

Galeri Cerita Rakyat Jawa di Surabaya

Jessyca Felany Harifin dan Wanda K. Widigdo Canadarma
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: jessycafelany@gmail.com; wandaw@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif bangunan Galeri Cerita Rakyat Jawa di Surabaya

ABSTRAK

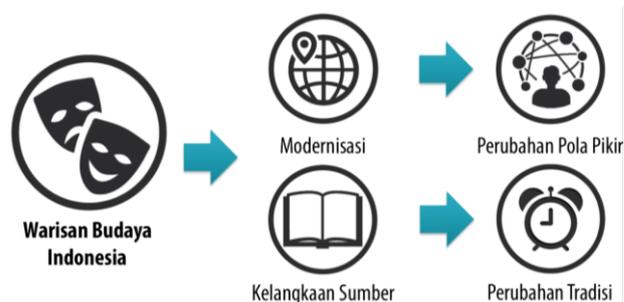
Galeri Cerita Rakyat Jawa di Surabaya adalah fasilitas yang memamerkan benda-benda atau karya seni yang berkaitan dengan cerita rakyat Jawa. Proyek ini dirancang dengan kesadaran akan cerita rakyat Jawa sebagai warisan budaya Indonesia yang mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Adapun fasilitas yang tersedia di proyek ini adalah galeri pameran, *hall of fame*, toko cinderamata, *workshop*, perpustakaan, teater terbuka, ruang multifungsi, kafe, dan lain-lain. Konsep perancangan bangunan ini menggunakan pendekatan simbolik untuk mengenalkan cerita rakyat Jawa kepada pengunjung melalui desain arsitektural. Pendalaman yang dipilih, yakni karakter ruang, juga memperkuat konsep tersebut. Proyek ini diharapkan mampu menyampaikan pesan mengenai keberadaan cerita rakyat Jawa serta menjadi fasilitas rekreasi dan edukasi seni budaya bagi masyarakat maupun wisatawan yang ada di kota Surabaya.

Kata Kunci: Galeri, Cerita Rakyat Jawa, Surabaya.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

INDONESIA adalah negara yang kaya akan seni dan budaya. Keanekaragaman seni dan budaya tersebut dimiliki oleh setiap suku dan daerah karena telah secara turun temurun diwariskan pada generasi berikutnya. Keberagaman tersebut merupakan kebanggaan bangsa Indonesia sehingga sudah sepatutnya dijaga kelestariannya.



Gambar 1.1. Diagram latar belakang Galeri Cerita Rakyat Jawa di Surabaya

Salah satu warisan karya seni dan budaya daerah yang dimiliki bangsa Indonesia adalah sastra lisan cerita rakyat. Eksistensi cerita rakyat merupakan suatu fenomena budaya yang bersifat universal dalam kehidupan masyarakat dan menunjukkan tanggapan dan hasil pemikiran sistem kemasyarakatan. Cerita rakyat sebenarnya merupakan salah satu unsur

budaya yang sangat sarat dengan nilai-nilai moral dan kearifan lokal yang dapat dijadikan sebagai sarana berkomunikasi dengan anak-anak dalam rangka menyampaikan nilai-nilai pengajaran kehidupan yang baik. Cerita rakyat menjadi salah satu bagian dari warisan budaya yang mengarah pada pembentukan moral generasi masa kini.

Dewasa ini, masyarakat Indonesia, terutama di daerah perkotaan, telah melupakan bahkan tidak lagi mengenal cerita rakyat Indonesia. Modernisasi telah menyebabkan unsur budaya luar negeri masuk dan mengubah pola pikir masyarakat sehingga kepedulian terhadap sastra lisan kian berkurang.

Selain akibat pengaruh globalisasi, minimnya ketertarikan generasi muda masa kini terhadap cerita rakyat juga diakibatkan oleh langkanya sumber referensi yang bisa didapatkan, baik secara lisan maupun tekstual. Dari aspek referensi secara lisan, peran orang tua sebagai penerus utama cerita rakyat kepada anak-anak telah berkurang. Tradisi mendongeng kepada anak-anak telah bergeser oleh kesibukan dan teknologi masa kini. Dari aspek referensi secara tekstual, cerita-cerita fiksi luar negeri menjadi saingan terhadap keberadaan cerita rakyat dalam negeri yang tersaji dalam bentuk serupa.

