

PERANCANGAN WISATA PERAHU KALIMAS SEBAGAI APRESIASI PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KOTA SURABAYA

Esther Yulyana¹, Aristarchus Pranayama K¹, Ryan Pratama S¹

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia
Email: estheryuliaa@gmail.com

Abstrak

Perancangan ini merupakan perancangan Wisata Perahu Kalimas yang lokasinya berada di kota Surabaya. Surabaya sebagai Kota Pahlawan memiliki banyak warisan budaya dan tempat bersejarah. Sungai Kalimas yang mengalir di tengah kota Surabaya memiliki sejarah yang sangat kental di kota Pahlawan. Latar belakang perancangan didasarkan pada realita yang ada bahwa apresiasi masyarakat yang masih rendah terhadap bangunan bersejarah. Oleh sebab itu perancangan ini dilakukan untuk mengedukasi masyarakat mengenai nilai-nilai sejarah dan mencegah terjadinya kerusakan dan penghancuran bangunan-bangunan tua bersejarah di masa yang akan datang. Di sisi lain, masyarakat juga dapat ikut serta dalam memelihara dan menjaga kebersihan sungai Kalimas di Surabaya.

Kata Kunci: Perancangan Wisata, Wisata Kalimas, Apresiasi Sejarah, Kota Surabaya.

Abstract

Title: *Tourism Design of Wisata Perahu Kalimas as Historical Learning of Surabaya City.*

This is a tourism design dedicated to "Wisata Perahu Kalimas" in Surabaya city. Surabaya as the City of Heroes has many cultural heritage and historical sites. Kalimas river that flows in the center of Surabaya has a very strong history.. The design's background is based on the reality of the public's low appreciation towards historical buildings. Therefore, this was designed to both educate people about historical values and prevent the destruction of old historical buildings in the future. On the other hand, people can also participate in maintaining the cleanliness of the Kalimas river in Surabaya.

Keywords: *Tourism Design, Kalimas Tourism, Historical Appreciation, Surabaya City.*

Pendahuluan

Kota Surabaya sebagai kota Pahlawan memiliki banyak bangunan bersejarah. Seiring perkembangan zaman, beberapa bangunan bersejarah di Surabaya dirobohkan atau tidak dirawat sebagaimana mestinya. Hal ini disebabkan karena adanya keinginan untuk menjadikan lahan bangunan tua sebagai tempat komersial. Di kota Surabaya, terdapat sungai Kalimas yang merupakan anak sungai dari kali Brantas. Sejak abad ke-19 sungai Kalimas memiliki peranan penting dalam dunia perdagangan. Sungai Kalimas menjadi salah satu sarana transportasi air yang sangat ramai di kota Surabaya sehingga dapat mendongkrak

perekonomian masyarakat Surabaya. Saat ini sungai Kalimas telah mengalami penurunan produktifitas. Modernisasi menjadi permasalahan utama kawasan tersebut. Akibat penurunan aktifitas yang terjadi di sungai Kalimas, kota tua yang dulunya ramai terkena dampaknya juga. Hal ini menyebabkan kawasan kota tua menjadi tidak se-produktif dulu. Sejak tahun 2017, Walikota Surabaya, Tri Rismaharini meresmikan Wisata Perahu Kalimas sebagai objek wisata perahu. Sejauh ini jalur wisata Kalimas hanya dari Taman Prestasi menuju Taman Ekspresi saja, tanpa ada pengenalan terhadap bangunan bersejarah yang ada disekelilingnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber, pengunjung merasa bosan setelah 2-3 kali datang ke wisata tersebut, karena kurangnya hiburan. Waktu yang ditempuh juga sebentar, sehingga pengunjung merasa kurang puas menikmati pemandangan kota Surabaya.

