
Subkultur *Maker*: Membangun Kultur Produktif

Dr. Bambang Purnomosidi D. P.

<https://zimera-systems.com>



Agenda

1. Perkenalan
2. Memahami Subkultur
3. Apa Itu Subkultur *Maker*?
4. Produktivitas dan *Maker*
5. Mentalitas *Maker*
6. Mengenal *Makerspace*
7. Memulai *Makerspace*
8. Mengelola *Makerspace*
9. Pendanaan
10. Monetisasi
11. Edukasi Berbasis Subkultur *Maker*



Penting!

Keamanan dan kesehatan merupakan bagian yang integral dari pembahasan ini sehingga secara default protokol kesehatan berlaku, demikian juga berbagai pencegahan yang dilakukan di masa pandemi (vaksinasi).



Perkenalan



github.com/oldstager

Search or jump to... Pull requests Issues Marketplace Explore

Overview Repositories 32 Projects Packages

Popular repositories

academic
Academic related repos
☆ 6 🍴 39

trpl
Forked from rust-lang/book
The Rust Programming Language
Rust ☆ 1

buku-go
Buku bebas yang membahas tentang pemrograman menggunakan Go
Go ☆ 1 🍴 2

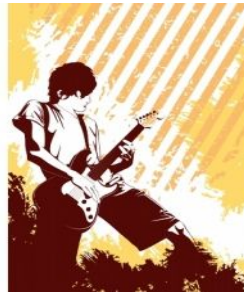
ponyc
Forked from ponylang/ponyc
Pony is an open-source, act high performance programming language
C++

Bambang Purnomosidi D. P.
oldstager
Edit profile

- Dosen di STMIK Akakom
- Ketua Program Studi di Magister Teknologi Informasi STMIK Akakom
- Founder dan CEO di Zimera Systems

Memahami Subkultur

- Subkultur adalah sekelompok orang dalam suatu budaya yang membedakan kelompok tersebut dari budaya induknya.
- Subkultur dibangun berdasarkan kesamaan minat dan prinsip-prinsip tertentu yang dipertahankan oleh kelompok tersebut.
- Subkultur mengembangkan norma dan nilai mereka sendiri mengenai masalah budaya, politik, dan seksual



Apa Itu Subkultur Maker?

- Muncul 2006-an
- Dipelopori **Dale Dougherty**
- Perpanjangan dari DIY dengan menyertakan teknologi.
- **Subkultur Maker** berisi sekelompok orang dengan keminatan yang sama, menggunakan bantuan teknologi untuk aktivitas *discover, explore, create, invent, dan share*.
- Para *Makers* beraktivitas berdasarkan pada tujuan *problem solving* atau penyelesaian proyek tertentu.



Produktivitas dan *Maker*

- Sekelompok orang yang tergabung dalam suatu kelompok *maker* bisa dipastikan mempunyai keminatan yang sama.
- Dengan tujuan penyelesaian *problem solving* dan/atau proyek tertentu, maka kelompok ini akan menghasilkan sesuatu.
- Secara natural, seharusnya kelompok seperti ini produktif
- Apa yang harus kita lakukan? menemukan keminatan serta *passion* kita, menemukan orang-orang yang sepemikiran - mempunyai *passion* yang sama pada bidang tersebut serta mempunyai prinsip-prinsip yang sama.
- Selalu tanyakan ke diri sendiri: **Apa yang benar-benar saya sukai?**

Mentalitas *Maker*

- Craftmanship: something inside, it's how you relate yourself to *making process* and the results.
- Buatlah apa yang kamu bisa, mulai dari kecil, meningkat secara terus menerus:
 - Deep Observation
 - Skills Acquisition
 - Experimentation
- *Persistent-tinkering*
- *Celebrate failure*
- *Embrace constraints*
- *Valuing the process*
- *Thinking visually*
- *Be a fixer*
- Write!
- Share!.

