

DAFTAR PUSTAKA

BUKU :

D.K. Ching, Francis. *Arsitektur bentuk Ruang dan Tatanan*. 1991. Jakarta. Penerbit Erlangga

Prijotomo, Josef. *Arsitektur Nusantara Menuju Keniscayaan*, Malang : Wastu Lanas Grafika 2004.

Prijotomo, Josef. *(Re-) Konstruksi Arsitektur Jawa Griya Jawa dalam Tradisi Tanpatulisan*. Malang : Wastu Lanas Grafika 2006.

Seymour, John. & Joseph O'Connor. *Introducing NLP*, Harper Collins Publisher Ltd 1990.

BERITA :

Al – Manaf, Rival 2019. Purwacaraka Prediksi Industri Musik di Semarang Potensial Tumbuh, Ini Tanggapan Erik Musisi Lokal. Diakses dari <https://jateng.tribunnews.com/2019/09/01/purwacaraka-prediksi-industri-musik-di-semarang-potensial-tumbuh-ini-tanggapan-erik-musisi-lokal>. Diakses pada 23 Februari 2020.

Aris, Budi 2019. Pemerintah Terus Dukung Industri Fesyen Dalam Negeri Bisa Mendunia. Diakses dari <https://www.radioidola.com/2019/pemerintah-terus-dukung-industri-fesyen-dalam-negeri-bisa-mendunia/>. Diakses pada 23 Februari 2020.

Gewati, Mikhael 2019. Berkat Fashion, Semarang Masuk Nominasi 10 Kota kreatif se – Indonesia. Diakses dari <https://regional.kompas.com/read/2019/05/31/12370411/berkat-fashion-semarang-masuk-nominasi-10-kota-kreatif-se-indonesia>. Diakses pada 23 Februari 2020.

Mughis, Abdul 2019. Anggiasari : Industri Kreatif berbasis Budaya Perlu Dikembangkan. Diakses dari <https://jatengtoday.com/anggiasari-industri-kreatif-berbasis-budaya-perlu-dikembangkan-21132>. Diakses Pada 14 Januari 2020.

Buana, Made Bhela Sanji 2015. Ruang Kreatif Publik : Mewujudkan Lingkungan Kreatif untuk Warga Kota. Diakses dari

<https://www.kompasiana.com/madebhela/560ac4b02d7a61d319ab52db/ruang-kreatif-publik-mewujudkan-lingkungan-kreatif-untuk-warga-kota?page=all> Diakses Pada 14 Januari 2020.

Hirawan, Fajar B. Kualitas Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. Diakses dari <https://news.detik.com/kolom/d-4153925/kualitas-pertumbuhan-ekonomi-indonesia>. Diakses pada 09 Februari 2020.

Iqbal, Arif M 2019. Pentingnya ekonomi Kreatif ebrbasis Kebudayaan untuk Pengembangan Mnausia Indonesia. Diakses dari <https://www.suaramerdeka.com/news/baca/196980/pentingnya-ekonomi-berbasis-kebudayaan-untuk-pembangunan-manusia-indonesia> . diakses pada 09 Februari 2020.

Nurfadilah, Putri Syifa 2018. Potensi Besar, Ini 3 Subsektor Utama ekonomi Kreatif di Indonesia. Diakses dari <https://money.kompas.com/read/2018/09/25/202052726/potensi-besar-ini-3-subsektor-utama-ekonomi-kreatif-di-indonesia> . Diakses pada tanggal 09 Februari 2020.

Radlis, Muh 2017. Kendala Ekonomi Kreatif Cuma Masalah Modal dan Cara Menjual. Diakses dari <https://jateng.tribunnews.com/2017/09/15/ganjar-kendala-ekonomi-kreatif-cuma-masalah-modal-dan-cara-menjual> . Diakses pada tanggal 09 Februari 2020.

Ratnasari, Elise Dwi 2017. Mengintip Jakarta Creative Hub. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170322212620-277-202121/mengintip-jakarta-creative-hub>. Diakses pada 09 Februari 2020.

Rizqi, Alif Nazzala 2019. Pengembangan Desain Berpotensi Dongkrak Penjualan Produk. Diakses dari <https://semarang.bisnis.com/read/20190623/536/936729/pengembangan-desain-berpotensi-dongkrak-penjualan-produk>. Diakses pada 23 Februari 2020.

Wiyono, Andrian Salam 2017. Menperin harap Bandung Creative Hub lahirkan pelaku ekonomi kreatif. Diakses dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/menperin-harap-bandung-creative-hub-lahirkan-pelaku-ekonomi-kreatif.html>. Diakses pada 09 Februari 2020.

JURNAL :

Angkasa, Zuber. (2017). Penerapan Konsep Arsitektru Rumah Panggung di Lingkungan Perkotaan. Diakses dari <http://jurnal.um-palembang.ac.id/arsir/article/view/880/779>. Diakses pada tanggal 28 Maret 2020.

