

Perancangan Interior *Makerspace* dan *Gallery Café* “The Workshop” di Surabaya

Vienna Ernes Fellisia Setiawan, Cok Gede Padmanaba, dan Sherly De Yong
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: viennaernest@gmail.com ; cokraip@gmail.com

Abstrak— Di Indonesia industri kreatif sedang berkembang pesat, seperti di kota besar, yaitu Surabaya. Salah satunya adalah dibidang keterampilan yang diadakan di suatu tempat yang disebut bengkel kreatif. “The Workshop” adalah salah satu merek lokal kursus keterampilan yang sedang berkembang, tetapi belum memiliki tempat permanen yang dapat memenuhi kebutuhan pesertanya secara optimal. Maka, dibuatlah sebuah Perancangan *Makerspace* dan *Gallery Café* “The Workshop” untuk menyelesaikan permasalahan ruang yang ada. Metode yang digunakan pada perancangan *Makerspace* dan *Gallery Café* “The Workshop” adalah metode kerangka berpikir atau *design thinking* yang diadaptasi dari kurikulum Standford University yang meliputi beberapa langkah yaitu *emphatize* (menentukan *problem* dan *solution*), *observation* (mengumpulkan data fisik dan data literatur), *define* (melakukan analisis dan *programming*), *ideate* (membuat skematik desain dan desain akhir), dan tahap akhir berupa *prototyping* (membuat bentuk visualisasi 3D berupa maket). Hasil dari perancangan ini adalah sebuah perancangan interior untuk mewadahi kegiatan *makerspace* agar dapat berjalan secara optimal dan fungsional dengan konsep “*Bee Infinite*” yang terinspirasi dari *brand image* “The Workshop”, serta perancangan ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat.

Kata Kunci— Galeri, Interior, Kafe, *Makerspace*

Abstrac—Skills are needed as individual to develop themselves. Skills also became a major to starting a business. Learning a skill is now becoming a lifestyle in the society especially in big cities, such as Surabaya. There are many kinds of skills, depending on the specialization of each individual. Sometimes people get trouble to finding a workshop that they interesting in, so it needs attention to fulfill the requirement of society.

The method that designer used is the method of design thinking. The Results of the design is not just become a means of exhibitions, but also become a means to increase the knowledge for people with specialization in vocational training.

Keyword— Café, Interior, Gallery, *Makerspace*

I. PENDAHULUAN

KETERAMPILAN sangat dibutuhkan masyarakat pada era modernisasi yang terus berkembang ini. Selain untuk pengembangan diri, keterampilan dapat menjadi sebuah modal utama dalam berbisnis. Antara lain keterampilan mendesain, memasak, melukis, dan masih banyak lainnya yang dapat dipelajari oleh setiap orang.

Saat ini kursus keterampilan singkat atau biasa disebut *makerspace* sedang menjadi trend masyarakat dikota besar, termasuk di kota Surabaya. Mulai bermunculan *makerspace* yang menawarkan kursus keterampilan singkat yang dikemas menarik dan trendy. Salah satu faktor tersebut membuat masyarakat tertarik untuk ikut dalam suatu kegiatan dalam *makerspace* Selain mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan, peserta juga mendapatkan ilmu keterampilan yang jarang ada dipasaran.

Kegiatan keterampilan yang diadakan dibagi menjadi dua kategori, yaitu kerajinan tangan dan memasak. Hal yang melatarbelakangi pemilihan kegiatan keterampilan ini karena masyarakat sedang gemar dengan kerajinan tangan praktis, seperti menyulam, membuat boneka, membuat dompet kulit, menghias kue, mendekor dan sebagainya. Selain itu, melihat kepada pasar industri kreatif semacam kerajinan tangan ini tengah berkembang pesat dan diharapkan kegiatan *makerspace* seperti ini akan mengembangkan skill individu.

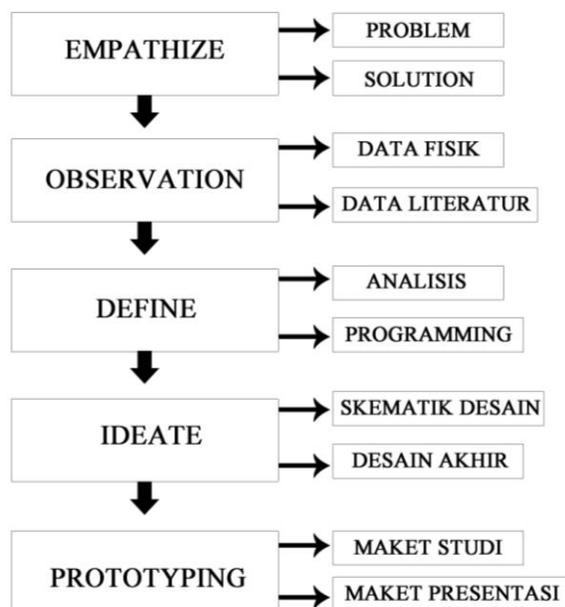
Pengenalan tentang *makerspace* ke masyarakat sendiri terbilang cukup mudah. Media sosial seperti instagram, facebook, dan blog menjadi sarana untuk penyebaran informasi. Selain itu, brand penyedia *makerspace* sering mengikuti *event-event* seperti *bazaar*, *market*, dan *exhibition* untuk memperkenalkan kursus keterampilan singkat yang mereka adakan tersebut. Untuk *makerspace* dengan brand “The Workshop” sendiri tidak punya tempat permanen dan berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain. Dapat dikatakan akses untuk mengikuti kursus ini terbilang cukup mudah untuk pengguna sosial media saja, tetapi ini menjadi kendala bagi masyarakat yang tidak mempunyai akun sosial media. Selain itu, tidak adanya sebuah wadah atau tempat permanen yang dapat mewadahi kegiatan *makerspace* tersebut, sehingga masyarakat kesulitan mengakses karena tempat berpindah-pindah.

