UNDAGI: Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa
Volume 14, Issue 1, June 2026; pp. 48–55
https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/index
p-ISSN 2338-0454 (printed), e-ISSN 2581-2211 (online) Dipublikasi: 30 06 2026

Perencanaan dan Perancangan POP *Culture Creative* HUB Di Kota Denpasar Bali

I Ketut Putra Kurniadi[1], Made Mas Surya Wiguna [2], I Kadek Merta Wijaya [3,] I Wayan Wirya Sastrawan [4]
[1234]Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jalan Terompong No. 24, Tanjung Bungkak, Denpasar, Indonesia
e-mail: putrakurniadi34@gmail.com[1]

How to cite (in APA style):
Kurniadi, I.K.P.; Wiguna, M.M.S.; Wijaya, I.K.M.; Sastrawan, I.W.W. (2026). Perencanaan dan Perancangan POP Culture Creative HUB Di Kota Denpasar Bali. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 14(*1*), pp.48-55.

ABSTRACT

The development of popular culture in Denpasar City has grown significantly, especially among young communities such as cosplay, gaming, collectors, and digital creators. However, these activities are still temporary and not supported by integrated facilities, resulting in fragmented creative processes and limited sustainability. This study aims to design a Pop Culture Creative Hub in Denpasar as an integrated creative space that accommodates production, collaboration, and commercialization activities. The method used includes literature study, observation, interviews, and precedent study, analyzed through comparative, analytical, and synthesis methods. The design applies a cross-programming approach by integrating creative, commercial, educational, and recreational functions into a flexible and adaptive spatial system. The result is a creative hub that remains active daily and supports the development of a sustainable creative ecosystem in Denpasar.

Keywords: *Pop Culture, Creative Hub, Cross Programming, Creative Economy, Denpasar*

ABSTRAK

Budaya populer (pop culture) di Kota Denpasar berkembang pesat melalui aktivitas komunitas seperti cosplay, gaming, kolektor, dan content creator, namun belum didukung oleh fasilitas ruang yang memadai sehingga aktivitas masih bersifat temporer dan berpindah-pindah serta belum mampu mendukung proses kreatif, kolaborasi, dan pengembangan ekonomi kreatif secara berkelanjutan. Oleh karena itu, perancangan Pop Culture Creative Hub di Kota Denpasar bertujuan untuk mewadahi aktivitas kreatif dalam satu sistem ruang terpadu yang mengintegrasikan fungsi produksi, kolaborasi, hingga komersialisasi karya. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, observasi, wawancara, dan studi preseden yang dianalisis melalui metode komparatif, analisis, dan sintesis. Hasil perancangan menerapkan pendekatan cross programming dengan menggabungkan fungsi kreatif, komersial, edukatif, dan rekreatif sehingga menghasilkan ruang yang fleksibel, adaptif, dan aktif secara harian serta mampu mendukung perkembangan ekosistem ekonomi kreatif berbasis komunitas di Kota Denpasar.

Kata kunci*: Budaya Populer, Creative Hub, Cross Programming, Ekonomi Kreatif, Denpasar*

PENDAHULUAN

Kota Denpasar sebagai ibu kota Provinsi Bali memiliki peran strategis sebagai pusat pemerintahan, ekonomi, pendidikan, dan kebudayaan. Dalam beberapa tahun terakhir, Denpasar juga menunjukkan perkembangan signifikan pada sektor ekonomi kreatif, terutama yang didorong oleh generasi muda. Fenomena ini tidak terlepas dari pengaruh globalisasi budaya yang memperkenalkan berbagai bentuk budaya populer (pop culture) ke dalam kehidupan masyarakat urban. Budaya populer sebagai bentuk ekspresi kreatif mencakup berbagai bidang seperti anime, manga, cosplay, video game, musik, film, hingga koleksi figur dan merchandise. Perkembangan ini tidak hanya menjadi tren

gaya hidup, tetapi juga berkembang menjadi bagian dari ekosistem ekonomi kreatif yang memiliki potensi besar dalam mendukung pertumbuhan ekonomi kota.

