

# Fasilitas Ruang Kerja Bersama di Banjarmasin

Budi Cahyadi Wijaya dan Angela Christysonia Tampubolon  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
[budialiang2305@gmail.com](mailto:budialiang2305@gmail.com) & [angelact@petra.ac.id](mailto:angelact@petra.ac.id)



Gambar 1.1. Perspektif Fasilitas Ruang Kerja Bersama

## ABSTRAK

Zaman sekarang berkembang dengan cepat dan dinamis. Perkembangan ini disertai dengan *trend* dalam ekonomi kreatif dan teknologi. Dalam hal ini, Kota Banjarmasin merasakan perkembangan ini melalui *trend* dalam ekonomi kreatif khususnya fesyen, kriya, dan kuliner, beserta *trend* teknologi melalui gerakan menuju 100 kota pintar. Tetapi, perkembangan zaman juga menciptakan peningkatan dalam angka pengangguran, karena itu, perancangan ini berfokus untuk menyediakan fasilitas kerja bersama yang bergerak di bidang ekonomi kreatif, khususnya pada sektor sektor fesyen, kriya, dan kuliner dengan menerapkan aspek kota pintar. Fasilitas ini berfungsi utamanya sebagai tempat bekerja, berkreasi, dan pelatihan dengan menyediakan ruangan dan alat yang dibutuhkan untuk bekerja. Kemudian fasilitas komersil untuk kegiatan jual beli dan fasilitas kerja pendukung sebagai cara pekerja berinteraksi dan berkolaborasi dengan masyarakat sekitar. Bangunan menerapkan konsep bangunan hijau sebagai bentuk partisipasi perancangan dalam gerakan kota pintar yang diinisiasi oleh pemerintah. Kemudian, untuk menanggapi fasilitas dengan pengguna yang berbeda, fasilitas dirancang dengan menggunakan pendekatan teritorial untuk membagi pengguna berdasarkan fasilitas yang dibutuhkan. Dengan adanya fasilitas ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) atau *startup* dan SDM masyarakat Kota Banjarmasin.

Kata Kunci : Bangunan Hijau, Bekerja, Kolaborasi, Komersil

## 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Zaman sekarang merupakan zaman di mana kehidupan kita dipermudah dengan adanya perangkat-perangkat pintar, perkembangan teknologi, kemudahan dalam mendapatkan informasi, dan sebagainya. Karena itu, zaman ini memiliki dampak positif dan negatif yang berdampak langsung ke dalam kehidupan kita. Dampak positifnya adalah berbagai kemudahan yang telah disebutkan sebelumnya, sedangkan dampak negatifnya muncul dari golongan masyarakat yang tidak mampu mengikuti perkembangan zaman ini. Pengangguran yang terus meningkat adalah contoh dari golongan masyarakat yang tidak dapat mengikuti perkembangan zaman ini, hal ini dikarenakan oleh kurangnya kualifikasi dan sertifikasi yang dibutuhkan untuk pekerjaan sekarang.

Untuk merespon dampak negatif tersebut, masalah dibagi menjadi dua, pertama masalah pengangguran, dan yang kedua masalah ketidakmampuan masyarakat untuk mengikuti perkembangan zaman. Merespon masalah pertama, pengangguran dapat diatasi dengan membuat fasilitas yang mampu membuka lapangan pekerjaan dan fasilitas

pelatihan atau *workshop*. Respon masalah kedua, dapat diselesaikan dengan menyaring *trend* yang sedang terjadi, kemudian berfokus pada *trend* itu. *Trend* yang terjadi sendiri ada pada ekonomi kreatif dan teknologi.

Ekonomi kreatif merupakan sebuah industri yang didasari oleh ide kreatif dalam penciptaan sebuah barang atau jasa (Yunaz et al., 2022). Provinsi Kalimantan Selatan sebagai salah satu provinsi penyumbang capaian ekspor ekonomi kreatif sebesar 173,5 juta dolar Amerika. Kota Banjarmasin sebagai salah satu kota yang berada di dalam Provinsi Kalimantan Selatan, kota yang memiliki potensi perkembangan ekonomi kreatif khususnya dalam sektor fesyen, kriya, dan kuliner, menurut Menteri pariwisata dan ekonomi kreatif (menparekraf), Sandiaga Uno dalam acara Apresiasi Kreasi Indonesia (AKI) di Kota Banjarmasin pada tahun 2022 (mediaindonesia, 2022).

