

Fasilitas Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Jawa Timur di Surabaya

Jerry Glenn Jeffrey dan Stanislaus Kuntjoro Santoso
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: jerryglennj@gmail.com; kuncoro@petra.ac.id



Gambar. 1.1 Perspektif bangunan (*bird-eye view*) fasilitas pemberdayaan ekonomi kreatif Jawa Timur di Surabaya

ABSTRAK

“Fasilitas Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Jawa Timur di Surabaya” merupakan sarana pelatihan yang memfasilitasi kegiatan ekonomi kreatif yang terdiri dari fashion, kriya, desain arsitektur, desain produk, serta aplikasi komputer dan pengembangan *game*. Fasilitas ini terletak di jalan Sutorejo Barat tepatnya pada lahan kosong dibelakang Universitas Airlangga Kampus C. Tujuan fasilitas ini adalah untuk pelatihan dan memperkenalkan jenis – jenis ekonomi kreatif yang sedang berkembang pesat di Indonesia. Sasaran untuk pemberdayaan adalah anggota UMKM Jawa Timur dan masyarakat umum khususnya usia dewasa muda. Kawasan jalan Sutorejo Barat merupakan kawasan pendidikan dan area perumahan, selain itu lokasi mudah diakses karena dapat diakses melalui jalan MERR yang merupakan jalan strategis dan terhubung dengan jalan tol dari arah luar kota. Sehingga jalan Sutorejo Barat merupakan lokasi yang cukup ideal untuk fasilitas pendidikan dan pemberdayaan. Fasilitas yang ada di pemberdayaan ini antara lain area eksibisi, pemberdayaan kerajinan tangan (terdiri dari *fashion* dan kriya), pemberdayaan digital (terdiri dari desain, sinematografi dan aplikasi komputer), pujasera, penginapan, dan area komunal *outdoor*. Antara pemberdayaan kerajinan tangan dan digital memiliki karakter kegiatan yang berbeda. Pelatihan kerajinan tangan seperti membuat identik dengan pelatihan di ruang semi terbuka. Sedangkan, pelatihan digital sebagian besar dihabiskan di ruangan yang

tertutup. Oleh karena itu, di dalam fasilitas pemberdayaan ini yang sangat perlu diperhatikan adalah masalah kenyamanan dan kebutuhan ruang yang diperlukan untuk masing-masing kegiatan. Pendalaman karakter ruang terkait kebutuhan akan pencahayaan, penghawaan, suasana ruang pelatihan dirancang agar diharapkan pengunjung umum dan peserta pelatihan mendapatkan kenyamanan yang maksimal di Fasilitas Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Jawa Timur baik didalam maupun di luar ruang bangunan.

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

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

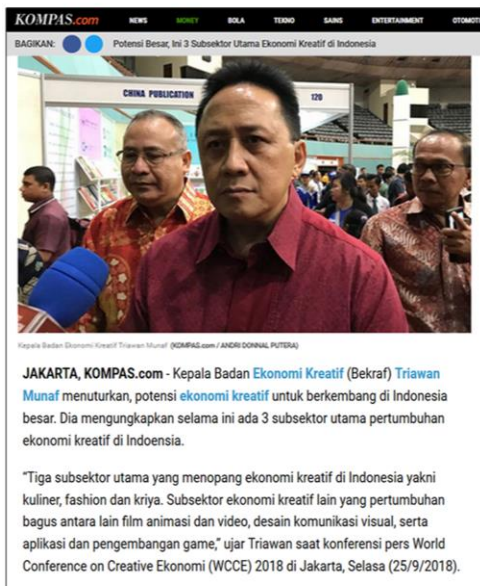
INDONESIA merupakan negara dengan jumlah penduduk terbanyak ke-4 di Dunia. Menurut artikel Kemenko pkm (2015) Proyeksi jumlah penduduk Indonesia tahun 2015 sebanyak kurang lebih 255 juta, menjadi terbesar keempat di dunia setelah Cina, India dan Amerika Serikat. Namun, banyaknya jumlah penduduk tidak diiringi dengan jumlah lapangan kerja yang memadai. Pengangguran umumnya disebabkan

karena jumlah angkatan kerja atau para pencari kerja tidak sebanding dengan jumlah lapangan kerja yang ada (Sukirno, 2004:327, dalam jurnal e-dimensi Petra Nurtama, 2018). Menurut organisasi buruh internasional (*International Labour Organization*), pada Februari 2018, jumlah pengangguran terbuka di Indonesia mencapai 7 juta jiwa, dan 4 juta diantaranya berusia 18-25 tahun yang tergolong dalam kategori usia dewasa muda. Pengangguran muda adalah kalangan pengangguran yang berasal dari lulusan sekolah menengah atas atau sarjana yang baru menyelesaikan studi kuliah, namun tidak segera mendapatkan pekerjaan.

dalam juta orang	2016	2017	2018 ¹
Tenaga Kerja	127.8	128.1	133.9
- Bekerja	120.8	121.0	127.1
- Menganggur	7.0	7.0	6.9

