

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id>

Fakultas Teknik (FT)
Program Studi Arsitektur

Undergraduate Papers

Lumban Gaol, Hendra G

2022

Medan Creative Hub

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/118>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

MEDAN CREATIVE HUB

Makalah ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menempuh Ujian
Sarjana Teknik pada Universitas Katolik Santo Thomas

TUGAS AKHIR ARSITEKTUR ANGKATAN LVI TAHUN AKADEMIK 2021/2022

PEMBIMBING :

SHANTY SILITONGA, S.T., M.T.

YULIANTO, ST., M.ENG.

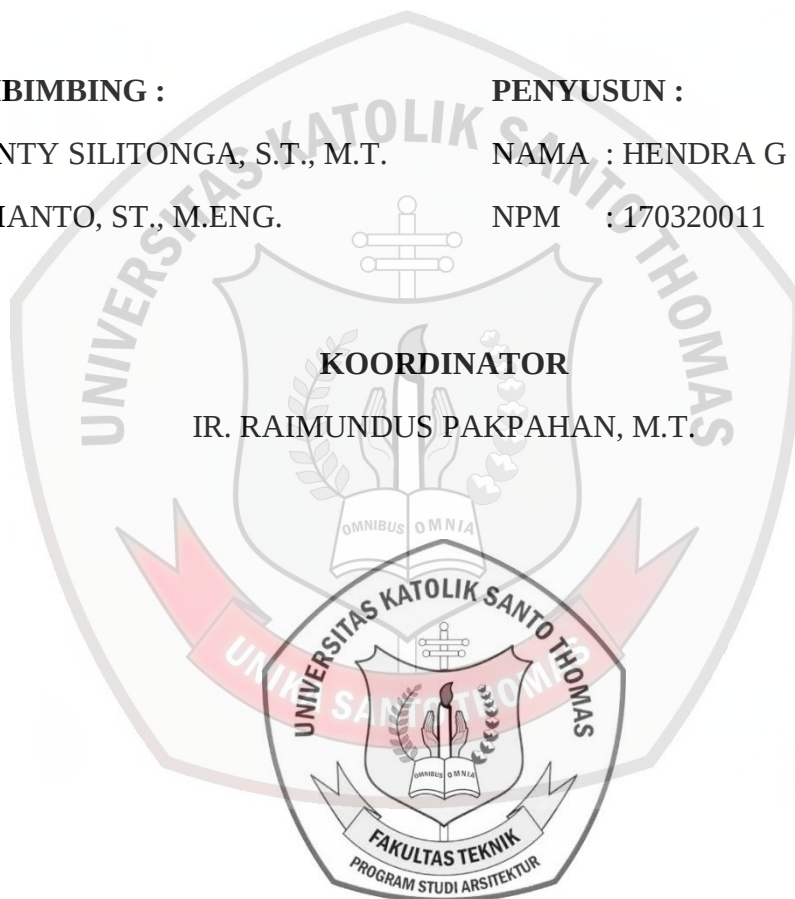
PENYUSUN :

NAMA : HENDRA G LUMBAN GAOL

NPM : 170320011

KOORDINATOR

IR. RAIMUNDUS PAKPAHAN, M.T.



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL TUGAS AKHIR
MEDAN CREATIVE HUB

NAMA : HENDRA G LUMBAN GAOL
NPM : 170320011
TAHUN AKADEMIK : 2021 - 2022

DIKORRIGIR, DIBENARIN, DIVERIFIKASI DAN DISETUJUI:

REVISI I : SHANTY SILITONGA, S.T., M.T.

REVISI II : YULIANTO S.T., M.ENG

TELAH DISIDANGKAN DAN LULUS PADA TANGGAL 30 AGUSTUS 2022

DIPERIKSA

POLIN DR. NAIBALJO, S.T., M.T.

KETUA PROGRAM STUDI

IR. RAIMUNDUS PAKPAHAN, M.T.

