

PERANCANGAN CIKARANG CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

Neil Beta Antonius¹, Widyastri Atsary Rahmy²

¹Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Institut Teknologi Sains Bandung

²Dosen Program Studi Arsitektur, Institut Teknologi Sains Bandung

E-mail: neilantonius@gmail.com

ABSTRAK

Pada masa pemerintahan saat ini, industri kreatif di Indonesia semakin mendapat prioritas dalam kebijakan yang diberikan oleh pemerintah. Pada 20 Januari 2015 Presiden Joko Widodo melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF). Badan ini bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Ekonomi kreatif merupakan sektor strategis dalam pembangunan nasional kedepan karena ekonomi kreatif berkontribusi secara signifikan terhadap perekonomian nasional. Ekonomi kreatif yang mencakup industri kreatif dapat menciptakan nilai tambah dengan basis pengetahuan. Kabupaten Bekasi yang memiliki sekitar lebih dari 4.600 industri di tahun 2020 merupakan suatu usaha yang potensial bagi perkembangan perekonomian di Kabupaten Bekasi. Oleh karena itu dalam pengembangannya perlu dioptimalkan kembali potensi yang ada untuk peningkatan pembangunan ekonomi masyarakat. Perkembangan tersebut tentu akan lebih baik dengan adanya dukungan dari pemerintah Kabupaten Bekasi dalam memberikan fasilitas-fasilitas yang diperlukan seperti pembangunan bangunan creative hub sebagai penunjang pelaksanaan dan kemampuan industri yang dijalankan. Diharapkan creative hub ini nantinya menjadi ruang dinamis yang akan menyediakan lebih banyak lapangan kerja, memperluas layanan pelatihan, peluang networking dan pengembangan bisnis, serta menciptakan inovasi yang lebih intens dalam bidang industri kreatif. Creative hub ini menjadi suatu cara baru untuk mengorganisasi inovasi dan pengembangan industri kreatif. Cikarang Creative Hub didesain melalui pendekatan arsitektur kontemporer. Arsitektur kontemporer itu sendiri memiliki arti waktu yang berubah-ubah, dengan kata lain desain itu bersifat saat ini atau sedang digemari.

Kata Kunci: *Cikarang, Creative Hub, Arsitektur Kontemporer, Ekonomi Kreatif, Industri Kreatif*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi saat ini terus menghadirkan inovasi-inovasi baru, terutama penggunaan konsep ekonomi kreatif dimana penopang utama dalam konsep ini adalah informasi dan kreativitas yang dihasilkan oleh

sumber daya manusia (SDM). Konsep ini secara umum akan terwujud dan didukung oleh adanya industri kreatif. Era kreatif ditandai dengan tumbuhnya industri kreatif yang menggunakan ide dan keterampilan individu sebagai modal utamanya, sehingga tidak lagi

sepenuhnya bergantung pada modal besar dan mesin produksi. Menurut John Howkins dalam bukunya “*The Creative Economy*” (2001), orang-orang yang memiliki ide akan lebih kuat dibandingkan orang-orang yang bekerja dengan mesin produksi atau bahkan pemilik mesin itu sendiri.

Kota Cikarang yang memiliki lebih dari 2000 industri nasional dan multi nasional merupakan suatu industri yang potensial bagi perkembangan perekonomian di Kota Cikarang. Oleh karena itu dalam pengembangannya perlu dioptimalkan digali kembali potensi-potensi yang ada untuk peningkatan pembangunan ekonomi masyarakat. Perkembangan tersebut tentu saja akan lebih baik dengan adanya dukungan dari pemerintah Kota Cikarang dalam memberikan fasilitas-fasilitas seperti pusat industri kreatif yang diperlukan sebagai penunjang pelaksanaan dan kemampuan Industri yang dijalankan agar dapat menghasilkan kualitas produk yang baik sehingga dapat bersaing dengan pasar internasional

Untuk mendukung perkembangan industri kreatif di Kota Cikarang, perlu adanya sebuah wadah, untuk tempat berkumpul bagi para pelaku industri kreatif maupun masyarakat di Kota Cikarang. Selain sebagai tempat berkumpul para pelaku industri kreatif dan masyarakat, tempat ini juga dapat dijadikan sebagai tempat bersinergi berbagai *stakeholder* atau pemangku kepentingan termasuk pemerintah, akademisi, penyedia modal, asosiasi pengusaha, dan para pelaku industri kreatif untuk mendukung pengembangan industri kreatif di Kota Cikarang.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat kebutuhan akan pusat kreativitas, atau *creative hub*, di Kabupaten Bekasi khususnya Kota Cikarang untuk memfasilitasi pelaku industri ekonomi kreatif sehingga mereka dapat belajar dan mengembangkan kreativitasnya serta mendapat dukungan dalam memasarkan produk-produk kreatif yang mereka hasilkan. *Creative hub* merupakan sebuah tempat untuk mewadahi masyarakat mengembangkan kreatifitas dan inovasi melalui berbagai kegiatan. Dengan adanya *creative hub* di Kota Cikarang ini diharapkan jumlah inovator dan creator di Kota Cikarang mengalami peningkatan sehingga dapat menyokong

