

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Suroso, M. Urip. 1993. “Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran di Museum”. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

### Link

Akbar, Kanoasa, Agung Murti N., dan Ali Soekirno. 2014. “Penerapan Kinetic Façade dengan Pendekatan Biomimicry pada Pusat Robotika Surabaya”. Fakultas Teknik, Arsitektur, Universitas Brawijaya, Malang. <http://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/55> (diakses 7 Agustus 2020)

Ibrahim, Stefanus Peter. 2018. “Museum Kreasi Model Kit dan Action Figure di Semarang”. Skripsi. Fakultas Arsitektur dan Desain, Arsitektur, Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang. <http://repository.unika.ac.id/17031/> (diakses 20 Juni 2020)

Indah M., Rizka, Ahmad Farkhan, Dyah S. Pradnya P.. 2019. Penarapan Teori Arsitektur High Technology Pada Perancangan Gedung Olahraga Purbalingga. Jurnal Senthong, 2(2), 757. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/viewFile/1032/510> (diakses 3 Agustus 2020)

Kurniawan, Andri. 2009. “Action Figure Center”. Skripsi. Fakultas Teknik, Arsitektur, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta. <http://e-journal.uajy.ac.id/2929/> (diakses 20 Juni 2020)

Peraturan Daerah Kota Semarang No. 4 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah tahun 2011 – 2031. <http://bappeda.semarangkota.go.id/v2/wp-content/uploads/2012/12/Perda-Kota-Semarang-Nomor-14-Tahun-2011.pdf> (diakses 1 Agustus 2020)

Peraturan Derah Kota Semarang No. 8 tahun 2004 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Wilayah Bagian Wilayah Kota III (Kecamatan Semarang Utara dan Kecamatan Semarang Barat) tahun 2000 – 2010. <https://pamboedifiles.blogspot.com/2015/03/rdtrk-kota-semarang-bwk-iii-tahun-2000.html> (diakses 1 Agustus 2020)

Raditya, Galih. 2018. Memahami Lebih Dekat Lampu Jalan Tenaga Surya. <https://janaloka.com/lampu-jalan-tenaga-surya/> (diakses 10 Agustus 2020)

- Rahmat, Dede. 2013. Club House Dago Endah Golf Course (Redesign Club House Dago Endah Golf Course). <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/603/jbptunikompp-gdl-dederahmat-30120-9-09babii.pdf> (diakses 4 Agustus 2020)
- Ronny A.H., Ronald. 2008. “Fantasy World Game and Manga Centre”. Skripsi. Fakultas Arsitektur dan Desain, Arsitektur, Universitas Soegijapranata, Semarang. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/14368> ( diakses 3 Agustus 2020)
- Santoso, Ferry Ariawan. 2012. “Food Court Berputar”. Skripsi. Fakultas Arsitektur dan Desain, Arsitektur, Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/3584> (diakses 3 Agustus 2020)
- Sujianto, Rachmat. 2016. Kegiatan Semarang Hobby Fest 2016 Diharapkan Mampu Menyatukan Sejumlah Komunitas. <https://semarangpedia.com/kegiatan-semarang-hobby-fest-2016-diharapkan-mampu-menyatukan-sejumlah-komunitas/> (diakses 29 Juli 2020)
- Sulistiyandari, Utari, Agung Murti N., dan Heru Sufianto. 2017. “Fasad Hi-Tech Mall Surabaya dengan Konsep Fasad Atraktif”. Fakultas Teknik, Arsitektur, Universitas Brawijaya, Malang. <http://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/378/360> (diakses 7 Agustus 2020)
- Telew, Meynar, Steven Lintong. 2011. Arsitektur High Tech. Media Matrasain, 8(2), 99-102 <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmm/article/view/328/253> (diakses 30 Juli 2020)
- Vitaarum, Wahyu. 2016. Hobby Fest 2016 – Mulai dari Gundam Sampai Demo Masak Ada, di Sini Tempatnya. <https://travel.tribunnews.com/2016/11/11/hobby-fest-2016-mulai-dari-gundam-sampai-demo-masak-ada-di-sini-tempatnya?page=2> (diakses 28 Juli 2020)
- Wicaksana, Binawan. 2012. “Semarang Computer Centre”. Skripsi. Fakultas Arsitektur dan Desain, Arsitektur, Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/3578> (diakses 3 Agustus 2020)