

TUGAS AKHIR
***CREATIVE COLLABORATIVE SPACE* UNTUK**
KEBUTUHAN PELAKU INDUSTRI KREATIF DI KOTA BATAM



DISUSUN OLEH:
DITA EUNIKE RUDYANTO
61.14.0084

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA
2021

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dita Eunike Rudyanto
NIM : 61140084
Program studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**CREATIVE COLLABORATIVE SPACE UNTUK KEBUTUHAN PELAKU
INDUSTRI KREATIF DI KOTA BATAM**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 12 April 2020

Yang menyatakan



(Dita Eunike Rudyanto)

NIM 61140084

TUGAS AKHIR

***Creative Collaborative Space* untuk Kebutuhan Pelaku Industri Kreatif di Kota Batam**

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur,
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :

DITA EUNIKE RUDYANTO

61140084

Diperiksa di : Yogyakarta

Tanggal : 29 Juni 2021

Dosen Pembimbing I

Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD).

Dosen Pembimbing II

Patricia Pahlevi Noviandri, S.T., M.Eng.

DUTA WACANA
Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur



Dr.-Ing. Sita Yuliasuti Amijaya, S.T., M.Eng.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	: Creative Collaborative Space untuk Kebutuhan Pelaku Industri Kreatif di Kota Batam	Kode	: DA8336
Nama Mahasiswa	: DITA EUNIKE RUDYANTO	Tahun Akademik	: 2020/2021
NIM	: 61140084	Prodi	: Arsitektur
Matakuliah	: Tugas Akhir		
Semester	: GENAP		
Fakultas	: Fakultas Arsitektur dan Desain		
Universitas	: Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta		

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : 8 Juni 2021

Yogyakarta, 29 Juni 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD).


Patricia Pahlevi Noviandri, S.T., M.Eng.

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II


Dr.-Ing. Ir. Paulus Bawole, MIP.


Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc.

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatNya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Laporan Tugas Akhir dengan judul “Creative Collaborative Space untuk Kebutuhan Pelaku Industri Kreatif di Kota Batam” merupakan hasil dari proses pengerjaan tahap kolokium hingga studio. Laporan ini ditujukan untuk memenuhi dan menyelesaikan salah satu persyaratan dari Fakultas Arsitektur dan Desain guna memperoleh gelar Sarjana Arsitektur di Universitas Kristen Duta Wacana

Ucapan terima kasih yang mendalam disampaikan kepada pihak-pihak yang selalu mendukung suka dan duka, yang telah dilalui Ketika mulai berkuliah hingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Adapun ucapan terima kasih sebesar-besarnya atas dukungan, doa, bimbingan, serta kontribusinya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang memberikan penguatan hingga semuanya berjalan sedemikian rupa sesuai rencananya
2. Papa dan mama yang selal memberikan dukungan, ayat firman dan doa serta material
3. Adik-adik saya yang selalu menghibur dan mengingatkan dalam proses skripsi ini
4. Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T, MA(UD) selaku dosen pembimbing yang membantu memberikan pengarahan dan revisi terkait ide dan konsep desain, dan memberikan dukungan mental terhadap proses skripsi ini
5. Patricia Pahlevi Noviandri, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing yang membantu dalam proses berpikir terkait fisika bangunan dan arahan yang baik dalam bentuk desain
6. Coregroup, XA Jogja, XA Indonesia yang selalu memberikan kasih sayang, doa dan pelukan yang selalu memotivasi saya untuk menjadi lebih baik lagi dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai
7. Pacar, sahabat, teman dan semua orang yang tidak bisa disebutkan satu-satu yang memberikan wejangan dan nasihat untuk membuat saya terus maju menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.

Akhir kata, Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, diharapkan adanya kritik dan saran yang dapat membangun untuk lebih baik kedepannya. Semoga hasil Tugas Akhir ini dapat berkontribusi secara positif bagi ilmu pengetahuan dan pihak-pihak yang membacanya. Semoga Tuhan yang Maha Kuasa selalu menyertai kita semua.

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 21 Juni 2021
Penulis

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda di bawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir

CREATIVE COLLABORATIVE SPACE UNTUK KEBUTUHAN PELAKU INDUSTRI KREATIF DI KOTA BATAM

Adalah benar-benar karya saya sendiri.

Penyataan, ide, kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan ide orang lain dinyatakan tertulis dalam Tugas Akhir ini pada lembaran yang bersangkutan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruh dari tugas akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan dibatalkan dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta.



Yogyakarta, 29 Juni 2021

METERAI
TEMPEL
ECC22AJX197794998

Dita Eunike Rudyanto
61.14.0084

CREATIVE COLLABORATIVE SPACE UNTUK KEBUTUHAN PELAKU INDUSTRI KREATIF DI KOTA BATAM

Dita Eunike Rudyanto

1. Prodi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana,
Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo No. 5-25, Kotabaru, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55224
Email: dtheunrdy@gmail.com

Abstrak

Kota Batam merupakan sebuah kota terbesar yang berada di Kepulauan Riau dan merupakan salah satu kota yang letaknya strategis karena berada di jalur pelayaran internasional dan berbatasan langsung dengan Singapura dan Malaysia. Sebagai kota terencana, Batam merupakan salah satu kota dengan pertumbuhan terpesat di Indonesia. Perkembangan Kota Batam yang terkenal dengan Kawasan industri tersebut terus berlanjut hingga pemerintah berinisiatif ingin mengembangkan Kawasan Ekonomi Khusus (KEK). Kawasan ini berfokus kepada meningkatkan kerja sama investasi dan sektor pariwisata terutama pada sektor industri kreatif. Untuk itu, demi meningkatkan kembali perekonomian dengan memanfaatkan potensi yang sudah ada, Pemerintah Kota Batam bersama BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) meninjau subsektor industri kreatif dan persebaran pelaku industri kreatif di Kota Batam. Dengan perkembangan jumlah penduduk dan minat publik akan perkembangan industri kreatif semakin meningkat, untuk itulah dibutuhkan fasilitas yang dapat menampung daya kreativitas dan kolaborasi.

Creative Collaborative Space harus mampu menyelenggarakan dan mendukung aktivitas kreatif kepada setiap pelaku pada sektor industri kreatif. Proses capaian sasaran pembangunan ke arah kebijakan ekonomi kreatif yaitu dengan rantai nilai yang dimulai dari tahap kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, hingga konservasi. Selain mendukung aktivitas dari kolaborasi pelaku-pelaku kreatif, mampu mewadahi dan memfasilitasi kegiatan proses interaksi dan bertukar ide serta meningkatkan mutu dari kualitas dan kuantitas para pelaku industri kreatif sehingga mampu meningkatkan perekonomian daerah di Kota Batam, Kepulauan Riau.

