

SURAKARTA CREATIVE EDUCATION AND INOVATION CENTER

Rico Sangfajar Putra Hanton; Dr. Ir. Suryaning Setyowati, S.T. , M T

Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Perkembangan industri kreatif yang pesat di Indonesia menuntut adanya upaya untuk menciptakan lingkungan pendidikan dan inovasi yang memadai. Kota Surakarta, sebagai salah satu pusat industri kreatif di Pulau Jawa, memiliki potensi besar untuk menjadi kota kreatif yang lebih berkembang. Namun, tantangan terbesar yang dihadapi adalah kurangnya akses pendidikan dan pelatihan yang memadai untuk bakat kreatif. Dalam konteks ini, tujuan dari perancangan adalah merancang Surakarta Creative Education and Innovation Center yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran berkualitas dalam bidang industri kreatif, menciptakan lingkungan edukatif yang merangsang kreativitas dan inovasi, membangun jaringan kolaborasi antara pusat pendidikan, industri, komunitas, dan masyarakat sekitar, serta memfasilitasi kolaborasi antara komunitas industri, freelance, dan generasi muda. Permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini mencakup lokasi yang sesuai untuk merancang Creative Education and Inovation Center, fasilitas yang diperlukan, dan konsep perancangan yang mampu mendorong kreativitas, kolaborasi, inovasi, dan eksperimen bagi pembelajaran. Melalui pendekatan studi literatur, studi lapangan, studi banding, dan analisis data, diharapkan dapat dikembangkan desain arsitektur yang memadai sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, perancangan ini memiliki relevansi yang tinggi dalam konteks pengembangan industri kreatif di Kota Surakarta serta memberikan kontribusi dalam pemenuhan kebutuhan akan akses pendidikan dan pelatihan bagi bakat kreatif di Indonesia

Kata Kunci : Industri Kreatif, Pusat Pendidikan dan Inovasi, Kota Surakarta, Ekosistem kreatif.

Abstract

The rapid development of creative industries in Indonesia demands efforts to create an adequate education and innovation environment. Surakarta City, as one of the creative industry centres in Java Island, has great potential to become a more developed creative city. However, the biggest challenge faced is the lack of access to adequate education and training for creative talents. In this context, the objective of the design is to design a Surakarta Creative Education and Innovation Center that aims to provide quality learning in the field of creative industries, create an educational environment that stimulates creativity and innovation, build a network of collaboration between the education centre, industry, community, and surrounding society, and facilitate collaboration between the industry community, freelance, and the younger generation. The problems formulated in this research include the appropriate location for designing the Creative Education and Innovation Centre, the facilities required, and the design concept that is able to encourage creativity, collaboration, innovation, and experimentation for learning. Through the approach of literature study, field study, comparative study, and data analysis, it is expected that an adequate architectural design can be developed in accordance with the goals and objectives that have been set. Thus, this design has a high relevance in the context of creative industry development in Surakarta City and contributes to fulfilling the need for access to education and training for creative talents in Indonesia.

Keywords: Creative Industry, Education and Innovation Centre, Surakarta City, Creative Ecosystem.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

A. Trend Industri kreatif di Indonesia

Industri kreatif di Indonesia semakin berkembang dengan berbagai inovasi dan ide baru. Fokus utamanya adalah pada penciptaan barang dan jasa yang bergantung pada keahlian, kreativitas, dan bakat individu. Potensi sektor ini berkontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional dan global, sehingga pemerintah perlu memberikan perhatian lebih untuk meraih pasar global yang lebih luas. Industri kreatif memanfaatkan kreativitas dan keterampilan individu untuk menghasilkan produk tertentu. Pertumbuhan sektor ini sangat pesat, dengan kontribusi ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) mencapai Rp1.153,4 triliun atau 7,3% dari total PDB Nasional pada tahun 2019, dan 7,44% pada tahun 2022. Teknologi dan kebutuhan masyarakat yang berkembang turut mendorong pertumbuhan industri kreatif. Pada tahun 2022, ekonomi digital Indonesia menyumbang sekitar 40% dari total transaksi ekonomi digital ASEAN, mencerminkan peran dominan Indonesia di ranah ini. Peningkatan jumlah startup di Indonesia, yang mencapai lebih dari 2.400, menunjukkan percepatan pembangunan ekonomi digital didukung oleh pemerintah.

Indonesia memiliki lebih dari 8,2 juta usaha kreatif, dengan subsektor paling berkembang adalah film, animasi, video, seni pertunjukan, dan desain komunikasi visual. Potensi ini didukung oleh adopsi teknologi digital yang meluas. Reputasi Indonesia dalam ekonomi kreatif global dibangun melalui berbagai upaya, menjadikannya sebagai pelopor dalam revolusi industri kreatif dunia. Pertumbuhan signifikan ini diharapkan memberikan dampak positif terhadap perekonomian.

B. Kebutuhan talenta kreatif di Indonesia

Industri kreatif di Indonesia telah mengalami perkembangan pesat dalam dekade terakhir, memberikan dampak signifikan terhadap perekonomian nasional. Berbeda dengan industri lain yang bergantung pada sumber daya alam, industri kreatif bergantung pada kreativitas manusia sebagai sumber daya utamanya. Hal ini mengintensifkan informasi dan kreativitas melalui ide dan pengetahuan manusia dalam proses produksinya. Meskipun kemajuan industri kreatif signifikan, peningkatan jumlah talenta kreatif belum sebanding. Kota-kota seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya menjadi pendorong utama, sedangkan kota lainnya masih tertinggal. Menurut Global Creativity Index (GCI) 2015 dan Global Innovation Index (GII) 2020, Indonesia berada di peringkat bawah dalam kreativitas dan inovasi, menunjukkan pentingnya pengembangan talenta manusia dalam mendorong kemajuan teknologi dan ekonomi. Era digital menambah urgensi pengembangan keterampilan talenta digital. Berdasarkan riset McKinsey & Company serta data Bank Dunia, Indonesia memerlukan sekitar 600 ribu talenta digital setiap tahunnya dari 2015 hingga 2030, dengan target pemerintah menciptakan sembilan juta talenta digital pada tahun 2030.

C. Akses pendidikan dan pelatihan industri kreatif

Akses pendidikan dan pelatihan industri kreatif di Indonesia menghadapi tantangan signifikan. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim, menyoroti bahwa sistem pendidikan saat ini cenderung mengabaikan kreativitas dan lebih fokus pada kemampuan kognitif. Ini terlihat dari kurikulum yang menekankan pencapaian nilai tinggi ketimbang mengembangkan potensi kreatif siswa. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan reformasi pendidikan yang mendukung pengembangan kreativitas dan dukungan pemerintah yang komprehensif.

Sebagai alternatif, lembaga pendidikan non-formal yang menggunakan kurikulum kreatif dapat mengatasi kekurangan ini, meski terbentur oleh tantangan seperti luasnya wilayah dan jumlah peserta. Pandemi Covid-19 mempercepat penggunaan teknologi digital dalam pendidikan, dengan edtech seperti MOOC (massive open online course) menawarkan akses pembelajaran secara daring tanpa batasan peserta. Namun, MOOC memiliki kelemahan seperti pembelajaran yang cenderung pasif dan rendahnya tingkat penyelesaian. Sebaliknya, pembelajaran berbasis kohort yang melibatkan interaksi langsung dengan pengajar dan sesama peserta menunjukkan hasil yang lebih efektif, memperkenalkan perspektif baru, dan mendorong aplikasi praktis dari konsep yang dipelajari.

