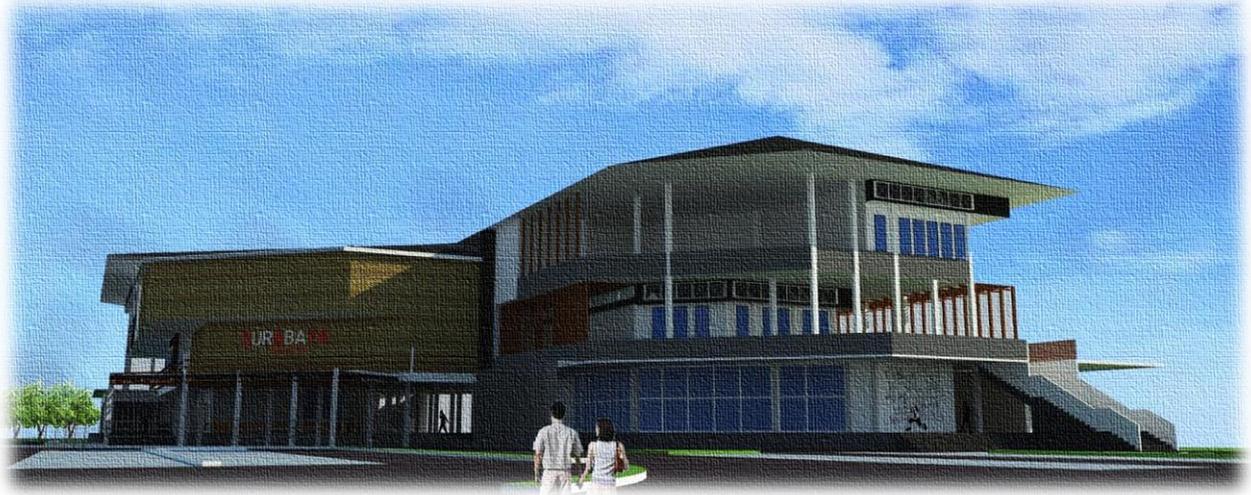


Fasilitas Pelatihan Ekonomi Kreatif di Surabaya.

Lexy Wigbert Kumendong dan Luciana Kristanto ,S.T., M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
elwigbert16@gmail.com; lucky@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan Fasilitas Pelatihan Ekonomi Kreatif di Surabaya.

ABSTRAK

Fasilitas pelatihan ekonomi kreatif di Surabaya ini merupakan fasilitas yang ditujukan bagi seluruh kalangan terkhusus remaja dan kalangan menengah kebawah yang ingin belajar menambah *softskill* dan mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia kerja. Hal ini didasarkan dengan sedang berkembangnya ekonomi kreatif di Indonesia. Di harapkan fasilitas ini dapat menumbuhkan bibit-bibit wirausahawan terkhusus di sektor ekonomi kreatif. Fasilitas didesain dengan masalah desain utama banyaknya fungsi pelatihan dalam 1 bangunan, terdiri dari *foodcourt*, fasilitas pengelola, galeri produksi, taman tematik dan juga fasilitas pelatihan. Pada fasilitas pelatihan terdapat ruang kelas, studio praktek, laboratorium komputer dan bahan serta fasilitas penunjang lainnya.

Pendekatan arsitektur simbolik dipilih untuk menciptakan kesan bangunan yang kreatif dan juga dapat menarik minat belajar para remaja, yang merupakan target utama fasilitas ini. Pendalaman karakter ruang dirancang agar dapat terciptanya ruangan yang memiliki karakter sesuai dengan karakter ketrampilan yang dilatihkan, yakni kerajinan tradisional dan modern.

Kata Kunci:
Fasilitas Pelatihan, ekonomi, kreatif, Surabaya, remaja.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada era globalisasi dunia serasa tanpa batasan, hubungan antar negara pun jauh lebih terbuka begitupun persaingan antar negara. Pada era dahulu kekuatan negara di tentukan dari kekuatan militer negara tersebut. Pada era globalisasi kekuatan sebuah negara di tentukan bukan oleh kekuatan militernya namun sumber daya manusianya. Pada bangsa yang besar sumber daya manusia cukup tinggi, dimana mereka memiliki ketrampilan yang cukup serta karakter yang kuat.pada era persaingan sumber daya manusia ini, pembekalan dan juga pembinaan sangat di perlukan, baik untuk mempersiapkan manusia untuk bersaing antar negara maupun dalam negara sendiri. Jumlah penduduk di Indonesia pun terus berkembang, bahkan pertumbuhan penduduk di Indonesia cukup besar sekitar 1,1% pada tahun 2016 (source: data.worldbank.org), namun pertumbuhan penduduk ini tidak di imbangi dengan pertumbuhan perekonomian,yang mencapai 5,02% (source: Ariyani, 2017) dan lapangan pekerjaan. Hal tersebut akan menumbuhkan masalah yang sangat berdampak bagi masyarakat Indonesia, yaitu masalah pengangguran. Kembali lagi pada akhirnya akar masalah dari pengangguran adalah masalah kualitas dari sumber daya manusianya..

