

Creative Hub dengan Pendekatan Arsitektur Urban di Area TOD Dukuh Atas - Jakarta Selatan

Heri Nurfahmi¹, Dedi Rustandi², Cik Udah³, Hendiyanto⁴

Pengajar Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Jakarta, Indonesia

herinurfahmi1@gmail.com¹, dedi.rustandi39a@gmail.com², cik_udah@yahoo.com²,
hendiyantounija@gmail.com⁴

Kata Kunci:

Creative Hub, Arsitektur Urban, Metode Perancangan, Transit Oriented Development (TOD), Dukuh Atas Jakarta

Abstrak

Perkembangan kota Jakarta yang semakin pesat memunculkan kebutuhan akan ruang kolaborasi yang mampu memwadahi kegiatan masyarakat kreatif sekaligus mendukung konsep kota berkelanjutan. Creative hub dirancang sebagai fasilitas yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat aktivitas kreatif, tetapi juga sebagai ruang publik yang mampu menjadi katalis dalam pembentukan identitas kawasan. Lokasi perancangan dipilih di kawasan Transit Oriented Development (TOD) Dukuh Atas, Jakarta Selatan, karena kawasan ini merupakan simpul transportasi penting yang menghubungkan berbagai moda, sehingga potensial untuk menjadi pusat interaksi masyarakat urban. Metode perancangan yang digunakan meliputi pendekatan kualitatif melalui studi literatur, observasi lapangan, analisis tapak, serta studi komparatif terhadap creative hub di dalam dan luar negeri. Analisis dilakukan dengan menitikberatkan pada aspek integrasi fungsi bangunan dengan konteks perkotaan, jaringan transportasi publik, serta karakter lingkungan eksisting. Pertimbangan khusus juga diberikan pada kondisi tapak yang memiliki elevasi rendah, sehingga solusi teknis berupa penyesuaian elevasi lantai dan pengelolaan ruang terbuka dirumuskan untuk mengantisipasi potensi banjir tanpa mengurangi aksesibilitas dan interaksi publik. Hasil perancangan menunjukkan bahwa Jakarta Creative Hub dengan pendekatan arsitektur urban dapat menjadi pusat kegiatan kreatif yang terintegrasi dengan ruang kota, sistem transportasi, serta lanskap sekitar. Desain yang dihasilkan tidak hanya mendukung aktivitas komunitas kreatif, tetapi juga meningkatkan kualitas lingkungan perkotaan melalui penyediaan ruang terbuka publik yang inklusif, berkelanjutan, dan adaptif terhadap kondisi eksisting. Dengan demikian, rancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan fasilitas kreatif perkotaan di Jakarta serta menjadi acuan bagi perancangan serupa di kawasan perkotaan lain.

Abstract

The rapid development of Jakarta has created a need for collaborative spaces that can accommodate creative community activities while supporting the concept of a sustainable city. The Creative Hub is designed as a facility that not only functions as a center for creative activities, but also as a public space that can be a catalyst in shaping the area's identity. The design location was chosen in the Dukuh Atas Transit Oriented Development (TOD) area, South Jakarta, because this area is an important transportation node that connects various modes of transportation, thus having the potential to become a center for urban community interaction. The design method used includes a qualitative approach through literature studies, field observations, site analysis, and comparative studies of creative hubs at home and abroad. The analysis was carried out with an emphasis on the integration of building functions with the urban context, public transportation networks, and the character of the existing environment. Special consideration was also given to the site's low elevation conditions, so that technical solutions in the form of floor elevation adjustments and open space management were formulated to anticipate potential flooding without reducing public accessibility and interaction. The design results show that the Jakarta Creative Hub, with an urban architectural approach, can become a center for creative activities that is integrated with the city space, transportation systems, and the surrounding landscape. The resulting design not only supports creative community activities but also improves the quality of the urban environment by providing inclusive, sustainable, and adaptive public open spaces. Therefore, this design is expected to make a significant contribution to the development of urban creative facilities in Jakarta and serve as a benchmark for similar designs in other urban areas.