B. Tujuan Perancangan

Perancangan Galeri Cerita Rakyat Jawa di Surabaya ini bertujuan untuk melestarikan dan mengangkat kembali cerita rakyat Jawa serta mengajak pengunjung untuk mengapresiasi cerita rakyat Jawa. Perancangan ini juga bermaksud untuk menyediakan fasilitas bagi pengembangan seni dan budaya di kota Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang perlu diperhatikan dalam perancangan proyek ini adalah bagaimana bangunan dapat merepresentasikan cerita rakyat Jawa melalui desain yang interaktif agar mampu membawa pengunjung untuk mengenal dan mengapresiasi cerita rakyat Jawa.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Situasi tapak

Data Tapak

Kota	: Surabaya
Kecamatan	: Rungkut
Kelurahan	: Kedung Baru
Luas Lahan	: ±13.000 m ²
Tata Guna Lahan	: Perdagangan dan Jasa
KDB	: 70%
KLB	: 210%
GSB (U,T)	: 10 m
GSB (S,B)	: 6 m

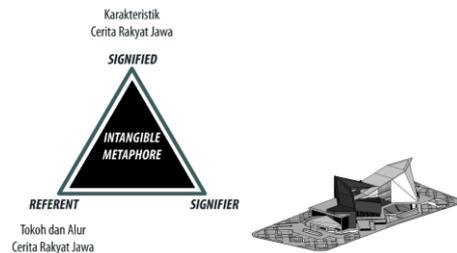
Lokasi tapak berada di kota Surabaya, tepatnya perempatan Jalan Dr. Ir. H. Soekarno (MERR – *Middle East Ring Road*) dan Jalan Raya Kedung Baru. Tapak proyek berada di kawasan pengembangan dengan fungsi ruang perencanaan berupa pemukiman, pendidikan, dan industri. Lokasi ini juga mudah dicapai dan dilalui banyak wisatawan karena berada di jalur akses primer kota Surabaya. Kedua alasan tersebut mendasari pemilihan lokasi tapak karena sesuai dengan target sasaran pengunjung yang diinginkan, yakni pelaku pendidikan, masyarakat lokal, serta wisatawan.

DESAIN BANGUNAN

A. Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan proyek ini adalah pendekatan simbolik untuk merepresentasikan cerita rakyat Jawa melalui desain.

B. Konsep Dasar Perancangan



Gambar 2.1. Segitiga semiotika

Disesuaikan dengan tujuan perancangan untuk mengangkat kembali cerita rakyat Jawa dan pendekatan simbolik yang dipilih, konsep dasar perancangan semiotik proyek ini menggunakan karakteristik cerita rakyat Jawa sebagai *signified*-nya. Sedangkan, *referent*-nya diambil dari tokoh dan alur cerita rakyat Jawa.

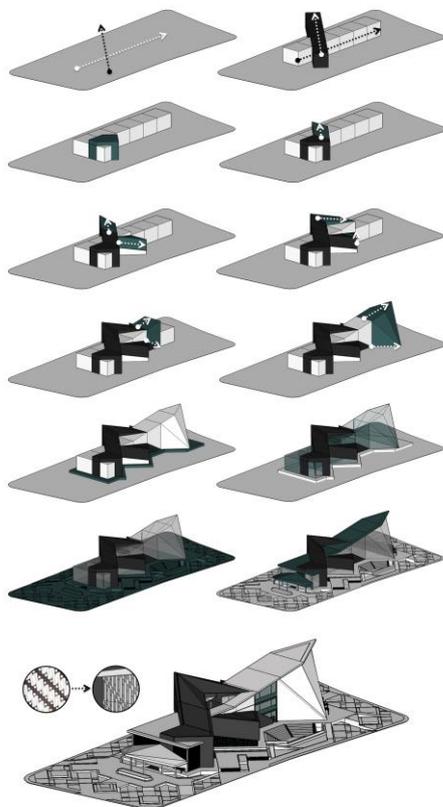


Gambar 2.2. Tokoh dan alur cerita rakyat Jawa sebagai *referent*

Dalam cerita rakyat Jawa, ada dua karakter tokoh yang berperan, yakni protagonis dan antagonis. Protagonis adalah tokoh berkarakter baik, sedangkan antagonis adalah tokoh berkarakter jahat. Ciri khas dari cerita rakyat Jawa terdapat pada alurnya. Alur yang digunakan dalam penyampaiannya selalu merupakan alur maju atau progresi dan memiliki enam tahapan yang sama, yaitu paparan (*exposition*) – gawatan (*rising action*) – pertikaian (*conflict*) – perumitan (*complication*) – klimaks (*climax*) – penyelesaian (*denouement*).

Dengan *channel intangible metaphore*, konsep digunakan untuk menggambarkan ekspresi dan bentuk bangunan sehingga menyampaikan pesan kepada pengunjung mengenai cerita rakyat Jawa.