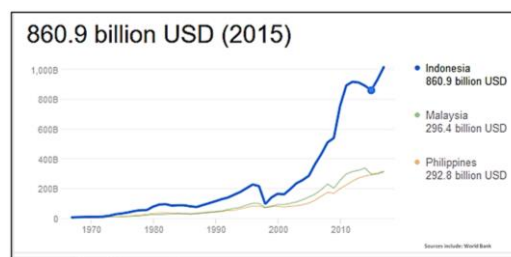
Gambar 1.2. Statistik tenaga kerja dan pengangguran di Indonesia Februari 2018
 Sumber: <https://www.indonesia-investments.com/id/keuangan/angka-ekonomi-makro/pengangguran/item255?>

Oleh karena itu, pemerintah perlu mencari solusi untuk menyelesaikan semakin bertambahnya jumlah pengangguran muda setiap tahunnya. Akhirnya, pemerintah mulai menemukan bahwa pada sektor industri kreatif, yang juga dikenal dengan nama ekonomi kreatif mempunyai potensi besar untuk dikembangkan di Indonesia.

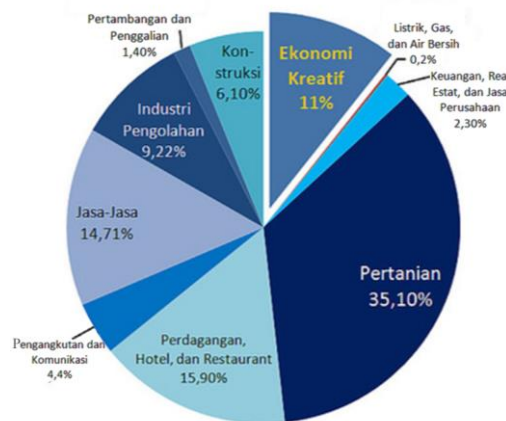


Gambar 1.3. Subsektor ekonomi kreatif yang sedang berkembang pesat.
<https://ekonomi.kompas.com/read/2018/09/25/202052726/potensi-besar-ini-3-subsektor-utama-ekonomi-kreatif-di-indonesia>

Menurut badan ekonomi kreatif (bekraf), pada tahun 2016 terdapat 15 jenis ekonomi kreatif yaitu periklanan, arsitektur, seni rupa, kerajinan, desain, *fashion*, sinematografi, sektor riset dan pengembangan, kuliner, kriya, *game creator*, layanan computer dan piranti lunak (*software*), televisi, industri musik, penerbitan dan percetakan. Menurut sumber Ekonomi Kompas (2018), kepala bekraf Triawan Munaf mengungkapkan tiga subsektor utama ekonomi kreatif di Indonesia yakni kuliner, *fashion*, dan kriya. Subsektor ekonomi kreatif lainnya yang pertumbuhannya bagus antara lain film animasi dan video, desain, serta aplikasi dan pengembangan *game* seperti yang terdapat pada gambar 1.3.



Persentase Kontribusi Perekonomian Indonesia tahun 2016



Gambar 1.4. Persentase kontribusi ekonomi kreatif pada tahun 2015-2016
 Sumber: goukm.id/ekonomi-kreatif/

Ekonomi Kreatif sedang berkembang pesat di Indonesia. Persentase kontribusi perekonomian Indonesia pada tahun 2015 mencapai menyumbang Rp 860 miliar dolar Amerika atau 7,38 % dari Produk Domestik Bruto (PDB). Dan pada tahun 2016 meningkat menjadi 11% seperti pada gambar 1.4. Jawa Timur adalah provinsi kedua setelah Jawa Barat dalam aspek perkembangan ekonomi kreatif, namun Jawa Timur khususnya kota Surabaya belum memiliki fasilitas pemberdayaan yang memadai seperti di kota besar lainnya seperti Jakarta dan Bandung.

Melihat potensi ekonomi kreatif yang sedang mengalami perkembangan pesat seperti ini, maka diperlukan sebuah fasilitas pelatihan yang dapat mendukung dan mengembangkan ekonomi kreatif di Jawa Timur. Perancangan fasilitas ini berada di ibukota provinsi Jawa Timur yaitu di kota Surabaya. Fasilitas ini ditujukan juga untuk usaha mikro, kecil dan menengah serta masyarakat yang ingin memperdalam keahliannya dalam bidang ekonomi kreatif. Selain itu, terdapat eksibisi yang berguna untuk memperkenalkan tentang ekonomi kreatif kepada masyarakat umum

yang belum mengetahui tentang ekonomi kreatif. Diharapkan dengan adanya fasilitas ini, kedepannya mampu meningkatkan keahlian, kemampuan dan dapat menarik minat masyarakat Jawa Timur, khususnya di kota Surabaya.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu menunjukkan integrasi yang baik antara aktivitas pemberdayaan yang satu dengan pemberdayaan yang lainnya dan sistem sirkulasi antara pengunjung umum dan peserta pemberdayaan.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah sebagai sarana edukasi untuk masyarakat umum Jawa Timur untuk dapat lebih mengenal serta mengembangkan kemampuan dan mengaplikasikannya di berbagai bidang ekonomi kreatif.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.5. Tata guna lahan kecamatan Mulyorejo, Surabaya
 Sumber: petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/

Lokasi tapak terletak di Sutorejo Barat, Kec. Mulyorejo, Surabaya, dan merupakan lahan kosong. Area perumahan daerah Sutorejo Timur. Daerah ini merupakan kawasan pendidikan dan perumahan dengan fasilitas umum seperti yang dapat dilihat pada gambar 1.5. Area ini juga merupakan jalan sekunder yang terhubung langsung dengan jalan Dr. Ir. H. Soekarno (*Middle East Ring Road*) sehingga akses cukup mudah dari daerah luar kota Jawa Timur dapat melalui jalur tol.



