

Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya

Nugraha Adhi Nurtama dan Irwan Santoso
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: ngrhadhi@yahoo.com ; isantoso@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif bangunan sudut pandang mata burung Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya merupakan fasilitas yang ditujukan kepada masyarakat kota Surabaya untuk melatih diri sebelum terjun ke dalam dunia industri Kreatif. Di Indonesia sendiri, Industri kreatif cukup diperhitungkan karena kontribusinya terhadap peningkatan pendapatan daerah maupun negara, serta perannya dalam menyerap banyak tenaga kerja, sehingga ikut meringankan tugas negara dalam menyelesaikan permasalahan kurangnya lapangan pekerjaan, yang selama ini penerapannya hanya mengandalkan dari sektor industri formal dan informal.

Pendekatan sistem organisasi ruang dipilih untuk menciptakan jumlah dan kebutuhan ruangan yang sesuai dan optimal untuk melakukan kegiatan pelatihan didalamnya, sehingga aktivitas pelatihan antar sub-sektor industri kreatif, tidak saling mengganggu satu sama lain. Pendalaman karakter ruang dirancang agar suasana ruang yang terjadi dapat mendukung aktivitas pelatihan didalamnya, sehingga proses pelatihan dapat berjalan dengan baik dan optimal

Kata Kunci: Industri, Kreatif, Pelatihan, Surabaya, Jawa Timur, Ekonomi

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk terbanyak ke-4 di Dunia. Menurut artikel Kemenko pkm (2015) Proyeksi jumlah penduduk Indonesia tahun 2015 sebanyak kurang lebih 255 juta, menjadi terbesar keempat di dunia setelah Cina, India dan Amerika Serikat. walau demikian, Indonesia tidak luput dari permasalahan mengenai lapangan pekerjaan. Banyaknya jumlah penduduk tidak sebanding dengan banyaknya lapangan pekerjaan yang ada terutama di sektor industri formal, Yang akhirnya menciptakan munculnya pengangguran. Pengangguran umumnya disebabkan karena jumlah angkatan kerja atau para pencari kerja tidak sebanding dengan jumlah lapangan kerja yang ada (Sukirno, 2004:327 dalam Prayuda, 2016). Hal tersebut kemudian juga diperparah dengan munculnya pengangguran muda. Pengangguran muda adalah kalangan pengangguran yang berasal dari mahasiswa yang baru menyelesaikan studi kuliah, lulus kemudian menjadi sarjana, tetapi tidak segera mendapatkan pekerjaan. Setiap tahunnya dari ribuan perguruan tinggi di Indonesia, menghasilkan jutaan sarjana baru yang segera membutuhkan pekerjaan, namun kenyataannya jumlah sarjana yang lulus lebih banyak dibandingkan dengan kuota lapangan pekerjaan yang tersedia. Hal tersebut terjadi bertahun-tahun dan akhirnya terakumulasi semakin banyak jumlahnya.

Tenaga Kerja Indonesia:

dalam juta	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
Tenaga Kerja	116.5	119.4	120.3	120.2	121.9	122.4	127.8
- Bekerja	108.2	111.3	113.0	112.8	114.6	114.8	120.8
- Menganggur	8.3	8.1	7.3	7.4	7.2	7.6	7.0

Sumber: BPS

Gambar 1. 1. Jumlah tenaga kerja di Indonesia dari tahun ke tahun (Sumber : <https://www.indonesia-investments.com/id/keuangan/angka-ekonomi-makro/pengangguran/item255?>)

Dengan hadirnya pengangguran muda yang semakin banyak setiap tahunnya, membuat pemerintah harus memutar otak untuk mencari alternatif mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia, hingga akhirnya sektor Industri Kreatif mulai diperhatikan pemerintah, sebagai alternatif dari sektor industri formal maupun sektor industri Informal



Gambar 1. 2. Salah satu aktivitas pekerja sektor formal (Industri) Sumber : <https://mahasiswa.me/2016/12/08/bolehkan-wanita-bekerja/pekerja-pabrik/>

Di Surabaya sendiri, industri kreatif pada tahun 2012 memberikan kontribusi untuk PDB sebesar 12,3 triliun dari total PDRB Surabaya (HIPMI Jatim, 2012), dengan sektor *fashion* atau mode sebagai penyumbang tertinggi. Memang pertumbuhan industri kreatif yang paling tinggi masih dipegang oleh kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Jogjakarta dan juga Bali. Namun bukan tidak mungkin apabila nanti Surabaya juga mampu menyaingi bahkan menyalip kota-kota besar tersebut dan menjadi salah satu kota penghasil industri kreatif yang disegani di Indonesia. Meski begitu, di Surabaya sendiri belum tersedia tempat atau sarana dan fasilitas bagi masyarakat untuk mendapatkan pelatihan mengenai industri kreatif. Kebanyakan pelatihan atau workshop Industri kreatif dilakukan di tempat-tempat yang tidak semestinya seperti *co-working space* atau bahkan *café*, padahal di kota-kota besar lain seperti Jakarta dan Bandung misalnya, sudah mempunyai sarana yang mendukung pelatihan Industri Kreatif.

