

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Manusia seringkali mengalami stress bila berada dalam suatu kondisi dengan suasana dan tuntutan yang serius. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelaku aktivitas yang bergerak dalam menciptakan suatu karya seringkali mengalami stress akibat *overworked* selama prosesnya (Aldhi, 2020). Tuntutan pekerjaan yang dirasa banyak dan memberatkan membuat para pekerja seringkali terjebak di satu ruang yang sama dalam jangka waktu yang cukup lama sehingga mereka mudah merasa jenuh. Kondisi ini kemudian berpengaruh pada menurunnya produktivitas pekerja akibat kurangnya semangat, motivasi dan kesulitan menemukan ide/ gagasan kreatif karena tidak dapat menemukan inspirasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh University of Warwick ditemukan bahwa produktivitas pekerja meningkat sebanyak 12% dalam keadaan mood individu yang baik/ bahagia, sedangkan pada keadaan mood individu yang buruk/ tertekan/ stress produktivitas pekerja menurun 10%. Hal ini membuktikan bahwa mood atau perasaan manusia memiliki pengaruh cukup banyak terhadap proses, aktivitas dan hasil pekerjaan manusia (Valentina Kris Utami, 2017).

Hal ini berdampak bagi para pekerja terutama pelaku di bidang kreatif untuk cenderung menghabiskan waktu mengerjakan proyek dengan berkeliling dan pindah dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mencari suasana baru dalam upaya menemukan inspirasi dan ide – ide yang baru daripada menetap pada satu ruang kerja yang sama. Terutama bagi para desainer muda/ freelancer dan pelajar yang terbiasa mengerjakan proyek bersama diselingi obrolan santai dengan suasana yang baru untuk menghindari stress dan menyebut bahwa nongkrong membantu mereka dalam proses berpikir kreatif, mencari inspirasi & berkarya (Fauzi et al., 2017). Sebuah survey pada tahun 2018 menyebutkan sebanyak 52% mahasiswa dan pekerja di Indonesia lebih suka mengerjakan tugas mereka di *café*. Hal ini secara tidak langsung menyalahgunakan fungsi utama *café* yang merupakan ruang publik dan sebagai tempat makan menjadi salah satu ruang kerja bersama (*shared workplace*).

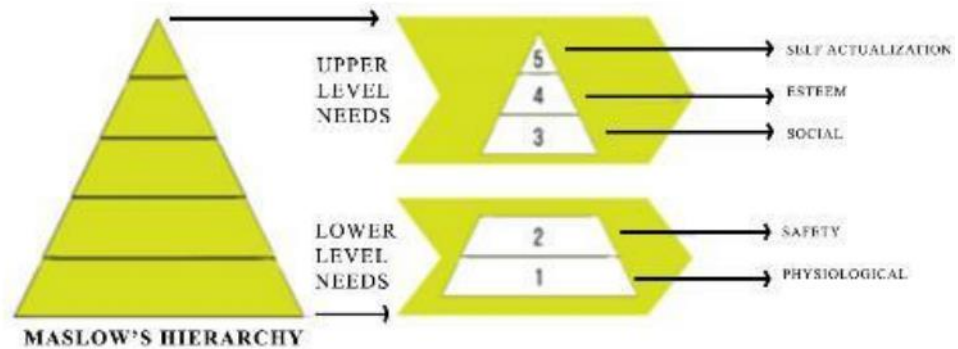
Saat ini, kita sampai pada era generasi millennial di mana setiap aspek di bidang kehidupan dan aktivitas manusia diiringi dengan perkembangan cara berpikir, sifat dan

perilaku yang tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi. Pembaruan teknologi – teknologi yang semakin canggih berpengaruh dalam meningkatkan kualitas hidup manusia dengan menunjang dan mempermudah suatu aktivitas. Sehingga mau tidak mau manusia dituntut untuk memiliki pengetahuan yang semakin maju, menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada (Putra, 2018).

Memasuki generasi millennial, perkembangan teknologi turut berpengaruh pada aspek kehidupan manusia sebagai bentuk modernisasi. Digital Art atau Seni Digital merupakan salah satu bentuk penggambaran ekspresi pikiran dan perasaan manusia yang dituangkan ke dalam bentuk visual elektronik menggunakan bantuan perangkat keras dan software tertentu (Valenci & Winata, 2020). Hal ini turut mempengaruhi kinerja para pelaku desain (desainer) dalam berbagai bidang, dimana mereka dituntut untuk mulai menguasai dan bekerja menggunakan software dan perangkat digital dalam proses mendesain, baik dalam bidang arsitek, desain grafis, animasi, desain interior, seni rupa, kerajinan tangan, penerbitan, *fashion* dan fotografi (GreatdayHr).