Indonesia merupakan salah satu negara besar di dunia (source: okezone, 2016). Dengan status ini pemerintahan Indonesia terus mengembangkan sektor ekonomi kreatif. Sektor UMKM merupakan salah satu sektor yang terus di kembangkan oleh pemerintah Indonesia sebagai salah satu sektor tulang punggung perekonomian bangsa (Source: BEKRAFT). Di tengah perhatian pemerintah di sektor ekonomi kreatif maka peluang lapangan kerja pun terbuka lebar. Fasilitas-fasilitas pelatihan pun mulai bermunculan di Indonesia seperti “Bandung Creatif Hub” di Bandung dan “Jakarta Creativ Hub” di Jakarta. Fasilitas pelatihan ini dapat membantu perkembangan UMKM di Surabaya karena akan banyak bibit baru yang memiliki bekal yang cukup untuk berkompetisi di dunia ekonomi kreatif atau UMKM. Selain itu, dengan adanya pelatihan ini maka juga dapat mengenalkan ketrampilan-ketrampilan lokal, karena ketrampilan lokal dapat dieksplorasi lebih sebagai bahan baku UMKM.

Pengertian dari fasilitas pelatihan ekonomi kreatif adalah suatu kegiatan pelatihan, baik secara teori maupun praktek, yang berfungsi membekali pesertanya dengan ketrampilan non-akademik sebagai bekal persaingan di dunia kerja. Selain itu, pembekalan ini juga dapat membantu sebagai alternatif para remaja dalam memasuki dunia kerja yaitu membuka usaha sendiri dengan modal softskill dan komunitas yang di peroleh dari fasilitas ini. Diharapkan dengan adanya fasilitas ini, dapat menaikkan taraf hidup masyarakat yang berkurangan dan juga membantu mempersiapkan remaja untuk menghadapi dunia kerja. Selain itu, terbentuknya komunitas-komunitas positif yang dapat menjadi langkah awal munculnya UMKM baru di Surabaya dan sekitarnya.

Rumusan Masalah Desain

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah merancang sebuah fasilitas yang menjawab kebutuhan pelatihan ekonomi kreatif yang menyenangkan, menarik minat pengguna dan juga memiliki dampak positif baik pengguna maupun lingkungan sekitar.

Rumusan masalah Khusus pada bangunan ini adalah fasilitas ini memiliki beberapa fungsi yang memiliki karakteristik dan syarat ruang yang berbeda. Sehingga diperlukan adanya keselarasan antar fungsi ruang dalam bangunan.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menyediakan fasilitas pelatihan ekonomi kreatif bagi warga surabaya maupun sekitarnya. Dengan target utama adalah remaja serta kalangan menengah kebawah untuk dapat membekali mereka dengan softskill yang berguna dalam dunia kerja, serta membantu meningkatkan kesejahteraan peserta dan juga memberikan alternatif pada peserta dalam menghadapi dunia kerja.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Surabaya, Jawa Timur. Lokasi tapak strategis karena dekat dengan beberapa instalasi pendidikan dan UMKM.

Data Tapak

- Nama jalan : Jl. Rungkut Mejoyo
- Status lahan : Lahan parkir
- Luas lahan : 11.800 M²
- Tata guna lahan : Fasilitas umum
- Garis sepadan bangunan (GSB) : 10M
- Koefisien dasar bangunan (KDB) : 60%
- Koefisien dasar hijau (KDH) : 40%
- Koefisien luas bangunan (KLB) : 3

(Sumber: Bappeko Surabaya)

DESAIN BANGUNAN

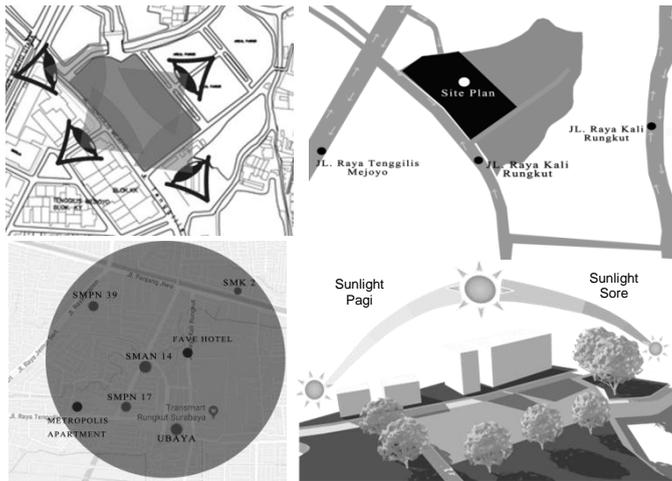
Analisa tapak

Tapak berada di area yang masih belum terbangun dengan keadaan yang asri dan suasana yang nyaman untuk mendukung kegiatan pelatihan ekonomi kreatif.

