

Galeri dan Fasilitas Pelatihan Fotografi di Surabaya

Wiliyanti dan Eunike Kristi Julistiono, ST., M.Des.Sc (Hons)
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 wiliyanti.xie@gmail.com; kristi@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Galeri dan Fasilitas Pelatihan Fotografi di Surabaya

ABSTRAK

Galeri dan Fasilitas Pelatihan Fotografi di Surabaya merupakan suatu fasilitas yang berfungsi untuk memamerkan karya seni fotografi, mengakomodasi pelatihan fotografi, dan mewadahi kegiatan komunitas-komunitas fotografi di Surabaya, agar nilai seni fotografi dapat lebih dipahami oleh masyarakat secara umum dan juga untuk mengasah *skill* fotografer. Proyek ini didasari dari pemikiran bahwa, saat ini peminat fotografi semakin banyak dilihat dari banyaknya komunitas pecinta fotografi dan *event-event* fotografi di Indonesia. Namun sayangnya, belum ada fasilitas fotografi yang memadai di Indonesia terutama di Surabaya untuk menampung berbagai kegiatan komunitas foto. Akibatnya, masih banyak masyarakat yang kurang memahami dan kurang mengapresiasi karya seni foto dan masih banyak pula fotografer amatir yang kurang terlatih.

Masalah utama dalam desain adalah bagaimana suatu bangunan dapat merepresentasikan jati diri fotografi kepada masyarakat. Diharapkan dengan desain galeri dan fasilitas pelatihan fotografi ini masyarakat semakin memahami arti fotografi dan *skill* fotografer juga dapat dikembangkan sehingga dapat memberi dampak yang positif bagi industri kreatif sektor fotografi. Pendekatan yang dipilih adalah pendekatan simbolik dengan konsep desain "*Capture and Play with Light*" agar bangunan dapat menyimbolkan pengertian fotografi yang sesungguhnya kepada masyarakat sekitar. Konsep ini kemudian juga akan dilihat dalam pendalaman karakter ruang pada ruang-ruang yang dipilih.

Kata Kunci: fotografi, galeri, pelatihan, simbolik, *light*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

SEIRING dengan berkembangnya teknologi, fotografi juga berkembang dan semakin dikenal oleh masyarakat luas di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir ini, sektor fotografi mengalami peningkatan peminat yang cukup signifikan di Indonesia terutama di Pulau Jawa dan Surabaya. Hal ini ditandai dengan banyaknya persebaran komunitas-komunitas pecinta fotografi di Pulau Jawa (Tabel 1.1), dan juga semakin banyaknya *event-event* yang diadakan di Pulau Jawa. Bahkan pada tahun 2016 lalu, Surabaya menjadi tuan rumah pertama dari ajang fotografi bergengsi Canon *Photo Marathon* Indonesia (Gambar 1.1), yang dilansir oleh Harjanto (2016) sebagai lomba fotografi nasional yang diikuti oleh berbagai kota yang tersebar di seluruh Indonesia.

Regional	Komunitas	Anggota
Jawa	35	740.108
Sumatera	7	20.152
Kalimantan	4	4.309
Bali dan Nusa Tenggara	7	11.500
Sulawesi	6	11.444
Papua	1	1.061

Tabel 1. 1. Perkiraan Jumlah Persebaran Komunitas Fotografi di Indonesia.
 Sumber: Rencana Pembangunan Fotografi Nasional 2015-2019



Gambar 1. 2. Canon Photo Marathon Indonesia 2016 di Surabaya.
Sumber: yangcanggih.com

Sayangnya peningkatan jumlah peminat fotografi tidak diimbangi dengan peningkatan apresiasi dari seni fotografi ini sendiri. Apresiasi dan penghargaan yang diberikan di bidang fotografi di Indonesia masih sangat kurang jika dibandingkan dengan seni lainnya seperti seni lukis dan pahat (Gambar 1.2). Di luar negeri, fotografi dapat menjadi profesi yang menafkahi kehidupan seorang fotografer, sedangkan di Indonesia, fotografi kebanyakan hanya menjadi pekerjaan sampingan dan tidak mampu menafkahi kehidupan seorang fotografer (Dhetira, 2016). Bahkan harga sebuah karya foto dapat hanya dihargai dengan sebungkus nasi, seperti pengalaman dari Adri Irianto yang karyanya hanya dinilai Rp 10.000,00 dari majalah *Security* Indonesia (Hukum Online, 2009). Penghargaan terhadap karya foto juga sangat kurang dilihat dari banyaknya tindak plagiat atau penyalahgunaan hak cipta sebuah foto. Masalah seperti ini akan menjadi hambatan yang cukup besar bagi para pecinta fotografi di tanah air untuk terus berkembang dan berkarya menjadi lebih baik.



