

TUGAS AKHIR

Creative Art Space dengan Pendekatan Arsitektur dan Perilaku di Surakarta



disusun oleh:

ANDREAS CARLOS JAUWENA

61200606

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2025

TUGAS AKHIR

Creative Art Space dengan Pendekatan Arsitektur dan Perilaku di Surakarta



disusun oleh:

ANDREAS CARLOS JAUWENA

61200606

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Creative Art Space dengan Pendekatan Arsitektur dan Perilaku di Surakarta

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

disusun oleh:

ANDREAS CARLOS JAUWENA

61200606

Diperiksa di

: Yogyakarta

Tanggal

: 17 Januari 2025

Mengetahui

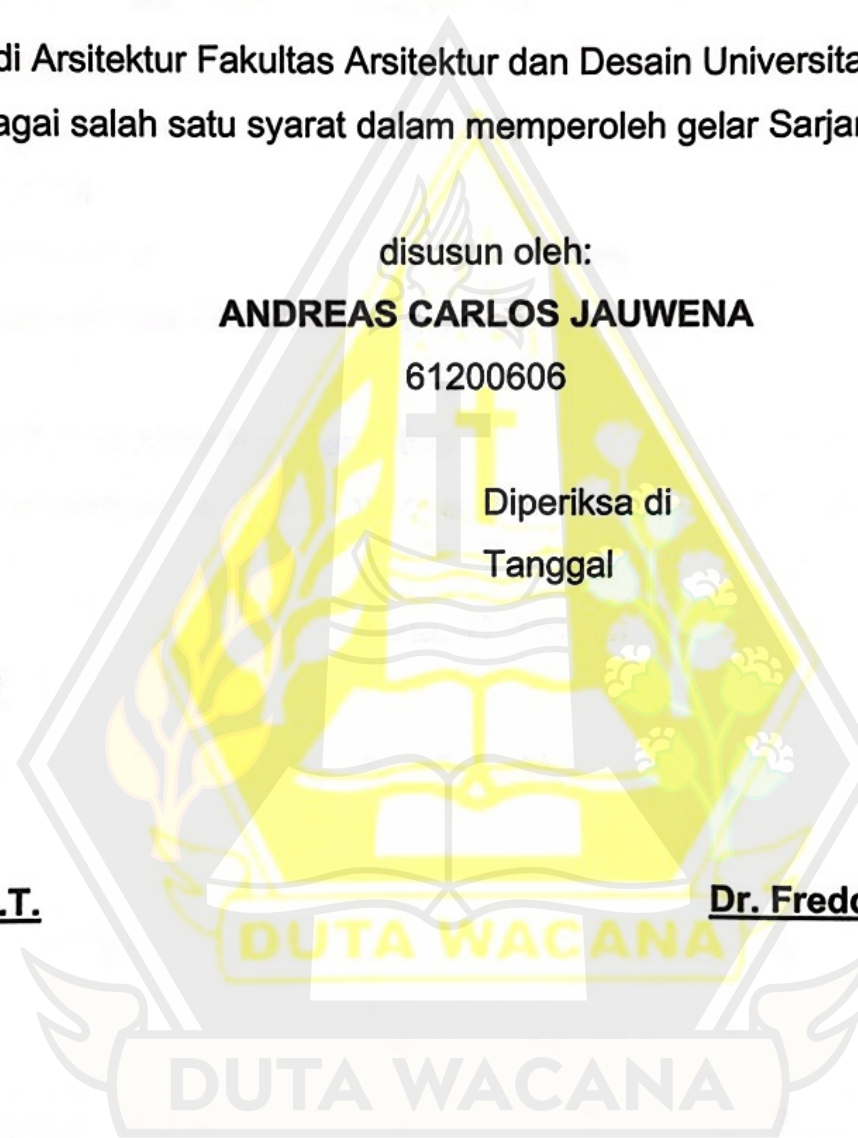
Ketua Program Studi



Linda Octavia, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing

Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T.



PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ANDREAS CARLOS JAUWENA
NIM/NIP/NIDN : 61200606
Program Studi : Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Creative Art Space dengan Pendekatan Arsitektur dan Perilaku di Surakarta

dengan ini menyatakan:

- a. bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/reviewer.
- b. bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.
- c. bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- d. bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.
- e. bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.
- f. menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.
- g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.

h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.

i. mengajukan agar karya saya ini: *(pilih salah satu)*

- ☒ Dapat diakses tanpa embargo.
- ☐ Dapat diakses setelah 2 tahun.*
- ☐ Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.

*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo *(bisa lebih dari satu)*:

- ☐ dalam proses pengajuan paten.
- ☐ akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
- ☐ akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
- ☐ telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
- ☐ telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. ... ***
- ☐ berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
- ☐ berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
- ☐ terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
- ☐ Lainnya (mohon dijelaskan)

**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

Yogyakarta, 17 Januari 2025

Mengetahui,

Yang menyatakan,

Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan., ST, MT,IAI
NIDN 0506037103

Andreas Carlos Jauwena
NIM 61200606

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Creative Art Space dengan Pendekatan Arsitektur dan Perilaku di Surakarta

Nama Mahasiswa : **ANDREAS CARLOS JAUWENA**

NIM : 61200606

Mata Kuliah : Tugas Akhir **Kode** : DA8888

Semeser : Ganjil **Tahun** : 2024/2025

Program Studi : Arsitektur **Fakultas** : Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal: **16 Desember 2024**

Yogyakarta, 17 Januari 2025

1. Dosen Pembimbing	Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T.	1.	
2. Dosen Penguji 1	Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc.	2.	
3. Dosen Penguji 2	Tutun Seliari, S.T., M.Sc.	3.	
4. Dosen Penguji 3	Purwo Atmantyo, S.T., M.T., IAI.	4.	

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir :

Creative Art Space dengan Pendekatan Arsitektur dan Perilaku di Surakarta

adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari Tugas Akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 17 Januari 2025



Andreas Carlos Jauwena

61200606

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan penyertaannya sehingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Creative Art Space dengan Pendekatan Arsitektur dan Perilaku di Surakarta” sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Fakultas Arsitektur dan Desain di Universitas Kristen Duta Wacana dengan baik.