Lahan eksisting yang merupakan lahan parkir Ubaya dan juga beberapa pemukiman warga menengah dan kos mahasiswa membuat lahan ini cukup strategis dengan target utama fasilitas ini yaitu remaja dan masyarakat kecil menengah. Namun juga memiliki kelemahan karena merupakan lahan parkir, maka site juga perlu membantu menyediakan lahan parkir untuk kebutuhan parkir lahan eksisting, pemakaian secara publik.



Gambar 2.1. Gambar suasana sekitar site



Gambar 2.2 analisa a)daya tangkap b) sirkulasi c)fasilitas penunjang d) matahari

Pada analisa daya tangkap dan juga matahari menghasilkan orientasi bangunan dan juga penempatan ruangan-ruangan yang membutuhkan cahaya matahari seperti ruang jemur batik. Sementara entrance bangunan disesuaikan dengan entrance eksisting site sehingga cukup memudahkan pengunjung yang ingin menuju fasilitas ini.

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dari ekonomi kreatif sendiri. Berfungsi untuk lebih mengenalkan tentang ekonomi kreatif dan mempermudah penggolongan ruang. Hal ini dapat membantu pengguna untuk lebih fokus dalam berlatih dan serta membantu pengelola dalam mengelola kebutuhan tiap ketrampilan yang ada. Pembagian juga di dasarkan kepada kedekatan antar ketrampilan sehingga dapat membantu pengunjung yang datang.

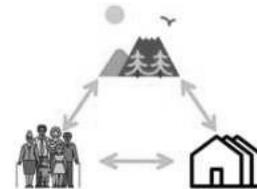
Pembagian karakter ketrampilan di sini adalah ketrampilan modern dan juga ketrampilan tradisional. Dimana kedua ketrampilan ini berkembang di Surabaya dan juga dapat dieksplor menjadi ekonomi kreatif. Pengelompokan ini ditujukan karena kebutuhan material setiap kerajinan berbeda namun ada beberapa yang memiliki karakter yang sama. Dengan pengelompokan ini dapat mempermudah pengelola dalam proses pemeliharaan pelatihan yang ada. Pengelompokan juga didasarkan atas kedekatan ketrampilan dan juga kesinambungan antar ketrampilan, seperti kerajinan batik dan fashion, di mana hasil dari kerajinan batik dapat menjadi bahan baku dalam kerajinan fashion, dsb.

Setiap ketrampilan membutuhkan ruang dan perlakuan yang berbeda begitu juga dengan penggunaannya. Pengelompokan juga ingin mempermudah pengguna untuk membuat komunitas yang memiliki minat yang cukup berdekatan. Selain itu, dengan pengelompokan akan mempermudah pengunjung menemukan tempat latihan yang sesuai dengan minat mereka.

Konsep

Konsep desain menyatu dengan sekitar, dan juga bangunan dapat memiliki dampak positif, bukan hanya untuk pengguna namun juga bagi lingkungan sekitar. Penggunaan warna dan material yang selaras dengan sekitar agar berkesan bangunan lebih ramah terhadap sekitarnya dan lebih menonjolkan apa yang ada di dalam bangunannya.

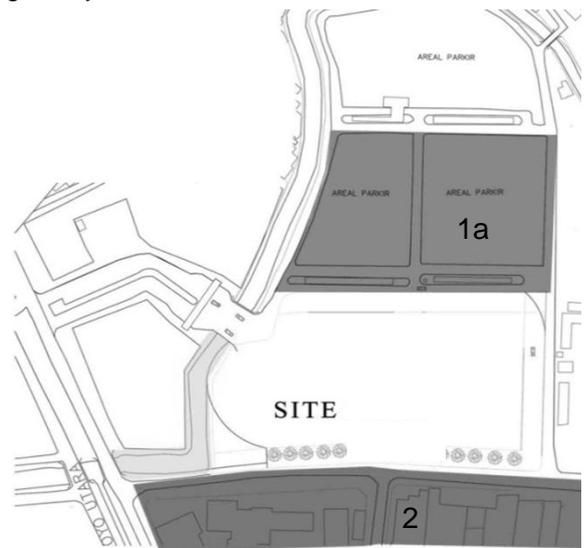
Bentuk dasar yang geometri di pakai untuk lebih menekankan konsep ramah, sederhana dan juga menyatu dengan sekitar.



Gambar 2.3. Konsep

Zoning Bangunan

Berdasarkan konteks site dan analisa tapak, maka ditentukan 3 zona dalam site yaitu Zona penerima, Zona galeri, dan Zona pelatihan yang di bagi menjadi 2 zona.