Gambar 1. 2. Berita Kurangnya Apresiasi Terhadap Karya Foto.
Sumber: Hukum Online, 2009

Untuk menanggulangi masalah di atas, maka perlulah suatu fasilitas untuk memperkenalkan seni fotografi, sekaligus tempat mengapresiasi dan mengembangkan *skill* fotografi. Salah satu sarana yang dapat mawadahi kegiatan ini adalah galeri fotografi, fasilitas pameran karya dan edukasi fotografi. Selain mengenalkan seni fotografi pada masyarakat luas, kehadiran galeri fotografi ini juga dapat menjadi media pengembangan kemampuan fotografi di kalangan para fotografer amatir maupun profesional.

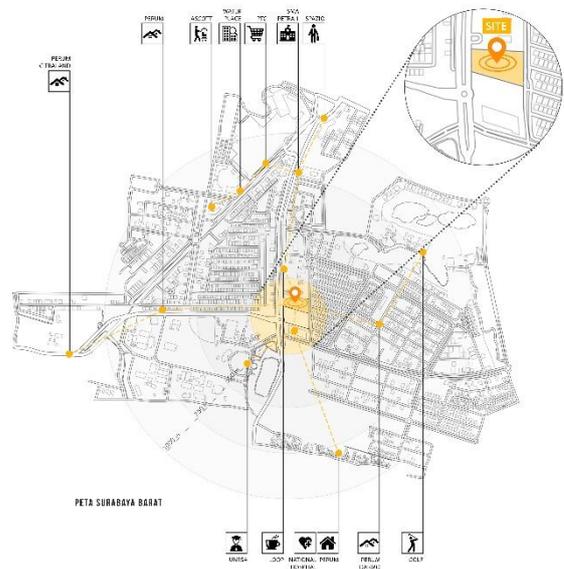
Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu merepresentasikan jati diri fotografi kepada masyarakat luas dan fotografer.

Tujuan Perancangan

1. Menyediakan area pameran untuk memperkenalkan dan mengedukasi masyarakat mengenai sejarah fotografi, jenis fotografi, juga untuk meningkatkan kecintaan dan apresiasi masyarakat terhadap fotografi sebagai seni
2. Meningkatkan kualitas fotografer Surabaya mulai dari golongan amatir sampai profesional melalui fasilitas pelatihan yang disediakan
3. Menyediakan perancangan yang dapat memungkinkan praktek langsung fotografer di lokasi baik *indoor* maupun *outdoor*
4. Memenuhi kebutuhan fotografer dengan menyediakan *one stop solution* untuk semua jenis kamera digital

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 3. Lokasi dan Situasi tapak

Lokasi tapak terletak di Surabaya Barat tepatnya di jalan Bukit Darmo Boulevard, Babatan, Surabaya (Gambar 1.3). Eksisting tapak merupakan lahan kosong yang bersebelahan dengan Ranch Market dan tanah kosong (Gambar 1.4). Tapak berada dekat dengan National Hospital, PTC, UNESA, perumahan Darmo dan Citraland, SMA Petra 1, Loop, dan Spazio.



Gambar 1. 4. Kondisi eksisting tapak.

Tapak memiliki luas 10.000 m² dengan tata guna lahan yaitu Perdagangan dan Jasa Komersial. Tapak ini memiliki GSB depan 20 meter, GSB belakang 10 meter, GSB samping 3 meter, KDB 60%, KDH 40%, KLB 210%, dan KTB 65%. Ada pun batas administratif tapak berupa Ranch Market (batas Utara), jalan Bukit Darmo Boulevard (batas Barat), jalan Boulevard Famili Barat (batas Timur), dan lahan kosong (batas Selatan).

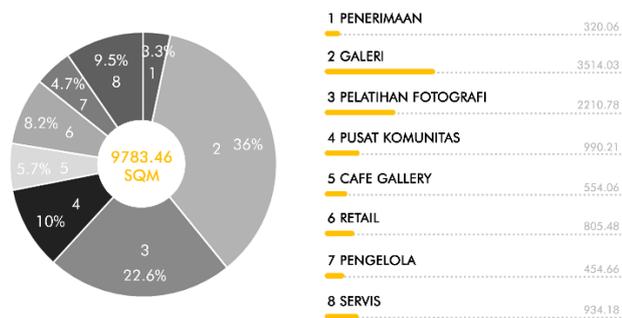
DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Program ruang pada fasilitas ini terdiri atas:

- Fasilitas penerima yang meliputi *lobby*, pusat informasi, *lounge*, dan *ATM Center*.
- Galeri fotografi, baik galeri temporer maupun galeri permanen
- Fasilitas pelatihan fotografi, seperti ruang kelas, laboratorium *Lighting*, laboratorium *Editing*, studio foto, ruang seminar, dan ruang *workshop*.
- Pusat komunitas berupa perpustakaan dan tempat diskusi.
- *Cafe Gallery*
- Fasilitas retail, seperti retail makanan atau *foodcourt*, *gift shop*, dan juga toko-toko kamera.
- Fasilitas pengelola, meliputi ruang staff, ruang manager, ruang direktur, dan ruang pengajar.
- Fasilitas servis

Total luasan dari program ruang di atas adalah 9783 m². Luasan terbesar adalah area galeri sebagai fasilitas utama, kemudian disusul oleh fasilitas pelatihan yang merupakan fasilitas pendukung (Gambar 2.1).



