

# BAB VI

## KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

### 6.1. Konsep Perencanaan

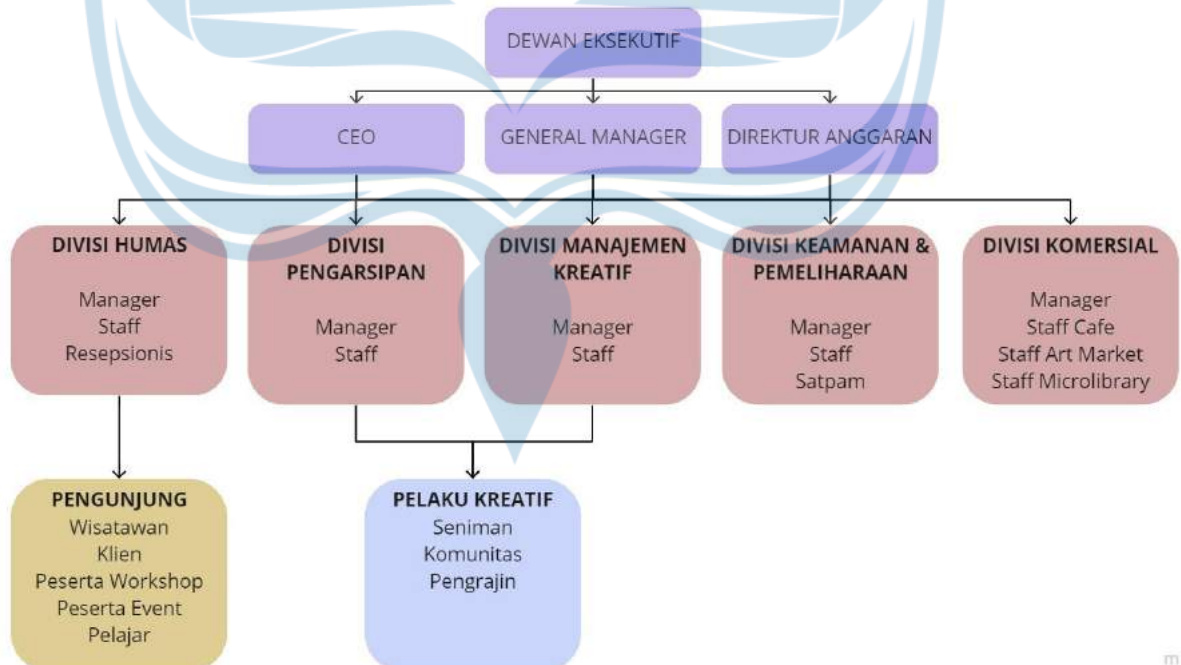
#### 6.1.1. Konsep Sistem Lingkungan

Konsep sistem kultural pada perancangan *Creative Community Hub* yaitu sebagai pemenuhan kebutuhan akan pusat kreatif dan seni budaya di Kabupaten Bantul, pemberdayaan komunitas, dan konsep destinasi edukasi-wisata seni yang terpusat. Sedangkan konsep sistem fisik dipengaruhi oleh kondisi topografi site eksisting yang berkontur, kondisi eksisting yang merupakan Pasar Niten sehingga menghasilkan konsep yang bertujuan untuk meningkatkan identitas kawasan.

#### 6.1.2. Konsep Sistem Manusia

##### 6.1.2.1. Kebutuhan Sosial

Sasaran pengguna secara umum terdiri dari 3 pengguna yaitu manajemen (pengelola), pelaku kreatif, dan pengunjung (masyarakat) dengan struktur organisasi sebagai berikut:



**Bagan 6.1 Struktur Organisasi Pelaku**  
Sumber: analisis penulis

miro

### 6.1.2.2. Kebutuhan Organik

Konsep kegiatan pengguna pada perancangan *Creative Community Hub* diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pengelola
  - Koordinasi & diskusi
  - Monitoring & evaluasi
  - Arsip data pelaku kreatif dan pedagang
2. Kegiatan Pelaku Kreatif (Seniman, Kreator, Komunitas)
  - Produksi karya -> studio
  - Berekolaborasi
  - *Research & Development*
  - Memamerkan dan menjual karya
3. Kegiatan Pelaku Kreatif (Pedagang dan UMKM)
  - Kegiatan jual-beli
4. Kegiatan Pengunjung
  - Edukasi
    - f. *Craft Workshop*
    - g. *Art Workshop*
    - h. *Music & Dance Session Class*
    - i. *Research*
    - j. Melihat proses produksi karya seni
  - *Entertainment*
    - c. Menikmati galeri seni
    - d. Melihat pertunjukan
  - Komersial
    - c. Membeli produk lokal
    - d. Mengunjungi *café & co-working space*

### 6.1.2.3. Kebutuhan Sensorik

Tabel 6.1 Kebutuhan Sensorik Ruang

NO	KELOMPOK RUANG	KEBUTUHAN RUANG	PERSYARATAN UMUM					PERSYARATAN KHUSUS
			Privasi	Kebisingan	Pencahayaannya	Penghawaan	Aksesibilitas	
1	ZONA PENGELOLA	R. CEO	Tinggi	Rendah	AB	AB	Rendah	-
		R. General Manager	Tinggi	Rendah	AB	AB	Rendah	-
		R. Direksi Anggaran	Tinggi	Rendah	AB	AB	Rendah	-
		R. Divisi Humas	Tinggi	Rendah	AB	AB	Rendah	<i>Open plan office</i>
		R. Divisi Pengarsipan	Tinggi	Rendah	AB	AB	Rendah	<i>Open plan office</i>
		R. Divisi Manajemen Kreatif	Tinggi	Rendah	AB	AB	Rendah	<i>Open plan office</i>
		R. Divisi Keamanan & Pemeliharaan	Tinggi	Rendah	AB	AB	Rendah	<i>Open plan office</i>
		R. Divisi <i>Entertainment/</i> Komersial	Tinggi	Rendah	AB	AB	Rendah	<i>Open plan office</i>
		Receptionist	Rendah	Rendah	AB	AB	Sedang	-
		R. Tamu	Rendah	Rendah	AB	AB	Sedang	-
R. Rapat	Rendah	Rendah	AB	AB	Sedang	-		

		R. Arsip	Sedang	Rendah	AB	AB	Sedang	-
		Pantry	Rendah	Rendah	AB	A	Rendah	-
		Toilet Pria	Rendah	Rendah	A	A	Rendah	-
		Toilet Wanita	Rendah	Rendah	A	A	Rendah	-
2	ZONA CREATIVE ART	Art Studio	Tinggi	Rendah	AB	AB	Sedang	Ruang bersifat fleksibel, tanpa sekat, memadukan unsur alam.
		R. Bahan	Tinggi	Rendah	AB	A	Sedang	Mendapat penghawaan dan pencahayaan yang cukup
		R. Peralatan	Tinggi	Rendah	AB	A	Sedang	Mendapat penghawaan dan pencahayaan yang cukup
		Studio Musik	Tinggi	Tinggi	AB	AB	Sedang	Menggunakan dinding akustik kedap suara

		Studio Tari	Tinggi	Tinggi	AB	AB	Sedang	Satu sisi dinding berupa kaca
		R. Persiapan	Tinggi	Rendah	AB	AB	Sedang	-
		R. Loker	Tinggi	Rendah	AB	AB	Sedang	-
		R. Kostum	Tinggi	Rendah	AB	AB	Sedang	-
		R. Ganti	Tinggi	Rendah	AB	AB	Sedang	-
		Studio Digital	Tinggi	Rendah	AB	AB	Sedang	-
		R.Informasi Kreatif Kegiatan	Rendah	Sedang	AB	A	Tinggi	Fleksibel, menyesuaikan kegiatan.
		Pantry	Sedang	Rendah	AB	AB	Tinggi	Hanya dapat diakses oleh pelaku kreatif
		Toilet Pria	Rendah	Rendah	AB	A	Tinggi	-
		Toilet Wanita	Sedang	Rendah	AB	A	Sedang	-
		Galeri	Rendah	Rendah	AB	A	Sedang	-
		Loading Dock	Rendah	Rendah	AB	A	Sedang	-
		<i>Event Space (Amphitheatre)</i>	Rendah	Sedang	AB	A	Tinggi	Kombinasi dari ruang indoor dan outdoor, dominan bernuansa putih

							terang untuk menonjolkan karya seni, mengutamakan sirkulasi.
	Panggung Semi-permanen	Sedang	Tinggi	A	A	Sedang	-
	<i>Micro-library</i>	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	Ruang terbuka terdiri dari amphitheatre dan panggung permanen yang berukuran sesuai.
	R. Informasi <i>Micro-library</i>	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	Berupa ruang terbuka yang levelnya lebih tinggi dari level jalan untuk menampilkan pertunjukkan.
	<i>Study Booth</i>	Rendah	Rendah	AB	AB	Tinggi	Kombinasi indoor dan outdoor

