

# Sekolah Tinggi Perfilman di Surabaya

Cindy Fransisca Tanrim, dan Agus Dwi Hariyanto  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: bor4kim92@gmail.com; adwi@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (human view) dari arah jalan ketintang madya. Sumber : penulis

**Abstrak** – Proyek Sekolah Tinggi Perfilman di Surabaya merupakan sekolah tinggi yang mewadahi kompleks lingkungan pendidikan terutama di bidang perfilman guna meningkatkan dan mengembangkan kemampuan generasi muda dengan sarana dan prasarana yang memenuhi kebutuhan aktivitas pengguna, keamanan dan kenyamanan. Latar belakang gagasan proyek ini adalah kurangnya fasilitas pendidikan formal bagi peminat perfilman di Indonesia. Selain itu generasi muda dan minat masyarakat dalam dunia seni film membutuhkan wadah untuk belajar dan mengembangkan diri dalam dunia perfilman. Oleh karena itu, perlu adanya kebutuhan fasilitas pendidikan formal dalam dunia seni perfilman di Surabaya.

Proyek ini didesain menggunakan pendekatan sistem dengan konsep “*Visual Integration*”, tujuannya mengaplikasikan dan mengintegrasikan beberapa sistem dalam bangunan yang berkaitan dengan kinerja visual untuk mencapai performa ruang yang maksimal. Selain itu didukung dengan pendalaman desain pencahayaan buatan untuk mencapai performa ruang yang sesuai dengan kebutuhan suasana ruang belajar perfilman.

**Kata Kunci:** Sekolah Film, Sistem, Visual Pencahayaan

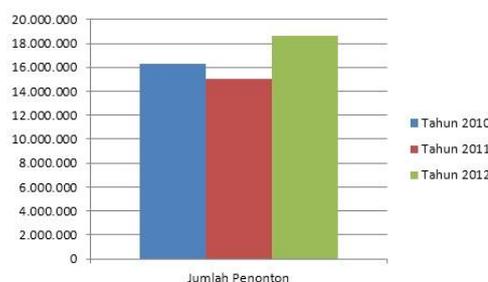
## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

SEIRING berjalannya waktu, perkembangan dunia perfilman di Indonesia mengalami naik turun baik dari segi produksi, kuantitas dan kualitas. Hal ini disebabkan insan perfilman Indonesia tidak bisa

berkutik menghadapi arus film impor. Selain itu, ditemukan banyak kendala mulai dari persoalan dana, SDM, hingga kebijakan pemerintah yang masih jauh dibandingkan dengan film dari luar negeri. Faktor yang mempengaruhi rendahnya mutu film Indonesia salah satunya adalah rendahnya kualitas teknis pelaku industri perfilman. Ini disebabkan kurangnya fasilitas pendidikan bagi generasi muda dan masyarakat untuk mengembangkan diri di dunia perfilman (*Kompasiana, 2014*).

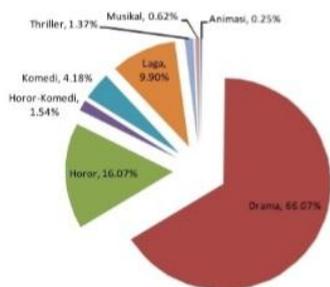
Berdasarkan data film Indonesia tahun, 2012 adalah salah satu tahun terbaik bagi perfilman Indonesia. Dan hal ini dapat dibuktikan oleh grafik pada gambar 1.1.



Gambar. 1.1. Grafik Inflasi Film Indonesia Tahun 2010-2012  
 Sumber: <http://filmindonesia.or.id>

Berdasarkan analisa, genre film menentukan tingkatan jumlah penonton. Jenis-jenis film yang biasa menjadi pilar *box office* film nasional pada tahun 2012 anjlok pendapatannya. Film horor yang paling kentara. Dalam segi kuantitas, film horor menempati 22% dari seluruh film Indonesia di tahun 2012, terbesar kedua

setelah film drama yang mencakup 54% perfilman nasional tahun 2012. Dalam segi daya serap penonton (gambar 1.2).



Gambar. 1.2. Presentase Penonton Film Indonesia Tahun 2012  
 Sumber: <http://filmindonesia.or.id>

Berdasarkan hasil grafik yang ada, dapat diungkapkan bahwa penggemar film-film Indonesia sekarang ini sebagian besar adalah remaja, sehingga produksi film menargetkan remaja sebagai target pasar perfilman Indonesia. Seorang aktor sekaligus sutradara terkenal, Deddy Mizwar menyatakan bahwa generasi muda memiliki bakat dan minat yang besar bagi kebangkitan perfilman Indonesia. Melalui tangan mereka, film-film Indonesia bisa maju lebih baik. Untuk itu Deddy Mizwar meminta kalangan Perguruan Tinggi untuk membuka fakultas atau jurusan perfilman, karena peran perguruan tinggi terhadap perfilman selama ini dinilai masih kurang. Dunia pendidikan mempunyai peran dalam membangun moral bangsa dari sisi audio visual, tapi peran itu belum terlihat (*Kompas*, 2004). Berdasarkan fakta-fakta tersebut, maka penulis mengusulkan proyek Sekolah Tinggi Perfilman di Surabaya.