C. Transformasi Bentuk



Gambar 2.3. Transformasi bentuk

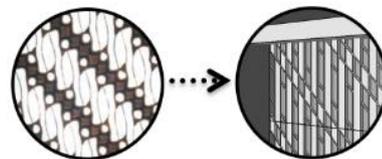
Transformasi bentuk bangunan diawali oleh adanya dua sumbu berbeda yang melambangkan dua karakter tokoh yang berbeda. Kedua massa diletakkan membujur secara linear yang menyimbolkan alur cerita rakyat Jawa yang maju secara progresi. Massa ini terbagi menjadi enam segmen yang melambangkan enam tahapan dalam alur cerita rakyat Jawa. Masing-masing segmen kemudian ditransformasikan sesuai dengan peristiwa dalam tahapan yang dialami oleh tokoh-tokoh tersebut.

Di tahapan paparan, kedua massa terlihat berdampingan dengan karakternya masing-masing. Massa jahat kemudian menyerang dan menindih massa baik menimbulkan konflik. Tak berhenti di situ, komplikasi terjadi ketika massa jahat ingin kembali menyerang massa baik sehingga dilambangkan

dengan percabangan massa jahat. Di tahapan klimaks, massa jahat akhirnya kalah sehingga bentuk massanya mengarah turun, sedangkan massa baik justru semakin tampak. Cerita rakyat Jawa selalu diakhiri dengan tokoh baik yang menang melawan kejahatan sehingga bentuk massa baik mendominasi di segmen akhir massa.

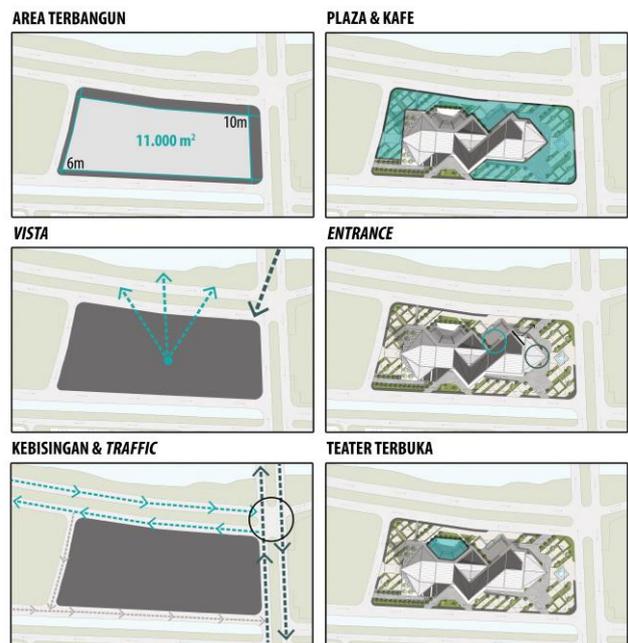
Untuk memperkuat karakter tokoh, sifat *solid-void* dimasukkan ke dalam massa bangunan. Massa baik yang bersifat jujur dan terbuka dilambangkan dengan *void* yang memiliki banyak bukaan, sedangkan massa jahat yang bersifat licik dan tertutup dilambangkan dengan *solid* yang memiliki sedikit bukaan.

Fasad pada bangunan ini, khususnya pada massa baik, memiliki motif batik Jawa untuk menunjukkan identitas bangunan ini. Motif batik Jawa yang dipilih adalah motif Parang Rusak. Motif ini memiliki makna yang mendukung konsep, yakni bahwa kebaikan akan selalu melawan kejahatan, dan watak mulia yang akan menang.



Gambar 2.4. Aplikasi motif batik Parang Rusak pada fasad bangunan

D. Analisa Tapak



Gambar 2.5. Analisa tapak

Proyek ini didesain dengan kesadaran akan kondisi tapak sekitar. Ada beberapa aspek yang diperhatikan dalam perancangan bangunan, yakni area terbangun, *vista*, kebisingan, dan *traffic*.

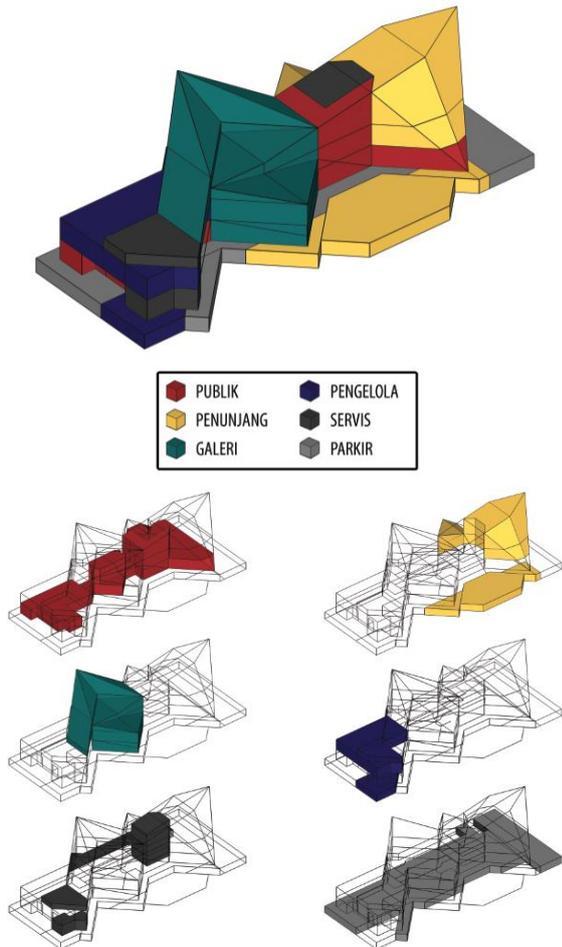
GSB pada keempat sisi tapak membuat tidak semua area dapat terbangun sehingga dimanfaatkan sebagai plaza sekaligus *linkage* terhadap sekitarnya.