Gambar 2.4. Zoning site



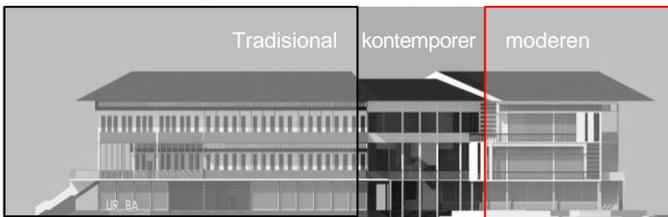
Gambar 2.5. Zoning bangunan

Tatanan massa bangunan berfokus pada satu sisi dan mendekati jalan Rungkut Mejoyo yang memiliki potensi pengguna lebih banyak (2). Selain itu peletakan lahan parkir diletakkan pada bagian depan bangunan yang mengarah pada lahan eksisting (1a). Pembagian zona pada proyek ini adalah lahan parkir (1a), lahan terbuka (4) dan fasilitas utama (3).

Pada bagian lahan parkir di letakkan mengumpul pada satu sisi (1b), ini ditujukan untuk menyelaraskan dengan fungsi bagian sekitarnya dimana lahan parkir site di selaraskan dengan bagian eksisting nya yaitu lahan parkir Ubaya (1a). Hal ini berfungsi agar lahan parkir bangunan dapat di pakai pula oleh pengunjung site eksisting.

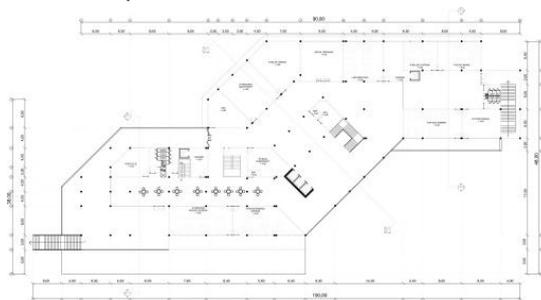
Taman / ruang luarnya (4) mengapit bangunan (3). Taman bersifat tematik yang memiliki fungsi sebagai tempat berkomunitas, tempat belajar, studio foto alami , dsb. Salah satu taman berada di sekitar sungai dan memiliki kolam yang merupakan taman enceng gondok yang merupakan bahan baku kerajinan yang dilatihkan. Hal ini dapat menjadi sarana edukasi dan juga mengurangi penggunaan tenaga dalam pengiriman bahan baku, dan juga dapat menjadi sarana penghijauan.

Pada bangunan utama (3) memiliki 3 bagian tersendiri yang memiliki makna simbolisasi yang berbeda. Zona tradisional, kontemporer dan modern. Zona kontemporer berada di antara zona tradisional dan modern. Bangunan utama memiliki 3 lantai pada masing-masing zona nya. Fasilitas pelatihan terdapat di lantai 2 dan 3. Peletakan zona pelatihan di dasarkan pada analisa privasi pada site. Sementara pada lantai 1 lebih bersifat publik yaitu foodcourt, mini galeri, dan kantor pengelolah.



Gambar 2.6. Pembagian zona bangunan

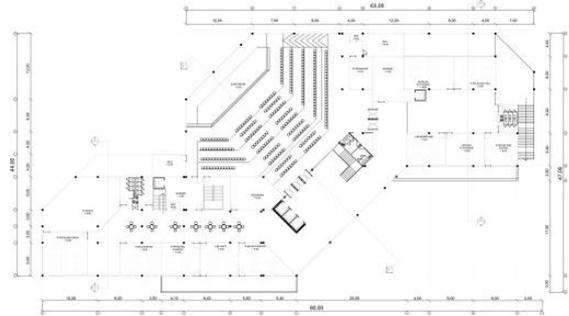
Pada lantai 2 bangunan, terdapat pelatihan ketrampilan dan galeri produksi. Pada lantai zona tradisional terdapat zona handy craft, pada zona ini terdapat kelas pelatihan enceng gondok, papercraft, topeng kertas, hiasan kerang. Pada zona modern terdapat kelas pelatihan muras dan ilustrasi dan beberapa studio pendukung. Pada zona kontemporer terdapat galeri produksi yang memamekan karya-karya hasil dari pelatihan.



Gambar 2.7. Denah lantai 2

Pada lantai 3 bangunan, terdapat pelatihan ketrampilan dan juga ruang audio visual. Pada zona tradisional terdapat kelas pelatihan fashion dan batik serta

ruang penjemuran dan penyimpanan kain. Pada zona modern terdapat kelas pelatihan fotografi yang dilengkapi studio dan ruang cetak. Pada zona kontemporer terdapat ruang audio visual yang berkonsep kontemporer.