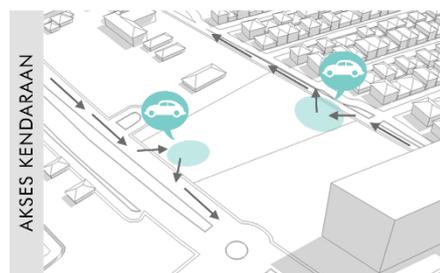
Gambar 2. 1. Prgogram dan luasan ruang

Pada area *outdoor*, terdapat plaza pada area tengah dengan program ruang galeri temporer, *social space*, dan *spot-spot* foto.

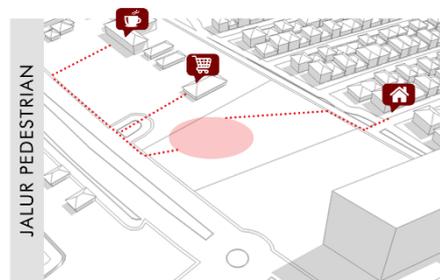
Analisa Tapak dan Zoning

Tapak berlokasi di Surabaya Barat dan diapit oleh dua jalan yaitu jalan Bukit Damo Boulevard dan jalan Boulevard Famili Barat (Gambar 2.2). Jalan Bukit Darmo Boulevard merupakan jalan arteri yang cukup ramai sehingga area *drop off* utama diletakkan di sisi jalan ini, sedangkan jalan Boulevard Famili Barat merupakan jalan perumahan yang sepi dan dimanfaatkan sebagai *drop off* samping. Terdapat jalur pedestrian pada sisi Barat dan Timur tapak yang kemudian akan diteruskan ke dalam tapak untuk

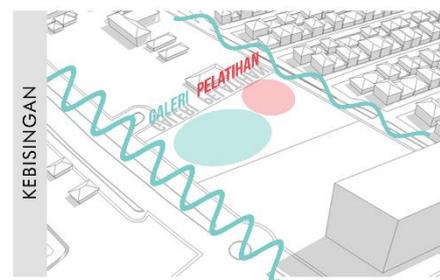
menarik pejalan kaki dari Loop, Ranch Market dan perumahan Darmo (Gambar 2.3). Area publik seperti retail dan galeri diletakkan dekat jalan arteri sedangkan area pengelola dan pelatihan yang memerlukan keheningan diletakkan dekat dengan jalan Famili Boulevard Barat (Gambar 2.4).



Gambar 2. 2. Analisa akses kendaraan pada tapak

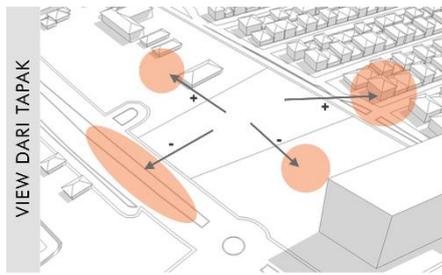


Gambar 2. 3. Analisa jalur pedestrian pada tapak

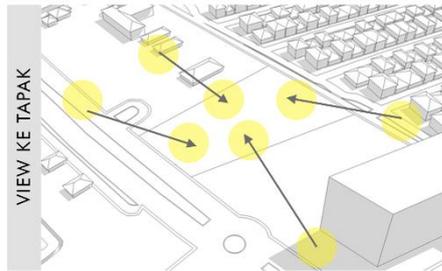


Gambar 2. 4. Analisa kebisingan tapak

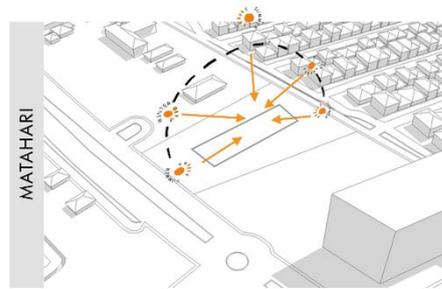
Selain itu, terdapat aspek *view* dan matahari yang juga mempengaruhi desain bangunan. Tidak terdapat banyak *view* dari tapak yang menarik sehingga solusinya adalah mendesain ruang luar berupa plaza sebagai *view* untuk bangunan (Gambar 2.5). Terdapat beberapa titik pada tapak yang merupakan *view* dari RS Nasional, Ranch Market, jalan arteri, dan jalan belakang (Gambar 2.6). Area ini kemudian didesain sebagai ruang luar dengan bentuk yang dapat menangkap mata orang yang lewat sehingga dapat menjadi objek pandang yang menarik. Tapak berbentuk persegi panjang dengan sisi pendek menghadap Barat-Timur (Gambar 2.7). Bangunan juga didesain memanjang dengan sisi pendek menghadap Barat-Timur dan bukaan berorientasi ke Utara-Selatan.