Untuk kedepannya industri kreatif seperti ini pasti akan terus berkembang. Dunia bisnis, ekonomi, dan teknologi semakin berkembang, kebutuhan manusia juga semakin meningkat. Masyarakat butuh bekal *softskill* maupun *hardskill* untuk bertahan hidup di era globalisasi ini. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah tempat untuk mewadahi kegiatan industri kreatif, salah satunya dibidang keterampilan.

Target Perancangan

1. Masyarakat usia produktif di kota besar, khususnya Surabaya lebih aktif berperan dalam industri kreatif dan pengembangan diri dalam bidang keterampilan.
2. *Makerspace* dan *Gallery Cafe* "The Workshop" menjadi sebuah tempat untuk pengembangan keterampilan yang dikenal banyak orang.
3. Desainer dapat menjadi inspirasi untuk desainer interior selanjutnya dan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat untuk diri sendiri dan masyarakat.
4. Melakukan penyebaran pamflet, poster dan kartu nama yang informatif dan edukatif bagi masyarakat.

II. TAHAPAN PERANCANGAN



Gambar 1. Tahapan design thinking dalam Perancangan Interior *Makerspace* dan *Gallery Cafe* "The Workshop"

Metode perancangan yang digunakan adalah metode kerangka berpikir yang diadaptasi dalam kurikulum Stanford University Institute of Design. Menurut Tim Brown *design thinking* atau kerangka berpikir adalah sebuah pendekatan yang terpusat pada manusia untuk menciptakan inovasi yang menarik oleh desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan masyarakat, perkembangan teknologi dan kebutuhan untuk kesuksesan bisnis. Inti dari proses ini adalah perkiraan terhadap tindakan dan penciptaan dengan menciptakan dan menguji sesuatu [1].

A. Tahap Empathize

Tahap pemahaman dalam proses berpikir desain. Pada tahap ini, desainer dituntut untuk memahami kebutuhan desain yang bagaimana yang dibutuhkan oleh pengguna dan mengembangkan latar belakang dari topik perancangan yang

dipilih.

B. Tahap Observation

Tahap kedua adalah melakukan observasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data. Observasi yang dilakukan adalah observasi lapangan dengan mengumpulkan data fisik objek perancangan, seperti lokasi, bentuk fisik bangunan, elemen interiornya, dan data lain yang diperlukan untuk mendesain. Kedua observasi data literature terkait dengan topik perancangan, dan yang terakhir adalah observasi data tipologi sejenis sebagai perbandingan dalam mendesain.

Hal lainnya yang perlu dilakukan untuk mengumpulkan data agar lengkap dan akurat adalah melakukan interaksi dengan orang-orang yang terkait dalam perancangan. Misal : pemilik gedung, pengguna gedung, pengunjung dan masyarakat sekitar.

Hasil yang perlu dicapai pada tahap ini adalah data-data fisik bangunan dan data berupa teori-teori terkait topik perancangan.

C. Tahap Define

Pada tahap ini desainer menganalisis dan menentukan kebutuhan dan masalah yang dilihat dari sudut pandang pengguna dan akan diselesaikan melalui proses mendesain.

Hasil yang dicapai pada tahap ini adalah berupa poin-poin masalah dan kebutuhan desain.

D. Tahap Ideate

Pada tahap ideasi desainer mengeksplorasi berbagai macam kemungkinan solusi yang dapat menyelesaikan masalah desain (brainstorming). Ide-ide desain yang telah ada diaplikasikan kedalam konsep desain dan skematik desain dengan banyak alternatif yang muncul.

Kemudian setelah mengumpulkan ide-ide dan mengaplikasikannya dalam bentuk skematik desain, desainer melakukan evaluasi kembali pada desain yang dipilih dan menciptakan satu desain paling baik untuk dikembangkan lagi menjadi sebuah gambar kerja.

Masuk dalam tahapan final desain, desain terpilih kemudian diaplikasikan dalam bentuk gambar kerja dari hasil paling baik dari beberapa alternatif desain yang dibuat.

E. Tahap Prototyping

Tahap *prototype* adalah tahap membuat model 3D (maket) dari desain yang telah terpilih. Cara ini untuk menyampaikan ide desain kepada klien agar lebih mudah dimengerti.

F. Tahap Test

Tahap terakhir dari proses mendesain ini adalah pengujian berupa proses berulang sebagai umpan balik untuk memperbaiki desain.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. *Makerspace* (Bengkel Kreatif)

Sebuah *makerspace* adalah lokasi fisik atau ruang di mana orang berkumpul untuk berbagi sumber daya dan pengetahuan,

bekerja pada proyek-proyek, jaringan, dan membangun. Makerspaces menyediakan alat-alat dan ruang dalam komunitas lingkungan perpustakaan, pusat komunitas, swasta organisasi, atau kampus. Penasihat ahli mungkin tersedia beberapa waktu, tetapi sering pemula mendapatkan bantuan dari pengguna lainnya.

Makerspace memberikan ruang dan bahan untuk pembelajaran fisik. Karena ruang ini dapat dengan mudah menjadi lintas - disiplin, siswa di berbagai bidang dapat menggunakannya. Makerspace memungkinkan siswa untuk mengambil kendali dari pembelajaran mereka sendiri. Diwaktu yang sama, siswa dapat melakukan eksperimen dan mengarahkan mereka kepada proyek yang selesai [2].

