

## ABSTRAKSI

Dalam menghadapi persaingan global yang semakin ketat, Indonesia harus mempersiapkan para generasi muda untuk dapat berkompetisi dalam segala bidang guna meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat. Indonesia diprediksi akan memiliki puncak bonus demografi pada tahun 2030 sekitar 70% dari total jumlah penduduk di Indonesia. Meningkatnya jumlah penduduk usia produktif memberikan peluang yang cukup besar bagi Indonesia untuk menjadi negara produsen dan bersaing dengan negara lain.

Namun hal tersebut hanya dapat dicapai apabila penduduk usia produktif tersebut memiliki kemampuan dan pengetahuan yang cukup baik untuk dapat berkontribusi secara maksimal dalam peningkatan produktifitas nasional. Jika tidak, hal tersebut justru dapat memicu bencana karena besarnya energi penduduk usia produktif yang tidak diimbangi dengan ilmu pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan untuk dapat mengelola diri dengan baik. Guna menanggapi isu ini, maka penulis mengangkat judul “Bandar Lampung *Creative Hub* Sebagai Pusat Kegiatan Kreatif Dengan Pendekatan *Productive Architecture*” sebagai salah satu cara untuk mempersiapkan generasi muda di masa depan.

Bandar Lampung sebagai pintu gerbang Pulau Sumatera yang terdekat dari Pulau Jawa dirasa perlu mendapat perhatian guna meningkatkan pemerataan pembangunan di Indonesia. Dengan adanya sebuah *creative hub* yang menjadi pusat kreativitas dan inovasi masyarakat diharapkan dapat mempersiapkan generasi muda dalam mengembangkan *softskill*, terlebih saat ini ekonomi kreatif sedang mendapatkan perhatian yang cukup serius dari pemerintah.

Perancangan bangunan ini mengangkat 3 isu yang paling mendasar yaitu edukasi, rekreasi, dan ekonomi. Kemudian konsep desain yang diangkat adalah *creative hub* sebagai pusat kreativitas (makro), *urban oasis* (meso), dan *self developing space* (mikro)

Kata Kunci : creative hub, bonus demografi, ekonomi kreatif, Bandar Lampung

## ABSTRACT

In order to deal with the global competition, Indonesia have to prepare the young generation to compete in any fields for improving living standards and society welfare. The prediction has stated that Indonesia is going to have demography bonus around 70% from total population in 2030. The increasing of productive-age population will give big opportunity for Indonesia to be a producing country and compete with another countries.

However, those will be accomplished when productive-age population has good ability and knowledge to contribute maximally increasing national productivity. Those will be a disaster if productive-age population doesn't achive well balanced knowledge, skill, and capability to manage theirselves well. In order to respond the issue, this thesis with title "Bandar Lampung Creative Hub As Creativity Center Using Productive Architecture Approach" could be an answer to prepare young generation in the future.

As the closest Sumatera's gateway from Java, Bandar Lampung is necessary to be given attention in order to improve equitable development in Indonesia. With a creative hub as a creativity center and inovation, the young generation shall preparing their softskill while the government giving certain attention for creative economy.

The design of creative hub will solve three basic issues : education, recreation and economy. The design concept is creative hub as creativity center (macro), urban oasis (meso), and self developing space (micro).

**Keyword :** creative hub, demography bonus, creative economy, Bandar Lampung