

**“PUSAT INDUSTRI KREATIF DI SURAKARTA DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIC”**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
Pada Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik**

Oleh :

EKO BUDI PRASTYO
D300160088

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

**“PUSAT INDUSTRI KREATIF DI SURAKARTA DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIC”**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

EKO BUDI PRASTYO

D300160088

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Ir. Indrawati, M.T

NIK.966

Dr. Ir. Indrawati, M.T

HALAMAN PENGESAHAN

**"PUSAT INDUSTRI KREATIF DI SURAKARTA DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIC"**

OLEH

EKO BUDI PRASTYO

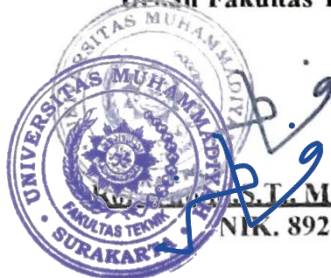
D300160088

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Teknik Jurusan Teknik Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta Pada
hari Kamis, 5 Agustus 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji :

1. Dr.Ir.Indrawati, M. T (.....)..
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr.Rini Hidayati, S.T., M.T ()
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Nur Rahmawati S, S.T,M.T
(Anggota II Dewan Penguji)

Dekan Fakultas Teknik,



**S.T., M. Sc., Ph.D
NIK. 892**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 23 Agustus 2021
Penulis,



Eko Budi Prastyo
D300 160 088

PUSAT INDUSTRI KREATIF SURAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIC

Abstrak

Kota Surakarta memiliki sekitar Industri 34,697 (data 2016) merupakan suatu usaha yang potensial bagi perkembangan perekonomian di Kota Surakarta. Oleh karena itu dalam pengembangannya perlu dioptimalkan digali kembali potensi yang ada untuk peningkatan pembangunan ekonomi masyarakat. Perkembangan tersebut tentu saja akan lebih baik dengan adanya dukungan dari pemerintah Kota Surakarta dalam memberikan fasilitas-fasilitas yang perlu sebagai penunjang pelaksanaan dan kemampuan industri yang dijalankan agar dapat menghasilkan kualitas produksi yang baik sehingga dapat bersaing dengan pasar. Untuk menciptakan industri kreatif di Kota Surakarta agar dapat berkembang, perlu adanya sebuah Pusat, yaitu sebuah tempat untuk berdiskusi, berkomunikasi, bekerja sama, dan rekreasi bagi para pelaku industri kreatif . Kebutuhan desain yang baru, modern, inovatif serta tidak monoton dianggap tepat untuk mengatasi kejenuhan dan menghasilkan suatu karya *iconic*, *representative*, serta dapat menarik para pelaku industri kreatif. Dengan adanya Pusat Industri Kreatif di Kota Surakarta ini diharapkan dapat menjadi sebuah tempat yang akan mewadahi, mengembangkan, menjual produk serta diharapkan bangunan dapat menjadi symbol kreatifitas di Kota Surakarta.

Kata Kunci: *Futuristic*, Surakarta, Industri

Abstract

Surakarta City has around 34,697 Industries (2016 data) which is a potential business for economic development in Surakarta City. Therefore in its development, it is necessary to optimize the existing potential to increase the economic development of the community. These developments will of course be better with the support of the Surakarta City government in providing the necessary facilities to support the implementation and the ability of the industry to be run in order to produce good quality production so that it can compete with the market. To create a creative industry in the city of Surakarta so that it can develop, it is necessary to have a center, which is a place for creativity, communication, collaboration, and recreation for creative industry players. The need for a new, modern, innovative and not monotonous design is considered appropriate to overcome boredom and produce an iconic, representative work, and can attract creative industry players. With the existence of the creative industry center in Surakarta City, it is hoped that it can become a place that will accommodate, develop, sell products and it is hoped that the building can become a symbol of creativity in Surakarta City.

Keywords: Futuristic, Surakarta, Industry

1. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif ialah sektor menjanjikan kedepannya yang memiliki kontribusi besar bagi perekonomian negara dengan adanya ide kreatif yang diwujudkan jadi karya kreatif bernilai pasaran serta menghasilkan suasana bisnis yang mendukung. Industri kreatif ialah gabungan kegiatan perekonomian berkaitan dengan pembuatan / pemakaian informasi serta pengetahuan. BEKRAF menetapkan ada 16 subsektor industri kreatif yang meliputi film, arsitektur, kuliner, desain produk, fotografi, desain inside, penerbitan, fesyen, aplikasi dan game, seni rupa, kriya, DKV, video animasi, musik, seni pertunjukan, periklanan, radio serta broadcast.

Kota Surakarta beberapa tahun terakhir mendengarkan slogan “Surakarta Kreatif, Surakarta Sejahtera”. Keinginan Pemerintah Kota Surakarta ini sejalan dengan kebijakan ekonomi Indonesia yang ingin mengembangkan ekonomi kreatif sebagai daya saingan bangsa (<https://regional.kompas.com>, 2010). Kota Surakarta memiliki sekitar Industri 34,697 (data 2016) merupakan suatu usaha yang potensial bagi perkembangan perekonomian di Kota Surakarta. Oleh karena itu dalam pengembangannya perlu dioptimalkan digali kembali potensi yang ada untuk peningkatan pembangunan ekonomi masyarakat. Perkembangan tersebut tentu saja akan lebih baik dengan adanya dukungan dari pemerintah Kota Surakarta dalam memberikan fasilitas-fasilitas yang perlu sebagai penunjang pelaksanaan dan kemampuan Industri yang dijalankan agar dapat menghasilkan kualitas produksi yang baik sehingga dapat bersaing dengan pasar.