Gambar 2. 5. Analisa view dari tapak



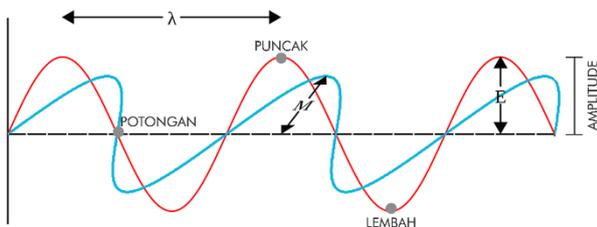
Gambar 2. 6. Analisa view ke tapak



Gambar 2. 7. Analisa arah matahari pada tapak

Pendekatan dan Konsep Desain

Untuk dapat menyelesaikan masalah desain, yaitu bagaimana suatu bangunan dapat merepresentasikan jati diri fotografi kepada masyarakat, maka pendekatan yang dipilih adalah pendekatan simbolik. Proses desain dengan pendekatan simbolik dimulai dengan merumuskan pengertian fotografi dan elemen terpenting fotografi, yaitu cahaya, dimana cahaya merupakan dua gelombang yang berjalan tegak lurus (Gambar 2.8). Kemudian menentukan cahaya atau *light* sebagai *referent*, dan konsep desain atau *signified* adalah "*Capture and Play with Light*" (Gambar 2.9).



Gambar 2. 8. Gelombang cahaya.



Gambar 2. 9. Konsep segitiga smiotika.

Kosep desain "*Capture and Play with Light*" diterapkan pada bangunan secara umum melalui permainan bentuk gelombang cahaya dan permainan pencahayaan alami maupun buatan pada bangunan (Gambar 2.9). Selain itu terdapat penerapan konsep secara mikro pada bangunan seperti pada bukaan, pemilihan material, emphasis bangunan, dan lain-lain (Gambar 2.10).



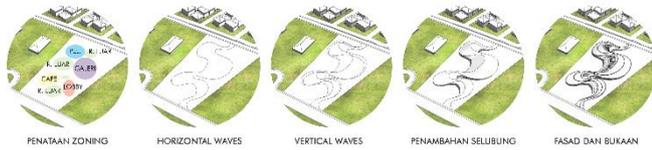
Gambar 2. 10. Penerapan konsep secara mikro

Perancangan Tapak dan Bangunan

Berikut adalah beberapa tahap transformasi bentuk dalam mendesain bangunan ini (gambar 2.11):

1. Penataan *zoning* sesuai dengan hasil analisa tapak. Cafe dan *lobby* berada di sisi depan dekat jalan arteri. Galeri berada di tengah, sedangkan pengelola dan pelatihan di area belakang yang hening.
2. Membuat garis lengkung horisontal sesuai dengan penataan ruang dalam dan ruang luar dari *zoning* yang sudah ada.

- Membuat garis lengkung vertikal di sepanjang garis denah untuk membuat ketinggian atau volume bangunan sesuai kebutuhan jumlah lantai.
- Menghubungkan keempat garis lengkung baik horisontal dan vertikal untuk membentuk suatu massa utuh dengan selubung yang melengkung dan bergelombang.
- Menambahkan bukaan dan fasad sesuai dengan analisa dan konsep bangunan. Bukaan berorientasi ke Utara-Selatan.



Gambar 2. 11. Transformasi bentuk

Secara keseluruhan, terdapat empat zona utama dalam bangunan yaitu penerima, retail, galeri dan pelatihan. Selain itu terdapat juga ruang luar berupa plaza dan drop off. Zona publik berada di depan, dekat jalan arteri, sedangkan zona pelatihan di area belakang. Masing-masing area memiliki drop off tersendiri. Sedangkan untuk plaza diletakkan di tengah tapak sebagai view untuk bangunan dan tempat bersosialisasi (Gambar 2.11).



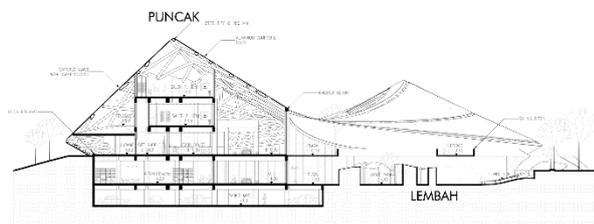
Gambar 2. 11. Zoning dan penataan massa

Penerapan Konsep Mikro

Penerapan konsep bangunan secara mikro adalah sebagai berikut:

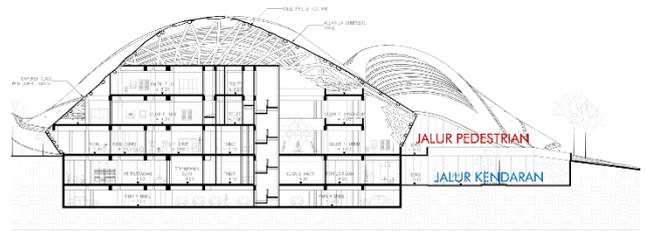
1. Desain Ruang Luar

Menerapkan konsep puncak dan lembah sama halnya dengan gelombang. Dalam penerapan desain, bangunan berperan sebagai puncak dan ruang luar sebagai lembah (Gambar 2.12). Ruang luar memiliki dua elevasi, *upper plaza* dan *lower plaza* dimana bagian atas untuk kegiatan publik dan pameran, sedangkan bagian bawah lebih difokuskan pada kegiatan pemotretan *outdoor*.