Key Word:

Creative Hub, Urban Architecture, Design Methods, Transit Oriented Development (TOD), Dukuh Atas Jakarta

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA)



PENDAHULUAN

Perkembangan kota-kota besar seperti Jakarta menuntut adanya ruang-ruang kreatif yang dapat

mendukung ekonomi kreatif dan inovasi masyarakat urban. Jakarta *Creative Hub* hadir sebagai pusat kegiatan kreatif yang bertujuan untuk memfasilitasi komunitas kreatif, pekerja seni, dan industri kreatif dalam berbagai bidang. *Creative hub*, sebagai ruang yang terintegrasi dan kolaboratif, memainkan peran penting dalam membangun ekosistem kreatif yang kuat di kota besar. Menurut Florida (2020), *creative hub* tidak hanya menjadi tempat bagi pengembangan ide, tetapi juga katalis bagi pertumbuhan ekonomi berbasis kreativitas. Di Jakarta, Jakarta *Creative Hub* telah menjadi simbol dari upaya ini, memberikan ruang bagi para pelaku kreatif untuk berinovasi dan berkarya.

Jakarta *Creative Hub* terletak di kawasan strategis Dukuh Atas, Jakarta Selatan, yang memiliki akses mudah ke berbagai fasilitas transportasi umum. Sebagai bagian dari pendekatan arsitektur urban, *creative hub* ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat kreatif, tetapi juga sebagai ruang publik yang mendukung interaksi sosial dan kolaborasi antar komunitas. Keberadaan *creative hub* di kawasan ini selaras dengan visi pemerintah untuk mendorong pengembangan ekonomi kreatif sebagai salah satu pilar utama pertumbuhan ekonomi nasional. Oleh karena itu, konsep *creative hub* di Jakarta *Creative Hub* sangat relevan dengan kebutuhan masyarakat urban yang semakin dinamis.

Selain sebagai pusat kreativitas, Jakarta *Creative Hub* terintegrasi dengan konsep *Transit-Oriented Development* (TOD), yang menjadi fokus dalam pengembangan kawasan Dukuh Atas. TOD merupakan pendekatan perencanaan yang berfokus pada pengembangan kawasan di sekitar simpul transportasi umum untuk meningkatkan aksesibilitas dan mengurangi ketergantungan pada kendaraan pribadi. Di Indonesia, konsep TOD semakin diperkuat dengan kebijakan pemerintah dalam mengurangi kemacetan dan menciptakan lingkungan perkotaan yang lebih berkelanjutan. Kawasan Dukuh Atas, sebagai salah satu contoh penerapan TOD, telah menunjukkan potensi besar dalam mengintegrasikan berbagai moda transportasi dengan ruang publik yang mendukung aktivitas masyarakat.

Secara internasional, kombinasi antara *creative hub* dan TOD telah terbukti meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat perkotaan. Beberapa studi kasus di kota-kota besar seperti Singapura dan London menunjukkan bahwa *creative hub* yang berada di kawasan TOD memiliki dampak positif terhadap pengembangan ekonomi kreatif dan mobilitas masyarakat. Selain itu, ruang-ruang kreatif yang terintegrasi dengan sistem transportasi publik dinilai mampu mendorong pertumbuhan industri kreatif dengan menyediakan akses yang lebih mudah dan lingkungan yang kolaboratif.

Oleh karena itu, Penelitian ini mengangkat Jakarta *Creative Hub* di kawasan TOD Dukuh Atas karena potensinya yang besar dalam menciptakan lingkungan yang mendukung mobilitas, kreativitas, dan keberlanjutan perkotaan. Dukuh Atas menjadi lokasi strategis untuk pengembangan ini, karena menggabungkan elemen arsitektur urban, *creative hub*, dan TOD dalam satu kawasan yang saling mendukung. Dengan menempatkan *creative hub* di pusat mobilitas masyarakat, diharapkan akan tercipta ekosistem kreatif yang mampu mendorong inovasi dan pertumbuhan ekonomi kreatif di Jakarta.