Kata kunci: Pelaku Kreatif, Industri Kreatif, Sektor Pariwisata, Kolaborasi

CREATIVE COLLABORATIVE SPACE FOR THE NEEDS OF CREATIVE INDUSTRY ACTORS IN BATAM CITY

Dita Eunike Rudyanto

1. Prodi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana,
Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo No. 5-25, Kotabaru, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55224
Email: dtheunrdy@gmail.com

Abstract

Batam City is the largest city in the Riau Islands and is the one of the cities that is strategically located because it is on international shipping lanes and directly with Singapore and Malaysia. As a planned city, Batam is one of the fastest growing cities in Indonesia. The development of Batam City for its industrial area continues until the government takes an initiative to develop a Special Economic Zone (SEZ). This area focuses on increasing investment cooperation and the tourism sector, especially in the creative industry sector. For this reason, in order to improve the economy again by utilizing existing potential, the Batam City Government together with BEKRAF reviewed the creative industry sub-sector and the distribution of creative industry actors. With a growing population and increasing interest in the development of the creative industry, public facilities are needed so that can accommodate creativity and collaboration.

Creative Collaborative Space must be able to organize and support creative activities for every actor in creative industry sector. The process of achieving development goals towards creative economic policies is the value chain starting from the stages of creation, production, distribution, consumption, and conservation. In addition to supporting activities from the collaboration of creative actors, must be able to accommodate and facilitate interaction activities and exchange ideas and improve the quality and quantity of creative industry actors so as to improve the regional economy in Batam City, Riau Islands.

Keywords: Creative Actors, Creative Industry, Tourism Sector, Collaboration.

DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL

Halaman Judul	II
Lembar Persetujuan	III
Lembar Pengesahan	IV
Penyajian Keaslian	V
Kata Pengantar	VI
Abstrak	VII
Daftar isi	VIII

BAB 3 TINJAUAN LITERATUR

Literatur-Teoritis	10
Literatur-Arsitektural	13
Tinjauan preseden	15

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka	40
----------------	----

BAB 1 PENDAHULUAN

Latar Belakang	3
Fenomena	4
Rumusan Permasalahan	5
Tujuan	5
Metode	5

BAB 4 ANALISIS SITE

Program Ruang	21
Analisis Site	27
Kesimpulan Analisis Site	32

LAMPIRAN

Konsep Desain dan Gambar kerja	
Lampiran Konsultasi	

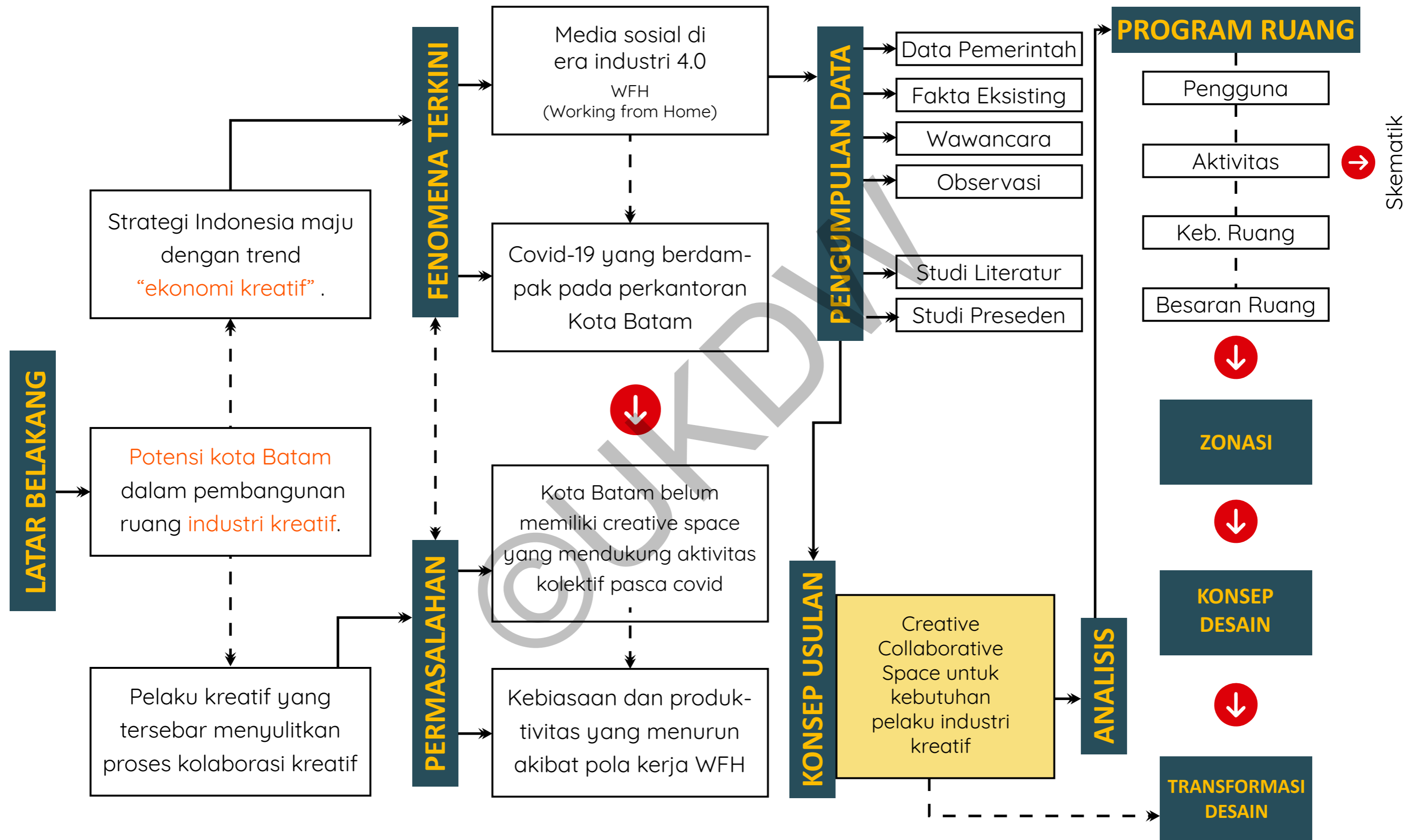
BAB 2 IDENTIFIKASI POTENSI

Tinjauan Lokasi	7
Potensi dan Fakta	7
Perkembangan Industri Kreatif	8

BAB 5

Konsep Awal	35
Konsep Zonasi Ruang	36
Material Landscape	36
Konsep Sirkulasi	37
Konsep Utilitas Tapak	37
Ide Desain	38
Konsep Bukaan & Penghawaan	39

KERANGKA BERPIKIR



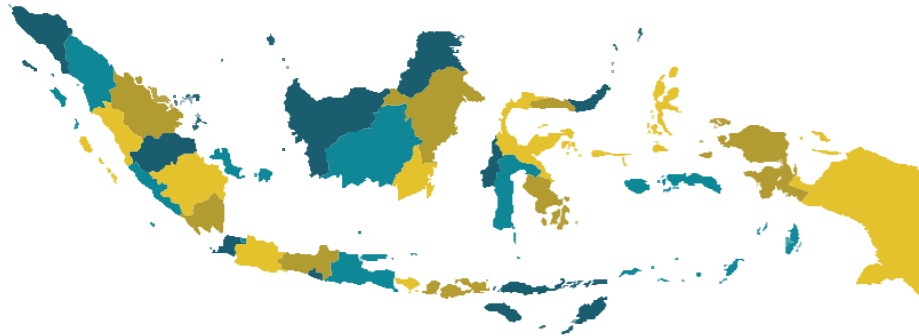
BAB 01

LATAR BELAKANG

©UKYDOWN

LATAR BELAKANG

MAKRO



STRATEGI "INDONESIA MAJU"

Indonesia berupaya untuk memajukan bangsa dari segala bidang, terutama pada bidang perekonomian sehingga dapat bisa terus berkontribusi sampai ditingkat global.

