

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2014). *Tren Industri Kreatif di Semarang*. Semarang: tabloidsimpang5.com.
- Admin. (2016, November 9). *Ekonomi_kreatif*. Diambil kembali dari id.wikipedia.org: https://id.wikipedia.org/wiki/Ekonomi_kreatif
- Admin. (2016, September 23). *Ilustrasi*. Diambil kembali dari id.wikipedia.org: <https://id.wikipedia.org/wiki/Ilustrasi>
- Admin. (2016, October 8). *Industri kreatif*. Diambil kembali dari id.wikipedia.org: https://id.wikipedia.org/wiki/Industri_kreatif
- Admin. (2016, Maret). *pengertian ilustrasi dan macam-macam*. Diambil kembali dari materidesaingrafis.blogspot.co.id: <http://materidesaingrafis.blogspot.co.id/2016/03/pengertian-ilustrasi-dan-macam-macam.html>
- admin. (2016). *Peta Semarang*. Diambil kembali dari Semarang: Semarang.go.id/Peta-Semarang
- Admin. (2017, Mei 5). *Fotografi*. Diambil kembali dari id.wikipedia.org: <https://id.wikipedia.org/wiki/Fotografi>
- Admin. (2017, April 30). *Kota Semarang*. Diambil kembali dari id.wikipedia.org: https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Semarang
- Admin. (2017). *PUSAT KREATIF KOTA BANDUNG TERBARU: BANDUNG CREATIVE HUB*. Bandung: mygetinfo.com.
- Admin. (2017, Mei 31). *Video*. Diambil kembali dari id.wikipedia.org: <https://id.wikipedia.org/wiki/Video>
- Appleton, I. (2008). *Building for the Performing Arts: A Design and Development Guide*. New York: Architectural Press.
- Asmoro, B. B. (2015). Pengertian Arsitektur High Tech. *OBSERVATORIUM DAN MUSEUM ANTARIKSA DI KABUPATEN GUNUNGGKIDUL*, 68-95.
- Atmaja, M. A. (2017, Juni 13). *Banudng Creative Hub*. Bandung, Jawa Barat, Indonesia.
- Atmaja, M. A. (2017, Juni 14). *Jakarta Creative Hub*. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.
- B, N. (2016, April 2). *nurulbr*. Diambil kembali dari nurulbr.blogspot.co.id: http://nurulbr.blogspot.co.id/2016/04/perkembangan-fashion-dari-masa-ke-masa_2.html
- Barnard, M. (2007). *Fashion Sebagai Komunikasi*. Jogja: Jalasutra.
- Chintamany, Y. (2009). Perkembangan Fashion. *JOGJA FASHION CENTER*, 16-31.
- Depdag, A. (2009). *Depdag Meluncurkan Portal Informasi Industri Kreatif Indonesia*. Jakarta: Siaran Pers (Pusat Humas Departemen Perdagangan).

- Fista Novianti, Anggun Puspita. (2017). *Semarang Menuju Industri Kreatif*. Semarang: berita.suaramerdeka.com.
- GIL, A. (2013, agustus 3). *gilangajip*. Diambil kembali dari www.gilangajip.com: <https://www.gilangajip.com/pengertian-fotografi/>
- Hegaro, F. M. (2015, Januari 9). *5 Gedung Perguruan Tinggi Terbaik di Indonesia*. Diambil kembali dari bola.inilah.com: <http://bola.inilah.com/read/detail/2168465/5-gedung-perguruan-tinggi-terbaik-di-indonesia>
- Howkins, J. (2008). *The Creative Economy*. London.
- Ilham, & Pamela. (2017, Juni 13). Latar Belakang Bandung Creative Hub . (M. A. Atmaja, Pewawancara)
- Indonesia, D. P. (2009). UU No. 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman. *UU No. 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman*, 1-64.
- IPS. (2017, March 12). *indonesiastudent*. Diambil kembali dari [indonesiastudent.com](http://www.indonesiastudent.com): <http://www.indonesiastudent.com/pengertian-kreatif-menurut-para-ahli-dan-contohnya-lengkap/>
- Izharudin, M. (2014). Desain. *PEMBUATAN DESAIN GRAFIS UNTUK BRANDING RUMAH MAKAN "BAKSO AT" DARI KLIEN PT. TRIVIA NUSANTARA*, 6-11.
- Kreatif, D. I. (2017). Petunjuk Teknis Bantuan Pemerintah Untuk Fasilitasi Revitalisasi Infrastruktur Fisik Ruang Kreatif, Sarana Ruang Kreatif, dan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Petunjuk Teknis Bantuan Pemerintah Untuk Fasilitasi Revitalisasi Infrastruktur Fisik Ruang Kreatif, Sarana Ruang Kreatif, dan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1-11.
- Lankaart. (2012, Maret 25). *Richard Rogers - la Lloyds Building Londres*. Diambil kembali dari www.lankaart.org: <http://www.lankaart.org/article-35281148.html>
- Maharni, E. (2015, Desember 19). *sinarharapan*. Diambil kembali dari www.sinarharapan.co: <http://www.sinarharapan.co/news/read/151218213/perkembangan-dunia-fashion->
- Mandra Adritya, Muhammad Rijal, Pintoko Nugrohoningsih, Yunarsa Kunsaptadi. (1998). Konsep Desain Dasar Norman Foster. *Konsep Perancangan Sir Norman Foster*, 90-101.
- Mandra Adritya, Muhammad Rijal, Pintoko Nugrohoningsih, Yunarsa Kunsaptadi. (1998). Pendekatan Perencanaan Norman Foster Pada Karyanya. *Konsep Perancangan Sir Norman Foster*, 11.
- Nathanael, J. (2017, Maret 30). *HONGKONG BANK HEADQUARTERS*. Diambil kembali dari <http://jokonathana.blogspot.co.id>: <http://jokonathana.blogspot.co.id/2017/03/hongkong-bank-headquarters.html>
- Niken, N. (2017, April). Jakarta Creative Hub. Tangerang Selatan, Banten, Indonesia.
- Pambudi, J. (2017). *Pusat Kreatif Kota Bandung Rampung Mei 2017*. Bandung: Pikiran Rakyat.
- Pambudi, T. (2013, May 31). *pamboedifiles*. Diambil kembali dari pamboedifiles.blogspot.co.id: <http://pamboedifiles.blogspot.co.id/2013/05/peta-pembagian-bwk-kota-semarang.html>