Dalam perancangan Jakarta *Creative Hub* yang berada di kawasan *Transit-Oriented Development* (TOD) Dukuh Atas, Jakarta Selatan, terdapat beberapa isu penting yang harus dipertimbangkan baik dari aspek tata ruang, mobilitas, maupun integrasi fungsi ruang publik dan kreatif. Maka, rumusan masalah yang dapat diajukan adalah sebagai berikut: Bagaimana konsep arsitektur urban diterapkan dalam desain Jakarta *Creative Hub* di kawasan TOD Dukuh Atas? Bagaimana Jakarta *Creative Hub* dapat memaksimalkan integrasi ruang kreatif dengan ruang publik yang ada di sekitar kawasan TOD?. Bagaimana peran Jakarta *Creative Hub* dalam mendukung perkembangan ekonomi kreatif dan mengakomodasi kebutuhan pekerja kreatif di Jakarta?. Bagaimana desain ruang Jakarta *Creative Hub* dapat meningkatkan konektivitas transportasi dan menciptakan pola mobilitas yang lebih berkelanjutan bagi pengguna?

Untuk mengkaji dan merancang Jakarta *Creative Hub* di kawasan TOD Dukuh Atas, Jakarta Selatan, dengan pendekatan arsitektur urban yang mendukung konsep *Transit-Oriented Development* (TOD) dan ekonomi kreatif. Secara lebih spesifik, tujuan dari penulisan ini adalah: Menganalisis penerapan konsep arsitektur urban pada desain Jakarta *Creative Hub* di kawasan TOD Dukuh Atas, untuk memastikan desain yang terintegrasi dengan kebutuhan ruang kreatif dan publik. Meneliti bagaimana Jakarta *Creative Hub* dapat mengoptimalkan penggunaan ruang untuk aktivitas kreatif dan publik di kawasan perkotaan yang padat, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat sekitar. Mengidentifikasi kontribusi Jakarta *Creative Hub* dalam mendukung ekonomi kreatif dengan menyediakan ruang kolaboratif yang terintegrasi dengan sistem transportasi publik. Mengembangkan strategi desain arsitektur yang berkelanjutan dan ramah lingkungan, yang mendukung prinsip TOD sekaligus memberikan dampak positif bagi masyarakat dan lingkungan sekitar. Mengukur sejauh mana integrasi antara ruang kreatif, ruang publik, dan transportasi di Jakarta *Creative Hub* mampu meningkatkan konektivitas dan efisiensi mobilitas masyarakat di kawasan TOD Dukuh Atas.

Istilah *creative hub* berarti "pusat kreatif," yang dalam bahasa Indonesia merujuk pada tempat yang menjadi titik pusat kegiatan berdaya cipta. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "kreatif" diartikan sebagai memiliki daya cipta, sementara "pusat" berarti pokok atau sumber utama berbagai kegiatan atau urusan. Secara harfiah, *creative hub* atau pusat kreatif dapat diartikan sebagai pusat yang memfasilitasi kegiatan yang bersifat kreatif atau inovatif. Ruang ini bisa berupa tempat fisik maupun platform virtual yang memungkinkan komunitas atau individu kreatif untuk berkolaborasi dan saling mendukung. Di dalamnya, tersedia fasilitas bagi perkembangan komunitas, bisnis, dan sektor lain seperti seni, budaya, serta teknologi (Nabila & Larasati, 2022).