Gambar 2. 8. Denah lantai 3

Eksterior Bangunan



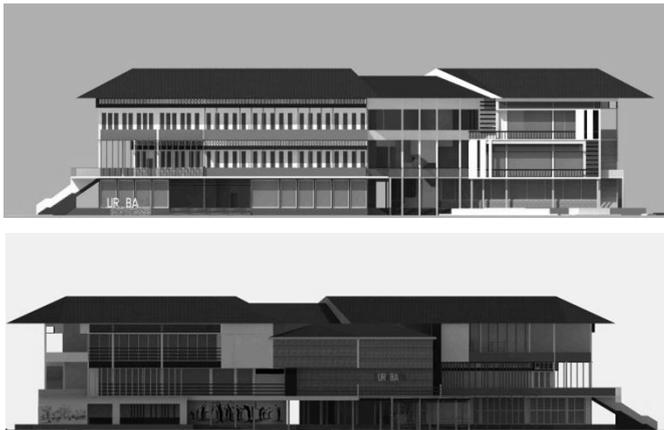
Gambar 2. 9. Prespektif bangunan

Dengan konsep menyatu dengan sekitar dan ingin menampilkan simbolisasi dari ketrampilan yang ada di surabaya. Bagian eksterior bangunan menggunakan elemen yang selaras antar masa bangunan nya namun tetap dapat menceritakan karakter yang berbeda.

Pada bagian masa yang tradisional fasad lebih dominan dengan kisi-kisi kayu. Selain itu warna yang di gunakan lebih gelap yaitu perpaduan hitam dan putih, dengan ornamen kisi-kisi pada bagian atas nya. Hal ini ingin menampilkan karakter ketrampilan tradisional yang sedikit tertutup akan pembaruan, dan memiliki aturan yang baku.

Pada bagian modern, lebih memainkan elemen kaca pada jendelanya. Pada pewarnaan warna yang di mainkan lebih soft yaitu perpaduan warna putih dan abu-abu, warna putih menjadi warna penyatu dengan bagian tradisionalnya. Kesan yang ingin di bawa pada bagian ini adalah ketrampilan modern lebih terbuka dengan perubahan. Kesan lebih terbuka di lukiskan dengan jendela-jendela yang tidak solid.

Pada bagian kontemporer lebih terbuka dengan tidak menggunakan dinding pada bagian luar, fasad lebih dominan dengan railing kaca /kayu. Pada bagian atap menggunakan atap tegola dengan struktur rangka baja.



Gambar 2. 10. Tampak Bangunan

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk menjawab masalah.

Zona tradisional

Pada zona ini terkadang pemilihan nuansa dapat membawa suatu pengalaman yang berbeda. Permainan nuansa ini dapat meningkatkan kenyamanan saat berlatih. Sehingga pada zona tradisional nuansa yang di bawa lebih bersifat tradisional, dan memainkan ornamen-ornamen yang menjadi ciri dari pelatihan yang di latih. Hal ini di tujukan agar saat berlatih peserta dapat lebih merasakan sensasi yang berbeda dan juga menambah minat untuk berlatih.



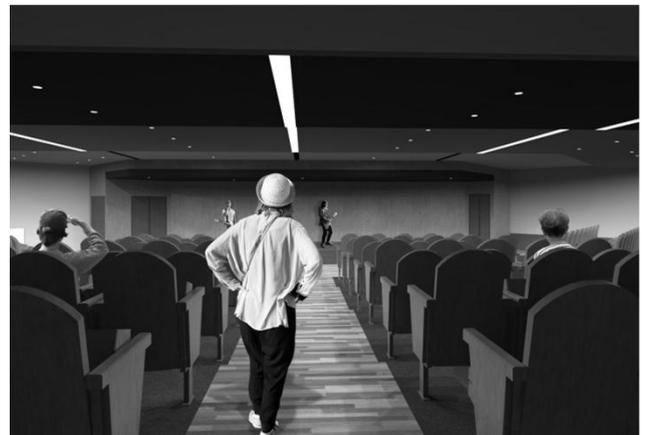
Gambar 2.11. Perspektif interior selasar pelatihan batik

Karakter zona tradisional natural, hangat, simple dan tradisional. Materialnya antara lain, beton, kayu, *perforated gypsum* pada plafonnya, dinding mural bergambar batik pada zona batik sehingga dinding juga berfungsi sebagai tempat pajang batik.

R. serbaguna

Karakter ruang serbaguna hangat,santai dan terbuka dengan material lantai *parquet tiles* memberi kesan hangat dan tradisional. Untuk warna dinding dan plafon ruang menggunakan padukan warna hitam putih, untuk menunjukkan kesan minimalis. Perabot ruang serbaguna dibuat kontemporer seperti kursi, panggung, dll. Kapasitas max 200 orang. Kesan yang ini di tampilkan pada ruang auditorium adalah kesan kontemporer karena berada di zona kontemporer.