KOORDINATOR TUGAS AKHIR

DIKETAHUI

IR. OLOAN SITOANG, M.T.

DEKAN FAKULTAS TEKNIK

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Hendra G Lumban Gaol

NPM : 170320011

Judul Tugas Akhir : “Medan Creative Hub”

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan Laporan Perancangan ini berdasarkan hasil analisis, pemikiran dan melalui proses perancangan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun gambar perancangan yang tercantum sebagian bagian dari Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini dan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Katolik Santo Thomas Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Medan, 30 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



HENDRA G LUMBAN GAOL

NPM. 170320011

PRAKATA

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan yang Mahakuasa atas segala kasih karunia-Nya dan berkat-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Medan Creative Hub”. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk menyelesaikan pendidikan dan mencapai gelar Sarjana Teknik di Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur di Universitas Katolik Santo Thomas Medan.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini Penulis mendapatkan banyak bantuan, arahan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ir. Oloan Sihotang, M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
2. Polin DR Naibaho, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
3. Ir. Raimundus Pakpahan, M.T., selaku Koordinator Tugas Akhir Arsitektur Angkatan 56 Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
4. Shanty Silitonga, S.T., M.T., Sebagai Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan serta arahan dari awal hingga akhir skripsi ini.
5. Yulianto, S.T., M.Eng., Sebagai Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan serta arahan dari awal hingga akhir skripsi ini.
6. Segenap dosen dan para staf pegawai Fakultas Teknik Universitas Katolik Santo Thomas Medan.
7. Terutama kepada orangtua yang telah memberikan semangat, perhatian, kasih sayang dan dukungan materil sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan TGA Angkatan 56 yang saling menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini sampai akhir
9. Teman-teman seperjuangan Arsitektur Stambuk 2017 yang saling menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini sampai akhir
10. semua pihak, baik langsung maupun tidak langsung yang telah ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan baik substansi maupun penyajiannya. Sejalan dengan itu, Penulis terbuka atas saran dan masukan agar Tugas Akhir ini menjadi lebih baik sehingga bermanfaat bagi ruang lingkup arsitektur.

