

SURAKARTA CREATIVE ECONOMY DEVELOPMENT MODEL AS AN EFFORT TO CREATE A NEW ECONOMIC RESOURCES

SP Nugroho, Ihwan Susila², Anton Agus Setyawan³

Universitas Muhammadiyah Surakarta
sp122@ums.ac.id

ABSTRAK

Kota Surakarta sebagai sentra ekonomi kreatif memiliki kekayaan budaya dan insan kreatif yang sangat besar. Hal ini dapat dilihat bahwa setiap wilayah kecamatan memiliki sumber daya kreatif dan produk kreatif yang sangat mungkin untuk dikembangkan. Pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta sangat diperlukan untuk menjawab tantangan pembangunan ekonomi yang akan datang, di antaranya peningkatan pertumbuhan ekonomi, penurunan tingkat kemiskinan dan pengangguran dengan penciptaan lapangan kerja baru, dan meningkatkan daya saing industri. Kajian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah model keterpaduan dari masing-masing *stakeholder* yang dikoordinasi oleh organisasi perangkat daerah (OPD) di lingkungan Pemerintah Kota Surakarta dalam mendukung implementasi pengembangan ekonomi kreatif. Pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta mengacu pada lima pilar pengembangan ekonomi kreatif nasional. Model pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta memiliki keterkaitan antara pondasi dan pilar pengembangan, aktivitas perencanaan yang didukung oleh *stakeholder* (akademisi, bisnis, pemerintah, dan komunitas) serta pasar bagi hasil-hasil produk kreatif. Program dan kegiatan OPD disusun berdasarkan pilar pengembangan ekonomi kreatif yang diselaraskan dengan tugas dan fungsinya. Dinas pendidikan memfokuskan program dan kegiatan pada pilar sumber daya, yaitu menciptakan insan kreatif pada level dasar melalui kurikulum sekolah. Dinas Koperasi dan UMKM memfokuskan pada pilar pengembangan sumber daya melalui pelatihan dan pengembangan jaringan bisnis serta pilar lembaga intermediasi keuangan. Dinas Perindustrian dan Ketenagakerjaan memfokuskan pada pilar pengembangan sumber daya dan pilar institusi. Dinas Pariwisata dan Dinas Kebudayaan memfokuskan pada pilar industri. Dinas Perdagangan memfokuskan pada pilar industri.

Key word: ekonomi kreatif, pilar ekonomi kreatif, model, pengembangan

ABSTRACT

As a center of creative economy, Surakarta City has cultural diversity and creative people. This is reflected by the availability of resources and creative products in each sub-district to be further developed. The development of the creative economy of Surakarta will address the challenges of future economic development including increasing economic growth, reducing poverty, creating new jobs, and industrial competitiveness. This study aims to develop an integrated model of each stakeholder coordinated by the Regional Device Organization (RDO) in Surakarta government to support the implementation of the development of the national creative economy. The Surakarta creative economy development model refers to the 5 pillars of the development of the national creative economy. This development model has a relationship between the foundations and pillars of development, planning activities supported by stakeholders (academics, business,

government, and communities), as well as markets for creative products. RDO programs and activities are prepared based on the pillars of creative economic development that are in line with the tasks and functions. The Department of Education focuses on programs and activities on the pillars of resources, creating creative people at the basic level through the school curriculum. The Department of Cooperative and MSME focuses on the pillars of resource development through training and business network development, as well as financial intermediation. Department of Industry and Labor focus on developing resources and institutions. The Department of Tourism and Culture focuses on industrial pillars. The Department of Trading focuses on industrial pillars.