Peletakan akses masuk menuju bangunan didasarkan pada *vista* dan tingkat kemacetan lalu

lintas. *Entrance* tapak berada pada Jalan Raya Kedung Baruk sebagai tanggapan terhadap kemacetan di perempatan Jalan MERR. *Entrance* juga diarahkan menghadap vista dari tapak, yakni Kali Wonokromo yang terdapat pada sisi utara tapak.

Teater terbuka terletak pada sisi Jalan Raya Kedung Baruk agar mudah diakses menjadi tempat berkumpul jika tidak ada pertunjukan. Sisi ini juga dipilih mengingat tingkat kebisingan akibat kendaraan bermotor tidak sebesar tingkat kebisingan pada sisi Jalan MERR sehingga tidak mengganggu kualitas suara pertunjukan.

E. Program Ruang

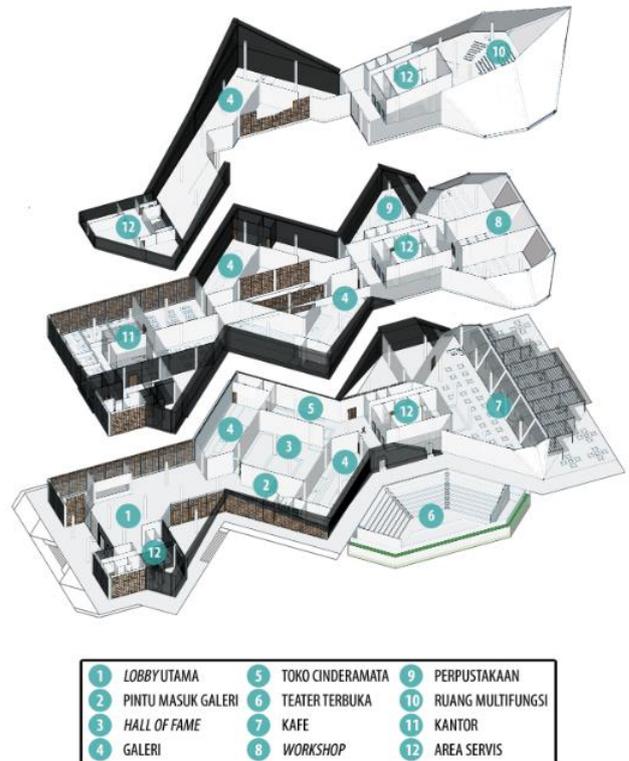


Gambar 2.6. Diagram zoning

- Terdapat enam zona dalam proyek galeri ini, yakni:
- **Publik** berisi *lobby* utama, loket penjualan tiket, *hall of fame*, toko-toko, dan kafe. Area publik terletak di lantai dasar untuk memudahkan akses pengunjung.
 - **Penunjang** berisi *workshop*, teater terbuka, perpustakaan, ruang multifungsi. Area penunjang terletak di bagian barat bangunan.
 - **Galeri** berisi area pameran cerita rakyat Jawa yang terbagi atas empat jenis, yakni sage, mitos, legenda, dan dongeng. Area galeri terletak di bagian tengah bangunan mengitari *void*.
 - **Pengelola** berisi kantor, ruang rapat, area istirahat, ruang loker, dan kantin. Area pengelola terletak di lantai dua dan *basement* pada bagian timur bangunan.

- **Servis** berisi *loading dock*, ruang mekanikal elektrik, ruang mesin, dan lain-lain. Area servis sebagian besar terletak di lantai *basement* pada bagian selatan bangunan.
- **Parkir** berisi lahan parkir untuk ±100 mobil, ±180 sepeda motor, dan 2 bus. Area parkir untuk mobil dan sepeda motor terletak di lantai *basement*, sedangkan area parkir bus terletak di lantai dasar pada bagian timur bangunan.