Fungsi dari sebuah *creative hub* atau pusat kreatif antara lain adalah sebagai berikut: Menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung perkembangan industri kreatif di Indonesia, Menyediakan ruang bagi para profesional di industri kreatif untuk menjalankan dan mengembangkan aktivitas kreatif mereka, Menjadi sarana bagi para pelaku industri kreatif dalam mengembangkan bisnis mereka, Mengadakan program pelatihan yang mencakup berbagai bidang subsektor dalam industri kreatif, Mengintegrasikan aktivitas subsektor industri kreatif secara menyeluruh, sehingga tercipta jaringan yang memperkaya pengetahuan masyarakat Indonesia dan wisatawan asing mengenai produk kreatif Indonesia.

Beberapa pengguna ruang kreatif publik adalah sebagai berikut (Amaliyyah, 2021)

Pelaku Industri Kreatif (a). Merupakan seseorang yang memulai usaha dan berkarya untuk menciptakan inovasi yang baru dan mempromosikan ke masyarakat umum dengan cara pemrograman atau pun pembelajaran. Mahasiswa (b). Merupakan pendorong kegiatan dalam memecari permasalahan dan program kreatif. Komunitas umum (c). Merupakan tamu pada ruang kreatif publik. Pengelola (d). Merupakan orang yang bertanggung jawab kegiatan.

Berikut adalah sifat-sifat ruang kreatif publik (Raharjo et al., 2019). Stimulan (a). Ruang stimulan dapat mengizinkan pengguna untuk mendalaminya lebih jauh, mengingat manusia berkembang melalui berbagai stimulan, baik secara mental, emosional, maupun fisika, untuk memahami problem atau subjek. Refleksi (ruang untuk mencari inspirasi) (b). Ketika suatu masalah tidak segera diselesaikan, diperlukan lebih banyak waktu untuk penyelidikan lebih lanjut. Penyegaran area dapat membantu pengguna untuk mengisi ulang dan menyegarkan diri. Selain itu, pola tidak beraturan seperti zigzag dan berkelok dapat membantu setiap orang tetap waspada, fokus, dan menangkan pikiran dari kesibukan sehari-hari.

Kolaborasi ruang (Fajrine et al., 2017) untuk diskusi) (1). Merupakan area fleksibel dan didesain untuk membantu kegiatan kreatifitas antar individu atau komunitas. *Play area* (ruang berbagi ide) (2). Merupakan ruang yang berfungsi membantu pengguna untuk menghilangkan rasa lelah sehingga orang-orang dapat berpikir kreatif lagi. Ruang tertutup (3). Ruang tertutup merupakan salah satu aspek penting yang dapat mendorong kebebasan berfikir, eksperimen, dan mendukung kebiasaan kekanakan yang baik bagi proses kreatif namun sering terlupakan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan perancangan yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah pendekatan arsitektur urban yang mengintegrasikan konsep *creative hub* dalam konteks kawasan Transit-Oriented Development (TOD). Pendekatan ini dipilih karena relevan dengan karakteristik tapak yang berada di kawasan Dukuh Atas, sebagai pusat aktivitas dan mobilitas perkotaan.

Menurut Dovey & Pratt (2016), pendekatan arsitektur urban tidak hanya memperhatikan aspek spasial dan bentuk bangunan, tetapi juga memerhatikan interaksi sosial, pola pergerakan, serta makna ruang dalam konteks kehidupan kota. Arsitektur urban menekankan pentingnya *place-making*—mewujudkan ruang yang memiliki identitas, inklusif, dan mampu menampung keragaman aktivitas warga kota. Dalam konteks ini, Jakarta Creative Hub diharapkan tidak hanya menjadi fasilitas fisik, tetapi juga menjadi wadah kolaboratif yang menghidupkan ruang publik.

Konsep *creative hub* sendiri menurut Chapain et al. (2010) adalah ruang yang mewadahi aktivitas ekonomi kreatif, kolaborasi antar kreator, serta pertukaran ide dalam satu ekosistem. Dalam praktiknya, *creative hub* berperan sebagai katalis inovasi, pengembangan komunitas kreatif, dan regenerasi kawasan kota. Oleh karena itu, pendekatan arsitektur urban sangat relevan karena memungkinkan integrasi antara desain ruang dan kebutuhan sosial ekonomi komunitas.

