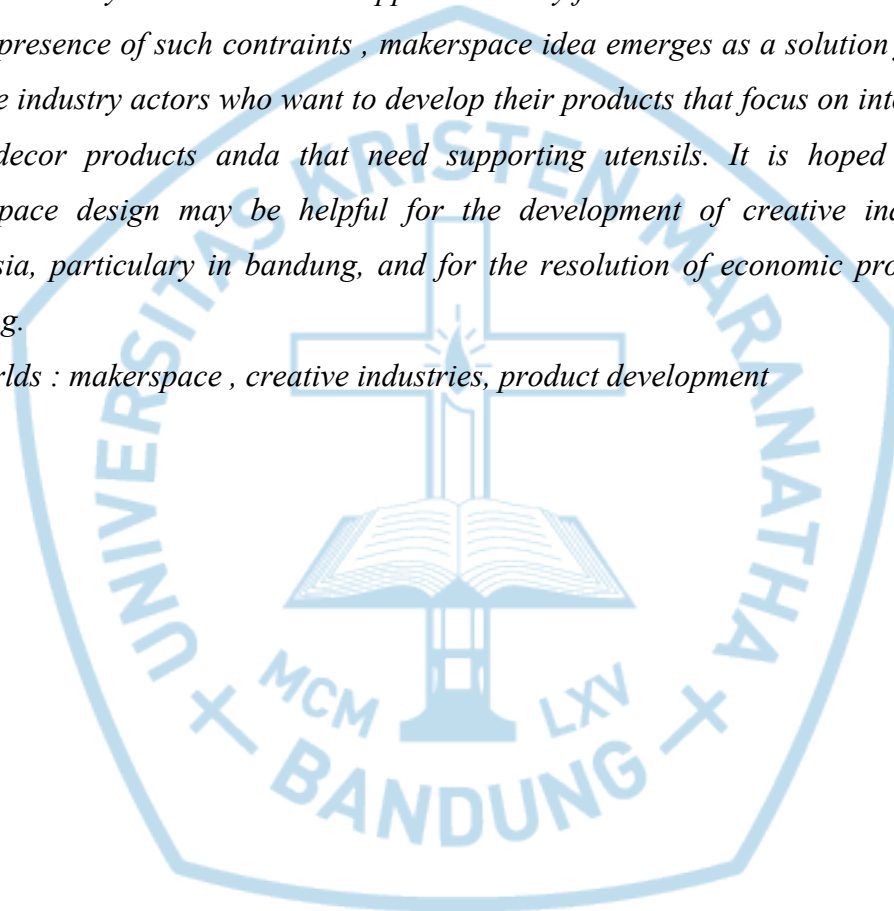


ABSTRAC

A Creative era is marked by the development of creative industry that relies on individual ideas and skills as its main capital. In Indonesia, creative industry began growing by receiving wide public attentions, especially in bandung. However, the creative industry actors are faced with some constraints, usch as space to work in and unaffordable tools. Creative industry has become one of the solutions for economic problems in indonesia. As quoted from republic of indonesia minister of trade, creative industry in indonesia can support economy for indonesia's citizens.

By the presence of such constraints , makerspace idea emerges as a solution for those creative industry actors who want to develop their products that focus on interior and home decor products anda that need supporting utensils. It is hoped that the makerspace design may be helpful for the development of creative industry in indonesia, particulary in bandung, and for the resolution of economic problems in bandung.

Keyworlds : makerspace , creative industries, product development



DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Masalah.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Gagasan Perancangan.....	4
1.7 Manfaat Perancangan.....	4
1.8 Ruang Lingkup Perancangan.....	5
1.9 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II TINJAUAN MAKERSPACE

2.1 Makerspace.....	7
2.1.1 Definisi.....	7
2.1.2 Sejarah & Perkembangan Makerspace.....	7
2.2 Workshop(Lokakarya).....	10
2.2.1 Definisi.....	10
2.2.2 Ergonomi Workshop.....	12
2.2.3 Standar Oprasional Prosedur(SOP).....	14
2.2.4 Output Produk.....	17
2.3 Fasilitas Makerspace.....	19
2.3.1 Wood Working.....	19
2.3.1.1 Definisi.....	19
2.3.1.2 Jenis & Ukuran Mesin.....	19
2.3.2.Metal Working.....	28
2.3.2.1 Definisi.....	28
2.3.2.2 Jenis & Ukuran Mesin.....	28
2.3.3 Surface.....	33
2.3.3.1 Definisi.....	33
2.3.3.2 Jenis Jenis Finishing.....	34
2.3.4 Showroom.....	38
2.3.4.1 Definisi.....	38
2.3.4.2 Prinsip Showroom.....	38
2.3.4.3 Sistem Display Area Pamer.....	39

2.3.4.4 Standar Ergonomi	40
2.3.5 Café.....	42
2.3.5.1 Definisi.....	42
2.3.5.2 Ergonomi.....	42
2.3.5.3 Pencahayaan.....	44
2.3.5.4 Sirkulasi.....	45
2.4 Studi Banding.....	45
2.4.1 Indoestri Makerspace (Jakarta)	45
2.4.2 XPC Makerspace (Singapura)	48
BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI	
3.1 Analisa Fisik Dan Tapak Bangunan.....	52
3.2 Zoning Blocking.....	59
3.3 Identifikasi User.....	63
3.4 Flow Activity.....	63
3.5 Analisa Fungsi Proyek Perancangan.....	65
3.6 Tabel Kebutuhan Ruang.....	67
3.7 Ide Implementasi Konsep & Tema Pada Objek Studi.....	68
3.7.1 Konsep Utama.....	68
3.7.2 Tema Perancangan.....	69
3.7.3 Konsep Programatik.....	70
BAB IV PERANCANGAN MAKERSPACE WOODWORKING & METALWORKING	
4.1 Tema Perancangan.....	77
4.2 Konsep Utama Perancangan.....	78
4.3 Perancangan <i>Makerspace</i>	84
BAB V KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan.....	97
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Standar Ketinggian Meja Kerja