Motto Kota Surakarta akhir-akhir ini ialah "Surakarta kreatif, Surakarta sejahtera". Harapan ini selaras pada kebijakan pengembangan ekonomi kreatif Indonesia bagi nilai saing negara (<https://regional.kompas.com>, 2010). Kota Surakarta memiliki sekitar Industri 34,697 yang berpotensi meningkatkan ekonomi (information 2016). Karenanya dalam pengelolaan diperlukan pengotimalisasian potensi serta dukungan pemerintah Surakarta dalam pemfasilitasan industri agar menjaga ketepatan kualitas produksi dan bisa bersaing dipasaran. Untuk menciptakan perkembangan industri kreatif di Surakarta diperlukan adanya pusat (tempat untuk berdiskusi, berkomunikasi, bekerjasama dan rekreasi bagi para pelaku industri kreatif). Kejenuhan dalam pembuatan karya yang famous, delegate serta dapat menarik para pelaku industri kreatif dibutuhkan desain baru, current dan tidak monoton.

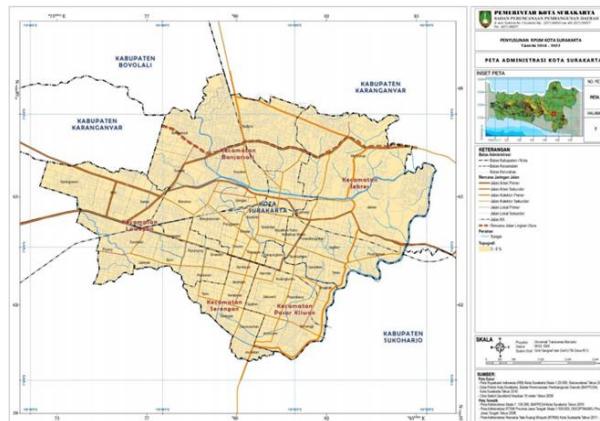
2. METODE

Metode pembahasan dilakukan dengan metode deskriptif, yaitu menguraikan dan menjelaskan data kualitatif, kemudian dianalisa untuk memperoleh suatu kesimpulan.

Berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data untuk menerapkan metode deskriptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Site Lokasi



Gambar 1 Peta Administrasi Kota Surakarta

Sumber: Rencana Program Investasi Jangka Menengah (RPIJM) Kota Surakarta

Kota Surakarta merupakan wilayah otonom dengan status kota di Provinsi Jawa Tengah, dengan letak secara geografis berada antara 110°45'15" - 110°45'35" BT dan 7°36'00" - 7°56'00" LS dengan luas wilayah 44,04 km². Dan secara administrasi batas wilayah Kota Surakarta yaitu batas Utara Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali, batas Selatan Kabupaten Sukoharjo, batas Timur Kabupaten Karanganyar, batas Barat Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali. Kota Surakarta terdiri dari 5 kecamatan, 51 kelurahan, 604 RW dengan jumlah RT sebanyak 2.714 dan jumlah KK sebanyak 169.772 jiwa pada tahun 2015. Jumlah RW terbesar terdapat di Kecamatan Banjarsari yaitu sebanyak 176 dengan jumlah RT sebanyak 877. Jumlah RW dan RT yang paling kecil adalah Kecamatan Serengan yaitu hanya sebesar 72 dan 312. (Rencana Program Investasi Jangka Menengah (RPIJM) Kota Surakarta ; 2018-2022)

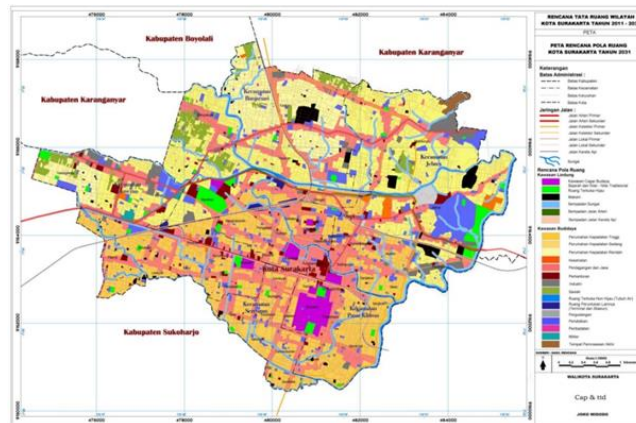
Table 1 Data Kecamatan di Kota Surakarta tahun 2020

Sumber : Surakarta Dalam Angka 2020

No	Kecamatan	Luas Wilayah (km ²)	Jumlah Kelurahan	Jumlah RW	Jumlah RT
1	Laweyan	8,64	11	105	457
2	Serengan	3,19	7	72	312
3	Pasar Kliwon	4,82	10	100	422
4	Jebres	12,58	11	151	646
5	Banjarsari	14,81	15	176	877
Jumlah		44,04	51	604	2.714