Gambar 1.6. Lokasi tapak eksisting.
 Sumber: <https://www.google.com/maps>

Data Tapak

- Nama jalan : Jl. Sutorejo Barat
- Status lahan : Tanah kosong
- Luas lahan : 9460 m²
- Tata guna lahan : Fasilitas Umum
- Garis sepadan bangunan (GSB)
 - Depan : 6 meter
 - Belakang, kiri, kanan : 4 meter
- Koefisien dasar bangunan (KDB) : 60%
- Koefisien dasar hijau (KDH) : 10%
- Koefisien luas bangunan (KLB) : 10
- Tinggi bangunan maksimal : 45 meter
- Jumlah lantai maksimal : 5 lantai

(Sumber: petaperuntukan.cktr.web.id/)

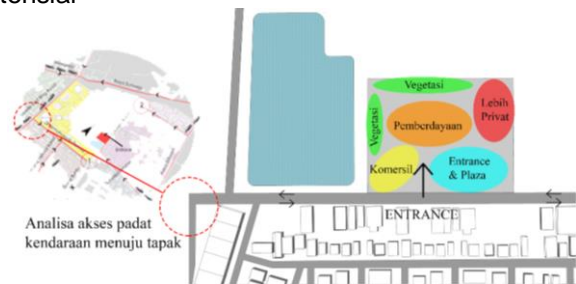
DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 1. Analisa tapak

Akses ke jalan raya berada pada sisi timur arah masuk ke tapak. Kelebihan dari tapak ini adalah memiliki tingkat kebisingan yang rendah karena berada pada lahan kosong di dekat kawasan perumahan. Suasana yang tenang, akses mudah, dan berada pada kawasan pendidikan SMA sederajat hingga universitas sehingga ideal untuk fasilitas pemberdayaan dengan sasaran pengguna usia dewasa muda. Kelemahan dari tapak ini adalah kurang memiliki view yang potensial



Gambar 2. 2. Zoning pada tapak

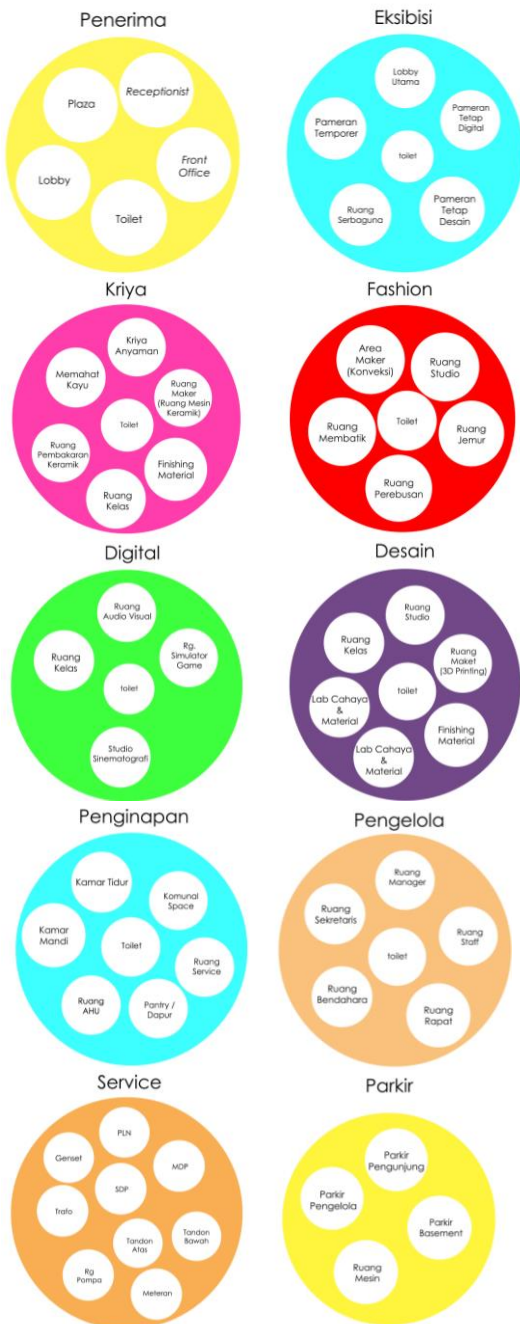
Pembagian *zoning* pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 4 area, yaitu: area pemberdayaan, area komersil, area *entrance* dan *plaza* serta area penginapan, lalu terdapat tambahan vegetasi pada sekitar tapak. Area ruang luar dengan vegetasi yang akan menjadi penghubung antara area yang satu dengan area yang lainnya sesuai dengan konsep perancangan.

