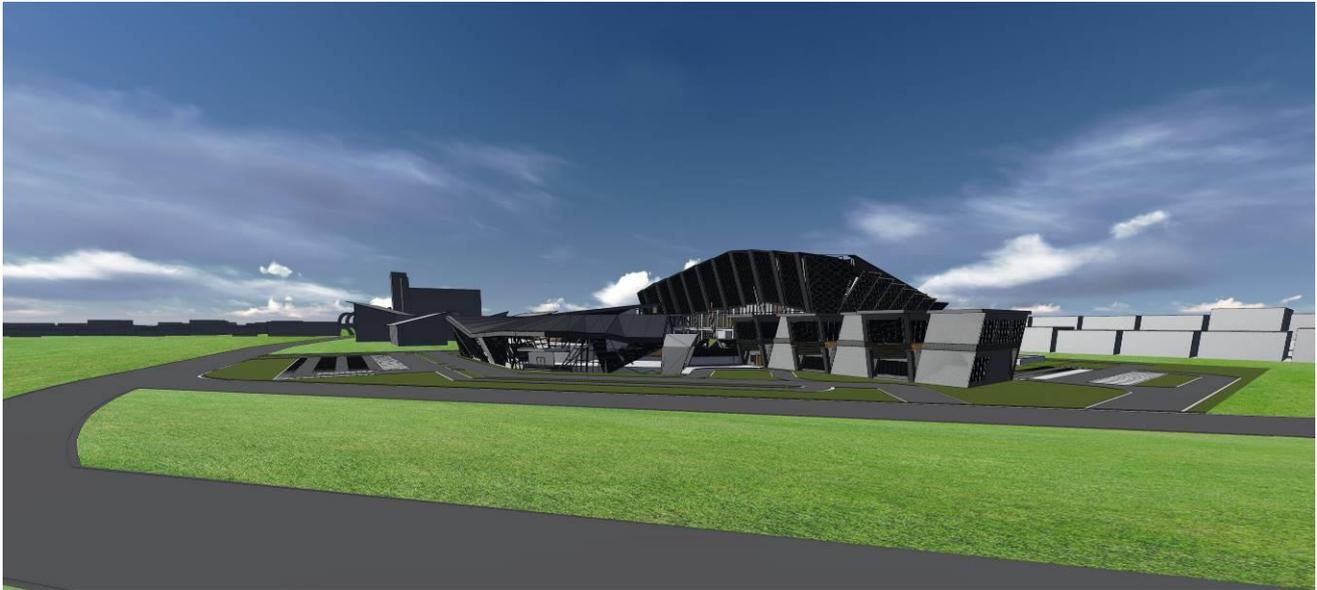


Gedung Pertunjukan Sendratari Tradisional Jawa Timur di Surabaya

Mellisa Stefani Yolino dan Esti Asih Nurdiah
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: mellisastefani@rocketmail.com; estian@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*human view*) dari Jalan Citraraya Unesa.

ABSTRAK

Jawa Timur kaya akan kultur dan kesenian tradisional seperti tari-tarian, drama, dan seni pertunjukan lainnya. Sayangnya, pada zaman modern ini banyak generasi muda yang mengabaikan kesenian lokal dan tradisional, dan kemudian memilih untuk mengikuti kebudayaan modern dari luar negeri. Hal ini disebabkan oleh kurangnya fasilitas kebudayaan yang modern, representatif, atraktif dan mampu mempertunjukkan kesenian tradisional Jawa Timur dalam bentuk yang modern, sehingga kesenian tradisional dapat dinikmati dengan cara kontemporer.

Oleh karena itu, proyek tugas akhir ini ditujukan untuk membuat desain fasilitas yang dapat mengakomodasi kebutuhan kesenian drama dan tari tradisional Jawa Timur. Fasilitas ini memiliki gedung pertunjukan yang dapat mengakomodasi hingga 1250 orang dan dilengkapi dengan proyektor, backdrop 3-dimensi, dan platform yang disesuaikan pada panggung, dan MEE yang canggih. Selain gedung pertunjukan, fasilitas ini juga memiliki information center, galeri sendratari tradisional Jawa Timur, pelatihan untuk tari, drama dan musik tradisional, juga terdapat fasilitas tambahan seperti toko souvenir dan food court.

Masalah desain yang digunakan pada proyek ini adalah untuk menciptakan fasilitas modern yang tidak hanya merespon konteks urban namun juga menunjukkan identitas kesenian dan kultur Jawa Timur pada bangunan. Simbolisme dari orang Jawa Timur yang dikenal dengan perilakunya yang terbuka dan tegas digunakan sebagai konsep desain. Oleh karena itu, desain geometri dari bangunan diambil dari geometri dari tari Remo. Untuk menunjukkan identitas kesenian, kultur dan suasana dari Jawa Timur, pendekatan karakter ruang digunakan untuk mengembangkan perancangan proyek ini, contohnya menggunakan ornamen motif batik Jawa Timur pada secondary skin.

Kata Kunci: G Gedung Pertunjukan, Sendratari Tradisional Jawa Timur, Surabaya, Simbolik

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Gambar 1.1. Macam-macam seni pertunjukan tradisional Jawa Timur, (searah jarum jam) Tari Jaranan, Tari Reyog, Wayang Orang, Tari Remo. (Sumber: <http://infobimo.blogspot.com/2014/11/sejarah-tari-remo.html>)

INDONESIA terkenal sebagai negara yang memiliki kebudayaan yang tinggi, luhur dan beragam. Dengan potensi yang dimilikinya, sudah seharusnya ada upaya dalam pelestariannya. Namun seiring dengan masuknya budaya asing ke Indonesia sebagai bagian dari globalisasi, kebudayaan dan kesenian tradisional Indonesia sedikit demi sedikit ditinggalkan oleh

masyarakat Indonesia. Anak muda zaman sekarang lebih mencintai budaya luar dibanding budaya asli Indonesia.