GAMBAR 2.2 Keterangan Meja Kerja

GAMBAR 2.3 Keterangan *Ergonomi Storage*

GAMBAR 2.4 Wood & Metal Furniture

GAMBAR 2.5 Accessoris Interior & Home Decor

GAMBAR 2.6 *Alat Ketam Manual*

GAMBAR 2.7 *Alat Ketam Listrik*

GAMBAR 2.8 *Circular Blade*

GAMBAR 2.9 *Chisels*

GAMBAR 2.10 Hand Saw Machine

GAMBAR 2.11 *Chisels*

GAMBAR 2.12 *Hand Drill*

GAMBAR 2.13 *Marking Tools*

GAMBAR 2.14 *Band Saw*

GAMBAR 2.15 *Table Saw*

GAMBAR 2.16 *Wood Lathe*

GAMBAR 2.17 *Bench Disc Sander*

GAMBAR 2.18 *Hacksaw*

GAMBAR 2.19 *Gauge Shear*

GAMBAR 2.20 Cut Off Saw

GAMBAR 2.21 *Grinder*

GAMBAR 2.22 *Disc Sander*

GAMBAR 2.23 Welding Machine

GAMBAR 2.24 *Stand Drill*

GAMBAR 2.25 *Gerakan kepala manusia dalam bidang horizontal dan vertical*

GAMBAR 2.26 Ergonomi jarak pandang optimal

GAMBAR 2.27 *Ergonomi Sirkulasi Optimal*

GAMBAR 2.28 *Ergonomi ergonomic area makan*

GAMBAR 2.29 *Ergonomi Meja*

GAMBAR 2.30 Ergonomi Sirkulasi Pelayan

GAMBAR 2.31 *Receptionist Indoestri Makerspace*

GAMBAR 2.32 *Loker*

GAMBAR 2.33 *Workshop & Cafe*

GAMBAR 2.34 *Wood Supply room*

GAMBAR 2.35 *Material Centre*

GAMBAR 2.36 *Experience Centre*

GAMBAR 2.37 *Equipment Room*

GAMBAR 2.38 *3D Printing*

GAMBAR 3.1 *Block Plan*

GAMBAR 3.2 *Denah Lantai Dasar DSE Factory Outlet*

GAMBAR 3.3 *Denah Lantai 1 DSE Factory Outlet*

GAMBAR 3.4 *Denah Lantai 2 DSE Factory Outlet*

GAMBAR 3.5 *Denah Lantai 3 DSE Factory Outlet*

GAMBAR 3.6 *Tampak Muka DSE Factory Outlet*

GAMBAR 3.7 *Potongan A-A DSE Factory Outlet*

GAMBAR 3.8 *Tampak Utara DSE Factory Outlet*

GAMBAR 3.9 *Potongan B-B DSE Factory Outlet*

GAMBAR 3.10 *Facade Gedung DSE Factory Outlet*

GAMBAR 3.11 *Interior Gedung DSE Factory Outlet*

GAMBAR 3.12 *Zoning Blocking Denah Lantai Dasar*

GAMBAR 3.13 *Zoning Blocking Denah Lantai 1*

GAMBAR 3.14 *Zoning Blocking Denah Lantai 2*

GAMBAR 3.15 *Zoning Blocking Denah Lantai 3*

GAMBAR 3.16 *Tabel Kebutuhan Ruang*

GAMBAR 3.17 *Mechanical Element*

GAMBAR 3.18 *Bentuk Geometri Dasar Mmbentuk ruang 3 dimensi*

GAMBAR 3.19 *Pallete Warna & Studi Image*

GAMBAR 3.20 *Studi Image Material*

GAMBAR 3.21 *Studi Image Pencahayaan*

GAMBAR 3.22 *Mesin AHU*

GAMBAR 3.23 *Dust Collector System*

GAMBAR 3.24 *Sistem Keamanan*

GAMBAR 4.1 *Site Plan*

GAMBAR 4.2 *Mechanical Element*

GAMBAR 4.3 *Bentuk Geometri dasar*

GAMBAR 4.4 *Pallete warna & Studi image*

GAMBAR 4.5 *Studi Image Material*

GAMBAR 4.6 Studi Image Pencahayaan

GAMBAR 4.7 Mesin AHU

GAMBAR 4.8 Dust Collector System

GAMBAR 4.9 Sistem Keamanan

GAMBAR 4.10 Denah general lantai dasar

GAMBAR 4.11 Denah general lantai 1

GAMBAR 4.12 Denah general lantai 2

GAMBAR 4.13 Denah general lantai 3

GAMBAR 4.14 Potongan general A&B

GAMBAR 4.15 Denah khusus cafe

GAMBAR 4.16 Potongan A&B cafe

GAMBAR 4.17 Denah khusus showroom

GAMBAR 4.18 Potongan A&B showroom

GAMBAR 4.19 Denah khusus workshop

GAMBAR 4.20 Potongan A&B workshop

GAMBAR 4.21 View 1

GAMBAR 4.22 View 2

GAMBAR 4.23 View 3

GAMBAR 4.24 View 4