Gambar 2.12. Potongan membujur

Untuk sirkulasi pada ruang luar, jalur pedestrian dan jalur kendaraan dipisah dengan perbedaan elevasi (Gambar 2.13). Jalur kendaraan diturunkan sedangkan jalur pedestrian ditinggikan sehingga tidak terjadi perpotongan antara jalur kendaraan dengan pedestrian.



Gambar 2.13. Potongan melintang

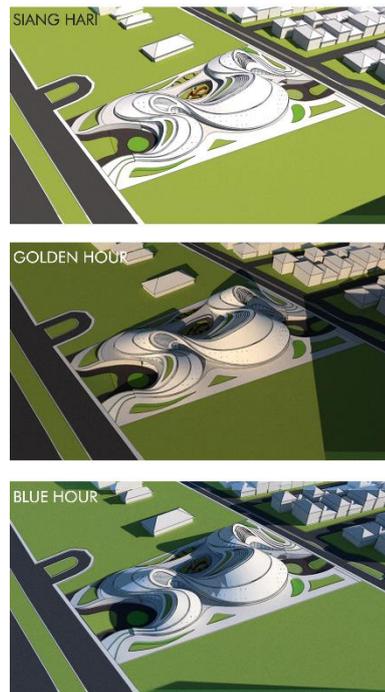
2. Bentuk dan Ekspresi Bangunan

Dalam gelombang terdapat istilah *amplitude* dimana dalam desain digunakan sebagai emphasis bangunan (Gambar 2.14). *Amplitude* terbesar secara horisontal dan vertikal, berfungsi meng-*highlight* fungsi utama bangunan yaitu galeri, kemudian diikuti oleh fungsi lain. *Amplitude* terbesar memiliki luasan terbesar dan jumlah lantai terbanyak.



Gambar 2.14. Site plan dan tampak utara

Material bangunan atau fasad menggunakan material ACP berwarna netral yang mampu memantulkan cahaya matahari secara maksimal, sehingga kesan bangunan akan berbeda-beda pada waktu siang, *golden hour* dan *blue hour* (Gambar 2.15).



Gambar 2.15. Perspektif eksterior pada jam yang berbeda-beda

3. Desain Bukaannya dan Pencahayaan

Bukaan pada fasad berfungsi untuk meneruskan cahaya ke dalam bangunan pada siang hari. Area yang membutuhkan cahaya alami memiliki bukaan yang besar untuk memaksimalkan cahaya yang masuk (Gambar 2.16). Sedangkan area yang tidak terlalu memerlukan cahaya alami diberi bukaan berupa garis gelombang yang lurus.



Gambar 2.16. Perspektif interior *cafe gallery*

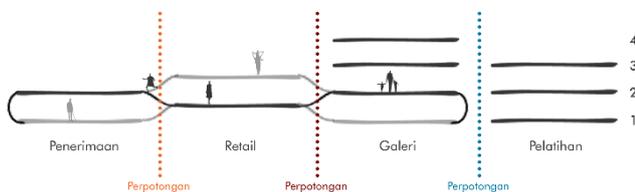
Kebalikan dengan pada siang hari, pada malam hari bangunan berfungsi memancarkan cahaya ke sekitarnya. Cahaya berasal dari lampu interior yang dipancarkan keluar melalui bukaan pada fasad. Kesan bangunan yang masif pada siang hari akan berubah menjadi kesan garis cahaya gelombang pada malam hari. Ruang luar juga didesain dapat memancarkan cahaya pada malam hari dengan menggunakan pencahayaan buatan (Gambar 2.17).



Gambar 2.17. Perspektif eksterior dan ruang luar pada malam hari

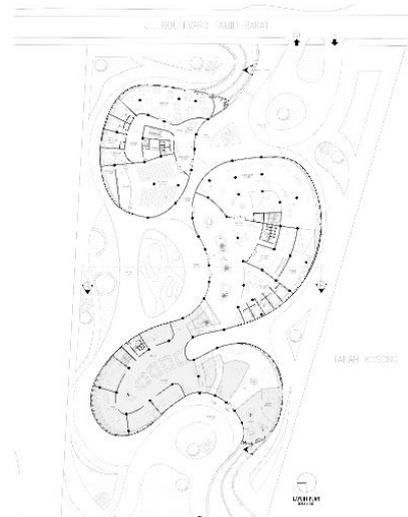
4. Sirkulasi dan Penataan Ruang

Bermain naik-turun pada sirkulasi antar ruang sehingga gelombang tidak hanya dinikmati secara visual saja tetapi juga secara motorik. Permainan gelombang pada sirkulasi diterapkan dengan sistem *split level* dan juga penggunaan ramp (Gambar 2.18).