perekonomian masyarakat dan mendukung penyerapan tenaga kerja setempat. *Creative hub* di Kota Cikarang yang diusulkan dalam Tugas Akhir ini didesain melalui pendekatan arsitektur kontemporer. Arsitektur kontemporer itu sendiri memiliki arti waktu yang berubah-ubah, atau dengan kata lain desain itu bersifat kini (*present*) atau sedang digemari.

2. TINJAUAN PUSTAKA

DEFINISI CREATIVE HUB

Creative hub merupakan sebuah frasa dalam bahasa Inggris yang memiliki pengertian “pusat kreatif” dalam bahasa Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif memiliki arti bersifat (mengandung) atau memiliki daya cipta, sedangkan pusat memiliki arti pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Secara harfiah, *creative hub* atau pusat kreatif dapat diartikan sebagai pokok pangkal atau yang menjadi pempunan dalam hal-hal yang memiliki daya cipta. Menurut *Creative Hubkit, British Council, creative hub* adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan para kreator yang berperan sebagai pertemuan, dengan menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pertumbuhan bisnis, dan keterlibatan komunitas, di bidang kreatif, budaya, dan teknologi (2018).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan *creative hub* atau pusat kreatif adalah sebagai sebuah dasar dalam hal-hal yang berdaya cipta tidak hanya mencakup segi fisik saja, melainkan juga dari segi jaringan komunitas kreatif yang terbentuk dari pelaku-pelaku kreatif dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan. Dari segi fisik, *creative hub* menyediakan tempat dengan ruang-ruang untuk bekerja bagi komunitas-komunitas kreatif sekaligus menjadi inkubator bisnis industri kreatif. Menurut Matheson dan Easson (2015) dalam Syilvia et al (2020) menyatakan bahwa pengertian *creative hub* adalah suatu tempat, baik fisik maupun virtual, yang dapat berperan sebagai penghubung yang mampu menyediakan ruang komunikasi, pengembangan usaha dan partisipasi masyarakat dalam bidang kreatif, budaya dan teknologi yang dapat menghubungkan orang-orang kreatif. Menurut Gisela dan Anggraini (2020), secara fisik, *creative hub* hanya digunakan sebagai tempat pada hakikatnya sebagai pusat, namun

creative hub tersebut juga dapat membentuk jaringan yang dapat menjadi penggerak tumbuhnya industri kreatif di berbagai level dari lokal, hingga berlanjut ke level regional. Menurut Belinda (2020), diharapkan *creative hub* ini nantinya menjadi ruang dinamis yang akan menyediakan lebih banyak lapangan kerja, memperluas layanan pelatihan, peluang *networking* dan pengembangan bisnis, serta menciptakan inovasi yang lebih intens di industri kreatif. *Creative hub* ini menjadi suatu cara baru untuk mengorganisasi inovasi dan pengembangan industri kreatif.

ARSITEKTUR KONTEMPORER

Menurut Dwi Purnomo dan Mansur S. Pahude (2020), Arsitektur ini dikembangkan pada awal 1920-an di bawah arahan arsitek dari Sekolah Desain Bauhaus Jerman. Arsitektur ini merupakan reaksi terhadap perkembangan teknologi dan perubahan kondisi sosial akibat perang dunia. Gaya kontemporer juga sering diterjemahkan sebagai ekspresi arsitektur modern (*Illustrated Dictionary of Architecture, Ernest Burden*). Kata kontemporer berasal dari kata 'co' artinya bersama dan 'tempo' artinya waktu, jadi kontemporer artinya di masa kini. Sedangkan menurut Wibowo (2014), istilah kontemporer berarti waktu yang berubah-ubah, dengan kata lain desain itu bersifat present atau sedang digemari.