Mengenal *Makerspace*

Makerspace: tempat anggota kelompok maker berkumpul, bersosialisasi, dan berkolaborasi untuk membuat melakukan aktivitas *making* - membuat sesuatu.

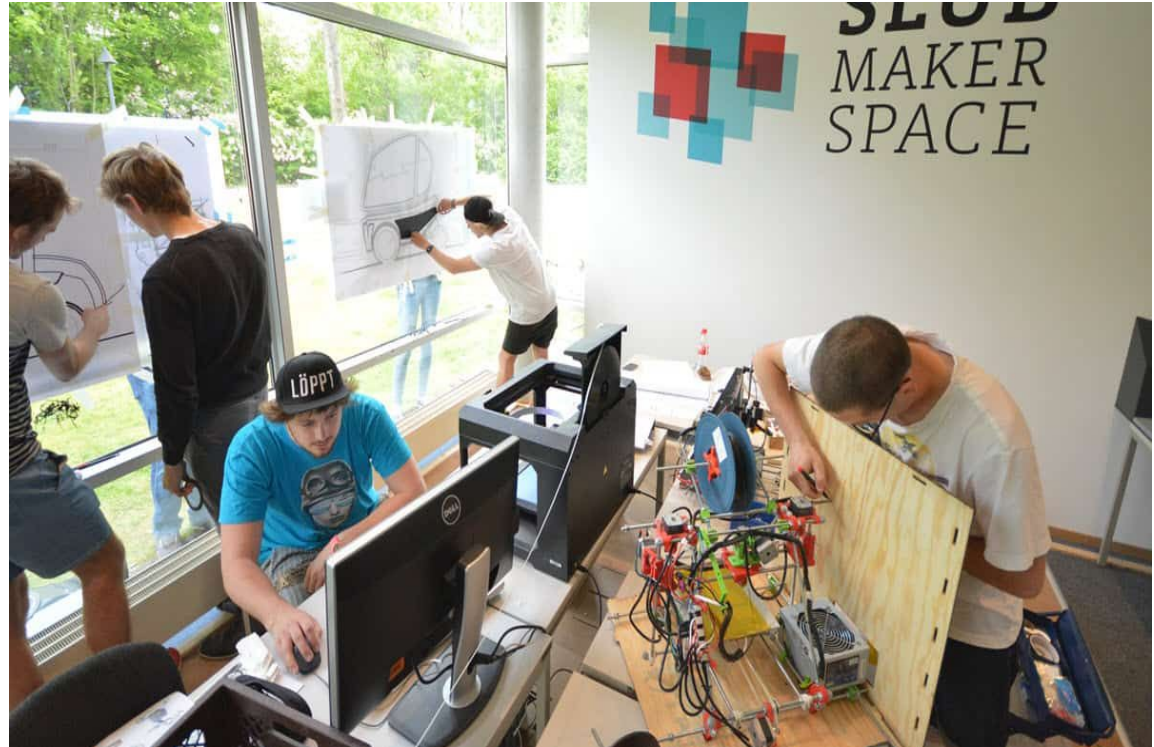
Hackerspace: *makerspace* untuk mereka-mereka yang mempunyai keminatan yang sama di bidang komputer, mesin, teknologi, sains, seni digital, maupun seni elektronik.



Makerspace ... (cont)

Ada apa di
Makerspace?

1. Ruang: eksperimen, brainstorming, knowledge sharing
2. Toolkit: utama dan pendukung.
3. Buku/artikel/materi sesuai domain



Makerspace ... (cont)