**B. Rumusan Masalah**

Dalam mendesain proyek ini ada rumusan masalah yaitu

- Bagaimana merancang penataan dan pengolahan ruang pada Sekolah Tinggi Perfilman yang dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengguna;
- Bagaimana mengekspresikan bentuk Sekolah Tinggi Perfilman yang menunjukkan identitas kegiatan perfilman;
- Bagaimana menciptakan Sekolah Tinggi Perfilman yang dapat memberikan kenyamanan visual terhadap pengguna.

**C. Tujuan Perancangan**

Proyek ini didesain dengan tujuan menciptakan suatu wadah baru yang memberikan kompleks lingkungan pendidikan dengan program-program terencana dan intensif bagi kaum muda dalam mengenal dan mempelajari ilmu dunia perfilman dalam jangka waktu sesuai dengan program pendidikannya.

**D. Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1.3. Letak Lokasi Tapak. Sumber: Google Earth

Lokasi tapak berada di wilayah Surabaya Barat, Jl. Ketintang Madya yang bersebelahan dengan Universitas Merdeka Surabaya dan daerah tersebut merupakan kawasan distrik pendidikan. Batas tapak dengan sekitarnya, dapat dilihat pada gambar 1.4.



Gambar 1.4. Perbatasan Tapak. Sumber: penulis

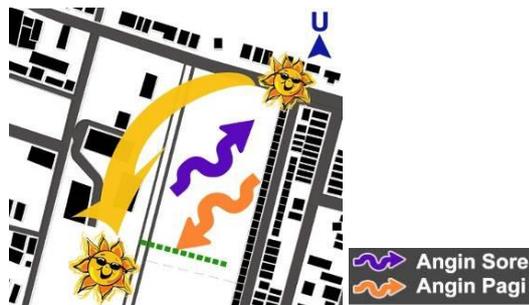
**Data Tapak**

Kota	: Surabaya
Kecamatan	: Jambangan
Kelurahan	: Karah
UP	: A. Yani
Luas lahan	: 17.589m <sup>2</sup>
Tata Guna Lahan	: Fasilitas Umum
KTB	: 65%
KDB	: 50%
KLB	: 150% (3 lantai)
GSB	: setengah lebar jalan
GSB samping	: 5m
KDH	: 10%

**DESAIN BANGUNAN**

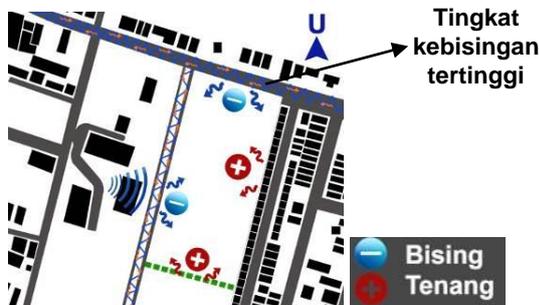
**A. Analisa Tapak dan Zoning**

Sinar matahari terbanyak adalah dari arah Utara, Barat dan Timur. Maka orientasi bangunan diusahakan agar bidang yang terkena sinar matahari langsung adalah bidang yang lebih kecil atau dinding permukaan berbentuk melengkung. Hal ini berguna untuk memperkecil permukaan yang terkena sinar matahari langsung. Selain itu, orientasi bangunan juga memperhatikan arah angin yang melewati tapak (gambar 2.1).



Gambar. 2.1. Data dan Analisa Tapak terhadap lahan. Sumber: penulis.

Jalan utama dan satu-satunya untuk mengakses tapak adalah di sebelah barat laut. Penempatan *entrance* bangunan diarahkan ke jalan utama agar mudah untuk ditangkap oleh mata pengunjung yang melewati jalan tersebut. Jalan di depan tapak memiliki tingkat kepadatan sirkulasi yang cukup tinggi sehingga dapat menyebabkan tingkat kebisingan yang cukup tinggi pula (gambar 2.2). Sedangkan sisi jalur samping di sisi barat mempunyai tingkat kebisingan rendah, karena merupakan jalan kawasan terpadu yang terpisah dari jalan luar.



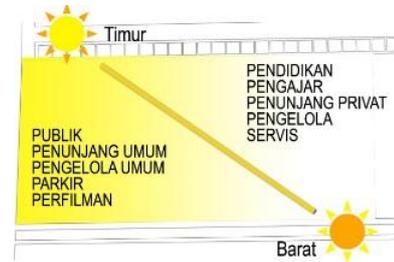
Gambar. 2.2. Data dan Analisa Tapak terhadap jalan. Sumber: data pribadi

Letak tapak yang dikelilingi oleh jalan pada kedua sisinya dengan tingkat kebisingan yang berbeda, mengakibatkan pembagian *zoning* yang berbeda pula. Pembagian *zoning* berdasarkan kebisingan terhadap jalan dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar. 2.3. Data dan Analisa Zoning terhadap jalan. Sumber: penulis

Tapak pada sisi panjang yang menghadap ke arah barat laut dimanfaatkan sebagai arah orientasi *entrance* bangunan. Gambar 2.4 menunjukkan pembagian *zoning* berdasarkan orientasi matahari.