*Trend* yang kedua, perkembangan teknologi yang dirasakan oleh Kota Banjarmasin adalah adanya gerakan “gerakan menuju 100 kota pintar” (Rizkinaswara, 2018). Salah satu aspek kota pintar yang harus dipenuhi agar dapat disebut sebagai kota pintar adalah aspek *smart environment* (Sartika, 2021), aspek ini menyinggung mengenai kriteria bangunan hijau yang harus dipenuhi agar bisa disebut sebagai kota pintar.

Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk membuat fasilitas kerja bersama dengan menyediakan ruang-ruang bagi penyedia lapangan pekerjaan (UMKM atau *startup*) dan pelatihan yang berfokus pada ekonomi kreatif, khususnya pada sektor fesyen, kriya, dan kuliner. Perancangan ini juga menggunakan konsep bangunan hijau untuk mendukung gerakan yang telah diinisiasi oleh pemerintah.

### 1.2 Fungsi Bangunan

Berdasarkan dari latar belakang masalah, bangunan harus memiliki fungsi bekerja, berkreasi, dan pelatihan khususnya untuk pekerja di sektor fesyen, kriya, dan kuliner. Bangunan juga berfungsi untuk menarik minat masyarakat agar masyarakat bisa sadar

terhadap potensi dan *trend* yang sedang terjadi. Karena itu, dibuatlah fungsi untuk kegiatan jual beli dan fungsi kolaborasi. Berdasarkan fungsi-fungsi tersebut, bangunan memiliki beberapa fasilitas berupa:

#### a. Fungsi Utama

- Fasilitas Kerja Bersama (*Working area*)  
Fasilitas ini merupakan fasilitas utama dari bangunan yang terdiri dari dua fungsi, fungsi bekerja dan fungsi pelatihan. Fungsi bekerja ini dikhususkan untuk pekerja UMKM atau *startup* yang baru memulai usahanya. Pekerja ini difasilitasi dengan berbagai peralatan dan ruang yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhannya. Fungsi yang kedua, fungsi pelatihan dengan membuat ruang *workshop* sesuai dengan sektor-sektor yang ada.

#### b. Fungsi Pendukung

- Fasilitas Komersil (*Commercial area*)  
Fasilitas komersil ditujukan untuk menjadi tempat jual beli antara pengguna fasilitas kerja bersama dengan masyarakat sekitar. Fasilitas ini terdiri dari dua area, area *retail* untuk menjual hasil fesyen dan kriya, dan area *food court* untuk menjual produk dari sektor kuliner.
- Fasilitas Kerja Pendukung (*Coworking area*)  
Fasilitas kerja pendukung ditujukan untuk mendorong terjadinya aktivitas sosial dengan tujuan untuk mendapatkan koneksi dan potensi kolaborasi. Pengguna pada fasilitas ini dapat bertemu, berdiskusi, bekerja, dan melakukan seminar.

### 1.3 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan Fasilitas Ruang Kerja Bersama ini adalah:

1. Bagi Pemerintah, meningkatkan pendapatan negara dengan tujuan untuk mempercepat pertumbuhan negara.
2. Bagi Masyarakat, meningkatkan SDM masyarakat dan pengetahuan dalam ekonomi kreatif agar dapat

sadar terhadap *trend* yang sedang terjadi.

3. Bagi Pengguna Bangunan, membantu meningkatkan *skill* dan menyediakan peralatan beserta fasilitas yang dibutuhkan untuk bekerja.