The screenshot shows a Discord server interface. The server name is 'Zimera School of Maker i...' and the channel is '# baca-saya-pertama'. The channel description reads: 'Beberapa petunjuk bagi peserta proses pembela...'. The left sidebar shows the server icon, a list of channels under 'INFORMATION' (# baca-saya-pertama, # request-materi, # pengumuman), 'TEXT CHANNELS' (# off-topic, # eksperimen-teks), and 'VOICE CHANNELS' (interaksi-audio-visual). The main chat area displays a welcome message: 'Welcome to Zimera School of Maker in Software and Data Technologies. This is the beginning of this server.' Below this is a message from user 'bmdp' dated '08/12/2021' with the text: 'Selamat Datang. Selamat bergabung. Berikut ini adalah beberapa petunjuk untuk menggunakan berbagai fasilitas pada server ini serta berbagai rule untuk mengikuti proses pembelajaran di Zimera.' The message is followed by a section titled 'Berkomunikasi' and a rule '[Aturan 01]' which states: 'Dilarang menggunakan kalimat-kalimat kasar dan kalimat-kalimat berbau SARA yang bisa mengganggu kenyamanan belajar antara sesama...'. The bottom of the chat area shows a text input field with a plus icon and the text 'Message #baca-saya-pertama', along with icons for emojis, GIFs, and attachments.

Zimera School of Maker i... # baca-saya-pertama Beberapa petunjuk bagi peserta proses pembela...

INFORMATION +

- # baca-saya-pertama
- # request-materi
- # pengumuman

TEXT CHANNELS +

- # off-topic
- # eksperimen-teks

VOICE CHANNELS +

- interaksi-audio-visual

Welcome to Zimera School of Maker in Software and Data Technologies

This is the beginning of this server.

bmdp 08/12/2021
Selamat Datang

Selamat bergabung. Berikut ini adalah beberapa petunjuk untuk menggunakan berbagai fasilitas pada server ini serta berbagai rule untuk mengikuti proses pembelajaran di Zimera.

Berkomunikasi

[Aturan 01] Dilarang menggunakan kalimat-kalimat kasar dan kalimat-kalimat berbau SARA yang bisa mengganggu kenyamanan belajar antara sesama...

+ Message #baca-saya-pertama

Memulai *Makerspace*

Memulai

1. Berkumpul dan berdiskusi dengan rekan-rekan sepemikiran: ruang lingkup, beberapa proyek yang bisa diselesaikan.
2. Property - tempat berkumpul: bisa seadanya lebih dulu.
3. Penyiapan *Toolkit*
4. Penyiapan infrastruktur
5. Pembiayaan?

Mengelola *Makerspace*

1. Berbentuk badan usaha: CV, PT, Koperasi, ...
2. Berbentuk LSM - Organisasi Non Profit.
3. Berbentuk UMKM
4. Tidak berbentuk

Pendanaan

1. Iuran keanggotaan
2. Sponsor eksternal
3. Donasi
4. Organisasi Laba

Monetisasi

Monetisasi: proses mengubah sesuatu menjadi penghasilan

1. Menjual proses pembelajaran
2. Menjual produk yang dihasilkan
3. Pelatihan
4. Tim *outsource*
5. Penyiapan SDM
6. *Social media monetization*
7. Platform untuk *maker / creator*:
Kickstarter, Patreon, Buy Me A Coffee



Peringatan: monetisasi menghendaki pengelolaan yang lebih kompleks.

Edukasi Berbasis Subkultur *Maker*

1. Pendidikan berbasis subkultur *maker* adalah pelengkap pendidikan yang sudah ada saat ini. bukan saling meniadakan, keduanya saling membutuhkan.
2. Edukasi berbasis subkultur *maker* ditekankan pada *practical problem solving, project based, tinkering and inventing to make something*.
3. Proses pembelajaran dan penguasaan pengetahuan diperoleh melalui serangkaian *challenges* / tantangan untuk dipecahkan atau proyek untuk diselesaikan.
4. Kemauan dan kemampuan membaca, berbagi, dan berkolaborasi merupakan bagian yang sangat penting karena *skills* akan diperoleh dari berbagai aktivitas tersebut.
5. Ide: *interdisciplinary learning, peer-to-peer teaching, iterasi, failing forward, free flow ideas*

Penutup



Thanks!

Got question(s)?

zimera.systems@gmail.com
<https://zimera-systems.com>



Credits: This template includes Icons by **Flaticon** and images by **Freepik**