Keywords: *creative economy, pillars of creative economy, models, development*

PENDAHULUAN

Monitoring dan evaluasi merupakan bagian terpenting dalam suatu siklus pengelolaan program dimulai dari *planning*, *actuating*, dan *organizing*. Tujuan *monitoring* dan evaluasi untuk mengetahui tingkat pencapaian dan kesesuaian antara rencana yang telah ditetapkan dalam perencanaan program dengan hasil yang dicapai melalui kegiatan dan/atau program secara berkala. Apabila dalam pelaksanaan *monitoring* dan evaluasi ditemukan masalah atau penyimpangan, maka secara langsung dapat dilakukan penyesuaian, perbaikan, dan mengatasi serta melaporkannya secara berkala kepada pemangku kepentingan (*stakeholder*). Menurut hasil temuan penelitian ini, model *monitoring* dan evaluasi kebijakan ekonomi kreatif lebih tepat berbentuk *Logical Framework* yang dapat digunakan sebagai acuan dalam bertindak berdasarkan efektivitas dan efisiensi ketercapaian tujuan berdasarkan indikator pertanyaan penelitian yang bersifat evaluatif dan investigasi. Dalam melaksanakan *monitoring* dan evaluasi program perbandingan praktik terbaik (*best practices*) atau *chase Study* dapat dilakukan sebagaimana penguat hasil *monitoring* dan evaluasi program pada umumnya.

Dalam perencanaan ekonomi kreatif Kota Surakarta, arah pengembangan ekonomi kreatif menuju pada menciptakan kota kreatif sebagai pusat budaya dan seni (Howkins, 2009). Kota kreatif didefinisikan sebagai kota yang berbasiskan kreativitas sebagai cara hidup untuk mencapai kemajuan dengan mendasarkan tiga aspek utama yaitu ekonomi

(*creative economy*), sosial (*creative society*), dan pemerintahan (*creative policy*). *Ekonomi kreatif mengacu pada potensi manusia, bakat dan kreativitas sebagai sumber yang paling penting dari pertumbuhan dan perkembangan perekonomian.*

Pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta perlu mendapatkan dukungan dari semua pihak baik dari pemerintah pusat maupun daerah, akademisi, pelaku bisnis dan stakeholder yang terkait dengan ekonomi kreatif dan sesuai dengan Visi dan Misi Kota Surakarta, yaitu:

Visi: *Terwujudnya Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif Berbasis Budaya dan Ekologi.*

Kota Surakarta sebagai sentra ekonomi kreatif memiliki kekayaan budaya dan insan kreatif yang sangat besar. Hal ini dapat dilihat dalam kajian Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta, memaparkan bahwa setiap wilayah kecamatan memiliki sumberdaya kreatif dan produk kreatif yang sangat mungkin untuk dikembangkan. Kemudian dalam kajian tersebut menjelaskan bahwa pengembangan Ekonomi Kreatif merupakan hasil analisis komponen internal dan eksternal Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta. Komponen internal terdiri dari kekuatan dan kelemahan Kota Surakarta sedangkan komponen eksternal terdiri dari peluang dan ancaman. Dalam pengembangannya perlu dilakukan prioritas yang didasarkan pada (1) peningkatan sebagai sumber penghasilan masyarakat Kota Surakarta dan (2) ketersediaan potensi sumberdaya ekonomi kreatif dan pengembangannya.

Pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta sangat diperlukan untuk menjawab tantangan pembangunan ekonomi yang akan datang, di antaranya peningkatan pertumbuhan ekonomi, penurunan tingkat kemiskinan dan pengangguran dengan penciptaan lapangan kerja baru, dan meningkatkan daya saing industri. Untuk mewujudkan tumbuhnya ekonomi kreatif perlu adanya suatu pengukuran yang mampu menjelaskan sejauhmana pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

Konsep kota kreatif ini didasarkan pada keyakinan bahwa industri kreatif dan kreatifitas sebagai atribut generik kehidupan sosial. Ekonomi kreatif merupakan bagian integral dari ekonomi pasca industri sehingga memberikan kesempatan untuk menghasilkan bisnis dan pekerjaan serta untuk meningkatkan daya tarik masyarakat lokal. Sebagai bagian dari tren seni dan budaya ini telah menjadi topik penting dalam pengembangan industri (Monclus dan Guardia, 2006; Freestone dan Gibson, 2006, 22; Verwijnen, 1999; Benneworth, 2004).