Gambar. 2.4. Data dan Analisa Zoning terhadap matahari Sumber: penulis

**B. Pendekatan Perancangan**

Dalam merancang proyek ini penulis memilih pendekatan sistem.



Gambar. 2.5. Pendekatan Sistem. Sumber: data pribadi.

Berdasarkan permasalahan desain, sistem integrasi yang digunakan mengacu pada literatur “*The Building Systems Integration Handbook*” oleh Richard D Rush (1986). Selain itu, berdasarkan kebutuhan akan Sekolah Tinggi Perfilman, sistem tersebut diintegrasikan dengan sistem spasial dan visual (gambar 2.6).



Gambar. 2.6. Penggunaan Sistem Integrasi berdasarkan Permasalahan Desain. Sumber: Richard D Rush.

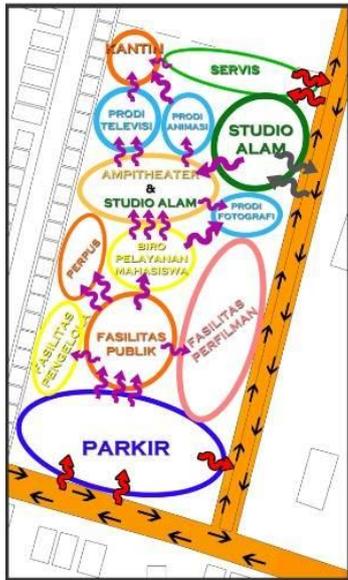
**C. Konsep Perancangan**

Berdasarkan pendekatan sistem yang dipilih, konsep perancangan yang digunakan adalah “*Visual Integration*”. Konsep ini mengaplikasikan dan menggabungkan beberapa sistem yang berkaitan dengan visual guna mencapai performa ruang yang maksimal (gambar 2.7).



Gambar. 2.7. Integrasi antar Sistem Visual dan beberapa sistem. Sumber: penulis.

D. Integrasi Konteks Lingkungan



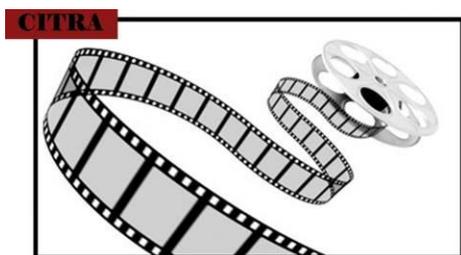
Gambar. 2.8. Zoning pada tapak. Sumber: penulis

Berdasarkan Analisa Tapak, maka penataan zoning adalah sebagai berikut:

- Fasilitas publik merupakan akses utama untuk bangunan ini dan juga merupakan tempat akses fasilitas perfilman dan fasilitas pengelola.
- Fasilitas penunjang diletakkan di dekat fasilitas publik, guna mudah diakses oleh pengguna dan pengunjung.
- Fasilitas pendidikan diletakkan di bagian belakang, guna mengurangi kebisingan yang tinggi dari jalan utama.
- Area kantin di dekat cafe untuk memudahkan loading area khusus *Food & Beverage*.
- Area *amphitheater* berada di tengah, guna menjadi aksien di bangunan tersebut serta untuk memudahkan pengunjung berorientasi.
- Area *outdoor* diletakkan terintegrasi dengan fasilitas pendidikan untuk memudahkan akses ke dalam bangunan.

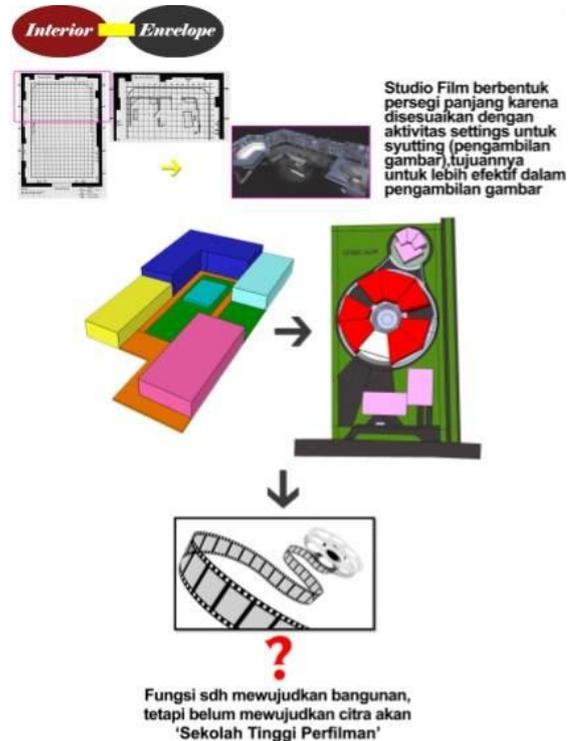
E. Perancangan

Proyek ini tidak hanya menggunakan pendekatan sistem, tetapi juga mengangkat citra yang mengidentitaskan kegiatan perfilman. Citra yang digunakan adalah sebuah pita roll film yang identitasnya merupakan simbol dari kegiatan perfilman. Citra tersebut diwujudkan ke dalam bangunan Sekolah Tinggi Perfilman dan dikaitkan dengan sistem integrasi dan fungsi bangunan (gambar 2.9).