Dengan latar belakang tersebut, maka wisata Kalimas memerlukan strategi yang efektif untuk mengedukasi masyarakat mengenai nilai-nilai sejarah dan mencegah terjadinya kerusakan bangunan bersejarah di masa yang akan datang. Selain itu juga untuk mengembangkan wisata Kalimas agar dapat memenuhi kebutuhan target sasaran.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Wisata Perahu Kalimas sebagai apresiasi pada pembelajaran sejarah kota Surabaya?

Tujuan Perancangan

Merancang Wisata Perahu Kalimas sebagai apresiasi pada pembelajaran sejarah kota Surabaya.

Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan tugas akhir ini, peneliti menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

- Data Primer
 1. Observasi

Dalam perancangan ini, observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana keadaan lokasi Wisata Perahu Kalimas dan keadaan sosial yang berperan dalam objek penelitian.
 2. Wawancara

Untuk mendukung data lapangan yang akurat, diperlukan juga data dari hasil wawancara. Dalam penelitian ini, narasumber yang akan dituju adalah pengunjung, pekerja dan warga yang berada disekitar Wisata Perahu Kalimas, serta narasumber lainnya yang dianggap mampu memberikan masukan bagi perancangan ini. Wawancara didukung dengan sejumlah pertanyaan guna memperoleh informasi yang dibutuhkan.
- Data Sekunder
 1. Penelitian Pustaka

Data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Dokumen berupa buku, majalah, naskah, dan sebagainya. Pada perancangan ini, penelitian pustaka akan dilakukan dengan mencari data-data yang berhubungan dengan

teori kepariwisataan, bangunan tua, pemasaran, dan media promosi.

2. Internet

Data yang diperoleh dari website atau media *online* untuk membantu proses pengumpulan data.

Alat/ Instrumen Pengumpulan Data

Menggunakan alat tulis dan *recorder* dalam mengumpulkan data dari hasil wawancara mengenai data-data yang nantinya akan digunakan dalam proses perancangan wisata Kalimas. Selanjutnya ada media digital camera sebagai media dalam mengambil gambar saat observasi. Adapula internet dan buku untuk mencari data guna melengkapi data-data sekunder.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah penelitian kualitatif dalam pengolahan datanya. Metode kualitatif yang digunakan menggunakan pendekatan unit analisis 5W+1H (*What, Why, Who, When, Where, dan How*). Melalui analisa 5W+1H, akan diketahui kekuatan, kelemahan, dan target sasaran yang dituju sehingga dapat membentuk perancangan wisata yang efektif untuk menyampaikan tujuan dan pesan yang diinginkan dengan tepat dalam perancangan wisata ini.

• *What*

Apa alasan masyarakat harus datang ke Wisata Perahu Kalimas?

Usaha apa yang sudah dilakukan untuk memperkenalkan Wisata Perahu Kalimas?

• *Why*

Mengapa diperlukan perancangan Wisata Perahu Kalimas?

• *Who*

Siapa saja yang datang ke Wisata Perahu Kalimas?

• *When*

Kapan saja Wisata Perahu Kalimas buka?

• *Where*

Di mana masyarakat dapat mengunjungi Wisata Perahu Kalimas?

• *How*

Bagaimana persepsi masyarakat mengenai Wisata Perahu Kalimas?

Karakteristik *Target Audience*

- Demografis
Pria dan wanita berusia 18-26 tahun. Bekerja sebagai pelajar dan pegawai.
- Geografis
Berdomisili di Surabaya dan sekitarnya.
- Psikografis
 1. *Up to date*, menyukai keindahan alam.
 2. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
 3. Mempunyai hobi berpetualang dan menjelajahi tempat yang unik.
- Behavior
 1. Suka mencoba hal-hal baru.
 2. Gemar jalan-jalan (*travelling*).
 3. Gemar mengamati dan mendokumentasikan tempat tertentu yang mempunyai ciri khas.
 4. Aktif di sosial media.

Data Kawasan

Lokasi

Wisata Kalimas merupakan wisata menyusuri sungai yang terletak di tengah kota Surabaya, lokasinya berada di Taman Prestasi.