D. Industri kreatif di Solo

Industri kreatif di Kota Solo, meskipun tidak sepopuler Bandung dan Yogyakarta, memiliki potensi signifikan terutama dalam subsektor kerajinan, fesyen, dan seni pertunjukan. Kota ini kaya akan warisan budaya dan kreativitas individu, yang berkontribusi pada pengembangan industri kreatif berbasis tradisi lokal. Diakui oleh UNESCO, Surakarta menonjol dalam kerajinan tangan dan seni rakyat. Sebagai kota kreatif, Surakarta memainkan peran penting dalam memperbaiki lingkungan urban dan menciptakan atmosfer inspiratif melalui pengembangan ekonomi kreatif. Pemerintah Kota Solo diharapkan memberikan dukungan lebih untuk eksplorasi ide kreatif guna memperluas pasar lokal, nasional, dan internasional. Prioritas utama sektor ekonomi kreatif di Surakarta meliputi seni pertunjukan, desain, kerajinan, kuliner, dan fashion. Kegiatan seperti SIEM, SIPA, dan Karnaval Batik Solo menunjukkan potensi dan dorongan kota ini dalam memperkuat industri kreatif serta mendorong keterlibatan masyarakat.

E. Potensi industri kreatif solo

Solo, sebagai kota dengan tradisi dan budaya yang kaya, kini berkembang menjadi salah satu kota pintar di Indonesia. Pada tahun 2022, Solo berada dalam peringkat 10 besar kota pintar di Indonesia, berkat upayanya dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup. Pemerintah Kota Solo mengembangkan ruang publik kreatif dan meluncurkan program akselerator dengan dukungan dari Grab, Emtek, dan Bukalapak, memberikan peluang bagi lebih dari 1.500 UMKM untuk terhubung dengan konsumen nasional. Inisiatif ini diharapkan memperluas peluang pendapatan dan lapangan kerja bagi

pelaku industri kreatif. Solo juga memiliki potensi besar dalam sektor teknologi informasi dan digital. Kota ini telah mendapatkan investasi sebesar USD200 juta dari Indosat Ooredoo Hutchison dan Nvidia untuk menjadikannya pusat Kecerdasan Artifisial (AI) di Indonesia. Perkembangan teknologi memperluas peluang bagi industri kreatif dalam hal pemasaran daring, desain, dan produksi.

Kota Solo diakui sebagai anggota baru dalam Jaringan Kota Kreatif Dunia oleh UNESCO, menegaskan keunggulannya dalam seni dan budaya, termasuk kerajinan tangan dan batik tulis. Untuk memaksimalkan potensi industri kreatif, perlu dibangun pusat terpadu yang mendukung wirausaha dan pengembangan talenta muda. Pusat ini akan menjadi platform penting bagi pertumbuhan ekonomi kreatif, tidak hanya di Solo, tetapi juga di Jawa dan seluruh Indonesia.

1.2. Rumusan Permasalahan

Dirumuskan permasalahan dalam perancangan pusat pendidikan kreatif dan inovasi di Surakarta, yaitu :

- Bagaimana lokasi untuk merancang Creative Education and Inovation Center di Surakarta?
- Fasilitas yang diperlukan agar dapat mencakup berbagai kegiatan pembelajaran dan mengakomodasi berbagai pihak yang terlibat?
- Konsep perancangan Creative Education and Inovation Center yang mampu mendorong kreativitas, kolaborasi, inovasi dan eksperimen bagi pembelajaran?

1.3. Tujuan dan Sasaran

A. Tujuan

Tujuan dari perancangan meliputi:

Merancang wadah mampu memberikan pembelajaran berkualitas bidang industri kreatif, kemudian menciptakan lingkungan edukatif yang merangsang kreativitas dan inovasi bagi peserta didik dalam pembelajaran bidang industri kreatif, serta membangun jaringan kolaborasi antara pusat pendidikan, industri, dan komunitas untuk memperkuat ekosistem kreatif di Surakarta, dan memfasilitasi kolaborasi antara berbagai pihak untuk menciptakan ekosistem dinamis dalam industri kreatif.

B. Sasaran

Sasaran dari perancangan ini meliputi:

Masyarakat Surakarta dan sekitarnya, masyarakat sekitar area jebres, terutama generasi muda, yang ingin mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam bidang industri kreatif, kemudian mendorong partisipasi aktif dari komunitas industri, freelance, dan generasi muda dalam kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan di Creative Education and Innovation Center, dan menyediakan berbagai kelas pembelajaran yang berkualitas dan relevan dengan perkembangan industri kreatif yang ada.

2. METODE

2.1. Lingkup Pembahasan

Cakupan topik meliputi berbagai aspek terkait arsitektur dan standar perancangan, melalui

mempertimbangkan data dari survei lokasi, peraturan daerah setempat, studi teori serta studi banding, serta Pengembangan desain arsitektur yang memperhitungkan faktor-faktor yang berhubungan dan terkait dengan perancangan

2.2. Metode Pembahasan

Berikut adalah metode pembahasan yang dapat diaplikasikan meliputi:

- Studi Literatur
Melakukan studi literatur mendalam mengenai model dan konsep pendidikan kreatif dan inovasi yang telah ada. Hal ini akan memberikan wawasan tentang praktik terbaik yang diterapkan dalam desain dan operasional Creative Education and Innovation Center.
- Studi lapangan
Menjalankan penelitian lapangan ke tempat perencanaan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kondisi sekitar area studi dan lingkungan fisik yang terkait dengan proyek yang sedang dihadapi, sambil melakukan dokumentasi visual terkait kondisi site.
- Studi banding
Menerapkan pendekatan perancangan dengan mempertimbangkan kondisi telah ada dari perancangan serupa, Sumber informasi dapat dimanfaatkan termasuk buku, majalah, internet, dan sumber relevan.
- Analisa Data
Menganalisis data yang telah terkumpul berdasarkan tinjauan literatur yang relevan serta mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan proyek perancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Lokasi Perencanaan Dan Perancangan

A. Kota Surakarta

Wilayah otonom Kota Surakarta terletak di Provinsi Jawa Tengah, dengan koordinat lokasi 110°45'15" - 110°45'35" BT dan 7°36'00" - 7°56'00" LS. Luas wilayah Kota Surakarta mencapai 44,04 km². Secara administratif, batas wilayahnya adalah Kabupaten Sukoharjo di selatan, Kabupaten Karanganyar di timur, dan Kabupaten Boyolali di barat.



Gambar 1. Peta Surakarta
Sumber: RPIJM Kota Surakarta, 2024

Surakarta sendiri memiliki pembagian administratif ke dalam lima kecamatan. Kelima kecamatan tersebut adalah Kecamatan Laweyan (11 kelurahan), Serengan (7 kelurahan), Pasar Kliwon (9 kelurahan), Jebres (11 kelurahan), dan Banjarsari (13 kelurahan). Total terdapat 604 RW dengan jumlah RT mencapai 2.714. Kecamatan Banjarsari memiliki jumlah RW terbanyak, yakni 176, dengan jumlah RT sebanyak 877. (Sumber: (RPIJM) Kota Surakarta ; 2018-2022).

