



Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Konsep Perancangan *Creative Hub* Di Surakarta

Application Of Behavioral Architecture In The Design Concept Of A Creative Hub In Surakarta

Fadhiil Hadzan Pratyana^{1*}, Ana Hardiana²

Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret

Email: fadhiilhadzan@student.uns.ac.id^{1*}, anahardiana@staff.uns.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 30-12-2025

Revised : 02-01-2026

Accepted : 04-01-2026

Pulished : 06-01-2026

Abstract

The development of the creative economy in the City of Surakarta shows significant potential as a driver of economic growth based on culture and community; however, it has not yet been fully supported by the availability of adequate collaborative spaces. The limited number of creative facilities capable of accommodating interaction, collaboration, and creative processes across subsectors remains a major challenge in developing the local creative economy ecosystem. Therefore, the design of a Creative Hub in Surakarta is required not only as a physical facility but also as a space capable of shaping sustainable patterns of interaction and creative behavior. This research employs a qualitative descriptive method with stages including problem identification, data collection, analysis, and concept formulation. The Behavioral Architecture approach is applied to understand the relationship between space and user behavior through aspects of perception, cognition, personal space, and social interaction. The results of this study are the formulation of site planning, spatial organization, building massing and façade, structural and building utility concepts for a Creative Hub through the application of Behavioral Architecture principles.

Keywords : Behavioral Architecture, Creative Economy, Creative Hub

Abstrak

Perkembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta menunjukkan potensi signifikan sebagai penggerak pertumbuhan ekonomi berbasis budaya dan komunitas, namun belum sepenuhnya didukung oleh ketersediaan ruang kolaboratif yang memadai. Keterbatasan fasilitas kreatif yang mampu mengakomodasi interaksi, kolaborasi, serta proses kreatif lintas subsektor menjadi permasalahan utama dalam pengembangan ekosistem ekonomi kreatif lokal. Oleh karena itu, diperlukan perancangan *Creative Hub* di Surakarta yang tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas fisik, tetapi juga mampu membentuk pola interaksi dan perilaku kreatif yang berkelanjutan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tahapan identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, dan perumusan konsep. Pendekatan Arsitektur Perilaku dipilih untuk memahami hubungan antara ruang dan perilaku pengguna melalui aspek persepsi, kognisi, personal space, serta interaksi sosial. Hasil kajian berupa perumusan konsep pengolahan tapak, peruangan, massa dan tampilan, struktur dan utilitas bangunan *Creative Hub* dengan penerapan prinsip-prinsip Arsitektur Perilaku.

Kata Kunci : Arsitektur Perilaku, *Creative Hub*, Ekonomi Kreatif

PENDAHULUAN

Isu pembangunan berkelanjutan menjadi perhatian utama di berbagai negara seiring meningkatnya kompleksitas tantangan global, seperti pertumbuhan penduduk perkotaan, perubahan



iklim, dan ketimpangan ekonomi. Kerangka *Sustainable Development Goals* (SDGs) hadir sebagai komitmen global untuk mendorong pembangunan yang inklusif, berdaya saing, dan berkelanjutan. Dalam konteks ini, sektor ekonomi kreatif memiliki peran strategis karena berkontribusi terhadap konsumsi dan produksi berkelanjutan, penguatan pembangunan regional, inovasi, serta pelestarian budaya lokal, sehingga secara langsung mendukung pencapaian SDGs (Manioudis & Angelakis, 2023).

Di Indonesia, sektor ekonomi kreatif menunjukkan perkembangan signifikan. Pada tahun 2024, pertumbuhan Produk Domestik Bruto (PDB) nasional mencapai 5,03%, melampaui rata-rata pertumbuhan ekonomi global sebesar 3,5%, dengan kontribusi ekonomi kreatif mencapai Rp1.501 triliun. Sub sektor kuliner, fesyen, dan kriya menjadi penyumbang utama, menempatkan Indonesia sebagai salah satu ekosistem ekonomi kreatif terbesar di dunia setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan (Kementrian Pariwisata dan Ekonomi kreatif, 2020). Pada skala regional, Provinsi Jawa Tengah menempati posisi penting sebagai penyumbang ekspor ekonomi kreatif terbesar keempat secara nasional, dengan dominasi subsektor kriya, kuliner, dan fesyen. Di antara kota-kota kreatif utama di Jawa Tengah, Surakarta berkontribusi sebesar 9,83% dan dikenal sebagai pusat kebudayaan dengan kekayaan kriya tradisional, fesyen batik, kuliner, serta seni pertunjukan rakyat (Disporapar Jateng, 2024; Badan Pusat Statistik, 2025).

Meskipun memiliki potensi besar, pengembangan ekonomi kreatif di Surakarta belum sepenuhnya didukung oleh ketersediaan ruang kolaboratif yang memadai. Sekitar 48% ruang kreatif di Surakarta belum memenuhi standar fasilitas perkotaan, sehingga membatasi interaksi dan kolaborasi lintas subsektor (Permana, 2021). Selain itu, pemetaan *creative hub* di Indonesia menunjukkan bahwa jumlah *creative hub* di Surakarta masih relatif terbatas dibandingkan kota-kota lain, meskipun ekosistem kreatifnya berkembang cukup pesat (Siregar & Sudrajat, 2018). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi ekonomi kreatif dan dukungan infrastruktur ruang yang tersedia.