#### 1.4 Rumusan Masalah

##### 1.4.1 Masalah Utama

- **Memiliki banyak fungsi ruang:** Bangunan perancangan dirancang dengan fasilitas kerja bersama, fasilitas komersil, dan fasilitas kerja pendukung. Masing-masing dari fasilitas tersebut memiliki jenis ruang yang berbeda berdasarkan fungsi, pengguna, tingkat privasi, kebutuhan, luas, dan hubungan antar ruang.

##### 1.4.2 Masalah Khusus

- **Memiliki banyak fungsi dan fasilitas dalam bangunan:** Desain harus bisa menyediakan ruang yang memadai dan sesuai berdasarkan fungsinya masing-masing, baik untuk kegiatan bekerja, jual beli, maupun kolaboratif.
- **Memiliki beberapa tipologi pengguna yang berbeda:** Desain ruang pada bangunan harus difokuskan pada jenis tipologi pengguna yang berbeda. Hal ini dikarenakan fungsi bangunan yang beragam sehingga memiliki tipologi pengguna yang berbeda, seperti pekerja dan pengunjung.

## 2 PERANCANGAN TAPAK

### 2.1 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 2.1. Analisis Tapak Makro  
(Sumber : : SIMTARU-BJM, 2024)



Gambar 2.2. Pemilihan Tapak Mikro

Luas Lahan	: 14.468,74 M <sup>2</sup>
Tata Guna Lahan	: Zona Perdagangan dan Jasa
GSB	: 7 m
GSS	: 15 m
KDB	: 80% (maks)
KDB Terbangun	: 6.380 M <sup>2</sup> (44,10%)
KDH	: 10% (min)
KDH Terbangun	: 3.621 M <sup>2</sup> (25,03%)
KLB	: 16 (maks)
KLB Terbangun	: 14.579 M <sup>2</sup> (1,01)

Tapak berlokasi di Jalan RE Martadinata, Telawang, Kec. Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Tapak eksisting berbentuk lahan kosong dengan vegetasi yang tumbuh secara liar. Tapak sendiri berbatasan langsung dengan elemen seperti jalan raya pada sebelah Utara, lahan kosong pada sisi Timur, jembatan penghubung pada sisi Barat, dan sungai pada sisi Selatan bangunan.

### 2.2 Analisis Tapak



Gambar 2.3. Analisis Sirkulasi Menuju Tapak

Berdasarkan analisis pada gambar 2.3, kita dapat melihat bahwa garis merah merupakan jalan yang dapat ditempuh dari jalan utama di Banjarmasin menuju ke lokasi tapak perancangan. Dari gambar tersebut, dapat kita lihat bahwa tapak hanya dapat diakses melalui sisi Utara atau sisi yang berbatasan dengan Jalan RE Martadinata

sebagai satu-satunya sirkulasi keluar masuk tapak (gambar 2.3).



Gambar 2.4. Analisa *Wind Rose* (kiri) & Analisa *Sun Path* (kanan)

(Sumber : *Simulated Historical Climate & Weather Data for Banjarmasin, 2024*)

Berdasarkan data *wind rose* pada tapak, bisa kita lihat bahwa angin makro secara dominan berasal dari sisi Tenggara tapak dan angin mikro berasal dari arah Barat Daya, mengikuti bentuk dari sungai.

Berdasarkan analisis tersebut, tapak dibagi menjadi lima zona yang terdiri dari, zona untuk akses keluar masuk tapak, zona untuk area servis, zona untuk area kerja, zona untuk parkir, dan zona untuk *riverfront*.

### 2.3 Site Plan



Gambar 2.6. *Site Plan*

Pembuatan massa dalam tapak didasari oleh zonasi yang telah dibuat pada analisa zonasi tapak. Akses masuk untuk kendaraan berada pada sisi kanan atas tapak dan akses keluar kendaraan berada pada sisi kiri atas tapak. Area servis bangunan berada pada *void* pada bangunan yang berhadapan dengan jembatan. Dengan adanya *void* yang berada di tengah-tengah area kerja, akses servis bisa menjadi lebih mudah. Zona parkir dibuat menjadi massa yang memiliki fasilitas komersil dan fasilitas kerja pendukung. Zona *riverfront* merupakan area *outdoor* yang berfungsi sebagai titik kumpul, *buffer* antara sungai dengan bangunan, dan area yang menyediakan *view* terhadap sungai.