B. Kecamatan Jebres

Wilayah Jebres merupakan salah satu kecamatan yang terletak di Kota Surakarta, Jawa Tengah. Terletak di bagian timur kota dan memiliki banyak bukit dan Luas 12,58 km². Kode Pos: Kode pos untuk Kecamatan Jebres adalah 57121 – 57162. Kecamatan Jebres memiliki 11 kelurahan. Kecamatan Jebres memiliki dua kampus besar, Solo Techno Park, dan sejumlah institusi pendidikan lainnya. Selaras dengan visi pengembangan, terdapat pedoman yang telah ditetapkan untuk memajukan Surakarta sebagai kota budaya yang mandiri, maju, dan sejahtera.



Gambar 2. Wilayah Jebres
Sumber : Id.Wikipedia.Org, 2024

C. Kelurahan Jebres

Dalam hal administratif, lokasi Kelurahan Jebres terletak di Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Wilayah Kelurahan Jebres memiliki luas sekitar 317 hektar dan terdiri dari 5 lingkungan, 36 RW, dan 128 RT. Jaraknya sekitar ± 1 km dari pusat pemerintahan kecamatan, ± 3 km dari pusat pemerintahan kota, lebih dari 100 km dari pusat provinsi, dan lebih dari 600 km dari pemerintahan pusat. Batas administratif Kelurahan Jebres mencakup Kelurahan Mojosongo dan Kabupaten Karanganyar di sebelah utara, Kabupaten Karanganyar di sebelah timur, Kelurahan Purwodiningratan dan Kelurahan Pucangsawit di sebelah selatan, serta Kelurahan Tegalarjo di sebelah barat. Dari segi topografi, wilayah Kelurahan Jebres termasuk dalam dataran rendah dengan ketinggian sekitar 110 meter di atas permukaan air laut, dan memiliki suhu rata-rata sekitar 38°C. Kelurahan Jebres dikenal dengan motto "Melayani dengan SANTUN (Sopan, Adil, Nyaman, Teliti, Utamakan Masyarakat, Normatif)".



Gambar 3. Peta Kelurahan Jebres
Sumber : <https://Id.Wikipedia.Org/>

D. Alasan pemilihan kelurahan Jebres

Kelurahan Jebres di Kota Surakarta, memiliki potensi yang beragam di berbagai bidang. Berikut adalah gambaran potensi kelurahan Jebres dalam beberapa aspek, dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Potensi Kelurahan Jebres

Sub Bidang	Gambaran Potensi
Pendidikan	Terdapat potensi dalam sektor pendidikan di Kelurahan Jebres. Dengan adanya sekolah berkualitas dan berbagai lembaga pendidikan non-formal, kelurahan ini dapat menjadi pusat pendidikan memadai bagi masyarakat. Di wilayah ini juga terdapat upaya pengembangan program pendidikan serta pelatihan yang turut berperan dalam peningkatan mutu sumber daya manusia. Keberadaan institusi-institusi pendidikan ini menjadi modal penting bagi pengembangan sumber daya manusia di wilayah ini.
Ekonomi	Jebres, merupakan wilayah yang memperlihatkan tingkat aktivitas ekonomi cukup tinggi di Kota Surakarta. Terdapat beragam jenis usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) aktif beroperasi di kawasan ini, termasuk dalam sektor industri kreatif, perdagangan, dan jasa. Potensi pengembangan industri kreatif di sini cukup besar. Sebagai pusat kegiatan ekonomi, Kelurahan Jebres berpeluang menjadi pusat perdagangan dan bisnis lebih berkembang. Terdapat banyak peluang tersedia untuk pengembangan usaha dan peningkatan pendapatan masyarakat, terutama dengan didukung infrastruktur dan aksesibilitas memadai.
Sumber Daya Manusia	Kelurahan Jebres memiliki potensi sumber daya manusia signifikan dengan beragam tingkat pendidikan yang dimiliki oleh penduduknya. Berbagai institusi pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, tersebar di seluruh wilayah ini. Dengan optimalisasi potensi sumber daya manusia melalui penyelenggaraan pelatihan dan pendidikan yang berkesinambungan, Jebres berpotensi menghasilkan tenaga kerja yang berkualitas dan mampu mendukung kemajuan sektor ekonomi dan pembangunan.

Sub Bidang	Gambaran Potensi
Infrastruktur	Jebres memiliki potensi pengembangan infrastruktur lebih baik, termasuk jaringan transportasi, jaringan listrik, dan sanitasi. Pembangunan infrastruktur memadai mendukung pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Jebres dilalui oleh beberapa jalur transportasi utama yang menghubungkan dengan wilayah lain di Kota Surakarta maupun daerah sekitarnya. Keberadaan jalan-jalan utama dan angkutan umum memudahkan aksesibilitas bagi penduduk dan pengunjung.
Inovasi dan Teknologi	Kelurahan Jebres berpotensi menjadi pusat inovasi dan teknologi di Kota Surakarta. Dukungan inovasi, riset, dan pengembangan teknologi akan membantu mengangkat potensi ekonomi dan daya saing wilayah ini. dukung keberadaan Solo Teknopark
Kesehatan dan Kesejahteraan	Di Kelurahan Jebres, terdapat berbagai fasilitas kesehatan, termasuk puskesmas dan rumah sakit swasta, yang memberikan pelayanan kesehatan yang memadai bagi penduduk sekitarnya.

Sumber : Analisa Penulis, 2024

3.2. Lokasi Perancangan

A. Kriteria dan pertimbangan pemilihan lokasi site

Merancang lokasi untuk pusat pendidikan kreatif dan inovasi di Surakarta, beberapa kriteria dan pertimbangan penting harus dipikirkan untuk memastikan keberhasilan proyek ini dalam mendukung berbagai kegiatan edukasi dan inovasi. Berikut adalah kriteria yang relevan untuk dipertimbangkan

Tabel 2. Kriteria Pemilihan Lokasi Perancangan

Kriteria	Penjelasan
Aksesibilitas	Lokasi harus mudah diakses oleh masyarakat umum, baik dengan transportasi umum maupun kendaraan Pribadi. Lokasi yang dekat dengan pusat kota atau akses jalan utama akan memudahkan para peserta. Hal ini memastikan bahwa pusat pendidikan dan inovasi dapat dijangkau berbagai kalangan, mendukung inklusi dan partisipasi masyarakat dalam program pendidikan dan pelatihan ditawarkan
Koneksi Infrastruktur	Penting untuk memilih lokasi yang memiliki akses yang baik terhadap infrastruktur pendukung seperti listrik, air bersih, dan koneksi internet. Sebagai pusat pelatihan digital, koneksi internet yang stabil dan cepat merupakan hal yang sangat krusial untuk mendukung proses pembelajaran dan inovasi.
Potensi Pengembangan	Lokasi harus memiliki potensi untuk pengembangan lebih lanjut dan pertumbuhan jangka panjang. meliputi potensi memperluas bangunan atau fasilitas, serta peluang kolaborasi dengan industri dan komunitas. Pertimbangan terhadap perkembangan ekonomi, sosial, dan infrastruktur di sekitar lokasi akan menjadi faktor penting
Kepadatan	Memilih lokasi yang berada di dekat pusat kegiatan masyarakat, seperti pusat kota