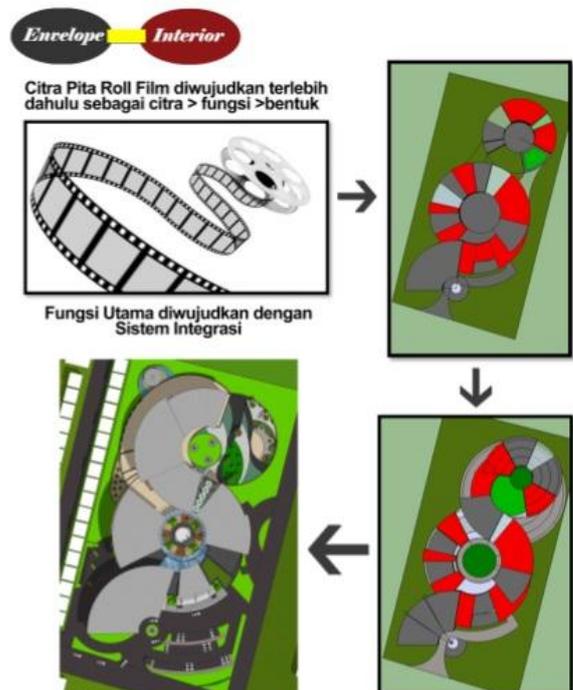
Gambar. 2.9. Citra Pita Roll Film. Sumber: google search

Hubungan antara citra, sistem, dan fungsi tersebut menghasilkan transformasi bentuk sesuai penerapan konsep. Yang pertama adalah integrasi sistem interior dengan *envelope* yang dapat dilihat pada gambar 2.10.



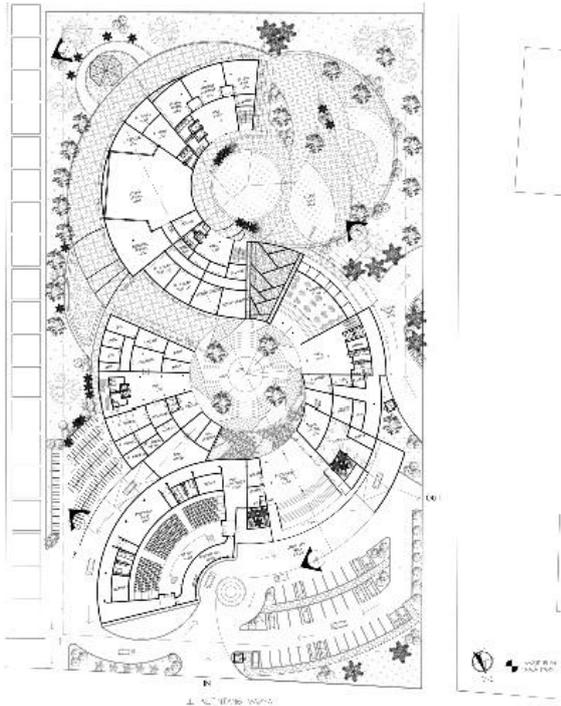
Gambar. 2.10. Transformasi Bentuk berdasarkan sistem integrasi antar interior dengan *envelope*. Sumber: penulis.

Bentuk yang pertama kurang mewujudkan citra Sekolah Tinggi Perfilman, oleh karena itu penulis mentransformasikan kembali dengan memakai sistem *envelope*. Hasil transformasi dapat dilihat pada gambar 2.11.



Gambar. 2.11. Transformasi Bentuk berdasarkan sistem integrasi antar *envelope* dengan interior. Sumber: penulis.

F. Denah Layout



Gambar. 2.12. Denah Layout plan. Sumber: penulis

Gambar 2.12 merupakan denah *layout plan* yang dihasilkan dari integrasi *zoning*, hubungan antar ruang dan konteks lingkungan.

G. Suasana Bangunan

Selain citra yang diwujudkan ke dalam bangunan, citra juga diwujudkan ke dalam suasana. Proyek ini didukung beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain yang berada di dalam *indoor* yaitu Retail, *Department Store* (sebagai *anchor tenant*), Cafe, Kantor, Area Servis, dan lain-lain.