Melihat kondisi dan peluang yang ada seperti ini, maka perlu disediakan adanya sebuah fasilitas pelatihan industri kreatif di Surabaya, agar bisa digunakan bagi masyarakat Surabaya yang ingin memperdalam keahliannya dalam bidang industri kreatif dengan dilengkapi sarana dan fasilitas yang ada. Diharapkan dengan adanya fasilitas ini nantinya

mampu merangsang keahlian dan kemampuan masyarakat Surabaya dalam berkiperah diberbagai macam bidang industri kreatif.

Rumusan Masalah

Masalah utama proyek rancangan ini adalah membentuk sebuah keteraturan ruang agar tercipta sebuah ruangan yang aman dan nyaman serta tatanan ruang yang tidak membingungkan bagi pengunjung yang datang, dan ruangan ini juga mendukung aktivitas pelatihan dari berbagai macam bidang industri kreatif yang ada saat ini (16 sub-sektor)

Tujuan Perancangan

- Menciptakan area pelatihan khusus bagi industri kreatif di Surabaya
- Mengakomodasi semua jenis kegiatan pelatihan industri kreatif yang berjumlah 16 macam, sesuai dengan klasifikasi oleh BEKRAF.
- Menjadi tempat rekreasi dan sarana refreshing bagi masyarakat Surabaya dengan adanya galeri eksibisi, restoran, serta ruang terbuka hijau.

Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Raya Dr. Ir. H. Soekarno, Surabaya. Tepatnya di seberang restoran “Makmu Eatery” Dalam radius 1 Km dari tapak, tapak dikelilingi oleh area komersial, area hunian warga, dan juga area pendidikan.



Gambar 1. 3. Situasi tapak Sumber: maps.google.com

Data Tapak

- Lokasi : Jalan Raya Dr. Ir. H. Soekarno, Penjaringan Asri, Rungkut Kidul, Rungkut, Surabaya
- Luas Lahan : 14.800 m²
- Tata Guna Lahan: Fasilitas Umum
- KDB : 50%
- KLB : 5 Lantai
- GSB : 3 m (Selatan); 9 m (Barat); 5 m (utara); 5 m (timur)

Batas administratif tapak :

- Utara : Tanah Kosong
- Timur : Tanah Kosong
- Selatan : Perumahan Warga
- Barat : Jalan Raya Dr. Ir. H. Soekarno

DESAIN BANGUNAN

Pendekatan Perancangan

Untuk memecahkan masalah desain, pendekatan yang dipilih adalah pendekatan sistem organisasi ruang, dengan konsep bangunan yaitu keteraturan ruang untuk mendukung aktivitas manusia. Dimana penerapannya adalah dengan cara yang pertama mengerucutkan ke 16 sub-sektor industri kreatif menjadi 4 sektor, kemudian dari 4 sektor tadi terbentuk 4 buah massa utama yang menampung masing-masing jenis pelatihan. Pembagian massa ini bertujuan untuk memisahkan pelatihan-pelatihan yang ada karena karakteristik nya berbeda satu sama lain. Selain itu, dipisahkan agar antara satu pelatihan dengan pelatihan yang lain tidak saling mengganggu



Gambar 2. 1. Pembagian zoning ruangan

Setelah terbagi menjadi beberapa massa dan beberapa ruang pelatihan, barulah dari ruang-ruang yang ada dibentuk karakter ruangnya agar tercipta suasana yang aman dan nyaman serta mendukung kegiatan pelatihan.

Pembagian Massa terdiri atas

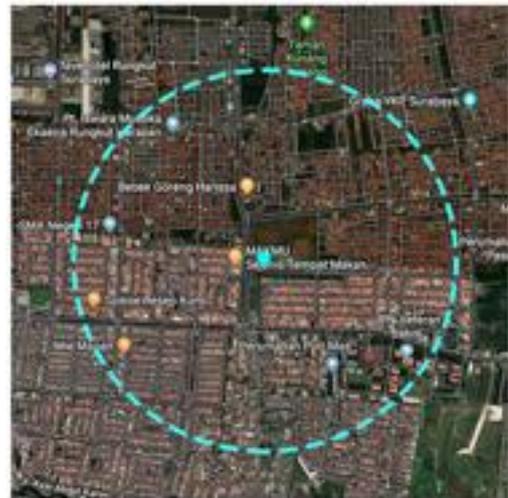
- Sektor Pertunjukan : Seni Pertunjukan dan Musik.
- Sektor Manual (Kerajinan) : Fashion, Seni Rupa, Kriya/kerajinan.
- Sektor Kuliner.
- Sektor Digital : Arsitektur, Desain Interior, Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, Aplikasi Pengembang dan Permainan, Penerbitan, Periklanan, Televisi & Radio, Film, Animasi, Video, Fotografi

Pembagian massa sendiri terjadi karena beberapa pertimbangan, seperti massa digital dimana didalamnya terdapat ruangan-ruangan untuk berlatih kemampuan mengolah konten secara digital dengan media komputer dan perangkat software-hardware lainnya. Sementara massa manual lebih diperuntukan pelatihan dengan menggunakan mesin dan aktivitas manusia. Untuk massa pertunjukan, digunakan untuk pelatihan pertunjukan yang cenderung memerlukan ruang bebas kolom dan juga biasanya polusi suara yang dihasilkan cukup banyak. Sementara itu massa

kuliner dipisahkan dari massa-massa pelatihan yang lain karena pelatihan kuliner berkaitan dengan pengolahan bahan makanan yang nantinya akan dikonsumsi manusia. Sehingga harus tetap dijaga ke higienisannya.