F. Sirkulasi



Gambar 2.7. Aksonometri sirkulasi massa

Pengunjung diarahkan masuk dari *lobby* utama menuju area pameran galeri. Sirkulasi utama untuk galeri terdapat pada bagian tengah bangunan (mengitari *void* yang di bawahnya terdapat *hall of fame*). Pengunjung masuk ke area galeri dari sisi utara bangunan mengikuti alur *sequence* yang telah ditata ke masing-masing jenis cerita rakyat yang ada, yaitu sage, mitos, legenda, dan dongeng. Setelah berkeliling, pengunjung akan keluar dari sisi selatan bangunan untuk melanjutkan kegiatan di area penunjang.

Pengunjung yang tidak masuk ke dalam area pameran galeri dapat beraktivitas di bagian barat bangunan, seperti di area kafe, *workshop*, perpustakaan, teater terbuka, ruang multifungsi, dan taman di sekitar bangunan yang terbuka untuk umum.



Gambar 2.8. Perspektif interior: (a) *Lobby* utama (b) *Hall of fame*



Gambar 2.9. Perspektif interior: (a) Galeri (b) Workshop



Gambar 2.10. Perspektif interior: (a) Teater terbuka (b) Kafe

G. Pendalaman

Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman karakter ruang untuk memperkuat konsep menyampaikan karakter cerita rakyat Jawa melalui suasana ruang.

Tabel 1. Tabel perbandingan karakter ruang

"BAIK"	ELEMEN ARSITEKTUR	"JAHAT"
WHITE FINISHED CONCRETE	DINDING	STONE TILES
PLANK HARDWOOD & GRANITE	LANTAI	EXPOSED CONCRETE
GYPSON	PLAFON	WOOD PLANK 50/500
PLYWOOD PANEL CLADDING	FASAD	ALUMINUM COMPOSITE PANEL
ALAMI + INDIRECT	PENCAHAYAAN	BUATAN + DIRECT
BESAR	SKALA	KECIL
MAKSIMAL	BUKAAN	MINIMAL
PUTIH & COKLAT	WARNA	ABU-ABU
HALUS	TEKSTUR	KASAR
NORMAL	SUHU	DINGIN
TERANG, BERSIH, LUAS, MELEGAKAN, HANGAT, TERBUKA	KARAKTER RUANG	GELAP, MISTERIUS, MENCEKAM, DINGIN, MENEKAN, TERTUTUP



Gambar 2.11. Perspektif suasana galeri "baik"



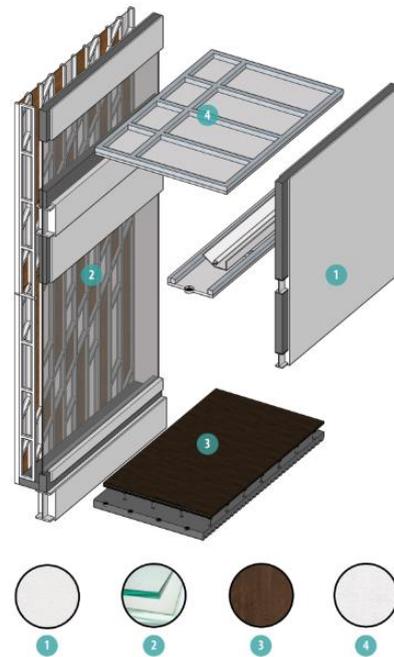
Gambar 2.12. Perspektif suasana galeri "jahat"

Ruang-ruang yang ada dalam bangunan ini didesain memiliki salah satu dari karakter tokoh cerita rakyat Jawa, yakni baik atau jahat. Ruang dengan karakter baik memberikan kesan terang, bersih, luas,

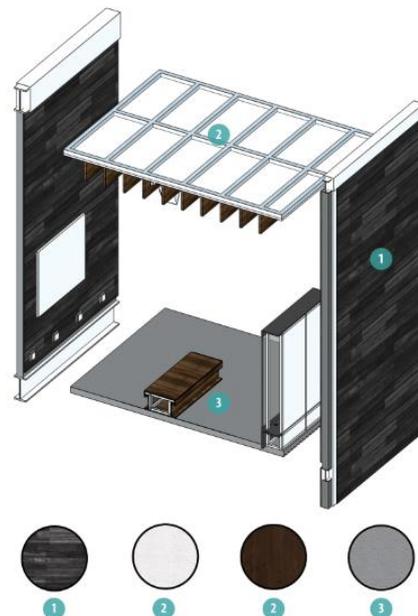
melegakan, hangat, dan terbuka. Sedangkan, ruang dengan karakter jahat memberikan kesan gelap, misterius, mencekam, dingin, menekan, dan tertutup. Karakter ruang tersebut disampaikan melalui elemen arsitektur yang membentuk ruang, yakni material, pencahayaan, skala, bukaan, warna, tekstur, dan suhu.

Di area galeri pameran, galeri "baik" dan "jahat" memiliki fungsi berbeda. Galeri "baik" berfungsi sebagai ruang audio visual, sedangkan galeri "jahat" berfungsi sebagai ruang pameran utama yang berisi lukisan, patung, showcase, dan lain-lain.