B. Galeri

Galeri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Galeri sendiri memiliki beberapa fungsi, yaitu apresiasi, edukasi, rekreasi dan prestasi. Jenis galeri pun dibagi menjadi dua, yaitu galeri tetap atau permanen dan galeri sementara atau temporer [3].

C. Kafe

Kafe adalah tempat minum kopi yang pengunjungnya dihibur dengan musik. Perkembangan jaman menuntut adanya kafe-kafe yang juga menawarkan dan menyediakan adanya souvenir yang menjadi lambang atau tema dari kafe yang berangkutan selain makanan dan minuman. Kata ini berasal dari bahasa Inggris, yang dalam bahasa Indonesia berarti "restoran, warung kopi" [4].

segienam,lingkaran,persegi dan trapesium dengan susunan layout yang dinamis, serta menggunakan tiga warna yaitu kuning,abu-abu dan putih, yang didominasi oleh warna kuning karena menonjolkan brand image dari “The Workshop” sendiri.

Gaya desain yang diterapkan pada ruangan adalah gaya desain kontemporer yang menggunakan banyak elemen garis, yang diterapkan pada elemen interior berupa lantai,dinding dan plafon, serta menggunakan berbagai percikan warna terang, yaitu warna kuning.

A. Brand Image

Brand image dari “The Workshop” menggunakan tema lebah dengan bentukan segi enam atau sarang lebah sebagai ikon dan bentuk promosi dan penggunaan warna kuning sebagai warna utama. Penggunaan bentuk lebah ini memiliki filosofi tersendiri, yaitu berasal dari visi misi dari “The Workshop”.

B. Visi dan Misi

Visi dan misi “The Workshop” adalah “bee” yaitu *beneficent, enriching dan enterpreneural*. *Beneficent* adalah rasa menumbuhkan rasa dermawan ilmu, yaitu diharapkan para peserta kursus setelah mengikuti kursus mendapatkan ilmu yang kemudian dapat dibagikan ke semua orang. *Enriching* adalah rasa memperkaya, yang dimaksudkan adalah rasa memperkaya ilmu keterampilan, dan *enterpreneural* menumbuhkan kemampuan kewirausahaan dalam diri.

C. Bentuk

Bentuk yang digunakan adalah bentukan geometris yang mendominasi, yaitu bentuk persegi, persegi panjang, segienam dan lingkaran. Bentuk segi enam sendiri lebih mendominasi bagian interior karena merupakan bagian dari *brand image*.

D. Warna

Warna yang digunakan sebagai bagian dari elemen interior adalah warna kuning, putih dan abu-abu. Kuning merupakan warna *brand image* dari “The Workshop”, sedangkan warna abu-abu merupakan perpaduan yang cocok dengan warna kuning tanpa membuat warna kuning tersebut menjadi tertutupi dan warna putih adalah warna netral yang dapat menyeimbangkan kedua warna tersebut.

E. Gaya Desain

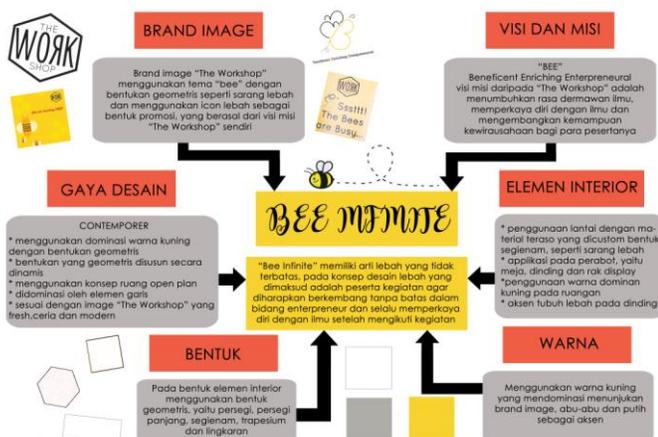
Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain kontemporer, dengan ciri-ciri :

1. Menggunakan bentukan geometris dengan dominasi warna kuning
2. Bentukun elemen interior cenderung geometris dengan tatanan layout dinamis
3. Menggunakan konsep ruang *open plan*
4. Tidak banyak ornament dan lekukan, desain simple

F. Elemen Interior

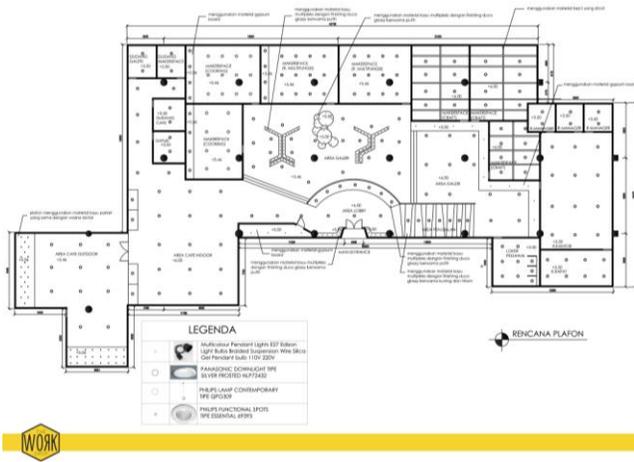
1. Penggunaan material teraso *custom* desain dengan bentuk segi enam
2. Aplikasi bentukan perabot berupa segi enam
3. Penggunaan warna kuning yang mendominasi