## 3 PERANCANGAN BANGUNAN

### 3.1 Pendekatan dan Konsep Perancangan

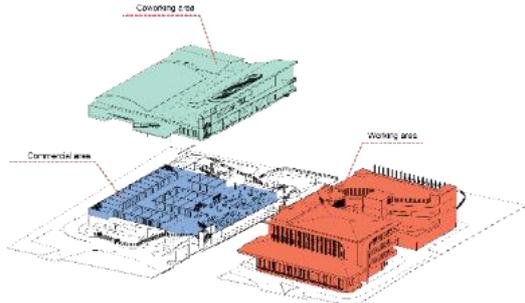
Konsep perancangan diambil dari aspek *smart environment* dari *smart city* (Sartika, 2021) yang memiliki kriteria:

- Pengelolaan tapak**  
Dengan mengikuti RDTR dan peraturan tapak yang berlaku.
- Efisiensi penggunaan energi**  
Dengan membuat *void* untuk penghawaan dan pencahayaan alami masuk ke dalam bangunan dan membuat penataan ruang yang didasari analisis tapak.
- Kualitas udara dalam ruang**  
Dengan membagi bangunan menjadi beberapa zona penghawaan (penghawaan alami, penghawaan buatan yang menggunakan kipas, dan penghawaan buatan menggunakan AC).
- Penggunaan Material Ramah Lingkungan**  
Penggunaan material ramah lingkungan dilakukan dengan menggunakan material lokal.
- Pengelolaan Sampah**  
Sampah dikelola dengan membuat satu titik kumpul sampah dan dekat dengan area servis.
- Pengelolaan Air Limbah**  
Menggunakan STP (*Sewage Treatment Plant*) sebagai tempat pengelolaan air kotor (*black water*), dan *water treatment* untuk mengolah air yang mengandung pewarna dari batik.

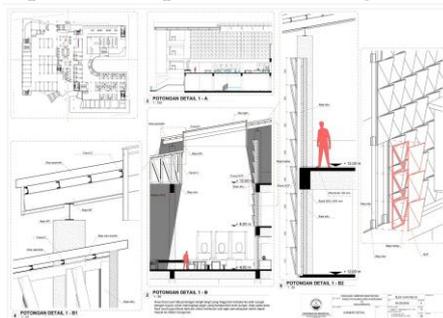


Gambar 3.1. Penerapan Konsep

Bangunan perancangan menggunakan pendekatan teritorial sebagai respon dari masalah banyak tipologi pengguna dengan membagi bangunan sesuai dengan tipologi pengguna beserta fasilitasnya. Dapat dilihat pada gambar 3.3 di bawah, bagian yang berwarna merah merupakan fasilitas kerja bersama, warna biru sebagai fasilitas komersil, dan bagian warna hijau untuk fasilitas kerja pendukung.

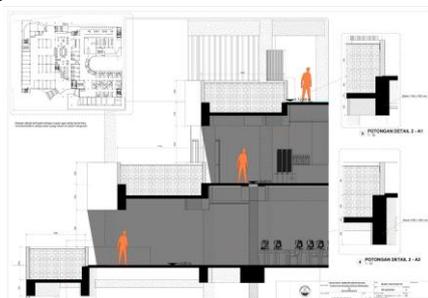


Gambar 3.2. Zoning Tipologi Pengguna  
3.2 Implementasi pada Detail Bangunan



Gambar 3.3. Detail Void pada Area Food Court

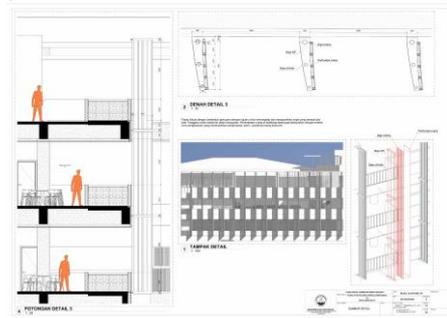
Detail pada gambar 3.3 menunjukkan penerapan salah satu aspek bangunan hijau yaitu dengan void pada area food court yang berfungsi sebagai tempat masuknya penghawaan dan pencahayaan alami ke dalam bangunan.