3	ZONA KOMERSIAL	Area Kebutuhan Harian	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	
		Area Daging & Ikan	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	
		Area Sayur & Buah	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	
		Area Makanan Tradisional	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	
		Area Peralatan Rumah	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	
		R. Informasi Pasar	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	
		<i>Café Indoor</i>	Sedang	Rendah	AB	A	Tinggi	-
		<i>Café Outdoor</i>	Rendah	Rendah	AB	AB	Tinggi	Dapat diakses oleh pelaku kreatif dan pengunjung umum.
		Kasir	Rendah	Tinggi	AB	A	Tinggi	Kombinasi indoor dan outdoor, memadukan unsur alam.
		<i>Bar</i>	Rendah	Tinggi	AB	A	Tinggi	-
		Dapur	Rendah	Tinggi	AB	A	Tinggi	
		Ruang Staff	Rendah	Tinggi	AB	AB	Tinggi	-
		Toilet Pria	Rendah	Rendah	AB	A	Sedang	-
Toilet Wanita	Sedang	Rendah	AB	A	Sedang	-		

		Playground	Rendah	Rendah	AB	A	Sedang	-
		<i>Community Class</i>	Rendah	Rendah	AB	A	Sedang	-
		<i>R. Workshop</i>	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	Sifat ruang semi permanen, fleksibel, dan adaptif. Pola ruang terklaster
		<i>Co-working Space (Private Room)</i>	Rendah	Tinggi	AB	A	Tinggi	-
		<i>Co-working Space (Shared Room)</i>	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	Ruang terbuka, penataan lanskap
4	ZONA SERVIS	Parkir	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	-
		Drop-Off Area	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	-
		Lobby	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	-
		Resepsionis	Rendah	Tinggi	AB	A	Tinggi	-
		Klinik	Tinggi	Rendah	AB	A	Sedang	-
		ATM Center	Rendah	Tinggi	AB	A	Tinggi	-
		R. IT	Tinggi	Tinggi	AB	AB	Rendah	-
		R. CCTV	Tinggi	Tinggi	AB	AB	Rendah	-
		R. MEP	Sedang	Tinggi	AB	AB	Rendah	-
Pos Satpam	Rendah	Tinggi	A	A	Tinggi	-		



		R. Genset	Sedang	Tinggi	AB	A	Sedang	Menjauhkan r. genset dari ruang yang butuh ketenangan.
		R. Pompa	Sedang	Tinggi	AB	A	Rendah	-
		Toilet	Rendah	Rendah	AB	A	Sedang	-
		Janitor	Rendah	Rendah	AB	A	Sedang	-
		Musholla	Rendah	Tinggi	AB	A	Tinggi	-

Sumber: analisis penulis

#### 6.1.2.4. Kebutuhan Spasial

Tabel 6.2 Kebutuhan Spasial Ruang

NO	KATEGORI RUANG	NAMA RUANG
<b>ZONA PENGELOLA</b>		
1.	Ruang Kantor	R. CEO
2.		R. General Manager
3.		R. Direksi Anggaran
4.		R. Divisi Humas
5.		R. Divisi Pengarsipan
6.		R. Divisi Manajemen Kreatif
7.		R. Divisi Keamanan & Pemeliharaan
8.		R. Divisi <i>Entertainment</i> / Komersial
9.	Ruang Penerima	<i>Receptionist</i>
10.		R. Tamu
11.	Ruang Penunjang	R. Rapat
12.		R. Arsip
13.	Ruang Servis	Pantry
14.		Toilet Pria
15.		Toilet Wanita
SUBTOTAL (M2)		336
SIRKULASI (30%)		100,8
<b>TOTAL (M2)</b>		<b>436,8</b>
<b>ZONA CREATIVE ART</b>		
1.	Studio Seni Rupa	Art Studio
2.		R. Bahan
3.		R. Peralatan
4.	Studio Seni Pertunjukan	Studio Musik
5.		Studio Tari
6.		R. Persiapan
7.		R. Loker
8.		R. Kostum
9.		R. Ganti
10.		Studio Digital
11.	Ruang Servis dan Pelayanan	R. Informasi Kegiatan Kreatif
12.		Pantry
13.		Toilet Pria
14.		Toilet Wanita

15.		<i>Loading Dock</i>
16.	Ruang Event	Galeri
17.		<i>Event Space (Amphitheatre)</i>
18.		Panggung Semi-permanen
19.	<i>Micro-library</i>	<i>Micro-library</i>
20.		R. Informasi <i>Micro-library</i>
21.		<i>Study Booth</i>
SUBTOTAL (M2)		1643,7
SIRKULASI (50%)		821,85
<b>TOTAL (M2)</b>		<b>2465,55</b>
<b>ZONA KOMERSIAL</b>		
1.	Pasar	Area Kebutuhan Harian
2.		Area Daging & Ikan
3.		Area Sayur & Buah
4.		Area Makanan Tradisional
5.		Area Peralatan Rumah
6.		R. Informasi Pasar
7.	<i>Cafe</i>	<i>Café Indoor</i>
8.		<i>Café Outdoor</i>
9.		Kasir
10.		Bar
11.		Dapur
12.		Ruang Staff
13.		Toilet Pria
14.		Toilet Wanita
15.	R. Interaksi Publik	<i>Playground</i>
16.		R. <i>Workshop</i>
17.		<i>Community Class</i>
18.	<i>Co-working Space</i>	<i>Co-working Space (Private Room)</i>
19.		<i>Co-working Space (Shared Room)</i>
SUBTOTAL (M2)		3388,6
SIRKULASI (40%)		1694,3
<b>TOTAL (M2)</b>		<b>5082,9</b>
<b>ZONA SERVIS</b>		
1.	Area Penerima	Parkir
2.	(Entrance)	Drop-Off Area
3.		Lobby
4.		Resepsionis
		Klinik
		ATM Center
5.	Ruang Pemeliharaan	R. IT
6.		R. CCTV

7.		R. MEP
8.		Pos Satpam
9.		R. Genset & Trafo
10.		R. Pompa
11.	Ruang Servis	Toilet Pria
12.		Toilet Wanita
13.		Janitor
14.		Musholla
SUBTOTAL (M2)		1894,82
SIRKULASI (30%)		947,41
<b>TOTAL (M2)</b>		<b>2842,23</b>

Sumber: analisis penulis

Tabel 6.3 Rekapitulasi Kebutuhan Spasial Ruang

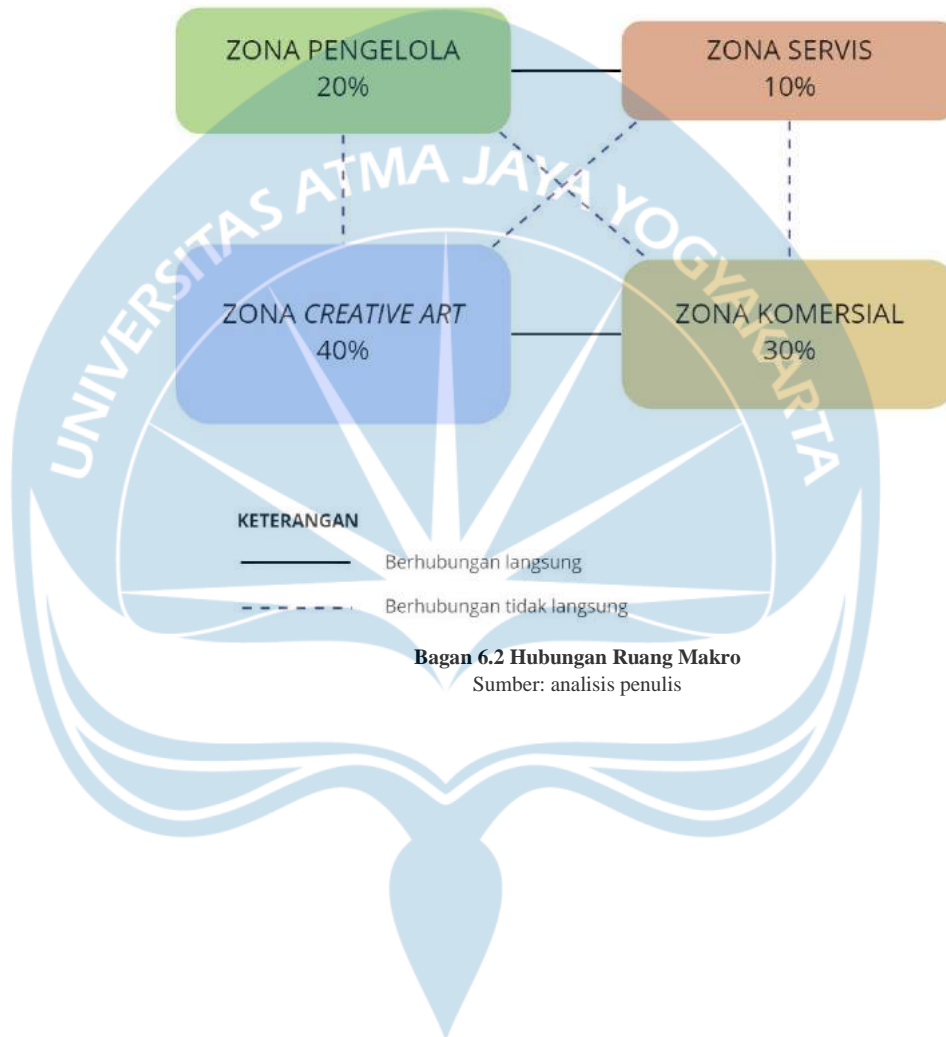
NO	KELOMPOK RUANG	LUAS RUANG	JENIS RUANG
1	ZONA PENGELOLA	436,8	<i>Indoor</i>
2	ZONA CREATIVE ART	1.643,7	<i>Indoor</i>
		821,85	<i>Outdoor</i>
3	ZONA KOMERSIAL	3.388,6	<i>Indoor</i>
		1.694,3	<i>Outdoor</i>
4	ZONA SERVIS	1.894,82	<i>Indoor</i>
		947,41	<i>Outdoor</i>
LUAS Tata Ruang Dalam (Bangunan)			7.363,92
LUAS Tata Ruang Luar & Parkir			3.463,56
<b>LUAS TOTAL</b>			<b>10.827,48</b>

