

# PERANCANGAN INTERIOR MAKERSPACE TEKSTIL DI BANDUNG

Elizabeth Tara, Elliati Djakaria Sutjiawan, Dipl.Ing.,M.Min., Yudita Royandi, ST., S.Ds., M.DS.

Etaracaudia75@gmail.com

Desain Interior

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Universitas Kristen Maranatha

Jalan Prof. Drg. Surya Sumantri No.65, Bandung, Jawa barat, Indonesia

## ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya bidang industri kreatif, potensi untuk turut serta mengambil bagian untuk bisnis di bidang industri kreatif pun semakin terbuka lebar untuk semua orang di Indonesia. Indonesia yang kaya akan kebudayaan dan tradisi juga keanekaragaman hasil alam memberi kesempatan bagi semua orang, baik seniman maupun orang awam untuk terus menggali kreativitas mereka. Ketika kreatifitas sudah menghasilkan sebuah ide perancangan, kendala selanjutnya ialah bagaimana merealisasikan ide tersebut menjadi barang yang bernilai. *Makerspace* inilah salah satu alternatif yang dapat menjadi wadah atau sarana untuk merealisasikan ide seseorang. *Makerspace* dinilai dapat digunakan untuk memfasilitasi orang-orang yang ingin menciptakan sesuatu namun terbatas karena kurangnya pengetahuan atau *know-how*, tidak memiliki tempat yang memadai, dan tidak memiliki alat atau mesin yang di perlukan. Perancangan ini bertujuan menghasilkan sebuah *makerspace* yang dapat menjawab kebutuhan masyarakat Bandung, pada khususnya, untuk mengolah tekstil dengan maksimal.

Kata kunci : kreatif, *makerspace*, tekstil

## ABSTRACT

*Along with the development of the creative industries, the potential to participate and take part to businesses in the creative industries even more wide open for all the people in Indonesia. Indonesia is rich in culture and tradition of diversity of natural products also provide an opportunity for all people, both artists and ordinary people to continue to explore their creativity. When creativity is menghasilkan a design idea, the next obstacle is how to realize these ideas into valuable goods. Makerspace this is one alternative that can be a container or means to realize one's ideas. Makerspace rated can be used to facilitate those who want to create something but are limited due to lack of knowledge or know-how, does not have an adequate place, and does not have the tools or machines are necessary. This design aims to produce a makerspace that can answer the needs of the people of Bandung, in particular, for treating textiles with a maximum.*

*Keywords: Creative, makerspace, textile*

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	
DAFTAR ISI .....	

## **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Ide Gagasan Perancangan .....	3
1.4 Tujuan Perancangan .....	4
1.5 Ruang Lingkup Perancangan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4

## **BAB II MAKERSPACE TEKSTIL**

2.1 <i>Makerspace</i> .....	6
2.1.1 Sejarah Perkembangan <i>Makerspace</i> .....	6
2.1.2 Definisi <i>Makerspace</i> .....	10
2.2 Tekstil .....	13
2.2.1 Definisi Tekstil .....	13
2.2.2 Sejarah Industri Tekstil di Indonesia .....	13
2.2.3 Proses Pengolahan Tekstil .....	16
2.3 <i>Makerspace</i> Tekstil	
2.3.1 Definisi <i>Makerspace</i> Tekstil .....	30
2.3.2 Peralatan Penunjang .....	31

2.3.3 Standar Pencahayaan .....	36
2.4 Studi Banding	
2.4.1 Indoestri .....	40
2.4.2 DRAFT   <i>Creator Class</i> .....	45

### **BAB III MAKERSPACE TEKSTIL**

3.1 Analisa Site .....	47
3.2 Analisa Bangunan .....	47
3.3 Analisa User .....	51
3.4 Flow Activity User .....	51
3.5 Analisa Fungsi .....	52
3.6 Programming .....	52
3.7 Tabel Kebutuhan Ruang .....	53
3.8 Konsep .....	60

### **BAB IV PERANCANGAN INTERIOR MAKERSPACE TEKSTIL**

4.1 Tema Perancangan .....	75
4.2 Konsep Perancangan .....	75
4.3 Perancangan <i>Lobby Makerspace</i> .....	77
4.4 Perancangan <i>Studio</i> .....	80
4.5 Perancangan <i>Workshop Makerspace</i> .....	82