DUKUNGAN PEMERINTAH

Pemerintah membentuk Badan Ekonomi Kreatif untuk mengatur ekonomi kreatif di Indonesia yang nantinya bekerja sama dengan menteri perdagangan

KEMENTERIAN PERDAGANGAN INDONESIA

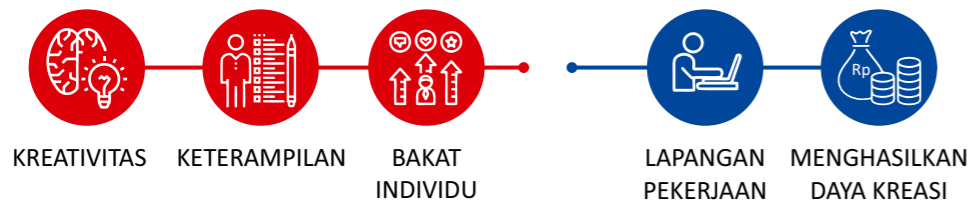
Pada tahun 2008, menerbitkan buku Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 sebagai publikasi visi pemerintah dalam mengembangkan industri kreatif nasional

BEKRAF (BADAN EKONOMI KREATIF)

Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 yang menyusun produk-produk ekonomi kreatif yang diklasifikasikan menjadi 16 sub-sektor.

EKONOMI KREATIF

Sumber: Kementerian Perdagangan Indonesia



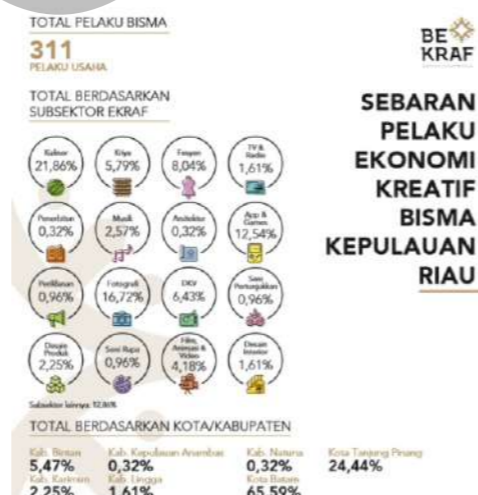
MEZZO



KOTA INDUSTRI DAN PARIWISATA

- Sebagai kota industri, berfokus kepada meningkatkan kerja sama investasi dan produksi. Sebagai kota pariwisata dikarenakan letaknya strategis karena berada di jalur pelayaran internasional dan berbatasan langsung dengan Malaysia dan Singapura
- Dengan daya tarik dari potensi industri dan pariwisata ini membuat Kota Batam memberi peluang kepada setiap usaha untuk meningkatkan nilai perekonomian dengan nilai investasi yang tinggi
- Memanfaatkan potensi yang sudah ada, Pemerintah Kota Batam bersama BEKRAF meninjau sub-sektor dan pelaku industri kreatif yang ada di Kota Batam untuk mengetahui jumlah keterlibatan masyarakat yang bergerak dalam bidang ekonomi.

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (<https://bekraf.go.id>)



MIKRO



SASARAN PENGGUNA



MEDIA SOSIAL DI ERA INDUSTRI 4.0

Media sosial menjadi sebuah wadah yang efisien untuk berinteraksi dengan orang lain, sebagai media berbagai informasi, sebagai media diskusi, sebagai media promosi, dan sebagai sarana pemasaran.



FENOMENA

TERKINI 2020



JUMLAH TERPAPAR COVID-19 DI INDONESIA

Update 3 Oktober 2020 Pukul 12.00 WIB



Sumber: covid19.go.id

DAMPAK COVID-19 DI INDONESIA

Indonesia menempati urutan kedua kasus covid-19 di asia tenggara setelah Filipina dengan tingkat kematian di posisi pertama. Ini membuat setiap perkantoran bekerja melalui "work from home" demi mencegah kasus penularan covid-19 yang semakin meningkat.

"WORK FROM HOME"

"Work from home" atau dikenal sebagai WFH adalah solusi terkini untuk mengurangi dampak dari penyebaran covid-19. Namun ternyata tidak semua pekerjaan memiliki produktivitas yang maksimal ketika bekerja dari rumah