Sejalan dengan kebijakan nasional, Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif menegaskan peran pemerintah pusat dan daerah dalam pengembangan ekosistem kreatif melalui penyediaan infrastruktur, riset, pendidikan, dan perlindungan kekayaan intelektual. Dukungan tersebut diperkuat melalui penetapan Surakarta sebagai salah satu Kota Kreatif Indonesia (KaTa Kreatif) pada tahun 2019 dengan subsektor unggulan seni pertunjukan (Badan Ekonomi Kreatif, 2019), serta pengakuan internasional sebagai anggota UNESCO Creative Cities Network (UCCN) kategori *Crafts and Folk Art* pada tahun 2023 (Pemerintah Kota Surakarta, 2023). Pengakuan ini menegaskan posisi Surakarta sebagai simpul strategis pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya dan komunitas.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu wadah berupa *Creative Hub* di Kota Surakarta yang mampu mewadahi aktivitas produksi, edukasi, pameran, dan kolaborasi lintas subsektor. Pendekatan Arsitektur Perilaku dipilih karena menempatkan manusia sebagai pusat perancangan dengan mempertimbangkan aspek persepsi, kognisi, *personal space*, dan interaksi sosial. Pendekatan ini relevan dengan karakter ekonomi kreatif Surakarta yang didominasi oleh aktivitas berbasis komunitas, UMKM, dan industri rumahan yang berkembang secara kolektif dan partisipatif (Lang, 1987; Bagas, 2023). Dengan demikian, perancangan *Creative Hub* di Surakarta diharapkan mampu menciptakan ruang yang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga



mendorong pola interaksi, kolaborasi, dan perilaku kreatif yang berkelanjutan, sekaligus mendukung pencapaian SDG 4, SDG 8, SDG 9, dan SDG 11.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan hotel resort pangurusan adalah metode penelitian kualitatif yang mengacu pada buku *Problem Seeking* oleh William M. Peña dan Steven A. Parshall. Tahap programming diposisikan sebagai proses awal sebelum masuk ke tahap perancangan desain, dengan tujuan merumuskan fungsi dan program bangunan yang sesuai dengan karakter kawasan, kebutuhan pengguna, serta konteks sosial dan budaya setempat. Pendekatan ini menekankan pemahaman permasalahan secara menyeluruh sebagai dasar perancangan yang solutif. Proses programming dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu penetapan tujuan (*goals*), pengumpulan data (*facts*), perumusan konsep (*concepts*), penentuan kebutuhan (*needs*), dan penyusunan kriteria desain (*problems*) (Peña & Parshall, 2001).

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah menetapkan tujuan perancangan *Creative Hub* di Kota Surakarta. Penetapan tujuan didasarkan pada permasalahan dan potensi ekonomi kreatif yang berkembang di Surakarta sebagai kota budaya dan anggota UNESCO *Creative Cities Network* (UCCN) pada bidang *Crafts and Folk Art*. *Creative Hub* dirancang sebagai wadah kolaboratif yang mampu mewadahi aktivitas produksi, edukasi, pameran, serta interaksi lintas subsektor ekonomi kreatif, khususnya kerajinan dan seni rakyat, dengan penerapan pendekatan Arsitektur Perilaku untuk membentuk pola interaksi dan perilaku kreatif yang berkelanjutan.

Tahap kedua adalah pengumpulan data yang meliputi tinjauan pustaka dan tinjauan data lapangan. Tinjauan pustaka mencakup kajian mengenai *creative hub*, ekonomi kreatif, arsitektur perilaku, karakteristik pengguna, kebutuhan ruang, serta studi preseden bangunan sejenis. Tinjauan data meliputi kondisi umum tapak perancangan di Kota Surakarta, potensi dan permasalahan tapak, karakter lingkungan sekitar, serta kebijakan dan peraturan tata ruang yang berlaku.

Tahap ketiga adalah penyusunan kriteria desain sebagai dasar pertimbangan dalam proses perancangan. Kriteria desain meliputi kriteria tapak, kriteria peruangan, kriteria massa dan tampilan bangunan, kriteria struktur, serta kriteria utilitas. Seluruh kriteria dirumuskan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip Arsitektur Perilaku, khususnya aspek persepsi ruang, kognisi, personal space, dan interaksi sosial pengguna.

Tahap keempat adalah analisis kebutuhan perancangan. Pada tahap ini dilakukan penentuan kebutuhan ruang dan fasilitas berdasarkan karakter pengguna, jenis aktivitas kreatif, serta pola interaksi yang terjadi. Analisis mencakup zoning tapak berdasarkan potensi dan kendala lingkungan, hubungan antar ruang, serta kebutuhan ruang yang mendukung fleksibilitas, kolaborasi, dan kenyamanan psikologis pengguna.