Dalam proyek ini, pendalaman karakter ruang tersebut difokuskan pada dua aspek, yakni material dan pencahayaan. Di aspek material, galeri "baik" menggunakan material berwarna terang dan hangat serta bertekstur halus. Sedangkan, galeri "jahat" menggunakan material berwarna gelap dan dingin serta bertekstur kasar.



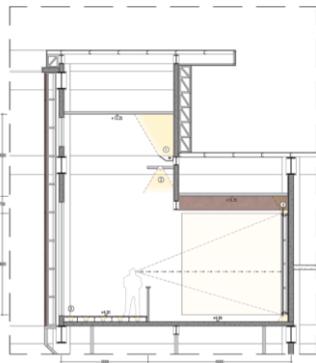
Gambar 2.13. Diagram material galeri "baik"



Gambar 2.14. Diagram material galeri "jahat"

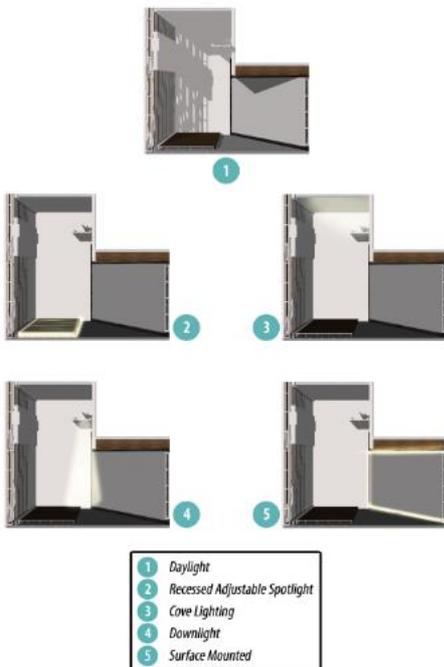
Di aspek pencahayaan, ada tiga jenis teknik pencahayaan yang membentuk karakter ruang menurut Lichtwissen, yaitu *focal glow*, *ambient luminescence*, dan *play of brilliants*. *Focal glow* adalah cahaya yang menyinari objek dan menarik perhatian. *Ambient luminescence* adalah cahaya yang tersebar secara merata. Sedangkan, *play of brilliants* adalah cahaya yang terefleksi pada permukaan khusus menghasilkan permainan cahaya yang dramatis.

Galeri “baik” yang merupakan ruang audio visual menggunakan pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*) yang tersebar secara merata memanfaatkan pantulan cahaya pada permukaan material. Di galeri “baik” ini juga terdapat bukaan sehingga pencahayaan alami juga berperan.



Gambar 2.15. Diagram potongan pencahayaan galeri “baik”

Beberapa teknik pencahayaan yang dilakukan di galeri “baik”, antara lain:



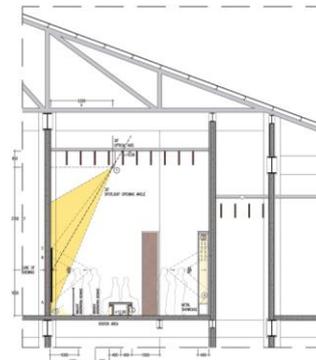
Gambar 2.16. Teknik pencahayaan galeri “baik”

Berikut spesifikasi lampu galeri “baik”:

Tabel 2. Tabel spesifikasi lampu galeri “baik”
Sumber: www.philips.com

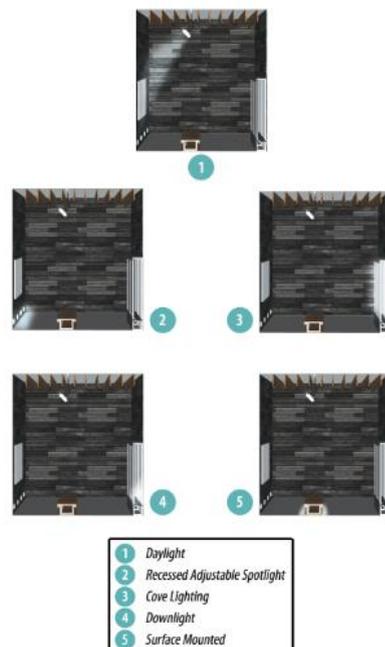
	1	2	3	4
Specifications	PHILIPS Celino LED BCS680C	PHILIPS CoreLine DN131B	PHILIPS GreenSpace RS341B	PHILIPS Celino LED BCS680C
Type	Cove lighting with housing	Downlight	Recessed adj. spotlight	Surface mounted
Power	30W	24W	18W	30W
Luminous Flux	1800-4200lm	2000lm	1750lm	1800-4200lm
Beam Angle	-	-	24°	-
Color Temp	3500 K	3000 K	3000 K	3500 K
CRI	80	80	>80	80

Sedangkan, galeri “jahat” yang merupakan ruang pameran utama menggunakan pencahayaan langsung (*direct lighting*) untuk menyinari objek serta pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*) yang membentuk *path* untuk mengarahkan pengunjung dalam galeri.