Sementara itu, Transit-Oriented Development (TOD) menurut Calthorpe (1993) adalah pendekatan pembangunan yang berfokus pada pengembangan kawasan berbasis transportasi publik, dengan prinsip integrasi fungsi campuran (*mixed-use*), konektivitas tinggi, densitas yang sesuai, serta ruang publik yang nyaman dan mudah diakses. Dalam konteks proyek ini, prinsip TOD digunakan untuk mendukung mobilitas pengguna Jakarta Creative Hub, memudahkan akses melalui transportasi publik seperti MRT, LRT, dan

KRL, serta menciptakan koneksi pejalan kaki yang aman dan nyaman dari stasiun menuju bangunan. Lebih lanjut, Suzuki et al. (2013) menjelaskan bahwa TOD dapat mendorong pembangunan berkelanjutan jika dikombinasikan dengan strategi desain inklusif dan pengembangan komunitas. Dengan menggabungkan konsep TOD dan creative hub, pendekatan ini bertujuan menciptakan bangunan yang tidak hanya efisien secara spasial dan mobilitas, tetapi juga mampu menjadi episentrum kegiatan kreatif yang berdampak ekonomi dan sosial.

Dengan demikian, pendekatan perancangan dalam tugas akhir ini bertumpu pada tiga prinsip utama: Integrasi spasial antara fungsi bangunan dengan konteks kota, Penguatan konektivitas dan kemudahan akses melalui TOD, Pemberdayaan komunitas kreatif melalui perwujudan ruang kolaboratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam merencanakan Jakarta *Creative Hub* di Dukuh Atas, dibutuhkan sebuah persyaratan terkait peraturan Pemerintah Daerah terhadap Pembangunan. Persyaratan ini akan membantu dalam menentukan batas batas lahan yang dapat dibangun dan dimanfaatkan sebagai bangunan Jakarta *Creative Hub* di Dukuh Atas

Berikut Adalah hal yang berkaitan dengan persyaratan tersebut:



Gambar lampiran Informasi Perencanaan Kota

Ketentuan Kegiatan dan Penggunaan Lahan

• Sub Zona	: K-1
• Fungsi Bangunan	: SOSIAL BUDAYA
• Penggunaan Lahan	: GEDUNG KESENIAN
• Ketentuan ITBX	: (I) diizinkan

Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang

• KDB max	: 60%
• KLB max	: 6.84
• KDH min	: 20%
• KTB max	: 60%
Intensitas Bonus	
• KDB bonus	: <= 60% ; kawasan tod <= 75%
• KLB bonus	: 13
• KTB bonus	: <= 75%
• GSB	:

Nama Jalan	GSB
Jl. Galunggung	5 m

Gambar Zona K.1

Lokasi berada didalam Sub Zona K.1 dengan Batasan intensitas penggunaan lahan ; KDB (Koefisien Dasar Bangunan) sebesar 60%, KLB sebesar (Koefisien Lantai Bangunan) sebesar 6.84, KDH (Koefisien Dasar Hijau) sebesar 20%, dan KTB (Koefisien Tapak Basement) sebesar 60% dengan GSB (Garis Sempadan Bangunan) sebesar 5 meter.

Tapak merupakan sebuah lahan kosong yang berada di pinggir jalan raya yang diatasnya terdapat jalur LRT Dukuh Atas – Cibubur. Perancangan Jakarta Creative Hub berada di Jl. Setiabudi Tengah, kelurahan Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Adm Jakarta Selatan, Provinsi DKI Jakarta.

Tapak berada di pusat kota Jakarta yang memiliki beberapa moda public transport dan fasilitas jalan yang memadai



Gambar. Lokasi objek perancangan

Lokasi objek perancangan berada pada Kawasan TOD (Transit Oriented Development) yang pada sekitar area Lokasi terdapat beberapa moda transportasi umum yaitu berupa, KRL, MRT & Transjakarta.