### **BAB V KESIMPULAN**

5.1 Kesimpulan .....	86
----------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	GeekNesia .....	
Gambar 1.2	Neil Gershenfeld .....	
Gambar 1.3	<i>Workspace</i> FabLab Bandung .....	
Gambar 2.1	<i>Hackerspace</i> .....	10
Gambar 2.2	<i>Make Magazine</i> .....	12
Gambar 2.3	Leonard Theosabrata, <i>founder of</i> Indoestri .....	13
Gambar 2.4	Selendang Tenun .....	21
Gambar 2.5	Alat Tenun Tradisional .....	22
Gambar 2.6	Teknik Merajut Tradisional .....	23
Gambar 2.7	Topi hasil rajutan .....	24
Gambar 2.8	Batik Mega Mendung .....	25
Gambar 2.9	Proses Batik Tulis .....	27
Gambar 2.10	Cap Tembaga .....	28
Gambar 2.11	Pengrajin Sedang Mambatik Lukis .....	28
Gambar 2.12	Tempat Mencelup dan Membilas Kain .....	29
Gambar 2.13	Hasil <i>tye-die</i> Pada Kain .....	31
Gambar 2.14	Proses Cetak Saring .....	33
Gambar 2.15	Mesin Jahit .....	35
Gambar 2.16	Ergonomi Meja dan Kursi .....	37
Gambar 2.17	Contoh Meja Kerja .....	37
Gambar 2.18	Mesin jahit tradisional .....	38
Gambar 2.19	Mesin jahit <i>high-speed</i> .....	39
Gambar 2.20	Mesin jahit <i>obras</i> .....	40
Gambar 2.21	Mesin jahit lubang kancing .....	40

Gambar 2.22	<i>Facade</i> Indoestri <i>Makerspace</i> .....	45
Gambar 2.23	Peserta kelas <i>woodworking</i> .....	46
Gambar 2.24	Peserta dan <i>lecture</i> kelas <i>textile &amp; leather</i> .....	47
Gambar 2.25	Suasana lantai 1 .....	48
Gambar 2.26	Suasana <i>workspace</i> lantai 2 .....	49
Gambar 2.27	Metode Pembelajaran .....	50
Gambar 2.28	Program dan Biaya .....	51
Gambar 3.1	<i>Block plan</i> NuArt Sculpture Park.....	53
Gambar 3.2	Taman NuArt Sculpture Park.....	53
Gambar 3.3	Salah satu patung di Taman NuArt Sculpture Park .....	54
Gambar 3.4	Interior galeri NuArt Sculpture Park.....	54
Gambar 3.5	<i>Treatment ceiling</i> NuArt Sculpture Park .....	55
Gambar 3.6	Permainan Unsur Kayu Pada Interior.....	56
Gambar 3.7	Interior lantai 1 galeri .....	57
Gambar 3.8	<i>Bubble Diagram</i> .....	58
Gambar 3.9	<i>Zoning-Blocking</i> .....	59
Gambar 3.10	Klasifikasi Serat Alam .....	63
Gambar 3.11	Klasifikasi Serat Sintetis .....	65
Gambar 3.12	Bentuk Umum Penampang Melintang Serat.....	68
Gambar 3.13	Bentuk Serat dan diameternya .....	70
Gambar 3.14	Serat tenun keranjang .....	72
Gambar 3.15	Serat silang kepar tegak.....	72
Gambar 3.16	<i>Colour Swatch</i> .....	73
Gambar 3.17	Contoh motif tekstur .....	73
Gambar 3.18	Panel rotan .....	74
Gambar 3.19	Material rotan .....	74

Gambar 3.20	<i>Concrete dan glass</i> .....	74
Gambar 3.21	Plat kuningan .....	75
Gambar 4.1	<i>Layout Furniture Lobby Makerspace</i> .....	80
Gambar 4.2	Perspektif Lobby <i>Makerspace</i> .....	80
Gambar 4.3	Perspektif Toko di <i>Lobby Makerspace</i> .....	81
Gambar 4.4	Perspektif <i>Lounge</i> di <i>Lobby Makerspace</i> .....	81
Gambar 4.5	<i>Layout Furniture Studio</i> .....	82
Gambar 4.6	Perspektif Resepsionis Lantai 1 .....	83
Gambar 4.7	Perspektif <i>Studio Makerspace</i> .....	83
Gambar 4.8	<i>Layout Furniture Workspace Makerspace</i> .....	84