Di Kota Denpasar, fenomena budaya populer tercermin melalui munculnya berbagai komunitas berbasis minat (interest-based community) yang aktif dalam berkegiatan dan berinteraksi. Komunitas-komunitas ini meliputi berbagai kategori aktivitas, antara lain performative fandom seperti cosplay dan pertunjukan panggung, maker & craft seperti pembuatan kostum dan model kit, digital & interactive seperti gaming dan content creation, collection & curation seperti komunitas kolektor, serta creative entrepreneurship yang berkaitan dengan produksi dan penjualan karya kreatif. Aktivitas komunitas ini menunjukkan adanya dinamika kreatif yang tinggi serta potensi kolaborasi lintas bidang yang dapat mendorong terbentuknya ekosistem kreatif yang lebih luas.

Namun demikian, perkembangan aktivitas budaya populer di Denpasar belum diimbangi dengan ketersediaan fasilitas ruang yang memadai. Hingga saat ini, sebagian besar kegiatan komunitas masih berlangsung secara temporer dan berpindah-pindah lokasi, seperti di pusat perbelanjaan, ruang publik, maupun gedung serbaguna. Kondisi ini menyebabkan keterbatasan dalam hal kontinuitas kegiatan, kualitas fasilitas, serta pengembangan aktivitas kreatif secara berkelanjutan. Selain itu, fasilitas yang tersedia umumnya bersifat event-based, sehingga hanya aktif pada waktu tertentu dan tidak mampu mendukung aktivitas harian komunitas secara konsisten.

Permasalahan lain yang muncul adalah belum terintegrasinya berbagai elemen dalam ekosistem budaya populer, seperti komunitas, pelaku kreatif, serta aktivitas komersial seperti penjualan merchandise dan produk hobi. Keberadaan toko-toko hobi seperti penjual figure, gunpla, dan merchandise anime di Denpasar masih tersebar di berbagai lokasi dengan skala kecil hingga menengah, sehingga belum mampu membentuk suatu pusat aktivitas yang terintegrasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa ekosistem pop culture di Denpasar telah terbentuk, namun masih bersifat fragmented dan belum memiliki wadah yang mampu menghubungkan berbagai aktivitas tersebut dalam satu sistem ruang yang terpadu.

Jika dibandingkan dengan kota-kota di negara maju seperti Jepang, perkembangan budaya populer didukung oleh infrastruktur yang memadai dan terintegrasi. Berbagai fasilitas seperti convention center, creative hub, hingga kawasan tematik dirancang khusus untuk mendukung aktivitas komunitas, industri kreatif, serta kegiatan ekonomi berbasis budaya populer. Hal ini memungkinkan terjadinya interaksi yang intens antara komunitas, pelaku industri, dan masyarakat umum, sehingga menciptakan ekosistem yang berkelanjutan dan bernilai ekonomi tinggi. Kondisi ini menjadi referensi penting dalam melihat potensi pengembangan fasilitas serupa di Kota Denpasar.

Melihat potensi dan permasalahan tersebut, diperlukan suatu pendekatan perancangan yang mampu mengintegrasikan berbagai aktivitas budaya populer dalam satu wadah yang terpadu dan berkelanjutan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah konsep creative hub, yaitu fasilitas yang berfungsi sebagai pusat kolaborasi, produksi, distribusi, dan pengembangan kreativitas berbasis komunitas. Namun, agar bangunan tidak hanya aktif pada saat event, diperlukan pendekatan tambahan berupa cross programming, yaitu penggabungan berbagai fungsi dalam satu sistem ruang sehingga aktivitas dapat berlangsung secara bersamaan dan berkelanjutan.

Pendekatan cross programming memungkinkan integrasi antara fungsi kreatif dengan fungsi komersial, edukatif, dan rekreatif, sehingga bangunan tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkegiatan komunitas, tetapi juga sebagai ruang publik yang hidup dan dinamis. Dengan adanya integrasi ini, ruang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas seperti workshop, pameran, pertunjukan, hingga aktivitas jual beli dalam satu sistem yang saling mendukung.