Gambar. Dimensi & Batas Site Perancangan

Analisa tapak yaitu menganalisa area tapak pada Kawasan bangunan. Pada bagian ini yaitu menelaah dan merencanakan hal – hal yang berkaitan terhadap bangunan pada area Kawasan, seperti menelaah batas lahan, regulasi perizinan, klimatologi, kebisingan, dan sirkulasi kendaraan disekitar wilayah tapak bangunan.

Lokasi Tapak berada di Jl. Setiabudi Tengah, Kelurahan Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Adm Jakarta Selatan. Lokasi Tapak berbatasan langsung dengan : Sebelah Utara : Jalan Setiabudi Tengah & Stasiun LRT Dukuh Atas. Sebelah Selatan : Jalan Setiabudi VI Gang 9 & Sebelah Barat : Gedung Wisma Indocement. Sebelah Timur: Jalan Setiabudi Tengah.



Gambar. (lampiran Batasan)

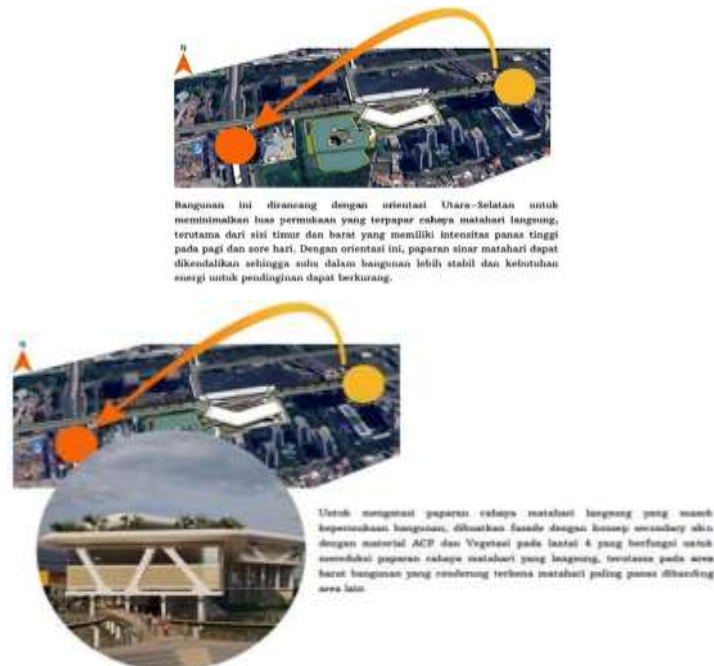
Peraturan yang dipakai dalam hal regulasi ini Adalah Peraturan Gubernur No 31 Tahun 2022 tentang Rencana Detail Tata Ruang Wilayah Perencanaan Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta.



Gambar. Regulasi Daerah Tekait Pembangunan

Peraturan yang dipakai dalam hal regulasi ini Adalah Peraturan Gubernur No 31 Tahun 2022 tentang Rencana Detail Tata Ruang Wilayah Perencanaan Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

KDB (Koefisien Dasar Bangunan) sebesar 60%. KLB (Koefisien Lantai Bangunan) sebesar 6.84. KDH (Koefisien Dasar Hijau) sebesar 20%. KTB (Koefisien Tapak Basement) sebesar 60%. GSB (Garis Sempadan Bangunan) sebesar 5 mete.