Medan, 30 Agustus 2022

Penulis



Hendra G Lumban Gaol

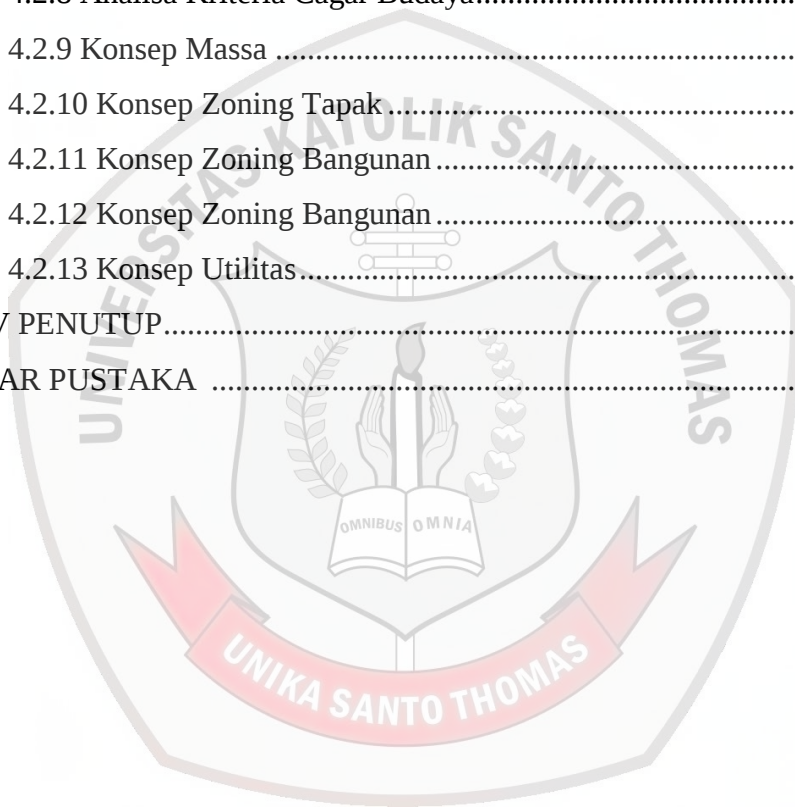


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xv
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat.....	5
1.5 Keluaran	5
1.6 Metodologi	6
1.7 Kerangka Berfikir.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Pengertian Creative Hub	9
2.1.2 Jenis-Jenis Creative Hub	9
2.1.3 Creative Hub di Indonesia	10
2.1.4 Tinjauan Fungsi	11
2.1.5 Subsektor Pada Industri Kreatif di Kota Medan	15
2.1.6 Deskripsi Pengguna dan Kegiatan.....	16
2.1.7 Deskripsi Kebutuhan Ruang dan Syarat Besaran Ruang	18
2.2 Studi Banding Arsitektur Terhadap Fungsi Sejenis	30
2.2.1 Bandung Creative Hub	30

2.2.2 Jakarta Creative Hub	40
2.3 Tinjauan Tema.....	45
2.3.1 Revitalisasi	45
2.3.2 Adaptive Reuse	47
2.4 Studi Banding Terhadap tema Sejenis.....	53
2.4.1 192 Shoreham Street si Sheffield, Inggris.....	53
2.4.2 Louviers Music School Rehabilitation and Extension	57
2.5 Kerangka Teori.....	62
BAB III TINJAUAN LOKASI PERENCANAAN	70
3.1 Alasan Pemilihan Tapak.....	70
3.2 Tinjauan Umum Wilayah Perencanaan.....	71
3.2.1 Geografis dan Administratif.....	71
3.2.2 Fisik Dasar.....	72
3.2.3 Ekonomi	73
3.2.4 Tinjauan Terhadap Peraturan Daerah.....	74
3.2.5 Sejarah Kota Medan.....	75
3.2.6 Kawasan Eropa (Warenhuis).....	77
3.3 Tinjauan Khusus Wilayah Perencanaan.....	78
3.3.1 Deskripsi Gedung Warenhuis	78
3.3.2 Sejarah Gedung Warenhuis.....	80
3.3.3 Kondisi Fisik Gedung Warenhuis	81
3.3.4 Nilai-Nilai Arsitektur Gedung Warenhuis	84
BAB IV ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN	89
4.1 Analisa	89
4.1.1 Subsektor yang Akan di fasilitasi pada Medan Creative Hub	89
4.1.2 Analisis Fungsi	91
4.1.3 Karakteristik Pelaku	91
4.1.4 Skema Kegiatan Pengguna	93
4.1.5 Jumlah Pelaku Medan Creative Hub	95
4.1.6 Analisis Kebutuhan Ruang Dalam	96
4.2 Analisa Eksternal.....	103

4.2.1 Analisa Lingkungan Sekitar	103
4.2.2 Analisa Lingkungan Mikro	105
4.2.3 Analisa Sirkulasi dan Pencapaian.....	107
4.2.4 Analisa View	108
4.2.5 Analisa Iklim	109
4.2.6 Analisa Ciri Visual Kawasan	110
4.2.7 Analisa Fisik Gedung Warenhuis.....	111
4.2.8 Analisa Kriteria Cagar Budaya.....	114
4.2.9 Konsep Massa	116
4.2.10 Konsep Zoning Tapak.....	117
4.2.11 Konsep Zoning Bangunan.....	118
4.2.12 Konsep Zoning Bangunan.....	119
4.2.13 Konsep Utilitas.....	120
BAB V PENUTUP.....	121
DAFTAR PUSTAKA	122