Pendekatan ini juga menjawab permasalahan keberlanjutan fungsi bangunan, sehingga tetap aktif dalam keseharian dan tidak bergantung pada event semata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perancangan Pop Culture Creative Hub di Kota Denpasar diarahkan sebagai fasilitas kreatif yang mampu mewadahi berbagai aktivitas budaya populer secara terpadu. Fasilitas ini diharapkan tidak hanya menjadi tempat berkumpulnya komunitas, tetapi juga sebagai ruang produktif yang mendorong inovasi, kolaborasi, serta pengembangan ekonomi kreatif berbasis komunitas. Selain itu, perancangan ini juga mempertimbangkan konteks lokal Bali, baik dari segi budaya, iklim, maupun karakter lingkungan, sehingga menghasilkan desain yang tidak hanya modern dan ekspresif, tetapi juga kontekstual dan berkelanjutan.

Dengan demikian, Pop Culture Creative Hub di Kota Denpasar diharapkan mampu menjadi pusat ekosistem kreatif yang menghubungkan berbagai aktivitas budaya populer dalam satu sistem ruang yang terintegrasi. Keberadaan fasilitas ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan ekonomi kreatif, tetapi juga memperkuat identitas kota sebagai ruang kreatif yang adaptif terhadap perkembangan zaman, sekaligus tetap berakar pada nilai-nilai lokal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini merupakan metode perancangan arsitektur yang menggabungkan proses pengumpulan data, analisis, serta sintesis untuk menghasilkan konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konteks tapak. Pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif-deskriptif, dengan tujuan memahami fenomena budaya populer di Kota Denpasar serta menerjemahkannya ke dalam konsep ruang arsitektural yang terintegrasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua sumber utama, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengunjungi lokasi site serta beberapa titik aktivitas komunitas pop culture di Kota Denpasar untuk mengidentifikasi kondisi eksisting, karakter lingkungan, pola aktivitas, serta potensi dan permasalahan yang ada. Wawancara dilakukan kepada komunitas terkait seperti komunitas cosplay, kolektor, serta pelaku ekonomi kreatif untuk mengetahui kebutuhan ruang, pola aktivitas, serta kendala yang dihadapi dalam menjalankan kegiatan mereka. Selain itu, dokumentasi dilakukan untuk merekam kondisi fisik site, aktivitas pengguna, serta elemen-elemen pendukung lainnya sebagai bahan analisis visual.

Data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, serta dokumen terkait ekonomi kreatif dan budaya populer. Studi ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman teoritis mengenai konsep creative hub, budaya populer, serta pendekatan arsitektur yang relevan. Selain itu, dilakukan studi preseden terhadap beberapa objek sejenis baik di dalam maupun luar negeri, seperti creative hub dan fasilitas publik berbasis komunitas, untuk memahami konsep perancangan, sistem ruang, serta penerapan desain yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan.

Tahap analisis dilakukan dengan menggunakan beberapa metode, yaitu metode komparatif, analisis, dan sintesis. Metode komparatif digunakan untuk membandingkan berbagai studi preseden guna menemukan kelebihan, kekurangan, serta potensi penerapan pada objek perancangan. Metode analisis dilakukan dengan menguraikan data yang telah diperoleh menjadi bagian-bagian yang lebih

spesifik, seperti analisis tapak, analisis pengguna, analisis kebutuhan ruang, serta analisis aktivitas. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola, hubungan, serta potensi yang dapat dikembangkan dalam perancangan.

Selanjutnya, metode sintesis digunakan untuk mengintegrasikan seluruh hasil analisis menjadi konsep perancangan yang utuh. Proses sintesis menghasilkan rumusan konsep dasar, tema perancangan, program ruang, serta strategi desain yang mencakup aspek tapak, massa bangunan, sirkulasi, hingga ruang dalam dan ruang luar. Dalam tahap ini, pendekatan cross programming diterapkan sebagai strategi utama untuk menggabungkan berbagai fungsi dalam satu sistem ruang yang fleksibel dan adaptif.