Tahap kelima adalah perumusan konsep perancangan sebagai sintesis dari hasil analisis dan kriteria desain. Konsep perancangan meliputi konsep pengolahan tapak, konsep peruangan, konsep massa dan tampilan bangunan, serta konsep struktur dan utilitas. Seluruh konsep dirancang dengan menerapkan pendekatan Arsitektur Perilaku untuk menciptakan *Creative Hub* yang adaptif, komunikatif, dan mampu mendukung pengembangan ekosistem ekonomi kreatif di Kota Surakarta secara berkelanjutan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana lokasi tapak *Creative Hub* di Kota Surakarta berada di Jalan Sam Ratulangi, Kelurahan Manahan, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah, dengan luas tapak sekitar $\pm 34.600 \text{ m}^2$. Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 4 Tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2021–2041 serta Peraturan Wali Kota Surakarta Nomor 33 Tahun 2023, peruntukan lahan pada lokasi tersebut termasuk dalam zona Perdagangan dan Jasa skala kota yang berada dalam lingkup Pusat Kegiatan Perkotaan (PKP). Penetapan peruntukan ruang ini menunjukkan kesesuaian antara fungsi kawasan dan tujuan perancangan *Creative Hub* sebagai wadah pengembangan ekonomi kreatif berbasis kolaborasi, inovasi, dan aktivitas publik. Posisi tapak yang berada di kawasan strategis pusat kota, didukung oleh aksesibilitas yang baik serta kedekatan dengan fasilitas perdagangan, pendidikan, dan ruang publik, menjadikan lokasi ini relevan untuk mendukung dinamika aktivitas ekonomi kreatif di Kota Surakarta (Gambar 1).



Gambar 1. Lokasi Tapak Perancangan *Creative Hub*

Pendekatan *Arsitektur Perilaku* digunakan dalam perancangan *Creative Hub* di Kota Surakarta sebagai respon terhadap karakter lingkungan tapak dan pola aktivitas pengguna yang berkembang di kawasan Pusat Kegiatan Perkotaan (PKP). *Arsitektur Perilaku* menempatkan hubungan antara manusia dan ruang sebagai fokus utama perancangan, di mana konfigurasi ruang dirancang untuk mempengaruhi serta memfasilitasi pola persepsi, kognisi, interaksi sosial, dan kenyamanan psikologis pengguna. Pendekatan ini relevan dengan fungsi *Creative Hub* sebagai wadah kolaboratif bagi pelaku ekonomi kreatif yang bersifat partisipatif dan berbasis komunitas, khususnya pada subsektor *Crafts and Folk Art* di Kota Surakarta. Penerapan *Arsitektur Perilaku* diarahkan untuk menciptakan ruang yang adaptif terhadap aktivitas kreatif, mendorong interaksi lintas subsektor, serta membangun keterikatan antara bangunan, pengguna, dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pembahasan berikut memaparkan hasil penerapan *Arsitektur Perilaku* pada konsep perancangan yang meliputi konsep tapak, konsep perancangan, konsep massa dan tampilan bangunan, serta konsep struktur dan utilitas bangunan.

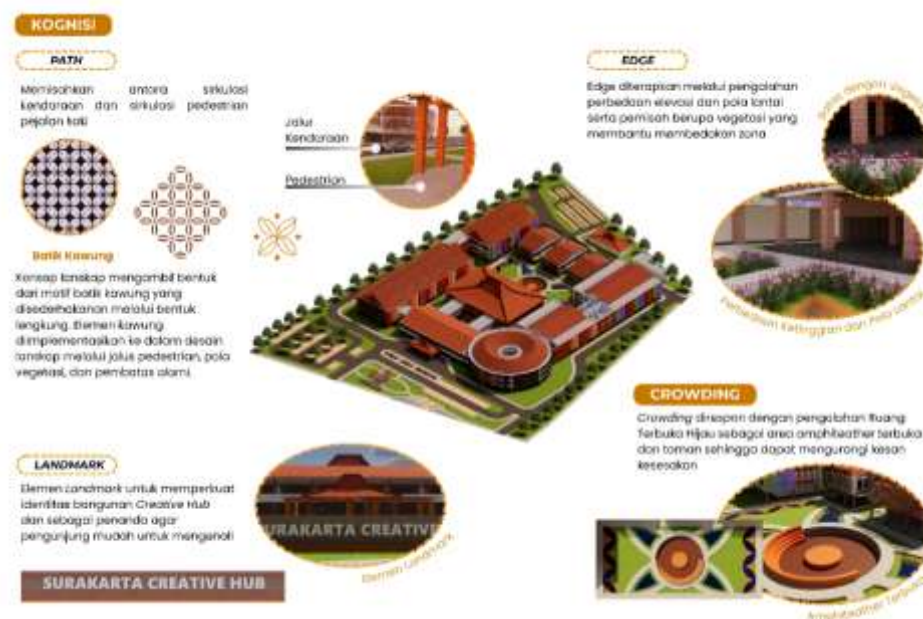
1. Penerapan Arsitektur Perilaku pada Konsep Tapak