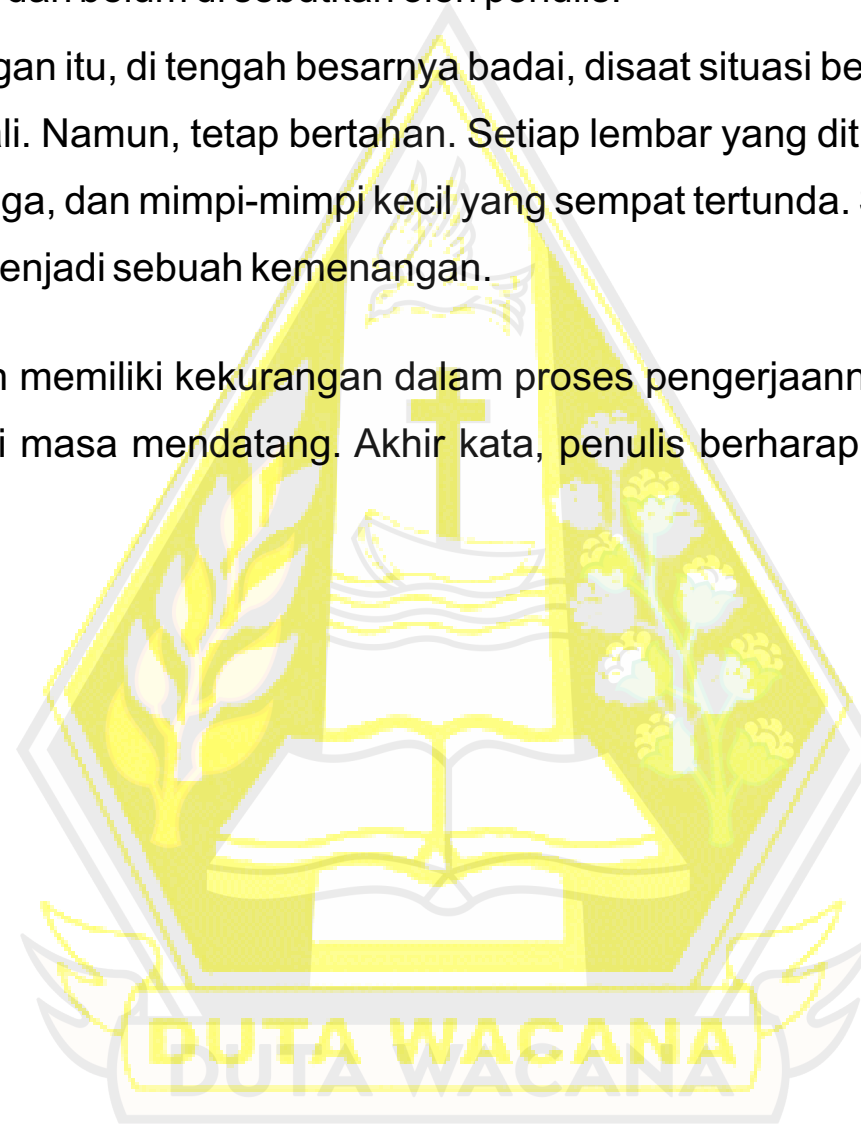
Tugas Akhir ini berisi hasil pekerjaan penulis dari tahapan Programming hingga pekerjaan tahap Studio. Hasil tahapan Programming berupa grafis kontekstual yang menjadi pedoman untuk kemudian masuk ke tahapan Studio. Kemudian, hasil dari tahapan Studio berupa pengembangan desain (design development) berupa penerapan dari konsep dan penyelesaian permasalahan pada gambar kerja yang akhirnya menjadi perancangan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan berbagai bentuk dukungan dan bantuan, mulai dari awal hingga akhir proses penyusunan Tugas Akhir ini. Penulis menyampaikan apresiasi yang setulus-tulusnya kepada:

1. Tuhan Yesus atas penyertaan dan penguatan serta pertolongan yang begitu ajaib kepada penulis secara mendalam.
2. Kedua orang tua penulis yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis selama pengerjaan.
3. Saudara penulis Victor E Jauwena dan William T Jauwena yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
4. Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T dan Purwo Atmantlyo, S.T., M.T., IAI. selaku dosen pembimbing yang benar-benar mendampingi penulis dari awal penulisan hingga akhir dengan penuh motivasi dan dorongan melalui diskusi yang tak tergantikan dan luar biasa.
5. Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc. selaku Ketua dosen penguji dan Irwin Panjaitan, S.T., M.T. sebagai dosen penguji pada tahap programming dan juga Tutun Seliari, S.T., M.Sc. sebagai dosen penguji pada tahap Studio yang membantu penulis dalam memberikan saran, kritik, mengarahkan serta mengembangkan penulis dalam pekerjaan tugas akhir ini.
6. Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T. sebagai dosen wali yang selalu mengarahkan dan memberikan jalan keluar dalam masalah yang di hadapi penulis.
7. Seluruh Bapak/ibu dosen program studi arsitektur Universitas Kristen Duta Wacana yang telah membimbing, serta memberikan pengalaman serta ilmu yang begitu berarti kepada penulis hingga akhirnya.
8. Pak Amir selaku Staff Ekonomi Kreatif di Surakarta yang telah membantu penulis melalui dukungan akses kepada para pelaku ekonomi kreatif, serta pemberian data-data yang sangat membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini.

9. Rekan dan sahabat penulis di lingkungan kampus, Yosafat, Billy, Tika, Joy, Vens, Vegi, Russel, Luta, Rezha, kak Danang, Rara, kak Gita, kak Riski, kak Tatha, Rafeal, Marcel, Agung, Aji, Ana, Eva, Carolina, Dyan, Christo, Cristy, Yaya, Jeremy, Felisia, kak Amelia, kak Lauren, kak titin, Benoit, Ria yang telah berkontribusi dalam memberikan semangat, mengarahkan, serta membantu penulis secara emosional hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dan belum disebutkan oleh penulis.
11. Diri sendiri yang menjadi bukti dari perjuangan itu, di tengah besarnya badai, disaat situasi berkata tidak, diri ini tetap berdiri di ujung batas kelelahan, yang meragukan diri sendiri lebih dari sekali. Namun, tetap bertahan. Setiap lembar yang ditulis adalah perjuangan melawan rasa putus asa, setiap revisi adalah pengorbanan dari waktu, tenaga, dan mimpi-mimpi kecil yang sempat tertunda. Saat ini tibalah saatnya menyaksikan bagaimana setiap tetes keringat, air mata, dan doa berbuah menjadi sebuah kemenangan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan dalam proses pengerjaannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan karya ini di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pihak lain yang berkepentingan.



Yogyakarta, 17 Januari 2025

Penulis,
Andreas Carlos Jauwena

DAFTAR ISI

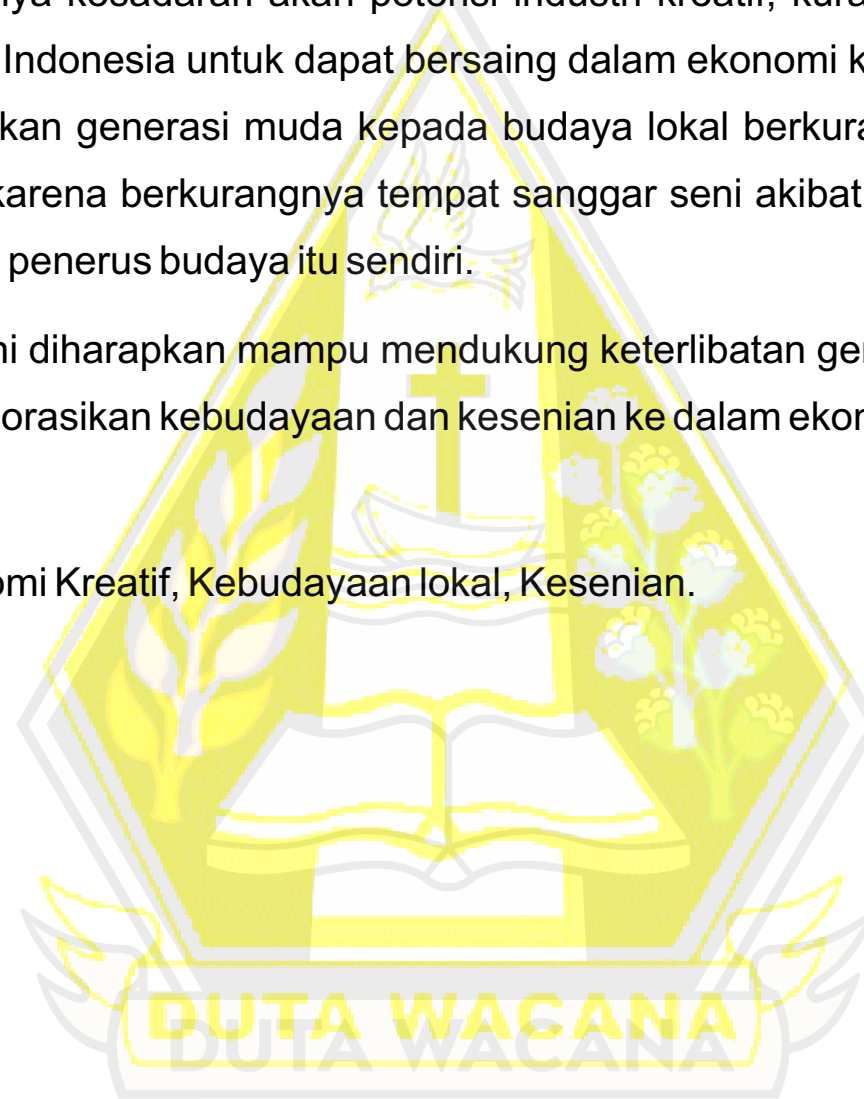
HALAMAN JUDUL	i	BAB 3 : ANALISIS SITE	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii	Kriteria Pemilihan Site	16
LEMBAR PENGESAHAN	iii	Site Terpilih	17
PERNYATAAN KEASLIAN	iv	Analisis Konteks Makro	18
KATA PENGANTAR	v	Analisis Konteks Meso	20
DAFTAR ISI	vi	Analisis Konteks Mikro	21
ABSTRAK	vii		
ABSTRACT	viii	BAB 4 : PROGRAM RUANG	
		Identifikasi Pengguna	26
BAB 1 : PENDAHULUAN		Identifikasi Jenis Kegiatan & Kebutuhan Ruang	26
Latar Belakang	1	Identifikasi Aktivitas	28
Fenomena & Permasalahan	2	Besaran Ruang	31
		Bubble Diagram	35
BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA		BAB 5 : IDE DESAIN	
Ruang Kolaborasi, Ruang Pameran & Ruang Latihan	3	Kata Kunci	36
Creative Art Space	4	Konsep Transformasi & Implementasi Kata Kunci	37
Generasi Muda	8	Konsep Keberlanjutan	38
Kebudayaan dan Kesenian	8		
Ekonomi Kreatif	8	DAFTAR PUSTAKA	
Tempat Kreatif di Surakarta	9		
Arsitektur dan Perilaku	10		
Studi Preseden	11		
Kesimpulan Studi Preseden	14		