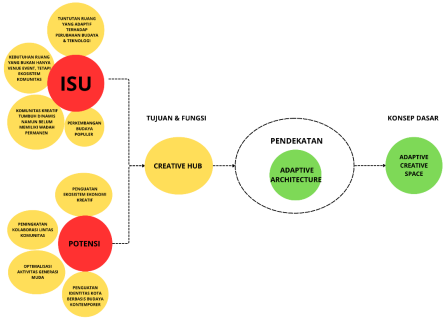
Hasil dari keseluruhan proses metode penelitian ini berupa konsep perancangan Pop Culture Creative Hub yang mampu mengintegrasikan aktivitas kreatif, komersial, edukatif, dan rekreatif dalam satu sistem ruang yang berkelanjutan. Pendekatan ini diharapkan mampu menjawab permasalahan yang ada serta menghasilkan rancangan yang kontekstual, fungsional, dan memiliki nilai inovatif dalam mendukung perkembangan ekonomi kreatif berbasis komunitas di Kota Denpasar.

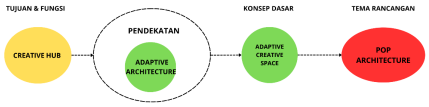
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa site yang dipilih memiliki potensi strategis dari segi aksesibilitas, visibilitas, serta kedekatan dengan aktivitas urban di Kota Denpasar. Lokasi berada pada koridor utama kota yang memiliki intensitas pergerakan tinggi dan dekat dengan aktivitas ekonomi kreatif serta komunitas generasi muda. Kondisi ini mendukung pengembangan fasilitas yang bersifat publik dan interaktif seperti Pop Culture Creative Hub. Selain itu, karakter lingkungan sekitar yang didominasi oleh fungsi komersial dan jasa memberikan peluang untuk mengintegrasikan fungsi kreatif dengan aktivitas ekonomi secara berkelanjutan.

Gambar 1
Lokasi Site perancangan
Sumber: Penulis 2026

Berdasarkan hasil analisis tersebut, konsep dasar perancangan yang diterapkan adalah Adaptive Architecture, yaitu pendekatan desain yang mampu beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan ruang, aktivitas pengguna, serta dinamika perkembangan budaya populer. Konsep ini kemudian dipadukan dengan pendekatan cross programming, yaitu penggabungan berbagai fungsi dalam satu sistem ruang sehingga bangunan tidak hanya berfungsi sebagai venue kegiatan, tetapi juga sebagai ruang aktif yang digunakan setiap hari. Melalui pendekatan ini, ruang dirancang fleksibel, modular, dan dapat berubah fungsi sesuai kebutuhan, sehingga mampu mengakomodasi aktivitas skala kecil hingga besar.