Gambar 1.2. Beberapa gedung pertunjukan di Surabaya,(searah jarum jam) Gedung Cak Durasim, THR, Balai Pemuda,dan Ciputra Hall.

Hal tersebut juga dikarenakan minimnya pelestarian budaya dan kesenian tradisional yang diadakan baik oleh pemerintah ataupun instansi pribadi. Fasilitas untuk apresiasi seni dan humaniora di Surabaya terasa masih sangat kurang (*Surabaya Miskin Fasilitas Apresiasi Seni dan Humaniora*, Kompas 2010, 5 November).Pemerintah Kota (Pemkot) dan para seniman dianggap sebagai pihak yang paling mampu untuk memperbaiki kondisi ini. Dilihat dari jumlah pun tidak mumpuni untuk mewedahi ekspresi seni dan aktualisasi seni di Surabaya. Oleh karena itu perlu dibangun lagi gedung kesenian di Surabaya (Cahyadi, 2013).

Oleh karena alasan diatas, muncul ide perancangan fasilitas Gedung Pertunjukan Sendratari Tradisional Jawa Timur di Surabaya. Gedung Pertunjukan yang ingin dicapai adalah gedung pertunjukan yang menampilkan pertunjukan sendratari tradisional namun dapat dikemas dengan cara modern/kontemporer. Tujuannya, supaya masyarakat modern mau kembali menikmati pertunjukan tradisional, dengan membuang kesan kuno dari pertunjukan tradisional itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah utama dalam desain fasilitas ini adalah bagaimana desain gedung pertunjukan sendratari tradisional jawa timur yang sesuai dengan masyarakat (konteks) Surabaya modern.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari fasilitas ini adalah supaya masyarakat kota modern mau untuk kembali menikmati kesenian tradisional.

2. PERANCANGAN BANGUNAN

Untuk mencapai tujuan desain, perancangan difokuskan pada penataan aktivitas, kegiatan dan fasilitas ruang pada gedung pertunjukan.

A. Program Aktivitas

Pertunjukan yang ditampung pada fasilitas ini utamanya adala kesenian drama, tari-tarian dan pertunjukan tradisional Jawa Timur. Tidak menutup kemungkinan, pengadaan gabungan dari sendratari daerah/lokal Jawa Timur. Beberapa kesenian yang termasuk adalah tari Remo, tari Jaranan, tari Reyog, Ludruk, dan Wayang Orang.

Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Musikal Kolaborasi	Ludruk	Tari Reyog	Wayang Orang	Tari Remo	Tari Jaranan	Musikal Kolaborasi	Ludruk	Tari Reyog	Wayang Orang	Musikal Kolaborasi	Ludruk	Tari Reyog	Wayang Orang	Musikal Kolaborasi	Ludruk	Tari Reyog	Wayang Orang	Musikal Kolaborasi	Ludruk	Tari Reyog	Wayang Orang	Musikal Kolaborasi	Ludruk
Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
Tari Jaranan	Tari Remo	Wayang Orang	Musikal Kolaborasi	Ludruk	Tari Reyog	Wayang Orang	Musikal Kolaborasi	Ludruk	Tari Reyog	Wayang Orang	Musikal Kolaborasi	Ludruk	Tari Reyog	Wayang Orang	Musikal Kolaborasi	Ludruk	Tari Reyog	Wayang Orang	Musikal Kolaborasi	Ludruk	Tari Reyog	Wayang Orang	Musikal Kolaborasi

Tabel 2.1. Contoh perancangan jadwal pertunjukan dalam setahun

Diharapkan pada rancangan ini, pertunjukan dapat dilakukan secara bergantian (*alternate*) per 2 atau 4 minggu. Hal ini dilakukan untuk menghindari kebosanan dari penonton, namun cukup memberi waktu untuk pemain mempersiapkan pertunjukan dan peralatan panggung untuk pertunjukan selanjutnya



Gambar 2.1. Perpaduan tari Remo dan Bujangganong dari tari Jaranan pada Indonesia International Mask Festival (Sumber: <https://soloraya.files.wordpress.com/2014/09/festival-topeng-internasional-160914-ab-1.jpg?w=350&h=200&crop=1>)

B. Kebutuhan Ruang pada Gedung Pertunjukan Utama

Kebutuhan ruang menyesuaikan dari program aktivitas pada gedung pertunjukan. Beberapa kebutuhan ruang tersebut adalah panggung, tribun penonton dan ruang pemain pertunjukan. Kemudian ditambah dengan kebutuhan dari tujuan desain dimana menggunakan teknologi yang membutuhkan ruangan khusus.



Gambar 2.2. Pertunjukan tradisional dengan konsep moden di Devdan Show, Bali.

(Sumber : <http://www.carefreebaliolidays.com/wp-content/uploads/2013/08/tours-devdan-show3.jpg>)

Dengan konsep penyesuaian akan ruang tradisional pada masa lalu menjadi ruang modern yang sesuai dengan permintaan masyarakat modern. Aspek-aspek seperti kebaruan, efek visual dan kenyamanan penonton harus diperhatikan. Hal-hal tersebut yang kemudian dipadukan dalam desain ini, dengan cara variasi acara, penggunaan teknologi baru (proyeksi mapping), impresi cerita ditambah melalui 3d dekor

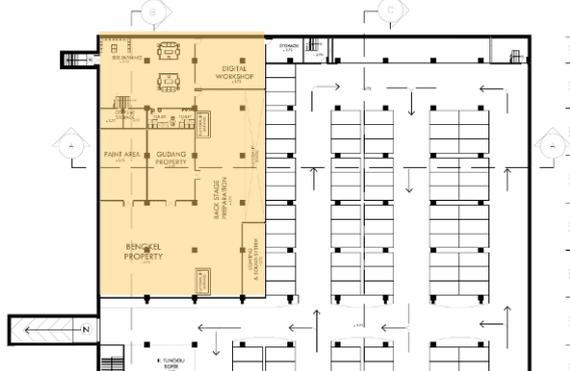
dan pencahayaan, juga kenyamanan visual, pengahawaan dan akustik.