ABSTRAK

Ekonomi kreatif menjadi pelopor dalam pemulihan ekonomi nasional. Seiring berjalannya waktu, jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif mengalami peningkatan namun memiliki tantangan atau hambatan seperti kurangnya infrastruktur pendukung, kurangnya akses terhadap pembiayaan, kurangnya perlindungan hak kekayaan intelektual, dan kurangnya kesadaran akan potensi industri kreatif, kurangnya keterampilan dan pendidikan untuk memenuhi kebutuhan industri kreatif. Peluang yang dimiliki oleh Indonesia untuk dapat bersaing dalam ekonomi kreatif melalui budaya lokal justru tidak maksimal akibat akulturasi budaya dan globalisasi sehingga ketertarikan generasi muda kepada budaya lokal berkurang dan berdampak serta membahayakan kelestarian budaya itu seperti di Surakarta yaitu salah satunya karena berkurangnya tempat sanggar seni akibat terkena dampak dari berkurangnya rasa tertarik pada budaya yang mengakibatkan tidak adanya murid serta penerus budaya itu sendiri.

Perancangan Creative Art Space di Surakarta ini diharapkan mampu mendukung keterlibatan generasi muda untuk melestarikan budaya dan kesenian, menghidupkan kembali kebudayaan lokal, mengkolaborasikan kebudayaan dan kesenian ke dalam ekonomi kreatif.

Kata Kunci: Surakarta, Arsitektur dan Perilaku, Ekonomi Kreatif, Kebudayaan lokal, Kesenian.

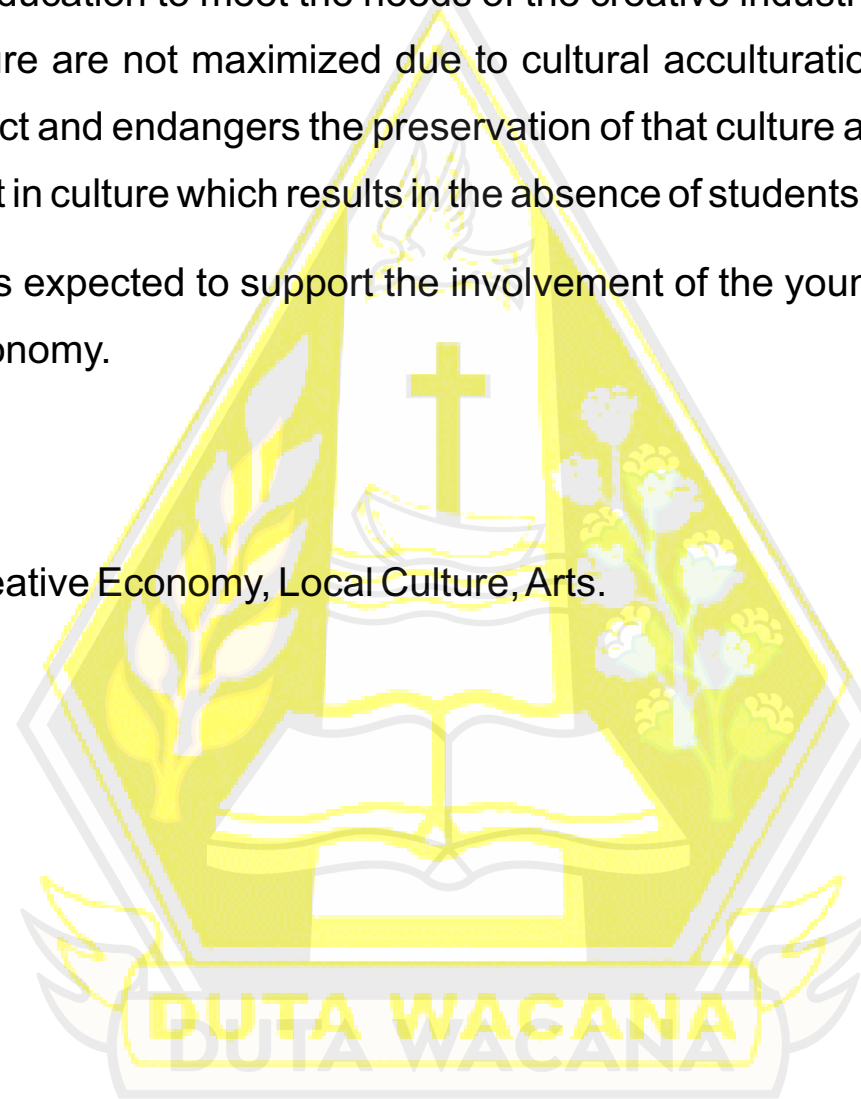


ABSTRACT

The creative economy is a pioneer in national economic recovery. Over time, the number of creative economy workers has increased but has challenges or obstacles such as lack of supporting infrastructure, lack of access to financing, lack of protection of intellectual property rights, and lack of awareness of the potential of the creative industries, lack of skills and education to meet the needs of the creative industries. The opportunities owned by Indonesia to be able to compete in the creative economy through local culture are not maximized due to cultural acculturation and globalization so that the interest of the younger generation in local culture decreases and has an impact and endangers the preservation of that culture as in Surakarta, one of which is due to the reduction of art studios due to the impact of a reduced sense of interest in culture which results in the absence of students and successors of the culture itself.

The design of Creative Art Space in Surakarta is expected to support the involvement of the younger generation to preserve culture and art, revive local culture, collaborate culture and art into the creative economy.

Key words: Surakarta, Architecture and Behavior, Creative Economy, Local Culture, Arts.





BAB I

PENDAHULUAN

EKONOMI KREATIF

Pelopor pemulihan ekonomi nasional

Jumlah pekerja di sektor ekonomi kreatif cenderung **bertumbuh** dengan rata-rata pertumbuhan sebesar **6,33%/tahun**.



