

ABSTRAK

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR SETTING* DI BANDAR LAMPUNG

Oleh

ALVA CHAIRYAL HIJAYA

Berdasarkan data dari Kemenparekraf pada tahun 2020, industri ekonomi kreatif merupakan salah satu industri yang meningkat perkembangannya baik secara global maupun secara nasional. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung pada tahun 2020, kota Bandar Lampung menjadi kota dengan persentase ekonomi kreatif paling tinggi pada Provinsi Lampung. Ada tiga subsektor yang menjadi unggulan ekonomi kreatif di Bandar Lampung yaitu kuliner (72,32%), *fashion* (14,87%) dan kriya (7,81%). Hal ini berakibat pada munculnya kebutuhan ruang dan fasilitas bagi pelaku ekonomi kreatif untuk mengembangkan kualitas produk mereka. *Creative hub* dapat menjadi solusi untuk menyediakan kebutuhan tersebut, namun menurut penelitian *British Council* beberapa *creative hub* yang sudah ada di Indonesia tidak berjalan sesuai dengan fungsinya. Beberapa masalah utama yang mengakibatkan hal ini adalah kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap bangunan *creative hub* tersebut dan desain program ruang maupun interior bangunan yang tidak sesuai dengan fungsi spesifik bangunan. Oleh karena itu, pendekatan *behavior setting* dipilih untuk memecahkan masalah tersebut. Pendekatan *behavior setting* dapat digunakan untuk mengatur perilaku pengguna dalam suatu ruang sehingga tepat dengan fungsi yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, studi kasus terhadap 3 *creative hub* di Indonesia akan dilakukan menggunakan metode *place-centered mapping* untuk menemukan pola perilaku pengguna pada ketiga *creative hub* tersebut. Hasil dari studi kasus tersebut kemudian akan di analisis untuk menemukan pola-pola ruang yang dapat diterapkan dalam konsep perancangan *creative hub* di Bandar Lampung.

Kata kunci: *Industri Kreatif, Creative Hub, Behavior setting, Place Centered Mapping, Bandar Lampung*