Kriteria	Penjelasan
Penduduk dan Potensi Pasar	atau daerah dengan kepadatan penduduk yang tinggi, akan meningkatkan aksesibilitas dan potensi partisipasi dalam program pendidikan dan inovasi.
Aksesibilitas Fasilitas Pendukung	Penting memilih lokasi dekat dengan berbagai fasilitas pendukung, seperti tempat makan, akomodasi, dan layanan kesehatan. Demi memudahkan peserta yang datang dari luar kota dan memastikan ketersediaan fasilitas tambahan yang diperlukan.
Luas Tanah Site	Lokasi harus memiliki cukup ruang untuk menampung berbagai fasilitas yang diperlukan, termasuk ruang kelas, studio seni, ruang pertemuan, dan area outdoor untuk kegiatan tambahan. Selain itu, perlu dipertimbangkan juga kemungkinan untuk mengakomodasi pertumbuhan masa depan

Sumber : Analisa Penulis, 2024

B. Site terpilih

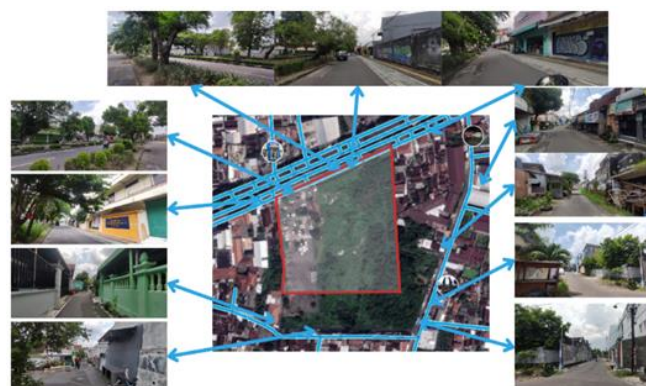
Terpilihnya site yang berlokasi di Jl. Kolonel Sutarto, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta, Luas site 16.883,56 m², PERATURAN DAERAH KOTA SURAKARTA NOMOR 8 TAHUN 2016 menyatakan di Jl. Kolonel Sutarto peraturan KDB 60% , KDH Min. 20%, KLB 18, Topografi Datar, ARP 20%, Ketinggian Max. 30 Lantai (124 m).



Gambar 4. Lokasi Site Terpilih

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Peruntukan site sebagai Parawisata budaya, perdagangan, jasa, olahraga dan industry. Batas Utara Jl. Kolonel Sutarto, Batas Timur Permukiman Warga, Batas Selatan Permukiman Warga, Batas Barat Permukiman Warga



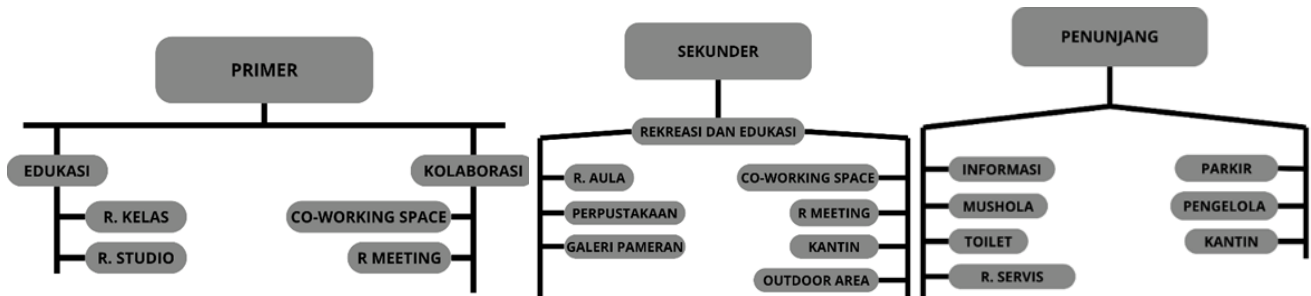
Gambar 5. Wilayah Sekitar Site

Sumber : Survei Penulis Di Lapangan, 2024

3.3. Analisis Fungsi, Kelompok, dan Besaran Ruang

A. Analisa Fungsi

Terdapat sebuah analisis fungsi yang mendalam yang menjelaskan karakteristik ruang meliputi fungsi primer, sekunder, dan penunjang. Fungsi primer ini merupakan inti dari bangunan, di mana tempat di dalamnya digunakan untuk aktivitas ide kreatif serta dalam konteks edukasi kreatif. Fungsi sekunder bertujuan mendukung fungsi primer, memberikan fasilitas rekreasi dan edukasi yang turut memenuhi kebutuhan dari aktivitas primer tersebut. Adapun fungsi penunjang, yang menjadi bagian integral dari perancangan, mencakup ruang servis utilitas dan pengelolaan yang melengkapi bangunan tersebut



Gambar 6. Skema Pembagian Fungsi
Sumber : Analisis Penulis, 2024

B. Analisa Kelompok Ruang

Edukasi		Rekreasi	Pengelola	Servis
Co-Working Space	Studio Musik, Studio Musik Digital, Studio Photography dan video,	R. Komunal	Ruang kantor pengelola, R. Meeting,	R. Teknisi
Meeting Room	Studio Teater Dan Seni	Perpustakaan	Ruang Konsultasi,	R. Genset
Kelas Studio	Peran, Studio Gambar Dan Desain,	R. Aula/ Serbaguna	Area Informasi,	R. Pompa
Studio Craft Dan Product, Studio Animasi, Studio Film, Studio Fashion,	Studio Digital Media Dan Software. Studio Pengembangan Aplikasi Dan Game	Café/ KANTIN Mushola Amphitheater	Ruang Server Data Cloud, Ruang CCTV, Ruang Staff Tenaga Ahli, Ruang tamu, Ruang pusat manajemen	Cleaning Room Security gudang

Gambar 7. Analisis Kelompok Ruang
Sumber : Analisis Penulis, 2024

C. Besaran Ruang

Tabel 3. Total Besaran Kebutuhan Ruang

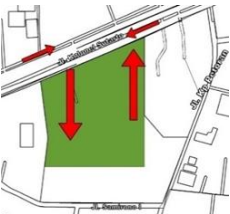
Kelompok program ruang	Total luas
Ruang Edukasi	6,790 m2
Ruang Rekreasi	1,635.2 m2
Ruang Pengelola	721 m2
Ruang Servis	1,708 m2
Ruang Parkir	641.2 m2
Area Outdoor	2262 m2
Jumlah total	13,757.5 m2

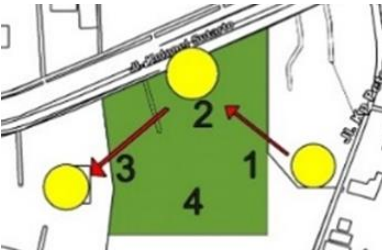
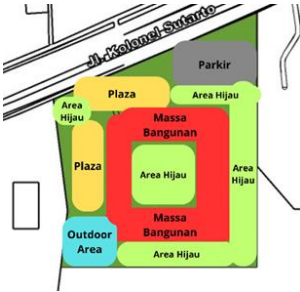
Tabel 4. Perhitungan Bangunan Dengan Peraturan Terkait

Luas Lahan	16.883,56 m ²
Luas Total	13,757.5 m ²
Perhitungan KDB	Luas Lahan x KDB = 16.883,56 m ² x 60% = 10130.40 m ² Lahan dasar bangunan yang boleh dibangun
Perhitungan KLB	Luas lahan x 18 = 16.883,56 m ² x 18 = 303912.00 m ²
Perhitungan KDH	Luas lahan x 20%(minimal) = 16.883,56 m ² x 20% = 3376.80m ²
Ketinggian Max	30 Lantai (124 m)