Potensi Wisata

Wisata Kalimas memiliki potensi wisata berupa bangunan bersejarah di sekeliling sungai. Diantaranya ada Taman Prestasi, Monumen Kapal Selam, Jembatan Merah, Jembatan Peneleh, Monumen Panglima Besar



Gambar 1. Wisata Kalimas dengan latar Monumen Kapal Selam
Sumber:

<https://travel.kompas.com/read/2017/06/22/142100627/monumen.kapal.selam.surabaya.bukti.kejayaan.maritim.indonesia>

Permasalahan

Beberapa masalah yang dimiliki oleh wisata Kalimas adalah sebagai berikut:

- Berdasarkan data hasil wawancara, pengunjung yang datang ke Wisata Kalimas merasa bosan setelah 2-3 kali datang ke wisata ini. Hal ini dikarenakan jarak tempuh yang terlalu dekat, sehingga waktu untuk menyusuri sungai pun terlalu sebentar. Selain itu, perjalanan yang monoton dengan tidak adanya hiburan membuat pengunjung merasa bosan.
- Wisata Kalimas hanya sekedar mengelilingi sungai, tanpa memperkenalkan bangunan bersejarah yang berdiri di sekelilingnya.

Kesimpulan Analisis Data

Berdasarkan hasil riset dan wawancara yang diperoleh, kurangnya hiburan membuat pengunjung merasa bosan setelah 2-3 kali datang ke wisata tersebut. Waktu yang ditempuh juga sebentar, sehingga pengunjung merasa kurang puas menikmati pemandangan kota Surabaya. Kegiatan pemanfaatan Wisata Perahu Kalimas sebenarnya sudah ada di Taman Prestasi, namun wisata ini hanya sebatas mengelilingi sungai saja, tanpa ada pengenalan terhadap bangunan bersejarah yang berdiri di sekelilingnya.

Pembahasan

Tujuan Perancangan

Perancangan Wisata Perahu Kalimas Sebagai Apresiasi Pada Pembelajaran Sejarah Kota di Surabaya memiliki tujuan:

- Mengedukasi masyarakat mengenai nilai-nilai sejarah dan mencegah terjadinya kerusakan dan penghancuran bangunan-bangunan tua di masa yang akan datang.
- Mengembangkan Wisata Perahu Kalimas agar dapat memenuhi kebutuhan target sasaran dengan menggunakan strategi yang efektif.

Strategi Media

Media utama yang dihasilkan ada dua yaitu media utama dan media pendukungnya. Media utama yaitu tiket wisata, buku panduan wisata, chat bot LINE, pemandu wisata, seragam untuk karyawan. Sedangkan untuk media pendukungnya yaitu brosur, signage, parking board, social media, dan merchandise. Media yang dibuat akan dikemas

dengan satu konsep, sehingga memiliki tema dan ciri khas yang sama antara media satu dengan media lainnya.

Strategi Kreatif

- *Consumer Insight*

Anak muda yang melakukan kegiatan secara monoton, berulang-ulang, serta melakukan kegiatan yang cenderung tidak menarik, sehingga ingin mencoba tempat *refreshing* yang baru dan berbeda.

- *Positioning*

Menempatkan Wisata Perahu Kalimas sebagai sarana wisata untuk menikmati keindahan kota di Surabaya sekaligus masyarakat dapat memperoleh wawasan mengenai bangunan tua di Surabaya.

- *Unique Selling Proposition*

Wisata Perahu Kalimas merupakan wisata menyusuri sungai yang menyuguhkan keindahan kota Surabaya dan terdapat beberapa bangunan tua yang berguna untuk menambah wawasan bagi pengunjungnya.

- *What to Say*

Pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa masyarakat dapat menikmati keindahan kota Surabaya melalui Wisata Perahu Kalimas sekaligus memperoleh tambahan pengetahuan mengenai bangunan tua bersejarah di Surabaya.

