

ABSTRAK

Judul : Perancangan Creative Hub untuk
Generasi Milenial di *Lippo Village*
Nama : Syifa Fauziah
NIM : 1221500035
Program Studi : Arsitektur

Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep baru dalam perekonomian di era globalisasi ini. Dengan mengedepankan ide, kreativitas, dan teknologi sebagai sumber dayanya. Konsep ini didukung dengan hadirnya ide-ide yang dapat mengembangkan usaha dari para kreator atau pengusaha muda di bidang industri kreatif sehingga memberikan kontribusi baik bagi pendapatan nasional. Seiring dengan hal tersebut, kemunculan Creative Hub sebagai bangunan penunjang perkembangan ekonomi kreatif yang bergerak di bidang industri kreatif semakin dikembangkan keberadaannya di Indonesia, terlebih lagi bangunan tersebut menaungi kegiatan di bidang industri kreatif yang terbagi ke dalam 14 subsektor. Metode pengumpulan data pada karya tulis ini adalah melalui studi lapangan/survei, wawancara, dan studi literatur. Lalu di analisis dengan metode deskriptif dan mengangkat Jakarta Creative Hub dan Bandung Creative Hub sebagai studi kasus. Hasil analisis menunjukkan bahwa creative hub ini perlu menekankan konsep *connectivity*, *collaborate*, dan *productivity* pada ruang dan bentuk bangunannya, sedangkan penerapan konsep Arsitektur Hijau untuk memaksimalkan potensi tapak tanpa mengganggu atau merusak keadaan lingkungan sekitar.

Kata kunci: ekonomi kreatif di Indonesia, industri kreatif, *creative hub*, arsitektur hijau.

ABSTRACT

Creative economy is a new concept in this era of globalization. By prioritizing ideas, creativity, and technology as its resources. This concept is supported by ideas that can develop the business of young creators or entrepreneurs in the industry creative, so as to produce a good contribution to national income.

Along with this, the emergence of the Creative Hub as a building supporting the development of a creative economy engaged in the creative industry is increasingly being developed in Indonesia, the building be a place for creative industrial sector which is divided into 14 subsectors. Data collection methods in this paper are through field studies, surveys, and literature studies. Then analyzed with descriptive methods with Jakarta Creative Hub and Bandung Creative Hub as case studies. The results of the analysis show that the creative hub needs to discuss the concepts of connectivity, collaboration, and productivity in the space and shape of the building, while the application of the Green Architecture concept to exploit the potential of the site without involving or damaging the surrounding environment.

Keyword : *creative economy in Indonesia, creative industry, creative hub, green architecture*