Pada bagian selasar auditorium kesan elegan dan mewah dimunculkan, namun tetap memadukan material tradisional. Hal ini ditujukan untuk menampilkan kesan kontemporer yang elegan karena daerah ini akan sering dilalui oleh pengunjung.



Gambar 2.12. Perspektif interior a) auditorium b) selasar auditorium

Zona modern

Pada zona ini terdapat beberapa pelatihan yang bersifat modern seperti ilustrasi, mural, dan juga fotografi.



Gambar 2.13. Prespektif interior selaasar pelatihan mural dan ilustrasi

Pada zona ini nuansa yang ingin di bawa lebih bersifat santai, sederhana, dan hangat. Memainkan ornamen-ornamen mural pada dinding bangunan serta pemilihan warna gelap memberikan nuansa elegan dan mewah. Nuansa ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar para pengguna.

Karakteristik yang ingin disampaikan adalah santai dan hangat. Karakter desain disesuaikan dengan karakteristik cafe. Cafe di pilih dikarenakan cafe merupakan tempat berkumpul yang cukup nyaman bagi remaja dan pemuda.

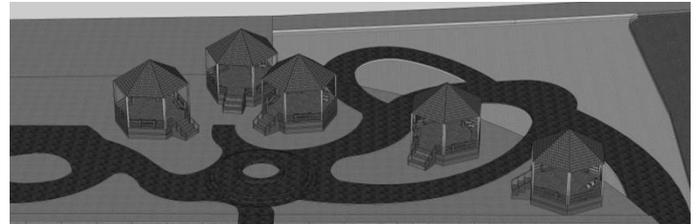
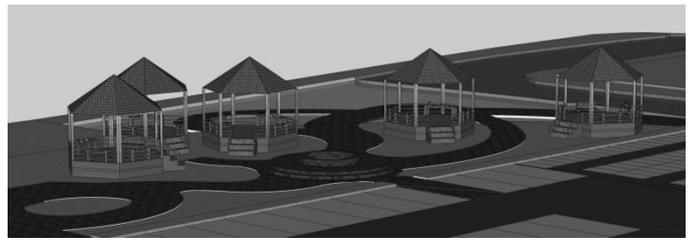


Gambar 2.14. Perspektif interior peltihan mural

Taman / ruang luar

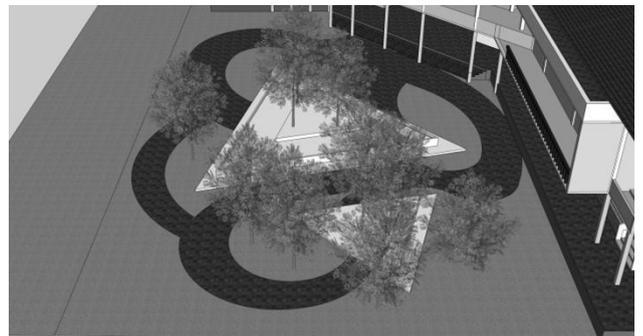
Taman yang berada di fasilitas ini bersifat tematik. Bukan hanya untuk bersantai tetapi taman ini juga memiliki fungsi sebagai taman edukasi enceng gondok dan juga tempat fotografi.taman berada pada sisi fasilitas utama. Dimana taman yang sisi satu dengan sisi lain nya berbeda.

Pada taman enceng gondok terdapat kolam enceng gondok yang juga tersambung dengan sungai yang ada. Pada taman ini terdapat gazebo-gazebo untuk menikmati kolam, berkomunitas maupun untuk tempat latihan fotografi. Nuansa yang dibawakan bersifat natural dan santai.



Gambar 2.15. Perspektif taman enceng gondok

Pada taman sisi belakang bangunan, taman bersifat lebih santai dan lebih terbuka. Hal ini di tujukan agar pengguna dapat lebih menikmati alam. Ornamen-ornamen berbentuk geometris berada di tengah taman yang berfungsi sebagai tempat bersantai. Tidak seperti taman enceng gondok yang memiliki gazebo, taman ini memanfaatkan pohon-pohon besar untuk menjadi pembayangan. Dengan tidak adanya gazebo diharapkan pengunjung dapat lebih merasakan nuansa alami dengan nuansa santai dan simple.