3.4. Analisis dan Konsep Site

Tabel 5. Analisis dan Konsep Site

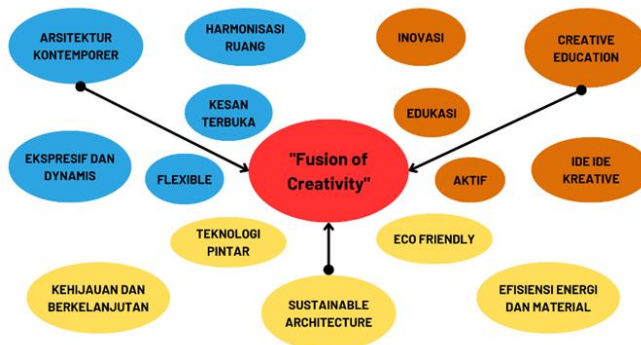
Analisis dan konsep pencapaian	
	Data: Jl. Kolonel Sutarto Di utara merupakan jalan dengan tingkat kesibukan tinggi dan merupakan jalan lintas provinsi, jalan vital, penghubung Semarang – Solo, Jl.
	Konsep: Main Entrance di pilih adalah jalan Jl. Kolonel Sutarto yang merupakan jalan utama dan terhubung dalam akses masuk karena mudah untuk dikenalidan dicapai pengunjung. Dan keluar lewat jalan yang sama dengan jalur berbeda
Analisis dan konsep view	
	Data : Terdapat 3 jalan di sekitar site yang menjadi arah View. View ke site dapat dilihat oleh pengguna jalan dari arah Jalan Jl. Kolonel Sutarto, Jl. Kampung Petoran, dan Jl. Samirano.
	Konsep : orientasi utama bangunan menghadap kearah jalan utama yaitu Jl. Kolonel Sutarto yang merupakan arah view yang paling baik, lalu juga mengoptimalkan view ke berbagai sudut pandang lain seperti kearah Jl. Kampung Petoran, dan Jl. Samirano
Analisis dan konsep vegetasi dan kebisingan	
	Analisis dan data : Di dalam maupun di luar area situs, terdapat vegetasi yang bisa berdampak pada situs tersebut. Tumbuhan ada dapat dimanfaatkan kembali atau dipindahkan dari lokasi awalnya tanpa harus dihilangkan. Kebisingan tinggi dari jalan di utara, kebisingan sedang hingga rendah dari jalan yang ada di timur dan selatan, dari barat terdapat beberapa rumah penduduk dan bangunan publik

	Konsep : Ditanami vegetasi tanaman di area site, untuk mengurangi kebisingan dan menghijaukan site. Membuat area hijau untuk pengguna site sebagai meredam kebisingan. Bangunan disusun lebih mendalam, dan konstruksinya di area pusat. Dinding pembatas di area nomor 1, 4, dan 3 untuk mengurangi kebisingan.
Analisis dan konsep matahari	
	Analisa: Solo terletak pada koordinat 110°45'15" - 110°45'35" Bujur Timur dan 70°36' - 70°56' Lintang Selatan. Rentang suhu di kota ini biasanya antara 22°C hingga 34°C, jarang sekali turun di bawah 20°C atau naik di atas 36°C. Cahaya matahari datang dari arah timur dan barat. Keberadaan cahaya alami ini memberikan manfaat positif, terutama dalam penghematan energi di siang hari
	Konsep : Arah gedung ke utara, Menggunakan Shading pada fasad, Mengurangi bukaan pada arah barat, Memperbanyak teduhan di landscape. Pada area 1 dibuat bukaan yg cukup untuk masuknya cahaya ke bangunan, mengurangi bagian yang menghadap pada area 3 mengurangi frekuensi cahaya panas sore, Menempatkan vegetasi di area 3 yang terkena cahaya panas matahari
Analisis dan konsep angin	
	Angin yang mendominasi berasal dari timur laut, juga angin bertiup dari arah barat daya ke timur laut. Konsep perancangan bangunan harus dioptimalkan sesuai dengan arah angin, seperti bentuk yang mampu menghalau dan memisahkan aliran angin namun tetap kokoh. Pemanfaatan pohon dapat membantu memecah arah angin, sehingga saat terjadi cuaca ekstrem dengan angin kencang, bangunan tidak langsung terkena dampaknya
Analisis dan konsep zonasi	
	Konsep zonasi pada area terbagi jadi beberapa zona, yaitu zona parkir, zona outdoor, zona plaza, area hijau, dan masa utama. Zona parkir adalah tempat memarkirkan kendaraan milik pihak pengelola dan pengguna, zona outdoor adalah zona yang mendukung kegiatan bangunan, zona plaza yang bisa digunakan sebagai tempat yang meunjang kegiatan aktivitas pengguna dan juga ditanami tumbuhan dan pepohonan, dan area hijau yang merupakan area ditumbuhi tanaman dan pepohonan
Sumber : Analisa Penulis, 2024	

3.5. Analisis dan Konsep Arsitektur

A. Konsep dasar perancangan

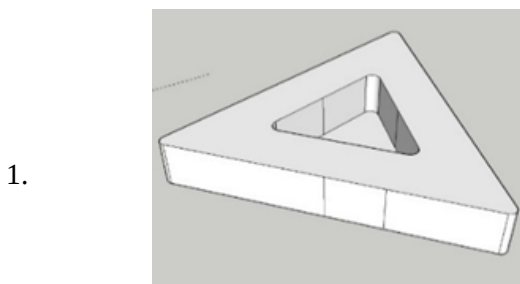
Konsep dasar berasal dari pendekatan arsitektur kontemporer, Sustainable Architecture, serta hasil analisis objek, fungsi dan analisis lainnya yang kemudian diterapkan ke dalam konsep pada rancangan. Konsep Perancangan yang diterapkan adalah konsep arsitektur *Fusion of Creativity* yang merupakan gabungan dari konsep arsitektur kontemporer, Sustainable Architecture serta dari analisa fungsi perancangan.



Gambar 8. Konsep Perancangan
Sumber : Analisis Penulis, 2024

B. Konsep transformasi dan perletakan massa

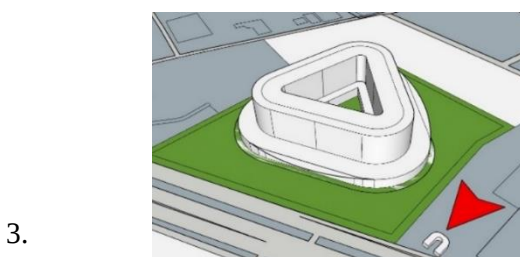
Transformasi bentuk massa bangunan dijelaskan pada tahap tahap berikut :



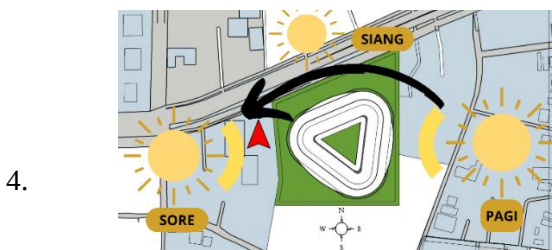
Sesuai dengan konsep Simpel dan bermakna. Bentuk dasar dari bentuk geometri segitiga seperti pada logo yang memeberikan kesan ekspresif, kemudian akan diolah. Dengan memadukan garis lengkung dan lurus agar bangunan terlihat lebih dinamis



Dari pengolahan bentuk, pada bagian ujung segitiga dipotong dan dibuat menjadi dinamis. Bentuk tersebut jadi 2 yaitu untuk bagian dasar dan bagian atas bangunan

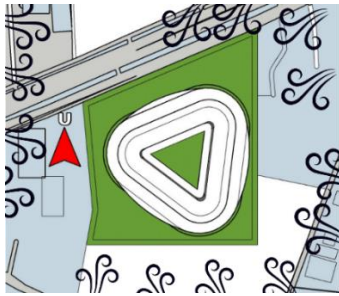


Penggabungan kedua bentuk sebelumnya yang sudah diolah seperti pada gambar. Tujuan dari olah bentuk menjdai pada gambar adalah untuk menerapkan konsep Ekspresif dan dinamis pada bentuk dasar bangunan.