Sumber: analisis penulis

### 6.1.2.5. Kebutuhan Lokasional

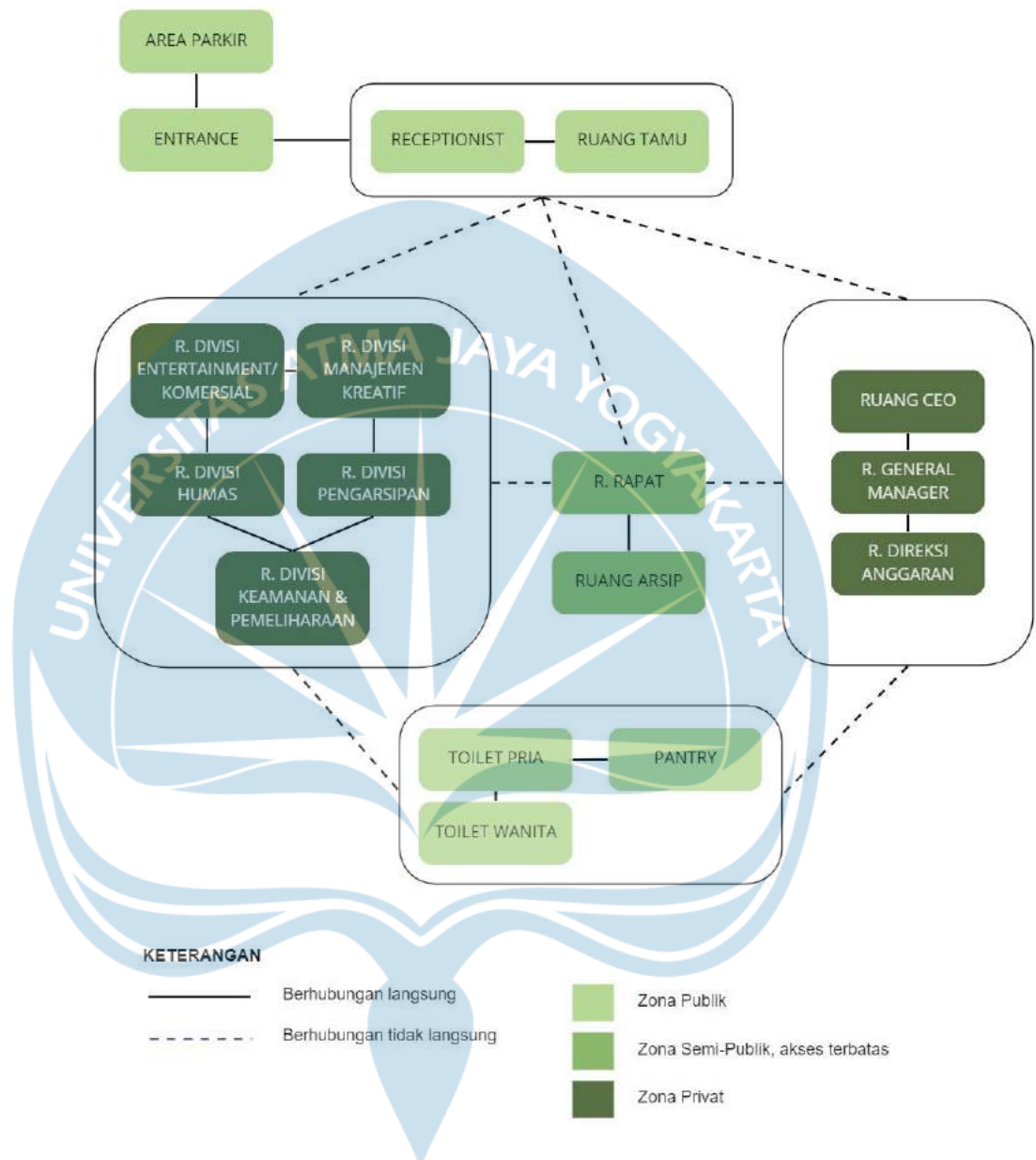
#### 1. Hubungan Ruang Makro

Hubungan ruang secara makro adalah hubungan kedekatan antara kelompok ruang yang ada di *Creative Community Hub* yaitu Zona Pengelola, Zona Servis, Zona *Creative Art*, dan Zona Komersial dengan pembagian zona dan hubungan pada bagan berikut:



## 2. Hubungan Ruang Mikro

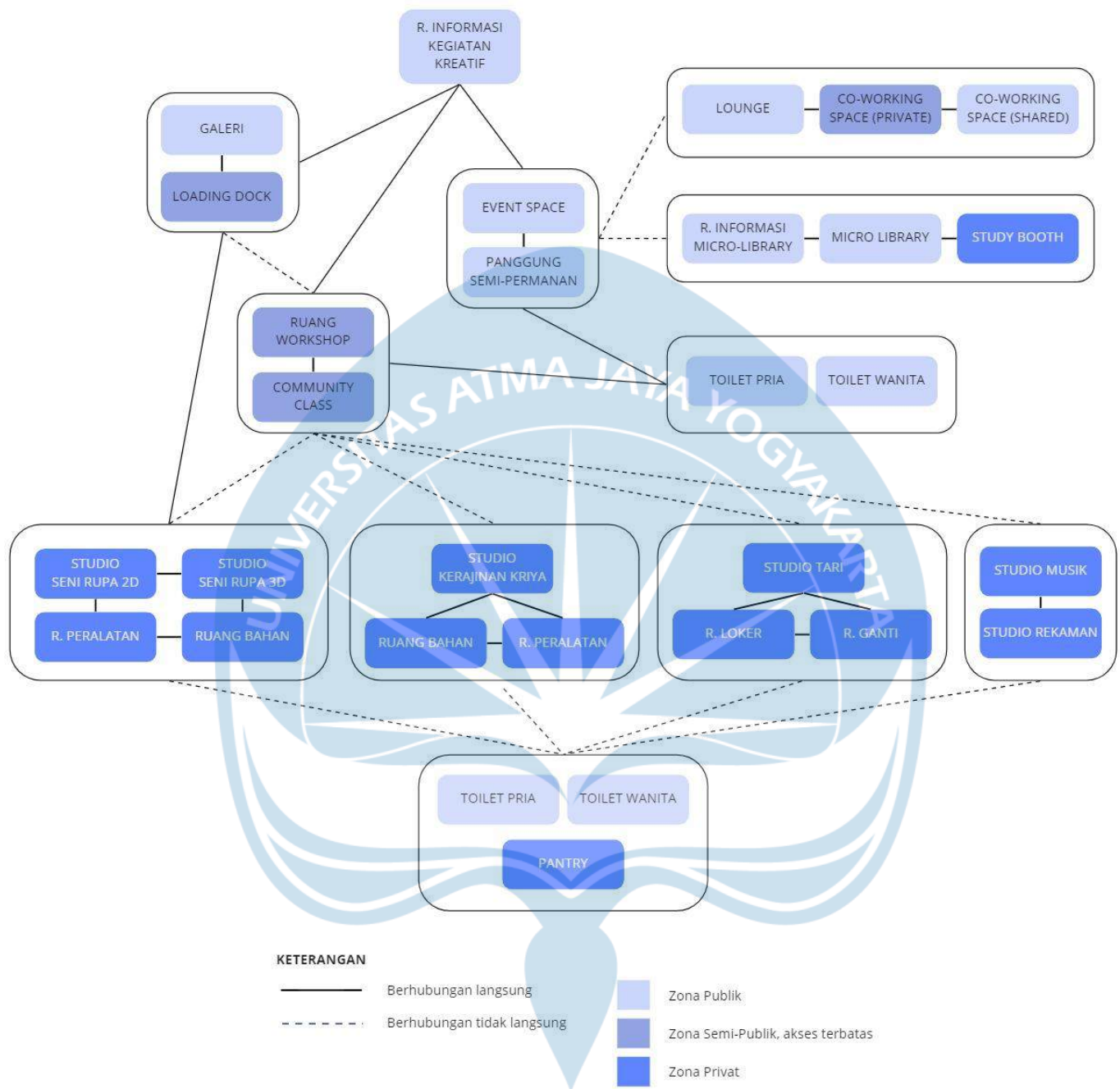
### a. Zona Pengelola



**Bagan 6.3 Hubungan Ruang Zona Pengelola**  
Sumber: analisis penulis

miro

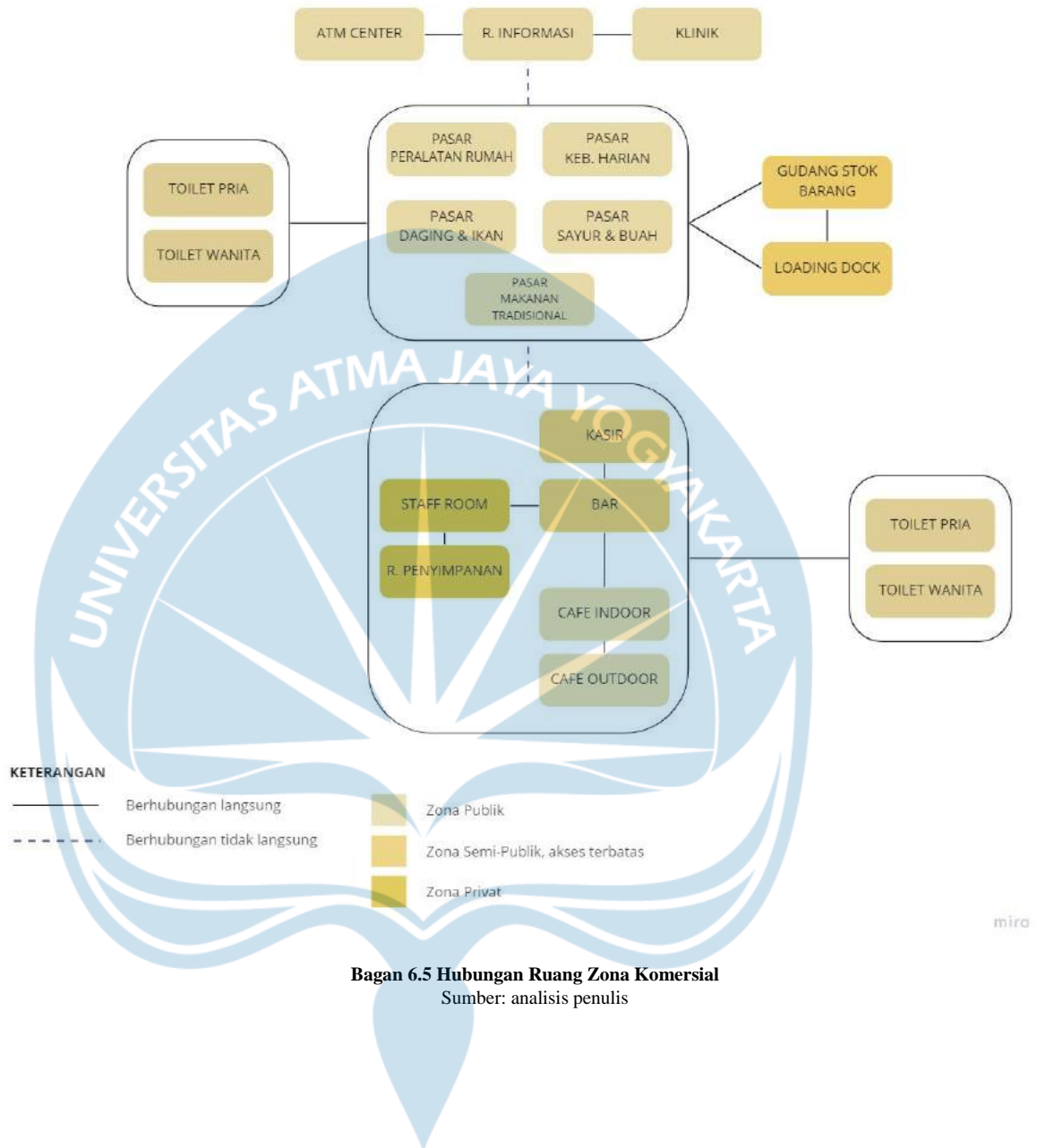
b. Zona Creative Art



Bagan 6.4 Hubungan Ruang Zona Creative Art  
 Sumber: analisis penulis

miro

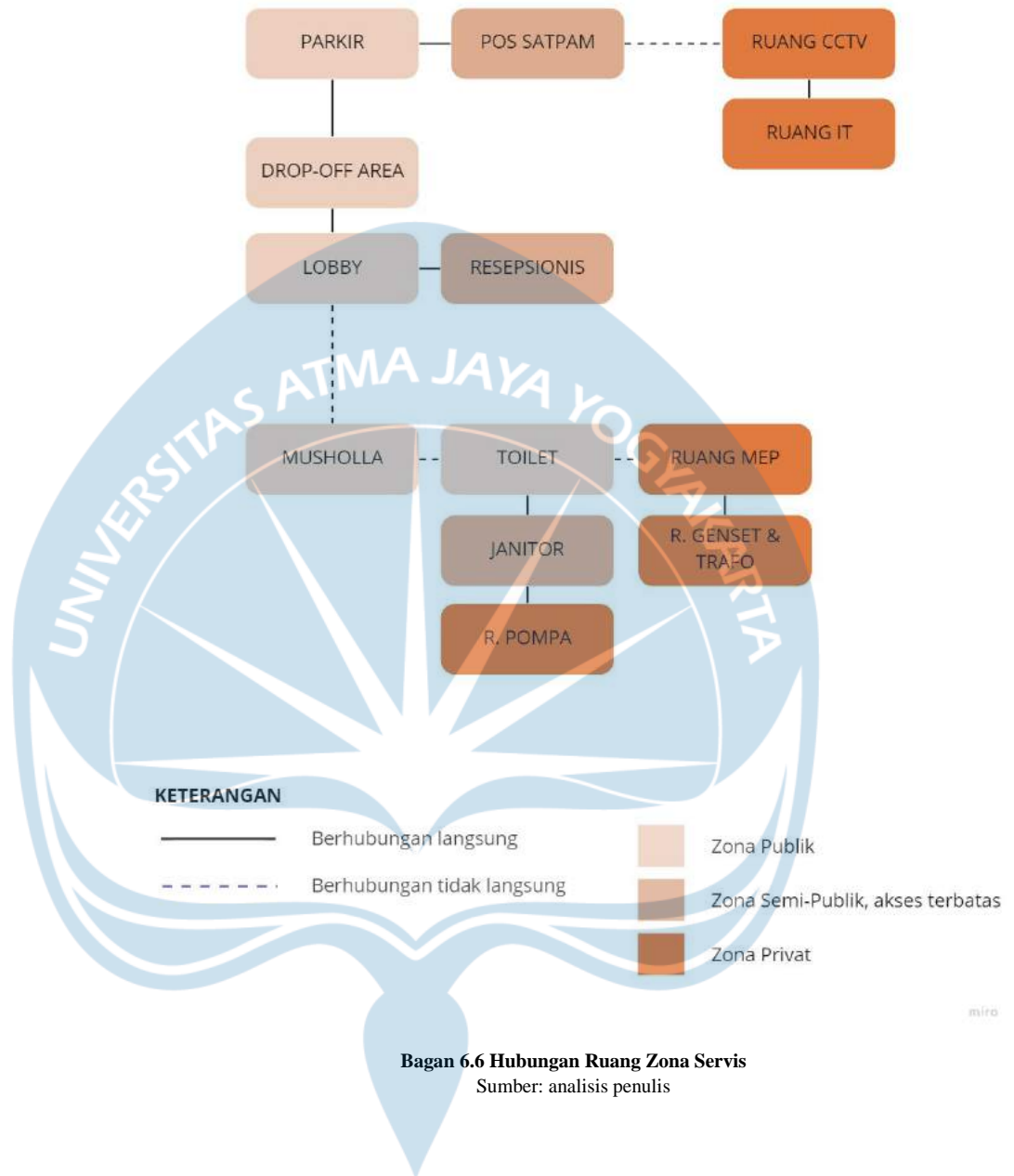
c. Zona Komersial



**Bagan 6.5 Hubungan Ruang Zona Komersial**  
Sumber: analisis penulis



d. Zona Servis



**Bagan 6.6 Hubungan Ruang Zona Servis**

Sumber: analisis penulis

mira

## 2.1. Konsep Perancangan

### 2.1.1. Konsep Perancangan Tapak



Gambar 6.1 Sintesis analisis tapak dan blokplan  
Sumber: analisis penulis, Juni 2021