EKONOMI KREATIF

Peluang membangun Ekonomi Kreatif

Melahirkan produk, kerajinan, & SDM
Kreativitas yang tinggi

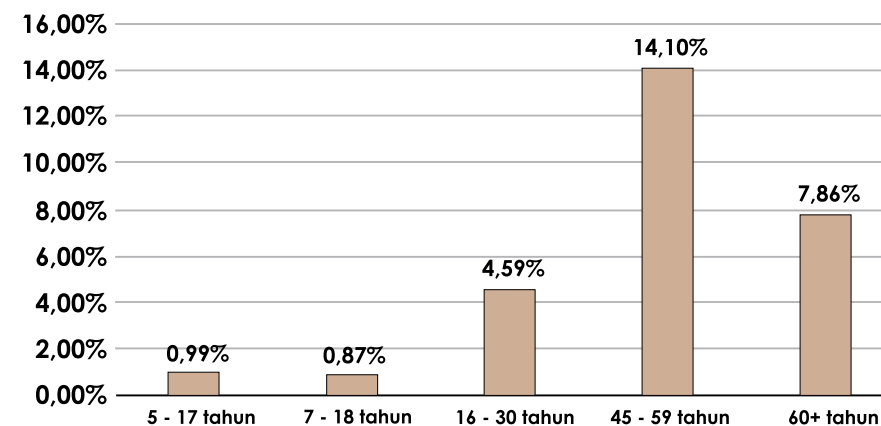
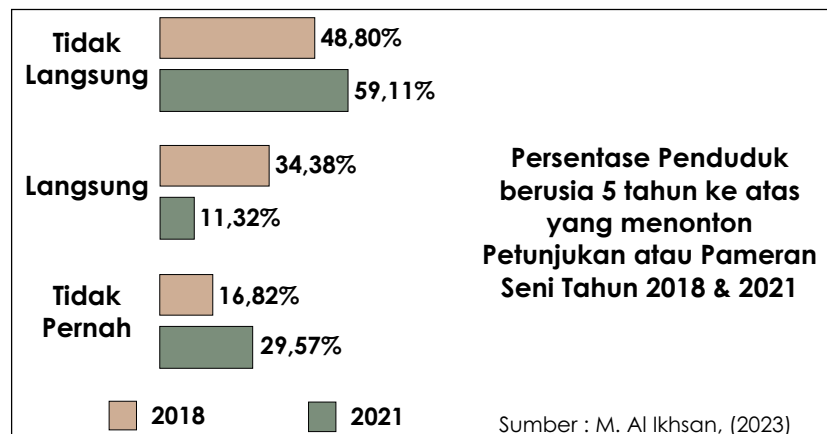
Aset turun temurun

KEBERAGAMAN BUDAYA

KEBUDAYAAN

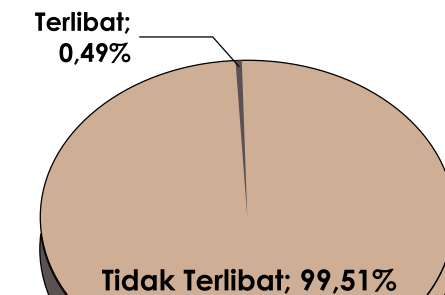
Mulai luntur di kalangan generasi muda akibat globalisasi dan akulturasi budaya.

Generasi muda **terbuai pada budaya luar & perlahan-lahan kehilangan minat pada kebudayaan lokal**.



Persentase Penduduk berusia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Terlibat dalam Pertunjukan/Pameran Seni selama Tiga Bulan Terakhir dan Menjadikan Keterlibatannya dalam Pertunjukan/Pameran Seni itu sebagai Sumber Penghasilan Utama Menurut Kelompok Umur, 2021

Sumber : M. Al Ikhsan, (2023)



Keterlibatan terhadap Pertunjukan/Pameran Seni selama 3 Bulan Terakhir

Sumber : M. Al Ikhsan, (2023)

Data persentase penduduk menunjukkan bahwa **keterlibatan masyarakat Indonesia sebagai pelaku seni pada tahun 2021 di angka 0,49%** dan **sebagian besar pelaku seni didominasi oleh orang dewasa**.

FAKTAANYA, menurut hasil sensus penduduk 2020 bahwa populasi Indonesia didominasi oleh generasi muda yaitu sebanyak **64.69%**

Jika tidak ada **pembaharuan budaya**, maka akan timbul **Krisis Budaya**

KOLABORASI



Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
Sandiaga Salahuddin Uno

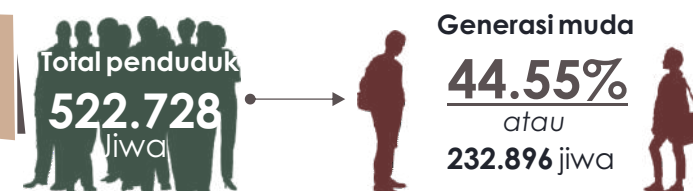
DIFERENSIASI KOTA SOLO SEBAGAI SALAH SATU PUSAT SENI BUDAYA TANAH AIR



Pelaku seni dan budaya masih dianggap sebagai hobi, sehingga penghargaanannya belum setara dengan profesi.

Kondisi ini sedikit banyak berpengaruh pada jenjang pendidikan seni hingga regenerasi seniman itu sendiri.

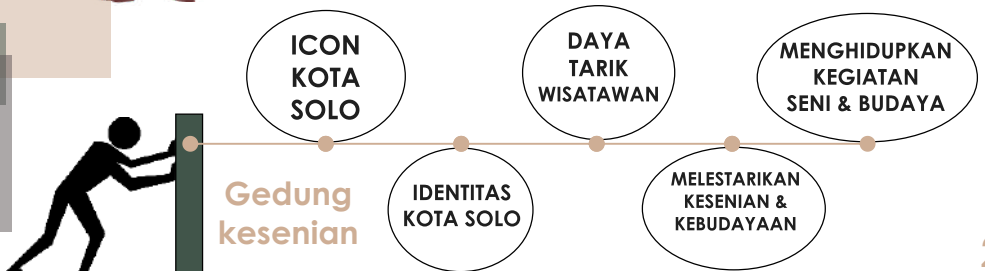
SURAKARTA termasuk dalam salah satu pusat kota ekonomi kreatif yang mewakili provinsi Jawa Tengah.



SUBSEKTOR UNGGULAN



Pembaharuan budaya menjadi terobosan yang **menciptakan nilai kesenian lokal tetap ada & mekar.**



Pencinta budaya Solo, Pengacara, Tokoh pemuda Solo, bakal Cawawali Solo
Dr BRM Kusumo Putro SH, MH,

“ Konsep solo kota kreatif tidak boleh mengorbankan budaya lokal ”



SENIMAN SOLO
 Suprpto Suryodarmo



2024

The Spirit of Java

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang Creative Art Space yang mampu mendukung **keterlibatan generasi muda dan pelaku ekonomi kreatif melalui ruang kolaborasi, ruang pameran, dan ruang latihan dengan pendekatan arsitektur dan perilaku** di Surakarta.