Titik tolak kota kreatif adalah pemanfaatan kesempatan seni dan budaya dalam ekonomi perkotaan dan dalam pengembangan masyarakat lokal, bidang kegiatan budaya dan industri kreatif. Budaya lokal dan Industri budaya membentuk lapisan dasar kota kreatif. Kota kreatif memiliki koneksi kesektor lain, karena perkembangan budaya dapat diasumsikan mempengaruhi semua sektor dengan cara yang sama seperti logika industri mempengaruhi seluruh alam masyarakat sejak awal industrialisasi. Salah satu elemen paling penting yang melatarbelakangi ide kota kreatif adalah pengembangan teknologi produksi dan pemanfaatan alat-alat produksi. Secara historis, kreativitas selalu menjadi sumber kehidupan kota.

Pengembangan Ekonomi kreatif Kota Surakarta disusun dengan model layaknya sebuah bangunan, yang terdiri dari elemen-elemen berupa pondasi (landasan), bangunan (pilar) dan atap (aktor utama).

- 1) Industri.
Industri merupakan bagian dari kegiatan masyarakat yang terkait dengan produksi, distribusi, pertukaran serta konsumsi produk atau jasa dari sebuah Negara atau area tertentu.
- 2) Teknologi
Teknologi dapat didefinisikan sebagai suatu entitas baik material dan non material, yang merupakan aplikasi penciptaan dari proses mental atau fisik untuk mencapai nilai tertentu. Dengan kata lain, teknologi bukan hanya mesin ataupun alat bantu yang sifatnya berwujud, tetapi teknologi ini termasuk kumpulan teknik atau metode-metode, atau aktivitas yang membentuk dan mengubah budaya. Teknologi ini akan merupakan enabler untuk mewujudkan kreativitas individu dalam karya nyata.
- 3) Sumber daya
Sumber daya yang dimaksudkan disini adalah input yang dibutuhkan dalam proses penciptaan nilai tambah, selain ide atau kreativitas yang dimiliki oleh sumber daya insani yang merupakan landasan dari industri kreatif ini.
- 4) Institusi
Institusi dalam pilar pengembangan industri kreatif dapat didefinisikan sebagai tatanan sosial dimana termasuk di dalamnya adalah kebiasaan, norma, adat, aturan, serta hukum yang berlaku. Tatanan sosial ini bisa yang bersifat informal seperti sistem nilai, aadat istiadat, atau norma maupun formal dalam bentuk peraturan perundang-undangan.
- 5) Lembaga intermediasi keuangan:
Lembaga intermediasi keuangan adalah lembaga yang berperan menyalurkan pendanaan kepada pelaku industri yang membutuhkan, baik dalam bentuk modal/ekuitas maupun pinjaman/kredit. Lembaga intermediasi keuangan merupakan salah satu elemen penting untuk untuk menjembatani kebutuhan keuangan bagi pelaku dalam industri kreatif.

Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2017-2021 adalah menelaah dan memperoleh informasi tentang pelaksanaan Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta di masing-masing OPD. Tujuan dari Penyusunan Monitoring dan Evaluasi Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2017-2021 adalah menganalisis perkembangan implementasi Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta serta Memonitor dan mengevaluasi keterpaduan antar Perangkat Daerah dalam mengimplementasikan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan target populasi adalah stakeholder Ekonomi Kreatif. Metode pengambilan data menggunakan wawancara mendalam dan *Focus Group Discussion* (FGD) terhadap beberapa narasumber yang memahami Ekonomi Kreatif secara mendalam. Pada desain penelitian kualitatif jumlah narasumber yang diwawancarai dibatasi dengan informasi yang diperoleh dari narasumber bersangkutan. Wawancara mendalam untuk menambah kedalaman informasi.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam kajian ini adalah:

- a. *Survei*, untuk memperoleh data primer dari responden kunci dalam pelaksanaan pengembang ekonomi kreatif Kota Surakarta
- b. FGD/Indepth Interview
- c. Proses *Indepth Interview* atau wawancara mendalam dipergunakan untuk menganalisis data yang bersifat naratif untuk mengkaji makna dari setiap informasi yang disampaikan narasumber.
- d. Studi Dokumen. Memperkuat hasil temuan survei yang di komparasikan dengan data yang sudah ada.