Pengolahan tapak dirancang untuk mendukung aktivitas kreatif yang bersifat kolaboratif, partisipatif, dan terbuka dengan memperhatikan aspek territorialitas, privasi, dan pengendalian kepadatan. Penempatan massa bangunan dan ruang luar disusun untuk menciptakan keteraturan aktivitas serta memfasilitasi interaksi sosial yang nyaman melalui pengaturan sirkulasi yang terpisah antara pejalan kaki, kendaraan pengunjung, kendaraan servis, dan jalur pemadam kebakaran. Pemisahan jalur ini bertujuan menciptakan pengalaman ruang yang lebih terarah dan aman bagi pengguna. (Gambar 2)



Gambar 2. Penerapan Arsitektur Perilaku pada Konsep Tapak

Aspek kognisi dalam Arsitektur Perilaku diterapkan melalui elemen *path*, *edge*, dan *landmark* pada tapak. Pemisahan sirkulasi kendaraan dan pedestrian diperkuat dengan perbedaan material, pola lantai, dan pengaturan vegetasi untuk memudahkan orientasi. *Edge* dibentuk melalui perbedaan elevasi dan batas lanskap sebagai penanda transisi antar zona, sedangkan bangunan utama dan *signage* bangunan berfungsi sebagai *landmark* yang memperkuat identitas dan orientasi kawasan. Pengendalian *crowding* direspon melalui penyediaan ruang terbuka hijau dan amphitheater sebagai ruang komunal dan pelepas kepadatan, sehingga tapak mampu membentuk pengalaman ruang yang nyaman dan responsif terhadap perilaku pengguna *Creative Hub* (Gambar 3).

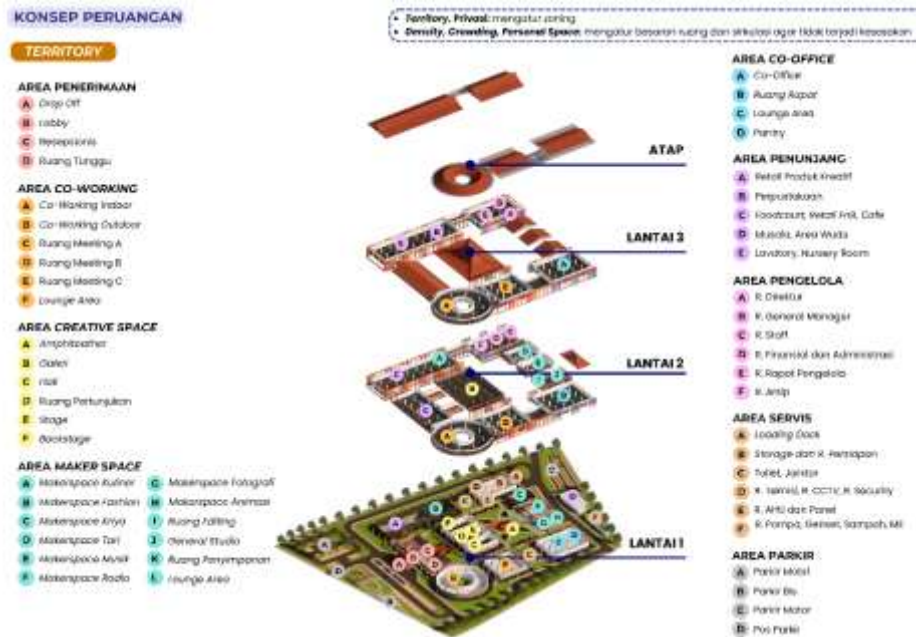


Gambar 3. Penerapan Aspek Kognisi dan *Crowding* pada Konsep Tapak

Penerapan Arsitektur Perilaku pada konsep tapak tidak hanya berfungsi sebagai pengaturan fisik kawasan, tetapi juga strategi pembentuk perilaku, orientasi, dan kenyamanan pengguna.

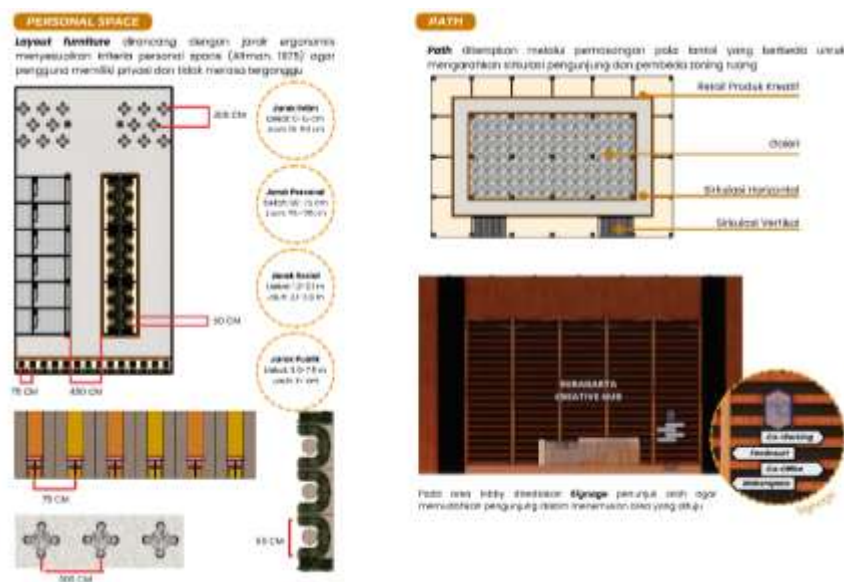
2. Penerapan Arsitektur Perilaku pada Konsep Peruangan