Suasana bagian *entrance* dibuat terbuka. Tujuannya mengajak pengunjung agar dapat merasakan suasana yang seakan-akan berada di dalam film layar lebar. Sedangkan untuk bagian tengah terdapat *amphitheater* dengan perbedaan elevasi yang ingin memberikan kesan bagi pengunjung berada di dalam putaran roll film (gambar 2.13).



Gambar. 2.13. Suasana Bangunan ; atas : (ki-ka) R.Parkir, Entrance Bangunan; bawah : (ki-ka) Selasar, Amphitheater. Sumber: penulis

Selain itu fasilitas *outdoor* antara lain *Amphitheater*, *Area Plaza*, *Area Duduk Outdoor*, *Studio Alam*, *Skybridge*, *Cafe Outdoor*, *Cafe Rooftop*. Dapat dilihat pada gambar 2.14.



Gambar 2.14. Fasilitas bangunan outdoor; atas: (ki-ka) Skybridge, Plaza; bawah: (ki-ka) Studio Alam, Hall Pendidikan. Sumber: penulis.

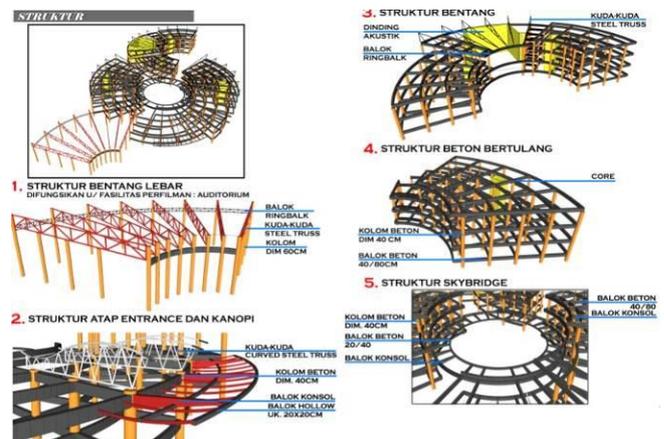
Suasana bagian *skybridge*, dimana interiornya dibuat menggunakan elemen garis tujuannya membuat pengguna dapat merasakan keberadaan di dalam *frame* yang berbeda. Selain itu, suasana di ruang terbuka berfungsi sebagai penghubung antar massa yang memiliki vista ke dalam bangunan (gambar 2.15).



Gambar 2.15. Fasilitas bangunan outdoor; atas: (ki-ka) Pendopo, Plaza; bawah: (ki-ka) Area Duduk Outdoor, Skybridge. Sumber: penulis.

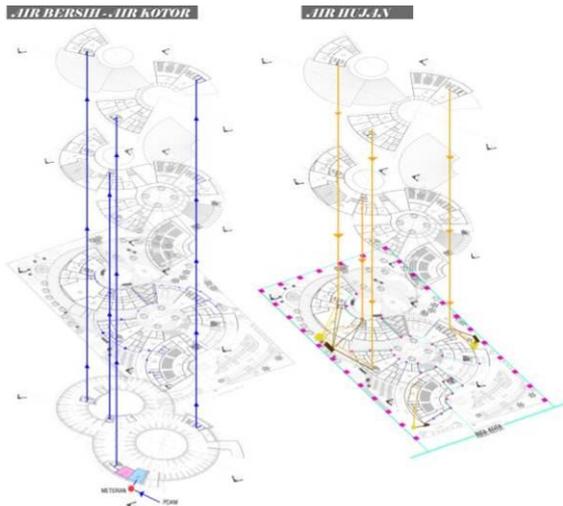
H. Integrasi Sistem Struktur

Untuk memaksimalkan fungsi dalam ruang, membutuhkan integrasi antara sistem struktur dengan sistem spasial. Hasil integrasi dapat dilihat gambar 2.16.



Gambar 2.16. Sistem Struktur. Sumber: penulis.

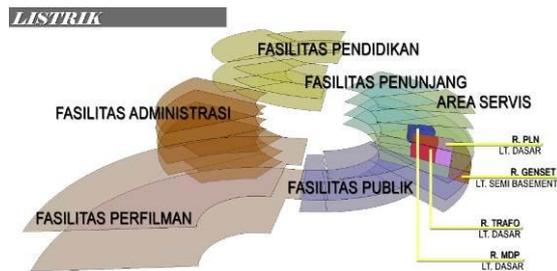
I. Sistem Utilitas



Gambar 2.17. Sistem Utilitas Sanitasi. Sumber: penulis

Sistem Distribusi Sanitasi

Air bersih : PDAM → meteran → tandon bawah → pompa → toilet (sist. *up feed*)  
 Air kotor : pipa → bak kontrol → sumur resapan  
 Kotoran : pipa → septictank → sumur resapan  
 Air Hujan : talang → pipa → bak kontrol → taman / saluran kota