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Industri Kreatif yang terdata di Dinas Budaya dan Pariwisata kota Medan 2021	2
Tabel 2.1 Jumlah Industri Kreatif yang terdata di Dinas Budaya dan Pariwisata kota Medan 2021	15
Tabel 2.2 : Kerangka teori.....	62
Tabel 3.1 : Peraturan KDB Berdasarkan Zona.....	74
Tabel 3.2 : Peraturan Ketinggian Maksimum Bangunan Berdasarkan Zona.....	75
Tabel 4.1 Jumlah Industri Kreatif yang terdata di Dinas Budaya dan Pariwisata kota Medan 2021	90
Tabel 4.2 Jumlah Pelaku Industri kreatif	95
Tabel 4.3 Jumlah Penduduk Kota Medan Menurut Kelompok Umur Tahun 2020.....	95
Tabel 4.4 Kebutuhan Ruang Penerimaan.....	96
Tabel 4.5 Kebutuhan Ruang Pengelola.....	97
Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang Utama.....	97
Tabel 4.7 Kebutuhan Ruang Pendukung.....	101
Tabel 4.8 Kebutuhan Ruang Pelayanan.....	102
Tabel 4.9 Kebutuhan Parkir	103
Tabel 4.10 Jumlah Luasan Parkir Motor dan Mobil	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Peta pusat kreatif di Indonesia	1
Gambar 1.2 : pendataan pelaku ekraf di kota Medan.....	3
Gambar 1.3 : kegiatan ekonomi kreatif di kota Medan.....	3
Gambar 1.4 : warenhuis digunakan dalam kegiatan ekonomi kreatif di kota Medan	4
Gambar 1.5 : Skema proses perancangan	6
Gambar 2.1 : Peta pusat kreatif di Indonesia	10
Gambar 2.2 : Ruang Craftwork : Pekerjaan berbahan kayu dan Sejenisnya	21
Gambar 2.3 : Wood working.....	21
Gambar 2.4 : CNC Router dan Laser cut	21
Gambar 2.5 : Ruang 3D printing.....	22
Gambar 2.6 : Ruang clay working	22
Gambar 2.7 : Ruang Studio	22
Gambar 2.8 : Ruang studio desain produk.....	22
Gambar 2.9 : Denah studio musik BCH.....	23
Gambar 2.10 : Denah studio musik BCH.....	23
Gambar 2.11 : Dinding akustik (a) Lantai Ruang Studio (b).....	23
Gambar 2.12 : Model Pemasangan Plafon Ruang Studio	24
Gambar 2.13 : Studio Tari pada Bandung Creative Hub	24
Gambar 2.14 : Seni pertunjukan Opera Batak	25
Gambar 2.15 : Ruang kelas Desain Interior	25
Gambar 2.16 : Ruang Maket Desain Interior	25
Gambar 2.17 : Studio aplikasi dan game Bandung Creative Hub.....	26
Gambar 2.18 : studio pengembangan aplikasi dan game	26
Gambar 2.19 : studio pengembangan aplikasi dan game	26
Gambar 2.20 : Denah studio pengembangan aplikasi dan game BCH	26
Gambar 2.21 : Ruang Mixed Workshop	27
Gambar 2.22 : Workshop area	27
Gambar 2.23 : Standar Ruang Pamer dengan pandangan mata secara	