- *How to Say*

Pendekatan yang dilakukan dengan menampilkan kesan *vintage-modern*, yaitu gaya desain campuran dari gaya desain klasik dan modern. Gaya desain klasik yang dimaksud dengan membawa kembali nuansa tahun 1920-an dengan menggunakan ejaan Indonesia Tempo Doeloe pada beberapa *bodycopy* agar pengunjung dapat lebih merasakan suasana Kalimas pada era tersebut.

Program Kreatif

Tersedia dua pilihan tiket bagi pengunjung, yaitu tiket eksklusif dan tiket biasa. Tiket eksklusif memiliki rute lebih panjang dengan lama perjalanan selama dua jam, dari Monkasel menuju Jembatan Merah dan kembali lagi ke Monkasel. Sedangkan tiket biasa jalurnya hanya dari Taman Prestasi menuju Monkasel dan kembali lagi ke Taman Prestasi. Lama perjalanan pada tiket biasa hanya setengah jam. Pengunjung juga dapat membaca buku-buku dalam perahu yang berisi mengenai sejarah kota Surabaya. Pada tiket eksklusif, pengunjung juga mendapatkan makanan ringan

seperti klepon, semanggi, putu, bubur madura, dan kue ringan lainnya.

Tersedia pula pemain angklung Reog yang menghibur pengunjung selama perjalanan. Pengunjung juga dapat belajar dan memainkannya. Di dalam perahu akan ada pemandu wisata yang tugasnya memberikan informasi, dan menceritakan sejarah setiap bangunan tua yang akan dilewati. Pengunjung dapat meng-add official account LINE milik Wisata Sungai Kalimas, agar dapat menjawab pertanyaan dari pemandu wisata. Pemandu wisata akan memberikan pertanyaan seputar bangunan-bangunan tua yang sudah dijelaskan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa paham pengunjung terhadap penjelasan pemandu wisata.

Konsep Kreatif

- *Gaya Desain*

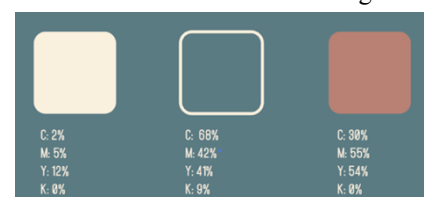
Desain yang ingin ditampilkan harus mendukung dalam citra Wisata Perahu Kalimas sebagai wisata bersejarah yang asik. Dalam perancangan ini menggunakan gaya desain *minimalist* dan *fun* dengan menampilkan konten yang berkesan klasik. Kesan klasik tetap dipertahankan, karena Kalimas mempunyai sejarah yang sangat kuat di kota Surabaya, namun tetap ditampilkan kesan *modern* untuk menyesuaikan visi dan misi Pemerintah Kota Surabaya yang ingin terus memajukan wisata di Surabaya.

- *Tipografi*

Jenis huruf yang digunakan dalam proses perancangan Wisata Kalimas menggunakan jenis huruf *serif* dan *sans serif*. Jenis huruf *sans serif* untuk menampilkan kesan *modern*, *fun* dan *minimalis*. Sedangkan jenis huruf *serif* untuk menampilkan kesan klasik.

- *Tone Warna*

Warna yang digunakan sebagai warna primer dari wisata Kalimas menggunakan pilihan warna *vintage* yang menyesuaikan dengan sungai Kalimas sebagai sungai bersejarah. Pilihan warna yang digunakan adalah krem, tosca, dan coklat. Berdasarkan psikologi warna, Warna krem memberikan sifat kehangatan dan cinta atau kasih sayang, warna tosca dipercaya dapat menenangkan sistem saraf, dan warna coklat identik dengan kesan klasik dan memberikan sifat keakraban dan kehangatan.