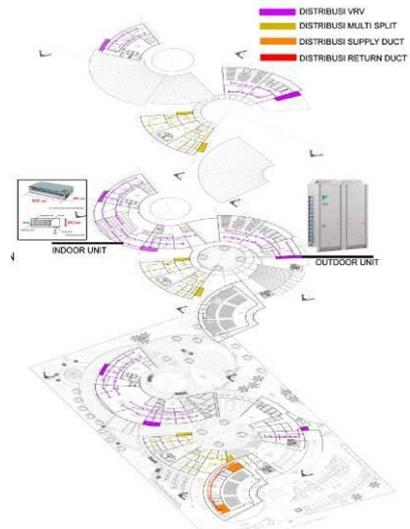
Gambar 2.18. Sistem Utilitas Listrik. Sumber: penulis

Sistem Distribusi Listrik

PLN : Listrik kota → R.PLN → trafo → panel utama → sub panel → distribusi listrik  
 Genset: BBM → genset → panel utama → sub panel → distribusi listrik

Penghawaan Aktif

Sistem penghawaan aktif menggunakan 3 sistem penghawaan pada bangunan. Diantaranya sistem vrv digunakan di area pendidikan dan penunjang, sistem all air (*central*) digunakan di area perfilman, sedangkan sistem multi split digunakan untuk area pengelola (gambar 2.19).



Gambar 2.19. Sistem Utilitas Penghawaan. Sumber: penulis

J. Pendalaman Perancangan

Untuk menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman pencahayaan buatan (*lighting*). Ruang yang dijadikan objek studi adalah studio produksi.

Studio Produksi merupakan studio belajar *shooting* (pengambilan gambar) untuk kegiatan mahasiswa di bidang perfilman. Terdapat 2 sistem pencahayaan yang dirancang, yakni:

1. *General Lighting* / Pencahayaan Umum

Merupakan sistem pencahayaan yang menjadi sumber penerangan utama. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata. Berikut perhitungan dan jenis penggunaan lampu.

**General Lighting** menggunakan LED TUBE  
**Spesifikasi Lampu**  
 Tipe : ST8A-HF 27 W/840 1500mm  
 Lumen : 3400 Lumens  
 Wattage : 27 Watt  
 Voltage : 230 Volt  
 Light color : Cool White  
 Color Temperature : 4000K

**Tipe Luminaire**  
 Tipe : LDV AREA ECG 4000 K 600 x 600  
 Installation : Recessed / Suspended mounting  
 Cu : 0,32 (sesuai tabel SNI)



$$RCR = 2,5 \times H \times Kell / Luas = 2,5 \times 8 \times 86,6 / 426 = 4,06$$

Ket: Tabel SNI tingkat pencahayaan yang dibutuhkan untuk studio : 250 lux

$$E = (L \times N) \times Cu \times LLL / A$$

$$250 = (3400 \times N) \times 0,50 \times 0,8 / 426$$

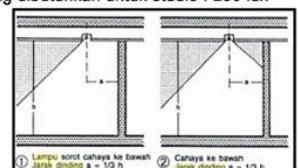
$$N = 83,3 > 83 \text{ lampu}$$

Perhitungan Jarak antar Lampu:

$$A(\text{JARAK}) = Sc \times H = 0,5 \times 8 = 4m$$

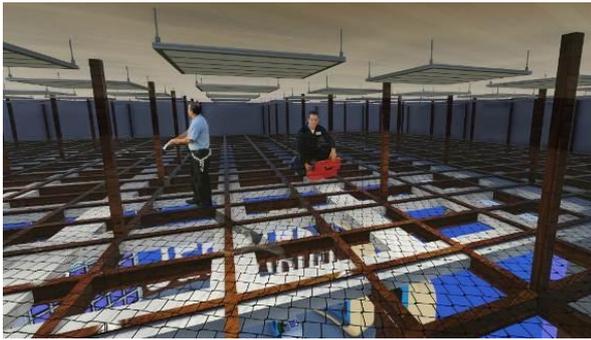
Perhitungan Jarak Lampu dari dinding:

$$A(\text{JARAK DINDING}) = 1/3 \times H = 1/3 \times 8 = 2,64 > 2,6m$$



Gambar 2.20. Perhitungan Penggunaan *General Lighting*. Sumber: penulis

Pemasangan *general lighting* sebagian diletakkan di area *maintenance* dan di area rangka grid lampu. Suasana peletakan lampu general pada gambar 2.21.



Gambar 2.21. Peletakan Tempat *General Lighting*. Sumber: penulis

2. *Accent Lighting / Spot Lighting*

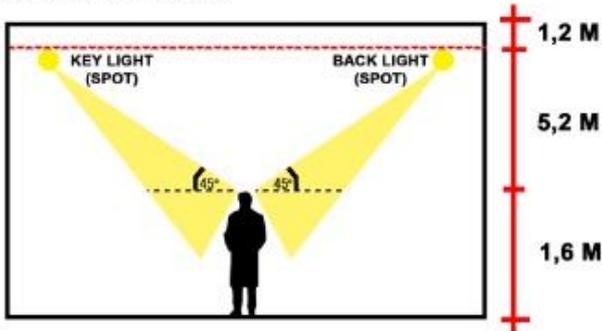
Digunakan untuk menyorot atau memfokuskan pada suatu obyek agar dapat terlihat. *Accent lighting* menggunakan *spotlight* karena dapat menghasilkan bias cahaya yang kuat dan menghasilkan fokus pada obyek yang dituju. Sistem *Accent Lighting* dalam studio produksi terdapat 3 teknik pencahayaan: “*KEY LIGHT, FILL LIGHT, BACK LIGHT*” seperti terlihat pada gambar 2.22.