Gambar 2.18. Diagram sirkulasi ruang dalam

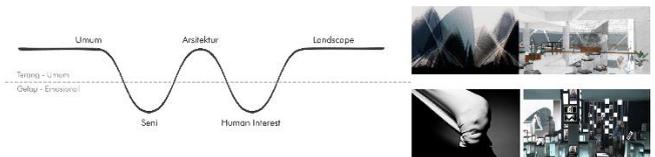
Titik perpotongan gelombang merupakan area transisi sehingga pada desain bangunan, perpotongan gelombang berfungsi sebagai area transisi dari atas ke bawah dan sebaliknya seperti pada ramp antara fasilitas penerima-retail dan retail-galeri. Perpotongan juga berfungsi sebagai transisi antar ruang luar yaitu pada area galeri dan pelatihan (Gambar 2.19).



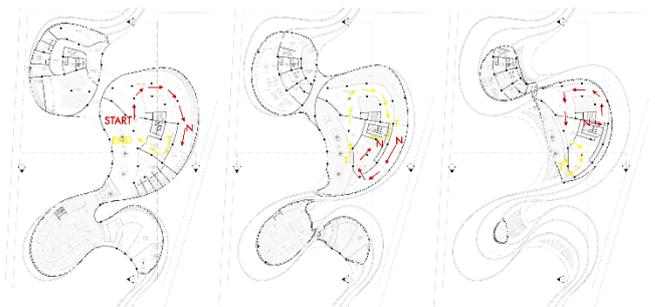
Gambar 2.19. *Layout plan*

5. Desain Ruang Galeri

Ruang galeri didesain dengan permainan naik-turunnya tingkat pencahayaan dan perasaan pengunjung. Area terang untuk fotografi yang dapat dinikmati secara langsung, sedangkan area gelap untuk fotografi yang menyimpan pesan tersirat (Gambar 2.20). Konsep *sequences* galeri didukung dengan sirkulasi ruang yang linear sehingga tahap-tahapan pada *sequences* dapat dirasakan secara berurutan (Gambar 2.21).



Gambar 2.20. Grafik *sequences* galeri



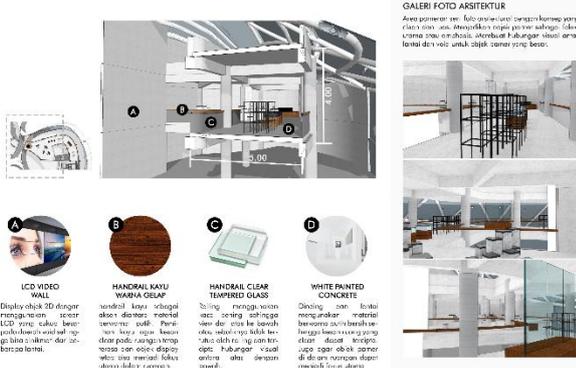
Gambar 2.21. Denah dan sirkulasi galeri

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang pada ruang-ruang dengan suasana yang berbeda antara lain.

1. Galeri Foto Arsitektur

Menerapkan konsep yang *clean* dan luas dengan pemilihan material yang berwarna bersih. Memiliki tujuan untuk menjadikan objek pameran sebagai fokus utama di dalam ruangan dengan menggunakan warna *display* yang kontras (Gambar 2.22).



Gambar 2.22. Pendalaman karakter ruang galeri foto arsitektur

2. Galeri Foto Seni

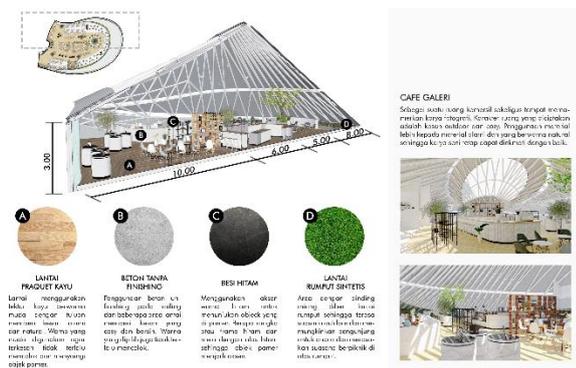
Memberi nuansa gelap yang dramatis dengan permainan iluminasi buatan untuk memunculkan seni dari cahaya tersebut. Kesan *glowing in the dark* diciptakan melalui objek *glowing* pada objek yang dipamerkan (Gambar 2.23).



Gambar 2.23. Pendalaman karakter ruang galeri foto seni

3. Café Gallery

Karakter ruang yang ingin diciptakan adalah kesan *outdoor* dan *cozy*. Menggunakan material alami dan natural, serta pemilihan warna yang kontras untuk *display* objek pameran (Gambar 2.24).