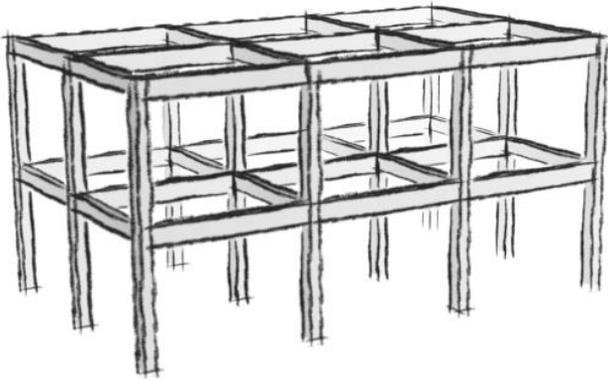


Gambar 2.16. Perspektif taman

Karakteristik yang santai dan nyaman ini di harapkan dapat membantu proses belajar mengajar pada pelatihan ini. Karena belajar tidak hanya di dalam ruangan namun juga bisa di luar ruangan. Selain itu taman diharapkan dapat membantu peserta untuk melepas penat maupun mendapatkan ide unuk menciptakan sesuatu.

Sistem Struktur

Sistem struktur bangunan ini menggunakan sistem struktur bangunan sederhana, yaitu sistem rangka beton bertulang. Kolom pada bangunan ini memiliki ukuran dimensi 30x30 dan memiliki bentuk kotak. Struktur rangka ini berada di seluruh bangunan dan memiliki ukuran kolom yang identik. Pada bagian kanopi parkir menggunakan sistem struktur baja semi permanen, dengan penutup polycarbonat. Struktur atap menggunakan struktur kuda-kuda rangka baja IWF dengan tegola sebagai penutupnya.



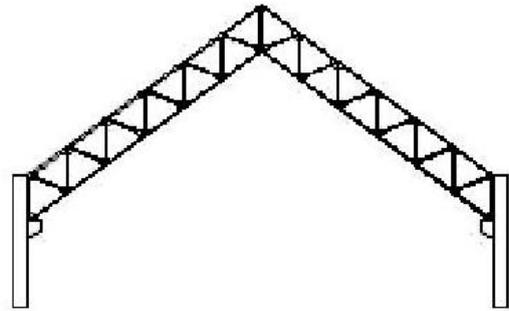
Gambar 2.17. ilustrasi struktur rangka beton
 Sumber : <http://2.bp.blogspot.com/-5CVAYXDES6g/To-qwuwO9PI/AAAAAAAAATE/LAvMJWXBxu8/s1600/DTS-SRPM-01.jpg>

Pada konstruksi bagian modern, modul kolom yang digunakan adalah 8 meter dan 6 meter dengan dimensi kolom 30 x 30 cm dan dimensi balok induk 30 x 80 cm. Pada bagian tradisional modul kolom 8 meter dan 4 meter dengan dimensi kolom 30 x 30 cm dan balok induk 80 x 30 cm dan 60 x 20 cm. Dan pada bagian tengah bangunan menggunakan modul 8 meter, namun pada lantai 3 terdapat auditorium yang mengharuskan bebas kolom dengan balok 100 x 40 cm.



Gambar 2.18. Potongan bangunan

Pada bagian atap, menggunakan struktur kuda-kuda rangka baja IWF, dengan menggunakan reng galvalum. Pemilihan rangka baja di karenakan bentang bangunan mencapai 24 meter. Join antar struktur atap dengan menggunakan las maupun baut. Kuda-kuda rangka ini bertumpu pada pedestal. Sementara untuk material penutup atap menggunakan aspal bitumen atau tegola. Di pilihnya tegola di karenakan penampilan dari tegola tersebut dan juga derajat kemiringan bangunan yang hanya 25 derajat saja, sehingga tidak dimungkinkan menggunakan genteng.



Gambar 2.19. Ilustrasi struktur atap
 Sumber : <https://2.bp.blogspot.com/-Kaz7UCjQA6g/UNxGPG8NJqI/AAAAAAAAAAANs/aOWZnr7o1vw/s1600/20.jpg>

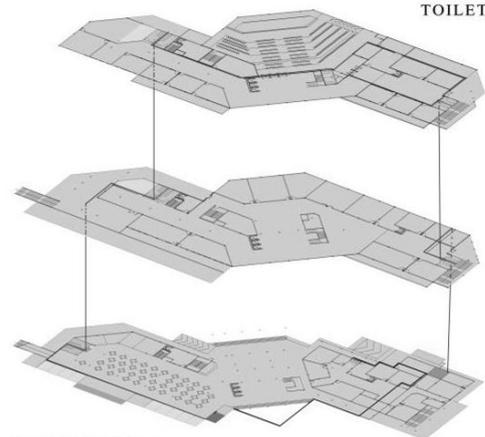
Sistem Utilitas

Sistem utilitas air bersih

Pada bangunan ini menggunakan air yang berasal dari PDAM. Dari PDAM air dialiri menuju tandon bawah dengan melewati meteran. Tandon bawah pada bangunan ini terdapat 2, ini dikarenakan agar kebutuhan air dapat tercukupi. Karena terdapat 2 tandon bawah maka pada bangunan ini memiliki 2 ruang pompa. Pompa ini memompa air dari tandon bawah menuju tandon atas. Sistem *downfeed* ini dipakai agar kebutuhan air tetap dapat tercukupi jikalau ada insiden mati lampu atau sebagainya.