Berikut ini adalah prinsip-prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Schirmbeck (1993) dalam Akbar, Pribadi, dan Rosnarti (2020), yaitu:

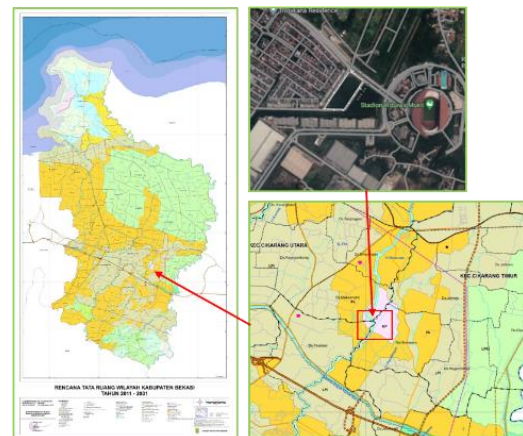
1. Bangunan yang kokoh,
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis,
3. Konsep ruang terkesan terbuka,
4. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar,
5. Memiliki fasad transparan,
6. Kenyamanan hakiki,
7. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur.

3. ANALISIS PERANCANGAN

LOKASI PERANCANGAN

Lokasi lahan perancangan berada di wilayah Kabupaten Bekasi tepatnya di kota

Cikarang. Cikarang adalah ibu kota dari Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Daerah kota Cikarang meliputi wilayah kecamatan Cikarang Pusat, Cikarang Barat, Cikarang Timur, Cikarang Utara dan Cikarang Selatan. Sebelumnya pusat pemerintahan Kabupaten Bekasi berada di Kota Bekasi, yang saat ini menjadi kota otonom akibat pemekaran daerah. Kota Cikarang berkembang dan dikenal sebagai daerah industri dan merupakan daerah industri terbesar se-Asia Tenggara yang menimbulkan banyaknya pendatang dari luar daerah sehingga tingkat urbanisasi cukup tinggi. Kota Cikarang memiliki luas sekitar 24.764 ha dengan penduduk berjumlah 993.777 Jiwa (2016). Kota Cikarang memiliki tingkat stres, kriminalitas dan kemiskinan yang tinggi akibat kurangnya fasilitas umum yang dapat mawadahi masyarakat kota Cikarang untuk berkegiatan.



Gambar 1 Peta Rencana Tata Ruang Wilayah dan Lokasi Tapak

Sumber: RTRW Kabupaten Bekasi dan *Google Maps*, 2023

| | |
|-------------------|-------------------------|
| Zona | : WP 1 |
| Peruntukan Zonasi | : Pariwisata |
| Luas Tapak | : 20.100 m ² |
| KDB | : 60% |
| KDH | : 30% |
| KLB | : 1 |
| GSB | : 8 m |
| Ketinggian Lantai | : Maksimal 4 lantai |
| Pemilik | : Jababeka |

4. KONSEP & HASIL PERANCANGAN

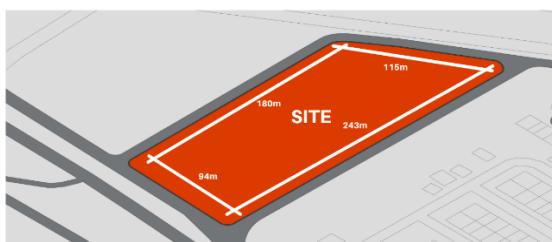
Konsep dasar perancangan Cikarang *Creative Hub* didapatkan dari pendekatan Arsitektur Kontemporer. Arsitektur kontemporer ialah sebuah pendekatan dimana tidak ada satu pun gaya yang dominan.

Arsitektur kontemporer merupakan gabungan dari banyak gaya arsitektur yang berbeda, dari pasca modernisme, futuristik hingga gaya ekspresif. Arsitektur kontemporer menonjolkan bentuk unik, atraktif, dan sangat kompleks. Permainan warna dan bentuk menjadi modal menciptakan daya tarik bangunan. Selain itu permainan tekstur sangat dibutuhkan. Tekstur dapat diciptakan dengan sengaja.

Arsitektur kontemporer sangat dipengaruhi oleh arsitektur modern. Produk arsitektur kontemporer sangat mewakili hal kekinian dalam gaya/bentuk, langgam maupun tren-tren global, seperti arsitektur ramah lingkungan. Arsitektur kontemporer bisa dikatakan sebagai arsitektur anti-vernakular, dengan memaksimalkan penggunaan material-material baru non-lokal secara aspiratif dan inovatif. Produk-produk arsitektur kontemporer sangat mengedepankan penggunaan material dan teknologi, serta geometri, yang merupakan tren masa kini. Dengan pendekatan ini diharapkan hasil rancangan mampu mawadahi dan meningkatkan pelaku industri kreatif di Kabupaten Bekasi serta mampu menciptakan lingkungan industri kreatif yang nyaman bagi penggunaannya.