Kemudian massa tersebut diletakkan seperti pada gambar. Dengan letak dan bentuk massa tersebut yang menyesuaikan kondisi site sehingga mengurangi bagian massa yang menghadap barat dan memperbanyak bagian menghadap timur. Sebagai langkah *Adaptable Design*

5.

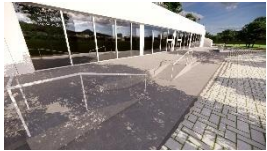


Pemilihan bentuk seperti yang disampaikan sebelumnya berfungsi sebagai pemecah angin, seperti terlihat pada gambar angin yang kemungkinan dapat diredam dan di pecah sehingga mengurangi beban angin dan tekanan udara yang diterima bangunan

C. Penekanan Konsep Arsitektur *Fusion of Creativity*

Tabel 6. Penekanan Konsep Arsitektur *Fusion of Creativity*

Konsep Arsitektur	Penerapan Konsep	Sketsa ilustrasi
<i>Functional & interesting</i>	Bentukan diperoleh dari fungsi ruang sehingga tidak ada ruang negatif dalam bangunan. Ruang menerapkan konsep terbuka dengan material transparan agar menimbulkan kesan luas dan terbuka. Diterapkan pada hampir setiap ruangan kecuali pada ruang servis dan ruang dengan pendekatan khusus	 Penerapan material transparan dengan kaca
<i>Fleksibilitas dan Adaptable Design</i>	dirancang dengan fleksibilitas memungkinkan ruang dan fasilitas dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang berubah seiring waktu. Desain adaptif memungkinkan pengguna mengatur ulang ruang dan menyesuaikan lingkungan kerja sesuai dengan kegiatan kreatif yang berlangsung dengan menggunakan partisi sebagai pembatas ruang sehingga dapat dirubah.	 Penerapan partisi sebagai pembatas ruang
<i>Eco Friendly</i>	Memaksimalkan material ramah lingkungan. Material alami yang digunakan pada beberapa furniture serta pada material tekstur, dan pada bangunan memberikan kesan yang menyatu dengan alam	

Konsep Arsitektur	Penerapan Konsep	Sketsa ilustrasi
Kolaborasi dan Keterhubungan	Dirancang dengan memperhatikan ruang dan fasilitas yang mendorong kolaborasi dan keterhubungan antara individu, tim, dan komunitas. Ruang terbuka, area kerja bersama, dan ruang pertemuan yang memfasilitasi interaksi dan pertukaran ide antara berbagai pengguna yang diterapkan pada ruang co working space, kantin, ruang komunal	 Co working  komunal
Teknologi dan Infrastruktur	Dirancang memiliki infrastruktur teknologi yang canggih untuk mendukung kegiatan. Meliputi akses internet cepat, berbagai teknologi terkini, Building Automation System (BAS), teknologi <i>smart glass</i> , dan perangkat lunak terkini.	 Penerapan <i>smart glass</i>
Aksesibilitas dan Keterbukaan	Dirancang dengan mempertimbangkan aksesibilitas bagi pengguna. Fasilitas yang ramah difabel, akses mudah, dan ruang yang inklusif untuk memastikan bahwa pusat inovasi dapat diakses dan digunakan oleh semua orang.	 
Lingkungan yang Inspiratif	Menciptakan lingkungan yang inspiratif, dengan elemen-elemen visual yang menarik dan memotivasi agar pengguna merasa termotivasi dan terinspirasi. Penggunaan elemen arsitektur yang menarik, pencahayaan yang baik, penggunaan material bertekstur, dan pengaturan ruang yang kreatif untuk membantu menciptakan suasana yang inspiratif	  Visual menarik
Aspek Kehijauan dan Berkelanjutan	Perancangan memperhatikan aspek keberlanjutan dan kelestarian lingkungan. Integrasi elemen hijau, efisiensi energi, dan pengelolaan limbah yang baik adalah hal yang diterapkan untuk menciptakan lingkungan yang ramah lingkungan.	 

Konsep Arsitektur	Penerapan Konsep	Sketsa ilustrasi
Ekspresif dan dinamis	Prinsip arsitektur kontemporer yang diterapkan melalui bentuk dan material yang digunakan. Bentuk bangunan di buat dari gabungan bentuk geometris sehingga terkesan lebih dinamis dan ekspresif. Dominasi material transparan pada ruang menggambarkan keterbukaan sehingga pengguna dapat melihat lingkungan sekitar untuk memperoleh ide-ide kreatif	 Bahan berkelanjutan  Penggunaan fasad kaca
Inspirasi dari Lingkungan dan Konteks Lokal dan integrasi elemen	Mengambil inspirasi dari lingkungan sekitar dan konteks lokal dalam perancangan, seperti Bentuk, tekstur, motif, atau elemen arsitektur diadopsi dari budaya, sejarah, atau alam setempat untuk menciptakan identitas yang kuat dan terkait dengan konteks lokasi tersebut. Untuk menciptakan pengalaman yang unik dan mengakarkan perancangan dalam konteks lokalnya.	  Secondary terinspirasi dari batik
Desain Ergonomis	Memperhatikan desain ergonomis dalam pemilihan furnitur, tata letak ruangan, dan pengaturan ruang kerja. Membuat ruang yang mendukung postur tubuh yang sehat, memberikan kenyamanan saat bekerja, dan mengurangi potensi cedera.	

3.6. Konsep Arsitektur

A. Konsep interior

Tema desain interior untuk perancangan ini adalah tema "Fusion of Creativity" (Gabungan Kreativitas). Tema ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mempromosikan kolaborasi, inovasi, dan kreativitas di antara penghuninya. Dengan konsep Desain interior menggunakan pendekatan Integrasi elemen modern dan tradisional dengan pengaplikasian minimalis akan memberikan kesan yang bersih, terorganisir, dan tidak membingungkan. Konsep pendekatan interior yang diterapkan meliputi :

- Perhatian Kualitas Udara dan Lingkungan
- Ruang Privasi dan Fokus
- Desain Ergonomis
- Aksesibilitas Universal
- Estetika Menyenangkan

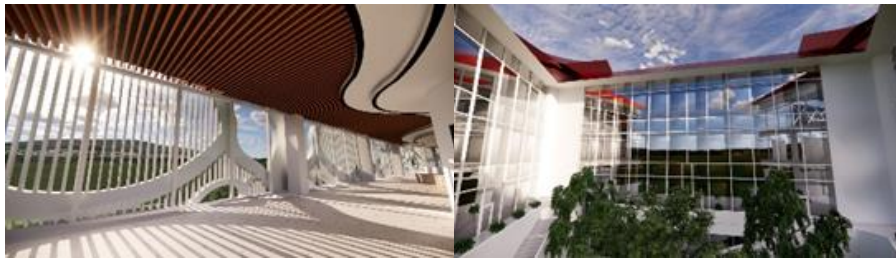


Gambar 9. Penerapan Konsep Pada Ruang Komunal Dan Kelas

Sumber : Analisis Penulis, 2024

B. Konsep eksterior

Fasad didominasi material transparan seperti kaca atau elemen dinding kaca besar dapat menciptakan kesan terbuka, transparan, dan kolaboratif. Hal ini memastikan cahaya alami masuk dalam gedung dan memfasilitasi pandangan yang luas, menciptakan lingkungan yang terang dan terhubung dengan luar.