3. Alat Analisis

Alat analisis yang digunakan dalam kegiatan monitoring dan evaluasi implementasi Rencana Aksi Daerah Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta menggunakan indikator capaian kinerja

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif

Program dan kegiatan yang disusun masing-masing OPD dalam mendukung implementasi dari Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta secara terinci adalah sebagai berikut.

a. Dinas Kebudayaan

Implementasi Program Dan Kegiatan

Dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif, Dinas Kebudayaan telah menyusun program dan kegiatan sesuai dengan tugas dan fungsi untuk melestarikan serta mempromosikan budaya Kota Surakarta kepada masyarakat luas. Implementasi dari kegiatan yang telah disusun selama tahun 2017 sampai dengan tahun 2018 sebanyak 31 kegiatan. Adapun kegiatan yang telah terselenggara adalah sebanyak 17 kegiatan (55%) dan yang belum terselenggara 14 kegiatan (45%).

Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif

Implementasi program dan kegiatan pengembangan ekonomi Kreatif di Dinas Kebudayaan mendasarkan pada pilar sebagai berikut.

1) Industri

Dinas kebudayaan berperan dalam menyelenggarakan pelestarian Kebudayaan dan Aktualisasi seni budaya melalui pementasan dan festival seni budaya.

2) Teknologi

Program dan kegiatan pengembangan ekonomi kreatif dari Dinas Kebudayaan berupaya

untuk menjaga kelestarian seni dan budaya melalui inventarisasi dan dokumentasi dalam data base.

- 3) Sumber daya
Upaya yang dilakukan untuk mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif melalui pengembangan sumber daya yaitu dengan bantuan penyediaan peralatan dan kostum pementasan seni budaya
- 4) Institusi
Peran Dinas Kebudayaan memiliki program dan kegiatan dalam menjaga kelestarian dan peningkatan partisipasi masyarakat untuk lebih peduli dengan seni budaya melalui sarasehan, dialog dan workshop.

b. Dinas Pariwisata Implementasi Program Dan Kegiatan

Dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif, Dinas Pariwisata telah menyusun program dan kegiatan sesuai dengan tugas dan fungsi untuk melestarikan serta mempromosikan pariwisata Kota Surakarta kepada masyarakat luas melalui kalender even wisata. Implementasi dari kegiatan yang telah disusun selama tahun 2017 sampai dengan tahun 2018 sebanyak 52 kegiatan. Adapun kegiatan yang telah terselenggara adalah sebanyak 47 kegiatan (90%) dan yang belum terselenggara 5 kegiatan (10%)

Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif

Implementasi program dan kegiatan pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata berdasarkan pada pilar sebagai berikut.

- 1) Industri
Dinas kebudayaan berperan dalam pemasaran produk kreatif melalui sektor pariwisata dengan pengembangan destinasi dan even wisata serta kerjasama dengan wilayah lain melalui paket wisata dalam mendatangkan wisatawan baik dari dalam dan luar negeri

- 2) Sumber Daya
Peran Dinas Pariwisata dalam meningkatkan profesionalitas dalam pengelolaan sektor pariwisata dengan peningkatan kualitas destinasi, sarana dan prasarana penunjang serta SDM kepariwisataan melalui sertifikasi.

c. Dinas Koperasi dan UMKM Implementasi Program Dan Kegiatan

Dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif, Dinas Koperasi dan UMKM telah menyusun program dan kegiatan pada tahun 2017 sebanyak 11 kegiatan. Adapun kegiatan yang telah terselenggara adalah sebanyak 11 kegiatan (100%)

Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif

Implementasi program dan kegiatan pengembangan ekonomi Kreatif Dinas Koperasi dan UMKM berdasarkan pada pilar sebagai berikut.