Gambar 2. Tone warna primer

Proses Desain

Logo

Ide pembuatan logo terinspirasi oleh logo-logo *vintage* atau klasik yang merupakan *trend* yang pernah populer di era 1920-1960. Kesan klasik didapatkan untuk memperkuat *image* Sungai Kalimas yang merupakan sungai yang bersejarah. Logo Kalimas terdiri atas *wordmark* dan ikon. *Wordmark* yang terbentuk menggunakan beberapa unsur dari sungai Kalimas dan kota Surabaya, seperti unsur air pada huruf K, dan unsur daun pada huruf A. Kota Surabaya telah meraih penghargaan dari Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) untuk kategori "*Global Green City*" (Rukmananda, 2017). Oleh karena itu dimasukkan unsur daun pada huruf "A" di logo Kalimas. Sedangkan pada huruf K terdapat alur naik turun yang mengikuti arus air yang dinamis dan fleksibel. Ikon yang digunakan adalah perahu, karena sejak abad ke-19 sungai Kalimas menjadi sentral lalu lintas jalan laut yang selalu ramai dikunjungi perahu atau kapal-kapal layar dari berbagai pulau di Hindia-Belanda. Banyak perahu atau kapal layar kecil yang berlabuh di sungai Kalimas. Oleh karena itu, perahu menjadi ikon yang melekat kuat dengan *image* Sungai Kalimas sejak masa itu hingga sekarang.



Gambar 3. Logo Wisata Kalimas

Tagline

Tagline logo "Pesona Soerabaja, Wisata Bersedjarah" didapatkan dari *insight* yang suka melihat keindahan kota Surabaya yang dapat dilihat ketika menaiki perahu di Wisata Kalimas. Arti kata 'pesona' menurut KBBI adalah daya tarik. Kalimas tidak hanya wisata perahu melainkan juga wisata bersejarah dimana pengunjung dapat memperoleh wawasan mengenai sejarah kota Surabaya, oleh karena itu *tagline*-nya "Pesona Soerabaja, Wisata Bersedjarah".

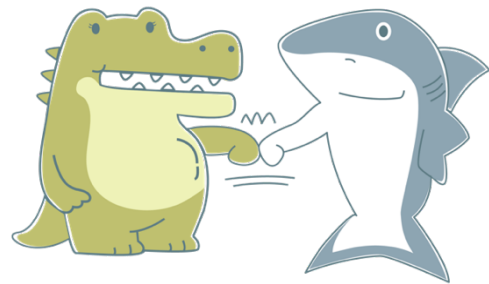
Elemen Pendukung

Elemen pendukung merupakan elemen penting untuk mendukung identitas brand dalam pengaplikasian berbagai media. Elemen pendukung menggambarkan perahu kalimas yang melewati kota Surabaya beserta gedung-gedungnya dan bangunan-bangunan bersejarah yang dilewati.