Penerapan Arsitektur Perilaku pada konsep peruangan *Creative Hub* di Kota Surakarta diarahkan untuk mengatur hubungan antara aktivitas, tingkat privasi, dan kenyamanan pengguna melalui prinsip territorialitas, personal space, serta pengendalian kepadatan (*density dan crowding*). Susunan ruang dirancang dari zona publik hingga semi privat dan servis, sehingga mampu merespon kebutuhan interaksi dan fokus kerja pengguna. Area penerimaan, *co-working*, dan *creative space* ditempatkan pada zona yang mudah diakses untuk mendorong aktivitas kolaboratif, sementara area *makerspace*, *co-office*, dan pengelola diletakkan lebih terkontrol guna menjaga privasi dan konsentrasi. (Gambar 4)



Gambar 4. Penerapan Aspek *Territory* pada Konsep Tapak

Aspek *personal space* diterapkan melalui pengaturan *layout* furniture dengan jarak ergonomis sehingga interaksi pada area *food court* tetap nyaman tanpa menimbulkan gangguan. Aspek *path* diterapkan melalui perbedaan pola lantai sebagai penanda arah sirkulasi dan pembeda zoning ruang, yang mengarahkan pergerakan pengunjung secara jelas baik pada sirkulasi horizontal maupun vertikal (gambar 5).

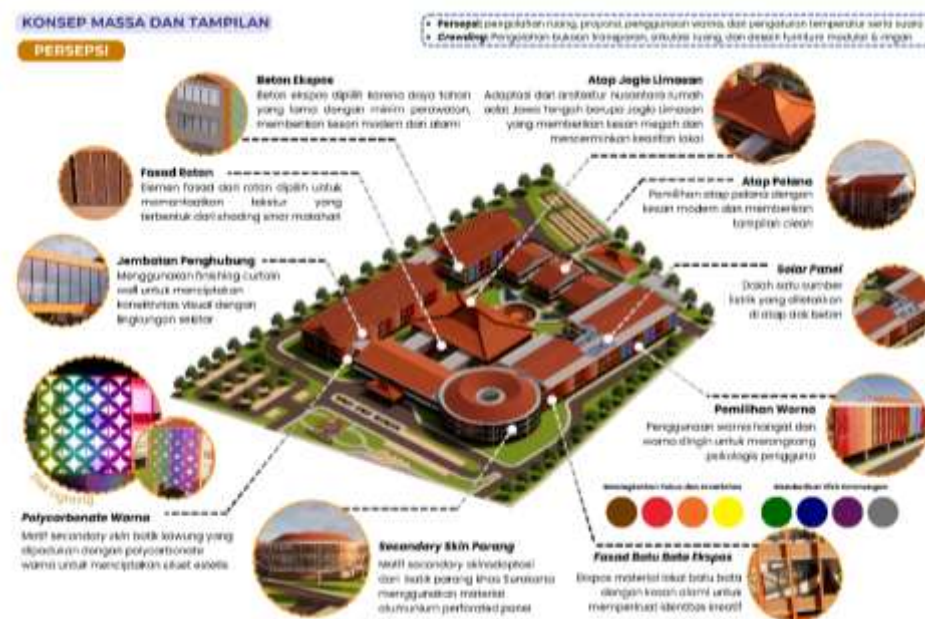


Gambar 5. Penerapan Aspek *Territory* pada Konsep Tapak

Penerapan Arsitektur Perilaku pada konsep peruangan tidak hanya berfungsi sebagai pengaturan fisik ruang, tetapi juga sebagai strategi pembentuk perilaku, orientasi, dan kenyamanan pengguna dalam beraktivitas di dalam bangunan.

3. Penerapan Arsitektur Perilaku pada Konsep Massa dan Tampilan

Aspek persepsi diterapkan melalui pengolahan massa bangunan, material, dan tampilan fasad yang membentuk pengalaman visual dan psikologis pengguna. Komposisi massa disusun berhirarki dengan adaptasi atap Joglo Limasan dan pelana untuk menciptakan kesan kontekstual dan mudah dikenali. Penggunaan beton dan bata ekspos, rotan, serta *secondary skin* bermotif batik dimanfaatkan untuk menghadirkan tekstur, permainan cahaya dan bayangan, serta tingkat transparansi yang mempengaruhi persepsi ruang agar terasa lebih ringan dan tidak masif. Sedangkan pemilihan warna hangat dan dingin memperkuat orientasi visual (Gambar 6).