B. Tipe Pengguna



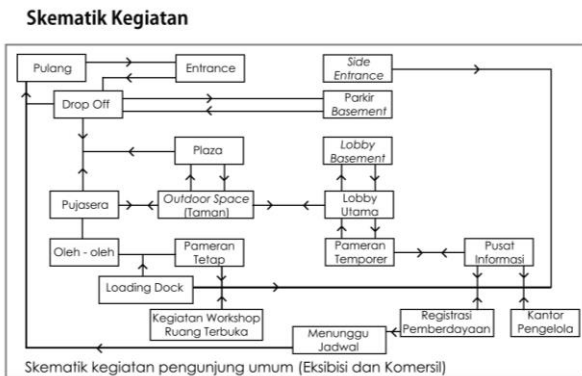
Gambar 2. 3. Tipe pengguna fasilitas

C. Pengelompokan Kegiatan Ruang

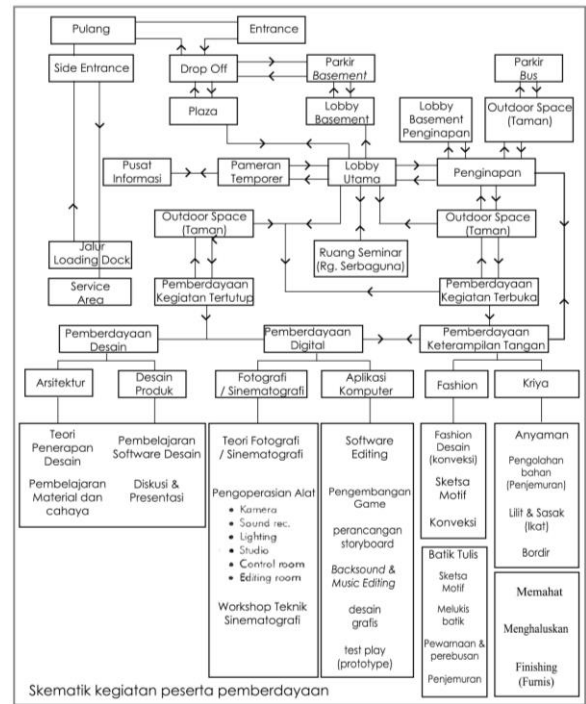


Gambar 2.4. Pengelompokan kegiatan ruang pada fasilitas pemberdayaan

D. Skematik Kegiatan



Gambar 2.5. Skematik kegiatan pengunjung umum



Gambar 2.6. Skematik kegiatan peserta pemberdayaan

E. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan sistem, yaitu sistem sirkulasi dan pengelompokan kegiatan.



Karakteristik:



Menimbulkan asap



lesehan ruangan terbuka



penghawaan dan pencahayaan alami

Gambar 2.7. Analisa pendekatan kebutuhan perancangan ruang terbuka.



Karakteristik:



Membutuhkan pencahayaan yang memadai (alami dan pasif)



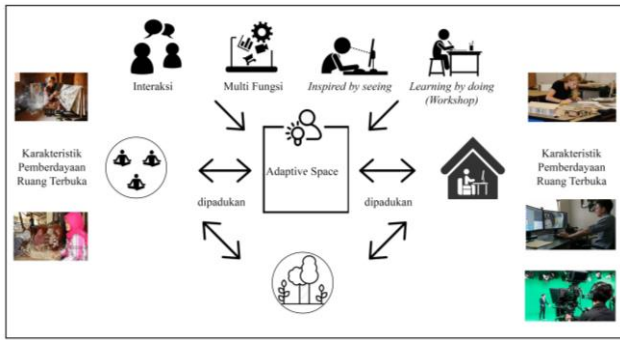
Menggunakan peralatan di ruang tertutup



Memerlukan pencahayaan dan peralatan khusus

Gambar 2.8. Analisa pendekatan kebutuhan perancangan ruang tertutup.

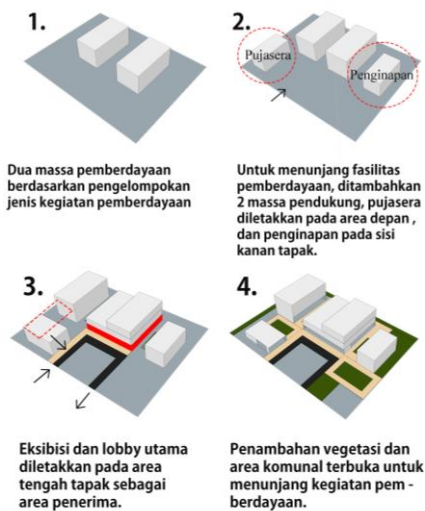
Pendekatan pada kegiatan pemberdayaan ruang semi terbuka didasarkan pada kebutuhan pelatihan kerajinan tangan. Karakteristik tradisional dan pengolahan dengan teknik manual saat dilakukan di ruang terbuka mendapatkan pencahayaan dan penghawaan alami yang lebih maksimal, selain itu pada area *workshop* terdapat area lesehan untuk melakukan pelatihan lebih luasa dan fleksibel. Pendekatan pada kegiatan pemberdayaan ruang tertutup membutuhkan peralatan dan teknologi. Sehingga pelatihan ini sebagian besar dilakukan di ruang tertutup yang menggunakan penghawaan aktif, serta terdapat kebutuhan seperti pelatihan sinematografi yang menggunakan pencahayaan khusus seperti pada gambar 2.8.



