

Daftar Pustaka

Sumber Buku :

- Baskoro, R., Widhiyasa, A., Suradi, H., & Wulansari, A. (2015). Dalam *Rencana Pengembangan Permainan Interaktif Nasional 2015 - 2019* (hal. 4). Republikas Solusi.
- Chiara, J. D., & Callender, J. (1973). *Time Saver Standards for Building Types 2nd Edition*. The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Dellyana, D., Hadiansyah, F., Hidayat, A., & Asmoro, W. (2015). Dalam *Rencana Pengembangan Musik Nasional* (hal. 5). Republikas Solusi.
- Ghazali, A., & Nadinastiti. (2015). Dalam *Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015 - 2019* (hal. 5). Republikas Solusi.
- Hendriana, E. (2015). Dalam *Rencana Pengembangan Periklanan Nasional 2015 - 2029* (hal. 6). Republikas Solusi.
- Lazuardi, M., & Triady, M. S. (2015). Dalam *Rencana Pengembangan Kuliner Nasional 2015 - 2019* (hal. 6). Republikas Solusi.
- Midiani, T. D., Kusmayadi, T. K., Zaman, M. A., Andriani, M., Christina, D., Pasaribu, B., & Arifin, S. A. (2015). Dalam *Rencana Pengembangan Mode Nasional 2015 - 2019* (hal. 4). Republikas Solusi.
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. 1979: First Published by Whitney Library of Design an imprint of Watson-Guption Publication.
- Pascasuseno, A., Fawilia, A., Eryudhawan, B., Winata, S., Sekartjajarini, S., & Ismoyo, A. D. (2015). Dalam *Rencana Pengembangan Arsitektur Nasional 2015 - 2019* (hal. 5). Republikas Solusi.
- Rambatan, G. B. (2015). Dalam *Rencana Pengembangan Penerbitan Nasional 2015 - 2019* (hal. 5). Republikas Solusi.
- Sartika, S. H., Mashud, Hasan, M., Syam, A., Susilowati, E., Purba, B., . . . Amruddin. (2022). *Ekonomi Kreatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Suryana. (2013). *Ekonomi Kreatif Ekonomi Baru : Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*. Salemba Empat.
- Suyaman, D. J. (2015). *Kewirausahaan dan Industri Kreatif*. Bandung: Alfabeta.
- Triwibowo, E., & Dhewanto, W. (2015). Dalam *Rencana Pengembangan TV dan Radio Nasional 2015 - 2019* (hal. 4). Republikas Solusi.
- Utami, A. F., & Kitri, M. L. (2015). Dalam *Rencana Pengembangan Penelitian dan Pengembangan Nasional 2015 - 2019* (hal. 3). Republikas Solusi.

Watson, D., Crosbie, M. J., & Callender, J. H. (1999). *Time-Saver Standards for Architectural Design Data*. The McGraw-Hill Companies, Inc.

White, E. T. (1983). *Site Analysis*. Architectural Media Ltd.

Sumber Jurnal :

Ernawati, R. O. (2018). Revitalisasi Kawasan Masjid Agung Surakarta dan Kawasan sekitarnya. *Laporan Tugas Akhir Teknik Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 8.

Gisela, S., & Anggraini, D. (2020). Wadah Interaksi Sosial dan Sarana Kreatif di Kemayoran, Jakarta Pusat. *Jurnal Stupa Seni, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur Vol. 2 No. 1*, 1047 - 1060.

Matheson, J., & Easson, G. (2015). *Creative HubKit : Made by Hubs for Emerging Hubs*. Edinburgh, United Kingdom: British Council.

Santoso, T. M. (2017). Revitalisasi Pasar Johar Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Indische. *Laporan Tugas Akhir Teknik Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, 69.

Saputra, I. A., Darmawan, I. S., & Kurniawan, A. (2021). Perencanaan dan Perancangan Pasar Seni Tradisional dengan Fasilitas Creative Hub di Gianyar Bali. *UNDAGI : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa Volume 9, Issue 2*, 213.