merasa bekerja lebih produktif



merasa beban kerja lebih ringan

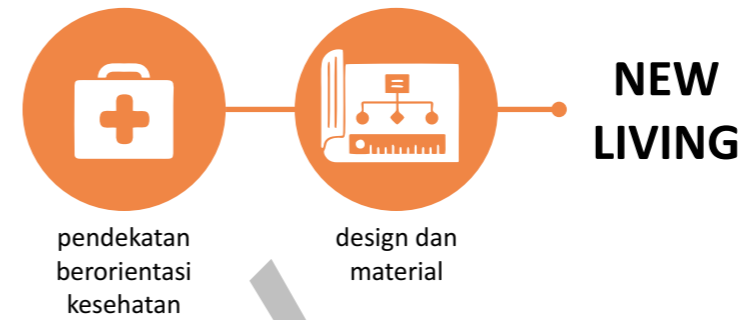


0 25 50 75 100

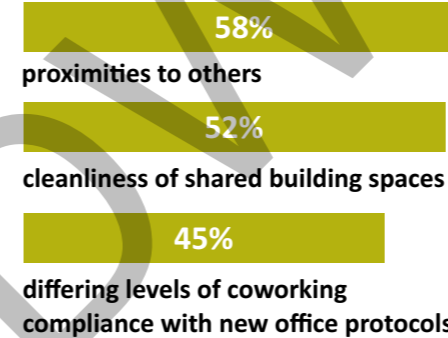
tidak setuju setuju sangat setuju

Sumber: Survey Online Implementasi WFH, Asture Solution, 2020

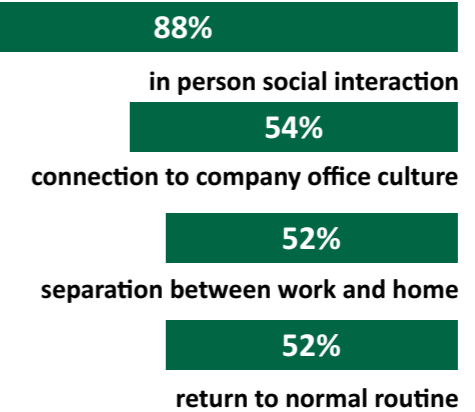
PARAMETER BARU



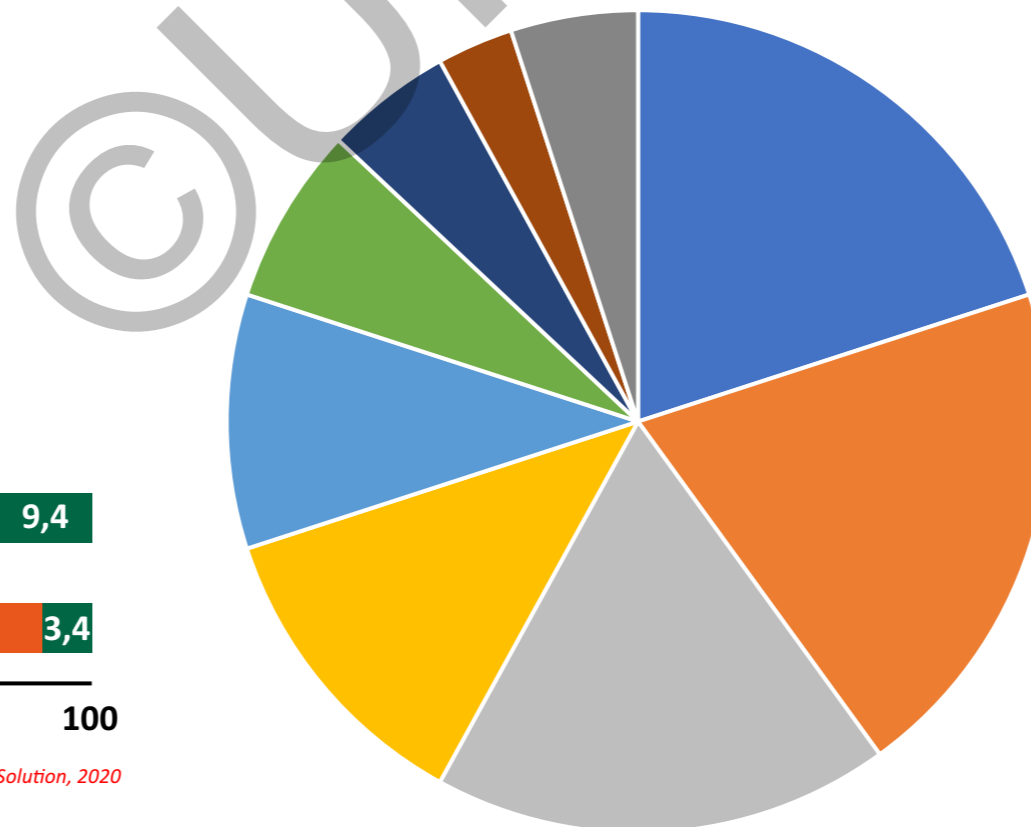
TOP CONCERNS



MOST EXCITED



KESULITAN PEKERJA SELAMA PANDEMI



- 20% kolaborasi dan komunikasi
- 20% merasa sendiri
- 18% tidak bisa dilepas
- 12% merasa terganggu di rumah
- 10% beda timezone
- 7% tetap termotivasi bekerja
- 5% mengambil waktu liburan
- 3% mempunyai wifi
- 5% lain-lain

Sumber: www.weforum.org

RUMUSAN PERMASALAHAN

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana rancangan Creative Collaborative Space untuk Kebutuhan Pelaku Industri Kreatif di Kota Batam sebagai tempat yang mampu memwadahi dan memfasilitasi kegiatan kreatifitas sesuai dengan rantai nilai industri kreatif.

TUJUAN

Menyediakan tempat berupa Creative Collaborative Space di Kota Batam sebagai tempat yang mampu memwadahi dan memfasilitasi kegiatan proses interaksi dan bertukar ide serta meningkatkan mutu dari kualitas dan kuantitas para pelaku industri kreatif dan mampu meningkatkan perekonomian daerah di Kota Batam, Kepulauan Riau.

METODE PENGUMPULAN DATA

1. Data Primer

a. Observasi
Pengamatan terhadap objek yang diteliti baik tinjauan lokasi maupun survey pengalaman ruang terhadap creative space.

Objek yang diobservasi:

1. Jakarta Creative Hub
2. Creative Nest
3. Indoestri Makerspace

b. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mendokumentasikannya (mengambil foto)

c. Wawancara

Tanya jawab langsung dengan para pelaku industri kreatif maupun masyarakat mengenai kebutuhan ruang yang diperlukan

2. Data Sekunder

a. Dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Batam untuk melihat kawasan site yang sesuai untuk perancangan creative space

b. Dokumen Center for Strategic and International Studies untuk melihat perkembangan industri yang ada di Kota Batam • Dokumen Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Batam untuk melihat peraturan KDB, KLB, dan KDH di Kota Batam

c. Dokumen Infografis Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif untuk melihat data persentase pelaku industri kreatif di Kepulauan Riau dan Kota Batam.

d. Dokumen Data Statistik dan Hasil Survey Ekonomi Kreatif untuk melihat nilai ekspor dan grafik perekonomian berdasarkan sub-sektor industri kreatif yang ada di Indonesia

e. Dokumen Rencana Strategis Badan Ekonomi Kreatif untuk melihat regulasi dan permasalahan yang dihadapi oleh industri kreatif

ARTI JUDUL

CREATIVE COLLABORATIVE SPACE UNTUK KEBUTUHAN PELAKU INDUSTRI KREATIF DI KOTA BATAM



CREATIVE / KREATIF

sebuah kemampuan untuk mencipta atau proses timbulnya ide baru, sehingga kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata.



COLLABORATIVE

perbuatan kerja sama, interaksi, kompromi beberapa elemen yang terkait baik individu, lembaga atau pihak-pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung yang menerima akibat dan manfaat



CREATIVE COLLABORATIVE SPACE

sebagai sebuah wadah untuk melakukan tindakan kerja sama dan interaksi satu sama lain yang memiliki fasilitas penunjang untuk menciptakan suatu sinergi produktif dalam mengembangkan proses berpikir, menuangkan ide-ide, hingga membentuk sebuah karya

BAB 05

KONSEP & IDE DESAIN

© SKIDN

IDE DESAIN

KONSEP AWAL CREATIVE

Membangun suasana kreatif yang mendukung pula kognitif kreativitas pengguna dan aspek bangunan yang dapat memicu terdorongnya melakukan kegiatan kreatif



DAYA PANDANG



KOMPONEN VISUAL



SUASANA RUANG

COLLABORATIVE



PENGELOMPOKAN AKTIVITAS DAN FASILITAS BERDASARKAN M.I.C.E

Mengidentifikasi aktivitas dan fasilitas berdasarkan masing-masing subsektor yaitu kuliner, fotografi, dan aplikasi untuk melihat setiap irisan dari keterhubungan dan menyatukan keperluan masing-masing subsektor demi membangun nilai 'collaborative'