Florida, Richard . (2003). *Cities and the Creative Class*. Carnegie Mellon University. Diakses dari <https://creativeclass.com/rfcgdb/articles/4%20Cities%20and%20the%20Creative%20Class.pdf> . Diakses pada tanggal 6 Februari 2020.

Hidayatun, Maria I. Dkk. *Arsitektur di Indonesia Dalam Perkembangan Jaman, Sebuah Gagasan untuk Jatidiri Arsitektur di Indonesia*. Diakses dari http://repository.petra.ac.id/16632/1/Publikasi1_85012_1436.pdf . Diakses pada tanggal 6 Februari 2020

Loita, Aini. (2018). *Simbol – Simbol dalam Gunungan Wayang Kulit Jawa*. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Diakses dari <https://www.journal.umtas.ac.id/index.php/magelaran/article/view/463/273> . Diakses pada tanggal 10 Januari 2020.

Mujiyono, Mujiyono. Dkk (2013). *Warak Ngendog : Simbol Akulturasi Budaya pada Karya Seni Rupa*. Diakses dari <https://www.neliti.com/publications/168804/warak-ngendog-simbol-akulturasi-budaya-pada-karya-seni-rupa>. Diakses pada Diakses pada tanggal 10 Januari 2020.

Pattileamonia, Ria Aprilia. (2016). *Pusat Kebudayaan Maluku di Yogyakarta. Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan*, UAJY. Diakses dari <http://e-journal.uajy.ac.id/10826/3/2TA14209.pdf> diakses pada tanggal 8 Februari 2020

Tandyo, Elisse Johanna (2019) *CREATIVE HUB DI YOGYAKARTA*. S1 thesis, UAJY. Diakses dari <http://e-journal.uajy.ac.id/17470/> diakses pada tanggal 8 Februari 2020

Wijayanti, Setiya. (2015). *Persepsi Masyarakat tentang Makna Punakawan Dalam Cerita Wayang*. Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Diakses dari <http://eprints.walisongo.ac.id/4322/1/104111051.pdf> . Diakses pada tanggal 10 Januari 2020.

WEB :

Badan Pusat Statistik Kota Semarang, *Kecamatan Gayamsari Dalam Angka 2019*. Diakses dari <https://semarangkota.bps.go.id/publication/download.html?nrbvfeve=NzMzODYxNmE5MGZlZTY1NjNhZGM3ZGM2&xzmn=aHR0cHM6Ly9zZW1hcmFuZ2tvdGEuYnBzLmdvLmlk>

[L3B1YmxpY2F0aW9uLzIwMTkvMDkvMjYvNzMzODYxNmE5MGZlZTY1NjNhZGM3ZGM2L2tlY2FtYXRhbi1nYXlhbXNhcmktZGFsYW0tYW5na2EtMjAxOS5odG1s&twoadfnofeuf=MjAyMC0wMi0wNyAwMDo1MToyOQ%3D%3D](https://www.bekraf.go.id/profil). Diakses pada tanggal 7 Februari 2020

BEKRAF. Diakses dari (<https://www.bekraf.go.id/profil>). Diakses pada tanggal 6 Februari 2020.

Press Release. Diakses dari <https://pressrelease.kontan.co.id/release/industri-berperan-ciptakan-indonesia-bersih-lewat-konsep-circular-economy> . Diakses pada tanggal 6 Februari 2020.

Semarang Digital Kreatif. Diakses dari <https://sdk.semarangkota.go.id/web/komunitas.html#>. Diakses pada tanggal 7 Februari 2020

WAWANCARA :

Edo Kautsar Ma'ruf. 2020." Bandung Creative Hub". *Hasil Wawancara Pribadi* : 21 Januari 2020, Bandung Creative Hub.

PERDA :

Peraturan Daerah Kota Semarang No. 4 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah tahun 2011 - 2031. Diakses dari <http://perpustakaan.bappenas.go.id/lontar/opac/themes/bappenas4/templateDetail.jsp?id=142160&lokasi=lokal> Diakses pada tanggal 6 Februari 2020.

Menteri negara Koperasi dan UKM No. 81.3/Kep/M.KUKM/VIII/2002. Diakses dari http://www.depkop.go.id/uploads/laporan/1569830224_Permenkop%20Nomor%2024%20tahun%202015%20tt%20Norma,%20Standar,%20Prosedur,%20dan%20Kriteria%20Penyelenggaraan%20Inkubator%20Wirausaha.pdf . Diakses pada tanggal 6 Februari 2020.

Kementrian/Lembaga Negara. Industri Berperan Ciptakan Indonesia Bersih Lewat Konsep 'Circular Economy'. Diakses dari <https://pressrelease.kontan.co.id/release/industri-berperan-ciptakan-indonesia-bersih-lewat-konsep-circular-economy> , Diakses pada tanggal 6 Februari 2020.