- 1) Industri
Dinas Koperasi dan UMKM mendorong UMKM memiliki standarisasi produk yang dihasilkan UMKM binaan melalui pelatihan standarisasi produk dan pengurusan perijinan.
- 2) Sumber daya
Dinas Koperasi dan UMKM berperan dalam menyelenggarakan pelatihan dan pengembangan UMKM dalam peningkatan ketrampilan maupun pengelolaan usaha
- 3) Lembaga intermediasi
Peran Dinas Koperasi dan UMKM dalam membina dan mendorong penciptaan UMKM baru melalui bantuan pendanaan secara bergulir. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan stimulus bagi usaha mikro dan kecil dapat menciptakan usaha serta bantuan akses kepada permodalan

d. Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian

Implementasi Program Dan Kegiatan

Dinas Kebudayaan telah menyusun program dan kegiatan selama tahun 2017 sebanyak 4 kegiatan dan telah terlenggara semannya.

Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif

Implementasi program dan kegiatan pengembangan ekonomi Kreatif oleh Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian mendasarkan pada pilar sebagai berikut.

- 1) Teknologi
Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian mengembangkan suporting system yaitu aplikasi berbasis internet dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif.
- 2) Sumber daya
Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian turut berperan meningkatkan ketrampilan UMKM melalui pelatihan pembuatan katalog online dan website untuk memperluas jaringan informasi dan pemasaran.

e. Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian

Implementasi Program Dan Kegiatan

Dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif, Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian telah menyusun program dan kegiatan selama tahun 2017 sebanyak 6 kegiatan. Adapun kegiatan yang telah terselenggara adalah sebanyak 4 kegiatan (66%) dan yang belum terselenggara 2 kegiatan (34%)

Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif

Implementasi program dan kegiatan pengembangan ekonomi Kreatif Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian mendasarkan pada pilar sebagai berikut.

- 1) Industri
Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian menrencanakan pembangunan sentra IKM UMKM memiliki gedung sebagai ruang promosi dan juga digunakan sebagai inkubator bisnis untuk meningkatkan performa dari IKM
- 2) Teknologi
Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian mengembangkan data base IKM seluruh kelurahan. Sehingga potensi dan profil IKM setiap kelurahan terdata dengan terperinci.
- 3) Sumber daya
Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian berperan dalam menyelenggarakan pelatihan dan pengembangan IKM agar memiliki perijinan dan legalitas usaha.
- 4) Institusi
Peran Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian dalam membina dan mendorong penciptaan IKM inovatif dengan melakukan bimbingan teknis serta pendampingan

Model Pengembangan Ekonomi Kreatif

Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta memiliki keterkaitan antara pondasi dan pilar pengembangan, dengan aktivitas perencanaan serta didukung oleh stakeholder (Akademisi, Bisnis, Pemerintah dan Komunitas) serta market atau pasar bagi hasil-hasil produk kreatif.

- 1) Pondasi dan Pilar Pengembangan
Merupakan acuan bagi pengembangan ekonomi kreatif yang didukung oleh data dan pemetaan potensi dalam menyusun perencanaan.
- 2) Aktivitas Pengembangan
Merupakan implementasi pengembangan ekonomi kreatif yang dilakukan terperinci dalam rencana tahunan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi

Ekonomi kreatif Kota Surakarta. Aktivitas pengembangan meliputi pengembangan *supporting system* berupa pengembangan data base, pemetaan dan dokumentasi. Aktivitas pengembangan ekonomi kreatif juga didukung dengan adanya kebijakan dan insentif oleh pemerintah daerah Kota Surakarta. Sedangkan peningkatan kemampuan dan kreatifitas Insan kreatif melalui pelatihan teknis dan pemagangan.