IDENTIFIKASI KEBUTUHAN



M.I.C.E



COLLABORATIVE

SUB-SEKTOR AREA

Area yang akan digunakan oleh para pengguna dari sub-sektor kuliner, fotografi dan aplikasi untuk kegiatan mulai dari ide sampai prototype.

maker space presentation space personal space collaboration space

CO-SPACE AREA

Terdiri dari coworking dan co-office

personal space collaboration space presentation space

CAFÉ AREA

intermission space

AREA PENGELOLA

Diletakkan dibagian paling belakang untuk tidak mengganggu sirkulasi dan fungsi untuk pengunjung.

personal space presentation space

CONFERENCE AREA

presentation space

MAIN LOBBY AREA

Terdiri dari information center, lounge, locker room dan pop up store

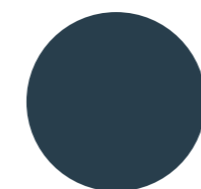
intermission space



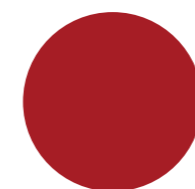
MAIN ENTRANCE



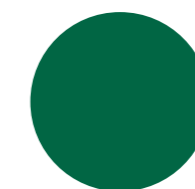
PRODUK RUANG KREATIF



Customer Centric

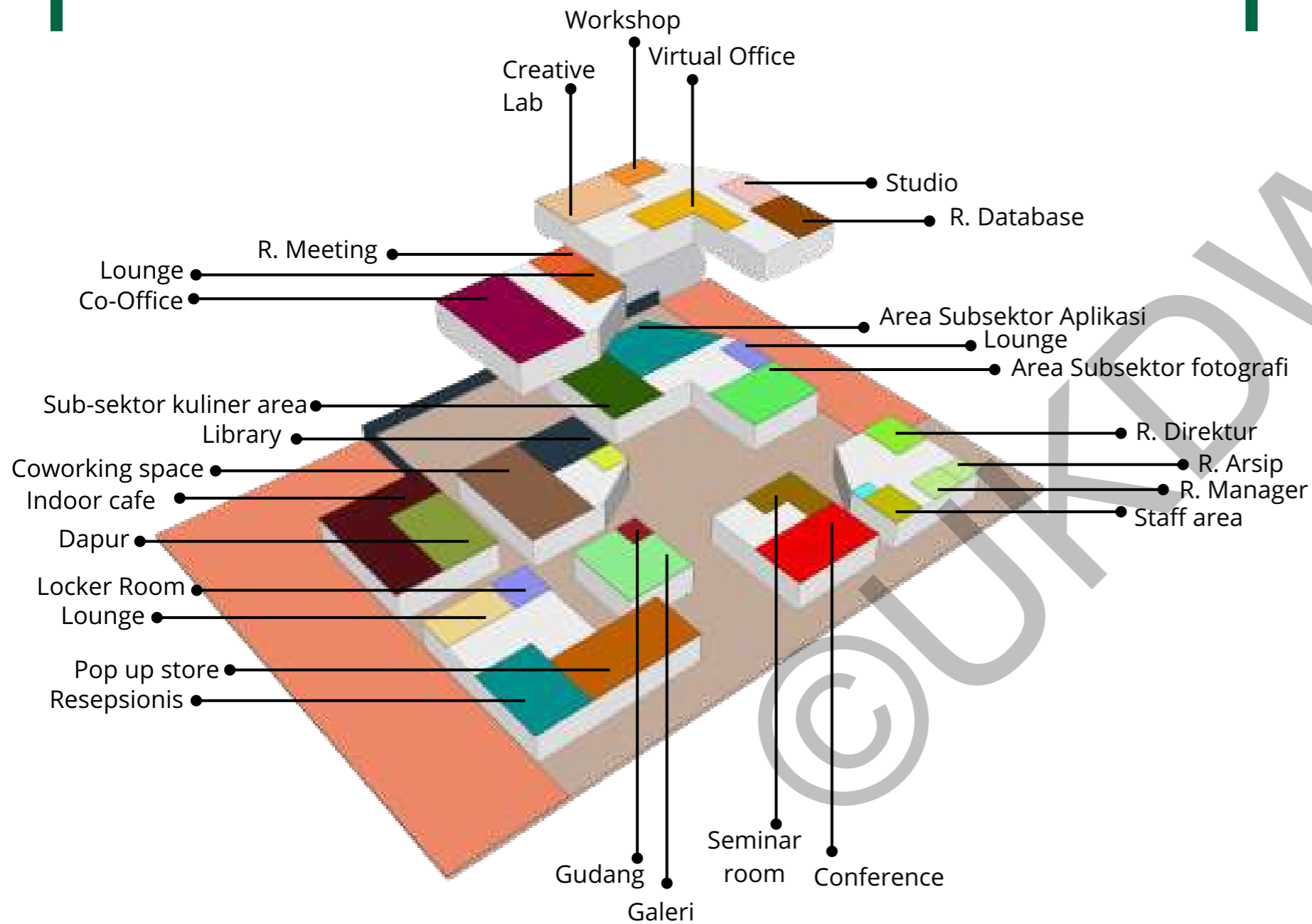


Product Focused

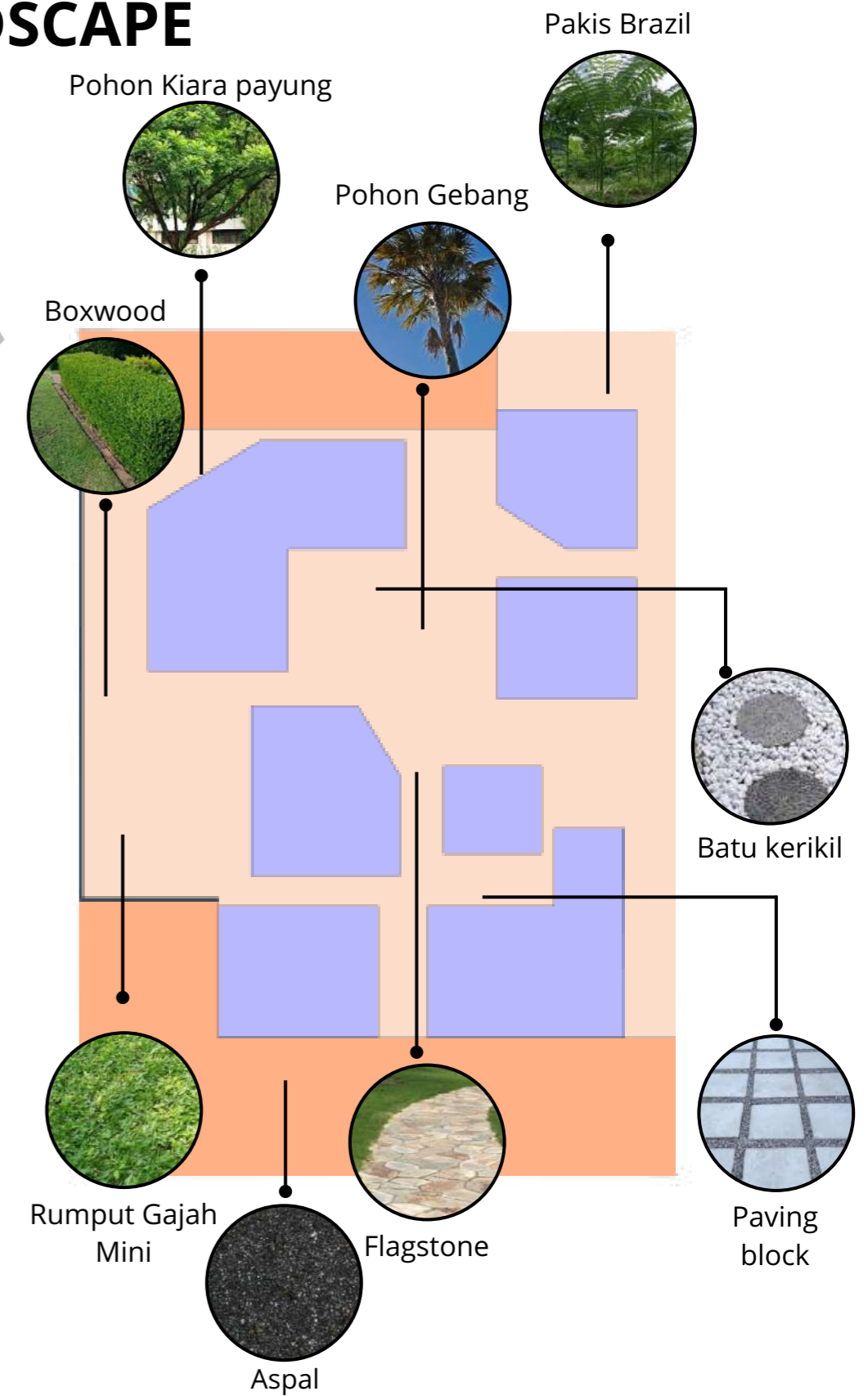


Event Intensive

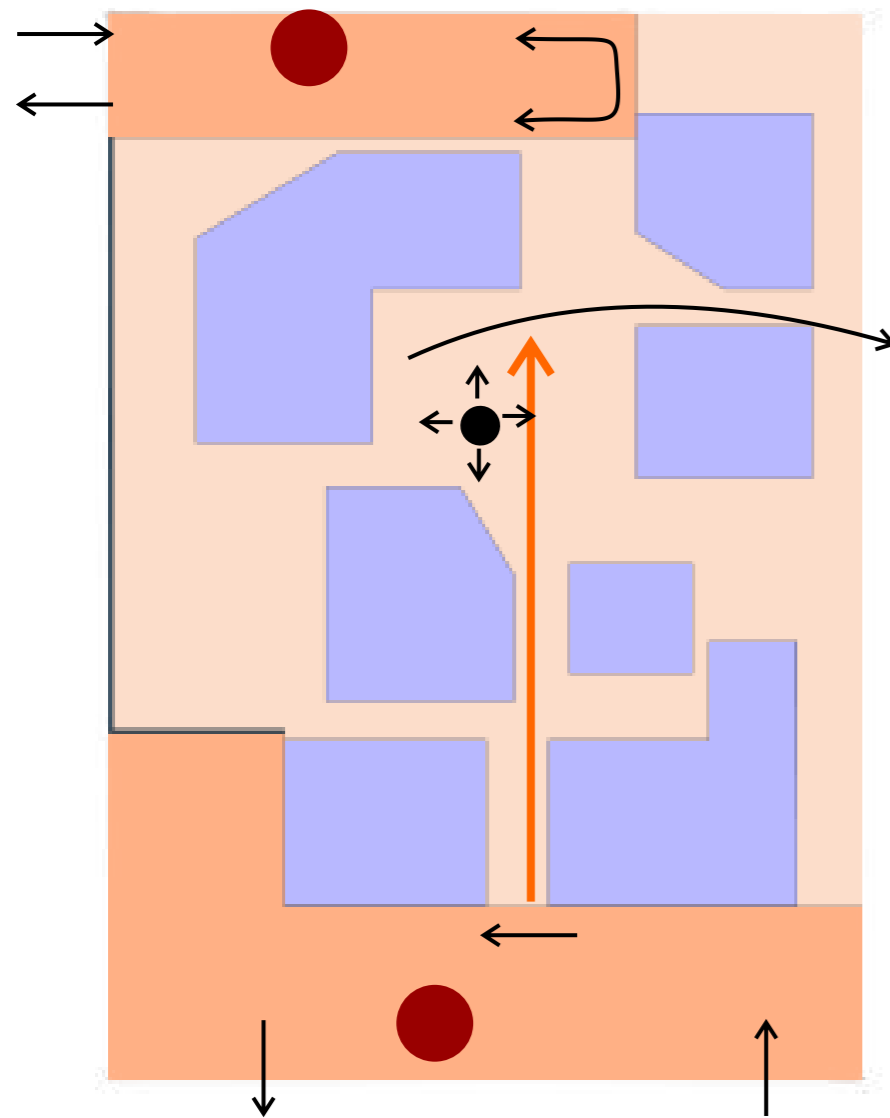
KONSEP ZONASI RUANG



MATERIAL LANDSCAPE



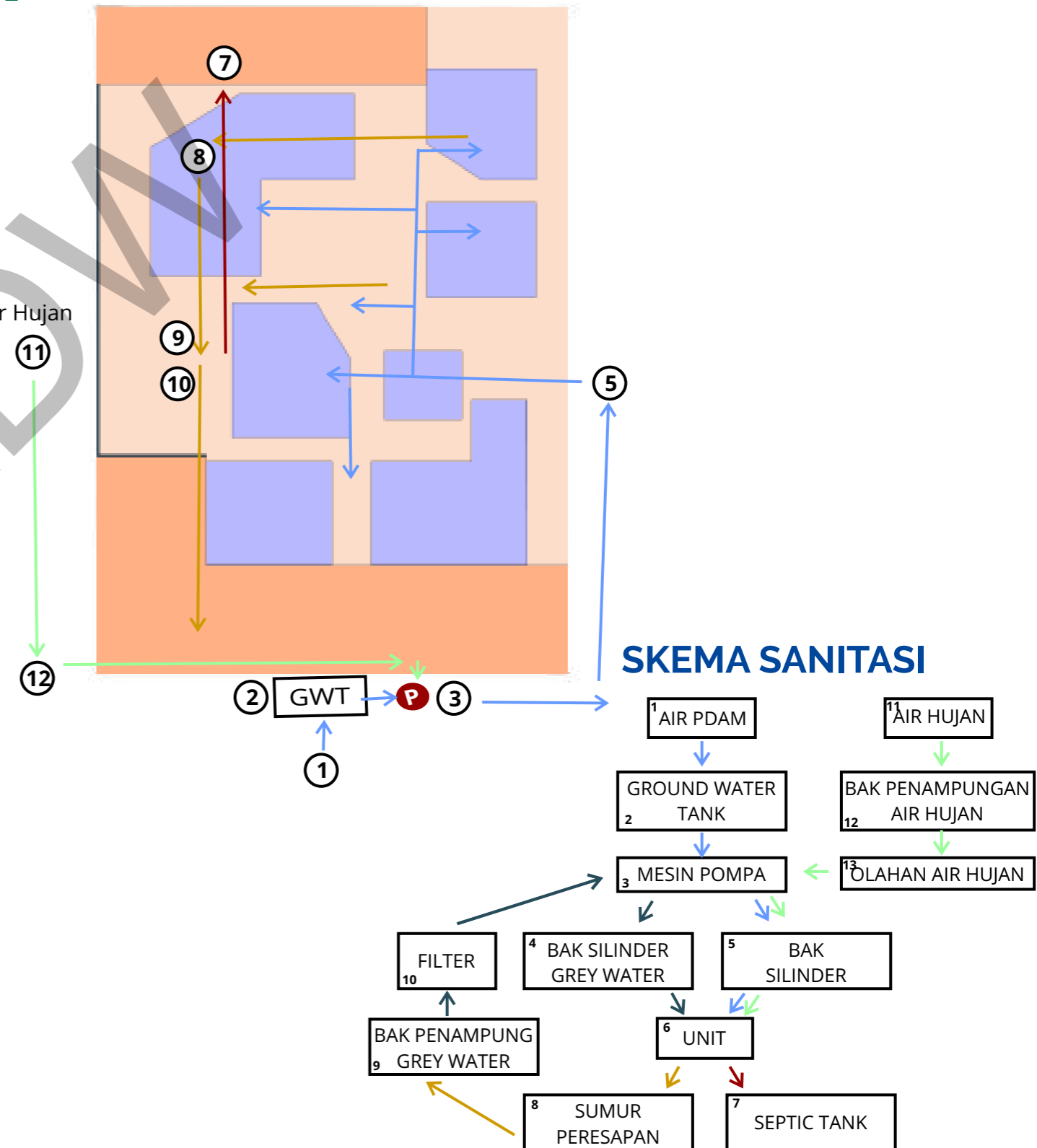
KONSEP SIRKULASI



LEGENDA

- Sirkulasi kendaraan
- ↔ Fleksibilitas pengguna untuk dapat mengakses setiap ruang
- Sirkulasi pengguna
- Titik evakuasi

KONSEP UTILITAS TAPAK

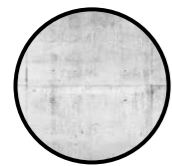


CREATIVE COMPOUND CONCEPT

tropical + industrial vibes

Mendesain bangunan untuk menanggapi tuntutan iklim dan pengalaman manusia yang menciptakan ruang kreatif yang membangun nilai spirit yang sehat dalam berkolaborasi.