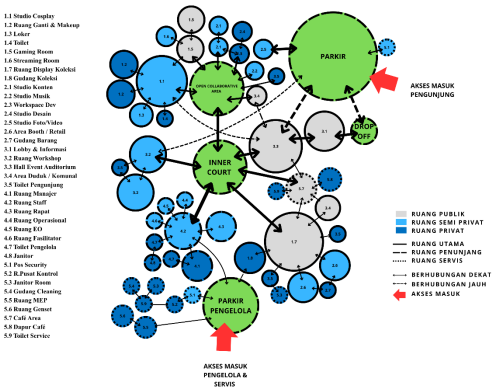




Gambar 2
Konsep Dasar Dan Tema Rancangan
Sumber; Penulis 2026

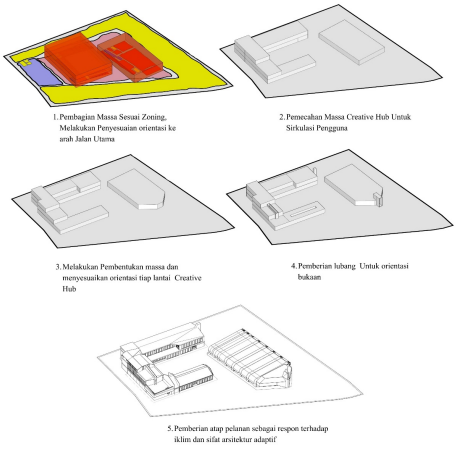
Program ruang disusun berdasarkan identifikasi civitas dan aktivitas yang diwadahi, meliputi komunitas pop culture, pelaku ekonomi kreatif, pengunjung, serta pengelola. Aktivitas yang diakomodasi mencakup kegiatan produksi kreatif (workshop, studio), kegiatan interaktif (gaming, content creation), kegiatan pameran (exhibition), kegiatan komersial (retail, booth UMKM), serta kegiatan publik dan rekreatif (plaza, ruang komunal, café). Dari aktivitas tersebut, terbentuk pengelompokan ruang menjadi beberapa zona utama, yaitu zona publik, zona kreatif, zona komersial, zona event, dan zona servis. Penyusunan program ruang ini bertujuan untuk menciptakan keterkaitan antar fungsi sehingga mendukung konsep integrasi dan keberlanjutan aktivitas.

Konsep perencanaan tapak dikembangkan berdasarkan analisis aksesibilitas, orientasi, serta karakteristik lingkungan. Zona publik dan komersial ditempatkan di bagian depan site yang memiliki visibilitas tinggi dan akses langsung dari jalan utama. Zona kreatif ditempatkan di bagian tengah hingga dalam untuk memberikan suasana yang lebih privat dan mendukung konsentrasi aktivitas. Zona servis ditempatkan di bagian belakang untuk menjaga kelancaran operasional. Ruang luar dirancang sebagai elemen penghubung antar massa bangunan melalui plaza, ruang komunal, serta jalur pedestrian yang terbuka dan inklusif. Integrasi ruang luar ini juga berfungsi sebagai ruang interaksi sosial sekaligus sebagai ruang transisi antara fungsi-fungsi di dalam bangunan.



Gambar 3
Organisasi Ruang
Sumber; Penulis 2026

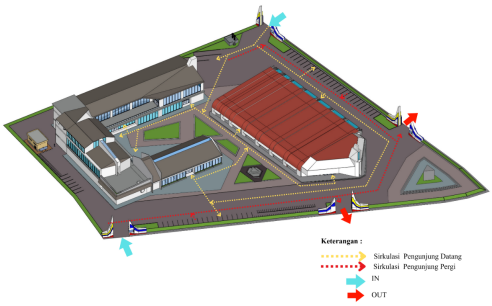
Konsep massa bangunan dikembangkan dengan pendekatan dinamis dan ekspresif yang mencerminkan karakter budaya populer. Massa bangunan disusun secara majemuk dengan hubungan antar massa yang terintegrasi melalui ruang terbuka. Bangunan utama seperti hall dan auditorium ditempatkan sebagai focal point, sedangkan massa lainnya seperti studio, workshop, dan retail disusun mengelilingi ruang terbuka untuk menciptakan interaksi visual dan aktivitas yang berkelanjutan. Pola massa ini juga mendukung fleksibilitas pengembangan di masa depan sesuai dengan konsep adaptive architecture.



Gambar 4
Gubahan Massa Bangunan
Sumber; Penulis 2026

Konsep sirkulasi dirancang dengan memisahkan alur pengguna berdasarkan

jenis aktivitas, yaitu sirkulasi publik, komunitas, dan servis, namun tetap terhubung secara visual dan spasial. Pola sirkulasi yang digunakan merupakan kombinasi linear dan jaringan (network), sehingga memudahkan pergerakan sekaligus mendorong interaksi antar pengguna. Jalur pedestrian dirancang sebagai elemen utama yang menghubungkan seluruh zona, sedangkan akses kendaraan difokuskan pada area depan dan servis.