### 2.1.2. Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Ruang



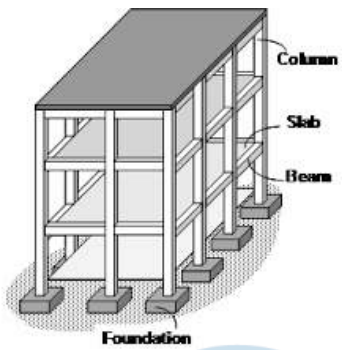
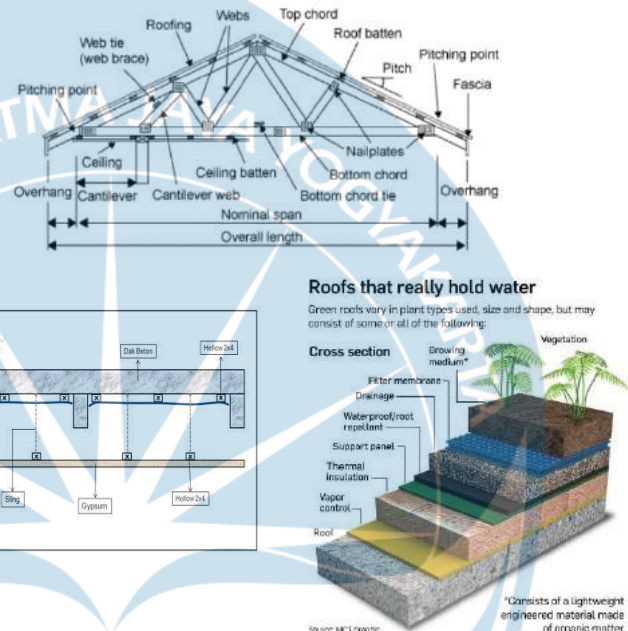
Gambar 6.2 Blokplan massa dan axis perancangan *Creative Community Hub*  
 Sumber: analisis penulis, Juni 2021

Konsep perancangan tata bangunan dan massa terdiri dari beberapa massa dengan 1 massa utama sebagai pusat kegiatan yang mengelilingi plaza. Ketinggian level bangunan satu hingga dua lantai. Pemecahan massa dimaksudkan selain pertimbangan analisis tapak, namun juga agar seluruh sudut ruangan dapat diakses melalui sirkulasi yang diatur berdasarkan axis (garis imajiner).

### 2.1.3. Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi

Tabel 6.4 Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi

No.	Struktur	Implementasi
1.	<i>Sub Structure</i>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Massa dengan 1 lantai menggunakan <b>pondasi batu kali</b>, sedangkan massa bangunan dengan 2-3 lantai menggunakan <b>pondasi footplat</b>.</p> </div> </div>

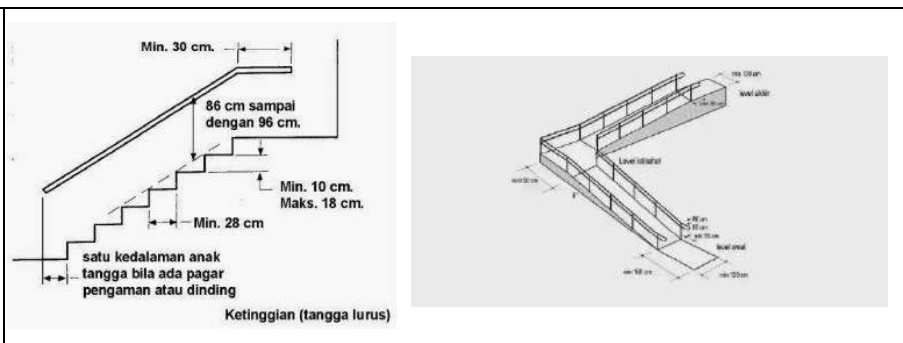
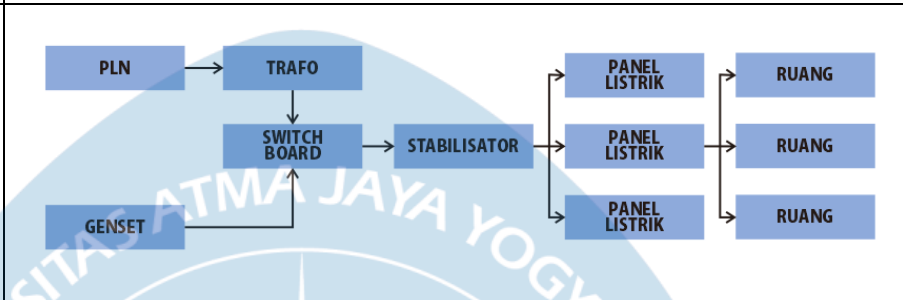
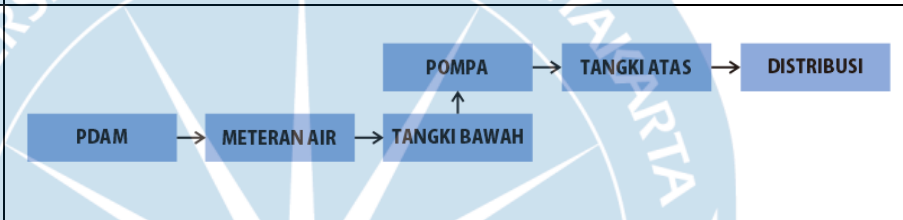
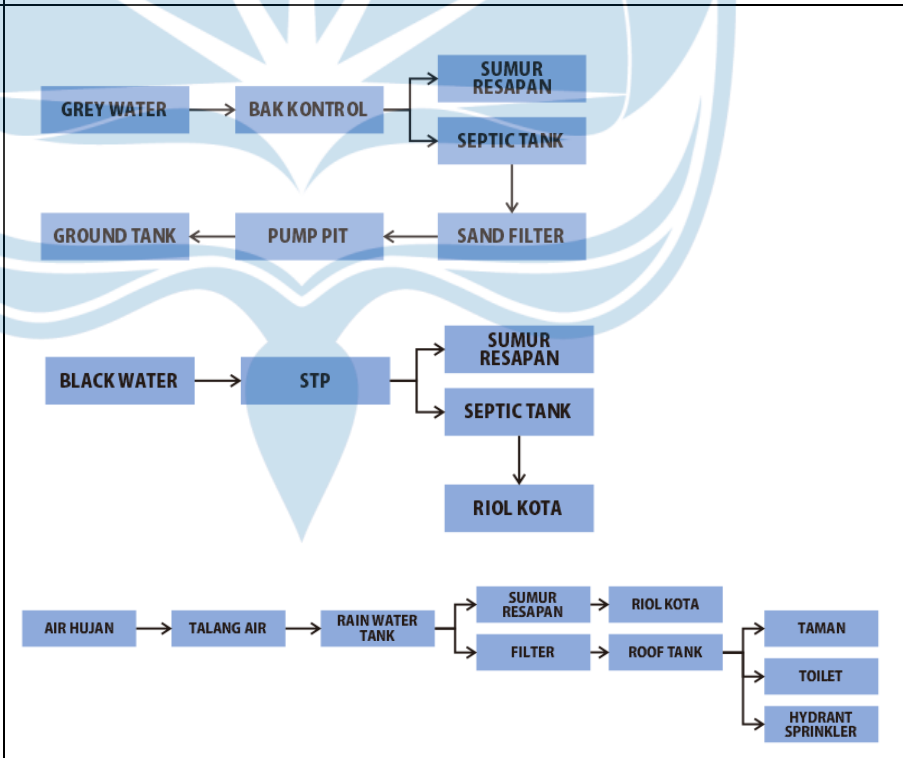
2.	<i>Super Structure</i>	 <p>Sistem struktur tengah yang diterapkan adalah <i>rigid frame</i> dengan kolom balok yang saling terkoneksi satu sama lain sehingga penyebaran beban merata.</p>
3.	<i>Upper Structure</i>	 <p>Atap menggunakan struktur <b>baja ringan</b>, serta <b>dak beton</b> yang dikombinasikan dengan <i>greenroof</i>.</p> <p><b>Roofs that really hold water</b> Green roofs vary in plant types used, size and shape, but may consist of some or all of the following: Cross section: Vegetation, Growing medium*, Filter membrane, Drainage, Waterproof/root repellent, Support panel, Thermal insulation, Vapor control, Roof.</p> <p>*Consists of a lightweight engineered material made of organic matter</p>