Vertical.....	27
Gambar 2.24 : Standar Ruang Pamer dengan pandangan mata secara horizontal.....	28
Gambar 2.25 :Standard Perpustakaan	28
Gambar 2.26 : Standar Ruang Meeting.....	29
Gambar 2.27 : Jenis Susunan Kursi Auditorium.....	29
Gambar 2.28 : Jarak Antar Kursi dengan :a. Model Lipat b. Tidak Model Lipat.....	29
Gambar 2.29 : Bandung Creative Hub	30
Gambar 2.30 : Studio Tari pada Bandung Creative Hub	31
Gambar 2.31 : Studio pada animasi Bandung Creative Hub	31
Gambar 2.32 : Studio aplikasi dan game Bandung Creative Hub.....	31
Gambar 2.33 : Perpustakaan Bandung Creative Hub.....	32
Gambar 2.34 : Co Working pada Bandung Creative Hub	32
Gambar 2.35 : Auditorium pada Bandung Creative Hub.....	35
Gambar 2.36 : Studio Musik pada Bandung Creative Hub.....	33
Gambar 2.37 : Aula Workshop pada Bandung Creative Hub	33
Gambar 2.38 : Bandung Creative Hub.....	33
Gambar 2.39 : Denah lantai 1 BCH	34
Gambar 2.40 : Denah lantai 2 BCH	35
Gambar 2.41 : Denah lantai 3 BCH	36
Gambar 2.42 : Denah lantai 4 BCH	37
Gambar 2.43 : Denah lantai 5 BCH	38
Gambar 2.44 : Potongan A BCH.....	39
Gambar 2.45 : Potongan B BCH.....	39
Gambar 2.46 : Jakarta Creative Hub	40
Gambar 2.47 : Classroom A.....	41
Gambar 2.48 : Classroom B	41
Gambar 2.49 :Classroom C	41
Gambar 2.50 : Co-Office pada Jakarta Creative Hub	42
Gambar 2.51 : Interior dari ruang Co-Office	42

Gambar 2.52 : Digital Lab	43
Gambar 2.53 : Wood Working Area	43
Gambar 2.54 : Fashion Lab	43
Gambar 2.55 : Ruang Exhibition Hall.....	43
Gambar 2.56: Denah Jakarta Creative Hub.....	44
Gambar 2.57 : konsep tipologi adaptive reuse	52
Gambar 2.58 : 192 Shoreham Street	53
Gambar 2.59 : 192 Shoreham Street	53
Gambar 2.60 : 192 Shoreham Street	54
Gambar 2.61 : 192 Shoreham Street	54
Gambar 2.62 : Denah lantai 1&2 (bangunan eksisting).....	55
Gambar 2.63 : Denah lantai 3&4 (bangunan baru)	55
Gambar 2.64 : Tampak depan & samping kanan.....	56
Gambar 2.65 : Tampak samping kiri & tampak belakang	56
Gambar 2.66 : Potongan.....	56
Gambar 2.67 : Louviers Music School	57
Gambar 2.68 : Louviers Music School	57
Gambar 2.69 : Louviers Music School	58
Gambar 2.70 : Fasad Louviers Music School	58
Gambar 2.71 : Louviers Music School	59
Gambar 2.72 : Louviers Music School	59
Gambar 2.73 : Denah lantai 1&2 Louviers Music School	60
Gambar 2.74 : Denah lantai 3 dan gubahan massa Louviers Music School.....	61
Gambar 2.75 : Tampak, potongan dan perspektif Louviers Music School.....	61
Gambar.3.1 Peta Administrasi Kota Medan	71
Gambar 3. 2 Peta Rencana Pola Tata Ruang Kesawan	74
Gambar 3.3 : Peta Kawasan Kampung Kesawan Tempo Dulu	77
Gambar 3.4 : Gerbang Daerah Kesawan Tempo Dulu	78
Gambar 3.5 : Lokasi tapak perancangan	79