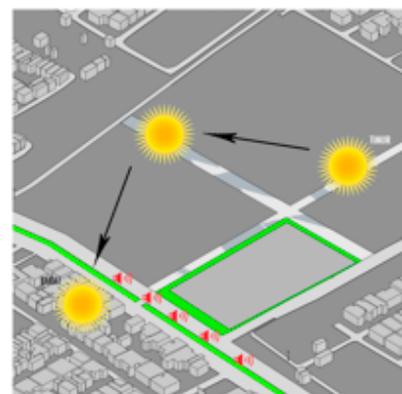
Analisis Tapak

Dalam skala urban (radius 1 kilometer), tapak ini terletak Surabaya timur yang tingkat kepadatannya cukup tinggi. Namun disekitar tapak sendiri banyak dikelilingi oleh area komersial seperti minimarket dan restoran, lalu ada area pendidikan seperti UPN Veteran dan SMAN 17 Surabaya. Dan juga di sebelah selatan tapak terdapat kompleks perumahan warga.



Gambar 2. 2. Tapak dalam radius 1 Km. Sumber : maps.google.com

Bentuk tapak sendiri, memujur dari timur ke barat. orientasi tapak menghadap ke arah Jalan Raya Dr. Ir. H. Soekarno atau menghadap ke arah barat. Sehingga massa bangunan yang nantinya diletakkan di sebelah barat adalah Massa bangunan yang tidak terganggu dengan panas matahari barat dan juga kebisingan jalan raya. Seperti misalnya massa pelatihan pertunjukan, massa pelatihan manual (kerajinan), dan juga massa pelatihan kuliner. Lalu untuk massa pelatihan digital, diletakkan di tapak sebelah selatan karena cenderung lebih sepi dan tenang, karena dekat dengan perumahan warga, hal ini dikarenakan karena pelatihan pada sub-sektor digital lebih membutuhkan tingkat privasi, dan konsentrasi yang lebih tinggi. Sehingga suasana ruang diusahakan lebih tenang.

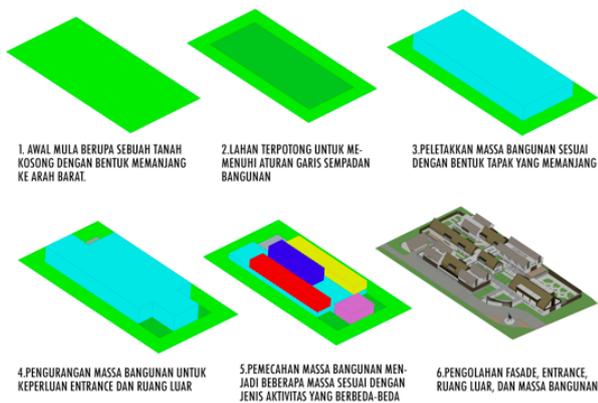


Gambar 2. 3. Analisa tapak

Perancangan

Bila dirangkum, proses transformasi rancangan adalah sebagai berikut (gambar 2.4.):

1. Awal mula adalah sebuah tapak dengan bentuk memanjang ke arah barat
2. Lahan terpotong untuk keperluan garis sempadan bangunan (GSB). Nantinya diatas lahan GSB ini akan dijadikan area vegetasi dan sirkulasi
3. Pembentukan massa bangunan yang mengikuti bentuk tapak dengan memanjang ke arah barat
4. Massa yang ada kemudian dikurangi lagi untuk keperluan sirkulasi kendaraan, *entrance*, serta ruang luar.
5. Massa yang sudah ada, pada akhirnya dipecah lagi menjadi beberapa massa sesuai dengan kebutuhan pelatihan tiap sub-sektor. Pembagian massa sendiri terbagi menjadi 4 massa utama. Penggunaan lantai semi-basement sebagai lahan parkir, untuk mempermudah pengerjaan lahan parkir, dibandingkan dengan harus membuat basement. Karena lokasi tapak ada di daerah Surabaya Timur yang muka air tanah nya cukup tinggi
6. Pada akhirnya, masing-masing massa diolah fasade dan ruang luarnya.



