

## ABSTRAK

Dengan persaingan global dan sumber daya manusia yang semakin banyak diantaranya yaitu pemuda yang dimana Indonesia akan menghadapi bonus demografi tahun 2030-2040, yakni jumlah penduduk usia produktif berusia (15-64 tahun) lebih besar mencapai 64 persen dibandingkan penduduk usia tidak produktif dari total jumlah penduduk yang diproyeksikan 297 juta jiwa, untuk itu anak-anak muda sekarang sebaiknya tidak hanya mengandalkan ijazah sekolah formal saja tetapi sebaiknya memiliki keahlian lain untuk bersaing dilapangan kerja.

Untuk itu tentu Arsitektur memiliki peranan yang penting dalam memfasilitasi sarana dan prasarana bagi pemuda dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka yang diharapkan mendorong peluang pembangunan ekonomi di bidang industri kreatif. Untuk meningkatkan semangat dalam mengasah kreativitas pemuda tentunya memerlukan pendekatan dalam berarsitektur, salah satu pendekatan yang sesuai dalam meningkatkan semangat dalam mengasah kreatifitas pemuda dengan membuat *Creative Hub* dengan pendekatan Arsitektur Perilaku Untuk mengembangkan potensi yang dimiliki dan ia sukai para pemuda/remaja di Indonesia ini, pemerintah sendiri telah menyediakan fasilitas yang biasa disebut dengan *Creative Hub*. Dari kesimpulan latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa saat ini yang dibutuhkan untuk mewadahi kegiatan yang menjadikan penulis memutuskan untuk membuat yaitu “*Creative Hub*” di Jakarta Selatan dengan pendekatan Arsitektur Perilaku untuk menyesuaikan penggunaanya khususnya yaitu pemuda.

**KATA KUNCI** : Pemuda, *Creative Hub*, Ekonomi Kreatif

## **ABSTRACT**

*With global competition and increasing human resources, including youth, where Indonesia will face a demographic bonus in 2030-2040, namely the number of productive age population (15-64 years) is greater than 64 percent of the total population of non-productive age. a population that only relies on 297 million people, for that young people now should not rely on a formal school diploma but should have other skills to compete in the work field.*

*For this reason, architecture certainly has an important role in facilitating facilities and infrastructure for youth in improving their skills and creativity which is expected to encourage economic development opportunities in the creative industry sector. To increase enthusiasm in honing youth creativity, of course, requires an architectural approach, one of the appropriate approaches in increasing enthusiasm in honing youth creativity by creating a Creative Hub with Behavioral Architecture approach. itself has provided a facility known as the Creative Hub. From the conclusion of the background above, it can be concluded that at this time what is needed to accommodate the activities that made the author decide to create a "Creative Hub" in South Jakarta with a Behavioral Architecture approach to adapt its users, especially youth.*

**KEY WORDS:** *Youth, Creative Hub, Creative Economy*