Gambar 10. Penerapan Fasad Kaca

Sumber : Analisis Penulis, 2024

menggunakan secondary skin responsif terhadap iklim daerah. Secondary skin berperan dalam meredam panas serta menghambat cahaya masuk, sehingga menjaga ruangan tetap terasa sejuk dan nyaman.



Gambar 11. Penerapan Secondary Skin

Sumber : Analisis Penulis, 2024

C. Konsep landscape

• *Amphitheater*

fasilitas kegiatan budaya, pertunjukan seni, seminar, dan acara komunitas di luar bangunan



Gambar 12. Amphitheater

Sumber : Analisis Penulis, 2024

• Plaza

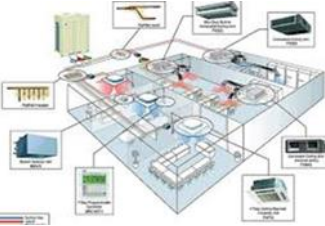
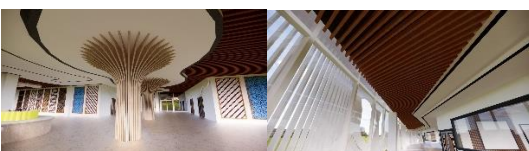
Plaza dirancang dengan ruang terbuka yang luas, dikelilingi pepohonan dan taman yang menyediakan area rekreasi dan refleksi

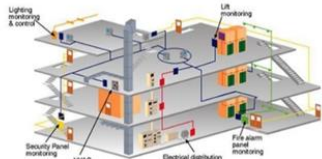


Gambar 13. Plaza
Sumber : Analisis Penulis, 2024

3.7. Konsep Pengkondisian Ruang

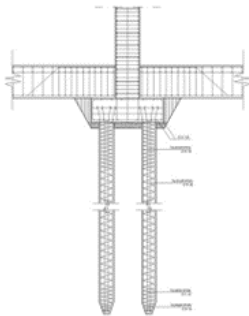
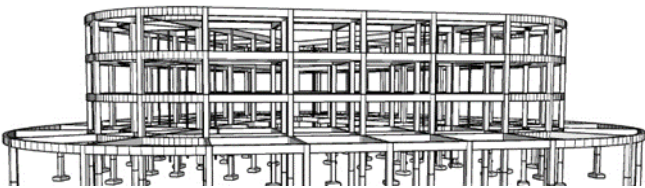
Tabel 7. Konsep Pengkondisian Ruang

Konsep pencahayaan	
 Alami Buatan	pencahayaan digunakan ada dua jenis, pencahayaan alami dan buatan. pencahayaan alami diterapkan setiap bagian bangunan kecuali memerlukan pendekatan khusus. pencahayaan buatan sebagai penopang aktivitas dan keadaan cuaca menjadikan perlunya pencahayaan buatan
Konsep penghawaan	
	Penghawaan bangunan adalah penghawaan buatan. Penggunaan sistem ventilasi terkontrol mengatur suhu, kelembaban, dan sirkulasi udara. mencakup penggunaan AC dan Exhaust fan. Memasang filter udara dan sistem pembersih udara
Konsep material	
A  B  C  D 	A. Material Ramah Lingkungan Digunakan pada furnitur penggunaan kaca daur ulang, kayu reklamasi B. Material Transparan material transparan menciptakan ruang yang terbuka, terang, dan mengoptimalkan pencahayaan alami, dan memberi pengalaman visual C. Material Akustik Material seperti panel penyerap suara, dinding berstruktur akustik, Kaca akustik. dan penggunaan langit-langit berbahan akustik menciptakan lingkungan nyaman. D. Material Tekstur Penggunaan panel dinding dengan permukaan bertekstur, dan langit-langit dengan visual menarik
Pengaplikasian teknologi pintar	

A  C 	A. Teknologi Smart Glass Fungsi kaca sama seperti kaca pada umumnya, bisa diaplikasikan untuk jendela, maupun partisi ruangan. B. Building Safety and Security (BSS) Sistem ini meliputi Fire Alarm, Public Announcement (PA) System, CCTV (Closed Circuit Television), Access Control, dan Panic Button. C. Building Automation System (BAS) Sistem otomatisasi bangunan mengatur peralatan, dan pendingin udara, serta mengatur jadwal peralatan dan menjaga suhu, kelembaban, tekanan, dan penggunaan energi bangunan.
Sumber : Analisis Penulis, 2024	

3.8. Analisis Dan Konsep Struktur

Tabel 8. Analisis Dan Konsep Struktur

Struktur pondasi	
	Fondasi yang digunakan adalah Bore Pile, karena Bored pile, memungkinkan variasi kedalaman dan diameter sesuai kebutuhan spesifik proyek, memberikan fleksibilitas lebih tinggi dalam perancangan pondasi, lebih cepat dan murah dalam proses pemasangan, terutama karena tidak memerlukan peralatan berat sebanyak tiang pancang, dan memiliki kapasitas beban tinggi
Struktur bangunan	
	Konstruksi pada gedung menggunakan jenis struktur Beton Bertulang. Beton bertulang diketahui memiliki kekuatan tekan yang tinggi. serta memberikan fleksibilitas desain yang lebih besar dalam membangun berbagai jenis struktur
Struktur atap	
	Struktur atap pada bangunan menggunakan atap miring dengan material Baja ringan dan struktur bentang lebar

Sumber: Analisis Penulis, 2024

PENUTUP

Perancangan Surakarta *Creative Education And Inovation Center* merupakan sebuah wadah menjadi tempat untuk meningkatkan keterampilan, tetapi juga menjadi pusat yang mewadahi penggalian potensi industri kreatif yang belum menonjol, meningkatkan potensi yang sudah ada serta menjadikan lebih baik potensi yang sudah kuat. Pusat ini diharapkan memfasilitasi pertumbuhan ekonomi, kolaborasi antar