Gambar 2. 4. Transformasi rancangan



Gambar 2. 5. Penempatan massa bangunan dalam tapak

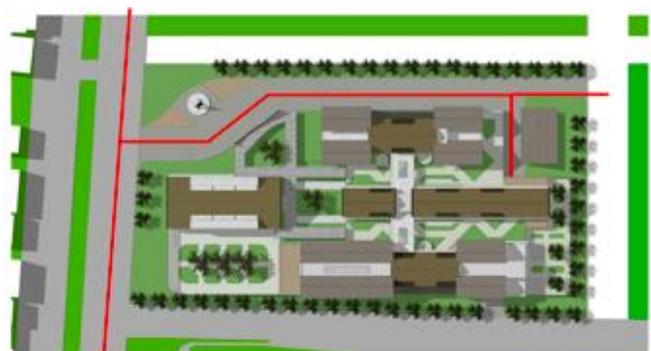
Penempatan massa bangunan yang terjadi adalah sebagai berikut :

- Gedung pelatihan pertunjukan diletakkan di sebelah barat karena dekat dengan jalan raya Dr. Ir. H. Soekarno yang menghasilkan kebisingan, serta terkena panas matahari barat. sementara aktivitas didalam gedung pelatihan tidak telalu terganggu dengan kebisingan yang ada serta panas matahari

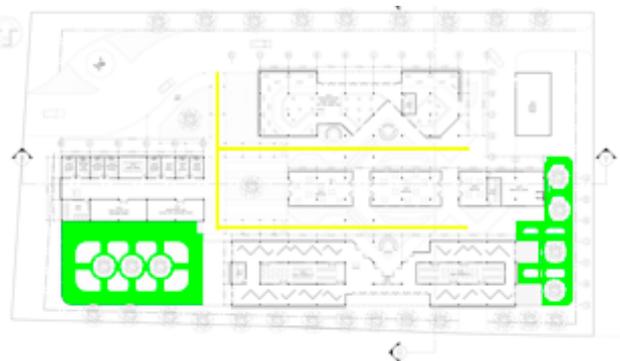
barat karena bisa menggunakan penghawaan buatan.

- Gedung pelatihan manual diletakkan di sebelah utara karena dekat dengan jalan yang berbatasan dengan tanah dengan fungsi kedepannya berupa fasilitas umum. Sehingga jalan itupun berpotensi menjadi bagian dari fasilitas umum, dan juga berpotensi menghasilkan kebisingan. Sementara aktivitas didalam gedung pelatihan juga tidak terlalu terpengaruh dengan kebisingan yang ada.
- Gedung Pelatihan digital diletakkan di sebelah selatan karena aktivitas didalamnya memerlukan ketenangan dan privasi yang lebih tinggi, sehingga diletakkan didekat perumahan warga karena kebisingannya tidak terlalu tinggi
- Gedung pelatihan kuliner diletakkan diantara gedung pelatihan manual dan gedung pelatihan digital karena dilantai satu, terdapat sebuah restoran yang dapat digunakan sebagai tempat transit bagi peserta pelatihan menunggu jadwal pelatihannya tiba.

Sirkulasi didalam tapak menggunakan sirkulasi linear agar memudahkan pengunjung dalam mencapai ruangan yang dituju. Ruang luar diletakkan di sebelah selatan agar lebih private karena berdekatan dengan kompleks perumahan warga. Sementara sirkulasi kendaraan menuju tempat parkir, terletak di sebelah utara karena berdekatan dengan tanah kosong yang kedepannya akan berfungsi sebagai fasilitas umum, sehingga berpotensi menghasilkan kebisingan.



Gambar 2. 6. Konsep sirkulasi kendaraan (garis merah)



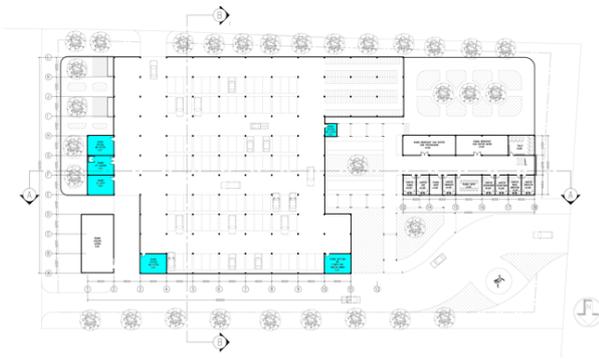
Gambar 2. 7. Konsep sirkulasi manusia (garis kuning)

Zoning dan denah bangunan final Secara keseluruhan, terdiri atas 3 lantai. Yang pertama adalah lantai semi-basement (gambar 2.7) yang