3.2. Penentuan Lokasi Tapak

a) Rencana tatar ruang wilayah kota Surakarta

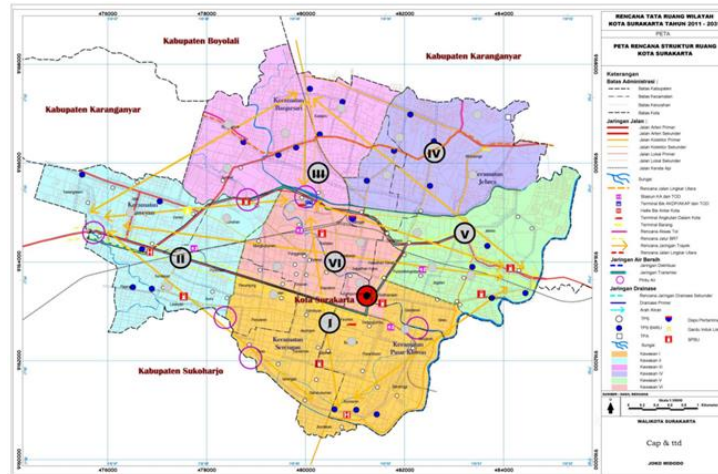


Gambar 2 Rencana Pola Ruang Kota Surakarta

Sumber : PERDA Kota Surakarta, 2021

- Untuk mewujudkan tujuan penataan ruang wilayah kota melalui kebijakan dan strategi penataan ruang kota
- Kebijakan pemantapan peran kota dalam sistem nasional sebagai PKN, yang melayani kegiatan skala nasional.
- Kebijakan pengembangan kota sebagai pusat pelayanan Kawasan Andalan Subosukawonosraten (Surakarta, Boyolali, Sukoharjo, Karanganyar, Wonogiri, Sragen dan Klaten) dalam peningkatan ekonomi masyarakat kota.
- Kebijakan pengembangan sistem pusat pelayanan yang terintegrasi dan berhirarki sebagai kota budaya yang produktif, berkelanjutan dan berwawasan lingkungan dengan berbasis industri kreatif, perdagangan dan jasa, pendidikan, pariwisata, serta olahraga.

b) Rencana struktutr ruang kota Surakarta



Gambar 3 Rencana Struktur Ruang Kota Surakarta

Sumber : PERDA Kota Surakarta, 2021

- Rencana struktur ruang wilayah kota diwujudkan berdasarkan arahan pengembangan sistem pusat pelayanan kota dan arahan sistem jaringan prasarana wilayah kota, meliputi PPK, SPK, dan PL
- PPK adalah Kecamatan Pasarkliwon, berfungsi sebagai pusat kegiatan pemerintahan, perdagangan, budaya, wisata dan industri kreatif.

c) Kriteria pemilihan site

- Faktor strategis

Lokasi merupakan kawasan strategis dari segi komersial, kemudahan pencapaian, maupun kepopuleran lokasi.

- Faktor fungsi lahan

Kesesuaian fungsi Kawasan menurut ketentuan RUKTK Kota Surakarta.

- Faktor koneksi

Lokasi memiliki lingkungan yang dapat mendukung kegiatan Pusat Industri Kreatif, misalnya dekat dengan perguruan tinggi, pusat kegiatan wisata, kegiatan pemerintahan, dll.

- Faktor kondisi tanah

Kondisi tanah yang tidak berkontur dan kualitas yang baik sehingga langsung dapat untuk dibangun.

3.3. Site Perancangan



Gambar 4 Site

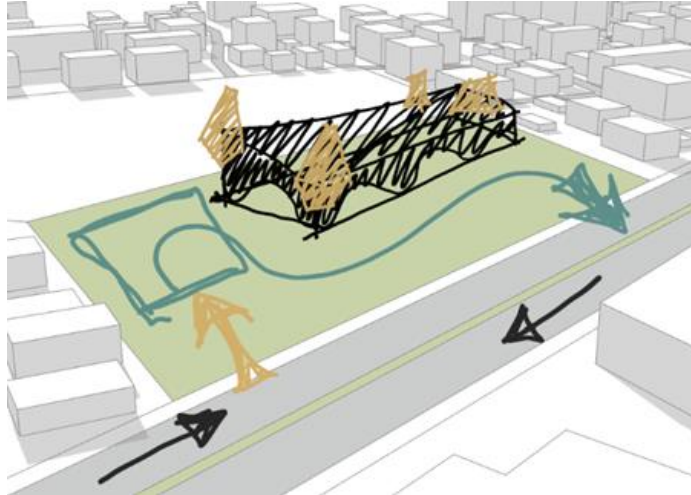
Sumber: googleeearth.com 2021

- a) Lokasi : Jl. Kolonel Sutarto
- b) Luas Area : 1 Ha
- c) Peruntukan : Parawisata budaya, perdagangan, jasa, olahraga dan industry
- d) KDB : 65%
- e) KLB : 1100-1650
- f) Ketinggian Maks : 108-124m
- g) KDH : 15%
- h) ARP : 20%
- i) Topografi : Datar
- j) Batas Kawasan :
 - Utara : Jl. Kolonel Sutarto
 - Selatan : Pemukiman warga
 - Barat : Masjid Jami Al-Munir
 - Timur : Permukiman warga

