

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrosius Harto. (2022, October 30). *Karnaval nang Tunjungan untuk Populerkan Batik Surabaya*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2022/10/30/karnaval-nang-tunjungan-untuk-populerkan-batik-surabaya>
- archdaily. (2003, October 23). *AD Classics: Walt Disney Concert Hall / Gehry Partners*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/441358/ad-classics-walt-disney-concert-hall-frank-gehry>
- archdaily. (2010). *Fallingwater, United States karya Frank Lloyd Wright*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/60022/ad-classics-fallingwater-frank-lloyd-wright>
- archdaily. (2016, April 21). *AD Classics: Vitra Fire Station / Zaha Hadid*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/785760/ad-classics-vitra-fire-station-zaha-hadid-weil-am-rhein-germany>
- archdaily. (2017, August 27). *AD Classics: Salk Institute / Louis Kahn*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/61288/ad-classics-salk-institute-louis-kahn>
- archdaily. (2022). *Creative Center at York St John University / Tate + Co*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/984006/creative-center-at-york-st-john-university-tate-plus-co>
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Statistik Indonesia Statistical Yearbook of Indonesia 2020* (Subdirektorat Publikasi dan Kompilasi Statistik, Ed.). Badan Pusat Statistik.
- Bandung Creative Hub. (2019). *Denah Ruangan & Fasilitas UPT Bandung Creative Hub*. <https://www.facebook.com/bandungcreativehub/posts/denah-ruangan-fasilitas-upt-bch-bandung-creative-hub/1250040551831923/>
- Bandung Creative Hub. (2024). *Bandung Creative Hub*. <https://www.instagram.com/creativehub.bdg/>
- BAPPEDA Jatim. (2023, June 12). *Jatim Kontributor Kedua Ekonomi Kreatif Nasional*. <https://bappeda.jatimprov.go.id/2023/06/12/jatim-kontributor-kedua-ekonomi-kreatif-nasional/>
- Bar Thai Crew. (2021, January 30). *Passion for F&B Obsession for Detail*. WordPress. <https://barthaisite.wordpress.com/about/jaringan-kerja-layanan/>
- BEKRAF. (2017). *Data Statistik dan Hasil Survey Ekonomi Kreatif 2017*. https://www.bekraf.go.id/downloadable/pdf_file/180232-infografis-ringkasan-data-statistik-ekonomi-kreatif-indonesia.pdf

- Bestari Kumala Dewi. (2023, July 16). *Tawarkan Kuliner dan Kerajinan UMKM, Surabaya Kriya Gallery Raup Omzet Ratusan Juta*. Kompas.Com.
<https://umkm.kompas.com/read/2023/07/16/190346883/tawarkan-kuliner-dan-kerajinan-umkm-surabaya-kriya-gallery-raup-omzet-ratusan>
- BPS Kota Surabaya. (2024). *KOTA SURABAYA DALAM ANGKA SURABAYA MUNICIPALITY IN FIGURES 2024* (Vol. 36). BPS-Statistics Surabaya Municipality.
- British Council. (2015). *Creative Hub Kit*.
- Broadbent, G. (1973). *Design in architecture: architecture and the human sciences*. <https://doi.org/10.1080/00140138008928455>
- Ching, D. K. F. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan*. Erlangga.
- Dinas Kominfo Jatim. (2024). *BPSDM Jatim Luncurkan Fasilitas Baru 'IKI Co-Working Space.'* Dinas Kominfo Provinsi Jawa Timur.
<https://kominfo.jatimprov.go.id/berita/bpsdm-jatim-luncurkan-fasilitas-baru-iki-co-working-space>
- DISBUDPORAPAR Surabaya. (2020). *Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya*.
<https://disbudporapar.surabaya.go.id/>
- Dr. Awan Kostrad Diharto, SE., M. A. (2022). *MANAJEMEN INOVASI DAN KREATIVITAS*. GERBANG MEDIA AKSARA.
- Fakka, M. A. (2022). *Sejarah Perkembangan Sistem Suara dalam Bioskop: Mulai dari Fotokinema hingga Dolby Atmos*.
<https://m.tribunnews.com/pendidikan/2022/08/24/sejarah-perkembangan-sistem-suara-dalam-bioskop-mulai-dari-fotokinema-hingga-dolby-atmos>
- Florida, R. (2003). Cities and the Creative Class. *City & Community*, 2(1), 3–19.
<https://doi.org/10.1111/1540-6040.00034>
- gtEgaransi. (2022, July 15). *Mengenal Sistem Manajemen Distribusi Perusahaan*. Sidig. <https://sidig.id/blog/mengenal-sistem-manajemen-distribusi-perusahaan/>
- Hayathien, N. S., & Wardhana, S. S. M. (2023). Pengaruh Psikologis Pencerahan Buatan pada Interior Kamar Tidur Anak. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 1717–1723.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.413>
- Indahri, Y. (2017). *Population Management Challenges in The City of Surabaya*.