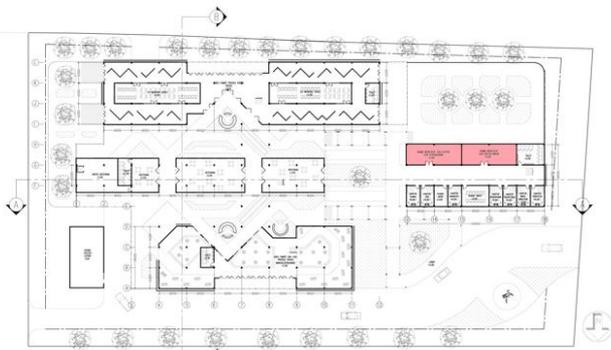
merupakan area parkir kendaraan yang dapat menampung kurang lebih 100 unit mobil dan 200 unit sepeda motor. Serta didalamnya terdapat beberapa ruang utilitas. Lalu diatas lantai semi-basement terdapat lantai 1 (gambar 2.8), yang sebagian besar merupakan fasilitas penunjang dan area komersial di tiap-tiap massa bangunan. Misalnya di gedung pelatihan pertunjukan terdapat kantor pengelola, di gedung pelatihan manual terdapat area pameran dan jual beli, di gedung pelatihan kuliner terdapat restoran, dan di gedung pelatihan digital terdapat *co-working space* dan area pameran produk digital. Diatas lantai 1 terdapat lantai 2 (gambar 2.9) yang merupakan fasilitas utama yaitu fasilitas pelatihan. Pada tiap-tiap massa terdapat beberapa ruang pelatihan untuk *workshop* serta beberapa ruang kelas untuk seminar-seminar.



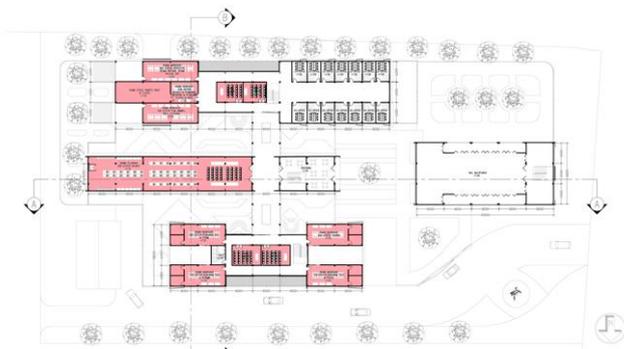
Gambar 2. 11. Site Plan



Gambar 2. 8. Denah lantai semi-basement



Gambar 2. 9. Denah lantai 1



Gambar 2.10. Denah lantai 2

Ekspresi dan Tampilan Bangunan

Tampak eksterior bangunan ini menampilkan dan menyesuaikan kebutuhan fungsi zona ruang di dalamnya. Perpaduan penggunaan material batu alam dan kayu serta penggunaan warna material yang cenderung monokrom, untuk mewujudkan kesan industrialis yang ingin dihasilkan. Sementara permainan material yang digunakan tidak terlalu banyak, untuk mengejar kesan modern dan minimalis yang tercipta.



Gambar 2. 12. Tampak keseluruhan tapak

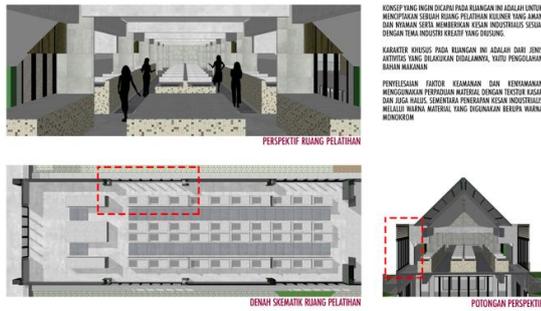
Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang pada beberapa ruang pelatihan serta 1 ruang pameran. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana yang khas bagi pengunjung ketika memasuki atau menggunakan ruangan tersebut.

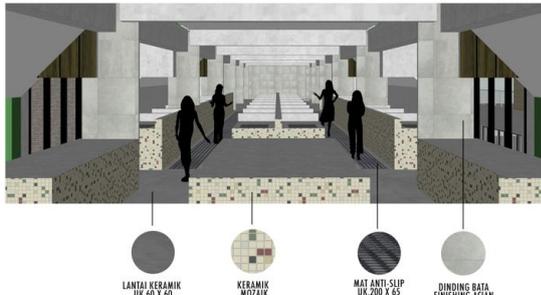
1. Ruang Pelatihan Kuliner

Masalah utama yang sangat berpotensi pada ruang pelatihan kuliner adalah timbulnya cipratan air, bau, dan licin yang disebabkan oleh pengolahan bahan makanan. Untuk mengatasi hal tersebut, pada ruangan pelatihan digunakan material keramik dan mat anti slip pada lantai agar percikan atau kotoran yang dihasilkan pada proses pelatihan dapat segera dibersihkan. Penggunaan mat anti slip juga mencegah terjadinya lantai yang licin yang dapat membahayakan pengguna ruangan.

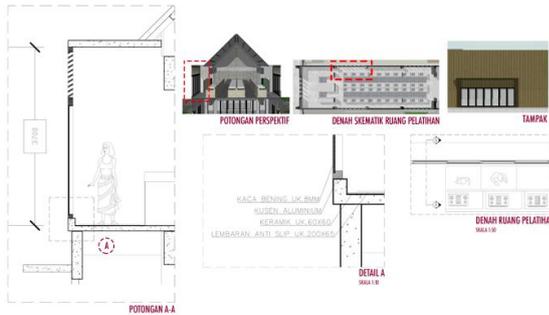
Warna material yang digunakan pada ruangan ini juga lebih kearah monokrom, untuk mewujudkan kesan industrialis sesuai dengan tema industri kreatif yang diusung.