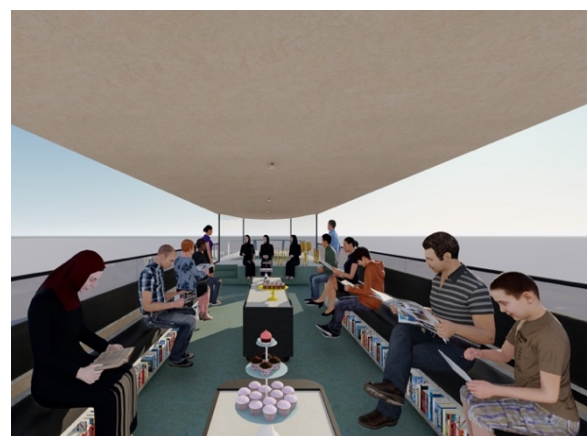
Gambar 4. Elemen Pendukung

Maskot



Gambar 5. Maskot

Konsep Perahu



Gambar 6. Konsep Perahu



Gambar 7. Tone warna primer

Jenis Media yang dirancang

1. Tiket masuk wisata



Gambar 8. Tone warna primer

2. Buku Panduan Wisata



Gambar 9. Buku Panduan Wisata

3. Peta Wisata



Gambar 10. Peta Wisata

4. Brosur



Gambar 11. Brosur

5. Seragam Karyawan



Gambar 12. Seragam Karyawan

6. Instagram



Gambar 13. Instagram

7. Totebag (merchandise)



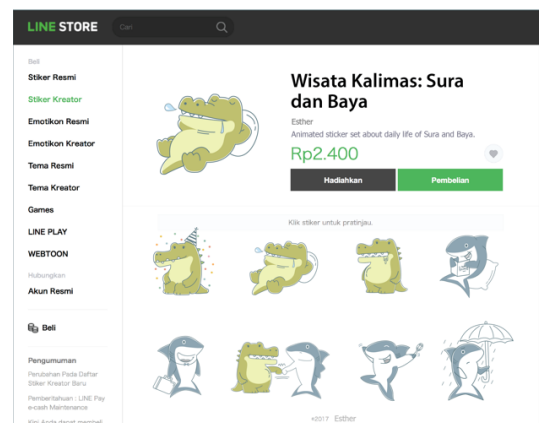
Gambar 14. Instagram

8. Mug (merchandise)



Gambar 15. Mug

9. Sticker LINE (merchandise)



Gambar 16. Sticker LINE

10. Topi (merchandise)



Gambar 17. Topi

11. Sandal (merchandise)



Gambar 18. Sandal

12. Poster Diri



Gambar 19. Poster Diri

13. Poster Konsep



Gambar 20. Poster Konsep

Simpulan

Kegiatan pemanfaatan Wisata Perahu Kalimas sebenarnya sudah ada di Taman Prestasi, namun wisata ini hanya sebatas mengelilingi sungai saja, tanpa ada pengenalan terhadap bangunan bersejarah yang berdiri di sekelilingnya. Dengan adanya perancangan wisata ini, diharapkan nilai sejarah dapat tersosialisasikan dan terkomunikasikan kepada sasaran yang dituju agar tercipta kesadaran akan nilai-nilai sejarah, sehingga dapat mencegah terjadinya kerusakan dan penghancuran bangunan-bangunan tua di masa yang akan datang. Di sisi lain, target audiens juga dapat ikut serta dalam memelihara dan menjaga kebersihan sungai Kalimas.

Daftar Pustaka

- Aminudin. (2009). *Pengantar apresiasi karya sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Commerce. Indonesia. (2019). *Jembatan Merah Surabaya*. Retrieved from: <https://www.eastjava.com/tourism/surabaya/in-a/red-bridge.html>.
- Decade, Roma. (2019). *Biografi Jendral Sudirman*. Retrieved from:

- <http://www.romadecade.org/biografi-jenderal-sudirman/#!>.
- Ermawati, Fera. (2004). *Perancangan komik untuk menanamkan kesadaran nilai sejarah pada bangunan cagar budaya di Surabaya sebagai kota pahlawan*. Retrieved from: <https://dewey.petra.ac.id/catalog/digital/previaw?id=1787993>.
- Gisela, Ignatia. (2015). *Perancangan Destination Branding Wisata Alam Kabupaten Karanganyar Jawa Tengah*. Retrieved from: <https://dewey.petra.ac.id/catalog/digital/previaw?id=2069214>.
- Gunn. (1979). *Tourism Planning*. New York: Crane Russak & Company, Inc.
- Handinoto. (2007). *Surabaya banyak kehilangan bangunan bersejarah*. Retrieved from: <https://www.merdeka.com/khas/surabaya-banyak-kehilangan-bangunan-bersejarah-jj4a3we.html>.
- Ipank. (2013). *Sungai Kalimas, menapaki peradaban kota Surabaya*. Retrieved from: <http://surabaya.panduanwisata.id/wisata-sejarah-dan-budaya/sungai-kalimas-menapaki-peradaban-kota-surabaya/>.
- Jarhie. (2017). *Cara ampuh menggunakan aplikasi line untuk bisnis*. Retrieved from: <https://jarhie.com/cara-ampuh-menggunakan-aplikasi-line/>.
- Kartini, Fatimah. (2016). *Di Indonesia jumlah pengguna line pepet facebook*. Retrieved from: <https://tekno.kompas.com/read/2016/09/03/09490637/di.indonesia.jumlah.pengguna.line.pepet.facebook>.
- Kasali, Rhenald. (2005). *Membidik pasar Indonesia: segmentasi, targeting, dan positioning*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Koentjaraningrat. (1983). *Metode-metode penelitian masyarakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kothler, Philip. (1996). *Manajemen pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Marwanto, Eko. (2014). *Aktivitas marketing above the line dan below the line*. Retrieved from: <http://www.ekomarwanto.com/2013/05/aktivitas-marketing-above-line-dan.html>.
- Morissan, M. A. (2010). *Periklanan komunikasi pemasaran terpadu*. Retrieved from: https://books.google.co.id/books?id=U9xDDwAAQBAJ&pg=PA179&lpg=PA179&dq=pengertian+media+imc&source=bl&ots=YM7ch6zu8&sig=ACfU3U1nXjcURQ5AK8cCW0PtC6mhyCiNA&hl=jv&sa=X&ved=2ahUKEwil2pnm_4HhAhXX6XMBHbZ8DtQ4KBD0ATAJe.
- gQIABAB#v=onepage&q=pengertian%20media%20imc&f=false.
- Pitana, Gede dan Gayatri, Putu G. (2005). *Sosiologi pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Pujiryanto. (2005). *Desain grafis computer*. Yogyakarta: Andi.
- Purwono, Nanang. (2006). *Mana Soerabaia Koe: Mengais butiran mutiara masa lalu*. Surabaya: Pustaka Eureka.
- Purwono, Nanang. (2019). *Membedah sejarah surabaya dari atas Kalimas*. Retrieved from: <http://pojokpitu.com/baca.php?idurut=77545&&top=1&&ktg=Jati&&keyrbk=Opini&&keyjdl=revitalisasi>.
- Rogers & Storey. (1987). *Communication campaign. Handbook of communication science*. New Burry Park: Sage.
- Rukmananda. Naratama. (2017). *Kota Surabaya raih penghargaan 'Global Green Cities' PBB*. Retrieved from: <https://www.voaindonesia.com/a/kota-surabaya-raih-penghargaan-global-green-city-pbb/4095316.html>.
- Spillane, James. (1987). *Ekonomi pariwisata, sejarah dan prospeknya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suyanto, M. (2005). *Strategi perancangan iklan televisi perusahaan top dunia*. Yogyakarta: Andi.
- Swastha & Irawan. (2005). *Manajemen pemasaran modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Unknown. (2017). *Pengertian merchandise, fungsi, jenis, dan contohnya*. Retrieved from: <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/06/pengertian-merchandise-fungsi-jenis-contoh-lengkap.html>.
- Unknown. (2019). *Jejak sejarah jembatan Peneleh Surabaya yang terlupa*. Retrieved from: <https://surabayastory.com/2019/04/23/jejak-sejarah-jembatan-peneleh-surabaya-yang-terlupa/>.
- Utomo, Nur Rizki. (2017). *Lihat aksi perahu wisata tenaga surya di sungai Kalimas Surabaya*. Retrieved from: <https://wagataberita.com/2017/05/31/lihat-aksi-perahu-wisata-tenaga-surya-di-sungai-kalimas-surabaya/>.
- Widodo, Imam, Dukut. (2014). *Hikajat Soerabaia tempo doeloe*. Surabaya: Dukut Publishing.
- Yoeti, Oka. (1996). *Pengantar ilmu pariwisata*. Bandung: Penerbit Angkasa.