Gambar 2.9. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Konsep perancangan yang digunakan adalah pengolahan ruang yang mampu mawadahi kebutuhan pelatihan ekonomi kreatif yang memiliki karakteristik beragam. Maka munculah konsep “adaptive space” seperti pada gambar 2.9. Karakteristik dari kegiatan ekonomi kreatif dikelompokkan berdasarkan “kegiatan ruang terbuka” dan “ruang tertutup”. Lalu, dua jenis karakter kegiatan yang berbeda dipadukan dengan pengolahan ruang dalam dan ruang luar seperti pada gambar 2.7. dan 2.8. Ruang-ruang yang tercipta baik ruang dalam maupun luar di desain sebegitu rupa untuk menunjang salah satu bagian pelatihan dari fasilitas pemberdayaan ini sendiri yaitu *workshop*, berdiskusi dan presentasi di ruang terbuka. Sehingga melalui pengolahan area komunal terbuka diharapkan setiap pengguna bisa berproses dengan lebih maksimal.

F. Transformasi Bentuk

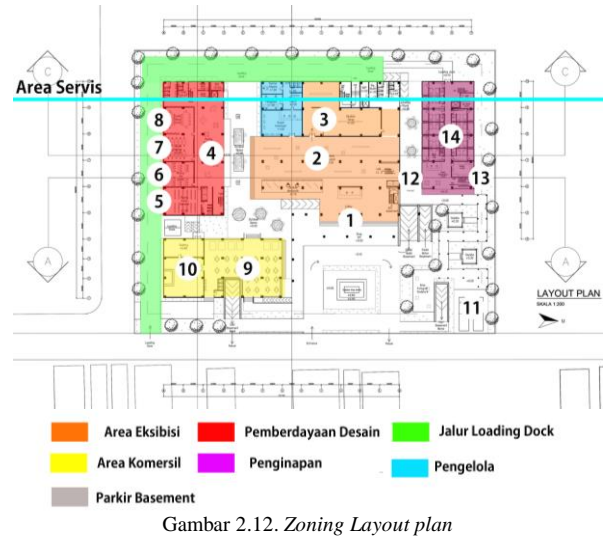


Gambar 2.10. Transformasi bentuk

G. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.11. Site plan



Gambar 2.12. Zoning Layout plan

H. Fasilitas Bangunan Lantai Ground

Pada lantai *ground* fasilitas ini terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- Area Eksibisi

Berada pada area penerima yang terhubung langsung dengan *lobby* utama. Fasilitas ini bertujuan untuk menarik minat pengunjung umum yang datang untuk dapat mengenal tentang ekonomi kreatif. Fasilitas ini terdiri dari:

 - 1 : *main lobby* untuk menyambut dan mengarahkan pengunjung yang datang
 - 2 : eksibisi temporer yang berisi pameran kriya, *fashion* dan fotografi.
 - 3 : eksibisi tetap yang berisi pameran digital seperti sinematografi, desain, dan pengembangan *game*.
- Pemberdayaan Desain

Merupakan pemberdayaan yang menggunakan peralatan menggambar dan perangkat aplikasi komputer yang terdiri dari desain produk dan desain arsitektur yang dilakukan secara rotasi setiap bulannya. Fasilitas pemberdayaan desain terdiri dari:

 - 4 : area komunal dan diskusi terbuka
 - 5 : ruang kelas
 - 6 : ruang laboratoriu *CAD*
 - 7 : studio desain
 - 8 : *maker space* maket dan diskusi
- Area Komersil

Merupakan massa pendukung untuk menunjang eksibisi. Terdapat pujasera dan toko oleh-oleh yang diletakkan pada bagian tapak depan tapak dekat *entrance* guna menarik minat pengunjung untuk datang dan berbelanja. Fasilitas ini terdiri dari:

 - 9 : pujasera
 - 10 : toko oleh-oleh
- Penginapan

Merupakan massa pendukung untuk menunjang aktivitas pemberdayaan yang dilakukan lebih dari 1 hari dan ditujukan untuk peserta *UMKM* yang berasal dari luar kota.

 - 11 : parkir bus
 - 12 : *lobby* penerima
 - 13 : dapur / *pantry*
 - 14 : kamar tidur laki-laki



Gambar 2.13. Zoning Denah lantai 2

I. Fasilitas Bangunan Lantai 2

Pada lantai 2 terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- **Pemberdayaan Digital**
Merupakan fasilitas pemberdayaan yang menggunakan peralatan digital seperti komputer, kamera, dan sebagainya. Fasilitas digital terdiri dari pemberdayaan pengembangan *game*, aplikasi komputer, dan sinematografi yang dilakukan secara rotasi setiap bulannya. Fasilitas pemberdayaan digital terdiri dari:

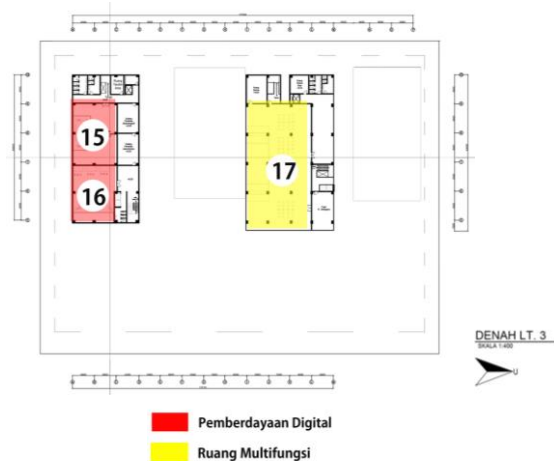
- 1 : studio rekaman / *sound*
- 2 : ruang kelas
- 3 : ruang audio visual
- 4 : *printing* 2 dimensi dan 3 dimensi

- **Pemberdayaan Kerajinan Tangan**
Merupakan fasilitas pemberdayaan yang menggunakan peralatan tradisional seperti *canting* dan lilin, alat pahat, alat jahit serta menggunakan teknik anyaman untuk menghasilkan sebuah kerajinan dari tangan. Fasilitas ini terdiri dari pemberdayaan *fashion* dan kriya yang dilakukan secara rotasi setiap bulannya. Fasilitas pemberdayaan kerajinan tangan terdiri dari:

- 5 : studio gambar
- 6 : area *workshop* lesehan
- 7 : ruang pelatan kriya
- 8 : ruang konveksi
- 9 : ruang pengolahan material
- 10 : area *workshop* lesehan

- **Peningapan**
Pada penginapan lantai 2 ditujukan untuk peserta pemberdayaan perempuan, dan lantai 1 digunakan untuk peserta pemberdayaan laki-laki. Fasilitas penginapan lantai 2 terdiri dari

- 11 : kamar tidur perempuan
- 12 : ruang komunal
- 13 : dapur
- 14 : ruang sdp dan *shaft*



Gambar 2.14. Zoning Denah lantai 3

J. Fasilitas Bangunan Lantai 3

Pada lantai 3 terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- **Pemberdayaan Digital**
Merupakan fasilitas pemberdayaan yang digunakan untuk praktek seperti ruang laboratorium dan *workshop* sinematografi
15 : ruang laboratorium desain
15 : ruang sinematografi
- **Ruang Multifungsi**
Merupakan ruang yang digunakan untuk acara seminar dan penyambutan peserta pemberdayaan.

K. Ekspresi dan Tampilan Bangunan



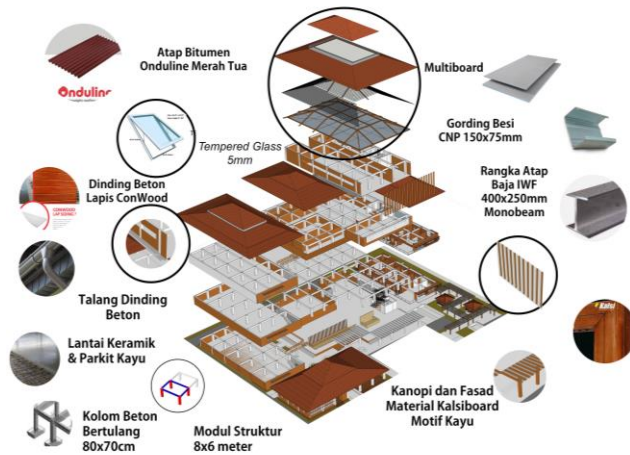
Gambar 2.15. Perspektif suasana ruang luar

Tampak eksterior pada bangunan pemberdayaan ini menggunakan material dinding beton yang dilapis dengan dinding *conwood* seperti pada gambar 2.15. untuk mendapatkan kesan ruang yang alami.



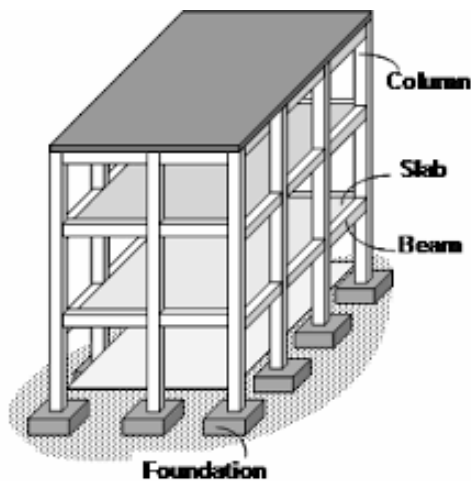
Gambar 2.16. Perspektif interior eksibisi dan eksterior area taman

L. Sistem Struktur Bangunan



Gambar 2.17. Isometri Struktur

Modul struktur yang digunakan adalah 6x8 meter, modul ini digunakan untuk kebutuhan ruang kelas dan juga modul untuk parkir *basement*. Material struktur yang digunakan untuk kolom dan balok adalah beton bertulang. Bentuk atap pada bangunan pemberdayaan ini adalah atap joglo dengan rangka baja IWF untuk bentang lebar pada ruang lantai 3 dengan penutup atap dari bitumen berwarna merah tua.