Gambar 2. 13. Pendalaman karakter ruang pelatihan kuliner



Gambar 2. 14. Penggunaan material pada ruang pelatihan kuliner



Gambar 2. 15. Detail ruang pelatihan kuliner

2. Ruang Pelatihan Digital

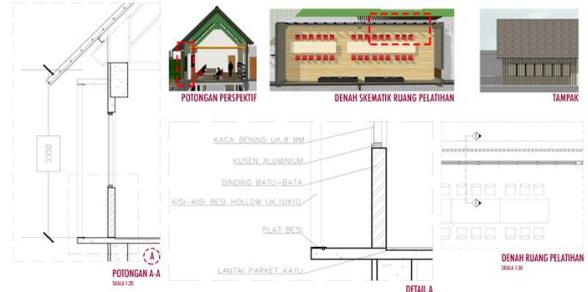
Pada ruangan ini dibutuhkan suasana ruangan yang *homey* dan nyaman, sehingga terasa seperti bekerja atau belajar didalam rumah sendiri. Selain itu karena didalam ruangan ini aktivitas yang terjadi memerlukan ketenangan yang cukup serta konsentrasi yang tinggi, maka dari itu penggunaan materialnya berupa material-material yang biasa digunakan didalam rumah seperti misalnya, lantai parket kayu, dan juga cat dinding dengan warna cerah.



Gambar 2. 16. Pendalaman karakter ruang pelatihan digital



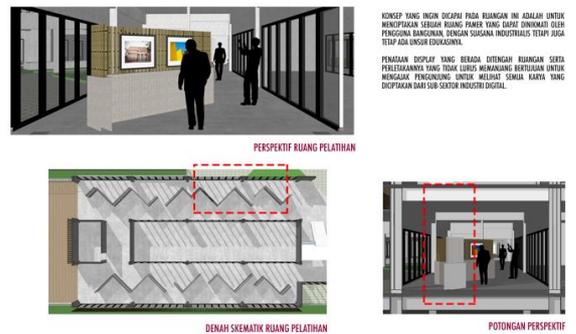
Gambar 2. 17. Penggunaan material pada ruang pelatihan digital



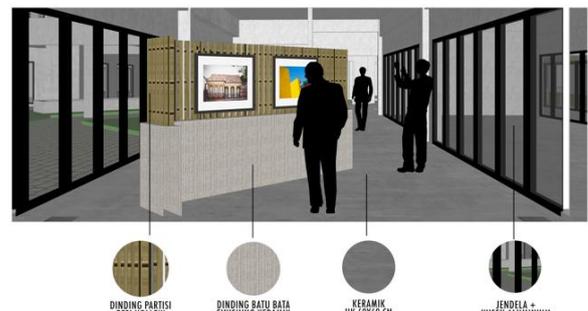
Gambar 2. 18. Detail ruang pelatihan digital

3. Ruang Pamer Digital

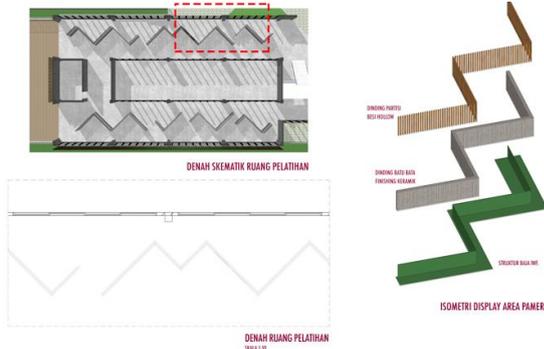
Konsep yang ingin dicapai pada ruangan ini adalah untuk menciptakan sebuah ruang pameran yang dapat dinikmati oleh pengguna bangunan dengan suasana industrialis namun tetap ada unsur edukasinya. Untuk mewujudkan hal tersebut, pada ruangan ini terdapat display pameran yang letaknya ditengah-tengah ruangan dan tatanannya yang tidak beraturan. Selain itu kesan industrialis juga diwujudkan dengan penggunaan material yang mudah perawatannya serta berwarna monokrom abu-abu.



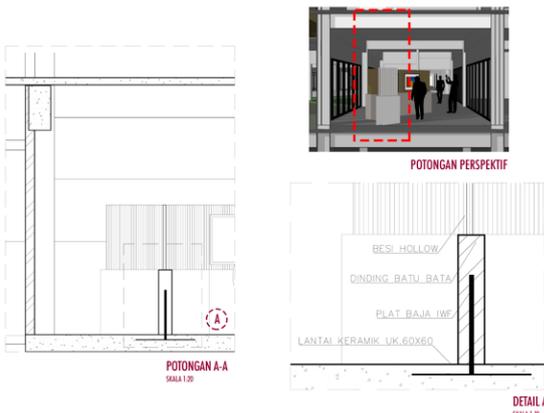
Gambar 2. 19. Pendalaman karakter ruang pameran digital