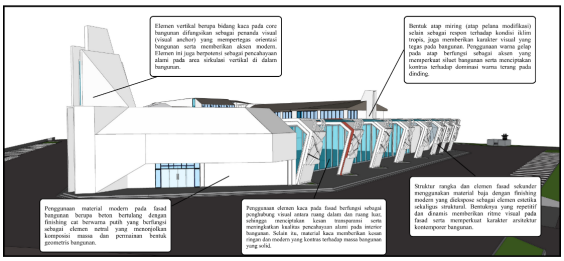


Gambar 5
Sirkulasi Bangunan
Sumber; Penulis 2026

Konsep ruang dalam mengedepankan fleksibilitas melalui penggunaan sistem modular dan ruang multifungsi. Ruang-ruang seperti studio, exhibition, dan hall dirancang agar dapat berubah fungsi sesuai kebutuhan, sehingga mampu digunakan untuk berbagai aktivitas seperti workshop, pameran, hingga event. Pendekatan ini merupakan implementasi dari konsep adaptive architecture dan cross programming, dimana ruang tidak bersifat statis tetapi dapat beradaptasi terhadap dinamika pengguna.

Gambar 6
Ruang Dalam Bangunan
Sumber; Penulis 2026

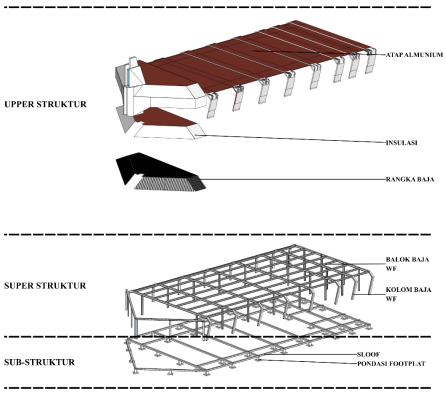
Selain itu, perancangan juga mempertimbangkan aspek kontekstual dengan merespon iklim tropis melalui penghawaan alami, pencahayaan alami, serta penggunaan elemen shading. Material yang digunakan merupakan kombinasi antara material modern dan lokal untuk menciptakan identitas bangunan yang kontekstual terhadap Bali namun tetap memiliki ekspresi arsitektur pop yang dinamis. Integrasi antara ruang dalam dan ruang luar menciptakan pengalaman ruang yang terbuka, interaktif, dan mendukung aktivitas sosial.



Gambar 7
Fasad Bangunan
Sumber; Penulis 2026

Sistem struktur pada perancangan Pop Culture Creative Hub di Kota Denpasar dirancang untuk mendukung fleksibilitas ruang, kebutuhan bentang lebar, serta kemungkinan pengembangan di masa

depan sesuai konsep adaptive architecture. Struktur bangunan menggabungkan sistem rangka beton bertulang dan baja sebagai material utama, dimana beton digunakan pada bangunan bertingkat untuk memberikan kestabilan dan kekakuan struktur, sedangkan baja digunakan pada ruang-ruang bentang lebar seperti hall, auditorium, dan area exhibition untuk meminimalkan penggunaan kolom dan menciptakan ruang yang luas serta fleksibel.



Gambar 8
Struktur Bangunan
Sumber; Penulis 2026

Secara keseluruhan, hasil perancangan menghasilkan sebuah Pop Culture Creative Hub yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan kegiatan, tetapi juga sebagai ruang yang aktif secara harian melalui integrasi fungsi kreatif, komersial, edukatif, dan rekreatif. Pendekatan adaptive architecture dan cross programming menjadi kunci utama dalam menciptakan ruang yang fleksibel, berkelanjutan, dan mampu berkembang mengikuti kebutuhan pengguna di masa depan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perancangan Pop Culture Creative Hub di Kota Denpasar dilandasi oleh kebutuhan akan ruang kreatif yang mampu mewadahi aktivitas komunitas budaya pop secara terpadu. Hasil analisis data primer dan sekunder menunjukkan bahwa Kota Denpasar memiliki potensi kawasan, dinamika sosial, serta ekosistem kreatif yang mendukung pengembangan creative hub sebagai pusat kolaborasi, ekspresi, dan pengembangan kreativitas, khususnya bagi generasi muda.