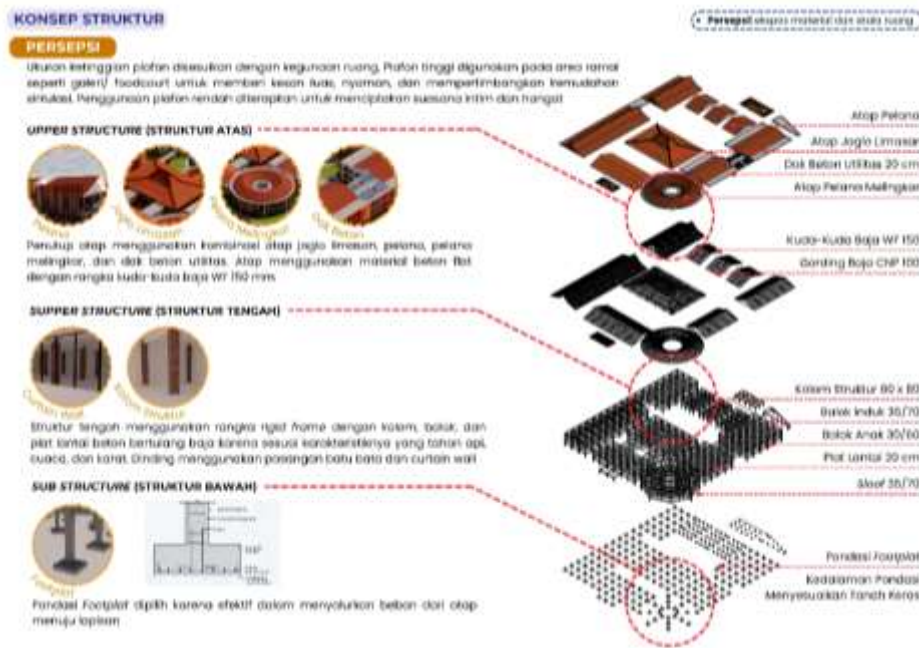


Gambar 6. Penerapan Aspek *Persepsi* pada Konsep Massa dan Tampilan

Selain sebagai pengolahan bentuk dan fisik bangunan, penerapan Arsitektur Perilaku pada konsep massa dan tampilan juga berperan sebagai strategi dalam membentuk perilaku, memperkuat orientasi, serta meningkatkan kenyamanan pengguna saat beraktivitas di kawasan *Creative Hub*.

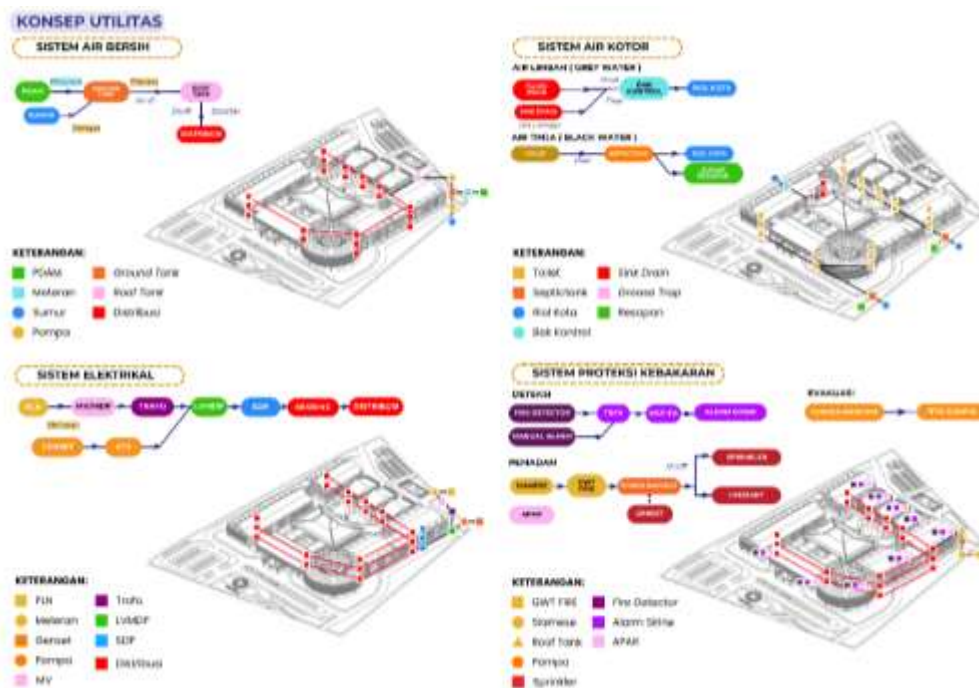
4. Penerapan Arsitektur Perilaku pada Konsep Struktur dan Utilitas