- Isra Mista, D. (2024). *KOLABORASI PENTAHHELIX DALAM MENINGKATKAN EKONOMI KREATIF PADA KOMUNITAS “GUBUAK KOPI” DI KOTA SOLOK PROVINSI SUMATERA BARAT*.
- jabar.idntimes.com. (2019). *Mati Suri, Pemkot Bakal Evaluasi Manfaat Gedung Creative Hub Bandung*. <https://jabar.idntimes.com/news/jabar/yogi-pasha/mati-suri-pemkot-bakal-evaluasi-manfaat-gedung-creative-hub-bandung>
- John Howkins. (2018). *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. London: Penguin.
- Kemenparekraf. (2019). *Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif Tahun 2019*.
- Kemenparekraf. (2020). *Lanskap Creative Hubdi Indonesia*.
- Kemenparekraf. (2022). *STATISTIK TENAGA KERJA PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF 2018-2022*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Kemenparekraf. (2023). *Sektor Ekonomi Kreatif Terbukti Lebih Cepat Pulih dari Pandemi*. <https://kemenparekraf.go.id/berita/menparekraf-tenaga-kerja-sektor-ekonomi-kreatif-terbukti-lebih-cepat-pulih-dari-pandemi>
- Kominfo Jatim. (2024). *Iwapi Fashion Runway 2024: Lenggang Wastra Nusantara, Angkat Potensi UMKM Fashion dan Batik*.
- Miftah. (2017). *BANDUNG CREATIVE HUB, SURGA BAGI INSAN KREATIF*. <https://www.bandung.go.id/news/read/4339/bandung-creative-hub-surga-bagi-insan-kreatif>
- Mulyana, & Sutapa. (2015). *Peran Quadruple Helix dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kapabilitas Inovasi (Studi Pada Industri Kreatif Sektor Fashion)*. 2.
- Muslimin, M. (2020). *Penerapan Konsep Arsitektur Analogi pada Bangunan Museum Purna Bhakti Pertiwi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/purwarupa.4.2.1-6>
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2* (33rd ed.). PT. Gelora Aksara Fratama.
- Pallasmaa, J. (2016). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses, 4th Edition* (4th ed.). Wiley.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension and Interior Space*.
- Pile, J. F. (1997). *Color in interior design*. New York : McGraw-Hill.
- Pradapa, S. yulianto F., & Hakim, F. N. (2024). Integrasi Kuliner dalam Meningkatkan Daya Tarik Pariwisata Kota Surakarta. *Khasanah Ilmu -*

- Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 15(2), 125–131.
<https://doi.org/10.31294/khi.v15i2.23146>
- Ranne, J. (2019). *Designing for Multi-sensory Experiences in the Built Environment*.
- Roy, A., & Arora, A. A. (2023). Multisensory Perception Of Architectural Design. *Journal for Re Attach Therapy and Developmental Diversities*, 6(1), 1143.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53555/jrtd.v6i1.2614>
- Santoso, V. (2015). *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN YOUTH CREATIVE CENTER DI YOGYAKARTA*.
- Sikumbang, I. R. (2018). *Bandung Creative Hub, Wadah untuk Berkarya Bernuansa Kekinian*.
<https://www.kompasiana.com/irwanrinaldi/5b6cecec88575a1df50d4f02/bandung-creative-hub-wadah-untuk-berkarya>
- Soekarwo. (2016). *PELUANG DAN TANTANGAN INDUSTRI KREATIF DI JAWA TIMUR*.
- Sugiyanto. (2024, October 9). *Ekonomi Kreatif di Jawa Timur Menjadi Sebuah Peluang dan Tantangan*. Kumparan. <https://kumparan.com/sugiyanto-ugik-ilpol/ekonomi-kreatif-di-jawa-timur-menjadi-sebuah-peluang-dan-tantangan-23gJ7MqXX2S/2>
- Sutomo, & Mukhlis, I. (2023). Inovasi Bisnis Makanan Dan Minuman Di Lingkungan Perguruan Tinggi: Analisis SWOT Dan Pemberdayaan Literasi Digital. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(6), 9534–9544. <http://journal.yrpiiku.com/index.php/msej>
- Tangkijviwat, U., Sunthorn, W., Meeusah, N., & Kuptasthien, N. (2018). *CDIO-BASED CURRICULUM DEVELOPMENT FOR NON-ENGINEERING PROGRAMS AT MASS COMMUNICATION TECHNOLOGY FACULTY*.
<https://www.researchgate.net/publication/327225357>
- Viver, T. S. (2024). *Pengaruh Elemen Desain Interior terhadap Psikologi Desain pada Dupi Show, Manhattan Urban Market Medan SKRIPSI*. UNIVERSITAS MALIKUSSALEH.
- ysetianingsih. (2016, March 12). *ALUR PROSES GARMEN*. WordPress.
<https://ontbpwjt.wordpress.com/2016/03/12/alur-proses-garmen/comment-page-1/>