Gambar 3.4. Detail Pencahayaan Alami

Penerapan aspek bangunan hijau pada gambar 3.4 dilakukan dengan membuat bentuk seperti tangga yang bertujuan untuk

memasukkan pencahayaan alami ke dalam bangunan.



Gambar 3.5. Detail Fasad

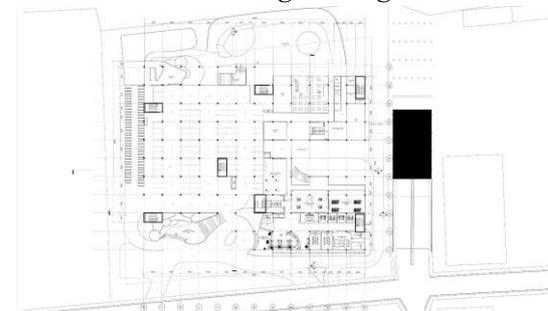
Penerapan aspek bangunan hijau pada detail fasad pada gambar 3.5 dilakukan dengan memasukkan penghawaan alami masuk ke dalam bangunan menggunakan fasad.

### 3.3 Program Ruang

Pada desain fasilitas ruang kerja bersama di Banjarmasin, bangunan dibagi menjadi tiga fasilitas yang berupa fasilitas kerja bersama, fasilitas komersil, dan fasilitas kerja pendukung dengan total luas 14.579 m<sup>2</sup>. Zona-zona tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- Fasilitas Kerja Bersama (7.971m<sup>2</sup>): Terdiri dari area pengelola, area komunal, area kerja, area *workshop*, dan ruang kolaborasi.
- Fasilitas Komersil (3.489m<sup>2</sup>): Terdiri dari area *retail* (untuk fesyen dan kriya) dan *food court* (untuk kuliner).
- Fasilitas Kerja Pendukung (4.134m<sup>2</sup>): Terdiri dari perpustakaan, ruang serbaguna, dan *pre-function*.

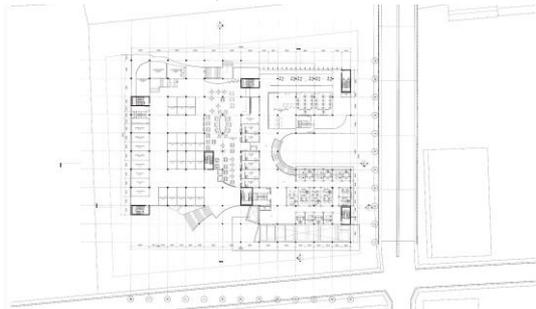
### 3.4 Gambar Perancangan Bangunan



Gambar 3.6. Layout Plan pada Desain

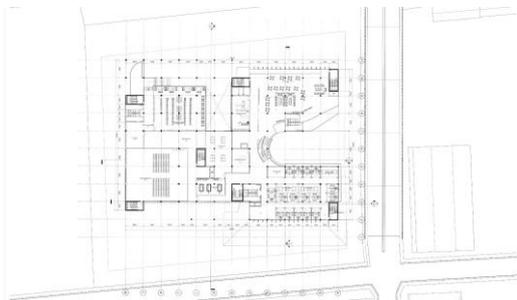
Gambar 3.6 menjelaskan adanya pembagian zona fasilitas dalam bangunan. Pembagian ini dibuat berdasarkan tujuan pengguna, pekerja yang bertujuan ke fasilitas

kerja bersama dan pengunjung yang bertujuan ke fasilitas komersil atau fasilitas kerja pendukung. *Layout plan* hanya memiliki fasilitas kerja bersama dengan musholla dan area *outdoor* berupa *riverfront*. Fasilitas kerja ini terdiri dari *lobby*, ruang tunggu, ruang kolaborasi yang berbentuk ruang *meeting*, ruang pengelola, *makerspace* kayu, *makerspace* batu, *makerspace cnc cutting*, area servis, dan *cafe*.