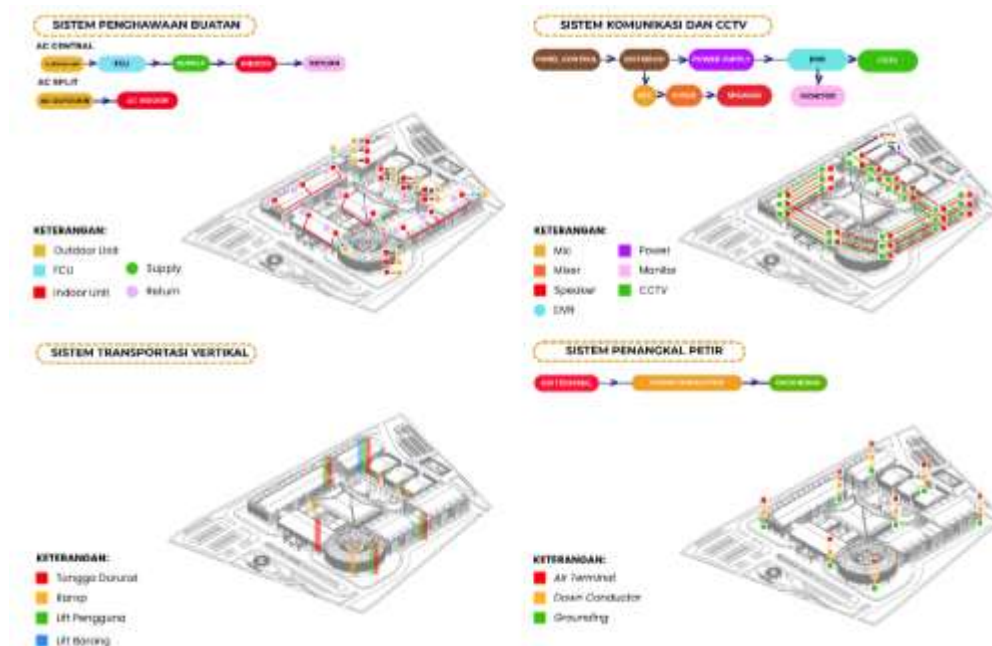
Aspek persepsi pada konsep struktur diterapkan melalui pengolahan sistem struktur yang dibagi ke dalam tiga lapisan utama, yaitu *upper structure*, *super structure*, dan *sub structure*, yang disesuaikan dengan fungsi serta kebutuhan bangunan. Pada *upper structure*, penutup atap menggunakan kombinasi atap Joglo Limasan, atap pelana, atap pelana melingkar, dan dak beton utilitas. *Super structure* menerapkan sistem *rigid frame* berupa kolom dan balok beton bertulang dengan pelat lantai beton, yang berfungsi sebagai elemen utama penahan beban vertikal dan horizontal serta memberikan kestabilan bangunan. Sementara itu, *sub structure* menggunakan pondasi footplat yang dipilih karena efektif dalam meneruskan beban bangunan ke tanah keras, dengan kedalaman pondasi disesuaikan kondisi tanah, sehingga menjamin kekuatan dan kestabilan struktur secara keseluruhan. (Gambar 7).



Gambar 7. Penerapan Aspek *Persepsi* pada Konsep Struktur

Sistem utilitas pada *Creative Hub* dirancang secara menyeluruh untuk menunjang kenyamanan, keamanan, dan keberlanjutan aktivitas di dalam kawasan. Sistem utilitas yang diterapkan meliputi sistem air bersih, sistem air kotor, sistem elektrik, sistem proteksi kebakaran, sistem penghawaan buatan, sistem komunikasi dan CCTV, sistem transportasi vertikal, serta sistem penangkal petir. Seluruh sistem tersebut diintegrasikan ke dalam bangunan untuk memastikan kebutuhan dasar pengguna terpenuhi, menjaga keselamatan dan keamanan, serta mendukung kelancaran aktivitas kreatif secara optimal (Gambar 8).





Gambar 8. Konsep Utilitas pada Perancangan *Creative Hub*

Selain berfungsi sebagai sistem pendukung teknis bangunan, penerapan Arsitektur Perilaku pada konsep struktur dan utilitas juga berperan dalam membentuk persepsi ruang, kenyamanan, keamanan, serta kemudahan orientasi pengguna, sehingga aktivitas di dalam *Creative Hub* dapat berlangsung secara aman, nyaman, dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Kota Surakarta memiliki potensi yang sangat signifikan sebagai penggerak ekonomi kreatif berbasis budaya dan komunitas, yang diperkuat dengan pengakuannya sebagai anggota UNESCO *Creative Cities Network* (UCCN) pada bidang *Crafts and Folk Art*. Namun, potensi besar ini belum didukung oleh ketersediaan ruang kolaboratif yang memadai, di mana sekitar 48% ruang kreatif yang ada belum memenuhi standar fasilitas perkotaan. Kesenjangan infrastruktur ini membatasi interaksi lintas subsektor yang diperlukan untuk membangun ekosistem ekonomi kreatif yang berkelanjutan. Oleh karena itu, perancangan *Creative Hub* di Surakarta dengan pendekatan Arsitektur Perilaku dilakukan untuk menciptakan wadah produksi, edukasi, dan pameran yang mampu merespon pola aktivitas kolektif dan partisipatif masyarakat setempat.