Gambar 3.6 : Kondisi Gedung Warenhuis yang sangat	
Memprihatinkan	81
Gambar 3.7 : Kondisi interior, struktur lantai mezzanin Gedung	
Warenhuis	81
Gambar 3.8 : Kondisi interior, struktur plafon dari kaca	
patri 90 % rusak	82
Gambar 3.9 : Denah Gedung Warenhuis	82
Gambar 3.10 : Tampak depan(a) dan tampak belakang (b)	
Gedung Warenhuis.....	83
Gambar 3.11 : Tampak samping kanan (a) dan tampak samping	
kiri (b).....	83
Gambar 3.12 : Potongan Gedung warenhuis.....	83
Gambar 3.13 : Menara gedung Warenhuis	84
Gambar 3.14 : Jendela kaca dengan hiasan kaca patri pada bagian	
Atasnya.....	84
Gambar 3.15 : Tangga kayu (di tengah hall) dan tangga beton	
(di sudut kiri gedung)	85
Gambar 3.16 : Plafon kaca patri di ruang hall dan klerestori sebagai	
ventilasi udara	85
Gambar 3.17 : Plafon pada ruang mezzanin dan plafon pada ruang selasar	
lantai dua	86
Gambar 3.18 : Struktur rangka atap dan plafon	86
Gambar 3.19: Struktur rangka atap, pembalokan dan Ornamen kolom	
eksterior yang dilapisi marmer.....	86
Gambar 3.20 : pertemuan kolom dan balok	87
Gambar 3.21 : Kolom interior yang direlif.....	87
Gambar 3.22 : detail plafond pada pintu masuk dan Kolom interior yang	
direlif pada puncaknya	87
Gambar 3.23 : detail menara dan Kolom utama	88
Gambar 3.24 : detail balkon (a) jendela lt.1 (b) kisi-kisi/lubang	
angin (c)	88

Gambar 3.25 : detail plafond.....	88
Gambar 4.1 : perkembangan game di Indonesia dan dukungan Walikota	
Medan terhadap perkembangan industri game di kota Medan	91



ABSTRAK

Latar Belakang : Upaya meningkatkan pariwisata Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf/Baparekraf) akan membangun *creative hub* di berbagai kota, salah satunya adalah Kota Medan. Melalui *creative hub*, para pelaku kreatif akan mendapatkan pelatihan-pelatihan terkait ekonomi kreatif, dan juga dapat mendaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang berasal dari seluruh produk industri kreatif yang mereka ciptakan dan diharapkan menjadi awal kebangkitan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif yang terdampak COVID-19. Pembangunan *Medan Creative Hub* menerapkan konsep *adaptive reuse* atau penggunaan kembali sebuah bangunan dimana selain melindungi bangunan tersebut dan mengalihkan fungsi lama menjadi fungsi baru sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat sekitar maupun kawasan itu sendiri.

Tujuan : Merancang sebuah wadah untuk mewadahi para pemuda dan pelajar di Kota Medan, dalam mengembangkan minat, bakat serta kreatifitasnya, sekaligus sebagai tempat berkumpulnya orang-orang kreatif di kota Medan dan juga menerapkan konsep *adaptive reuse* sebagai upaya menjaga bangunan bersejarah dengan langkah mengalihkan fungsi lama menjadi fungsi baru

Keluaran : Ruang lingkup “*Medan Creative Hub*” ialah menjadikan gedung Eks-Warenhuis menjadi *Creative Hub* sebagai fasilitas utama yang mampu mengembangkan industri kreatif di Kota Medan sesuai dengan potensi industri kreatif yang ada di Medan, yang dispesifikasikan menjadi tempat yang berfungsi menjadi *makerspace*, *workspace* dan kegiatan promosi

Metodologi : Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan survey lapangan, studi literature dan studi banding dengan menggunakan lima tahap proses perancangan yaitu permulaan, persiapan, pengajuan usul, evaluasi tindakan dan desain.

Hasil : Setelah dilakukan pengumpulan data diperoleh hasil pemilihan tapak, analisa lingkungan mikro dan makro, analisa view, analisa iklim, analisa fisi

gedung Warenhuis, analisa kriteria golongan cagar budaya, konsep massa, konsep zoning konsep struktur dan konsep utilitas.