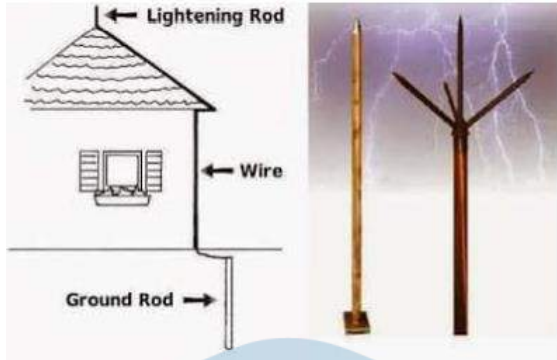
Sumber: analisis penulis

### 2.1.4. Konsep Perancangan Perlengkapan dan Kelengkapan Bangunan

Tabel 6.5 Konsep Perancangan Perlengkapan dan Kelengkapan Bangunan

No .	Sistem Utilitas	Implementasi
1.	Proteksi Kebakaran	

2.	Transportasi Vertikal	
3.	Jaringan Elektrikal	
4.	Jaringan Air Bersih	
5.	Jaringan Air Kotor	


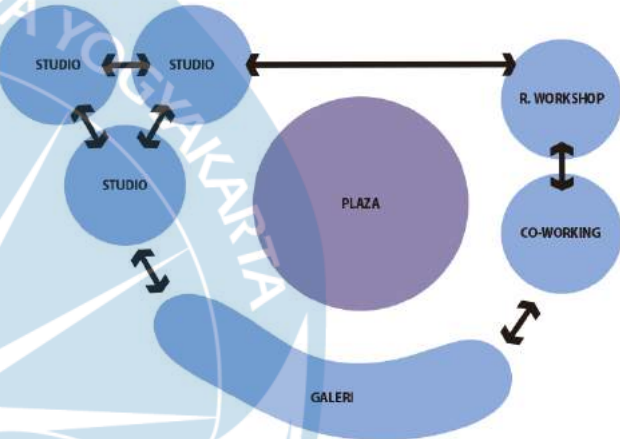
6.	Penangkal Petir	 <p>The image contains two parts: a schematic diagram and a photograph. The diagram on the left illustrates a lightning protection system for a house. It shows a lightning rod at the peak of the roof, connected by a wire to a ground rod buried in the earth. Labels with arrows point to 'Lightening Rod', 'Wire', and 'Ground Rod'. The photograph on the right shows a lightning rod with a pointed tip and a branched top, standing next to a lightning bolt striking a tree in the background.</p>
----	-----------------	---

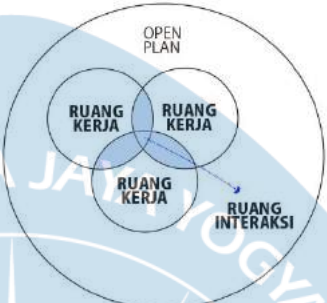
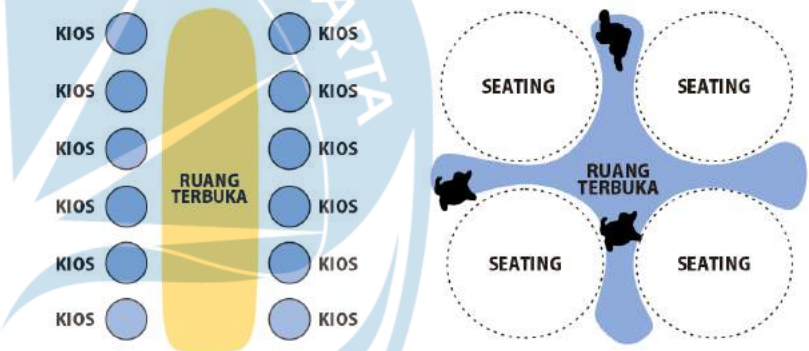
Sumber: analisis penulis



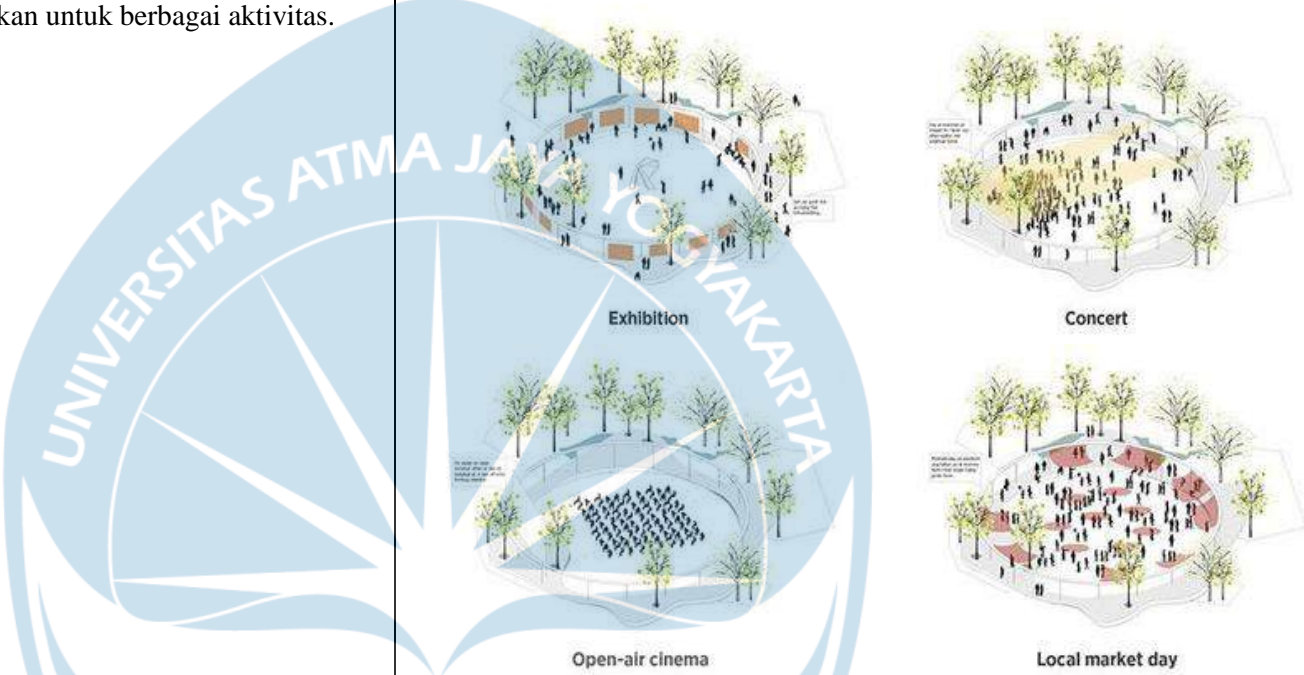
## 2.2. Konsep Perancangan Penekanan Studi





Tabel 6.6 Konsep Perancangan Penekanan Studi





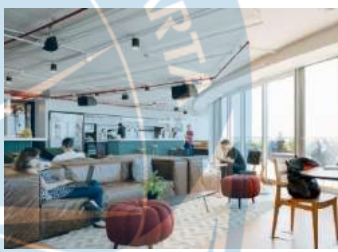


NO.	Parameter	Konsep Desain	Keyplan	Implementasi
1.	Pola Ruang	Interaktif	 <p>Zona Creative Art</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studio</li> <li>• Galeri</li> <li>• Ruang Display</li> <li>• Ruang Workshop</li> <li>• Co-working Space</li> <li>• Micro-library</li> <li>• Community Class</li> <li>• Plaza</li> </ul> <p>Zona Pengelola dan Co-working Space</p>	 <p>Zona creative art yang interaktif diimplementasikan dalam ruang-ruang yang saling terkoneksi dengan plaza sebagai pusat interaksi. Antar studio saling berhubungan, untuk menunjang interaksi sesama pelaku kreatif. Studio dengan galeri menunjang interaksi pelaku kreatif dengan pengunjung (pengunjung dapat langsung ke studio untuk melihat proses produksi). Serta studio yang terkoneksi dengan ruang workshop dan co-working space untuk menciptakan kolaborasi.</p>

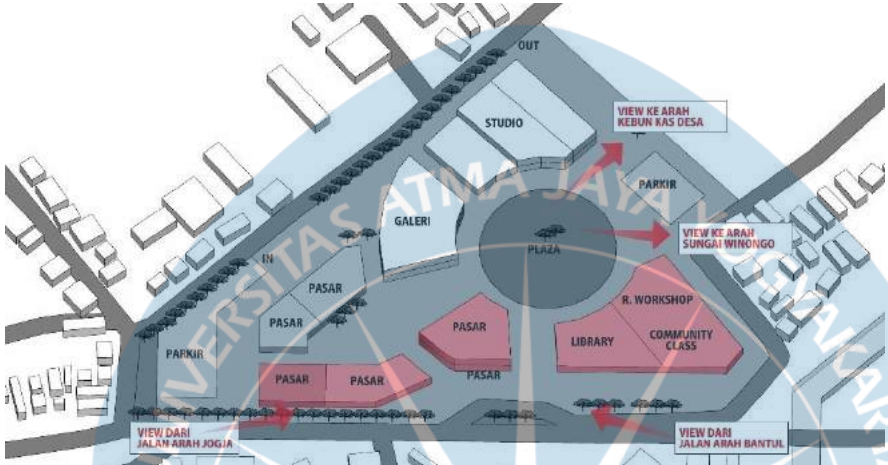

				 <p>Selain itu, konsep interaktif juga diterapkan pada ruang-ruang kerja yang ada di zona pengelola dan <i>co-working space</i>. Implementasi konsep pada konsep ruang <i>open plan</i> dengan ruang interaksi di antaranya berupa ruang terbuka ataupun ruang santai.</p>
		Inklusif	<p>Zona Komersial</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Café</li> <li>• Area Pasar</li> <li>• <i>Co-working space</i></li> </ul>	 <p>Pola ruang yang inklusif diterapkan pada zona komersial yaitu pada area pasar dan café. Penataan kios pada area pasar saling berdekatan dengan kios yang terbuka satu sama lain sehingga pandangan pengunjung dan pedagang tidak terbatas oleh sekat-sekat. Konsep pasar yang adaptif juga semi-permanen dimana letak penataan kios dapat disesuaikan dengan tema kegiatan yang sedang berlangsung. Konsep inklusif juga diterapkan pada penataan ruang pada café, dengan ruangan yang terbuka dengan tempat duduk yang saling berhubungan.</p> <p>Konsep inklusif juga berkaitan dengan ruang yang dapat diakses oleh semua pengguna sehingga zona komersial ditempatkan di dekat area entrance dan dekat dengan sisi jalan raya agar terlihat dan mudah pencapaiannya.</p>