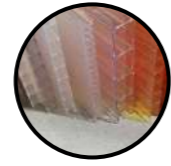
Perpaduan tropical dan industrial menjadi bahan pertimbangan dalam aspek penggunaan material alami namun modern sesuai dengan perilaku pengguna creative collaborative space.



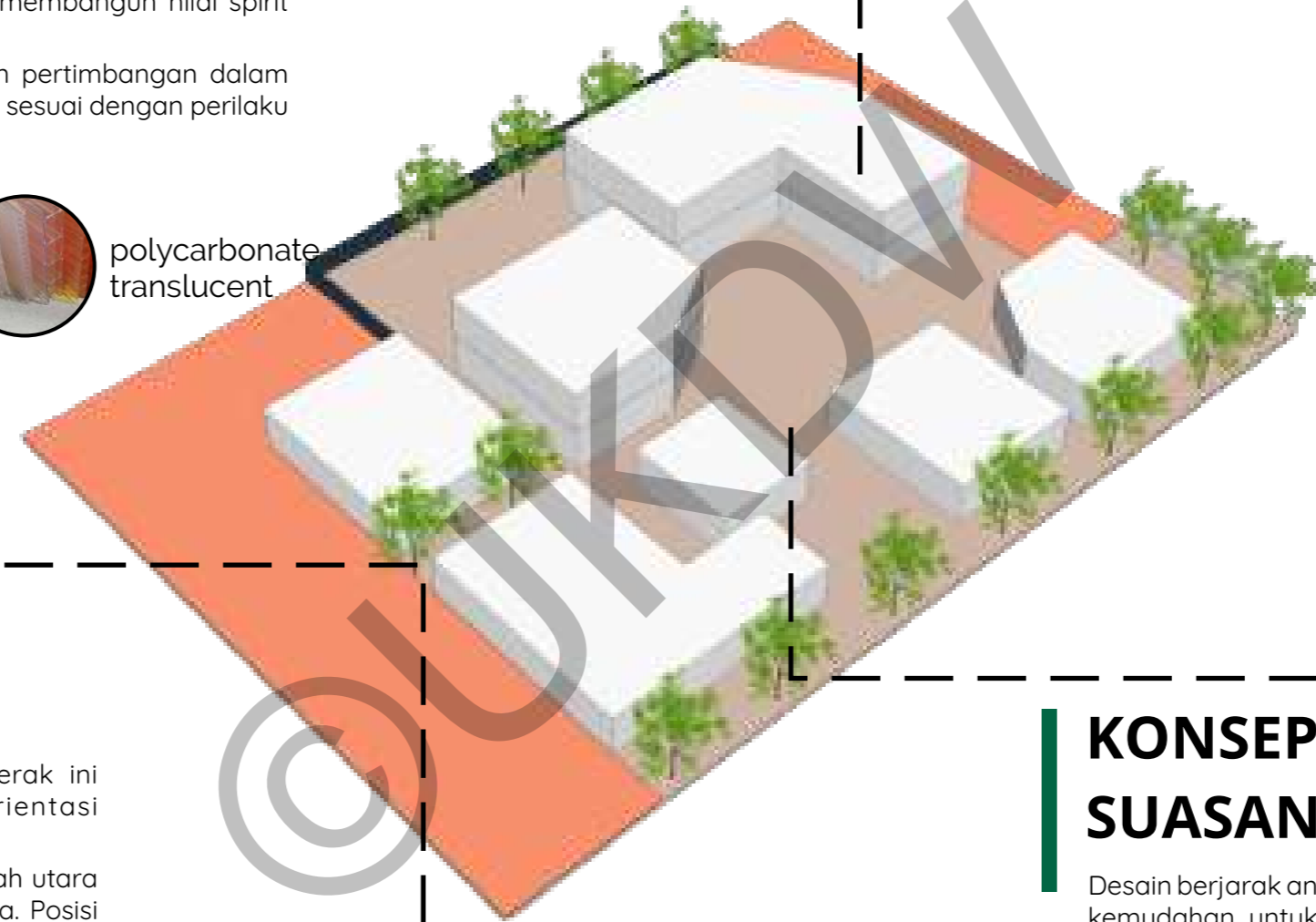
concrete



wooden louvers



polycarbonate translucent



KONSEP ASPEK KOMPONEN VISUAL

Bentuk bangunan merespon keadaan tapak dengan memperhatikan kondisi tapak dan "physical needs" dari perilaku pengguna Creative Collaborative Space.



collective energy and synergy = healthy spirit of collaboration

KONSEP ASPEK DAYA PANDANG

Aspek daya pandang dan ruang gerak ini sebagai pertimbangan konsep orientasi bangunan.

