



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini bidang industri kreatif sedang berkembang dengan pesat. Potensi untuk bisnis di bidang kreatif masih terbuka luas untuk para semua orang di Indonesia 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. Ibu Euis Saedah, Direktur Jenderal Industri Kecil dan Menengah Kementerian Perindustrian mengatakan bahwa industri kreatif merupakan kegiatan usaha yang fokus pada kreasi dan inovasi. Indonesia yang kaya akan budaya serta tradisi bisa menjadi sumber inspirasi untuk berkekrativitas.

Kemajuan di bidang teknologi berbanding lurus dengan kemudahan untuk mendapat informasi saat ini, bukanlah hal yang sulit untuk mencari inspirasi dan ide untuk berkekrativitas. Namun apa artinya sebuah ide atau gagasan bila tidak diikuti dengan kemampuan untuk mengubahnya menjadi

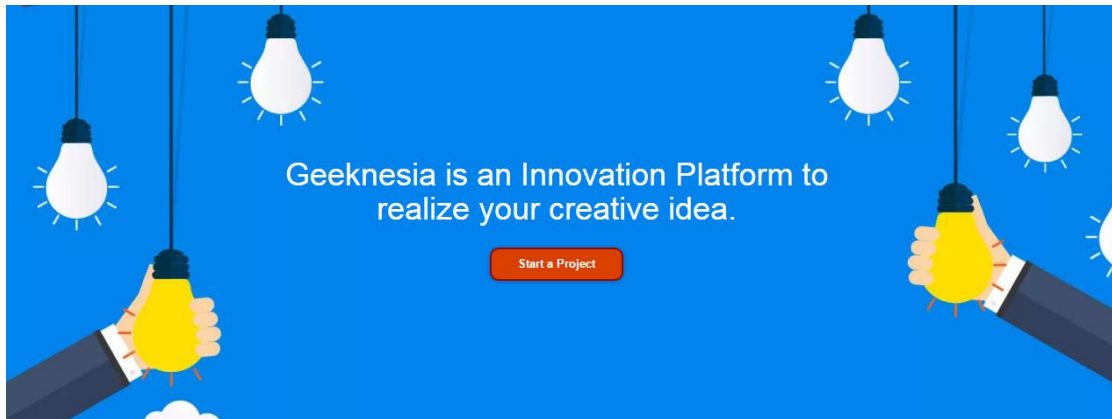
sesuatu yang memiliki nilai atau daya jual. Itulah yang sering kali menjadi titik henti proses kreativitas seseorang.

Ketika ide perancangan sudah ada, kendala selanjutnya yang seringkali dihadapi ialah sarana untuk merealisasikan ide tersebut. Dalam merealisasikannya seringkali dibutuhkan beberapa hal seperti tempat yang lebih memadai, seorang mentor yang sudah lebih ahli sebagai pembimbing untuk memudahkan proses pembuatan, sebuah komunitas dimana sesama *makers* dapat berbagi ilmu dan pengalaman, juga alat-alat tertentu sebagai penunjang yang dapat memudahkan proses pembuatan. Hal-hal tersebut itulah yang sulit didapatkan *makers*, contohnya ketika proses pembuatan sesuatu yang tidak memungkinkan untuk di akses di rumah, atau dibutuhkan alat tertentu yang biayanya terlalu tinggi untuk dikerluarkan seorang pemula, dll. Kurangnya kemampuan-kemampuan tersebut yang menghambat *makers* untuk merealisasikan ide yang ada. Maka dari itu dibutuhkan sarana atau wadah untuk merealisasikannya.

Makerspace dinilai sebagai jalan keluar atau salah satu alternatif untuk permasalahan ini karena *makerspace* dinilai dapat mewadahi atau menjadi sarana untuk hal-hal yang disebutkan sebelumnya. Namun hingga saat laporan ini ditulis, *makerspace* sendiri belum menjadi fenomena besar yang sudah banyak diketahui dan diminati oleh masyarakat Kota Bandung. *Makerspace* yang ada di Kota Bandung ialah GeekNesia dan FabLab Bandung. Meskipun tidak mencantumkan kata *makerspace* dalam namanya, kedua tempat tersebut memiliki hubungan yang erat dengan *makerspace*, baik dari sejarahnya maupun kegiatan yang berlangsung di dalamnya.

GeekNesia bekerja sama dengan Micorsoft dan Intel menjadi sebuah *makerspace* yang bekerja di bidang teknologi yang memiliki kaitan erat dengan internet. GeekNesia didirikan di Jalan Garuda no 103G, Kota Bandung dengan tujuan membantu *makers* untuk menciptakan produk dan layanan yang baik dengan menggunakan *platform* GeekNesia yang dinilai dapat digunakan dengan mudah dan menghemat waktu dalam pengembangan aplikasi yang diciptakan. Geeknesia memiliki visi agar produk lokal Indonesia, khususnya

dalam bidang teknologi dapat menjadi solusi yang nyata dan berarti untuk kebutuhan masyarakat. Selain itu produk-produk yang dihasilkan dapat menjadi produk yang penuh inovasi.