KOLABORASI

GENERASI MUDA & PELAKU KREATIF

RUANG KOLABORASI

ARSITEKTUR & PERILAKU

PAMERAN

CREATIVE ART SPACE

KESENIAN & KEBUDAYAAN

RUANG PELATIHAN

EKONOMI KREATIF

SURAKARTA adalah salah satu pusat kota ekonomi kreatif yang mewakili **provinsi Jawa Tengah.**

“ Kota Surakarta meraih **pencapaian** luar biasa dengan masuk ke dalam jajaran 55 kota yang menjadi **anggota baru dalam Jaringan Kota Kreatif Dunia versi UNESCO** mulai pada 31 Oktober 2023. Selain itu, **keberadaan berbagai komunitas seni dan seniman** di Surakarta **membangun lingkungan yang subur untuk inovasi dan kolaborasi dalam seni.** ”

Beberapa hal yang menjadikan Keunggulan dari Surakarta

KEKAYAAN BUDAYA

KOMUNITAS SENI YANG AKTIF

DUKUNGAN PEMERINTAH

KEBUTUHAN SURAKARTA PADA TEMPAT KREATIF

1 Kebutuhan Fasilitas

Terdapat 25 Ruang kreatif di Surakarta

Ruang kreatif yang sudah ada belum berkembang secara Optimal.

2 Daya Tarik Wisata

Pada 2022, Surakarta mencatat lebih dari 1 juta kunjungan wisatawan, baik domestik & internasional

Meningkatkan jumlah pengunjung di Surakarta.

3 Dukungan pada Komunitas Lokal

Perkembangan Industri kreatif di Surakarta yang tercatat pada tahun 2019 sebanyak 497 unit

Mendorong keterlibatan pelaku ekonomi kreatif & generasi muda pada kegiatan kreatif pada sub sektor unggulan di Surakarta

4 Pengembangan Ekonomi Kreatif



keadaan ini dipengaruhi oleh banyak sebab. beberapa di antaranya yaitu :

- jumlah peminat yang ingin belajar seni tidak banyak.
- Terkendala biaya Operasional

NAMUN

2019

497

Unit Industri Kreatif

DATA PRIMER

OBSERVASI

proses pengamatan serta pengumpulan data secara langsung pada site guna mengetahui keadaan eksisting.

WAWANCARA

melakukan komunikasi dua arah dengan pihak terkait seperti pemerintahan, pelaku kreatif, dan generasi muda.

DOKUMENTASI

pengambilan data secara langsung pada site eksisting dengan media gambar/foto.

METODE

DATA SEKUNDER

PERATURAN DAERAH

Proses pengumpulan data dari peraturan daerah setempat untuk peraturan yang berlaku, pembatasan dan pembagian zona pembangunan.

LITERATUR INTERNET

Proses pengumpulan informasi melalui internet untuk menemukan fakta-fakta, data, hingga informasi yang berkaitan dengan objek amatan.

LITERATUR BUKU

Pengumpulan informasi yang bersifat teoritis melalui buku yang akan menjadi referensi serta acuan berkaitan objek amatan.

» Tercatat pada 2021, Total populasi generasi muda mencapai **44,55%**

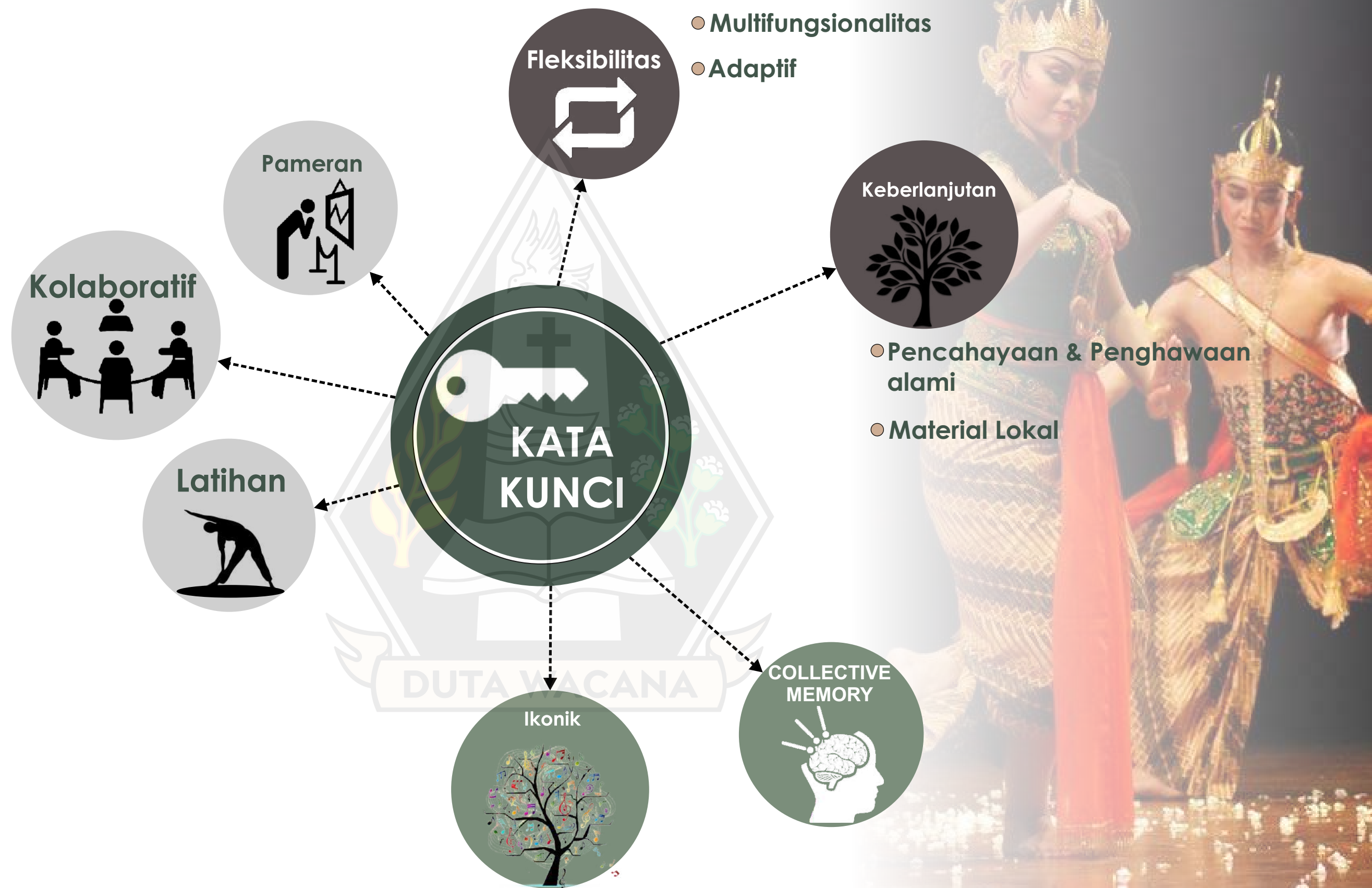
Sumber: Proyeksi Penduduk Sp2020

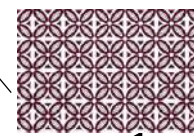
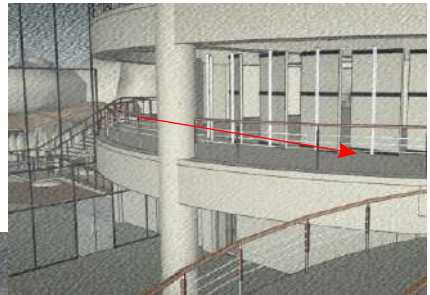
tetapi **Hanya 20%** generasi muda di Surakarta yang tertarik pada seni dan kebudayaan.



BAB 5

IDE KONSEP DESAIN





An aerial photograph of a building with a dark roof. A yellow circle is drawn on the roof, with six yellow lines radiating outwards from its center. The lines point towards the edges of the frame. The building is surrounded by green grass and other structures.

COLLECTIVE MEMORY



Diagram illustrating the RADIAL technique for site planning. The process shows the expansion of a building footprint from a central point towards the edges of a triangular plot, eventually filling the entire area. The stages are connected by curved arrows indicating the progression of the technique.



