

ABSTRAK

Indonesia telah meningkatkan perkembangan ekonomi mereka dengan Ekonomi Kreatif yang mana merupakan Revolusi Industri 4.0 yang akan berbasis teknologi dan digital, dan akan bergantung pada kreativitas manusia. Kreatif ekonomi pun telah dipromosikan di seluruh tempat oleh pemerintah karena ini, terutama kepada generasi muda. Ini adalah karena generasi muda dianggap sebagai generasi yang paling akrab dengan teknologi dan juga karena bonus demografi yang akan diprediksi dimiliki oleh Indonesai di waktu mendatang. Oleh karena itu, pemerintah melihat ini sebagai peluang dan potensi pada generais muda sebagai pelaku utama di industri baru ini.

Di sisi lain, generasi muda juga tertarik dengan ekonomi kreatif karena berkaitan dengan hobi. Hal ini membuat Ekonomi Kreatif lebih mudah didekati dan menyenangkan bagi generasi muda. Meskipun begitu, terdapat berbagai tantang yang dihadapi bagi anak muda seperti bagaimana memulainya, bagaimana melakukannya dan dimana untuk mempelajarinya. Dari sini, dapat dilihat adanya respon yang mutal dari kedua pihak. Maka dari itu, sebuah ruang untuk generasi muda bisa mengekspresikan, mengembangkan, belajar dan lainnya dibutuhkan, atau maka *Youth Creative Center* dibutuhkan dan terutama di Yogyakarta.

Yogyakarta dikenal sebagai Kota Pelajar dan Kota Kreatif. Dengan kapasitas pelajar atau anak mudanya yang besar, maka kota tersebut harus menyediakan kebutuhan mereka. Dan dengan kreativitasnya, maka kota tersebut harus meningkatkan kualitas mereka untuk bersaing di industri tersebut dengan menyediakan sebuah ruang untuk berkembang. Ini adalah alasan kenapa Yogyakarta perlu diadakan *Youth Cretaiive Center*.

Youth Creative Center ini akan berfokus pada bagaimana sebuah ruang bisa memicu penggunaanya, dalam konteks ini generasi muda, untuk bisa mengekspresikan pemikiran kreatifnya atau lebih spesifiknya, bagaimana atmosfir kreatif dapat diciptakan. Hal ini dapat dicapai dengan menekankan interaksi antar manusia dan interaksi antara manusia dan ruang. Selain itu, karena pengguna utamanya adalah generasi muda, *Youth Creative Center* juga harus mampu merespon dengan bagik terhadap karakteristik atau perilaku mereka untuk memaksimalkan kenyamanan pengguna dan memaksimalkan fungsi *Youth Creative Center*.

Kata Kunci: *Creative space, creative hub, youth, young generation, youth center*

ABSTRACT

Indonesia has been developing their economic growth through Creative Economy as it is the Industrial Revolution 4.0 that will be technology and digital based, and will depened on human creativity. The Creative Economy has been promoted everywhere by the gonverment for the citizen to pursue by this, especially young generation. This is because young generation is considered as the most familiar people with technologies and also becuae of the predicted bonus demography that the country will have in the near future. Therefore, the govenrment saw an opprtunity and a potential in young generation to play the main role of the new industry.

On the other hand, the young generation also finds it interesting as the industry is associates with hobbies and interests. This makes the industry looks more approachable and fun to the young generation. Although, there are some obstacles that they are facing, such as how to begin, how to do and where to learn. From this, it is notieicable that there a mutual response from both sid. Therefore, a space for young generation to express, develop, learn and more is needed, or Youth Creative Center is needed and especially in Yogyakarta.

Yogyakarta is known for its name as City of Students and City of Creativity. With its huge capacity of students or young people in the city, the city itself needs to provide the needs of the young generation. With its creativity, the city also needs to improve their quality to compete in the industry by providing a space to develop. These are reason why Yogyakarta needs to be provided with Youth Creative Center.

The Youth Creative Center will be focusing on how the space can trigger the user, in this conetxt the young generation, to express the creative thoughts or specifically, how a creative atmosphere can be created. It is later on known that this goal can be achieved by emphasizing both the human to human interaction and human to space interaction. Also, as the main user is the young generation, Youth Creative Center have to respond well to their characteristics or behaviours in order to maximize the comfort for the user and to maximize the function of the Youth Creative Center itself.

Keywords: *Creative space, creative hub, youth, young generation, youth center*