LAHAN PERANCANGAN

Lokasi Lokasi lahan perancangan berada di wilayah Kabupaten Bekasi, Kecamatan Cikarang Timur, Kelurahan Sertajaya. Lahan dengan luas 20.000 m² ini memiliki bentuk trapesium. Hal ini nantinya akan mempengaruhi bentuk maupun posisi letak bangunan yang menyesuaikan bentuk tapak secara fungsional.



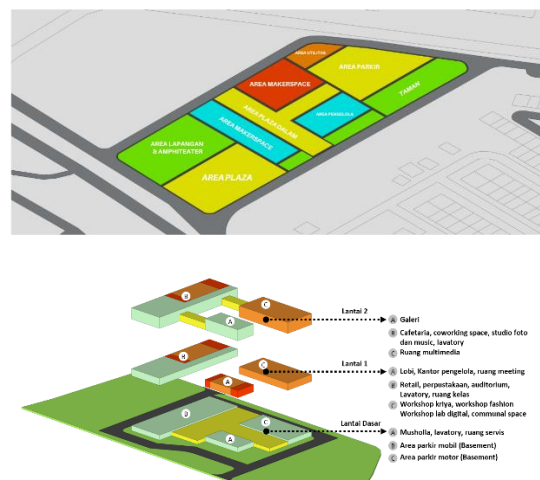
Gambar 2 Ukuran Lahan

ZONASI

Pemintakatan, atau zonasi, adalah pengelompokan zona-zona kegiatan yang didasarkan pada jenis kegiatan dan sifat ruang, sehingga kegiatan yang berlangsung dalam tapak berjalan dengan optimal dan teratur.

Pada tapak terdapat 9 zonasi yang difungsikan sebagai ruang aktif dan dikoneksikan dengan sirkulasi yang menyatukan seluruh zona. Berikut keterangan zonasinya:

1. Area masuk dengan konsep plaza
2. Area lapangan dan amphiteater
3. Area auditorium dan parkir basement
4. Area plaza dalam
5. Area makerspace
6. Area pengelola
7. Area utilitas
8. Area parkir outdoor
9. taman

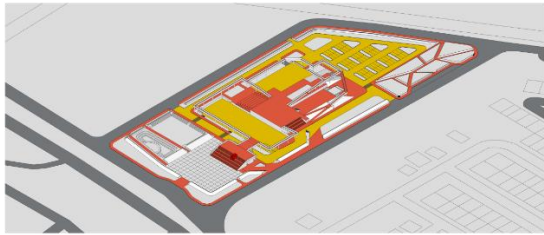


Gambar 3 Diagram Zonasi

SIRKULASI

Sirkulasi dalam perancangan Cikarang Creative Hub didesain untuk memudahkan pengguna kendaraan dan pejalan kaki. Jalur sirkulasi dirancang dengan konsep sebagai berikut:

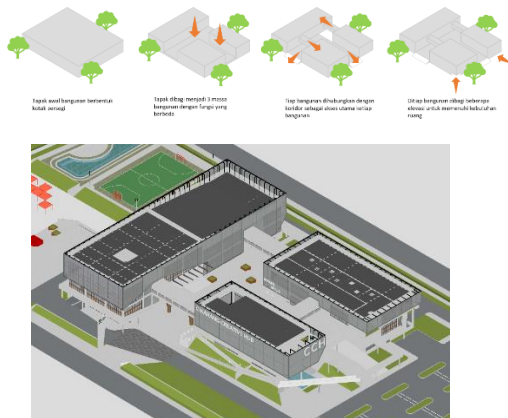
- Pemisahan antara jalur masuk dan keluar perancangan,
- Membuat jalur pedestrian yang nyaman untuk dilalui pengguna bangunan dan masyarakat sekitar,
- Membuat jalur masuk melalui area barat tapak,
- Area parkir terbagi menjadi dua yaitu parkir biasa dan basement.
- Sirkulasi kendaraan emergency maupun utilitas memiliki pintu masuk tersendiri



Gambar 4 Sistem Sirkulasi dan Parkir

GUBAHAN MASSA

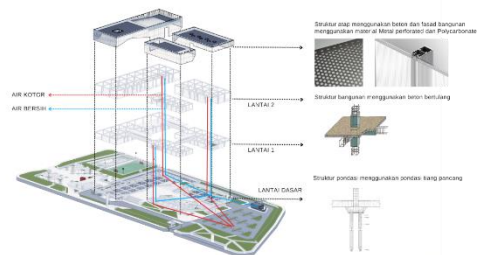
Cikarang *Creative Hub* menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer dalam perancangannya. Berhubung lokasi perancangan terpilih merupakan kawasan peruntukan pariwisata, maka dari itu untuk dapat menarik masyarakat bentuk bangunan Cikarang *Creative Hub* akan mengadopsi prinsip-prinsip arsitektur kontemporer