Melingkupi kegiatan dan sebagai pendukung kehidupan site

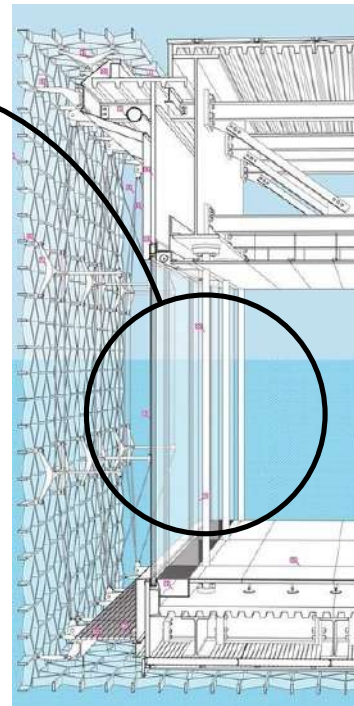
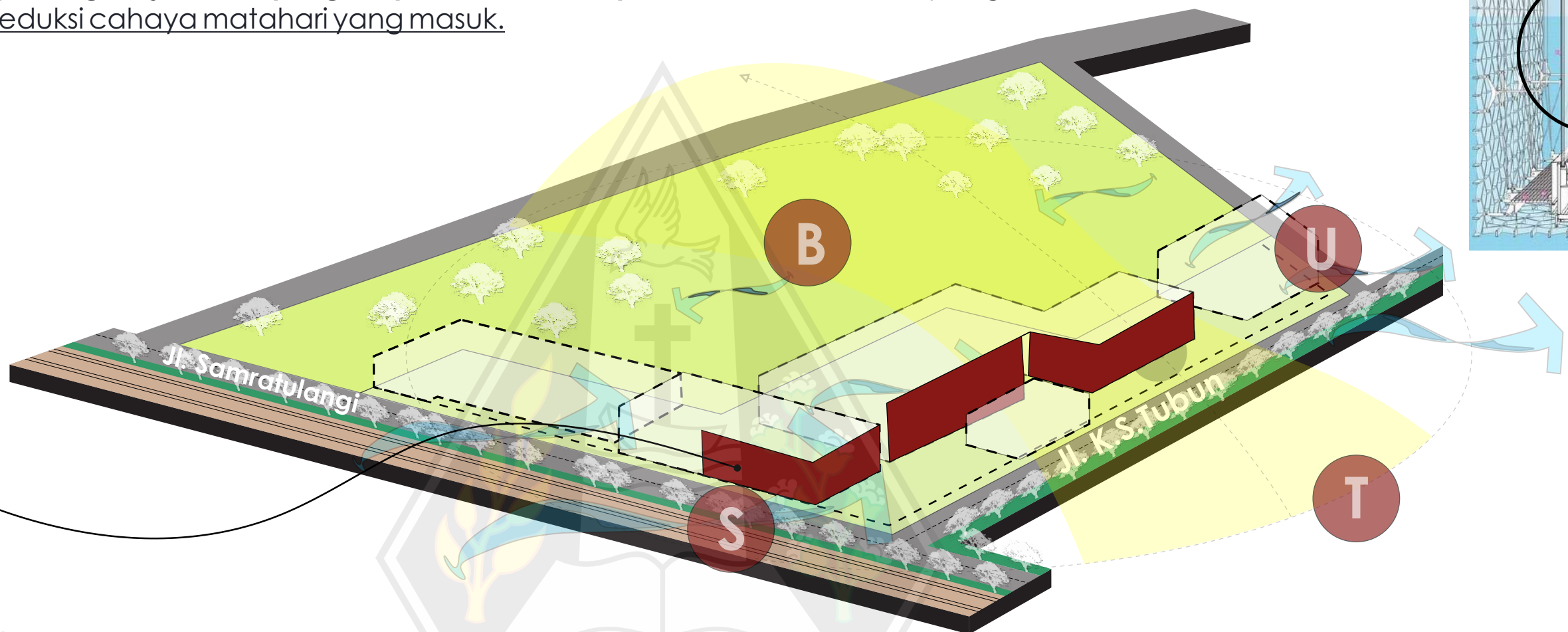


KEBERLANJUTAN

PENCAHAYAAN & PENGHAWAAN ALAMI



Pada area yang terkena cahaya matahari akan dilindungi dengan **Double Fasad**. Bagian dalamnya akan di tutup dengan jendela yang dapat dibuka tutup untuk memberikan penghawaan secara maksimal serta mereduksi cahaya matahari yang masuk.



MATERIAL LOKAL

Material lokal yang tersedia atau di produksi di Surakarta



BATU BATA TANAH LIAT



BAMBU

Pada beberapa area akan menggunakan material lokal sebagai bahan konstruksinya.

Abdel, H. (2024, February 1). *Tasik Creative and Innovation Center / SHAU Indonesia*. Archdaily.

Abdi Husnul. (2021, May 20). *Pengertian Seni Rupa Menurut Para Ahli, Ketahui Jenis dan Unsur-unsurnya*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/hot/read/4561973/pengertian-seni-rupa-menurut-para-ahli-ketahui-jenis-dan-unsur-unsurnya?page=2>

Akses Ke Tempat Wisata Sama Pentingnya Dengan Wisata Itu Sendiri. (2023, December 26). DPRD Kabupaten Purworejo. <https://dprd-purworejokab.go.id/akses-ke-tempat-wisata-sama-pentingnya-dengan-wisata-itu-sendiri/#:~:text=Aksesibilitas%20yang%20baik%20ke%20tempat,daya%20tarik%20dan%20manfaat%20potensialnya>.

Al Ikhsan, M. (2023, October 16). *Peran Vital Generasi Muda dalam Pengembangan Budaya Nasional*. Goodnewsfromindonesia. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/10/16/peran-vital-generasi-muda-dalam-pengembangan-budaya-nasional>

Amalia, S. F. (2023, November 20). *Hambatan Indonesia dalam Perkembangan Ekonomi Kreatif*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/syarifahfadila/655b4000edff7607636db212/hambatan-indonesia-dalam-perkembangan-ekonomi-kreatif#:~:text=Hambatan%20Indonesia%20dalam%20mengembangkan%20ekonomi,kesadaran%20akan%20potensi%20ekonomi%20kreatif>

Anggraini, R. N. (2023, November 22). *Restoran khas Jawa bidik warga Jakarta yang rindu kampung halaman*. ANTARA. <https://www.antaranews.com/berita/3835704/restoran-khas-jawa-bidik-warga-jakarta-yang-rindu-kampung-halaman>

Ardith. (2020). *Bagaimana cara mengirimkan/mendaftarkan karya seni (lukisan, patung, dll) untuk mengikuti pameran atau ditampilkan di galeri?* Quora.

Aribowo, R. (2024, April 28). *Generasi Muda Dinilai Kurang Menggemari Seni Tradisi*. Radio Republik Indonesia. <https://rri.co.id/daerah/658747/generasi-muda-dinilai-kurang-menggemari-seni-tradisi>

Arifianda, E. (2018, August 24). *Kisah Seru di Backstage Makeup Opening Asian Games 2018*. BAZAAR. <https://harpersbazaar.co.id/articles/read/8/2018/5641/kisah-seru-di-backstage-makeup-opening-asian-games-2018>

Artisna¹, P., Naswa², F., & Rohmah, M. (2022). Respon Generasi Milenial Indonesia Di Tengah Masuknya Budaya Asing. In *Universitas Negeri Surabaya 2022* | (Vol. 695).

