UNIVERSITAS
GADJAH MADA
YOGYAKARTA SCHOOL OF DESIGN DENGAN PENDEKATAN NEUROSCIENCE ARCHITECTURE
DIMAS HEDITO R., Syam Rachma Marcilia, ST, M.Eng, Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2018 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRAK

Ekonomi kreatif merupakan salah satu bidang ekonomi yang memiliki peluang besar untuk menjadi topang kemajuan ekonomi di Indonesia. Hal ini didukung oleh banyaknya penduduk Indonesia yang memiliki usia produktif (berdasarkan sensus penduduk tahun 2015). Namun, nyatanya, ekonomi kreatif berada di peringkat 4 dalam kontribusi ekonomi di Indonesia dibawah jasa, pertanian, dan perdagangan. Pada tahun 2015, presiden Joko Widodo akhirnya membuat lembaga non kementrian yang bernama Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif) guna untuk memberi edukasi dan dukungan terhadap pelaku ekonomi kreatif.

Salah satu faktor meningkatnya ekonomi kreatif adalah adanya sarana untuk mencetak pelaku ekonomi kreatif itu sendiri. Hal ini bisa dilakukan melalui lembaga atau instansi yang didukung oleh narasumber yang berpengalaman. Oleh karena itu, sekolah tinggi berbasis desain, merupakan salah satu usaha dalam mencetak pelaku ekonomi kreatif yang berkompeten.

Sekolah tinggi desain memiliki banyak aktifitas yang melibatkan otak untuk menciptakan suatu ide – ide baru. Sehingga, memberikan kenyamanan kepada mahasiswa menjadi prioritas utama. Selain melalui fasilitas yang mumpuni, kenyamanan dalam berpikir juga menjadi hak mahasiswa. *Neuroscience Architecture*, berperan dalam upaya meningkatkan kreatifitas dan produktifitas mahasiswa selama belajar di dalam sekolah

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
YOGYAKARTA SCHOOL OF DESIGN DENGAN PENDEKATAN NEUROSCIENCE ARCHITECTURE
DIMAS HEDITO R., Syam Rachma Marcilia, ST, M.Eng, Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2018 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

The creative economy is one of the economic fields that has a great opportunity to be a booster for economic progress in Indonesia. This is supported by the large number of Indonesians who have a productive age (based on the 2015 population census). In fact, however, the creative economy is ranked 4th in Indonesia's economic contribution under services, agriculture, and trade. In 2015, President Joko Widodo finally created a non-ministerial institution called Bekraf (Creative Economic Agency) to provide education and support to creative economic actors.

One of the factors to increase the creative economy is the existence of the creative economy actors themselves. This can be done through institutions or agencies supported by experienced sources. Therefore, high school-based design, is one of the efforts in creating competent creative economy players.

High school design has many activities involving the brain to create new ideas. Thus, providing convenience to students a top priority. In addition through a qualified facility, comfort in thinking is also a student right. Neuroscience Architecture, plays a role in improving students' creativity and productivity while studying in the school