Kemajuan teknologi di berbagai bidang kehidupan tentu membawa perubahan pada karakteristik perilaku manusia. Hal ini terlihat pula pada perubahan pola pikir, sikap dan perilaku sosial bagi generasi milenial, dimana terjadi kerenggangan interaksi maupun hubungan sosial antar individu dalam waktu dan ruang yang sama namun dengan aktivitas yang berbeda sehingga para generasi milenial cenderung abai pada keadaan dan situasi di komunitas dan lingkungan ia berada. Dalam artian lain karakteristik mayoritas kaum generasi milenial adalah kepekaan dan kepedulian yang kurang terhadap lingkungan disekitarnya (Setiawan, 2020).

Padahal menurut Howe & Strauss, sifat kreatif yang cenderung dimiliki oleh generasi millennial saat ini adalah belajar dengan melakukan sesuatu secara langsung (*learning by doing*) yang terjadi dan dilakukan secara kolaborasi dan kerja tim (*teamwork & collaboration*). Generasi milenial merupakan pekerja keras dengan ambisi dan rasa percaya diri yang didukung oleh kolaborasi dan kerja tim sebagai standar dalam dunia kerja (Valenci & Winata, 2020). Motivasi mereka untuk mengerjakan sesuatu cenderung terpancing setelah melihat orang lain yang melakukan hal yang sama memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan perasaan optimis.



Gambar 1. Hierarki Kebutuhan Individu Kaum Milenial

Sumber : Timmerman – 2015

Kebutuhan ketiga pada kaum milenial adalah hubungan sosial dimana kita cenderung merasa nyaman di tempat yang sesuai dan di mana kita merasa dibutuhkan. Kebutuhan keempat merupakan adanya rasa percaya diri (self esteem/confidence). Rasa percaya diri kita cenderung meningkat bila sesuatu yang kita lakukan dihargai dan diakui oleh orang lain. Lalu kebutuhan kelima adalah jati diri kita masing – masing yang terdapat pada potensi dan *interest* yang kita miliki, yang mampu berkembang dengan maksimal bila kita berada di tempat yang sesuai/ tepat.

Oleh karena itu untuk mendukung potensi kreatif dari generasi milenial, diperlukan wadah kreatif yang mampu meningkatkan produktivitas para pelaku desain di era digitalisasi serta mendukung terjadinya interaksi sosial antar individu melalui kolaborasi desain.

Pulau Lombok sendiri terkenal dengan keindahan alamnya merupakan salah satu destinasi wisata di Indonesia yang cukup mendunia. Bahkan di Kota Mataram, yang merupakan Ibu Kota Provinsi Nusa Tenggara Barat luas wilayah 61.30 km² (6.130 Ha) dan jumlah penduduk sebanyak 222.596 orang. Aktivitas pariwisata di Kota Mataram memberi kontribusi pendapatan sebesar 4,6% sejak tahun 2016 dari negara – negara di ASEAN. Hal ini mempengaruhi pola dan gaya hidup masyarakat yang tinggal di sekitarnya, dimana pembangunan dan pemanfaatan lahan yang ada lebih difokuskan untuk mengembangkan fungsi wisata dengan target mendatangkan lebih banyak turis dan meningkatkan ekonomi warga lokal (Kurniansah, 2019). Namun, pembangunan pada fasilitas umum seperti pendidikan, perkantoran pada sektor formal maupun informal di daerah kota justru berjalan dengan lambat dilihat dari data pola tata ruang RTRW Kota Mataram pada tahun 2019, dimana pembangunan fasilitas umum non –

formal didominasi oleh pusat perbelanjaan, dan masyarakat umumnya yang masih awam dengan kemajuan teknologi digital.

Minat penduduk Kota Mataram terhadap bidang desain seperti desain grafis maupun arsitektur baru mulai diminati dan dikembangkan dalam beberapa tahun terakhir. Satu – satunya kuliah jurusan Arsitek yang berada di Provinsi Nusa Tenggara Barat, terletak di Kota Mataram pada Universitas Mataram. Jurusan yang baru dimulai pada tahun 2020 mengalami kenaikan peminat sebanyak kurang lebih 30% pada 2021 yang bertambah sebanyak 152 peserta. Dari total peminat 734 peserta, hanya tersedia kuota mahasiswa sebesar 159 peserta. Hal ini menunjukkan minat dan ketertarikan remaja maupun masyarakat Kota Mataram pada bidang desain cukup tinggi namun belum direspon dengan benar.