IV. KONSEP DESAIN



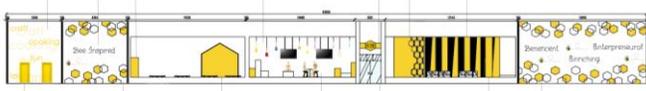
Gambar 2. Konsep perancangan

Konsep desain yang digunakan adalah dengan tema “Bee Infinite” dapat diartikan sebagai lebah yang tidak terbatas. Pemilihan tema ini lebih menonjolkan brand image berupa sarang lebah berbentuk segi enam dengan warna kuning dan visi misi daripada “The Workshop” sendiri, yaitu *beneficent, enriching dan enterpreneural*. Desain ruang lebih menonjolkan bentuk geometris seperti



Gambar 5. Rencana Plafon

D. Main Entrance

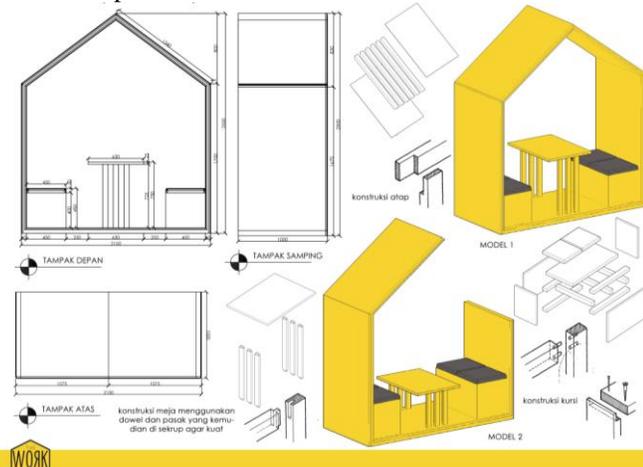


Gambar 6. Main Entrance

Pada lokasi eksisting main entrance tepat berada didepan eskalator, sehingga pasti selalu dilewati oleh pengunjung. Hanya terdapat satu pintu untuk akses masuk ke ruangan, yaitu menggunakan pintu kaca dengan engsel kupu-kupu. Kemudian dinding mendominasi material kaca agar suasana didalam galeri dan *café* terlihat, sehingga bisa menarik minat pengunjung untuk datang. Pada bagian kiri *main entrance* terdapat area window display, berisikan manikin dengan pose berbeda-beda dan beberapa property yang menunjukkan kegiatan “The Workshop” dan dilengkapi dengan dua LCD TV untuk memutarakan rekaman-rekaman terkait kegiatan didalam “The Workshop”.

E. Detil Perabot

1. Private Space

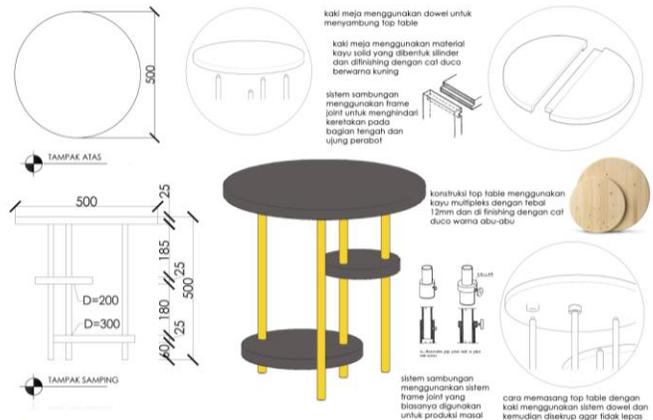


Gambar 7. Private Space

Desain *private space* terinspirasi dari bentuk sarang lebah yang berbentuk segienam dengan warna kuning. *Private space*

didesain untuk kapasitas 4 orang dengan kuris dan meja menggunakan sistem *build-in* atau tanam, sehingga tidak bisa dipindahkan. Pada bagian alas kursi diberi *cushion pillow* agar pengunjung merasa nyaman saat duduk. Materialnya sendiri menggunakan kayu multipleks dan kayu solid sebagai rangka kemudian *difinishing* dengan menggunakan cat duco.

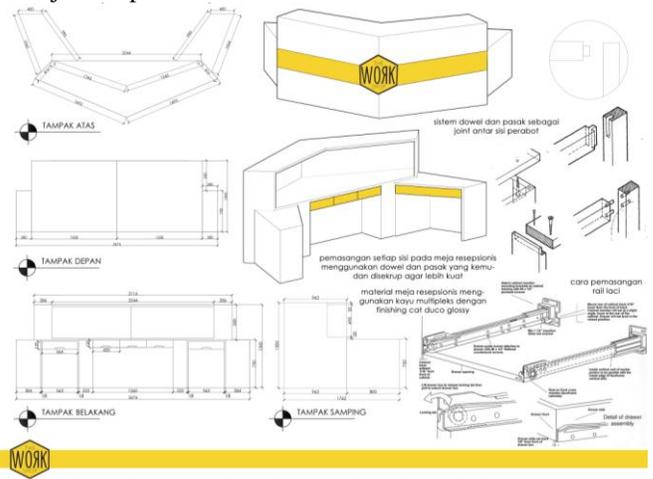
2. Coffee Table Cafe



Gambar 8. Coffee Table

Coffee Table pada area *café* didesain khusus dengan bentuk lingkaran bersusun, dengan desain top table susunan paling atas berdiameter paling lebar yaitu 60cm dan diameter susunan kedua 20cm dan susunan yang terakhir 30cm, hal ini bertujuan agar ruangan terkesan lebih dinamis. Material yang digunakan adalah material kayu multipleks yang *difinishing* dengan cat duco dan material kaki meja menggunakan besi dan kemudian dicat dengan menggunakan cat khusus besi berwarna kuning. Konstruksi antar top table dan kaki meja menggunakan sekrup sebagai penguatnya.

