

## ABSTRAK

Joko Widodo menganggapi revolusi industri 4.0 “Saya meyakini, setelah tadi melihat *Creative Industry, Digital Economy* yang ada di Bandung, saya ingin mengatakan bahwa *Creative Hub* Indonesia yang paling siap adalah kota Bandung”. Tanggapan tersebut dikemukakan setelah beliau bertemu komunitas kreatif di Indonesia “*Creative Cities Network*” di Bandung Pada tanggal 10 November 2018. Tanggapan tersebut diperkuat dengan diakuainya Bandung sebagai City Of Design oleh Creative Cities Network yang dibentuk oleh UNESCO. Terkait dengan hal ini, Bandung sendiri dapat dikatakan sebagai kota “*maker*” dimana banyak produk yang dibuat di kota ini. Hal tersebut menegaskan bahwasannya penduduk Bandung dari segala lapisan masyarakat mendukung kegiatan produksi. Berdasarkan *Enabling Space: Mapping Creative Hubs in Indonesia*, terdapat 3 jenis Hubs, yaitu Makerspace, Co-Working dan Creative Space. Dari tiga macam jenis tersebut harus memenuhi esensi yang ditawarkan, sebagaimana pengertiannya mengenai Creative Hubs adalah ruang dimana kegiatan kreatif ditampung dan didalamnya memiliki sarana untuk mengembangkan inovasi, ide, softskill, dan hardskill yang dicapai melalui kegiatan kolaborasi. Dengan tujuan sebagai wadah dimana pelaku kreatif dapat berkumpul kemudian berkolaborasi untuk keinginan yang akan dicapai sekaligus tempat titik kumpul dari komunitas maupun individual dan sebagai fasilitas bagi kelompok maupun perorangan yang ingin melakukan kolaborasi, serta menambah relasi. Tujuan awal dari perancangan Creative Hubs yang berlokasi di kota Bandung ini diangkat dari fenomena perkembangan ekonomi kreatif yang didukung oleh massivenya kegiatan kreatif di Bandung namun belum adanya wadah atau ruang yang hidup dan mampu menunjang. Dimana target utamanya merupakan Generasi Z dan karakternya yang saat ini menginjak pada umur remaja fase akhir. Maka tema perancangan yang diangkat adalah “Ha.Bi.Tat”. Selain mengenai fenomena tersebut, sebagaimana esensi Hubs sebagai ruang dimana terdapat Beragam karakter, disiplin dan latarbelakang berada di dalam satu ruang yang dapat menunjang segala aktivitas dan kegiatan berdasarkan kebutuhannya. Tema tersebut menjadi dasar sekaligus tujuan dari perancangan ruang yang mampu mendukung dan memenuhi kebutuhan dari pengguna, yaitu dalam aspek pengembangan inovasi, ide, softskill, dan hardskill melalui interaksi. Konsep umum dalam perancangan menggunakan lingkup yang lebih kecil atau spesifik dari sebuah tema. “A POINT OF SPACE TO BRANCH OUT”, di dalam ekosistem yang baik terdapat hubungan yang saling mendukung. Demikian dengan ruang atau mediumnya, sejauh mana medium dapat mempengaruhi produktivitas untuk berkembang dan antusiasme untuk berinteraksi kemudian bersinergi. Konsep tersebut diangkat sebagai tujuan menciptakan ruang yang mampu menunjang kegiatan dari ekosistem berdasarkan kebutuhannya dalam keadaan supportive.