

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, I, dkk (1998) Pedoman Perencanaan dan Pengoperasian Fasilitas Parkir, Direktorat Bina Sistem Lalu Lintas Angkutan Kota, Jakarta.
- Alhamdani, M. R. (2010). Strategi dan Aplikasi Pendekatan Kontekstual dalam Perancangan Karya Arsitektural Renzo Piano. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada. Diakses dari http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?act=view&buku_id=47870&mod=penelitian_detail&sub=PenelitianDetail&typ=html
- Appleton, I. (2008). *Buildings for the performing arts*. Oxford: Architectural Press
- Basuki, Laurensius Christian Pratama (2018) *PUSAT KEBUDAYAAN JAWA PESISIR UTARA DI SEMARANG*. Other thesis, Unika Soegijapranata Semarang. Diakses dari <http://repository.unika.ac.id/17029/>
- Badan Pusat Statistik Kota Semarang. (2019). Kecamatan Semarang Timur Dalam Angka 2019. Diakses dari <https://semarangkota.bps.go.id/publication/2019/09/26/d25913363d5eace3da3650f5/kecamatan-semarang-timur-dalam-angka-2019.html>
- Boedhi, Kevin Wicaksono (2019) *REDESAIN TAMAN BUDAYA RADEN SALEH SEBAGAI PUSAT SENI BUDAYA KOTA SEMARANG*. Other thesis, UNIKA SOEGIJAPRANATA. Diakses dari <http://repository.unika.ac.id/21305/>
- Budiana, Claudia Yunita (2018) *PUSAT KEBUDAYAAN TIONGHOA DI SEMARANG*. Other thesis, Unika Soegijapranata Semarang. Diakses dari <http://repository.unika.ac.id/17570/>
- Carmona, M., Heath, T., Tiesdell, S., & Oc, T. (2003). *Public places, urban spaces: the dimensions of urban design*. Oxford: Architectural Press
- Cravalho, N. (2015). Revitalization of "Dead Space" through the use of Interactive Interventions. Hawaii. Diakses dari <https://docplayer.net/63119184-Revitalization-of-dead-space-through-the-use-of-interactive-interventions.html>

- DeCarli, G., & Christopher, L. (2012). Museum, Cultural Center or Both?. *Culture and Development*, 16-19. Diakses dari http://www.lacult.unesco.org/lacult_en/docc/museum_cultural_center.pdf
- Dharma, A. (2011). Kontekstualisme dalam Arsitektur. *Jakarta: Universitas Gunadharma*. Diakses dari http://agus_dh.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/3692/Kontekstualisme+dalam+Arsitektur.pdf
- Disporapar Jawa Tengah. (2020). Buku Saku 2020. Diakses dari [http://disporapar.jatengprov.go.id/content/files/Buku%20Saku%202020%20\(Pengembangan%20Pasar\).pdf](http://disporapar.jatengprov.go.id/content/files/Buku%20Saku%202020%20(Pengembangan%20Pasar).pdf)
- Designing Interactive Museum Exhibits: Three Ways to Increase Audience Engagement, Diakses dari https://www.huffpost.com/entry/interactive-museum-exhibits_b_1438931
- Gehl, J. (2011). *Life between buildings*. Washington: Island Press
- Ini Alasan Kenapa Wisata Seni Indonesia Sepi Peminat, Diakses dari <https://www.pegipegi.com/travel/ini-alasan-kenapa-wisata-seni-indonesia-sepi-peminat/>
- Jamil, M. M., Anwar, K., & Kholiq, A. (2011). *LUNTURNYA KESENIAN TRADISIONAL*. Research Report, 5 (Ii), 41–51. Diakses dari <http://bappeda.semarangkota.go.id/v2/wp-content/uploads/2013/12/4.DRAFT-IAIN-8-NOV.pdf>
- Jefri, Jefri and Puspitasari, Popi and Marlina, Endang (2019) *ARSITEKTUR KONTEKSTUAL PADA DESIGN BANGUNAN*. In: Seminar Intelektual Muda, 11 April 2019, FTSP, Universitas Trisakti. Diakses dari <https://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/sim/article/view/5767/4520>
- Joglo Pencu (Rumah Adat Kudus), Warisan Budaya Takbenda Indonesia 2016, Diakses dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/joglo-pencu-rumah-adat-kudus-warisan-budaya-takbenda-indonesia-2016/>
- Kakulu, I., & Brisibe, W. (2014). INCREASING FLOOD RESILIENCE IN BUILDINGS THROUGH ADAPTABLE DESIGNS: LEARNING FROM THE BAYELSA EXPERIENCE. 10.13140/RG.2.1.3878.7680. Diakses dari

https://www.researchgate.net/publication/274084465_INCREASING_FLOOD_RESILIENCE_IN_BUILDINGS_THROUGH_ADAPTABLE_DESIGNS_LEARNING_FROM_THE_BAYELSA_EXPERIENCE