3. Meja Resepsionis

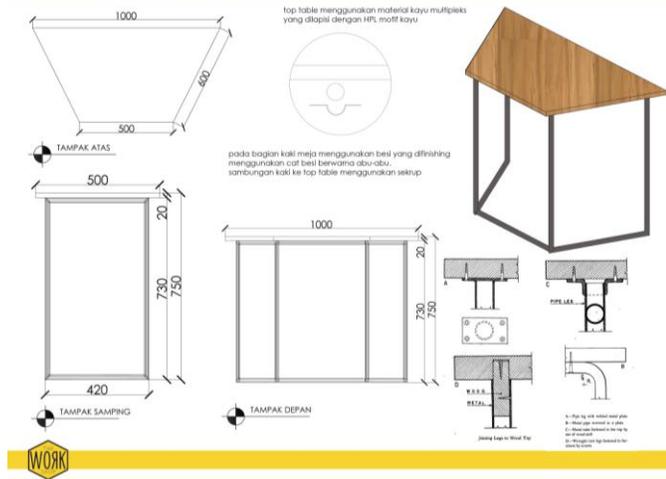


Gambar 9. Meja Resepsionis

Pada desain meja resepsionis terinspirasi dengan bentuk sarang lebah, pada bagian tengah meja dibuat agak meruncing yang jika dilihat dari tampak atas menyerupai sarang lebah.

Material yang digunakan dalam proses pembuatan meja resepsionis adalah kayu multipleks dengan rangka kayu solid kemudian difinishing menggunakan cat duco *glossy* dengan warna putih dan kuning. Pada tampak depan meja diberi logo “The Workshop” dengan bahan stiker yang kemudian dilapis dengan akrilik transparan agar tidak kotor.

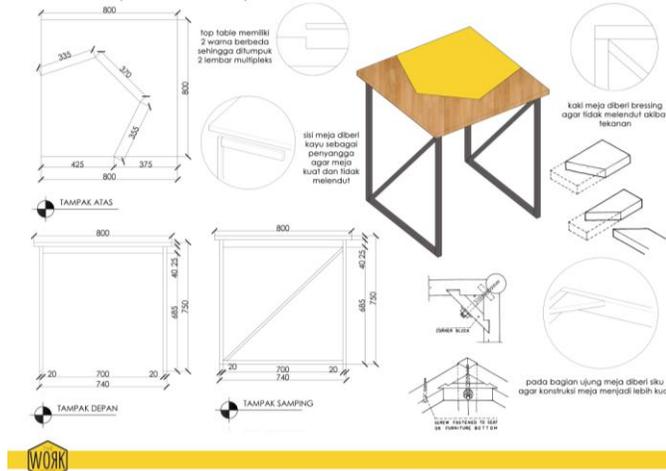
4. Meja Makerspace Craft



Gambar 10. Meja Makerspace Craft

Meja pada *makerspace craft* menggunakan material multipleks sebagai top table dengan finishing HPL motif kayu dan kaki meja menggunakan besi. Konstruksi kaki meja dan top table menggunakan sekrup, tujuan meja didesain sedemikian rupa agar pada saat kegiatan berlangsung, khususnya kegiatan berkelompok maupun kegiatan individual meja tersebut dapat dipindahkan dengan mudah dan ringan.

5. Meja Café Model 1

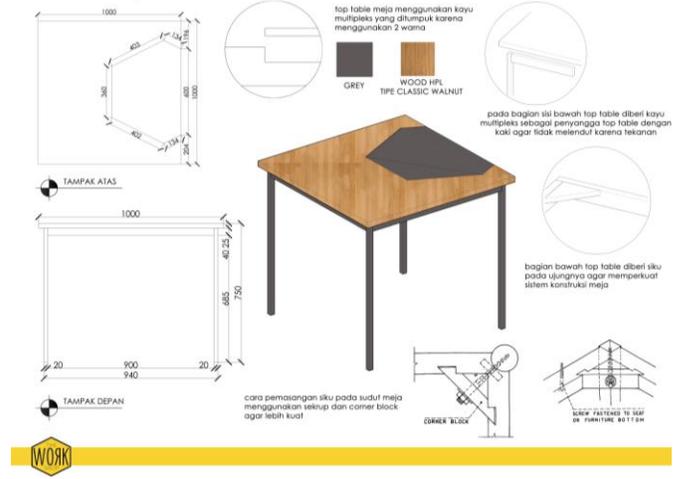


Gambar 11. Meja Café Model 1

Meja makan untuk *café area indoor* ini didesain untuk dua orang dengan material kayu multipleks yang difinishing *clear doff* dan diberi aksan warna kuning dan bentukkan segienam sebagai *brand image* “The Workshop”. Kaki meja

menggunakan material besi, konstruksi kaki meja yang dipasang pada *top table* menggunakan sekrup.