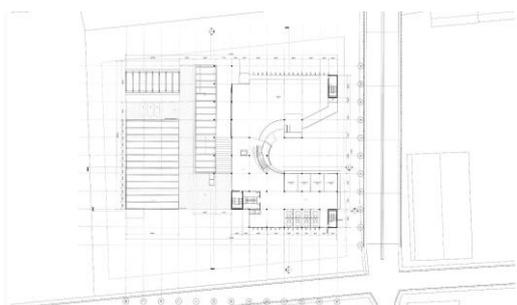
Gambar 3.7. Denah LT2

Denah lantai dua (gambar 3.7) terdapat dua fasilitas, fasilitas kerja bersama dan fasilitas komersil. Kedua fasilitas ini dibatasi oleh *stand food court* yang merupakan fasilitas kerja Bersama dan fasilitas komersil.



Gambar 3.8. Denah LT3

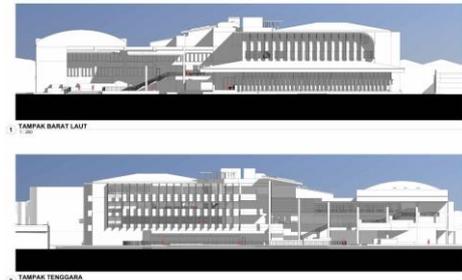
Pada lantai tiga (gambar 3.8) terdapat fasilitas kerja bersama dan fasilitas kerja pendukung. Kedua fasilitas ini dibatasi oleh *void* dan ruang hiburan yang berisi ruang *billiard* dan ruang ping pong.



Gambar 3.9. Denah LT4

Lantai empat hanya terdapat fasilitas kerja bersama yang berisi *makerspace*, ruang membuat, dan ruang menjemur untuk kriya batik. Untuk sirkulasi vertikal pada fasilitas kerja bersama dilakukan melalui tangga sirkulasi yang berada pada lengkungan *void* dan *lift*.

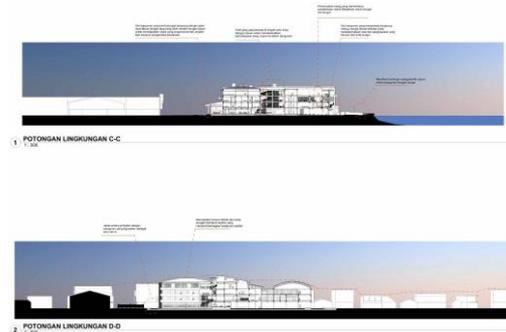
### 3.5 Tampak Bangunan



Gambar 3.10. Tampak Barat Laut dan Tenggara pada Bangunan

Tampak pada gambar menggunakan komposisi elemen vertikal yang berfungsi untuk menjaga privasi dan mengarahkan penghawaan alami.

### 3.6 Potongan Bangunan

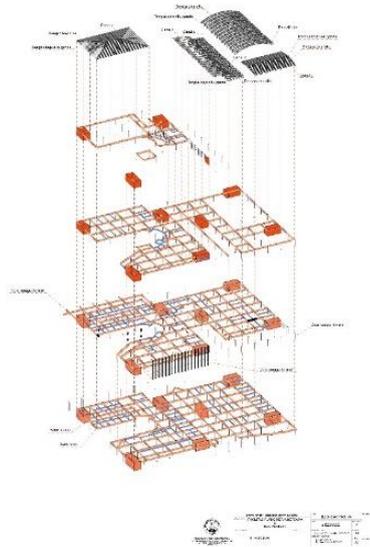


Gambar 3.11. Potongan Lingkungan

Potongan C-C menunjukkan adanya permainan ketinggian pada sisi yang berhubungan dengan jalan raya untuk menciptakan kesan skala ruang yang teratur, *void* untuk *daylighting*, penataan ruang terbuka pada sisi yang berhadapan dengan sungai, dan adanya *riverfront* sebagai *buffer* antara bangunan dengan sungai. Pada potongan D-D dapat dilihat hubungan *skyline* bangunan yang proporsional dengan bangunan sekitar dan adanya jarak antara jembatan dengan bangunan yang berfungsi sebagai jalur servis.