Tabel 1. Peminat Jurusan Arsitektur di Universitas Mataram

Peminat	2020	2021
SNMPTN	87	180
SBMPTN	262	308
Mandiri	233	246
Total	582	734

Sumber : Website Universitas Mataram

Sedangkan universitas dengan jurusan desain grafis hanya terdapat di Universitas Bumigora dengan jumlah mahasiswa pada tahun 2021 tidak lebih dari 100 peserta.

Studio desain kolaboratif ini menyediakan ruang bekerja yang dilengkapi dengan fasilitas yang didukung kemajuan teknologi di era kini untuk mempermudah aktivitas pelaku desain dalam menciptakan objek karyanya serta turut mengenalkan kemajuan teknologi di bidang desain kepada pelajar dan pelaku desain lainnya di Kota Mataram. Mempertimbangkan harga mesin yang mahal, dimensi mesin yang cukup memakan ruang dan pengaturan serta perawatannya yang cukup rumit tentu membuat tidak semua orang dapat memiliki teknologi tersebut untuk diri mereka sendiri. Sehingga baik para desainer/ freelancer/ pelajar maupun masyarakat umum yang membutuhkan bantuan alat – alat tersebut atau sekedar membutuhkan ruang bekerja yang luas, ruang kerja sementara dan suasana bekerja yang baru dapat datang menyewa ruang dan memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada di dalam rental studio desain ini untuk

mendukung produktivitas mereka dalam proses mendesain, sesuai dengan waktu pengerjaan yang dibutuhkan.

Selain menyediakan ruang dan fasilitas, studio desain yang ada juga turut berperan memberi pengetahuan dan wawasan kepada para desainer muda maupun masyarakat umum di sekitar Kota Mataram, yang tertarik untuk memperdalam dan mengasah keterampilan mereka dalam mendesain suatu produk yang sesuai dan mencerminkan karakter dan gaya dari masing – masing individu.

1.2. Pernyataan masalah

Dari latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah :

- a. Bagaimana merancang bangunan studio desain kolaboratif yang mampu mendukung produktivitas para perancang?
- b. Bagaimana menciptakan rancangan bangunan studio desain kolaboratif yang mampu mendukung kenyamanan pengguna dalam menciptakan suatu karya desain?
- c. Bagaimana merancang citra desain bangunan studio desain kolaboratif di Kota Mataram agar mampu mengekspresikan keunikan arsitektur Lombok?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari penyusunan proposal ini adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan bangunan studio desain kolaboratif yang mampu mendukung produktivitas para perancang.
- b. Menciptakan rancangan bangunan studio desain kolaboratif yang mampu mendukung kenyamanan pengguna dalam menciptakan suatu karya desain.
- c. Menciptakan citra desain bangunan studio desain kolaboratif di Kota Mataram yang mampu mengekspresikan keunikan arsitektur Lombok.

1.4. Orisinalitas

Beberapa perancangan terdahulu yang memiliki topik yang sama dengan “Studio Desain Kolaboratif dengan Implementasi *Makerspace* di Kota Mataram” antara lain :

Tabel 2. Tabel Keaslian Penulisan

No	Judul Proyek	Topik	Penulis
1	<i>Creative Makerspace</i> Sebagai Solusi Kebutuhan Ruang dalam	Perancangan ruang kerja modern yang	Mohd Ridho Kurniawan (2020)

	Mempercepat Proses Produksi Berdasarkan Karakteristik Startup Kreatif	mendukung aktivitas industry startup kreatif dengan penerapan konsep makerspace.	
2	<i>Makerspace</i> : Arsitektur Sebagai Ruang Kolaborasi di Era Disrupsi	Perancangan makerspace sebagai wadah kolaboratif untuk mendukung aktivitas perancang yang ekspresif dan kreatif dibidang ekonomi kreatif.	Noer Chodijah Maharani (2020)
3	<i>Manado Wale</i> sebagai Strategi Desain) <i>Makerspace</i>	Perancangan makerspace sebagai ruang kerja kolaboratif untuk merespon permasalahan di era digitalisasi.	Gratia Gita Mangusuhe, Herry Kapugu, dan Rachmat Prijadi (2020)