Beberapa aspek perancangan yang kemudian dirancang untuk menjawab permasalahan dan tujuan dari desain proyek ini adalah panggung (*stage*), belakang panggung (*backstage*), pencahayaan (*lighting*), Proyektor, Akustika (*accoustic*), Tribun penonton, dan penghawaan udara aktif (*air conditioning*).

B. Back Stage

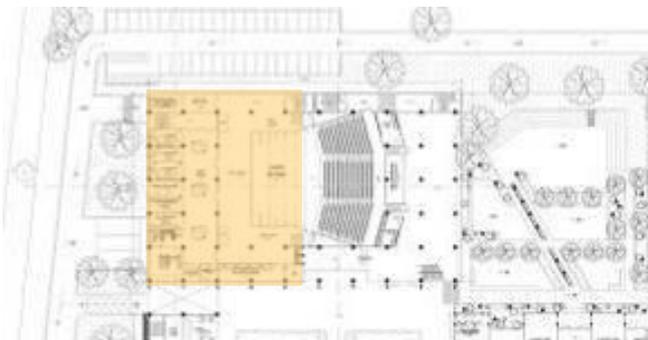
Backstage merupakan area persiapan dari pelaku seni (*performer*) (Gerchak pada Hardy, 2006). Pada fasilitas ini, area backstage terbagi pada 4 lantai di gedung pertunjukan, yaitu:

- Backstage pada semi basemen, terdapat loading dock yang terhubung dengan bengkel properti, berfungsi untuk persiapan dari properti panggung baik dalam bentuk 2 ataupun 3 dimensi. Bengkel properti juga dilengkapi oleh area mengecat, penyimpanan properti, area *sound & light system* dan digital workshop untuk persiapan produk digital. Terdapat pula side entrance pada area backstage yang mengarahkan pemain untuk ke lantai atas dimana persiapan pemain berlangsung. Area bawah stage dapat difungsikan sebagai persiapan pemain apabila muncul ke panggung melalui *platform* naik.



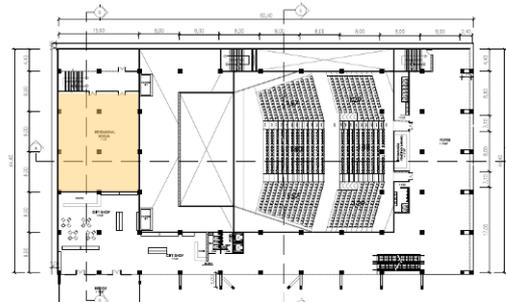
Gambar 2.3. Letak area backstage pada lantai dasar

- Pada lantai dasar, area backstage berhubungan langsung dengan panggung, sehingga persiapan pemain berada di lantai ini. Terdapat ruang ganti, ruang make-up, ruang persiapan (*backstage*) dan ruang ruang tunggu pemain (*green room*).



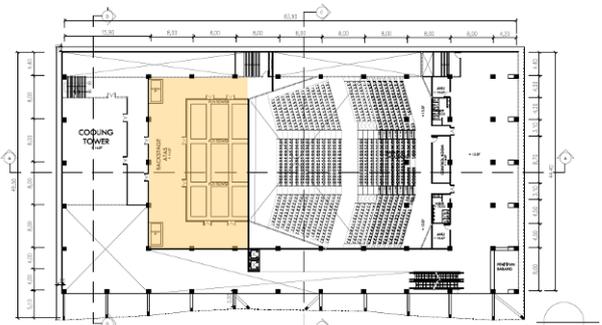
Gambar 2.4. Letak area backstage pada lantai dasar

- Area backstage pada lantai 2 digunakan untuk ruang pemanasan bagi pemain (*rehearsal room*)

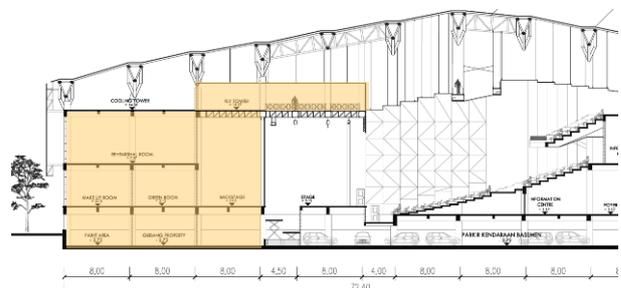


Gambar 2.5. Letak area backstage pada lantai 2

- Pada lantai teratas, terdapat *fly-tower* yang merupakan lantai atas dari panggung. Flytower menggunakan sistem *space truss* yang digantung pada *space truss* atap. Fungsi dari *fly-tower* ini untuk memungkinkan menurunkan properti panggung ataupun pemain dari atas ke bawah dengan cara digantung.



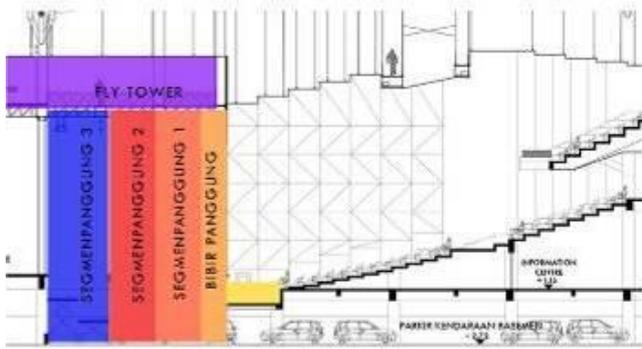
Gambar 2.6. Letak area backstage pada lantai 3