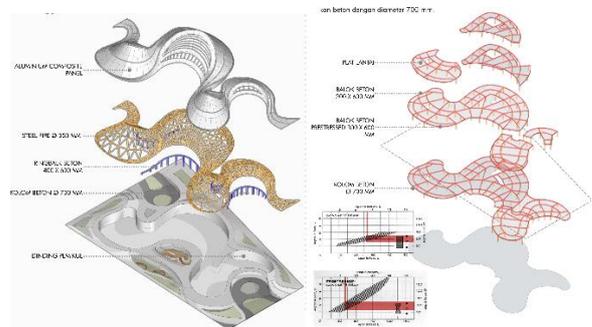
Gambar 2.24. Pendalaman karakter ruang *cafe gallery*

Sistem Struktur

Terdapat dua jenis sistem struktur pada Galeri dan Fasilitas Pelatihan Fotografi di Surabaya ini. Sistem struktur pertama adalah sistem struktur *diagrid* pada selubung bangunan (Gambar 2.25) berupa berupa baja pipa. Rangka *diagrid* yang melayang ditopang oleh *ringbalk* beton dan disalurkan ke kolom beton kemudian diteruskan ke pondasi. Sedangkan *diagrid* yang menempel ke tanah ditopang oleh balok pedestal

beton, supaya tidak langsung mengenai tanah dan ditopang oleh *retaining wall* pada *basement*.

Struktur ruang bagian dalam bersifat terpisah dari struktur selubung. Struktur dalam menggunakan sistem struktur rangka beton (Gambar 2.25) dengan bentang 5-8 m dan beton *prestressed* untuk bentang 10-12 m. Kolom juga menggunakan material beton.

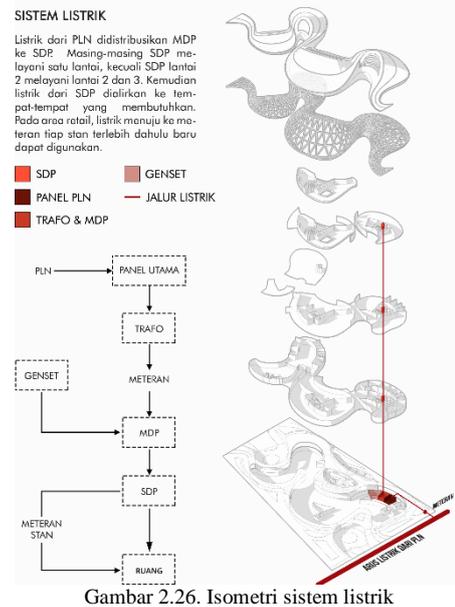


Gambar 2.25. Sistem struktur *diagrid* (kiri) dan struktur bagian dalam (kanan)

Sistem Utilitas

1. Sistem Listrik

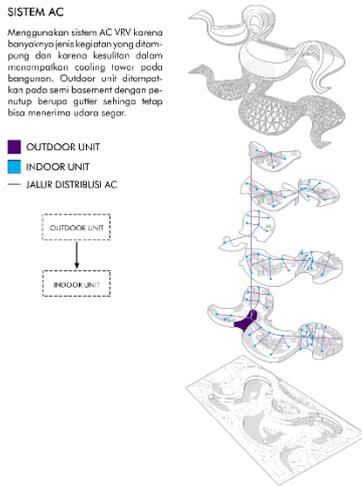
Listrik dari PLN didistribusikan melalui MDP ke SDP pada masing-masing lantai. Kemudian dari SDP listrik diteruskan ke tempat-tempat yang membutuhkan. Pada area retail, listrik menuju ke meteran tiap *stand* terlebih dahulu baru dapat digunakan (Gambar 2.26).



Gambar 2.26. Isometri sistem listrik

2. Sistem AC

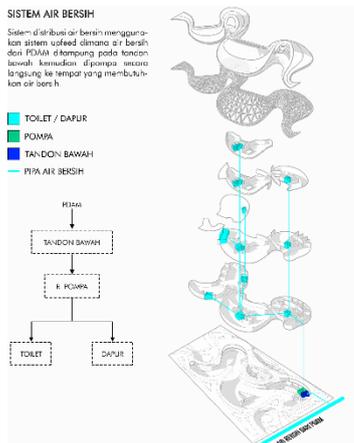
Sistem AC menggunakan AC VRV karena banyaknya jenis kegiatan yang ditampung dan karena kesulitan dalam menempatkan *cooling tower* pada bangunan. *Outdoor unit* ditempatkan pada semi *basement* dengan penutup berupa *gutter* sehingga *outdoor unit* tetap bisa menerima udara segar (Gambar 2.27).