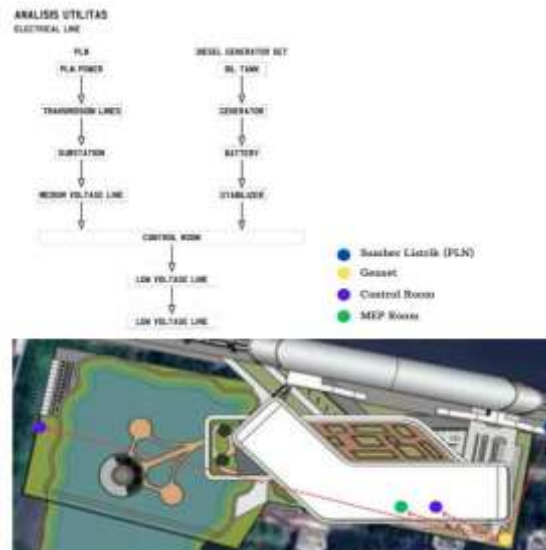
Gambar. Analisa Matahari



Gambar. Analisa Arah Angin



Gambar. Analisa Arah Angin



Gambar. Analisa Utilitas



Gambar. Analisa Utilitas

KESIMPULAN

Perancangan *Creative Hub* ini menggunakan pendekatan arsitektur urban yang menitikberatkan pada integrasi antara fungsi bangunan dengan konteks perkotaan, ruang publik, serta lingkungan sekitar. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan fasilitas yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat aktivitas kreatif, tetapi juga mampu menjadi katalis dalam membentuk identitas kawasan melalui keterhubungan dengan jaringan ruang kota dan lanskap yang ada. Tapak perancangan berada di kawasan *Transit Oriented Development (TOD) Dukuh Atas*, yang merupakan simpul penting konektivitas transportasi publik di Jakarta, sehingga desain diarahkan untuk mendukung mobilitas pejalan kaki, keterhubungan antar moda, dan keberagaman aktivitas publik. Selain itu, perancangan turut mempertimbangkan kondisi eksisting tapak yang memiliki elevasi lebih rendah dibandingkan kawasan di sekitarnya, yang berpotensi mengalami genangan air. Untuk mengantisipasi hal tersebut, lantai 1 bangunan ditinggikan dengan sistem urug tanah yang diterapkan hanya pada area ruang dalam, sehingga ruang terbuka di lantai dasar tetap mempertahankan elevasi eksisting. Strategi ini memungkinkan perlindungan optimal terhadap fungsi ruang utama, sekaligus mempertahankan keterhubungan visual dan fisik ruang terbuka dengan lanskap sekitar agar interaksi publik tetap terjaga. Selanjutnya, kajian ini dapat dikembangkan lebih mendalam terutama dalam aspek keberlanjutan, strategi pengendalian banjir, serta pemanfaatan teknologi digital agar *creative hub* ke depan semakin adaptif terhadap kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman.

DAFTAR REFERENSI

- Alexander, C. (1965). A city is not a tree. *Architectural Forum*, 122(1), 58–62.
Batty, M. (2013). *The new science of cities*. MIT Press.
Calthorpe, P. (1993). *The next American metropolis: Ecology, community, and the American dream*. Princeton Architectural Press.

- Chapain, C., Clifton, N., Comunian, R., & Huggins, R. (2010). *Creative clusters and innovation: "Putting creativity on the map"*. NESTA Research Report.
- Chua, Y. K., & Poon, J. K. (2018). Housing and development in Singapore: The role of the Housing and Development Board. *Urban Studies*, 55(8), 1644–1660. <https://doi.org/10.1177/0042098017716886>
- Cresswell, T. (2004). *Place: A short introduction*. Blackwell Publishing.
- Dovey, K. (2010). *Becoming places: Urbanism/architecture/identity/power*. Routledge.
- Dovey, K., & Pratt, A. C. (2016). The micro-ecologies of creative workspaces: The case of co-working. *Journal of Urban Design*, 21(4), 1–18. <https://doi.org/10.1080/13574809.2016.1191650>
- Duany, A., Plater-Zyberk, E., & Speck, J. (2000). *Suburban nation: The rise of sprawl and the decline of the American dream*. North Point Press.
- Edwards, B. (2005). *Rough guide to sustainability: A design primer*. RIBA Publishing.
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class: And how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books.
- Florida, R. (2020). The rise of the creative class. *International Journal of Urban Planning*.