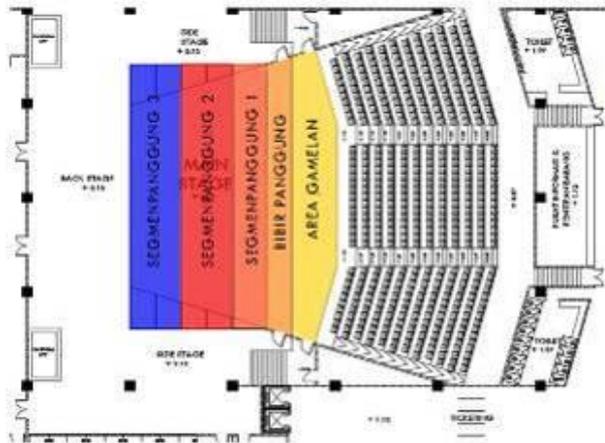
Gambar 2.7. Hubungan antar zona backstage dilihat dari potongan

C. Stage

Untuk mengakomodasi kebutuhan ruang yang beragam (antara sendratari satu dengan lainnya), dibuat stage yang bersegmen. Segmentasi digunakan supaya penguasaan panggung dapat sesuai dengan ruang gerak pada tiap sendratari. Misalnya, pementasan Ludruk membutuhkan ruang gerak yang lebih kecil dibanding tari Reyog. Panggung dibagi menjadi 4 (empat) segmen. Paling depan berupa bibir panggung, kemudian 3 segmen lainnya disekat oleh *roll-up screen*. Segmen 3, yang merupakan segmen terakhir, berupa panggung *platform* yang dapat dinaik-turunkan, diasumsikan dapat memberi kesan *grand* pada stage. Flytower diadakan untuk mengakomodasi properti panggung gantung ataupun menurunkan orang dari atas ke bawah.



Gambar 2.8. Pembagian stage dilihat dari potongan



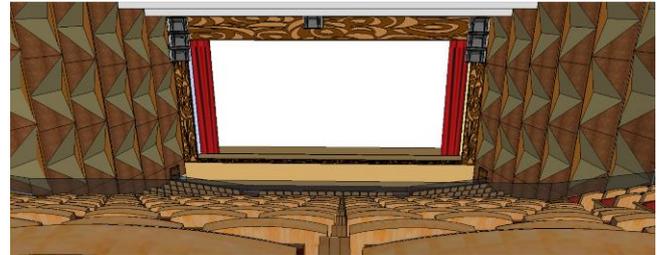
Gambar 2.9. Pembagian stage dilihat dari denah

Sisi samping kiri dan kanan pada panggung dibatasi dengan tirai tebal, dan bukan dinding, untuk menghubungkan dengan belakang panggung. Tujuannya supaya memudahkan dalam memasukan properti panggung 3 dimensi ke dalam panggung. Pada tiap segmentasi panggung terdapat 2 cela masukan pada tiap sisi kiri dan kanan.

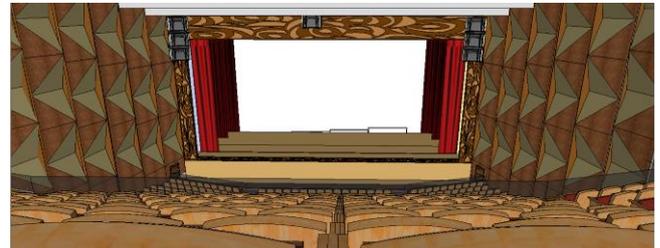
Properti panggung juga dapat diturunkan dari atas melalui *fly-tower*, ataupun dinaikkan melalui *platform* panggung. Karena properti harus dapat di pindahkan dengan cepat, pada area backstage terdapat 2 lift platform untuk memindahkan properti dari lantai basemen hingga ke panggung. Fleksibilitas dalam masuk keluarnya properti maupun pemain diharapkan dapat menambah elemen *surprise* dalam pertunjukan



Gambar 2.10. Interior dalam ruang pertunjukan pada saat tirai utama panggung tertutup dan menunjukkan bibir panggung



Gambar 2.11. Interior dalam ruang pertunjukan ketika tirai utama dibuka, menunjukkan bagian *screen 1*



Gambar 2.12. Interior dalam ruang pertunjukan ketika tirai utama dibuka, menunjukkan bagian *screen 2*



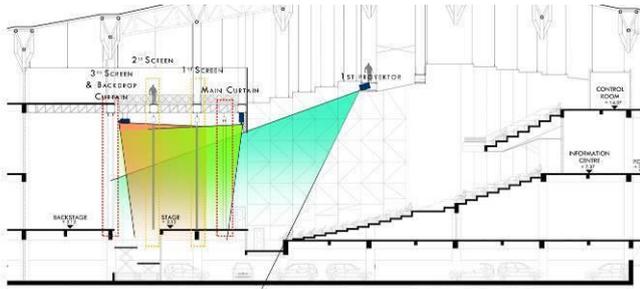
Gambar 2.13. Interior dalam ruang pertunjukan ketika tirai utama dibuka, menunjukkan panggung secara keseluruhan

D. Sistem Proyeksi

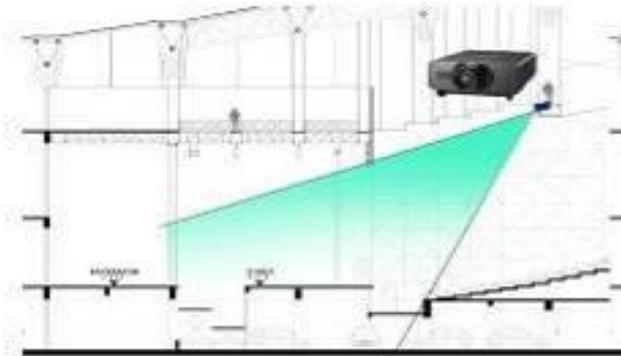
Sistem proyeksi digunakan sebagai pengganti dari dekorasi background pertunjukan konvensional. Keuntungan dari Sistem ini adalah :

- Interaktif
Background yang dihasilkan bisa disesuaikan dengan kebutuhan baik berupa gambar maupun video. 3D *mapping* juga memungkinkan proyeksi pada dekorasi temporer tiga dimensi.
- Hemat Ruang
Kebutuhan ruang yang dibutuhkan dalam sistem ini hanya ruang mesin proyektor dan bidang proyeksi yaitu *screen*. *Screen* yang digunakan merupakan *roll-up screen* yang membutuhkan ruang penyimpanan lebih kecil dibanding dekorasi *background* konvensional.
- Teknologi baru
Karena merupakan teknologi baru, sistem ini sangat mungkin dikembangkan lebih lanjut dengan software yang lebih baik kedepannya.