Aryono, A. M. (2016, June 4). *KESENIAN SOLO : Wow, Ada 388 Sanggar Berdiri di Kota Bengawan*. Solopos.Com. <https://soloraya.solopos.com/kesenian-solo-wow-ada-388-sanggar-berdiri-di-kota-bengawan-725359>

Aryono, A. M. (2024, April 23). *Mimpi Masyarakat Solo Punya Gedung Kesenian Megah dan Modern*. Solopos.Com. <https://soloraya.solopos.com/mimpi-masyarakat-solo-punya-gedung-kesenian-megah-dan-modern-1907368>

Auditorium . (2017, December 4). Institut Ilmu Bangunan Nasional. <https://wbdg.org/space-types/auditorium>

BADAN PUSAT STATISTIK. (2021, January 21). *Hasil Sensus Penduduk (SP2020) pada September 2020 mencatat jumlah penduduk sebesar 270,20 juta jiwa*. <https://www.bps.go.id/>

<https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk--sp2020--pada-september-2020-mencatat-jumlah-penduduk-sebesar-270-20-juta-jiwa-.html>

Bagaimana Cara Membuat Ruang Pameran Terlihat Ideal? (2023, February 15). Suterahall. <https://suterahall.com/bagaimana-cara-membuat-ruang-pameran-terlihat-ideal/>

BPS Kota Surakarta. (2021). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (Jiwa)*. Badan Pusat Statistik Kota Surakarta. <https://surakartakota.bps.go.id/indicator/12/319/1/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>

Cafe & Coffee Shop, Apa Bedanya? (2023, July 12). Trofi. <https://trofiapp.id/blog/cafe-coffee-shop-apa-bedanya-7>

Cara Membuat Pencerayaan LED di Ruang Pameran dan Museum. (2023, July 3). Rclite. <https://rclite.com/blog/led-lighting-in-exhibition-spaces-and-museums/>

Dekorasi Stand Pameran Outdoor. (2023, June 23). Rajarak. <https://www.rajarak.co.id/2023/06/dekorasi-stand-pameran-outdoor.html>

DIREKTUR JENDERAL PERHUBUNGAN DARAT. (1996). *PEDOMAN TEKNIK PENYELENGGARAAN FASILITAS PARKIR*. https://www.andalalindkijakarta.com/file/12_272_PEDOMAN_TEKNIK_FASILITAS_PARKIR.pdf

Ernst, & Neufert, P. (2012). *Neufert Architects' Data Third Edition* (third edition).

Fahyani, M. A. T. (2024, March 25). *Libatkan Generasi Milenial Guna Selamatkan Warisan Budaya di Kota Solo, Jadi Trik Tingkatkan Eksistensi Budaya Lokal*. Solobalapan.Com.

<https://solobalapan.jawapos.com/sriwedaren/2304480984/libatkan-generasi-milenial-guna-selamatkan-warisan-budaya-di-kota-solo-jadi-trik-tingkatkan-eksistensi-budaya-lokal?page=1>

Fauziyyah, F. (2023, September 11). *Kultur Sosial: Lunturnya Budaya Lokal pada Generasi Muda di Era Globalisasi* . Kompasiana.Com. <https://www.kompasiana.com/fatikhatul/64ff153ee1a167593f497dc2/kultur-sosial-luntunya-budaya-lokal-pada-generasi-muda-di-era-globalisasi?page=all>

Ferreira, J., Ferreira, C., & Bos, E. (2021). Spaces of consumption, connection, and community: Exploring the role of the coffee shop in urban lives. *Geoforum*, 119, 21–29. <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2020.12.024>

Gaugy Michelle. (2020, August 10). *What is an art space?* Quora. <https://www.quora.com/What-is-an-art-space#:~:text=An%20%E2%80%9Cart%20space%E2%80%9D%20can%20be,that%20show%20Donald%20Judd's%20installations>

Generasi Z dan Pengaruhnya pada Desain Interior Rumah. (2024, May 2). Kumparan. <https://kumparan.com/pengetahuan-umum/generasi-z-dan-pengaruhnya-pada-desain-interior-rumah-22f7dYB365O/full>

Ghozali, A., & Ekomadyo, A. S. (2020). *IMPLEMENTASI RUANG KOLABORASI PADA DESAIN PUSAT SENI PERTUNJUKAN Title: Implementation of Collaboration Space in the Design of the Performing Arts Center Case Study: Performing Arts Center in Sriwedari Area, Surakarta*.

Google Maps. (2024a). Google Maps. <https://maps.app.goo.gl/cJ64qeYe5ApSG2nP8>

Google Maps. (2024b). Google Maps. <https://maps.app.goo.gl/ZTmPvtpFJfDzQFxz6>

Google maps. (2024c, June 14). Google Maps. <https://www.google.com/maps/place/Hetero+Space+Solo/@-7.564805,110.8344029,108m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0x2e7a17b4033f403d:0xb20f8efefc5d4143!8m2!3d-7.5647465!4d110.8345679!16s%2Fg%2F11rjqbrrsn?entry=ttu>

7.5647465!4d110.8345679!16s%2Fg%2F11rjqbrrsn?entry=ttu

Ham, Roderick. (1987). *Theatres : planning guidance for design and adaptation*. Architectural Press.

Hamdani, L. (2023, August 23). *Laju Ekonomi Kreatif Kota Solo*. FORKA INDONESIA. <https://forka.id/laju-ekonomi-kreatif-kota-solo.html>

Haryadi, & B. Setiawan. (2020). *ARSITEKTUR, LINGKUNGAN, DAN PERILAKU* (B. S. Haryadi, Ed.). Gadjah Mada Univercity Press.

HETERO SPACE SOLO. (2022). Hetero Space. <https://hetero.space/room/hetero-space-solo/>

Ikhsan, M. F. N. (2021, December 18). *Hetero Space Buka Ruang Kolaborasi Startup dan UMKM di Surakarta* . Bisnis.Com. <https://semarang.bisnis.com/read/20211218/536/1479174/hetero-space-buka-ruang-kolaborasi-startup-dan-umkm-di-surakarta>

Iklim dan Cuaca Rata-Rata Sepanjang Tahun di Kota Surakarta. (2024). Weatherspark.

Iskandar, A. S., & Nugraha, Y. (2016). *PUSAT SENI RUPA MODERN DI BANDUNG*.

Kamaluddin Restu Nasik. (n.d.). *Kreatif: Pengertian, Bentuk, Ciri-Ciri, dan Contoh*. Gramedia.

Kemenparekraf. (2019). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 24 TAHUN 2019 TENTANG EKONOMI KREATIF*. www.peraturan.go.id

Kemenparekraf. (2024). *Subsektor Ekonomi Kreatif*. Kemenparekraf. <https://www.kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021, May 22). *Ekonomi Kreatif Jadi Garda Terdepan Pemulihan Ekonomi Nasional*. Kemenparekraf/Baparekraf RI. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Ekonomi-Kreatif-Jadi-Garda-Terdepan-Pemulihan-Ekonomi-Nasional>

KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF. (2023). STATISTIK TENAGA KERJA PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF 2018-2022. *STATISTIK TENAGA KERJA PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF 2018-2022*, 82–83. <https://kemenparekraf.go.id/statistik-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif/statistik-tenaga-kerja-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-2018-2022>

Kementerian PUPR. (2022). *Buku saku petunjuk konstruksi bangunan sederhana 2022*.