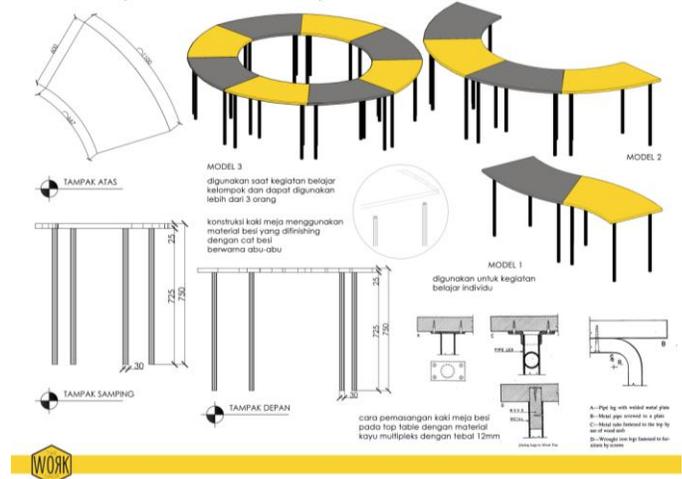
6. Meja Café Model 2



Gambar 12. Meja Café Model 2

Meja *café* didesain untuk empat orang dengan kaki tanpa *bresssing*, agar kaki dapat masuk dan tersa nyaman. Sebagai pengganti agar konstruksi lebih kuat, *bresssing* diberi pada bagian top table dan penyangga berupa kayu ditiap sisi meja. Meja *café area indoor* ini menggunakan material kayu multipleks yang difinishing *clear doff* dengan aksan berbentuk segienam dengan warna abu-abu. Kaki meja menggunakan material besi, sistem sambungankaki meja ke *top table* menggunakan sekrup.

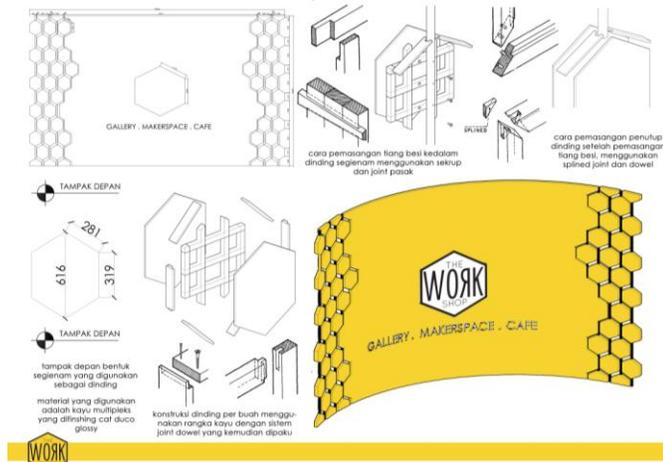
7. Meja Makerspace Multifungsi



Gambar 13. Meja Makerspace Multifungsi

F. Detil Interior

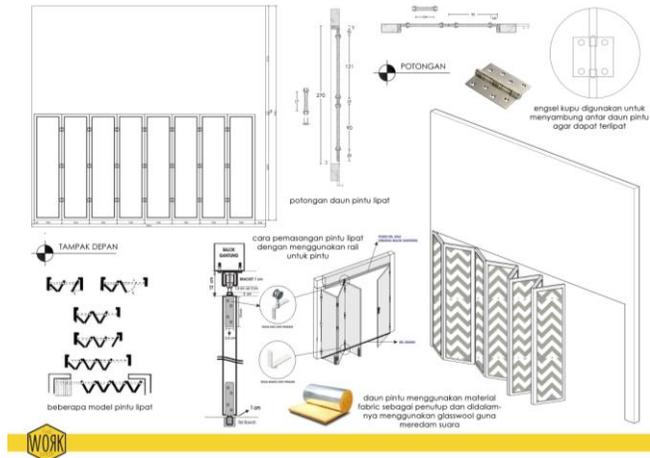
1. Dinding Area Lobby



Gambar 14. Dinding Area Lobby

Dinding dekoratif pada area lobby ini merupakan dinding partisi yang berada di depan main entrance, selain sebagai focal point dalam ruang, dinding ini berfungsi sebagai penutup area galeri yang terletak dibagian belakang. Rangka dinding dekoratif ini menggunakan rangka besi agar kokoh kemudian dilapisi dengan multipleks berukuran tipis. Untuk bentukan segienam, dbuat tersendiri dan kemudian siambung satu persatu dedalam rangka besi dengan menggunakan sekrup. Dinding difinishing menggunakan cat duco gossy dengan warna khas “The Workshop” yaitu kuning. Hal ini juga bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung yang datang dan pegunjung yang datang langsung melihat kea rah dinding kokoh yang berdiri setinggi 600cm menjadi sebuah pusat ruang.

2. Pintu Lipat Makerspace

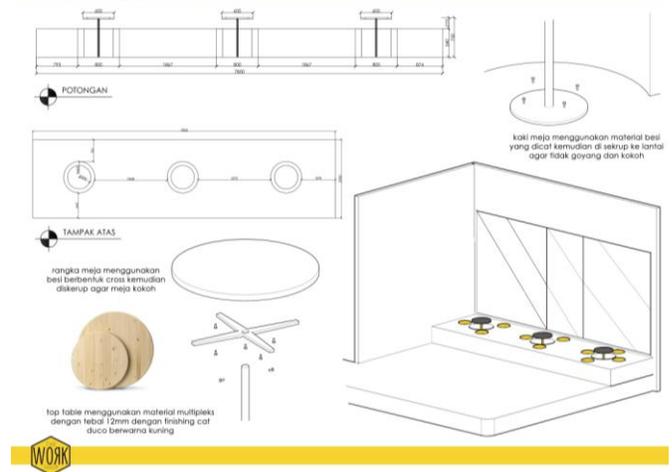


Gambar 15. Pintu Lipat Makerspace

Pada makerspace tiap ruangan dapat menyambung satu sama lain dengan menggunakan pintu lipat. Pintu lipat menggunakan sistem rel yang tertanam pada bagian sisi atas pintu. Panel pintu pada bagian tngan menggunakan material glaswool yang berungsi sebagai peredam suara, agar suara

tidak menembus ke ruangan lain jika ruangan sedang ditutup, kemudian glaswool dilapisi dengan fabric bermotif sebagai penutupnya. Pintu lipat memiliki ketinggian 270cm dari lantai.