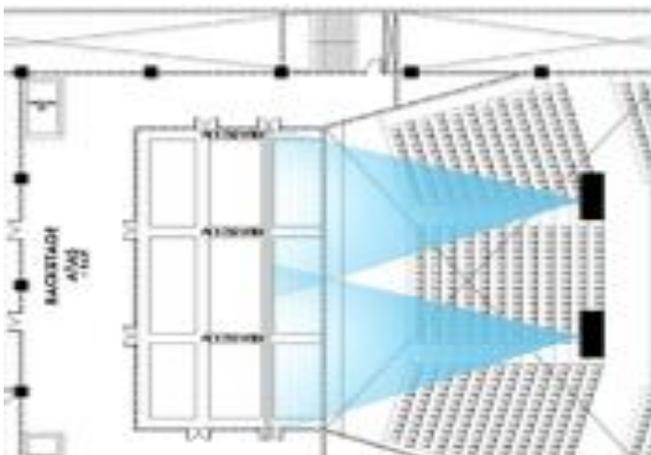
Terdapat 3(tiga) macam sistem proyeksi proyektor yang digunakan pada pertunjukan. Tiap sistem memiliki tujuan proyeksi yang berbeda. Proyektor 1 bertugas untuk melakukan proyeksi pada bagian lantai dan dekorasi temporer. Proyektor 2 bertugas melakukan proyeksi pada *screen 1* dan *screen 2*. Sedangkan *screen 3* diproyeksikan oleh Proyektor 3.



Gambar 2.14. Skematik arah proyeksi yang dari sistem proyektor yang digunakan

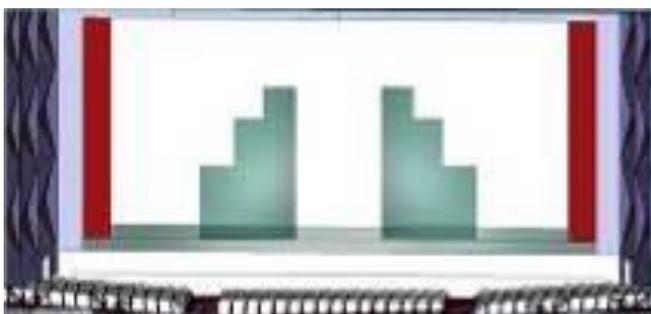


Gambar 2.15. Skematik arah proyeksi dari sistem proyeksi 1 dilihat dari potongan

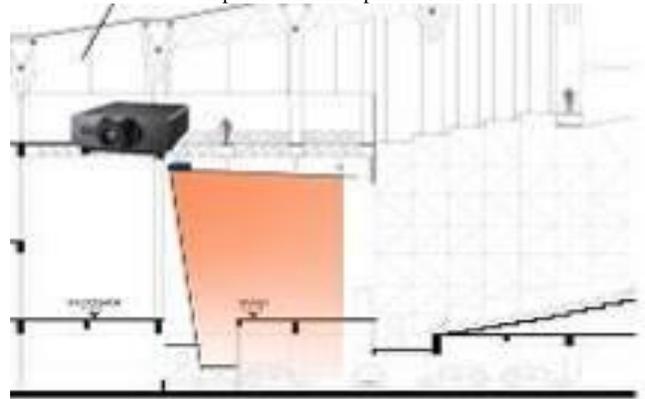


Gambar 2.16. Skematik arah proyeksi dari sistem proyeksi 1 dilihat dari denah

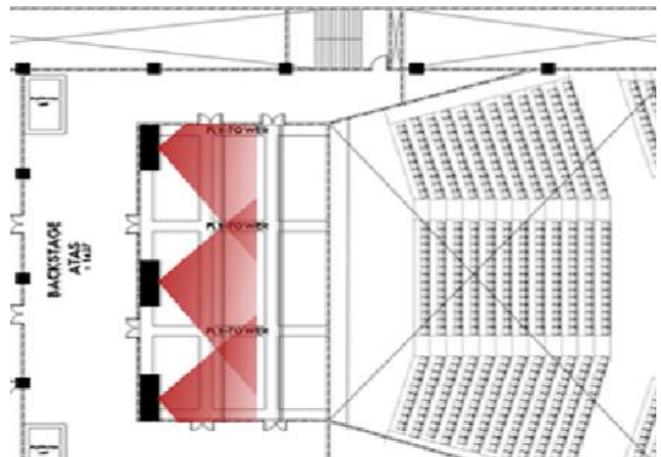
Pada sistem proyeksi 1 menggunakan 2 proyektor jenis *large venue* dengan kisaran terang 20.000 lm, contoh dari katalog Panasonic PT-D21K. Proyektor diletakkan pada *flytower* belakang yang terletak diatas tribun penonton. Proyeksi pada sistem 1, membutuhkan bantuan *setting* dari *software* supaya dapat dilakukan penyesuaian terhadap posisi dari background 3d yang posisinya temporer atau dapat berubah sesuai kebutuhan.