Perancangan diarahkan pada penyediaan ruang yang fleksibel, terbuka, dan kontekstual dengan karakter tapak serta nilai-nilai lokal Bali. Integrasi antara kebutuhan komunitas, kondisi fisik kawasan, dan pendekatan desain arsitektur diharapkan mampu menghasilkan Pop Culture Creative Hub yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas kreatif, tetapi juga sebagai ruang publik yang mendorong interaksi sosial, penguatan ekonomi kreatif, dan pembentukan citra Kota Denpasar sebagai kota kreatif dan berbudaya.

UCAPAN TERIMA KASIH (Apabila Diperlukan).

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan dalam penyusunan proposal ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan masukan yang sangat berarti, serta kepada pihak-pihak terkait dan komunitas budaya pop di Kota Denpasar yang telah bersedia memberikan informasi dan data yang dibutuhkan. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan keilmuan dan menjadi kontribusi awal dalam perancangan Pop Culture Creative Hub di Kota Denpasar.

DAFTAR PUSTAKA

Darmawan, A. P. (2025). *Perancangan creative hub sebagai wadah pelaksana UMKM di Kota Jambi dengan pendekatan*

arsitektur kontemporer [Skripsi, Universitas Islam Indonesia].

Dewi, V. K. (2025). *Perancangan creative hub sebagai ruang kolaborasi generasi Z dengan metode participatory design di Surabaya Barat [Skripsi, Universitas Islam Indonesia].*

Google Maps. (2026). Data lokasi toko hobi dan anime di Kota Denpasar. https://maps.google.com

Habsy, B. A. (2017). *Seni memahami penelitian kualitatif dalam bimbingan dan konseling. Jurnal Konseling, 1(2), 90–100.*

Hidayat, R., et al. (2022). Perkembangan ekonomi kreatif berbasis digital dan budaya populer di perkotaan. *Jurnal Ekonomi Kreatif, 5(1), 45–56.*

Inez, F. F. (2025) Perancangan creative hub gula semut dengan pendekatan arsitektur kontekstual di Desa Wisata Segajih [Skripsi, Universitas Islam Indonesia].

Kaori Nusantara. (2025). Area creator (ARC) IV Bali. https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/219971/area-creator-arc-iv-2025-bali

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021). Laporan kinerja ekonomi kreatif Indonesia. Kemenparekraf.

Mulyadi, N. V. (2025). Design of Sriwedari creative hub through infill design approach in heritage sites Surakarta [Skripsi, Universitas Islam Indonesia].

Pratama, A., & Nugroho, D. (2021). Budaya populer sebagai medium ekonomi kreatif. Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya, 3(2), 112–120.

Pemerintah Provinsi Bali. (2024). Data usaha ekonomi kreatif Provinsi Bali tahun 2024. Dinas terkait.

Pratt, A. C. (2021). Creative hubs : Concept, practice and policy. Journal of Cultural Economy,14(2), 123–140. https://doi.org/10.1080/17530350.2020.1716322

Rahmawati, D., et al. (2020). Pengembangan ruang kreatif terintegrasi di perkotaan. Jurnal Arsitektur dan Perencanaan, 4(1), 25–34.

Rum, M., & Ikaputra. (2021). Metode studi literatur dalam perancangan arsitektur. Jurnal Arsitektur, 10(1), 15–22.

Sari, N., et al. (2023). Keterbatasan infrastruktur ruang pada komunitas kreatif di kota besar Indonesia. Jurnal Perkotaan, 8(1), 55–66.

Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Susanto, R. H., Apriyanti, R., & Dewanda, Z. F. (2024). Pendekatan arsitektur hi-tech pada perencanaan creative hub di Tangerang Selatan [Skripsi, Universitas Gunadarma].

Syafrida. (2021). Metode observasi dalam penelitian lapangan. Jurnal Penelitian Sosial, 2(1), 30–38.

UNESCO. (2021). Creative economy report 2021: Cities, culture, and innovation. UNESCO Publishing.