		Adaptif	Plaza dan sirkulasi menuju plaza dapat digunakan untuk berbagai aktivitas.	 <p>UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA</p> <p>Exhibition</p> <p>Concert</p> <p>Open-air cinema</p> <p>Local market day</p> <p>Pola ruang yang adaptif berkaitan dengan fungsi ruang yang fleksibel, diterapkan pada konsep plaza sebagai pusat kegiatan yang dapat digunakan sebagai area pameran, konser, workshop, pertunjukan, maupun sebagai lokasi <i>bazaar</i> dalam kurun waktu tertentu.</p>
--	--	---------	--	---

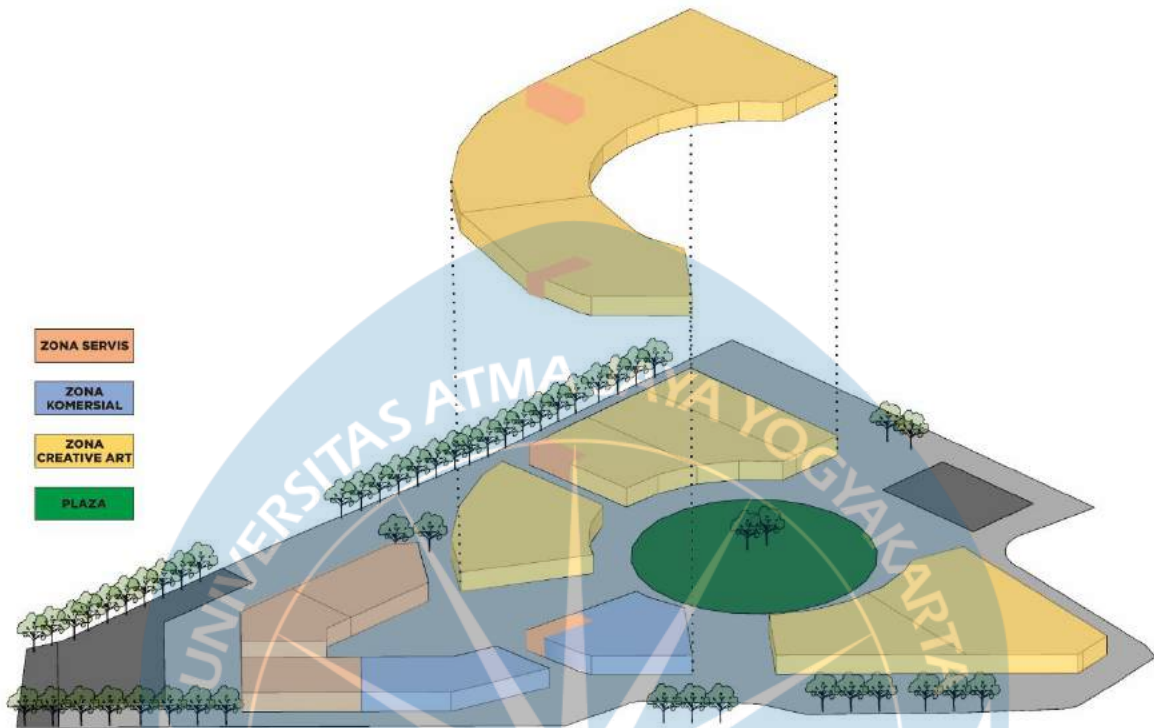
2.	Sirkulasi	Aksesibel		 <p>Sirkulasi menjadi salah satu penekanan yang paling penting pada perancangan ini. Oleh karena lahan yang cukup luas yaitu 30.560 m<sup>2</sup>, maka ruang-ruang di setiap sudut harus dapat diakses. Jalur sirkulasi kendaraan (garis biru) dirancang menjadi 2 jalur, sebelah utara dikhususkan untuk pengunjung serta di sebelah selatan untuk pelaku kreatif, pengelola, dan kebutuhan servis (loading dock, mobil pengangkut sampah, mobil PLN, dll).</p> <p>Sirkulasi pejalan kaki cukup aksesibel yaitu selebar 4-8 meter dengan arah sirkulasi menuju plaza sebagai pusat kegiatan. Semua ruangan dipastikan dapat diakses terutama dari arah lobby dan drop-off di jalur lambat.</p>
		Ruang Istirahat		 <p>Oleh karena lokasi perancangan yang cukup luas, maka perlu disediakan sudut-sudut istirahat berupa taman maupun sekedar tempat duduk pada sirkulasi di dalam site.</p>

		Ruang Aktivitas			<p>Selain ruang istirahat pada sirkulasi, disediakan juga ruang aktivitas yang menampung kegiatan bermain anak, olahraga, bahkan pemasangan instalasi seni (pameran) pada sirkulasi.</p>	
3.	Tampilan Bangunan	Warna				
			Studio Seni	Galeri	<i>Co-working Space</i>	Area Pasar
			 <p>Penggunaan warna netral seperti palet warna di atas akan menghadirkan kesan hangat, fokus, sehingga nyaman untuk bekerja (kegiatan produksi seni), kolaborasi, dan kegiatan seni lainnya.</p>			

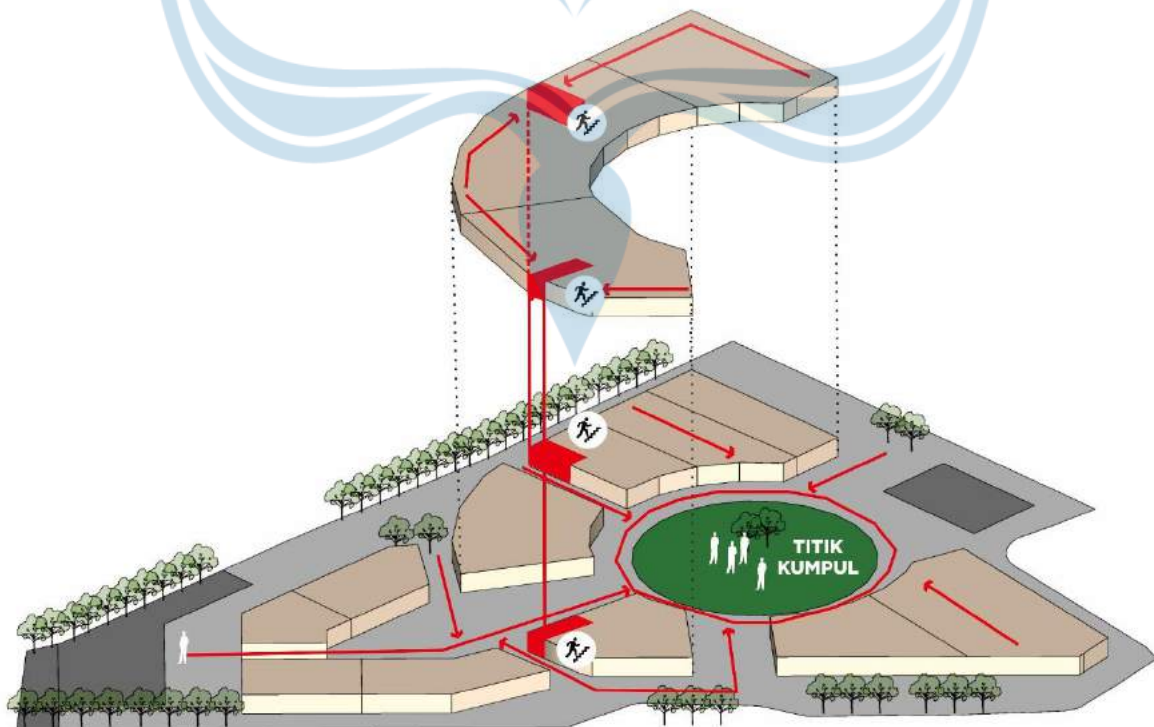
	View	 <p>Massa bangunan di sebelah barat (di sisi jalan raya) dibuat lebih unik melalui fasad dan bentuk bangunan agar menimbulkan kesan yang menarik sehingga pengunjung tertarik untuk mendatangi <i>Creative Community Hub</i>. View dari site dioptimalkan pada plaza menuju view ke Sungai Winongo dan kebun di sebelah selatan dengan penataan lanskap.</p>
	Material	 <p>Penggunaan material alami dan material lokal yang ramah lingkungan.</p>