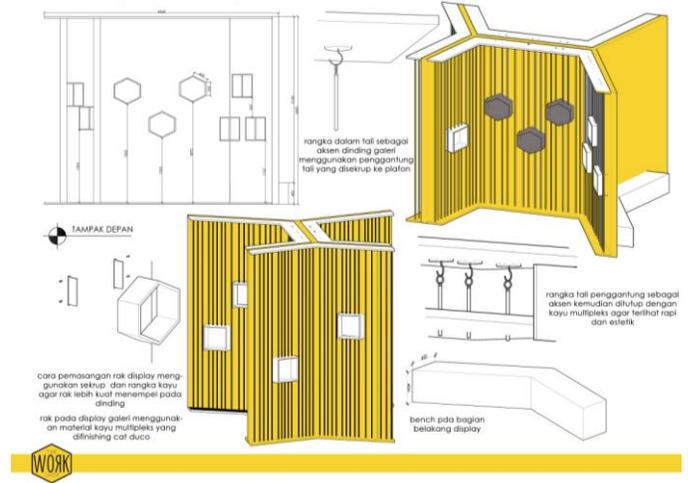
3. Build-in Café Seat



Gambar 16. Build-in Café Seat

Build-in café seat terinspirasi dari gaya duduk orang Jepang dan Indonesia, yaitu duduk dilantai tanpa kursi. Hal inilah yang membuat desain kursi build-in dibuat, seolah-olah pengguna yang duduk dapat merasakan rasa nyaman dan berada di rumah sendiri. Material kursi sendiri menggunakan rangka kayu solid dan kemudian pada bagian penutup menggunakan kayu parket berwarna gelap. Pada sisi meja diberi lubang 20cm lebih lebar agar kaki dapat masuk. Terdapat juga cushion pillow sebagai alas duduk.

4. Dinding Galeri Model 1

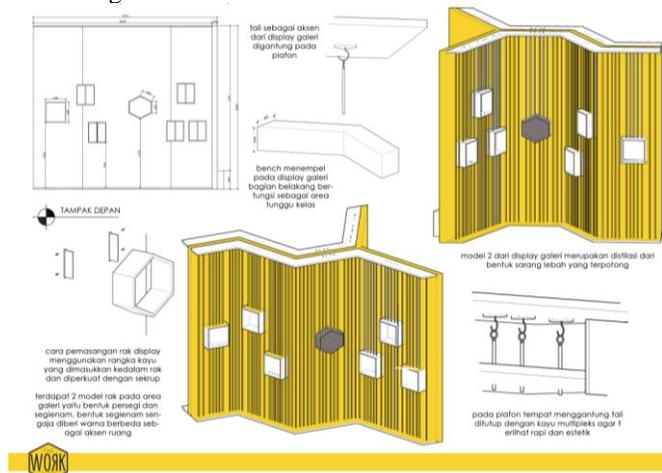


Gambar 17. Dinding Galeri Model 1

Desain dinding galeri terinspirasi dari bentukan sarang lebah yang terbelah. Fungsi dari dinding ini adalah untuk meletakkan barang pameran yang ada di galeri. Terdapat beberapa rak yang disusun untuk meletakkan barang, terdapat dua bentukan yaitu bentuk segiempat dan segienam. Pada bentuk segienam sengaja menggunakan warna berbeda agar memberikan kesan

bentuk segienam sebagai *focal point* dinding galeri. Material yang digunakan dinding adalah dinding partisi yang didalamnya memiliki konstruksi aluminium dan *glaswool*, hal tersebut berfungsi sebagai peredam ruangan dan bahan tersebut mudah perawatannya.

5. Dinding Galeri Model 2



Gambar 18. Dinding Galeri Model 2

Pada dinding galeri model dua, rangka menggunakan material dinding partisi yaitu berupa rangka aluminium yang didalamnya berisi dengan *glaswool* sebagai material peredam suara.

Desain dinding terinspirasi dari bentuk sarang lebah yang terpotong-potong, warna kuning sendiri dipilih agar pengunjung yang datang langsung dapat tertuju pada warna dinding yang mencolok yang berisi dengan rak-rak barang yang dipamerkan.

G. Perspektif Interior



Gambar 19. Area *Café Outdoor*

Pada area *café outdoor* pengunjung dapat menikmati langsung pemandangan kota Surabaya dari atas sambil menikmati makanan dan suasana yang ada di *café*.

Untuk material penutup lantai dan plafon menggunakan kayu parket dengan warna gelap, hal ini bertujuan untuk memberikan kesan calm dan relax pada saat pengunjung berada disana.

Terdapat pula dua macam tempat duduk, yaitu yang pertama adalah *build-in seat* dan *armchair*. *Build-in seat* terletak dekat dengan jendela dengan posisi duduk lesehan dengan *cushion pillow* sebagai alas duduk, sedangkan model kursi yang kedua adalah *arm chair* berwarna kuning. Meja pada area *café* memiliki satu bentuk dengan dua model, pada area *build-in seat* menggunakan meja dengan bentuk lingkaran berwarna abu-abu, sedangkan meja untuk *armchair* menggunakan bentuk lingkaran bersusun.