3) Stakeholder

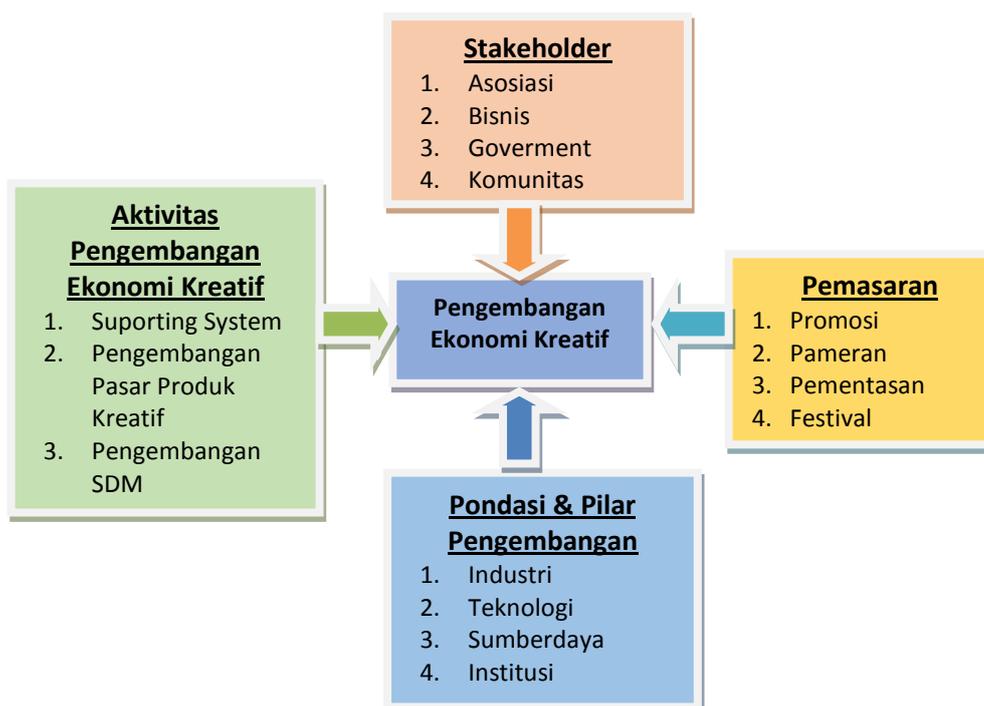
Stakeholder adalah pihak-pihak yang berkepentingn dalam pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta. Stakeholder yang dimaksud adalah akademisi, Bisnis,

Pemerintah dan Komunitas dalam pengembangan ekonomi kreatif diharapkan mampu menghimpun berbagai pemikiran dan terobosan baru dalam menyusun rencana strategis pengembangan ekonomi kreatif.