Gambar 2.17. Diagram potongan pencahayaan galeri “jahat”

Beberapa teknik pencahayaan yang dilakukan di galeri “jahat”, antara lain:



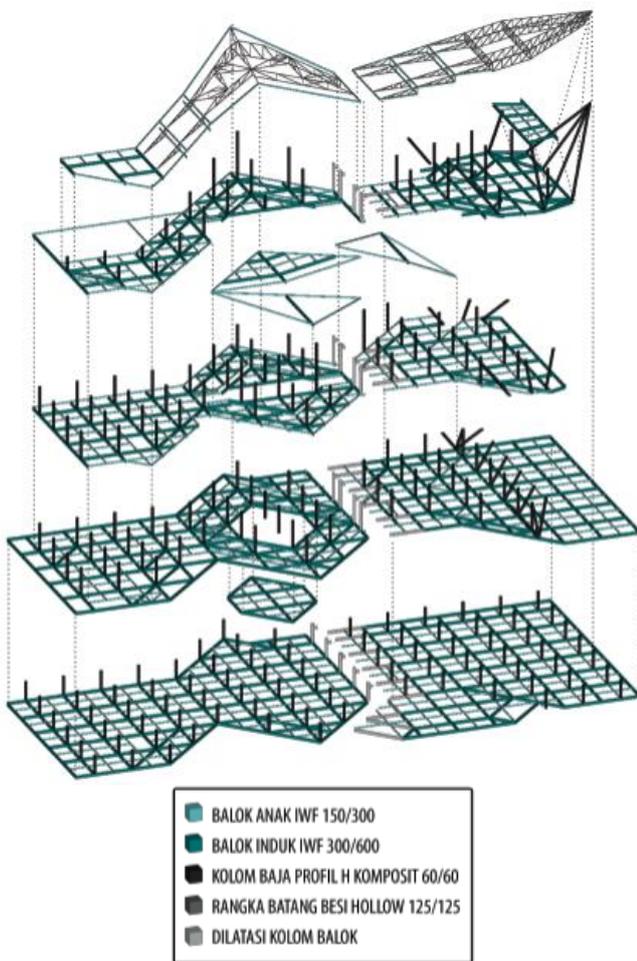
Gambar 2.18. Teknik pencahayaan galeri “jahat”

Berikut spesifikasi lampu galeri “jahat”:

Tabel 3. Tabel spesifikasi lampu galeri “jahat”
Sumber: www.philips.com

	1	2	3	4	5
Specifications	PHILIPS CoreLine ST120T	PHILIPS Celino LED BCS680C	PHILIPS CoreLine RC120B	PHILIPS GreenSpace RS341B	PHILIPS CoreLine WL120V
Type	Spotlight with power track	Surface mounted	Recessed	Recessed adj. spotlight	Wall mounted
Power	33W	30W	31W	18W	18W
Luminous Flux	2400lm	1800-4200lm	2600lm	1750lm	500lm
Beam Angle	30°	-	-	24°	120°
Color Temp	3000 K	3500 K	3000 K	3000 K	3000 K
CRI	80	80	>80	>80	>80

H.Sistem Struktur

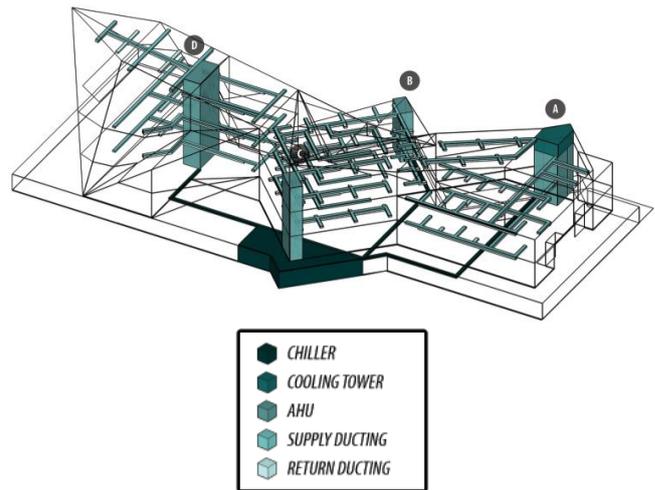


Gambar 2.19. Aksonometri struktur

Sistem struktur yang digunakan pada Galeri Cerita Rakyat Jawa di Surabaya ini adalah sistem struktur rangka baja komposit. Penyaluran beban terjadi melalui balok dan kolom. Modul struktur utama bangunan ini adalah 8 m x 8 m.