Gambar 5 Gubahan Massa

KONSEP STRUKTUR DAN UTILITAS

Konsep struktur pada bangunan Cikarang *Creative Hub* dirancang dengan menggunakan struktur beton bertulang dan menggunakan pondasi tiang pancang. Pada fasad menggunakan material *metal perforated* dan *polycarbonate* dengan struktur rangka besi *hollow*. Konsep Utilitas pada bangunan Cikarang *Creative Hub*, dikarenakan tiap bangunan memiliki *lavatory* maka air bersih dikirim melalui ruang pompa yang berada pada area selatan tapak lalu untuk air kotor ditampung pada *septic tank* yang berada pada area parkir mobil *outdoor*.



Gambar 6 Diagram Struktur dan Utilitas Bangunan

KONSEP RUANG LUAR

Konsep ruang luar (*lansekap*) pada bangunan Cikarang *Creative Hub* dirancang sesuai kebutuhan ruang dan masyarakat Kabupaten Bekasi. Area selatan tapak dirancang dengan area plaza UMKM yang berfungsi sebagai area kedatangan utama, amphiteater dan lapangan serbaguna yang berfungsi sebagai *activity generator* pada Cikarang *Creative Hub*. Pada area tengah tapak terdapat pintu masuk kedua serta *drop off* kendaraan, plaza yang menghubungkan setiap bangunan utama, dan amphiteater. Pada area selatan difungsikan sebagai taman tematik yang sebagai *drop off* maupun parkir bis dan area parkir *outdoor* mobil. Pada sekeliling tapak terdapat pagar yang berupa taman miring.



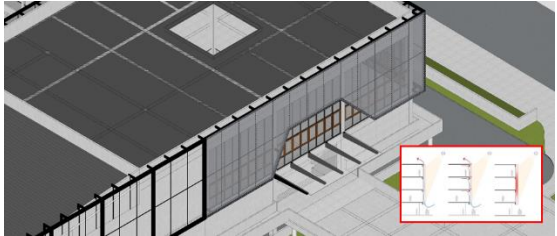
Gambar 7 Keyplan Area Ruang Luar (*Lansekap*)

FASAD BANGUNAN

Fasad adalah sisi luar bangunan, umumnya yang dimaksud adalah bagian depan, tetapi kadang-kadang juga bagian samping dan belakang bangunan. Fasad pada Cikarang *Creative Hub* akan mengadopsi prinsip-prinsip arsitektur kontemporer dengan penggunaan material yang saat ini sedang *trend* yaitu *polycarbonate translucent facade*, *laser cut metal*, *double skin facade* dan *secondary skin*. Pada pintu masuk dari plaza utama terdapat eksplorasi bentuk pada fasad bangunan bertujuan sebagai anomali desain untuk merespon visual pengunjung dari arah kedatangan.