Sistem utilitas air hujan, air di atap ditampung oleh talang lalu di alirkan ke bawah melalui pipa. Pipa pada bangunan ini dimasukkan ke dalam dinding bangunan dan diarahkan menuju bak control.

Sistem utilitas air kotor disalurkan melalui pipa menuju sumur resapan. Sedangkan air kotor dapur menuju bak lemak terlebih dahulu, kemudian menuju sumur resapan. Sistem utilitas kotoran disalurkan melalui pipa menuju septic tank.

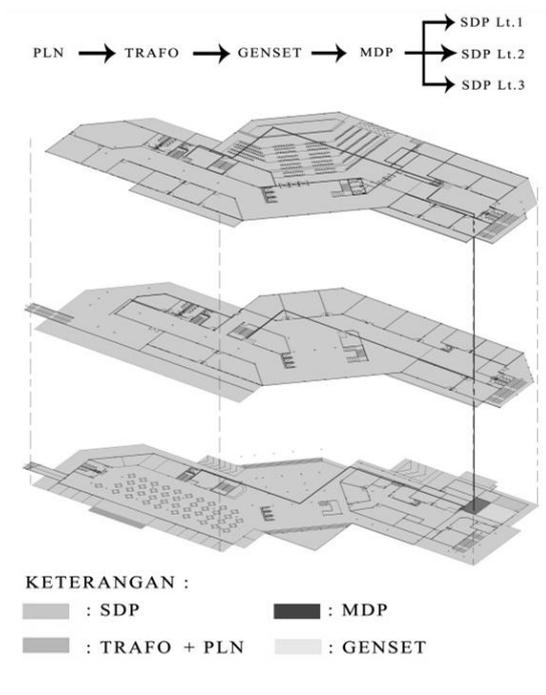


- KETERANGAN :**
- : TANDON
 - : POMPA
 - : TOILET
 - : RETAIL, R RYCLE, R CUCI

Gambar 2.20. Skematik utilitas air bersih

Sistem utilitas listrik

Listrik dari PLN distribusi ke ruang PLN yang ada di lantai 1 bangunan utama → ruang trafo → Genset → ruang MDP → SDP



Gambar 2.21. Skematik utilitas listrik

Sistem pembuangan sampah

Sampah dikumpulkan oleh petugas kebersihan dan diangkut menggunakan lift agar dapat ditampung pada satu ruangan, sehingga memudahkan petugas kebersihan untuk mengambil sampah harian.

KESIMPULAN

Indonesia sebagai negara berkembang sangat memperhatikan perkembangan peekonomian nya, belakangan ini sektor perekonomian kreatif sangat terkenal di Indonesia. Di tengah isu pengembangan ekonomi kreatif perlu juga adanya kemampuan sdm yang memadai agar dapat mendukung progam pemajuan ekonomi kreatif Indonesia. Perancangan Fasilitas pelatihan ekonomi kreatif ini diharapkan dapat menjawab tantangan pemerintah yang terus mengembangan sektor ekonomi kreatif. Fasilitas ini di harapkan dapat menjadi wadah masyarakat untuk berlatih mengembangkan kemampuan *softskill* nya dan dapat belajar pula mengenali kerajinan yang berkembang di surabaya.

Fasilitas pelatihan ini di desain dengan konsep yang ramah dan juga menyatu dengan dengan sekitarnya. Dengan pendekatan dan pendalaman yang fokus pada kenyamanan aktifitas pengguna. Diharapkan fasilitas ini dapat berjalan maksimal dalam mendukung proses belajar dan berlatih serta dapat melahirkan ide-ide kreatif masyarakat Surabaya dan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ariyanti, F. (2017, February 6). BPS: ekonomi RI tumbuh 5,02 persen di 2016. *Liputan6*. Retrived 10 January 2018 from <http://bisnis.liputan6.com/read/2847881/bps-ekonomi-ri-tumbuh-502-persen-di-2016>

BAPPEKO Surabaya. (2010). *RTRW Kota Surabaya*. Retrived 10 June 2017 from https://jdih.surabaya.go.id/pdfdoc/raperta_49.pdf

BERKAF. *Tonggak baru ekonomi kreatif Indonesia* . Retrived 10 January 2018 From <http://www.bekraf.go.id/profil>

Daftar 60 Negara Terbaik dunia, Indonesia peringkat 42. *Okezone*. (2016, january 21). Retrieved 10 June 2017 from <http://economy.okezone.com/read/2016/01/21/320/1293770/daftar-60-negara-terbaik-dunia-indonesia-peringkat-42>

The World Bank. (2017, January 6). *Population growth (annual %)*. Retrived 10 January 2018 from <https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.GROW>