Gambar 2.17. Hasil proyeksi dari sistem proyeksi 1, yaitu pada objek 3d temporer dan lantai pada screen 1

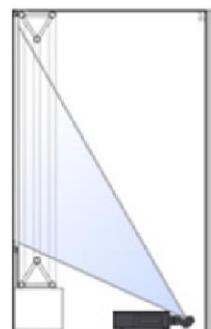


Gambar 2.18. Skematik arah proyeksi dari sistem proyeksi 2 dilihat dari potongan



Gambar 2.19. Skematik arah proyeksi dari sistem proyeksi 2 dilihat dari denah

Pada sistem proyeksi 2 menggunakan proyektor dengan permissalan tipe Panasonic PT-DZ870 ditambahkan dengan lensa ET-DLE030. Fungsi dari lensa tersebut supaya menghasilkan *short distance projection*/ proyeksi dalam jarak pendek. Pemasangan pada proyeksi ini terbalik sehingga proyektor harus menghadap berlawanan arah dengan tujuan proyeksi. Karena jarak proyeksi yang cenderung dekat, dibutuhkan total 3 proyektor pada sistem ini. Penyesuaian *software* pada sistem ini cenderung lebih mudah karena penyesuaian hanya diperlukan pada bagian *overlap* antar hasil 1 proyeksi dengan hasil proyeksi oleh proyektor lainnya.

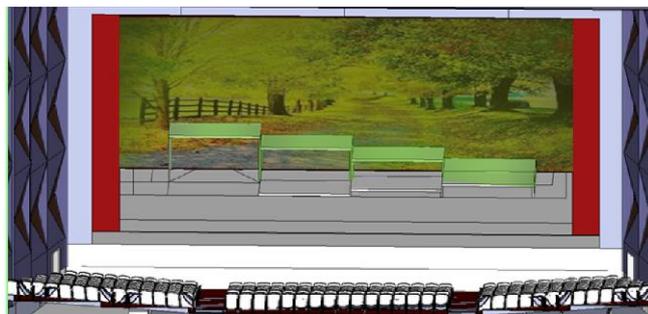


PT-DZ870 projectors with ET-DLE030 lenses are installed behind the screen

Gambar 2.20. Konsep pemasangan proyektor pada belakang layar, digunakan pada proyek ini perbedaan instalasi



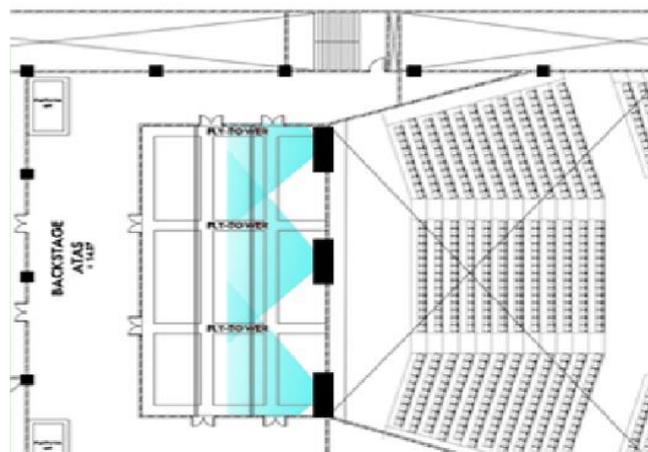
Gambar 2.20. Hasil proyeksi dari sistem proyeksi 2, yaitu *background* untuk tampilan dari *screen 1*



Gambar 2.23. Hasil proyeksi dari sistem proyeksi 3, yaitu *background* untuk *screen* belakang panggung dan lantai *platform* panggung.



Gambar 2.21. Skematik arah proyeksi dari sistem proyeksi 3 dilihat dari potongan



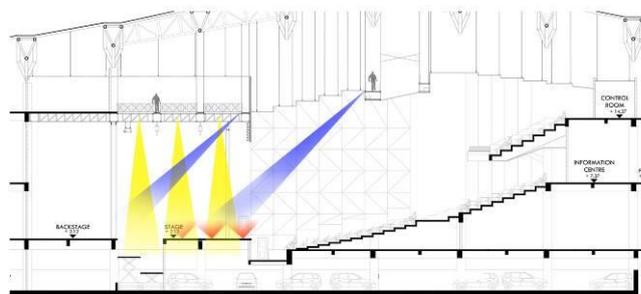
Gambar 2.22. Skematik arah proyeksi dari sistem proyeksi 3 dilihat dari denah

Pada sistem proyeksi 3 menggunakan proyektor yang sama dengan sistem 2, namun tidak menggunakan lensa balik. Sedangkan cara kerjanya lebih mirip dengan sistem proyeksi 1 dimana proyektor memproyeksikan gambar langsung ke depan. Sistem 3 berfungsi untuk memberi gambar pada *screen* paling belakang dan lantai pada *stage platform*. Penataan perlu dilakukan untuk menyesuaikan *overlapping* gambar hasil proyeksi antar proyektor. Penyesuaian juga dibutuhkan pada perubahan ketinggian *platform*.

E. Tata Cahaya

Untuk menunjang penggunaan proyektor pada pertunjukan, sistem pencahayaan perlu diatur supaya gambar hasil proyeksi tetap fokus dan terang. Hal ini ditempuh dengan cara :

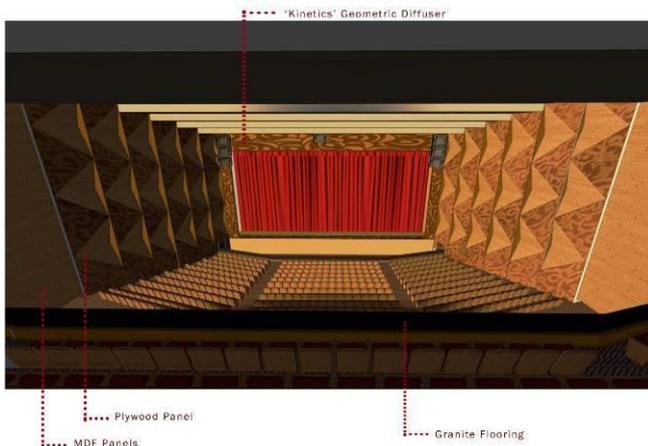
- Intensitas cahaya pada *screen* harus lebih besar dari intensitas cahaya pada panggung dan intensitas cahaya pada panggung harus lebih besar dari intensitas cahaya pada tribun penonton.
- Sebelum dan sesudah pertunjukan pencahayaan plafond dan dinding boleh dinyalakan. Namun, selama pertunjukan pencahayaan diminimalkan pada sirkulasi jalan dan tangga tribun penonton.
- Pencahayaan panggung dibagi menjadi 3 (tiga), yaitu sisi atas, sisi bawah, dan *follow spot light*.
- *Follow Spot Light* diletakkan pada bagian bawah *fly-tower* atas panggung dan atas tribun. Tujuannya supaya terdapat penyesuaian apabila *follow spot light* utama (atas tribun) tidak dapat mencapai sisi segmentasi 2 dan 3.
- Down Light ditanam pada lantai dari panggung pada segmentasi 1 dan 2



Gambar 2.20 Penataan pencahayaan pada panggung pertunjukan.