Gambar 8 Material Fasad Bangunan



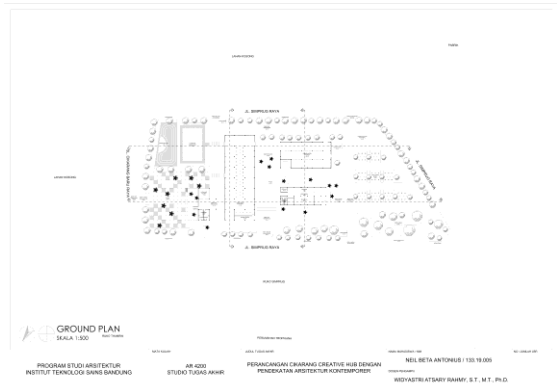
Gambar 9 Sistem Fasad Bangunan

5. HASIL RANCANGAN

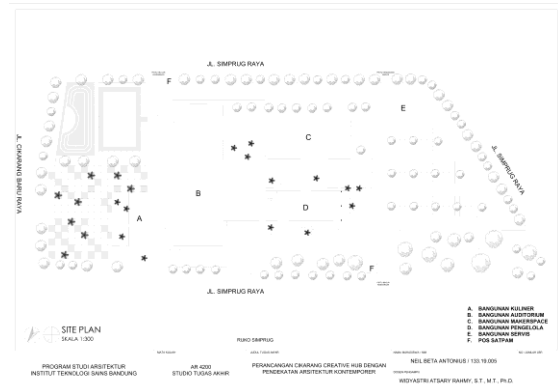
Block Plan



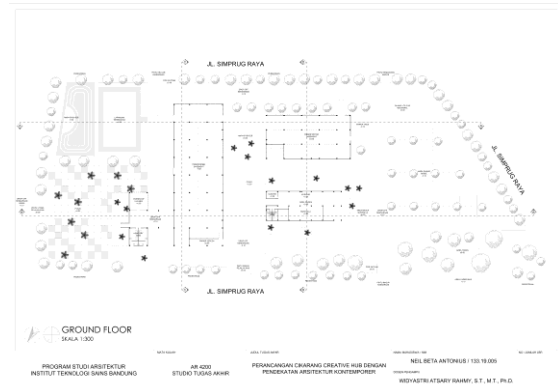
Ground Plan



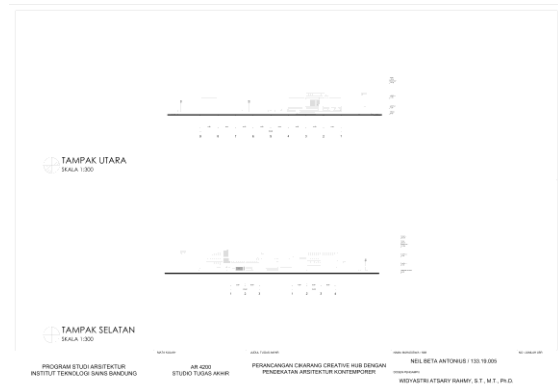
Site Plan



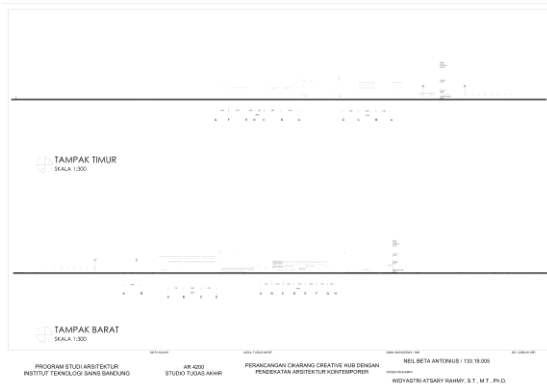
Ground Floor



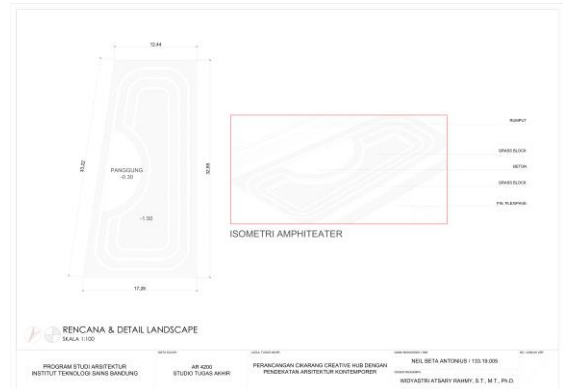
Tampak Utara dan Selatan



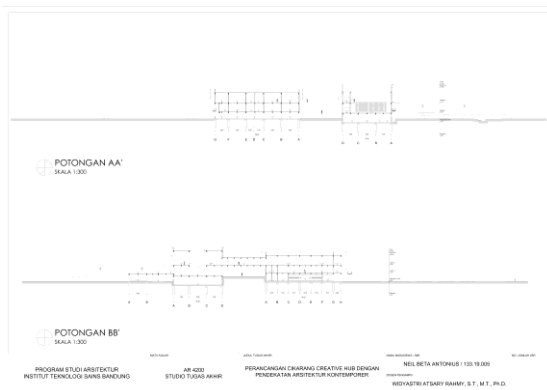
Tampak Timur dan Barat



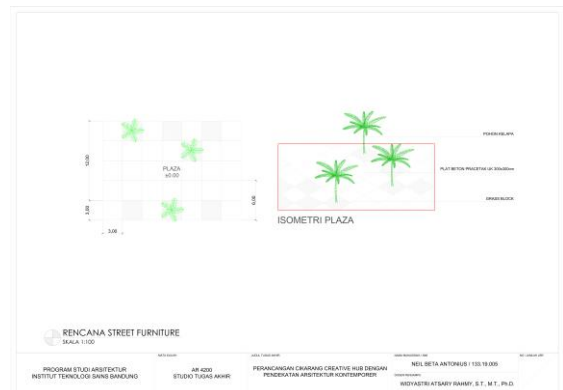
Rencana dan Detail Landscape



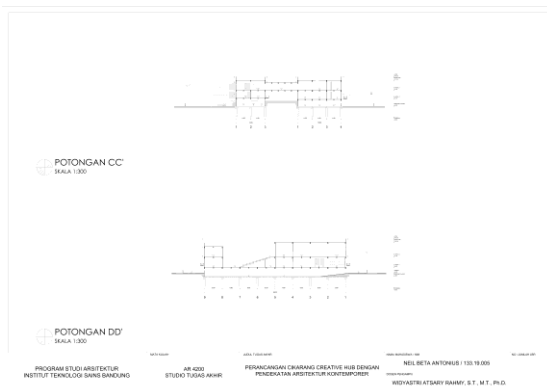
Potongan AA' dan BB'