Gambar 2. 20. Penggunaan material pada ruang pameran digital



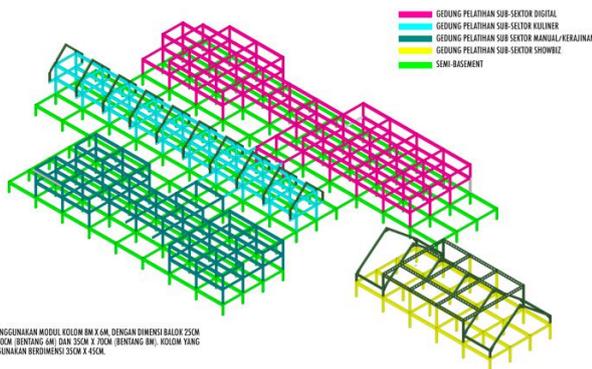
Gambar 2. 21. Detail ruang pameran digital



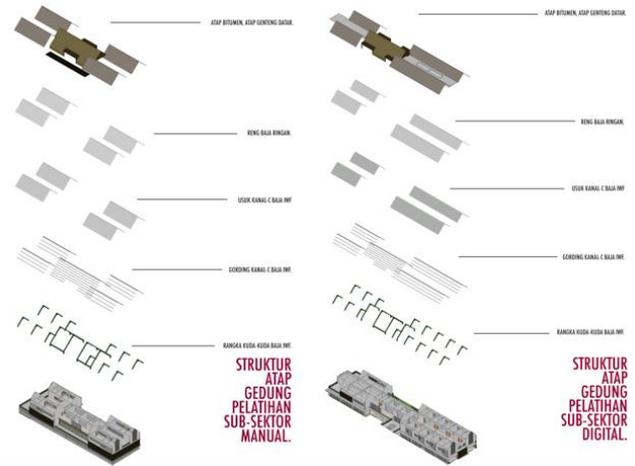
Gambar 2. 22. Detail ruang pameran digital 2

Sistem Struktur

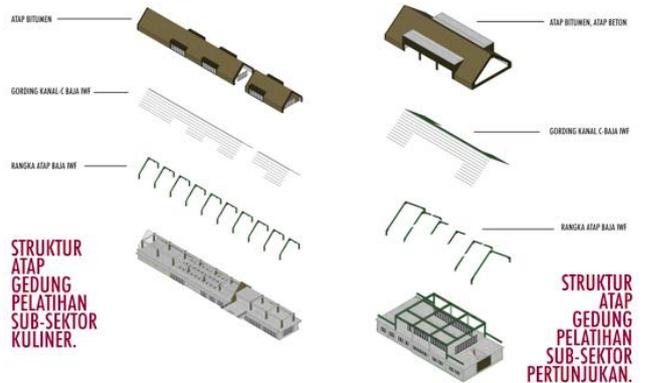
Sebagian besar struktur bangunan menggunakan kolom dan balok beton dengan modul 8m x 6m. Hanya pada lantai 2 gedung pelatihan pertunjukan saja yang menggunakan perpaduan material beton dan baja kastela karena kebutuhan ruang dibawahnya yang harus bebas kolom. Untuk struktur atap menggunakan perpaduan material baja IWF dan baja ringan. Material penutup atap menggunakan perpaduan material atap bitumen dengan genteng beton datar.



Gambar 2. 23. Struktur utama bangunan



Gambar 2. 24. Struktur atap

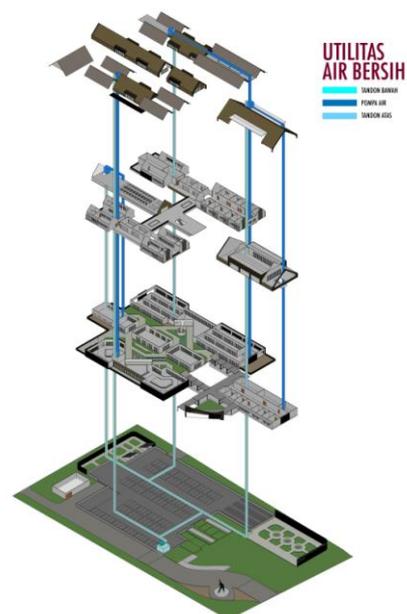


Gambar 2. 25. Struktur atap

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

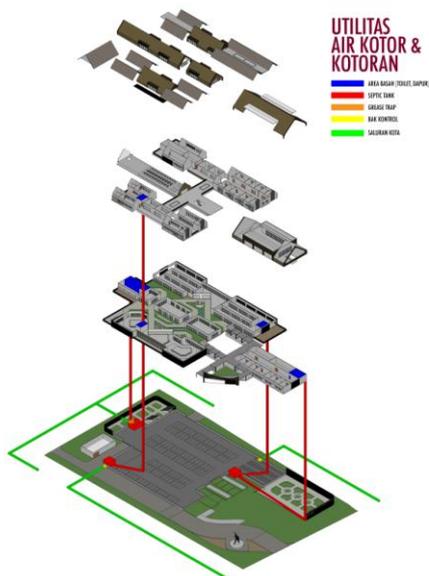
Sistem utilitas air bersih menggunakan tandon bawah untuk menyimpan air, kemudian dengan pompa air disalurkan ke tiap tendon atas yang ada di tiap-tiap massa bangunan. Untuk kemudian didistribusikan ke ruangan-ruangan yang membutuhkan suplai air. Seperti kamar mandi dan dapur.