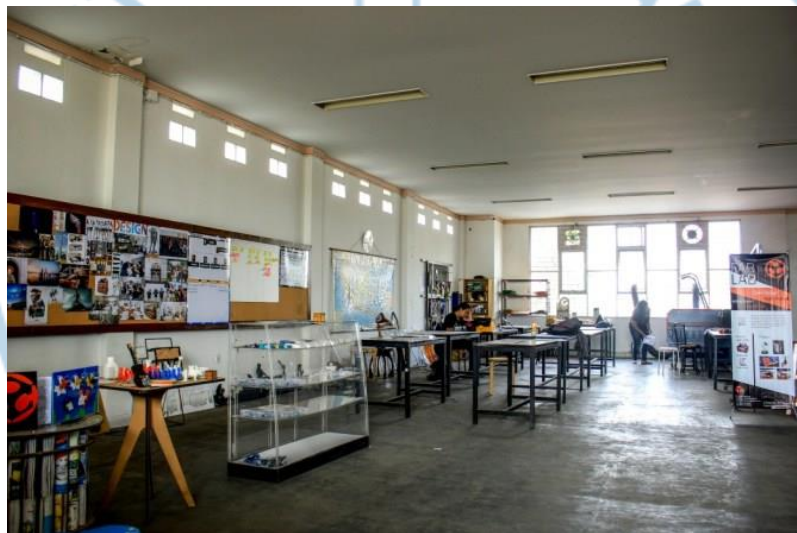
Gambar 1.1 GeekNesia
Sumber : www.geeknesia.com
(diunduh pada 11 Nov 2016 ,pukul 21.00 WIB)

Berbeda dengan GeekNesia, Fab Lab memiliki sejarah panjang bahkan jauh sebelum ada di Bandung. FabLab atau *Fabrication Laboratory* pertama kali dibentuk oleh Neil Gershenfeld dari *Center for Bits and Atom*, *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) Boston, USA pada tahun 2001.



Gambar 1.2 Neil Gershenfeld
Sumber : www.fablabbandung.org
(diunduh pada 11 Nov 2016 ,pukul 21.05 WIB)

FabLab merupakan laboratorium fabrikasi digital yang menyediakan beberapa mesin dan alat bantu lain yang dibutuhkan untuk membuat desain, pemodelan, *prototyping*, *mockup*, dan sebagainya. Moto dari FabLab adalah “*how to make almost anything*”. Di FabLab diharapkan kita dapat belajar untuk membuat hampir segalanya. Sebagai laboratorium, FabLab memiliki fungsi untuk membuat *prototype* teknis untuk memacu inovasi dan penemuan, sekaligus memberi stimulus bagi kewirausahaan lokal. FabLab juga berfungsi sebagai laboratorium untuk belajar, tempat untuk bermain, yang membentuk lingkungan yang mendorong pengembangan desain dan menciptakan situasi yang tepat dan kondusif untuk mempelajari bagaimana membuat hampir segalanya. Berlokasi di Jalan Raya Kopo no. 78 Kota Bandung, FabLab Bandung sudah berdiri sejak Februari 2015.



Gambar 1.3 *Workspace* FabLab Bandung
Sumber : www.fablabbandung.org
(diunduh pada 11 Nov 2016 ,pukul 21.06 WIB)

Dari kedua contoh di atas dapat disimpulkan saat ini kesadaran masyarakat Bandung akan fenomena *makerspace* masih sangat rendah. Bahkan masih sedikit masyarakat yang tahu dan memanfaatkannya. Dari kedua contoh yang terdapat di Kota Bandung, kita ketahui belum ada pula *makerspace* yang bekerja di bidang tekstil, maka dari itu dinilai tepat jika *makerspace* tekstil ini

dapat mewadahi kebutuhan masyarakat Kota Bandung untuk merealisasikan ide mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu kepada latar belakang yang sudah dilampirkan sebelumnya, maka dapat dibuat identifikasi masalahnya sebagai berikut;

- Dibutuhkan sebuah sarana yang dapat menyediakan baik ilmu atau *know-how* maupun fasilitas seperti alat dan mesin untuk mewadahi orang-orang yang ingin merealisasikan idenya dan berkarya dalam bidang tekstil dan pengolahannya.
- Di zaman yang serba instan ini orang terkadang melupakan pentingnya sebuah proses, sedangkan proses ialah faktor penting dalam menciptakan sesuatu. Maka dari itu diperlukan sebuah sarana belajar informal yang tidak membutuhkan waktu banyak namun tidak menghilangkan nilai-nilai penting dalam menciptakan sesuatu.
- Bagi orang awam yang baru akan mencoba menciptakan sesuatu, banyak halangan yang di rasakan seperti pengetahuan teori yang terbatas, tidak adanya tempat, alat atau mesin yang dibutuhkan, tidak mengerti cara menggunakan alat atau mesin, tidak tahu dimana harus membeli bahan yang akan diolah. Masalah-masalah inilah yang ingin diselesaikan dalam perancangan ini.