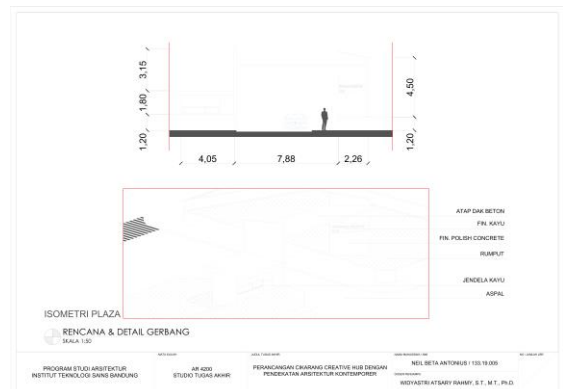
Rencana dan Detail Street Furniture



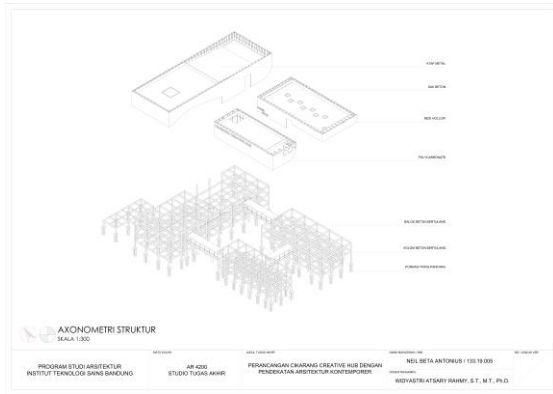
Potongan CC' dan DD'



Rencana dan Detail Gerbang



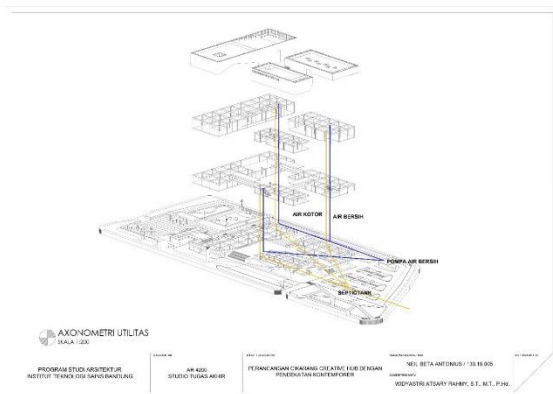
Axonometri Struktur



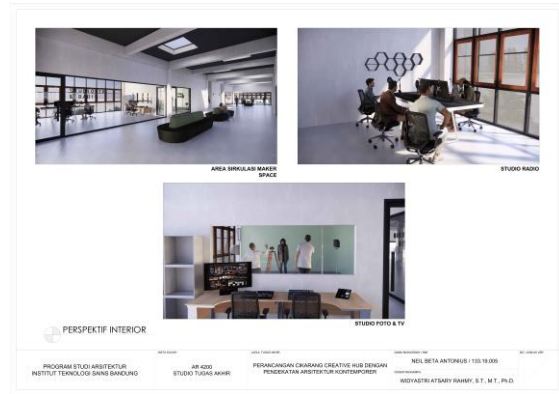
Perspektif Interior



Axonometri Utilitas



Perspektif Eksterior





6. KESIMPULAN & SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, konsep perancangan dan hasil perancangan pada bangunan Cikarang *Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Perancangan Cikarang *Creative Hub* bertujuan untuk menyediakan ruang yang dapat menampung kegiatan ekonomi kreatif bagi pelaku industri kreatif di Kabupaten Bekasi, sehingga mendukung proses berkembangnya industri kreatif bagi masyarakat Kabupaten Bekasi.
2. Perancangan Cikarang *Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer digunakan sebagai solusi atas permasalahan kurangnya minat atau pengetahuan masyarakat Kabupaten Bekasi terkait industri kreatif, diharapkan dengan penggunaan pendekatan ini masyarakat akan lebih tertarik dan nyaman untuk berkunjung.
3. Pendekatan arsitektur kontemporer diterapkan pada bangunan Cikarang *Creative Hub* melalui tujuh prinsip arsitektur kontemporer melalui konsep

perancangan pada gubahan massa, tata ruang dalam bangunan, tata ruang luar bangunan (lansekap), dan selubung bangunan.