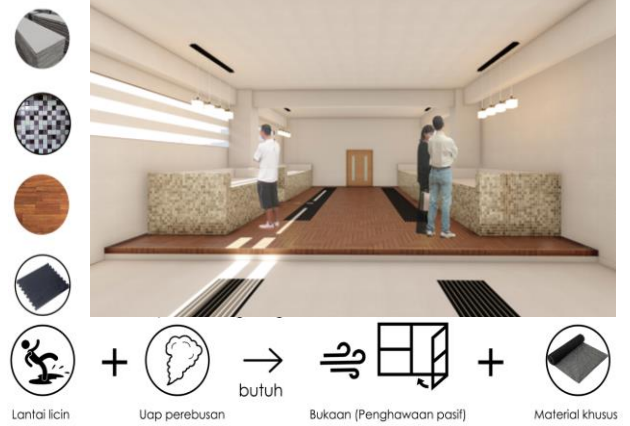
Gambar 2. 28. Sistem struktur rangka konstruksi beton bertulang. Sumber: world-housing.net

M. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang pada beberapa ruang pelatihan. Tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan dari setiap ruang dan menciptakan suasana yang khas bagi pengguna saat berada pada ruang tersebut.

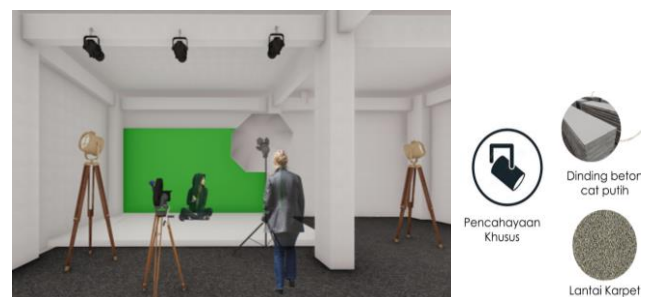


Gambar 2.19. Pendalaman karakter ruang pelatihan membuat



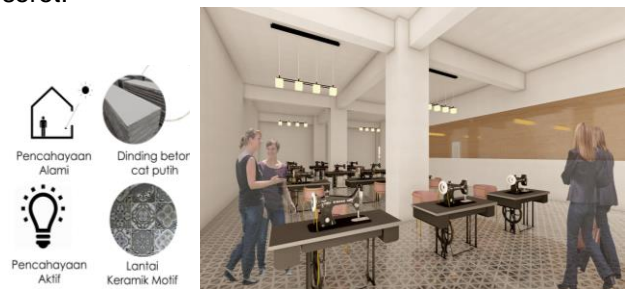
Gambar 2.20. Pendalaman karakter ruang pengolahan bahan baku batik

Saat membuat batik, membutuhkan sirkulasi udara yang baik karena saat *mencanting* menggunakan lilin maka akan timbul asap dari pembakaran sehingga lebih nyaman saat dilakukan di area terbuka seperti pada gambar 2.19. Selain *workshop* lesehan, pada fasilitas pemberdayaan ini terdapat area pengolahan bahan baku, salah satunya adalah perebusan kain mori. Masalah utama yang dapat timbul dari pemberdayaan area basah adalah timbulnya cipratan dan genangan air, licin yang disebabkan dari perebusan kain. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka menggunakan material mat anti slip, agar mencegah orang terpeleset karena lantai licin seperti pada gambar 2.20.



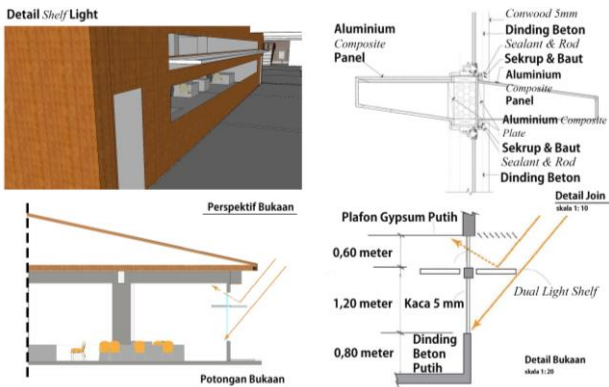
Gambar 2.21. Pendalaman karakter ruang pelatihan sinematografi

Selain itu juga terdapat pemberdayaan ruang tertutup ruang sinematografi seperti pada gambar 2.21. Ruangan sinematografi menggunakan material lantai karpet, dan plafon pada ruangan didesain tinggi agar dapat menggantung lampu khusus seperti lampu sorot.



Gambar 2.22. Pendalaman karakter ruang pelatihan fashion

Pada ruang kelas gambar dan *workshop* yang membutuhkan pencahayaan ekstra, selain terdapat penerangan lampu, terdapat juga bukaan yang besar untuk memasukan cahaya matahari kedalam ruang.

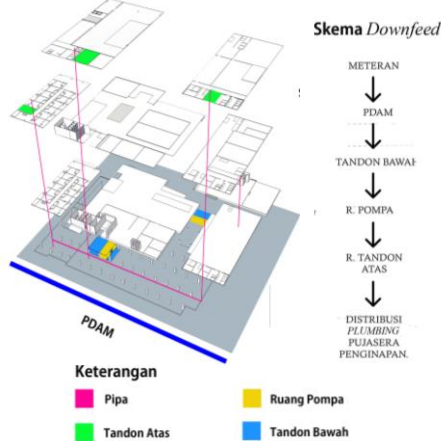


Gambar 2.23. Detail Light Shelf

Selain menggunakan material berwarna cerah yang dapat memantulkan cahaya lebih baik. Pada ruang kelas dan studio juga terdapat bukaan yang dilengkapi *dual light shelf* agar dapat memantulkan cahaya melalui plafon sehingga cahaya yang masuk ke dalam ruangan bisa lebih maksimal.