berbagai pihak, dan inovasi yang berkelanjutan dalam industri kreatif. Dengan memperhatikan kebutuhan dan potensi wilayah, Perencanaan bertujuan memberikan kontribusi berarti terhadap perkembangan Surakarta sebagai pusat kebudayaan dan teknologi yang berkembang dengan pesat di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Archdaily. 2021. Scion Innovation Hub / RTA Studio + Irving Smith Architects. <https://www.archdaily.com/972151/scion-innovation-hub-rta-studio-plusirving-smith-architects>. Diakses pada 14 Maret 2024.
- Archdaily. 2021. Springvale Community Hub / Lyons. <https://www.archdaily.com/958384/springvale-community-hub-lyons>. Diakses pada 14 Maret 2024.
- Arsimedia, Memahami Konsep Desain Arsitektur Kontemporer, Arsimedia, 5 Juni 2019, [Online]
- At-Toyibi, M. N. H., & Kusuma, S. D. (2020). Dasar pemikiran arsitektur humanistik: Pemahaman dan tokohnya dari era ke era. Sinetika, Jurnal Arsitektur, 17(1), 49-53.
- Badan Pusat Statistik dan Badan Ekonomi Kreatif. 2019. Infografis Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif. Direktorat Riset dan Pengembangan Ekraf. Jakarta.
- Cerver, Francisco Asensio, The world of Contemporary Architecture. New York : Koenmann. 2000
- Cloudcomputing.id. (2024). Solo Siap Jadi Pusat AI, Indosat-Nvidia Suntik Dana Rp 3 Triliun. <https://www.cloudcomputing.id/berita/solo-siap-jadi-pusat-ai> . Diakses pada 23 April 2024
- Diskominfo.surakarta.go.id.(2021). Kota surakarta raih penghargaan smart city kategori smart society. <https://diskominfo.surakarta.go.id/kota-surakarta-raih-penghargaan-smart-city-kategori-smart-society/> . Diakses pada 23 April 2024
- Ekon.go.id, (2022). Pemerintah Dorong Optimalisasi Pertumbuhan Industri Kreatif Indonesia. <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/3593/pemerintah-dorong-optimalisasi-pertumbuhan-industri-kreatif-indonesia#:~:text=Saat%20ini%20terdapat%20sekitar%20lebih,pertunjukan%2C%20dan%20de,sain%20komunikasi%20visual> . Diakses pada 9 Maret 2024
- Hariyono, P. (2014). Arsitektur humanistik menurut teori maslow. Prosiding SNST Fakultas Teknik, 1(1).
- Hilberseimer, L, Contemporary Architects 2. Chicago : Paul Theobald and Co, 1964.
- Indonesia.go.id, (2023). Industri Kreatif Terus Moncer. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/7859/industri-kreatif-terus-moncer?lang=1#:~:text=Salah%20satu%20kinerja%20sektor%20industri,2023%20sebesar%20Rp1%2C28%20triliun> . Diakses pada 9 Maret 2024
- Inilah.com. (2024). Kominfo Siap Bangun Pusat AI di Solo, Didukung Investasi Rp3,1 Triliun Bareng Nvidia dan Indosat. <https://www.inilah.com/kominfo-siap-bangun-pusat-ai-di-solo-didukung-investasi-rp31-triliun-bareng-nvidia-dan-indosat> . Diakses pada 23 April 2024

- Innovation Policy and Governance. 2017. Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia. Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia: Jakarta.
- Kemenparekraf.go.id (2024). Alasan Mengapa Solo Masuk UNESCO Creative Cities Network. <https://kemenparekraf.go.id/destinasi-super-prioritas/alasan-mengapa-solo-masuk-unesco-creative-cities-network> . Diakses pada 23 April 2024
- Kominfo.go.id. (2023). Jadikan Solo Technopark Kawasan Transformasi Digital dan Human Capital. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/47265/jadikan-solo-technopark-kawasan-transformasi-digital-dan-human-capital/0/berita#:~:text=%E2%80%9CSaya%20tentunya%20berharap%20fasilitas%20ini,perwakilan%20mitra%20kolaborasi%20Solo%20Technopark> . Diakses pada 22 April 2024
- Kompas.com (2023). Menjelma Jadi Smart City, Pemkot Solo Tambah Fasilitas Publik di Kawasan Solo Technopark. <https://regional.kompas.com/read/2023/02/07/132221778/menjelma-jadi-smart-city-pemkot-solo-tambah-fasilitas-publik-di-kawasan?page=all> Diakses pada 22 April 2024
- Kompas.com. (2023). Indonesia Butuh 9 Juta Talenta Digital pada 2030, Apa yang Perlu Dipersiapkan Pelaku Industri?. <https://money.kompas.com/read/2023/06/09/150600726/indonesia-butuh-9-juta-talenta-digital-pada-2030-apa-yang-perlu-dipersiapkan#:~:text=Sayangnya%2C%20hingga%20saat%20ini%2C%20perguruan,tren%20peningkatan%20kebutuhan%20keterampilan%20digital>. Diakses pada 9 Maret 2024
- Kompasiana.com. (2021). Potensi Perdagangan di Kota Solo yang Sudah Lama Ada dalam Ekonomi Kreatif. <https://www.kompasiana.com/ricoregariyanto0359/617fa1fd79b23902627342a2/potensi-perdagangan-di-kota-solo-yang-sudah-lama-ada-dalam-ekonomi-kreatif?page=all#sectionall>. Diakses pada 10 Maret 2024
- Kompasiana.com. (2023). Tren Industri Kreatif di Indonesia, Peluang dan Tantangan. <https://www.kompasiana.com/muhammadirfan5596/6538e929110fce0c466620d2/tren-industri-kreatif-di-indonesia-peluang-dan-tantangan#:~:text=Menurut%20data%20Kementerian%20Pariwisata%20dan,perubahan%20teknologi%20dan%20kebutuhan%20masyarakat>. Diakses pada 9 Maret 2024
- KOTA SURAKARTA DALAM ANGKA 2023 Surakarta Municipality in Figures BADAN PUSAT STATISTIK KOTA SURAKARTA BPS-Statistics of Surakarta Municipality. (n.d.). .
- Marketeers.com. (2022). Indonesia Butuh Lebih Banyak Talenta Kreatif. <https://www.marketeers.com/indonesia-butuh-lebih-banyak-talenta-kreatif/>. Diakses pada 10 Maret 2024
- Neufert, Ernst, Baiche, B., William, N Data Arsitek, Jilid 3 Third Edition. Jakarta : Erlangga, 2002.
- Neufert, Ernst, Sjamsu Amril. Data Arsitek, Jilid 2 Edisi Kedua. Jakarta : Erlangga, 2002.
- Neufert, Ernst, Sunarto Tjahjadi. Data Arsitek, Jilid 1 Vol 33. Jakarta : Erlangga, 1997.

PERDA_NO_4_TAHUN_2021

Profil Perkembangan Kependudukan Tahun 2022 Dinas Administrasi Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kota Surakarta. (n.d.). .

Pusat Statistik, B. (n.d.). KECAMATAN JEBRES DALAM ANGKA 2022.

Pwc.com. (2023). Industri hiburan dan media global, yang didorong oleh iklan dan digital, diperkirakan mencapai US\$2.8 triliun pada tahun 2027. <https://pwc.to/40aZjaT>. Diakses pada 9 Maret 2024

Rachmawati, M. (2010). Humanisme (Kembali) dalam Arsitektur. NALARs, 9 (2).

Schirmbeck, O. Gagasan, Bentuk dan Arsitektur : Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur Kontemporer. Bandung : Intermatra, 1988

Scott, G. (1999). The Architecture of Humanism: A study in the history of taste. ww norton & Company. Fatimatuz Zahroh, dkk

Setda.surakarta.go.id (2023). SOLO SMART CITY: TRANSFORMASI TEKNOLOGI KOTA BUDAYA MENUJU MASA DEPAN. https://setda.surakarta.go.id/page/detail_berita/solo-smart-city-transformasi-teknologi-kota-budaya-menuju-masa-depan . Diakses pada 22 April 2024

Setneg.go.id. (2018). Ekonomi Kreatif Masa Depan Indonesia. https://www.setneg.go.id/baca/index/ekonomi_kreatif_masa_depan_indonesia. Diakses pada 10 Maret 2024

Siregar, Fajri, and Daya Sudrajat. 2017. Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia.

Sumalyo, Yulianto. Arsitektur Modern :Akhir Abad XIX dan Abad XX. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1997