Gambar 2. 26. Sistem utilitas limbah padat

2. Sistem Air Kotor dan Kotoran

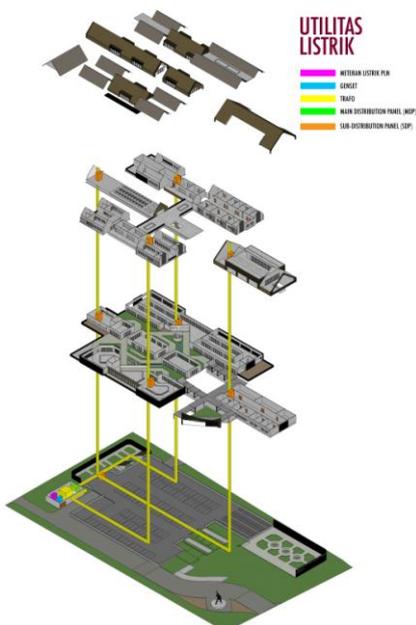
Sistem pembuangan air kotor dan kotoran pada kompleks ini menggunakan beberapa STP (*Sewage Treatment Plant*) yang terdapat di bawah lantai semi-basement. Penggunaan beberapa STP ini untuk menghemat waktu pembuangan air kotor dan kotoran dari masing-masing bangunan, agar jarak tempuhnya tidak terlalu jauh.



Gambar 2. 27. Sistem utilitas limbah cair

3. Sistem Utilitas Listrik

Terdapat ruangan untuk utilitas listrik di luar tiap massa bangunan. Didalamnya terdapat meteran listrik, trafo, genset, serta MDP (*Main Distribution Panel*) nantinya listrik akan langsung dialirkan ke tiap panel SDP (*Sub-Distribution Panel*) yang berada di tiap-tiap massa bangunan



Gambar 2. 28. Sistem utilitas listrik

KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya” ini diharapkan dapat menjadi sarana yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat Surabaya, khususnya bagi yang ingin terjun ke dalam dunia industri kreatif. Rancangan ini juga dapat menjadi sebuah tempat berkumpul bagi para pelaku dunia industri kreatif untuk saling berkumpul, dan saling belajar satu sama lain, agar industri kreatif di Surabaya dapat semakin maju dan terus berinovasi sehingga pada akhirnya Surabaya dapat dikenal di Indonesia atau bahkan di Dunia karena kemajuannya didalam dunia industri kreatif.

Berbagai fasilitas penunjang yang ada didalam gedung ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum untuk saling belajar dan mengapresiasi karya-karya pelaku industri kreatif di Surabaya. Sehingga para pelaku industri kreatif nantinya juga dapat tetap semangat dalam berkarya dan berinovasi

DAFTAR PUSTAKA

Aziz, Fauzan. (2013). *Perkembangan Industri Dan Ekonomi Kreatif Di Indonesia*. Diakses 12 Januari 2018 dari <https://fauzanaziz.wordpress.com/2013/03/12/perkembangan-industri-dan-ekonomi-kreatif-di-indonesia/>

Barbara, Merliana M. (2015). *Industri Kreatif Serap 11,8 Juta Pekerja*. Diakses 12 Januari 2018 dari <http://peluangusaha.kontan.co.id/news/industri-kreatif-serap-118-juta-pekerja>

Humas Kemenko PKM. (2015). *Jumlah Penduduk Indonesia Terbesar Ke Empat Dunia Setelah China, India, Dan Amerika*. Diakses 12 Januari 2018 dari <https://www.kemenkopmk.go.id/artikel/jumlah-penduduk-indonesia-terbesar-ke-empat-dunia-setelah-china-india-dan-amerika>

Pikiran Rakyat. (2012). *Industri Kreatif Sumbang 8,6 Juta Tenaga Kerja*. Diakses 12 Januari 2018 dari <http://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2012/11/21/212191/industri-kreatif-sumbang-86-juta-tenaga-kerja>

Prayuda, M., & Urmila, Dewi. 2016. Pengaruh Inflasi Dan Investasi Yang Berpengaruh Terhadap Pengangguran Di Provinsi Bali tahun 1994-2013. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 5 (1) :69-95

Redaksi. (2015). *Potensi Industri Kreatif Di Surabaya*. Diakses 12 Januari 2018 dari <https://www.encycity.co/potensi-industri-kreatif-di-surabaya/>

Tim Penulis. (2017). *Pengangguran Di Indonesia*. Diakses 12 Januari 2018 dari <https://www.indonesia-investments.com/id/keuangan/angka-ekonomi-makro/pengangguran/item255?>

Zuhra, Wan Ulfa Nur. (2017). *Kontribusi Ekonomi Kreatif Yang Tak Kunjung Tumbuh*. Diakses 12 Januari 2018 dari <https://tirt0.id/kontribusi-ekonomi-kreatif-yang-tak-kunjung-tumbuh-csNo>