Koentjaraningrat. (2009). Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Loenpia Jazz 2017, hiduipkan kembali pusat kesenian kota Semarang, Diakses dari <https://beritagar.id/artikel/seni-hiburan/loenpia-jazz-2017-hidupkan-kembali-pusat-kesenian-kota-semarang>

Merpati, Amadea Putri (2017) *LTP RUMAH BUDAYA NUSANTARA Tema Desain : Arsitektur Neo Vernakular*. Other thesis, Unika Soegijapranata Semarang. Diakses dari <http://repository.unika.ac.id/15435/>

Neufert, E. (2002) Data Arsitek jilid 2. Jakarta: Erlangga

Nugroho, D. A. (2017). Identifikasi dan Evaluasi Program Komunitas Salihara, Kajian Pengembangan Perkotaan. *Program Pascasarjana Multidisiplin. Universitas Indonesia*. Diakses dari https://www.academia.edu/35199522/IDENTIFIKASI_DAN_EVALUASI_PROGRAM_KOMUNITAS_SALIHARA

Nur, L. M. (2015) *Kebijakan Redaksional Harian Suara Merdeka tentang Pemberitaan Kearifan Lokal Semarang di Edisi Lokal Semarang Metro*. Masters thesis, Postgraduate Program in Communication Studies. Diakses dari <http://eprints.undip.ac.id/46924/>

Panero, J. (1979). Dimensi Manusia & Ruang Interior. Jakarta: Erlangga.

Pawlicka, K. (2014). *The Significance of Architectural Attractiveness in Creating Property Value - a Case Study of Poznan*. The Poznań University of Economics Review, 14, 118-137. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/323816408_The_significance_of_architectural_attractiveness_in_creating_property_value_-_a_case_study_of_Poznan

Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 6 Tahun 2004 tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Kota Semarang Bagian Wilayah Kota I. Diakses dari http://jdih.semarangkota.go.id/ildis_v2/public/pencarian/NzI=/cGRfNi5wZGY=/12/download

- Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011 – 2031. Diakses dari <http://bappeda.semarangkota.go.id/v2/wp-content/uploads/2012/12/Perda-Kota-Semarang-Nomor-14-Tahun-2011.pdf>
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 30 Tahun 2006 tentang Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas pada Bangunan Gedung dan Lingkungan. Diakses dari <https://jdih.pu.go.id/internal/assets/assets/produk/PermenPUPR/2006/12/PermenPU30-2006.pdf>
- Schnädelbach, Holger. (2010). Adaptive Architecture - A Conceptual Framework. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/235218510_Adaptive_Architecture_-_A_Conceptual_Framework
- Silvia, Anita & Woro Murtini, Titien & Purwanto, Edi (2018) *GALLERY DAN WORKSHOP BATIK DI SEMARANG*. Undergraduate thesis, Universitas Diponegoro. Diakses dari <http://eprints.undip.ac.id/69646/>
- Syarifuddin, D. (2016). Nilai Wisata Budaya Seni Pertunjukan Saung Angklung Udjo Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia. *Jurnal Manajemen Resort Dan Leisure*, 13(2), 53-60. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/jurel/article/view/4979/3492>
- Thamrin, D., & Arifianto, F. (2011). *Keragaman Budaya Tionghoa pada Interior Gereja Katolik*. *Dimensi Interior*, 9(1), 1-12. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/218111-keragaman-budaya-tionghoa-pada-interior.pdf>
- Tyas, W. I., Laksono, Y. B., Taufiq, A., Mahfud, K., & Munandar, I. (2014). Kajian Tatanan Massa dan Bentuk Bangunan Saung Angklung Udjo terhadap Optimalisasi Penggunaan Energi. *Reka Karsa*, 2(2). Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/221081-kajian-tatanan-massa-dan-bentuk-bangunan.pdf>
- Widati, T. (2015). Pendekatan Kontekstual dalam Arsitektur Frank Lloyd Wright. *Jurnal Perspektif Arsitektur*, 10(01), 38-44. Diakses dari <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/JTA/article/view/857/696>

Wijaya, Trivena Caroline. (2015). KARAKTER VISUAL ARSITEKTUR RUMAH TINGGAL DI KAMPUNG KULITAN dan BUSTAMAN, SEMARANG. Masters thesis, Magister Teknik Arsitektur UNIKA Soegijapranata. Diakses dari <http://repository.unika.ac.id/9736/>

Yuwono, C., & Dewi, J. (2019). ARSITEKTUR INTERAKTIF SEBAGAI KATALIS INTERAKSI SOSIAL PADA RUANG MATI KOTA. Dalam *SMART: Seminar on Architecture Research and Technology* (Vol. 4, No. 1, pp. 239-255). Diakses dari <https://smartfad.ukdw.ac.id/index.php/smart/article/view/113/97>