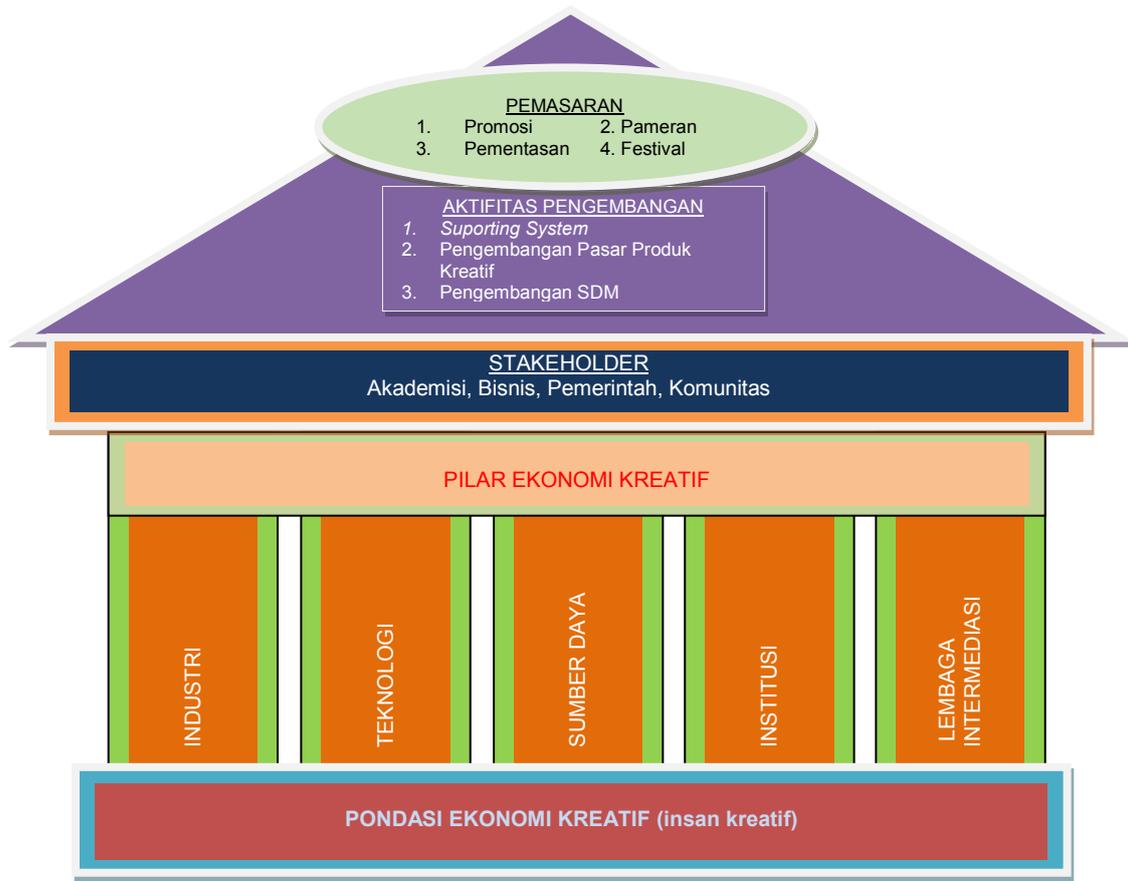
4) Pemasaran

Output dari pengembangan ekonomi kreatif mampu memberikan *multiplier effect* bagi perekonomian dan peningkatan kualitas hidup masyarakat melalui usaha-usaha pemasaran kreatif. Jaringan bisnis dibutuhkan sebagai sarana distribusi dan pasar bagi produk hasil pengembangan ekonomi kreatif.

Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta



Bangunan Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta



KESIMPULAN

1. Masing-masing Organisasi Perangkat Daerah telah memiliki program dan kegiatan dalam rencana strategis pengembangan Ekonomi Kreatif
2. Pondasi dan Pilar Pengembangan merupakan acuan bagi pengembangan ekonomi kreatif yang didukung oleh data dan pemetaan potensi dalam menyusun perencanaan.
3. Aktivitas Pengembangan merupakan implementasi pengembangan ekonomi kreatif yang dilakukan terperinci dalam rencana tahunan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi Ekonomi kreatif Kota Surakarta. Aktivitas pengembangan meliputi pengembangan *supporting system* berupa pengembangan *data base*, pemetaan dan dokumentasi. Aktivitas pengembangan ekonomi kreatif juga didukung dengan adanya kebijakan dan insentif oleh pemerintah daerah Kota Surakarta. Sedangkan
4. Stakeholder adalah pihak –pihak yang berkepentingan dalam pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta. Stakeholder yang dimaksud adalah akademisi, Bisnis, Pemerintah dan Komunitas dalam pengembangan ekonomi kreatif diharapkan mampu menghimpun berbagai pemikiran dan terobosan baru dalam menyusun rencana strategis pengembangan ekonomi kreatif.
5. Pemasaran, Output dari pengembangan ekonomi kreatif mampu memberikan *multiplier effect* bagi perekonomian dan peningkatan kualitas hidup masyarakat melalui usaha-usaha pemasaran kreatif. Jaringan bisnis dibutuhkan sebagai sarana distribusi dan pasar bagi produk hasil pengembangan ekonomi kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Benneworth, P. (2004). In what sense 'regional development?': Entrepreneurship, underdevelopment and strong tradition in the periphery. Entrepreneurship & Regional Development, 16(6), 439-458.*
- Gibson, C. R., & Freestone, R. (2006). The cultural dimension of urban planning strategies: an historical perspective.*
- Howkins, J. (2009). The creative ecology. St. Lucia: UQP.*
- Mardikanto, T. (2009). Sistem penyuluhan pertanian. Diterbitkan atas Kerja sama Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) dan UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press), Universitas Sebelas Maret.*
- Monclús, F. J., & i Bassols, M. G. (Eds.). (2006). Culture, urbanism and planning. Ashgate Publishing, Ltd..*
- Verwijnen, J., & Lehtovuori, P. (Eds.). (1999). Creative cities: cultural industries, urban development and the information society. University of Art and Design Helsinki.*