Kesimpulan : Medan creative hub berupaya menjadikan gedung Warenhuis sebagai wadah bagi para pelaku kreatif dalam mengembangkan industry kreatif di kota Medan dengan menggunakan konsep adaptive reuse dalam penataan massa dan bentuk bangunan

Kata Kunci : Creative hub, Adaptive reuse



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- De Chiara. Joseph & John Calender. 1981. *Time Saver Standart for Building Types*. New York : *Mcgraw Hill Book Company*
- Dovey, dkk. (2016). *Creative Hubs : Understanding the New Economy*. London: British Council.
- James C. Snyder, J. C & Catanese, A. J. 1991. *Pengantar arsitektur*. Jakarta : Erlangga
- Neufert. E. 1996. *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga. (Alih Bahasa oleh Sunarto Tjahjadi)
- Pickard, Q. 2002. *The Architects' Handbook*. USA: Blackwell Science Ltd
- Siregar, F & Sudrajat,D. 2017. *Enabling Spaces mapping creative hubs in Indonesia*. Jakarta
- The Burra Charter. 1999. *The Australia ICOMOS Charter For Places Of Cultural Significance*.

Jurnal

- Firdaus. 2017. *Adaptive Reuse Gedung Warenhuis Di Jalan A.Yani Vii*. USU
- Khairuni, Z.I, Marpaung, B.O, Suwantoro, H. 2013. *Revitalisasi Gedung Avros di Kelurahan Kesawan Medan*. *Jurnal Arsitektur dan Perkotaan "Koridor"*. Vol 4(2)
- Moshaver, A. 2011. *Re Architecture: Old and New In Adaptive Reuse of Modern Industrial Heritage*. Theses and dissertations. Paper 1421. Ryerson University Toronto, Ontario, Canada.
- Nasution, J. 2018. *Transformasi Modernitas di Kota Medan: Dari Kampung Medan Putri Hingga Gemeente Medan*. *Jurnal Sejarah*. Vol. 1(2)
- Nusya, D.A, 2019. *Analisa Konservasi Pada Bangunan Gedung Nasional Medan Dengan Metode Adaptive Reuse*. USU
- Plevoets, B. Cleempoel, K, V. 2011. *Adaptive Reuse As A Strategy Towards Conservation Of Cultural Heritage: A Literature Review*. PHL University College & Hasselt University, Belgium.

- Saputra,H. Purwantiasning, A.W. 2013. Kajian Konsep Sebagai Alternatif Adaptive Reuse Aplikasi Konsep Konservasi, Universitas Muhammadiyah Jakarta. Jurnal Arsitektur. Vol 1 (4)
- Sofiana, R. Purwantiasning, A.W. Anisa. 2014. Strategi Penerapan Konsep Adaptive Re-Use Pada Bangunan Tua Studi Kasus: Gedung Pt P.P.I (Ex. Kantor Pt Tjipta Niaga) Di Kawasan Kota Tua Jakarta. Seminar Nasional Sains dan Teknologi Universitas Muhammadiyah Jakarta
- Virani, T. E. & Malem, W. 2015. *Re-articulating the creative hub concept as a model for business support in the local creative economy: The case of Mare Street in Hackney. Creativeworks London Working Paper Series.*

Pemerintah

- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Medan, 2018
- Badan Pusat Statistik kota Medan, 2019
- Bekraf, B. E. 2016. Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif: kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik
- Departemen Permukiman dan Prasarana Wilayah Indonesia, 2003 Pengantar Revitalisasi Kawasan Bersejarah, Direktorat Jenderal Tata Perkotaan dan Tata Perdesaan.
- Dinas Budaya dan Pariwisata Medan 2021
- Peraturan Deaerah Kota Medan Nomor 2 Tahun 2012
- Peraturan Presiden (PERPRES) 70 tahun 2019 tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Daftar Web

- <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Creative-Hub-Sebagai-Simpul-Pelaku-Ekonomi-Kreatif>
- <http://www.intrusi.pemkomedan.go.id/index.php>
- www.archdaily.com
- Jakartacreativehub.org
- <http://www.intrusi.pemkomedan.go.id>

- Google Earth Pro
- <https://www.instagram.com/p/CQKbnqwrT-M/>
- <https://medantourism.pemkomedan.go.id>
- <https://www.instagram.com>
- <https://bandung+creative+hub>