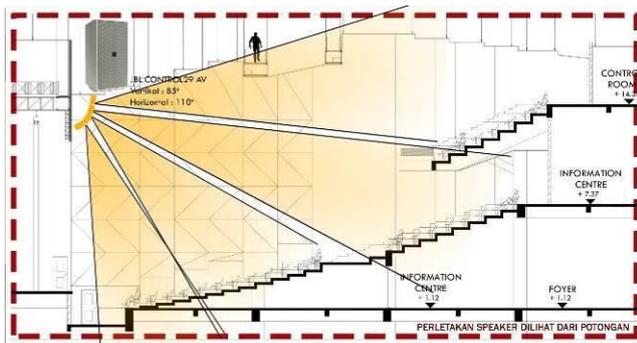
F. Tata Akustik

Akustika pada ruang pertunjukan menggunakan pengkondisian aktif dengan bantuan penguat suara. RT (*reverberation time*) yang dihasilkan diupayakan sesuai dengan standart pertunjukan opera (Egan, 1972 dan Doelle, 1972). Material granit digunakan pada lantai, kombinasi panel *plywood* dan MDF pada dinding dan *geometric diffuser* pada plafond.

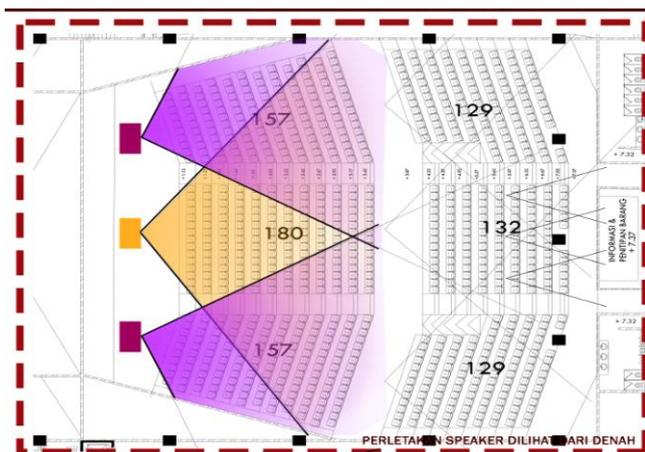


Gambar 2.21. Peletakan material pada ruang pertunjukan untuk kefungsihan akustik.

Pengeras suara diletakkan pada sisi kiri, tengah, dan kanan pada bagian atas dari dinding panggung. Pada tiap titik terpasang 4 buah *speaker* yang dipasang berderet pada tiap titiknya. Sehingga pada pengeras suara dapat mencapai hingga titik pendengar paling belakang pada tribun penonton.



Gambar 2.22. Penyebaran suara pengeras suara dilihat dari potongan



Gambar 2.23. Penyebaran suara pengeras suara dilihat dari denah

G. Tribun Penonton

Tribun penonton mampu menampung total 1250 orang untuk satu kali pertunjukan. Tribun penonton dibagi menjadi tribun bawah dan tribun balkon. Dengan rincian, tribun balkon dapat menampung 340 orang dan tribun bawah menampung 940 orang. Interior pada ruang pertunjukan menggunakan material yang disesuaikan dengan kebutuhan akustik (*lih.* Akustika Bangunan). Pemilihan warna

menggunakan warna tanah, yaitu coklat, orange, dan kuning. Dengan alasan, supaya pakaian tradisional yang dikenakan pada pentas tidak kalah mencolok oleh warna dari ruangan tersebut.



Gambar 2.24. Perspektif interior Ruang Pertunjukan, sebelum pertunjukan dan pada saat pertunjukan.

H. Sistem Penghawaan Udara

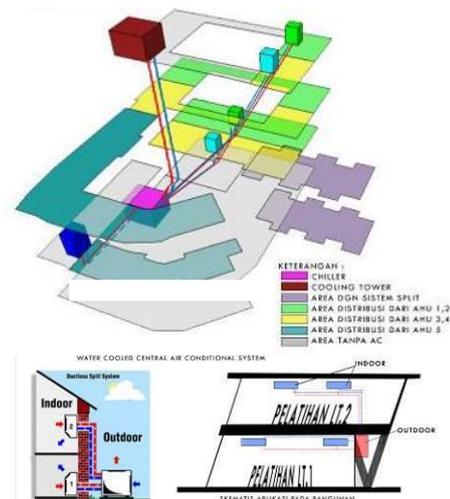
Sistem penghawaan udara pada gedung pelatihan menggunakan sistem *split*. Sedangkan, sistem sentral digunakan pada area *indoor* selain gedung pertunjukan.