Gambar 2. 27. Isometri sistem AC

3. Sistem Air Bersih

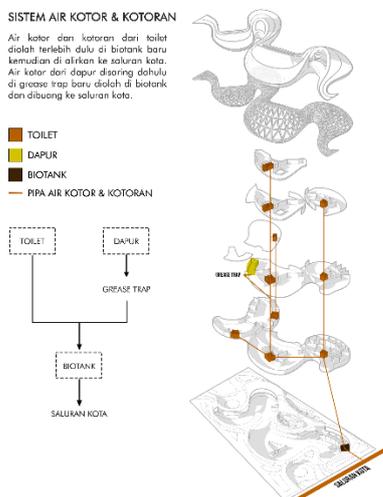
Sistem distribusi air bersih menggunakan sistem *upfeed* dimana air bersih dari PDAM ditampung pada tandon bawah kemudian dipompa secara langsung ke tempat yang membutuhkan air bersih (Gambar 2.28).



Gambar 2. 28. Isometri sistem air bersih

4. Sistem Air Kotor dan Kotoran

Air kotor dan kotoran dari toilet diolah terlebih dahulu di *biotank* baru kemudian dialirkan ke saluran kota. Sedangkan air kotor dari dapur disaring terlebih dahulu di *grease trap* baru diolah di *biotank* dan dibuang ke saluran kota (Gambar 2.29).



Gambar 2. 29. Isometri sistem air kotor dan kotoran

KESIMPULAN

Perancangan Galeri dan Fasilitas Pelatihan Fotografi di Surabaya diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan industri kreatif sektor fotografi baik di Surabaya maupun di Indonesia. Melalui sarana galeri, diharapkan fasilitas ini mampu menampung pameran yang bersifat memperkenalkan fotografi kepada masyarakat agar nilai seni foto dapat lebih dihargai. Selain itu, dengan fasilitas pelatihan yang disediakan, diharapkan para fotografer dapat mengasah *skill* dan berbagi ilmu bersama dengan fotografer lainnya.

Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan fotografi saat ini, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas galeri dan pelatihan yang mampu merepresentasikan jati diri fotografi kepada masyarakat umum, melalui bentuk bangunan yang muncul dari konsep "*Capture and Play with Light*" dan karakter ruang yang bermain dengan elemen pencahayaan. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat menghapus paradigma masyarakat yang menganggap fotografi hanya sekedar kegiatan memotret dan *men-jepret* dengan kamera, dan berusaha menambah wawasan masyarakat bahwa fotografi merupakan suatu seni yang indah dengan menggambarkan cahaya ke dalam media 2D.

DAFTAR PUSTAKA

Abdi, Yuyung. (2012). *Photography from My Eyes*. Jakarta: PT Gramedia

Darwis Triadi School of Photography. *Classes: Basic, Intermediate, Advanced, Special Class, and Photoshop*. Retrieved January 18, 2018, from <http://www.darwistriadischoolofphotography.com/CLASS ES.htm>

Dhetira, Aulia. (2016). *Darwis Triadi: Apresiasi Untuk Fotografer Profesional Masih Kurang*. Retrieved January 11, 2018, from <https://swa.co.id/swa/profile/profile-entrepreneur/darwis-triadi-apresiasi-untuk-fotografer-profesional-masih-kurang>

Handjoyo, S.M. & Canadarma, W.W. (2014). *Fasilitas Edukasi dan Galeri Komunitas Fotografi di Jember*. Surabaya: Universitas Kristen Petra

Harjanto, Renhard. (2016). *Surabaya Sukses Membuka Canon Photo Marathon Indonesia 2016*. Retrieved January 11, 2018, from <http://www.yangcanggih.com/2016/10/25/surabaya-sukses-membuka-canon-photomathon-indonesia-2016/#ZXloECXTYuXMFVf2.97>

Harris, Cyril M. (2005). *Dictionary of Architecture and Construction 4th edition*. New York: McGraw-Hill

Hukum Online. (2009). *Ketika Karya Foto Hanya Dihargai Sebungkus Rokok*. Retrieved January 11, 2018, from <http://www.hukumonline.com/berita/baca/hol22737/-ketika-karya-foto-hanya-dihargai-sebungkus-rokok>

Kelby, S. (2013). *The Digital Photography book, vol 3*. San Fransisco: Peachpit Press

Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek; Jilid 1*. Jakarta: Erlangga

Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek; Jilid 2*. Jakarta: Erlangga

Pradipta, Paksi. (2013). *Perkembangan Fotografi dari Masa ke Masa*. Retrieved January 11, 2018, from <http://pradiptaphotowork.blogspot.co.id/2013/06/perkembangan-fotografi-dari-masa-ke-masa.html>

Santoso, W.B. & Ghazali, Achmad. (2015). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Fotografi Nasional 2015-2019*. Bandung: PT Republik Solusi

Syaikhon, Ahmad. (2012). *Perkembangan Industri Fotografi di Indonesia*. Harian Ekonomi Neraca. Retrieved January 11, 2018, from <http://www.neraca.co.id/article/21631/perkembangan-industri-fotografi-di-indonesia>