**KEYLIGHT & BACKLIGHT (spotlight)**

>> diletakkan pada sudut 45° diatas (*KEYLIGHT*) & dibelakang (*BACKLIGHT*) subyek

Untuk spotlighting menggunakan 4 x pencahayaan umum

>> E = 250 x 4 = 1000 lux



$$E = I / d^2$$

$$1000 = I / (5,2)^2$$

$$I = 27.040 \text{ lumens} \gg \text{mencari jenis lampu}$$

**KEYLIGHT, BACKLIGHT** menggunakan HMI Fresnel

Spesifikasi Lampu

Tipe : HMI 400 W/SE  
Lumen : 33000 Lumens  
Wattage : 400 Watt  
Voltage : 70 Volt  
Color Temp : 6000K



>> **FILL LIGHT** ditempatkan bersebrangan dengan subyek yang jaraknya sama dengan **KEYLIGHT**, tetapi intensitas pencahayaannya 1/2 dari **KEYLIGHT**, maka menggunakan Fluorescent Flood.

Spesifikasi Lampu

Tipe : Studioline 55 W/ 5600K  
Lumen : 3800 Lumens  
Wattage : 55 Watt  
Voltage : 100 Volt  
Color Temp : 5600K



Gambar 2.22. Perhitungan Penggunaan *Accent Lighting*. Sumber: penulis

*Accent Lighting* dipasang di area rangka grid lampu dengan jarak ketentuan 1200 x 600 mm dari dinding 2m. Untuk pemasangan lampunya bisa dilakukan banyak cara diantaranya digantung dengan menggunakan harmonika dan juga bisa di tegakkan secara vertikal. Suasana peletakan lampu *accent* dapat terlihat pada gambar 2.23.



Gambar 2.23. Peletakan Tempat *General Lighting*. Sumber: penulis

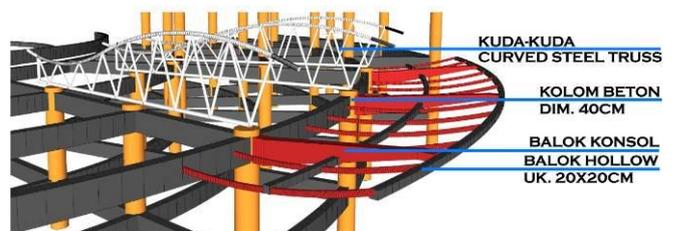
K. Integrasi Detail Atap dan Kanopi pada Entrance

Suasana bagian *entrance* dibuat terbuka, tujuannya adalah mengajak pengunjung dapat merasakan berada di dalam film layar lebar. Oleh karena itu, atap pada *entrance* dibuat melengkung agar dapat merasakan kesan kemegahan bagi orang yang melewatinya. Selain itu juga terdapat *curved* kanopi yang di integrasikan dengan penutup atapnya. Perspektif suasana *entrance* dapat terlihat pada gambar 2.24.



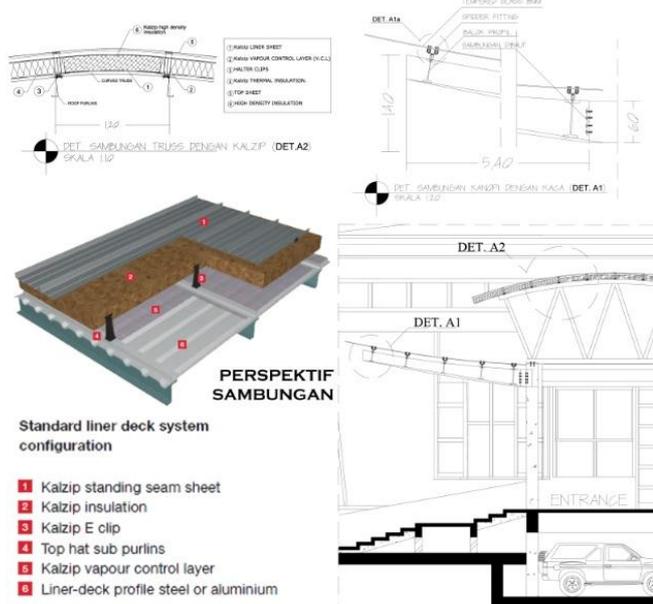
Gambar 2.24. Perspektif Suasana Entrance. Sumber: penulis

**STRUKTUR ATAP ENTRANCE DAN KANOPI**



Gambar 2.25. Integrasi Struktur Atap dengan Kanopi. Sumber: penulis

Penutup atap menggunakan bahan *metal calzip* dengan struktur *curved steel truss* di integrasikan dengan kanopi yang menggunakan bahan kaca tempered dengan ketebalan 10 mm dengan struktur konsol. Gambar detail dapat dilihat pada gambar 2.26.