Sumber: analisis penulis

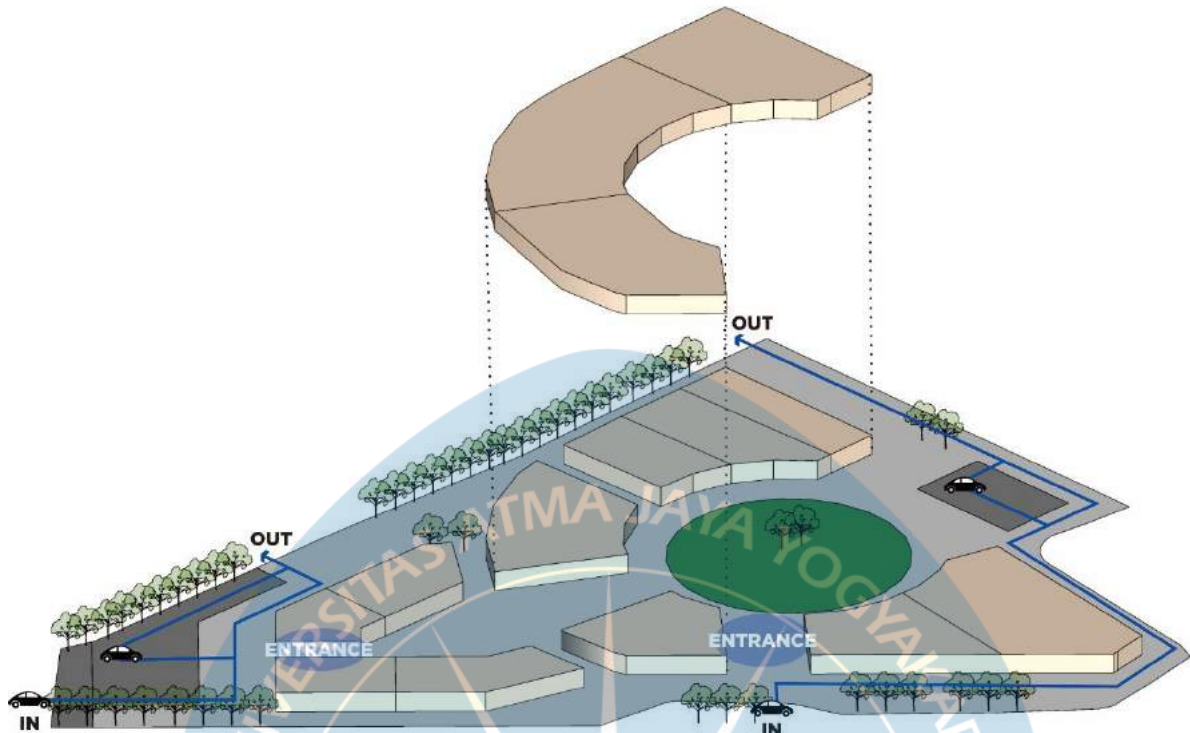
### 2.3. Aksonometri Implementasi Konsep



Gambar 6.3 Aksonometri Zonasi  
Sumber: analisis penulis, Juni 2021



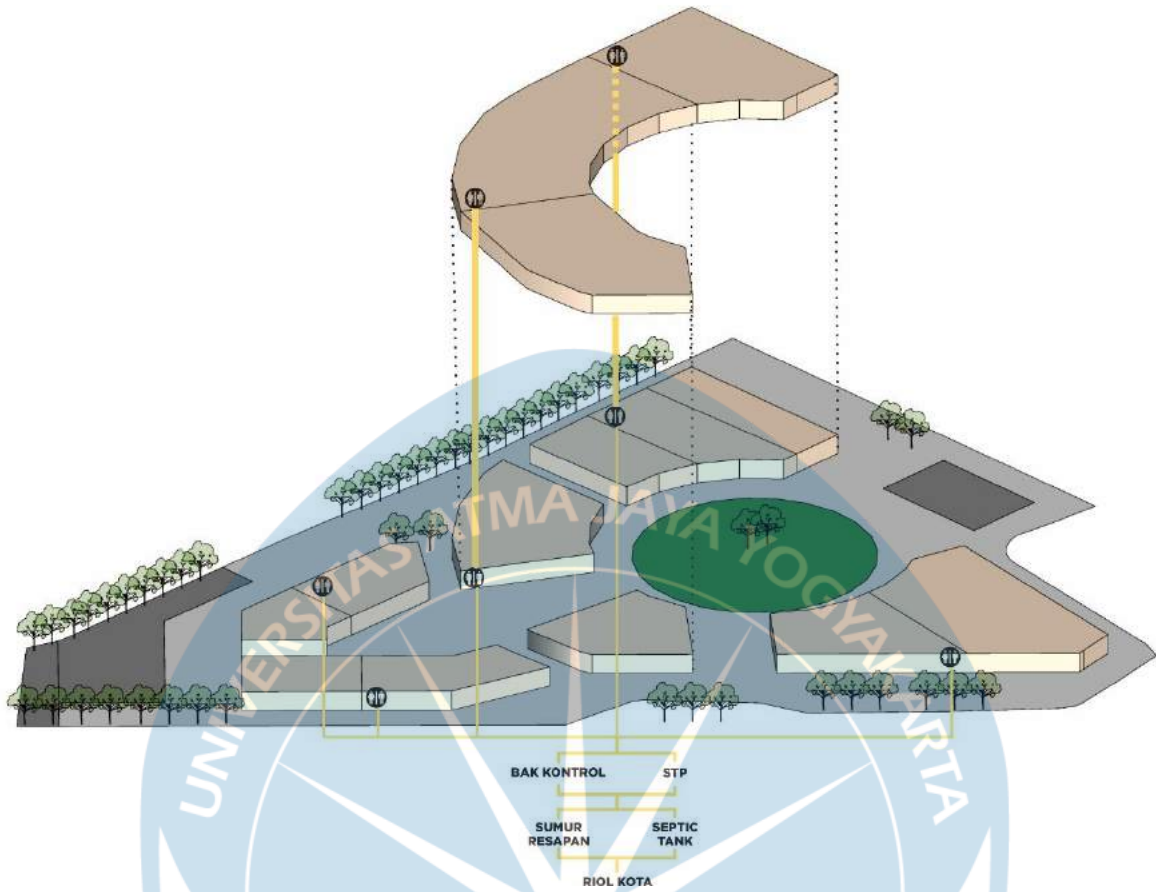
Gambar 6.4 Aksonometri Sirkulasi dan Evakuasi Darurat  
Sumber: analisis penulis, Juni 2021



Gambar 6.5 Aksonometri Sirkulasi Kendaraan  
 Sumber: analisis penulis, Juni 2021



Gambar 6.6 Aksonometri Sistem Jaringan Air Bersih  
 Sumber: analisis penulis, Juni 2021



Gambar 6.7 Aksonometri Sistem Jaringan Air Kotor  
 Sumber: analisis penulis, Juni 2021

## DAFTAR PUSTAKA

- American for Hearts. Creative Placemaking Handout. [Online] Available at: <https://www.americansforhearts.org/sites/default/files/ROW-Creative-Placemaking-handout.doc.pdf> [diakses 11 April 2021]
- Anggraini, Nenny, 2008. Jurnal Industri Kreatif
- Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, 2019. Creative Economy Outlook.
- Bennet, Jamie. 2014. Community Development Investment Review Creative Placemaking. Federal Reserve Bank of San Fransisco.
- British Council. Creative Hubkit
- British Council. Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia
- Ching, Francis D. K. 1979. Architecture: Form, Space and Order. Van Nostrand Reinhold Company Inc. – USA
- Dinas Perindustrian, Perdagangan, dan Koperasi Kabupaten Bantul. Buku Profil Potensi Investasi Strategis Bidang Kebudayaan & Pariwisata Kabupaten Bantul
- Kemenparekraf. Rencana Strategis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tahun 2020-2024
- Lynch, Kevin. 1960. The Image of The City
- Markusen, Ann and Gadwa, Anne. 2010. Creative Placemaking. National Endowment for the Arts.
- Pemerintah Kabupaten Bantul. [Online] Available at: <https://kec-kasih.bantulkab.go.id/hal/profil> [diakses 8 April 2021]
- Pink, Bidara. 2021. Ini Sektor-sektor Penting Pendorong Pertumbuhan Ekonomi Domestik di Tahun 2021 [Online] Available at: <https://nasional.kontan.co.id/news/ini-sektor-sektor-penting-pendorong-pertumbuhan-ekonomi-domestik-di-tahun-2021> [diakses 11 Maret 2021]
- Sigid, Prof. Dr. R. Rijanta, 2010. Peranserta Stakeholder Dalam Pengelolaan Pasar Tradisional di Kabupaten Bantul. Magister Perencanaan Kota dan Daerah.
- Tamariska, Stirena Rossy. Placemaking Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota, Studi Kasus: Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah Bandung. Universitas Sumatera Utara
- Trancik, Roger, 1986. Finding Lost Space: Theories of Urban Design.
- Website resmi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Kabupaten Bantul [Online] Available at: <https://dpmppt.bantulkab.go.id/> [diakses 24 Maret 2021]
- Website Biennale Jogja [Online] Available at: <https://www.biennalejogja.org/2015/program/pameran/seniman/ace-house-collective/> [diakses 2 Juni 2021]
- Wyckoff, Mark, 2013. Definition of Placemaking: Four Different Types.