N. Sistem Utilitas

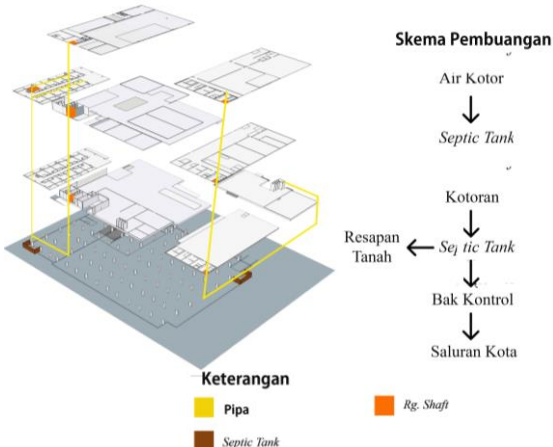
Pada area belakang setiap bangunan terdapat area *service* yang terdiri dari ruang tandon, ruang *shaft*, ruang sdp dan lift *service*.



Gambar 2.24. Utilitas Air Bersih

- Distribusi Air Bersih

Distribusi air bersih pada bangunan massa kompleks dengan sistem *downfeed*, yaitu disalurkan PDAM menuju tandon bawah, kemudian didistribusikan dan ditampung 3 buah tandon tandon atas pada masing-masing bangunan bertingkat seperti pada gambar 2.24.



Gambar 2.25. Utilitas Air Kotor

- Pembuangan Air Kotor dan Kotoran

Terdapat 2 *septic tank* pada area depan dan belakang tapak agar pembuangan air kotor dan kotoran menjadi lebih teratur.

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Jawa Timur di Surabaya ini diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan sektor perekonomian di Surabaya dan negara Indonesia, khususnya di daerah Jawa Timur. Dengan semakin berkembangnya ekonomi kreatif di Indonesia dan banyaknya jumlah masyarakat usia dewasa muda di Indonesia, melalui pemberdayaan pada fasilitas diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan dan kreativitas pada kalangan praktisi ekonomi kreatif. Selain itu, melalui ekisibi yang terdapat pada fasilitas ini memiliki tujuan agar semakin dikenal dan mendapatkan apresiasi yang lebih luas, baik di dalam negeri sampai ke mancanegara. Perancangan ini mencoba menjawab permasalahan perancangan yaitu bagaimana mendesain fasilitas pemberdayaan yang terdapat berbagai jenis ekonomi kreatif yang memiliki karakteristik kegiatan melalui pengelompokan jenis kegiatan, sirkulasi dan suasana ruang pada area ekisibi dan pemberdayaan. Suasana pemberdayaan dengan perancangan ruang dalam dan ruang luar diharapkan dapat memberikan suasana ruang yang nyaman dan khas untuk pelatihan dan jalan-jalan. Sehingga, fasilitas ini dapat menambah wawasan pengunjung dan mengajak pengunjung untuk kembali datang dan meningkatkan kemampuan dan menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai jual tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Adler, D. (1999). *New metric handbook* (2nd ed). Oxford: Reed Educational and Professional Publishing Ltd

Apa ekonomi kreatif dan pontensi besar bagi UKM. (2017). *Go Ukm*. Retrieved Jan 4, 2019 from <http://goukm.id/ekonomi-kreatif/>

Badan Pusat Statistik (2016). *Kota Surabaya dalam angka*. Retrieved Dec 26, 2018 from https://surabayakota.bps.go.id/website/pdf_publicasi/Kota-Surabaya-Dalam-Angka-2016.pdf

Efendi Syahrul, D. (2014, Oct 24) . *Ekonomi kreatif: permasalahan, tantangan dan, prospeknya*. Kompasiana. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/syahrulefendi/54f40a4d745513a12b6c845f/ekonomi-kreatif-permasalahan-tantangan-dan-prospeknya>

Neufert, E. (1996). *Data arsitek* (Jilid 2). Jakarta: Erlangga

Nurtama, Nugraha Adhi. "Fasilitas Pelatihan Industri Kreatif di Surabaya." *eDimensi Arsitektur Petra* 6.1 (2018): 201-208.

Syifa Putri, N. (2018, Sept 25). *Potensi besar, ini 3 subsektor utama ekonomi kreatif di Indonesia*. *Ekonomi Kompas*. Retrieved from <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/09/25/202052726/potensi-besar-ini-3-subsektor-utama-ekonomi-kreatif-di-indonesia>

Shimberck, E. (1986). *Idea, form, and architecture*. London : Von Nostrand Reinhold.

Surabaya dan potensi umkm dalam industri kreatif. (2016). *Mediatama Binakreasi*. Retrieved from <http://mediatamabinakreasi.com/surabaya-dan-potensi-umkm-dalam-industri-kreatif/>