3.4. Analisa Site Perancangan

a) Aksebitas

Akses masuk terhadap site searah dengan arah jalan kendaraan untuk mempermudah pengguna dalam memasuki site

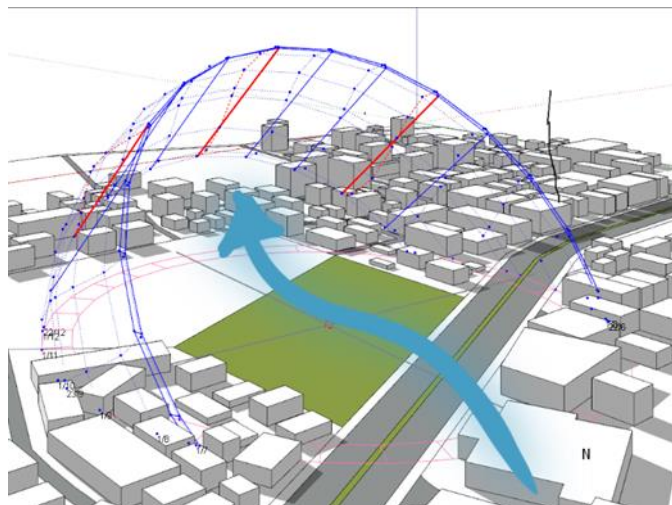


Gambar 5 Analisa Akseibilitas

Sumber : Analisa Penulis, 2021

b) Klimatologi

Arah angin pada site di dominasi dari depan site, sehingga pada saat merancang bangunan bagian depan bangunan dapat di optimalkan dengan arah mata angin

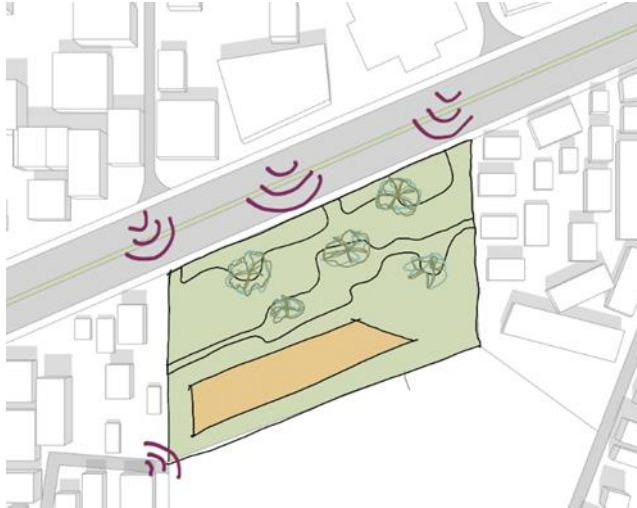


Gambar 6 Klimatologi

Sumber : Analisa Penulis, 2021

c) Kebisingan

Kebisingan pada site di dominasi dari arah depan site dan kiri, pada perancangan bangunan di jauhkan dari sumber kebisingan yang dominan yaitu dari arah depan site



Gambar 7 Kebisingan

Sumber : Analisa Penulis, 2021

d) View

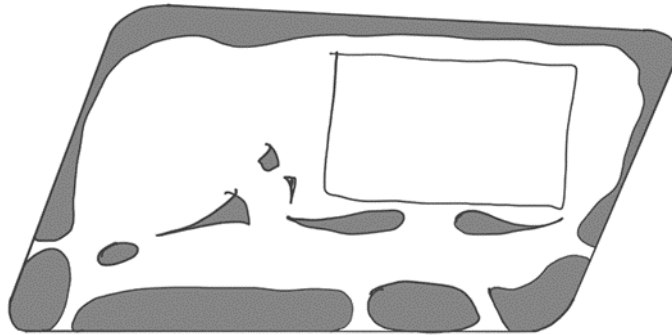
Pada site ada 2 view yang menarik pada kanan dan kiri site, diharapkan dapat memberi point plus dalam merancangan bangunan