Sistem *Split*

Unit Outdoor → Unit Indoor

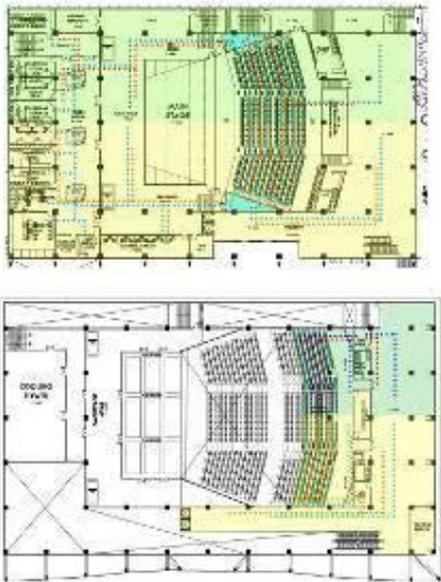
Sistem Sentral :

Cooling Tower → Chiller → AHU → ducting AC → Grill Udara Dingin → Grill Udara Balik → AHU → Chiller → Cooling Tower



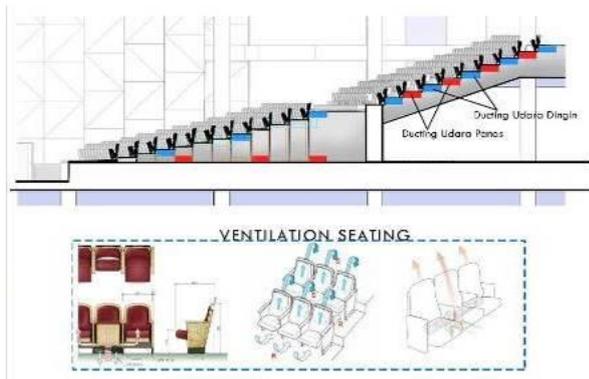
Gambar 2.25. Skematik Sistem Utilitas Penghawaan Sentral dan Utilitas Penghawaan *Split*. Sumber : Yolino,2015

Pada gedung pertunjukan area penyebaran ducting penghawaan dibagi menjadi sisi selatan dan sisi utara (*lih.* Gambar 2.26.).

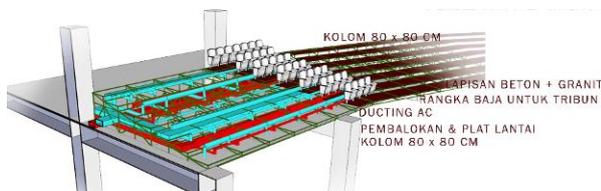


Gambar 2.26 Penataan sistem penghawaan di gedung pertunjukan pada denah

Unit *grill* pada gedung pertunjukan menggunakan sistem *ventilation seating*, dimana ducting udara dingin berada di belakang tempat duduk dan ducting udara balik diletakkan pada bawah tempat duduk.



Gambar 2.27. Ventilation seating pada potongan dan skematik kursi (Kato, 2015)



Gambar 2.28. Hubungan antara struktur dan ducting AC pada tribun penonton

3. KESIMPULAN

Proyek Gedung Pertunjukan Sendratari Tradisional Jawa Timur di Surabaya ini berusaha menghadirkan kembali kesenian tradisional Jawa Timur, khususnya drama, tari dan musik, supaya dapat kembali dinikmati oleh masyarakat kota modern ini. Dalam pencapaiannya, kesenian tradisional diupayakan tampil lebih modern/kontemporer. Karena itu, dibutuhkan penyesuaian pada program aktivitas, sistem pencahayaan, sistem akustik, sistem penghawaan, dan sistem sirkulasi pemain (penataan stage dan backstage)

DAFTAR REFERENSI

Aji, Bimo Kusumo (2014, 30 November). *Sejarah Tari Remo*. Diperoleh 16 Januari 2015, dari <http://infobimo.blogspot.com/2014/11/sejarah-tari-remo.html>

Anneahira. (2012, 3 Mei). *Mengenal Tari Kuda Lumping*. Diperoleh 16 Januari 2015, dari <http://www.anneahira.com/tari-kuda-lumping.htm>

Appleton, Ian. (1996). *Building Performing Arts: A Design and Development Guide*. Oxford: Elsevier

Cahyadi. (2013). *Surabaya : Kota Neraka Seni*. Diperoleh 5 Januari 2015, dari <http://indrajahyadi.blogspot.com/2013/01/surabaya-kota-neraka-seni.html>

Conte, David M. and Stephen Langley. (2007). *Theatre Management: Producing and Managing the Performing Arts*. Hollywood: Entertainment Pro

Doelle, Leslie L. (1972). *Environmental Acoustics*. USA: McGraw-Hill

Egan, M. David (1972). *Concept in Architectural Acoustics*. USA: McGraw-Hill

Hageman, Jack M and Brian E.P Beeston. (2008). *Contractor's Guide to the Building Code 6th.ed*. Carlsbad: Craftsman Book Co.

Hardy, Hugh. (2006). *Building Type Basics for: Performing Arts Facilities*. Canada: John Wiley & Sons, Inc

Hartono. (1980). *Reyog Ponorogo*. Jakarta: Balai Pustaka

Kato, Shinsuke. (2015). *Ventilation Seat (ZAC System)*. Diperoleh 8 Mei 2015, dari <http://www.kotobukiseat.com/products/auditorium/zacsystem/>

Kompas (2010). *Surabaya Miskin Fasilitas Apresiasi Seni dan Humaniora*. Kompas edisi 5 November 2010

Putra, Herma (2013, 19 Mei). *Tari Remo*. Diperoleh 16 Januari 2015, dari http://herma-putra.blogspot.com/2013/05/tari-remo_2557.html

Sedyawati, Edi. (1981). *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.

Soedarsono, R.M. (1999). *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Sutardi, Tedi. (2007). *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*. Bandung: Setia Purna Inves

---. (1996). *Indonesia Indah : Tari Tradisional Indonesia*. Jakarta: Yayasan Harapan Kita

---. (2007). *Fasilitas Berkesenian di Surabaya*. Diperoleh 27 Desember 2014, dari <https://brangwetan.wordpress.com/2007/10/03/fasilitas-berkesenian-di-surabaya/>

---. (2014). *Peta Peruntukan Kota Surabaya*. Diperoleh 9 Januari 2015, dari <http://dcktr.surabaya.go.id/petaperuntukan.php>