1.3 Ide Gagasan Perancangan

Perancangan *makerspace* ini diharapkan 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. Selain itu juga dengan adanya *makerspace* diharapkan dapat merangsang kreativitas semua orang untuk menciptakan sesuatu. Di *makerspace* ini juga para pengguna dapat saling berbagi ilmu dan menciptakan komunitas kreatif bersama. Adapun fasilitas yang direncanakan ada dalam *makerspace* ini ialah *workspace* dan

studio yang mempelajari keanekaragamana tekstil Indonesia, cara pengolahannya, serta pemanfaatannya menjadi barang yang mempunyai nilai. Seperti contohnya kelas membatik berbagai macam batik di Indonesia, kelas *natural dyeing technique*, kelas menenun, kelas menjahit, dan kelas *fabric manipulation making*. Serta *additional* kelas lainnya yang berhubungan dengan tekstil maupun cara pengolahannya.

Sedangkan untuk interior bangunan secara garis besar bergaya *modern*. Hal ini dimaksudkan karena gaya *modern* dinilai dapat menjadi wadah yang mudah diterima oleh masyarakat awam terutama anak muda yang menjadi target pasar dari *makerspace* ini sendiri. Jika konten atau kegiatan dalam *makerspace* dinilai mengangkat nilai-nilai tradisional Indonesia dalam bidang tekstil, desain interior yang bergaya *modern* diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara ketertarikan anak muda terhadap nilai-nilai tradisional tersebut. Jika sesuatu yang berbau tradisional kadang terkesan tidak menarik atau membosankan, *makerspace* ini diharapkan dapat menjadi tempat dimana unsur *modern* dapat berharmonisasi dengan baik dengan unsur tradisional menghasilkan sesuatu yang tidak saja menarik namun juga memiliki nilai-nilai.

Gaya *modern* dalam desain interior pertama kali dikenal dengan ciri desain yang *simple*, bersih, fungsional, *stylish* dan mengikuti perkembangan zaman dan gaya hidup. Gaya *modern* juga seringkali ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia dan mudah di dapat oleh banyak orang. Gaya *modern* seringkali ditandai dengan *free space* yang luas, penggunaan warna-warna primer yang netral serta bentukan geometris dasar dengan garis-garis yang fungsional, baik pada bentuk arsitektur bangunan, pengolahan sirkulasi ruang hingga pemilihan furniturnya.

1.4 Rumusan Masalah

- Bagaimana menciptakan tempat yang dapat menjawab kebutuhan para desainer maupun orang awam untuk merealisasikan ide perancangan mereka berhubungan dengan tekstil dan pengolahannya?

- Bagaimana menciptakan *makerspace* dengan gaya *modern* namun tetap memiliki nilai-nilai tradisional?

1.5 Tujuan Perancangan

Dalam perancangan *makerspace* ini terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai, diantaranya yaitu :

- Merancang sebuah *makerspace* yang dapat menjawab kebutuhan masyarakat Bandung dalam merealisasikan idenya sendiri dalam menciptakan sesuatu khususnya yang berhubungan dengan bidang tekstil.
- Merancang *makerspace* dengan gaya *modern* yang nyaman dan tidak membosankan agar pengguna dapat menikmati proses menciptakan suatu karya dalam jangka waktu yang cukup lama.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

Dimaksudkan agar perancangan lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang semula ditetapkan, maka perancangan hanya mencakup *lobby*, area *workspace*, area studio, dan *café*.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan penelitian ini, yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, ide gagasan perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan ruang lingkup perancangan.

BAB 2 STUDI LITERATUR *MAKERSPACE* TEKSTIL

Bab ini berisi pengertian, teori pendukung tentang *makerspace* dan tekstil, standar ergonomi studio, serta studi banding yang sudah dilakukan terkait objek perancangan.

BAB 3 DESKRIPSI PROYEK PERANCANGAN *MAKERSPACE* TEKSTIL

Bab ini berisi analisa fisik dan fungsi dari objek perancangan, identifikasi user, struktur organisasi, *flow activity*, dan *zoning blocking* ruangan pada objek perancangan.

BAB 4 PERANCANGAN INTERIOR *MAKERSPACE* TEKSTIL

Bab ini berisi hasil perancangan akhir dari Makerspace tekstil yang telah dijabarkan pengertiannya di bab-bab sebelumnya. Tema perancangan, konsep perancangan, baik konsep bentuk, warna, material, dll hingga pengaplikasiannya pada setiap interior ruangan dilampirkan pada bab ini.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari bab-bab sebelumnya mengenai perancangan makerspace tekstil dan hasil akhir perancangan tersebut.