Gambar 8 View

Sumber : Analisa Penulis, 2021

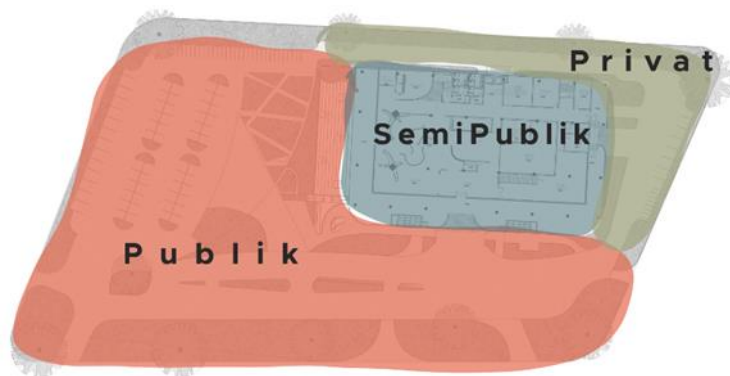
e) Sketsa Site Plan



Gambar 9 Sketsa Site Plan

Sumber : Analisa Penulis, 2021

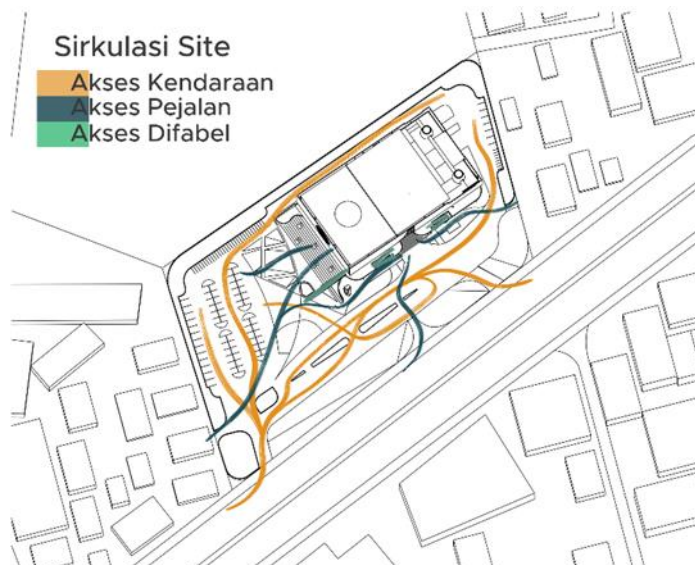
f) Zonasi



Gambar 10 Zonasi Site

Sumber : Analisa Penulis

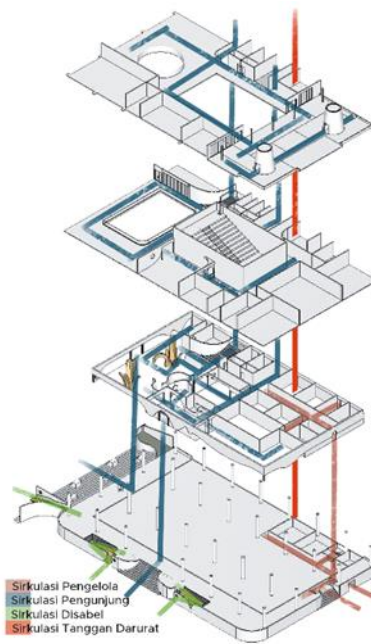
g) Sirkulasi Site



Gambar 11 Sirkulasi Site

Sumber : Analisa Penulis, 2021

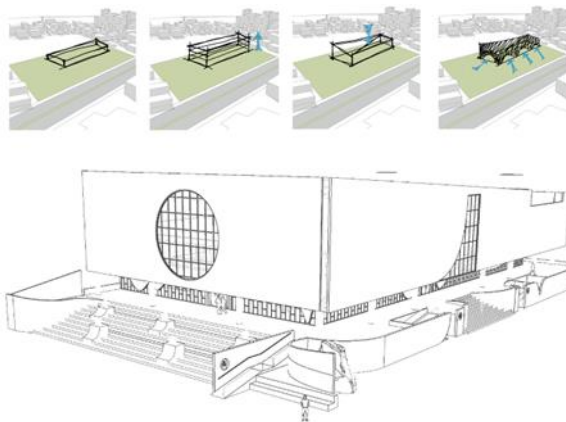
h) Sirkulasi Ruang



Gambar 12 Zonasi Ruang

Sumber : Analisa Penulis, 2021

i) Gubahan Masa



Gambar 13 Gubahan Masa

Sumber : Analisa Penulis, 2021

j) Civitas dan Aktifitas

Aktifitas yang dilakukan oleh civitas wisata Lembah Gunung Madu antara lain:

Tabel 1. Analisa Civitas dan Aktifitas

Sumber: Analisa Penulis

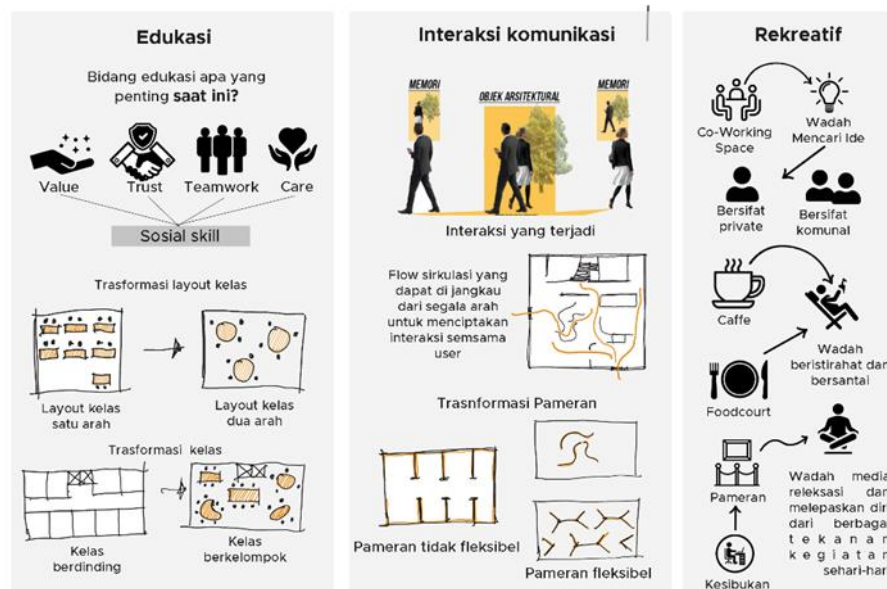
Civitas	Aktifias
Ka UPT	Memberikan kebijakan mengenai Pengembangan dan usaha perusahaan
Kabag Keuangan	Melakukan pengelolaan terhadap dana yang diterima maupun dikeluarkan
Kabag Teknis Umum	Bertanggung jawab terhadap operasional kegiatan dariawal hingga akhir
Seksi Pelatihan	Mengelola setiap kegiatan pelatihan desain produk
Seksi Event	Mengelola setiap kegiatan event desain produk
Seksi Kompetisi dan Penghargaan	Mengelola setiap kegiatan kompetisi dan penghargaan desain produk
Seksi Pameran	Mengelola msetiap kegiatan pameran desain produk