Gambar 2.26. Integrasi Detail Atap dan Kanopi pada Entrance.  
Sumber: penulis

L. Tampak

Gambar 2.27 dan 2.28 adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari arah sebelah utara dan barat. Tampak pada bangunan ini dibuat asimetris dan lebih dinamis dengan memainkan komposisi elemen garis dan bidang yang beda ukurannya. Penataan komposisi ini mengikuti bentuk lengkungan pada bangunan dengan tujuan menunjukkan citra pada perfilman di dalam bangunan ini.



Gambar 2.27. Tampak bangunan dari arah utara. Sumber: penulis



Gambar 2.28. Tampak bangunan dari arah barat. Sumber: penulis

KESIMPULAN

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh tingginya minat masyarakat Surabaya maupun luar kota yang ingin belajar lebih dalam tentang dunia seni film namun fasilitas yang ada kurang memadai. Fasilitas pendidikan formal ini berfungsi memadai kompleks lingkungan pendidikan di bidang perfilman. Proses perancangan menggunakan pendekatan sistem dengan konsep “Visual Integration” untuk menyelesaikan permasalahan dalam merancang penataan dan pengolahan ruang pada Sekolah Tinggi Perfilman. Sedangkan pendalaman pencahayaan

buatan dipilih untuk menunjukkan hasil integrasi visual dengan beberapa sistem bangunan. Kehadiran bangunan ini diharapkan dapat mengembangkan bakat dan minat masyarakat kota Surabaya terhadap dunia perfilman di Indonesia, selain itu diharapkan mampu menghadapi persaingan dunia perfilman secara internasional.

DAFTAR PUSTAKA

Baksin, Askurifai. *Membuat Film Indi Itu Gampang*. Bandung: Katarsis, 2003.

Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya tahun 2010-2012 (Peta Letak/Lokasi Perencanaan)*. Surabaya: BAPPEKO Surabaya, 2010.

Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya tahun 2010-2012 (Peta Penggunaan Lahan Eksisting)*. Surabaya: Author, 2010.

Badan Perencanaan Pembangunan Kota Manado. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado tahun 2010-2012 (Peta Rencana Pola Ruang)*. Surabaya: Author, 2010.

Ching, Francis D. K. *Arsitektur : Bentuk, Ruang Dan Susunannya*. (2<sup>nd</sup> ed). (Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans). Jakarta: Erlangga, 1996.

Crosbie, M.J.; Watson D. *Time-Saver Standards for Architectural Design*. New York: McGraw-Hill, 1997.

“Deddy Mizwar Minta Perguruan Tinggi Buka Fakultas Film.” *Kompas Cyber Media*. 21 Juni 2014. 22 Desember, 2014 <<http://www.kompas.com/kompascetak/1894/21/jateng/film11.htm>>

Fitri. “Rasio Dosen Tetap Terhadap Mahasiswa.” 17 Juli 2014. 14 Januari, 2014 <<http://www.kopertis12.or.id/2014/07/17/rasio-dosen-tetap-terhadap-mahasiswa.html>>

“Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum.” JDih Surabaya. 2015. 10 Januari, 2015 <<http://jdih.surabaya.go.id/produk2.php?type=perwali>>

Littlefield, David (Ed.). *Metric Handbook Planning and Design Data*. (3<sup>rd</sup> ed). Oxford: Elsevier Ltd, 2008.

Millerson G; Owens J. *Television Production*. (14<sup>th</sup> ed). Oxford: Elsevier Ltd, 2009.

Neufert, Ernst & Peter. *Architects’ Data*. (3<sup>rd</sup> ed). Oxford: Blackwell Science Ltd, 2001.

Panero, Julius and Martin Zelnik. *Human Dimension & Interior Space*. New York: Whitney Library of Design, 1979.

Pickard, Quentin (Ed.). *The Architects’ Handbook*. Oxford: Blackwell Science Ltd, 2002.

R. Sleeper, Harold. *Building Planning and Design Standards*. USA: John Wiley&Son,INC, 1955.

Riyanto, Andi. *Materi Perfilman*. 1 Juli 2011. 24 Desember, 2014 <<http://andikpi.blogspot.com/2011/07/materi-perfilman.html>>

Rush, Richard D. *The Building Systems Integration Handbook*. Oxford : Butterworth - heinemann, 1986.

Said, Salim. *Profil Dunia Film Indonesia*. Hal.95. Jakarta: Grafiti Pers, 1982.

Sumarno, Marselli. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Grasindo, 1996.

“Surabaya”. *Google Earth*. 2015. January 5, 2015 <<http://earth.google.com/>>