SARAN

Berdasarkan proses dan hasil perancangan *Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer dalam tugas akhir ini, berikut beberapa saran yang dapat penulis sampaikan:

1. Pengambilan data berupa survey pada bangunan *creative hub* dapat dipersiapkan lebih baik agar data terkait fungsi dan kebutuhan ruang pada bangunan *creative hub* dapat diperoleh dengan lebih optimal.
2. Melakukan pengembangan perancangan lebih lanjut terhadap perancangan bangunan *creative hub* dengan pendekatan arsitektur kontemporer.
3. Melakukan pengembangan fasad maupun desain bangunan dengan memperhatikan lokalitas daerah sesuai lokasi di mana lahan perancangan berada.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. Roeliano, Pribadi, I Gede Oka Sindhu, dan Rosnarti, Dwi. (2020) Penerapan Fasad Kontemporer pada Bangunan Stadion Pacuan Kuda Berkonsep Arsitektur *High-tech* di Jawa Barat. *Prosiding Seminar Intelektual Muda #4 Upaya Peningkatan Kualitas Hidup Berbasis Riset dan Karya Desain*, Universitas Trisakti: 2 September 2020. Halaman 150-158. ISBN 978-623-91368-2-6.
- Akhya, Rofian Miftakhul. (2016) *Jogja Creative Hub Dengan Teori Self Enclosed Modernity*, Skripsi Thesis. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Badan Pusat Statistik dan Badan Ekonomi Kreatif. 2019. *Infografis Sebaran Pelaku*

Ekonomi Kreatif. Direktorat Riset dan Pengembangan Ekraf. Jakarta.

Belinda. (2020) Creative Hub di Kota Manado. Skripsi Thesis, Manado: Universitas Sam Ratulangi.

British Council. (2018). The Creative Hubkit: Made by Hubs for Emerging Hubs. Database Industri Kreatif di Kabupaten Bekasi (2016).

Gisela dan Anggraini. (2022). Analisis Penerapan Urban Katalis Pada Revitalisasi

Creative Hub M Bloc Space. Jakarta: Universitas Pembangunan Jaya.

Innovation Policy and Governance. (2017). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia. Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia: Jakarta

Jordy. (2018) Co-Living Dan Creative HUB Di Solo Baru Dengan Pendekatan Arsitektur Ramah Lingkungan. Skripsi Thesis, Surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta.

Keputusan Menteri Koperasi Dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia Nomor: 81.3/Kep/M.UMKM/VIII/2002 Tentang Petunjuk Teknis Perkuatan Permodalan Usaha

Kecil, Menengah, Koperasi dan Lembaga Keuangan Dengan Penyediaan Modal Awal dan Pendanaan Melalui Inkubator.

Peraturan Daerah Kota Bekasi Nomor 12 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang

Wilayah Kabupaten Bekasi Tahun 2011-2031.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tentang Standar Minimum Ruang.

Purnomo, Dwi dan Pahude, Mansur S. (2022) Perancangan Pusat Industri Kreatif dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kabupaten Tolitoli. Vol 17. Halaman 905. DOI: [2615-3505](https://doi.org/10.26154/2615-3505)

Rahayu. (2016) Ketertarikan Publik terhadap Keberadaan *Creative Space*. TEMU ILMIAH IPLBI 2016. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Republik Indonesia. 2009. Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Sekretariat Kabinet RI. Jakarta.

Resza. (2017) *Tangerang Selatan Digital Creative Hub*. Skripsi Thesis. Semarang: universitas Diponegoro.

Retno, Annisha, Erma, Teresa, Raudina, Diah, Lia. (2015) Arsitektur Kontemporer. Jurnal. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Rizkilesus. (2010) Sekilas tentang Arsitektur Kontemporer Indonesia. Majalah rizkilesus. Diakses dari <https://rizkilesus.wordpress.com/2010/11/12/sekilas-tentang-arsitektur-kontemporer-indonesia/>

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

Siregar, Fajri dan Sudaya, Drajat. (2017) Enabling Spaces: Mapping creative hubs in Indonesia. Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia Sustainability Centre.

Subsektor, Badan Ekonomi Kreatif, Online (<http://www.bekraf.go.id/subsektor>, diakses pada 18 April 2017).

Thoring, dkk. (2018). Design Principles for Creative Spaces. International Design Conference