Orientasi bangunan diletakkan disebelah utara dengan kondisi pepohonan taman kota. Posisi orientasi disebelah utara juga menguntungkan sebagai identitas fasad bangunan dan mudah dikenali oleh pengunjung maupun pengguna.



Fleksibilitas daya pandang dan ruang gerak untuk menentukan orientasi bangunan yaitu mengarah ke taman kota

Di bagian sisi utara tapak yaitu dijalan raja F. Fisabililah mempunyai lebar jalan 12 meter untuk dua arah (6 meter untuk satu arah) sehingga membuat ruang gerak lebih fleksibel untuk pengunjung

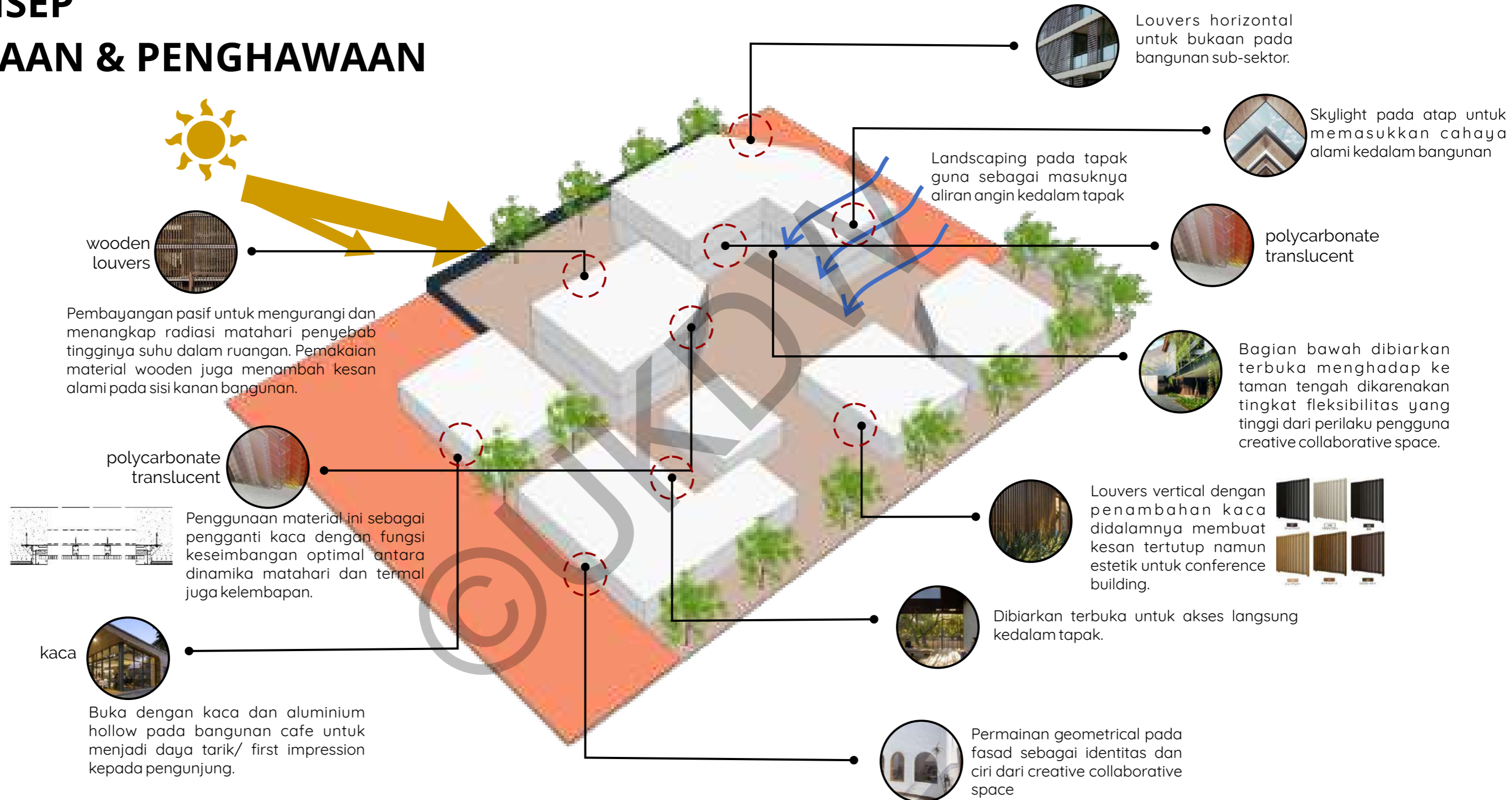
KONSEP ASPEK SUASANA RUANG

Desain berjarak antara satu bangunan dan yang lainnya ini memberi kemudahan untuk pengguna creative collaborative space dalam menghadirkan karakter masing-masing di setiap konsep bangunan. Suasana yang teduh serta ekosistem kreatif yang mendukung untuk menggali potensi serta inspirasi untuk berkreasi.



Ruang publik terbuka dengan area hijau di kawasan jadi sebuah alternatif pada kondisi COVID-19

KONSEP BUKAAN & PENGHAWAAN



DAFTAR PUSTAKA

- Badan Ekonomi Kreatif & Badan Pusat Statistik. 2018. *Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Author
- Badan Ekonomi Kreatif. 2019. *Opus Creative Economy Outlook*. Jakarta: Author
- Badan Ekonomi Kreatif. 2019. *Infografis Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif Indonesia*. Jakarta: Author
- Clare, K. 2012. *The Essential Role of Place Within The Creative Industries*. Boundaries, Networks and Play.
- Coalesse. *5 Spaces To Support Creative Collaboration*. North America. Diambil dari: <https://www.coalesse.com/blog/5-spaces-to-support-creative-collaboration/>
- Dovey, J., Pratt, A. C., Moreton, S., Virani, T. E., Merkel, J., & Lansdowne, J. 2016. *Creative Hubs: Understanding the New Economy*, 1–96. Diambil dari: <http://creativeeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/>
- Fahmi, F. Z., Koster, S., & Van Dijk, J. (2016). *The location of creative industries in a developing country: The case of Indonesia*. *Cities*: 59, 66-79.
- Knoll Workplace Research. (2013). *Creating Collaborative Spaces that Work: A Performance-based Approach to Successful Planning*. Knoll, Inc.
- Matheson, J., & Easson, G. (2016). *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. UK: British Council.
- Mikti & Badan Ekonomi Kreatif. 2018. *Mapping dan Database Startup Indonesia*. Jakarta: Author
- Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025. (2008). Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2009 tentang Kawasan Ekonomi Khusus (KEK)