3.5. Konsep Redesain

a) Pendekatan Arsitektural

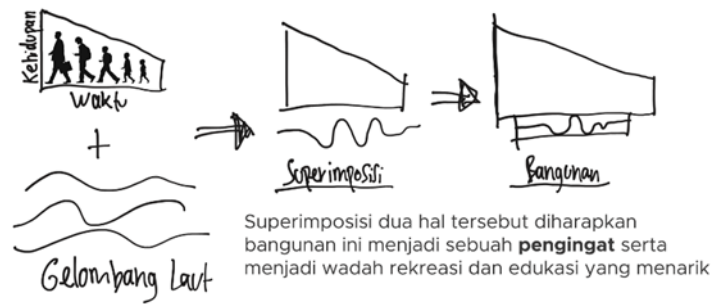
- Bangunan merupakan Pusat Industri Kreatif, maka gaya yang tepat pada bagian dalam bangunan adalah industrial
- Menggunakan bahan atau jenis material yang digunakan di ekspos dengan polos serta ditampilkan apa adanya. Menggunakan bahan-bahan yang baru seperti halnya alumunium, kaca baja dll.
- Bentuk bangunan mengikuti fungsi bangunan, sehingga bentuk mononton karena tidak diolah
- Fasad bangunan nihilism, penekanan perancangan pada space, maka bidang-bidang kaca lebar, simple serta desain menjadi polos. Tidak ada apa-apanya kecuali geometri dan bahan aslinya.

b) Konsep

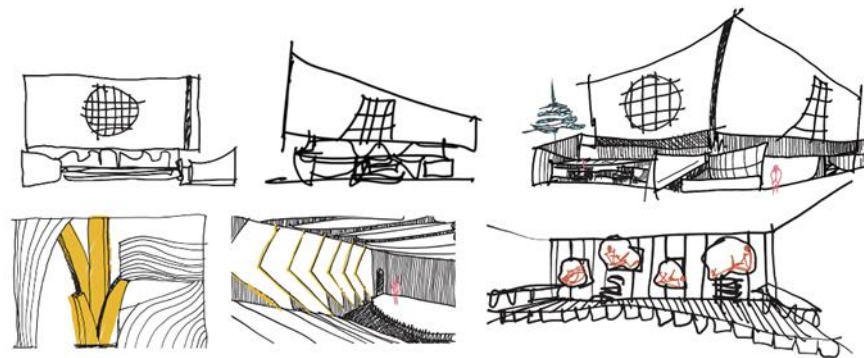


c) Ide Bentuk

Ide bentuk berawal dari bentuk ilustrasi fase kehidupan kita yang berulang, dari lahir hingga kita tua, fase-fase kehidupan kita dalam perjalanan kehidupan mempunyai keinginan dan kebutuhan yang berbeda-beda serta tidak stabil. Ketidak stabilan keinginan dan kebutuhan kita dalam proses kehidupan di ilustrasikan dengan gelombang laut yang tidak stabil.



d) Sketsa Eksterior dan Interior



e) Kebutuhan Ruang

Analisa Kebutuhan Ruang dan aktifitas yang akan diwadahi pada pusat industry kreatif yaitu:

Table 2 Besaran Ruang

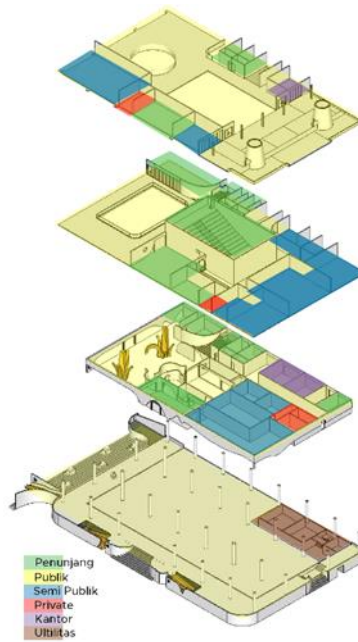
Sumber : Analisa Penulis

Nama Ruang	Standar Ruang	Kapasitas	Luas Ruang (M ²)
R. Ka UPT	25 m ² / orang	1 orang	25 m ²
R. Kabag Keuangan	20 m ² / orang	1 orang	20 m ²
R. Kabag Teknis Umum	20 m ² / orang	1 orang	20 m ²
Loby Hall Resepsionis	0,8 m ² / orang	100 orang	80 m ²
	4 m ² / orang	2 orang	8 m ²
Foodcourt	2 m ² / orang	35 orang	70 m ²
Dapur	100 m ² / ruang	1 ruang	100 m ²
R. Penyimpanan bahan makanan Alat	54 m ² / ruang	1 ruang	60 m ²
	36 m ² / ruang	1 ruang	36 m ²
Pameran	100 m ² / ruang	3 ruang	300 m ²