Proses perancangan ini menggunakan metode *Problem Seeking* yang terdiri dari lima tahapan utama: penetapan tujuan, pengumpulan data, penyusunan kriteria desain, analisis kebutuhan perancangan, dan perumusan konsep. Dengan pendekatan Arsitektur Perilaku, analisis difokuskan pada aspek persepsi ruang, kognisi, *personal space*, dan interaksi sosial untuk memahami hubungan antara ruang dengan psikologi pengguna. Hasil pemrograman ini menjadi landasan dalam merumuskan konsep pengolahan tapak, peruangan, massa dan tampilan, hingga struktur dan utilitas yang solutif bagi ekosistem ekonomi kreatif di Surakarta.

Penerapan Arsitektur Perilaku diwujudkan secara nyata melalui aspek kognisi, persepsi, dan interaksi sosial. Pada konsep tapak dan peruangan, pengaturan zoning dan sirkulasi menggunakan elemen *path* serta *edge* untuk memberikan orientasi yang jelas dan mencegah kesan kesesakan. Pada tampilan bangunan, penerapan aspek persepsi terlihat pada penggunaan motif batik kawung dan



parang sebagai *secondary skin* serta adaptasi atap Joglo Limasan yang memberikan kesan kontekstual namun tetap modern. Selain itu, pengaturan layout furnitur berdasarkan jarak personal (*personal space*) memastikan kenyamanan pengguna saat berkolaborasi maupun saat membutuhkan konsentrasi tinggi.

Creative Hub ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas fisik, tetapi juga sebagai katalisator yang mendorong pola interaksi dan perilaku kreatif berkelanjutan di Surakarta. Saran untuk pengembangan lebih lanjut adalah melakukan studi yang lebih mendalam mengenai pengaruh material interior tertentu terhadap produktivitas pelaku kreatif. Selain itu, diperlukan penelitian lanjutan mengenai integrasi teknologi pintar pada sistem utilitas bangunan untuk mendukung efisiensi operasional yang lebih tinggi sehingga selaras dengan prinsip pembangunan berkelanjutan (SDGs)

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Ekonomi Kreatif. (2019). *Penilaian Mandiri Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia (PMK3I)*. <https://katakreatif.kemendparekraf.go.id/assetsapi/country/pdf/1656045960431-kotakreatif-31.%20Profil-Kota-Surakarta.pdf>
- Badan Pusat Statistik. (2025). Ekonomi Indonesia Tahun 2024 Tumbuh 5,03 Persen (C-to-C). Ekonomi Indonesia Triwulan IV-2024 Tumbuh 5,02 Persen (Y-on-Y). Ekonomi Indonesia Triwulan IV-2024 Tumbuh 0,53 Persen (Q-to-Q). *Bps.Go.Id*, 17, 1. https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2025/02/05/2408/ekonomi-indonesia-tahun-2024-tumbuh-5-03-persen--c-to-c---ekonomi-indonesia-triwulan-iv-2024-tumbuh-5-02-persen--y-on-y---ekonomi-indonesia-triwulan-iv-2024-tumbuh-0-53-persen--q-to-q--.html?utm_source
- Bagas, I. S., Wardani, D. K., & Suharjono, E. (2023). Influence Home Industry Kampoeng Batik Laweyan To Community Economy in the Laweyan Region of Surakarta. *Journal of Geography Science and Education*, 11(2), 45–54.
- Disporapar Jateng. (2024). Buku Saku Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2024. *Statistik Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Jawa Tengah*.
- Lang, J. (1987). *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*. Van Nostrand Reinhold.
- Kementrian Pariwisata dan Ekonomi kreatif. (2020). Statistik Ekonomi Kreatif 2020. In *Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*. www.kemendparekraf.go.id
- Manioudis, M., & Angelakis, A. (2023). Creative Economy and Sustainable Regional Growth: Lessons from the Implementation of Entrepreneurial Discovery Process at the Regional Level. *Sustainability (Switzerland)*, 15(9). <https://doi.org/10.3390/su15097681>
- Pemerintah Kota Surakarta. (2023). *Penghargaan sebagai anggota jejaring Kota Kreatif UNESCO (UCCN) sektor Crafts and Folk Art 2023*. https://setda.surakarta.go.id/page/detail_penghargaan/penghargaan-sebagai-anggota-jejaring-kota-kreatif-unesco-unesco-creative-cities-network-uccn-sektor-crafts-and-folk-art-2023
- Pena, W. M., & Parshall, S. A. (2001). *Problem seeking: An architectural programming primer (4th ed.)*.



Permana, D. R., Arsitektur, P. S., Teknik, F., & Surakarta, U. M. (2021). *Surakarta Creative Space dengan Pendekatan Sustainable Architecture*.

Siregar, F., & Sudrajat. Daya. (2018). *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia. March*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27758.92484>