- PU, K. (2006). Standart ruang gerak orang. *PEDOMAN TEKNIS FASILITAS DAN AKSESIBILITAS PADA BANGUNAN GEDUNG DAN LINGKUNGAN*, 13-14.
- PU, K. (2014). Kebutuhan Ruang Gerak. *PEDOMAN PERENCANAAN, PENYEDIAAN, DAN PEMANFAATAN PRASARANA DAN SARANA JARINGAN PEJALAN KAKI DI KAWASAN PERKOTAAN*, 8-9.
- Ramadhan, D. I. (2017). *Bandung Creative Hub, 'Alun-alunnya' Pegiat Kreatif Bandung*. Bandung: detikNews.
- Redaksi, M. A. (2004, November 22). *Majalah AUVI Audio Video No. 21*. Diambil kembali dari www.audiovideo-indonesia.com: www.audiovideo-indonesia.com
- Rifa'i, E. A. (2017, Juni 21). *tujuan ilustrasi dalam desain komunikasi visual*. Diambil kembali dari pembuatanlogo.com: <http://pembuatanlogo.com/tujuan-ilustrasi-dalam-desain-komunikasi-visual/>
- Rosadi, D. (2016). *Pembangunan Bandung Creative Hub rampung Desember ini*. Bandung: Bandung.com.
- Sanjaya, A. (2016, Mei 28). *landasanteori*. Diambil kembali dari [landasanteori.com](http://www.landasanteori.com): <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-kreativitas-definisi-aspek.html>
- Saputra, A. P. (2011, Februari 26). *putraarifxmmb*. Diambil kembali dari putraarifxmmb.blogspot.co.id: <http://putraarifxmmb.blogspot.co.id/2011/02/pengertian-video.html>
- Savitrie, D. (2008). Definisi Fesyen. *Pola Perilaku Pembelian Produk Fashion Pada Konsumen Wanita*, 13-26.
- Semarang, P. K. (2004). Rencana Detail Tata Ruang Kota Batas Wilayah Kota I Kota Semarang. *Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 6 Tahun 2004*, 1-43.
- Semarang, P. K. (2011). *Jurnal/Perda-Kota-Semarang-Nomor-14-Tahun-2011*. *Jurnal/Perda-Kota-Semarang-Nomor-14-Tahun-2011*, 1-100.
- Setiawan, E. (2017, Mei 2). <http://kbbi.web.id/pusat>. Diambil kembali dari <http://kbbi.web.id/pusat>: <http://kbbi.web.id/pusat>
- Simatupang, T. M. (2008). Industri Kreatif Indonesia. *Industri Kreatif Indonesia*, 4.
- Thinktep. (2009, April 20). *komponen desain gambar image ilustrasi*. Diambil kembali dari [thinktep](https://thinktep.wordpress.com/2009/04/20/komponen-desain-gambarimageilustrasi/): <https://thinktep.wordpress.com/2009/04/20/komponen-desain-gambarimageilustrasi/>
- Wiyono, A. S. (2017). *Menperin harap Bandung Creative Hub lahirkan pelaku ekonomi kreatif*. Bandung: Merdeka.com.