Gambar 20. Area galeri



Gambar 21. Area Galeri

Area galeri dibuat leveling setinggi 54cm dan menggunakan dinding partisi yang menggunakan material yang dapat meredam suara dan rak yang diletakkan menempel pada dinding sebagai tempat meletakkan barang pameran. Terdapat pula *box display* yang dibuat seolah-olah melayang dengan sisi kaca transparan secara keseluruhan dan menggunakan konstruksi besi yang digantung ke plafon sebagai kerangka *box display* tersebut.

Pada area galeri ini didesain dengan warna mencolok agar para pengunjung yang datang perhatiannya langsung tertuju kepada dinding galeri yang berwarna kuning dan *box display* yang seolah-olah melayang, sehingga hal ini dapat membuat barang yang dipamerkan di ruang lebih terekspos.

Terdapat dua model dinding galeri dan satu model *box display* melayang yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan barang 3D pameran. Untuk material penutup lantai, pada area galeri menggunakan material yang berbeda, yaitu menggunakan material kayu parket dengan warna muda. Untuk pencahayaan menggunakan lampu *downlight* sebagai *general lighting* dan lampu *spotlight* sebagai *accent light* yang terletak diantara plafon dinding galeri, agar barang yang dipamerkan terlihat lebih indah.



Gambar 22. Area Galeri 2D

Pada *makerspace cooking*, ruang didesain sefungsional mungkin. Seperti pada dinding, diberi penutup sberupa keramik setinggi 120cm dari lantai, hal ini bertujuan agar pada saat kegiatan memasak tidak mengotori dinding.

Desain mejapun disesuaikan dengan kegiatan memasak dan dibuat seperti *pantry*. *Top table* menggunakan material *solid surface* yang cocok untuk kegiatan memasak dan pada bagian body meja menggunakan material kayu multipleks yang *finishing* dengan HPL motif kayu.



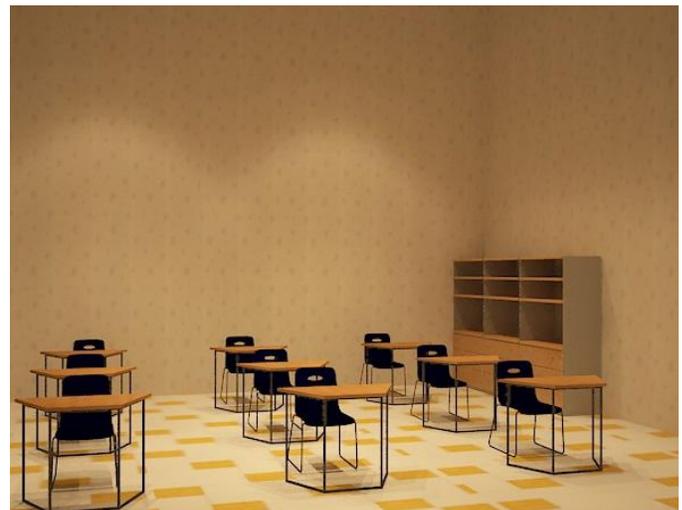
Gambar 23. Makerspace Cooking



Gambar 24. Makerspace Cooking

Pada *makerspace craft* ruangan didesain lebih simple dan luas, karena melihat pada beberapa kegiatan yang dilakukan pada saat kursus berlangsung membutuhkan ruang gerak yang cukup luas. Selain itu, model meja dapat berubah sesuai dengan kebutuhan kegiatan, yaitu kegiatan kelompok dan individual.

Material penutup lantai menggunakan *granit tile* dengan dua ukuran berbeda, yaitu ukuran 30x30cm dan 60x60cm berwarna putih dan kuning. Sedangkan material penutup dinding menggunakan *wallpaper* motif.



Gambar 25. Makerspace Craft

VI. KESIMPULAN

Keterampilan adalah hal yang penting untuk pengembangan diri, terutama sebagai modal utama dalam berwirausaha, maka dari itu dalam merancang sebuah fasilitas untuk kursus keterampilan harus dirancang secara maksimal. Dalam

perancangan ini fasilitas yang dirancang antara lain area *lobby*, area *café indoor*, area *café outdoor*, area penjualan, area galeri 2D, area galeri 3D, kantor pemasaran, loker staff, *makerspace cooking*, *makerspace* multifungsi dan *makerspace craft*. Perancangan dengan menggunakan brand “The Workshop” ini diharapkan dapat menjawab segala permasalahan ruang terkait kegiatan kursus keterampilan, sehingga kedepannya tempat ini menjadi tempat yang menjadi sebuah kebutuhan masyarakat, khususnya yang tertarik dalam keterampilan memasak, menjahit, melukis dan lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya, Drs.Cok Gede Padmanaba, M.Erg., Sherly De Yong,S.Sn., M.T, atas bimbingan, arahan, dukungan, serta masukan-masukannya kepada penulis, sehingga Tugas Akhir dengan judul Perancangan Interior Makerspace dan Gallery Cafe “The Workshop” di Surabaya dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Brown, Tim. (2008). *Harvard Business Review : Design Thinking*, Harvard Business School Publishing Corporation.
- [2] 7 Things You Should Know About Makerspaces. net.educause.edu.(12 Juni 2016).< <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli7095.pdf>>
- [3] “galeri”. Kamus Besar Bahasa Indonesia. 12 Juni 2016. < <http://kbbi.web.id/galeri>>
- [4] M Echols,John, Shadily,Hasan. Kamus Inggris – Indonesia, PT Gramedia Pustaka Utama.