Kerdiati, N. L. K. R., Waisnawa, I. M. J., & Wasista, I. P. U. (2023). PREFERENSI DESAIN INTERIOR KANTOR MODERN BERDASARKAN FUNGSI ELEMEN RUANG BAGI GENERASI

- MILENIAL. *Waca Cipta Ruang*, 9(1), 53–62. <https://doi.org/10.34010/wcr.v9i1.8440>
- Larasati, J. (2019). *GENERASI MILENIAL DALAM KOMUNITAS SOSIAL*. [https://journal.unair.ac.id/Kmnts@generasi-millennial-dalam-komunitas-sosial-\(studi-tentang-keterlibatan-generasi-millennial-dalam-komunitas-sosial-aksi-amal-di-perkotaan\)-article-12681-media-135-category-8.html](https://journal.unair.ac.id/Kmnts@generasi-millennial-dalam-komunitas-sosial-(studi-tentang-keterlibatan-generasi-millennial-dalam-komunitas-sosial-aksi-amal-di-perkotaan)-article-12681-media-135-category-8.html)
- Liminal Space: Pengertian, Macam, dan Pengaruhnya terhadap Kesehatan Mental*. (2022, December 2). Kumparan.Com.
- Listyaprawati, N., & Rachmawati, R. (2017). TINJAUAN KEBUTUHAN RUANG BACKSTAGE PADA GEDUNG PERTUNJUKKAN SENI DI BANDUNG. *I D E A L O G* , 2. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/idealog/article/download/1224/783/>
- Marlina, H., & Ariska, D. (2019). *ARSITEKTUR PERILAKU* (Vol. 9, Issue 18). <https://www.google.com/search?q=Panti+Jomp>
- Naibaho, F. D. (2018, April 21). *Menyambut Malam, Melepas Senja di Warung Wakaka*. Mediapijar.Com. <https://mediapijar.com/2018/04/warung-wakaka-menyambut-senja-melepas-malam/>
- Nanggala, A. (2020). *PERAN GENERASI MUDA DALAM ERA NEW NORMAL*. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/3827>
- National Kaohsiung Center for the Arts / Mecanoo*. (2018, October 17). Archdaily. <https://www.archdaily.com/904019/national-kaohsiung-center-for-the-arts-mecanoo>
- Neufert, E. (2002). *DATA ARSITEK* (33rd ed.). Erlangga.
- Neufert, E., & Neufert, P. (2000). *Neufert Architects' Data*.
- Neufert, Ernst. (1996). *Data arsitek*. Erlangga.
- Pamungkas, A. (2022, August 4). *Apa Itu Retail? Contoh Retail untuk Berdasarkan Skala*. Majoo. <https://majoo.id/solusi/detail/pengertian-retail>
- Pelaku Ekonomi Kreatif di Surakarta*. (2022). Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Solo. <https://pariwisatasolo.surakarta.go.id/ekonomi-kreatif/>
- Pemerintah kota Surakarta. (2021). *LAPORAN AKHIR PENYUSUNAN KAJIAN DAMPAK SENI PERTUNJUKAN TERHADAP EKONOMI KOTA SURAKARTA*. https://brida.surakarta.go.id/e-riset/uploads/riset/Dampak_Seni_Pertujukan_terhadap_Perekonomian_Surakarta.pdf
- Pengertian Restoran dan Bedanya dengan Cafe*. (2023, January 24). Kumparan.Com.
- PERATURAN DAERAH KOTA SURAKARTA NOMOR 8 TAHUN 2016 TENTANG BANGUNAN GEDUNG (2016).
- PERDA_NO_8_TAHUN_2016_Perda Bangunan Gedung*. (n.d.).
- PERPRES RI NOMOR 112 TAHUN 2007 (2007).
- Prabandari, I. G. A. A. I. M., & Kurniawan, I. G. A. (2023). *PENTINGNYA KESADARAN MENJAGA KESENIAN KHUSUSNYA KESENIAN DAERAH BALI PADA ANAK SEKOLAH DASAR DESA MENGESTA*. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- Prasya, I. (2024, April 26). *Apa itu Auditorium? Sejarah dan Karakteristik*. Studiliv. <https://studiliv.com/auditorium/>
- Primasasti, A. (2022, July 12). *Ketahui dan Pahami Batas Kota Surakarta*. Pemerintah Kota Surakarta. <https://surakarta.go.id/?p=25327>
- Rahmat M, A., Kadir, I., & Al Ikhsan, A. (2020). *PUSAT KULINER DAN KERAJINAN DI KABUPATEN MUNA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKOLOGI*.
- Ramdhani, S. (2020). Pengembangan Ekonomi Kreatif dan Keragaman Budaya dalam Perspektif Antropologi. *EMPOWER : Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 5(1), 83–100. <http://syekhnuurjati.ac.id/jurnal/index.php/empower>
- Ruang pameran Taman Budaya D.I Yogyakarta*. (n.d.). Taman Budaya D.I Yogyakarta.
- Ruang Tunggu Nyaman dan Modern*. (2023, May 8). MBTech. <https://www.mbtch.info/ruang-tunggu-nyaman-dan-modern>
- Rukmana, C. (2023, July 11). *Seni dan Budaya Tradisional Hampir Ditinggalkan, Tergerus Perkembangan Zaman*. Radio Republik Indonesia. <https://www.rri.co.id/opini/283254/seni-dan-budaya-tradisional-hampir-ditinggalkan-tergerus-perkembangan-zaman>
- Sari, C. P. (2023, July 11). *Mengenal Ruang Serbaguna, Fasilitas Menarik dalam Hunian* . 99.Co.
- Sawitri, D. R. (2023). *Perkembangan Karier Generasi Z: Tantangan dan Strategi dalam Mewujudkan SDM Indonesia yang Unggul*.
- Shuang, H. (2020, July 1). *Rhike Park, Music Theatre and Exhibition Hall / Studio Fuksas*. Archdaily. <https://www.archdaily.com/942607/not-ready-rhike-park-music-theatre-and-exhibition-hall-studio-fuksas>
- Skjold, E. ;, Moeran, B. ;, Larsen, F. ;, & Csaba, F. (2009). *The Fashion Show as an Art Form*.
- Soemantri, K. (2022, April 16). *Cafe sebagai ruang komunitas*. Feastin'. <https://www.feastin.id/food-news-stories/cafe-sebagai-ruang-komunitas>
- Sumarto. (2019). *Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi.”* <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/download/49/63>
- Susilowati, E. (2020). *Seni tari*.
- Tips Menentukan Layout untuk Restoran maupun Cafe*. (2020, January 7). Restomart. <https://restomart.com/tips-menentukan-layout-untuk-restoran-maupun-cafe/>
- Tradisi Khas di Kota Solo*. (2022, June 30). ElingSolo. <https://elingsolo.com/Portal/beritaSingle/148>
- Turrahmah, D., & Nelmira, W. (2021). *Standar Operasional Prosedur (Sop) Pelaksanaan Fashion Show*. 5.
- Tysara Laudia. (2021, August 27). *10 Pengertian Kreativitas Menurut Para Ahli dan Cara Melatihnya*. Liputan 6.
- Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan, Pub. L. No. 10 (2022). <https://www.dpr.go.id/jdih/index/id/527#:~:text=1.,-Pasal%20No.&text=Undang%2DUndang%20Nomor%2010%20Tahun,bagian%20dari%20hak%20asasi%20manusia>.
- Waida, M. (n.d.). *Panduan Tata Letak Restoran Terbaik*. Cvent.
- Widyartono. (2021, October 9). *Ternyata Cuma 20 Persen Anak di Solo yang Tertarik pada Seni Budaya*. Suarabaru. <https://suarabaru.id/2021/10/09/ternyata-cuma-20-persen-anak-di-solo-yang-tertarik-pada-seni-budaya>
- Yuniati, I. (2021, November 30). *Waduh! Separuh Sanggar Seni di Kota Solo Sudah Tidak Aktif, Kenapa Ya?* Solopos.Com. <https://soloraya.solopos.com/waduh-separuh-sanggar-seni-di-kota-solo-sudah-tidak-aktif-kenapa-ya-1206122>
- Zakia, N. (2024, April 7). *Ekonomi Kreatif dan Identitas Budaya: Bumikan Kreativitas!* Kumparan.Com. <https://kumparan.com/naura-zakia/ekonomi-kreatif-dan-identitas-budaya-bumikan-kreativitas-22U1qUN1gIU>