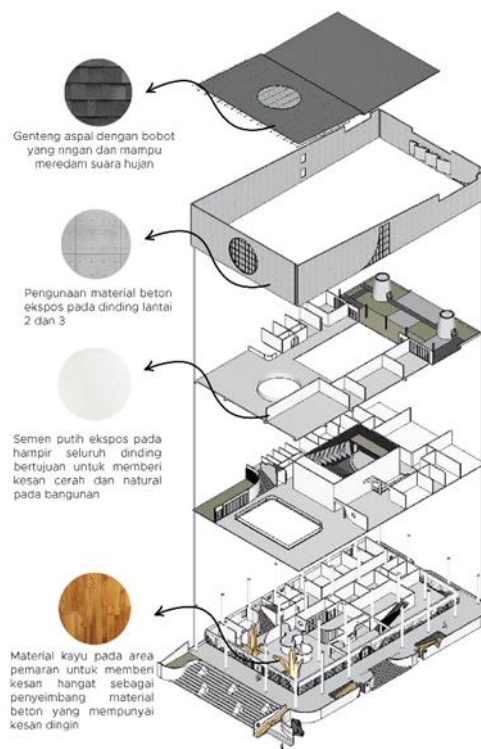
Artwork	2 m ² / orang	15 orang	30 m ²
Mushola Tempat Sholat Tempat Wudhu	1,2 m ² / orang 0,8 m ² / orang 2 m ² / orang	15 orang 10 orang 10 orang	18 m ² 8 m ² 20 m ²
ATM Center	1,5 m ² / unit	5 unit	7,5 m ²
R. Loker	2 m ² / orang	30 orang	60 m ²
Gudang	30 m ² / unit	4 unit	120 m ²
Co-Office	4 m ² / orang	4 orang x 5	80 m ²
Kelas Desain	2 m ² / orang	32 orang x 3	192 m ²
Maker Space Lab Jahit	4 m ² / orang	32 orang x 3	384 m ²
Studio Fesyen	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
Perpustakaan	40 m ² / ruang	1 ruang	40 m ²
Galeri	100 m ² / ruang	1 ruang	100 m ²
R. Workshop	48 m ² / ruang	1 ruang	48 m ²
Make Up Room	20 m ² / ruang	1 ruang	20 m ²
Dressing Room	24 m ² / ruang	1 ruang	24 m ²
Catwalk Stage Stage Audience	36 m ² / unit 120 m ² / ruang	1 unit 1 ruang	36 m ² 120 m ²
Ruang Rapat	2 m ² / orang	17 orang	34 m ²
Ruang Santai	25 m ² / orang	1 orang	25 m ²
R. Kontrol	12 m ² / unit	3 unit	36 m ²
R. Teknisi	12 m ² / unit	3 unit	36 m ²
Auditorium Tempat Duduk	1,5 m ² / orang 12 m ² / unit	120 orang 1 unit	180 m ² 12 m ²
Co-Working Space Ruang Kerja	4 m ² / orang	30 orang	120 m ²

Parkir Pengunjung Parkir Motor	2 m ² / motor	50 orang peserta x 4 sektor = 200 + 100 peserta tetap + Asumsi 100 penunjang bukan peserta = 400 motor	800 m ²
Parkir Mobil	12,5 m ² / mobil / 3 orang	30 orang peserta x 4 sektor = 120 + 60 peserta tetap + Asumsi 60 pengunjung bukan peserta	1000 m ²
Parkir Pengelola Parkir Motor	2 m ² / motor	50 orang = 50 motor	100 m ²
Parkir Mobil	12,5 m ² / mobil / 3 orang	60 orang / 3 = 20 mobil	250 m ²
R. Penampungan air	16 m ² / unit	1 unit	16 m ²
R. Genset	16 m ² / unit	1 genset	16 m ²
R. Pompa Air	16 m ² / unit	1 unit	16 m ²
R. Kebakaran	16 m ² / unit	1 unit	16 m ²
Jumlah		4.967,5m ²	

f) Zonasi Ruang



g) Konsep Material



4. PENUTUP

Kesimpulan dari konsep arsitektur futuristic yang diterapkakan pada pusat industry kreatif Surakarta yaitu :

- a) Inkubasi bisnis yang didalamnya terdapat berbagai fasilitas dan alat alat yang disiapkan untuk pengembangan usaha industri kreatif atau start up.
- b) Edukasi yang didalamnya melakukan kegiatan sertifikasi, tempat uji kompetensi, kursus, pelatihan, seminar, bimbingan, klinik desain, dan studi banding.
- c) Rekreasi yang didalamnya melakukan kegiatan rekreasi, studi wisata, dan hiburan dari rangkaian kegiatan dalam industri kreatif.



PERSANTUNAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanahuwata'ala yang telah memberikan ridho, karunia dan segala kehendaknya, sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah Nabi Muhammad Salallahualaihiwasalam, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Pusat Industri Kreatif Surakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Futuristic”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dengan terbatasnya ilmu serta pengetahuan penulis sehingga penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan banyak pihak. Ucapan terimakasih terkhusus

diberikan kepada:

1. Ibu Dr.Nur Rahmawati Syamsiyah, S.T.,M.T selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Ibu Fadhilla Tri Nugrahaini, S.T., M. Sc. selaku koordinator Mata Kuliah Tugas Akhir dan Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.
3. Ibu Dr. Ir. Indrawati, MT selaku pembimbing selama pengerjaan Tugas Akhir dan Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur;
4. Ibu Ronim Azizah, S.T.,M.T selaku Dosen Pembimbing Akademik;
5. Seluruh staff pengajar Prgram Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta;
6. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang senantiasa memberikan segala doa, dukungan dan semangat;
7. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis merasa bahwa dalam pelaksanaan penyusunan Tugas Akhir dan Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kesalahan serta kekurangan. Maka dari itu Penulis memohon maaf dan mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Semoga Tugas Akhir dan Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini dapat diterima dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin yaa robbal'alamiin.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, N. (2008). Jurnal ekonomi Desember 2008 Volume XIII No. 3. Industri Kreatif, 144-151.

Arsitektur. (2021). Retrieved from kbbi: <https://kbbi.web.id/arsitektur>

Arsitektur Futuristik Untuk Konsep. (2021). Retrieved from scribd:

<https://id.scribd.com/document/328237113/Arsitektur-Futuristik-Untuk-Konsep>

Afiff, Faisal. 2012. Pilar Pilar Ekonomi Kreatif. Artikel. Universitas Bina Nusantara: Jakarta.

Badan Ekonomi Kreatif. (2021). Retrieved from bekraf: <http://www.bekraf.go.id/subsektor>

Bernardin And Russell, 1998, Human Resource Management, Second Edition, (Singapore:McGraw-Hill Book Co, 1998), hlm. 172.

Dekat. (2021). Retrieved from kbbi: <https://kbbi.web.id/dekat>

De Chiara, J., Dan Callender, J., (1973), Time-Saver Standards For Building Types. Edisi Ke

2. New York: Mc Graw – Hill Book Company
- DCMS, (2001); UNCTAD. 2008. Creative Economy Report 2008. Hal. 3, 11-12. USA.
- United Nations, Suryana. 2013. Ekonomi Kreatif (Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang. Salemba Jakarta.
- Elka, Mari Pangestu. 2008. Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025. Cetak Biru Ekonomi Kreatif: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Futuristic. (2021). Retrieved from ahdictionary:
<https://ahdictionary.com/word/search.html?q=futuristic>
- Howkins, John (2001). The Creative Economy: How People Make Money From Ideas. London.
- Haryono, Wing, Pariwisata Rekreasi dan Entertainment, 1978, Innu Publisher, Bandung.
- Industri Kreatif Masa Depan Kota Solo. (2021). Retrieved from regional.kompas:
<https://regional.kompas.com/industri.kreatif.masa.depan.kota.solo>
- Kota Solo. (2021). Retrieved from pariwisata solo: <https://pariwisatasolo.surakarta.go.id/kota-solo>
- Kreatif. (2021). Retrieved from kbbi: <https://kbbi.web.id/kreatif>
- Lemhanas RI. 2012. Pengembangan Ekonomi Kreatif Guna Menciptakan Lapangan Kerja dan Mengentaskan Kemiskinan dalam Rangka Ketahanan Nasional. Jurnal Kajian Lemhanas RI. Edisi 14 Desember 2012.
- Lawrence Rainey, dkk. 2009. Futurism An Anthology. Kingley Trust Association Publication. United States of America.
- Munaf, T. (2019). In Infografis Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif. Jakarta.
- Nugroho, Rian Aji, 2017. “ Pusat Industri Kreatif Di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer”. Hal. 11-13. Fakultas Teknik Arsitektur Universitas Negeri Semarang. Semarang
- Neufert, Ernst. (1996). Data Arsitek Jilid I. Erlangga : Jakarta.
- Neufert, Ernest. 2002. Data Arsitek Jilid II. Erlangga: Jakarta
- Bangunan Gedung. (2016). Retrieved from Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 8 Tahun 2016 tentang bangunan gedung

RPIJM Kota Surakarta. (2021). Retrieved from Sippa.ciptakarya:

https://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa_online

Sub Sektor Pelaku Ekonomi Kreatif Di Indonesia. (2017, 02 12). Retrieved from sumbarprov:

<https://sumbarprov.go.id/>

Santoso, Vincent. (2015) Youth Center di Yogyakarta, Skripsi Thesis, Yogyakarta Universitas Atma Jaya Yogyakarta

The American &eritage dictionaries, futuristic. (2020). Retrieved from scribd:

<https://id.scribd.com/>