### 3.7 Sistem Bangunan

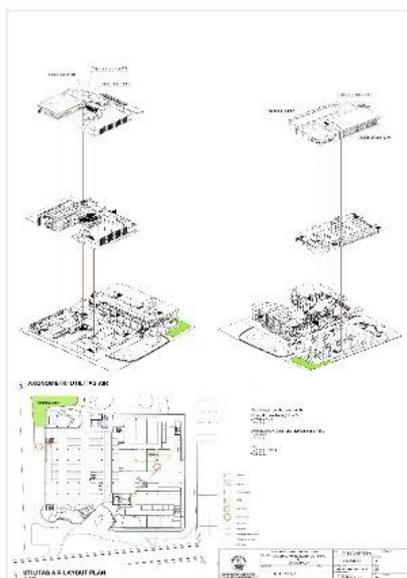
3.7.1 Sistem Struktur



Gambar 3.12. Axonometri Struktur

Pada sistem struktur bangunan, bangunan menggunakan sistem struktur kolom-balok yang menggunakan beton. Kolomnya sendiri terdapat dua jenis bentuk, silinder dan persegi dengan diameter dan panjang 60 cm, dan baloknya memiliki tiga ukuran dengan balok utama berukuran 80 x 40 cm. Penataan kolom menggunakan *grid* kolom 8x8 m dan *core* pada tujuh titik yang menggunakan material beton. Atapnya sendiri menggunakan rangka baja yang beragam, sesuai dengan fungsi ruang yang dinaunginya.

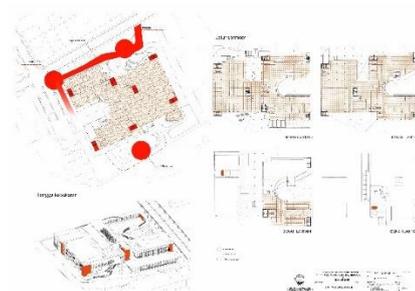
3.7.2 Sistem Utilitas Air



Gambar 3.13. Sistem Utilitas Air

Skema pada gambar 3.13 menunjukkan jalur air bersih, air kotor (*grey water*), air kotoran (*black water*), air olahan, dan air hujan. Air kotor (*black water*) diolah dengan dua macam cara, yang pertama dengan mengolah kembali di STP (*Sewage Treatment Plant*) kemudian airnya digunakan kembali untuk keperluan utilitas bangunan dan yang kedua ke *septic tank* kemudian ke sumur resapan.

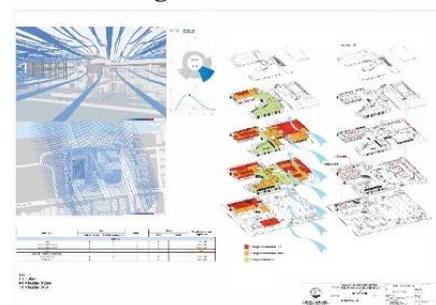
3.7.3 Sistem Kebakaran dan Evakuasi



Gambar 3.14. Sistem Kebakaran dan Evakuasi

Gambar sistem kebakaran dan evakuasi di atas menunjukkan titik kumpul, jalur kendaraan pemadam, titik tangga darurat, titik hidran, titik *sprinkler*, dan jalur *sprinkler*. Terdapat tujuh tangga darurat pada bangunan yang ditandai dengan warna merah pada gambar axonometri (gambar 3.14) empat diantaranya dibuat untuk menjangkau fasilitas kerja bersama, dan tiga lainnya untuk fasilitas komersil dan fasilitas kerja pendukung.

3.7.4 Sistem Penghawaan



Gambar 3.15. Sistem Penghawaan

Sistem AC yang digunakan adalah AC *VRV*, pemilihan jenis penghawaan ini didasari oleh keperluan penghawaan dan suhu yang berbeda-beda untuk ruangan yang ada di bangunan.

4 KESIMPULAN

Fasilitas ruang kerja bersama di Banjarmasin merupakan sebuah fasilitas yang

mendukung UMKM atau *startup* yang bergerak di sektor fesyen, kriya, dan kuliner. Hal ini dicapai dengan menyediakan fasilitas kerja bersama berupa ruangan dan alat yang diperlukan untuk bekerja dan berkreasi. Kemudian tersedia fasilitas komersil untuk menjual produk hasil karyanya dan juga fasilitas kerja pendukung untuk melakukan seminar, *networking*, dan kolaborasi.

Bangunan ini dirancang dengan menggunakan konsep bangunan hijau, konsep ini diterapkan secara menyeluruh mulai dari bentuk hingga penataan ruang. Terdapat *void* pada massa bangunan sebagai sumber pencahayaan dan penghawaan alami. Penataan ruang ditata berdasarkan zona penghawaan yang telah disesuaikan dengan arah angin. Bentuk fasad dipengaruhi oleh arah angin khususnya pada sisi yang menghadap ke sungai. Selanjutnya sampah dikelola dengan membuat titik kumpul sampah yang sentral di bangunan. Dan yang terakhir air limbah dikelola dengan menggunakan kembali air yang telah diolah untuk keperluan kegiatan dalam bangunan.

Fasilitas ini diharapkan dapat membantu menumbuhkan UMKM atau *startup* sektor fesyen, kriya, dan kuliner di Banjarmasin. Dengan adanya fasilitas yang beragam ini juga diharapkan bisa terjadinya interaksi sosial dan kolaborasi dengan pengguna yang datang. Dan yang terakhir fasilitas ini diharapkan dapat meningkatkan SDM dan memajukan Kota Banjarmasin.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Grasindo.
- mediaindonesia. (2022, 18). *Menteri Sandiaga: Banjarmasin Miliki Potensi Ekonomi Kreatif Luar Biasa*. <https://mediaindonesia.com/ekonomi/507539/menteri-sandiaga-banjarmasin-miliki-potensi-ekonomi-kreatif-luar-biasa>
- Pedoman-bangunan-cerdas-nusantara.pdf*. (n.d.). Retrieved July 6, 2024, from <https://www.ikn.go.id/storage/pedoman-bangunan-cerdas-nusantara.pdf>
- Rizkinaswara, L. (2018, November 15). Gerakan Menuju 100 Smart City. *Ditjen Aptika*. <https://aptika.kominfo.go.id/2018/11/gerakan-menuju-100-smart-city/>
- Sartika, I. (2021). How to realize a river-based smart city? (Lesson learned from Banjarmasin). *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 673(1), 012033. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/673/1/012033>
- SIMTARU-BJM*. (2023, 19). <http://simtaru.banjarmasinkota.go.id/rdrtr#>
- Simulated historical climate & weather data for Banjarmasin*. (n.d.). Meteoblue. Retrieved February 9, 2024, from [https://www.meteoblue.com/en/weather/historyclimate/climatemodelled/banjarmasin\\_indonesia\\_1650213](https://www.meteoblue.com/en/weather/historyclimate/climatemodelled/banjarmasin_indonesia_1650213)
- Ukar, K. (2020). *Infografis Data Statistik Indikator Makro Pariwisata Ekonomi Kreatif*. [https://bankdata.kemenparekraf.go.id/upload/document\\_satker/5baa176056e524cfaa5086f5d69b2747.pdf](https://bankdata.kemenparekraf.go.id/upload/document_satker/5baa176056e524cfaa5086f5d69b2747.pdf)
- Yunaz, H., Bachri, S., Oktaviani, N. F., Nugroho, L., Soeharjoto, Septiadi, D., Rachmat, Z., Tribudhi, D. A., Komarruzaman, & Mulyati. (2022). *Ekonomi Kreatif*. Get Press.