Dilatasi dilakukan untuk mengantisipasi perbedaan penurunan beban bangunan karena dimensi bangunan yang cukup panjang. Jenis dilatasi yang dipilih untuk digunakan di bangunan ini adalah dilatasi balok-kolom.

I. Sistem Utilitas

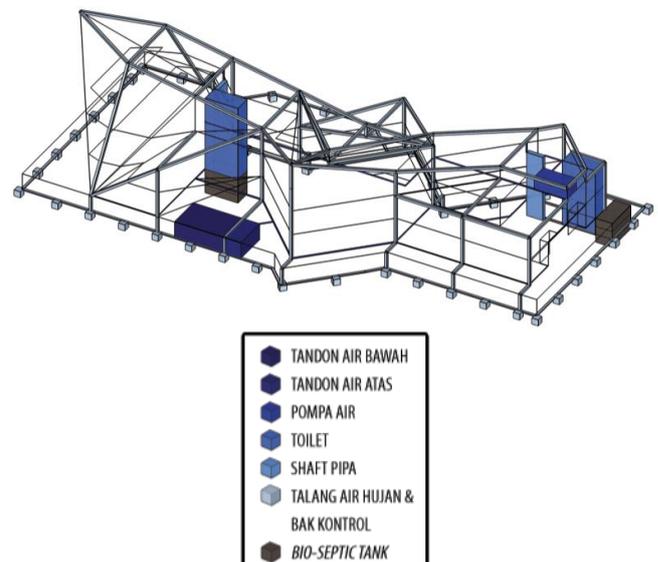


Gambar 2.20. Aksonometri sistem penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan di bangunan ini adalah *variable air volume* (VAV). Sistem ini menggunakan *chiller* sebagai mesin pendingin utamanya didukung dengan *cooling tower*. Untuk bangunan ini, luasan *chiller* yang disediakan sebesar 200 m² dengan luasan *cooling tower* sebesar 30 m².

Air Handling Unit ditempatkan pada area-area tertentu sesuai dengan zona yang dilayani. Di bangunan ini, terdapat empat zona AHU yang melayani setiap lantai. Zona A untuk bagian timur bangunan, seperti *lobby*, kantor, dan lain-lain. Zona B untuk area galeri pameran bagian utara bangunan. Zona C untuk area galeri pameran bagian selatan bangunan. Zona D untuk bagian barat bangunan, seperti kafe, *workshop*, perpustakaan, dan ruang multifungsi.

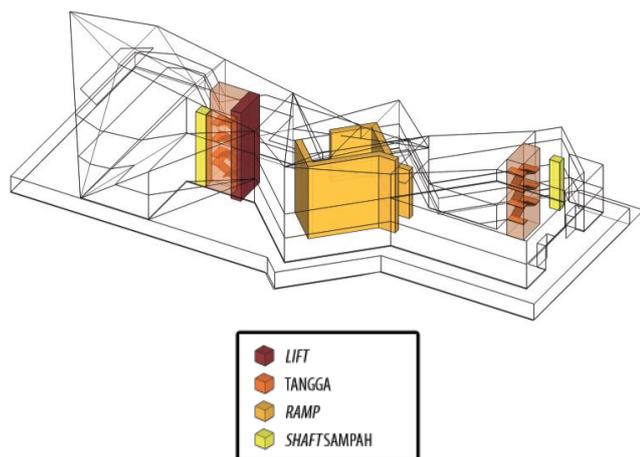
Luasan zona A dan D yang dilayani adalah ±900 m² sehingga luasan AHU yang disediakan adalah 30 m². Luasan zona B dan C yang dilayani adalah ±500 m² sehingga luasan AHU yang disediakan adalah 16 m². Udara dingin kemudian disebarkan melalui *supply ducting*, sedangkan udara panas masuk kembali melalui *return ducting*.



Gambar 2.21. Aksonometri sistem pemipaan

Sistem pendistribusian air bersih yang digunakan di bangunan ini adalah sistem *down feed*. Dengan perhitungan kebutuhan air bersih untuk pengguna sebesar 36 m³ dan air hidran sebesar 150 m³, volume tandon bawah yang disediakan untuk bangunan ini adalah sebesar 100 m³ didukung dengan tandon atas sebesar 30 m³. Volume ini diasumsikan mampu memenuhi 50% kebutuhan total setiap jangka waktu tertentu.

Pembuangan air kotor dan kotoran di bangunan ini menggunakan *bio-septic tank*. Peletakan *bio-septic tank* ini berada pada dua tempat untuk melayani dua zona berbeda di bangunan, yakni sisi timur dan barat.



Gambar 2.22. Aksonometri sistem transportasi vertikal

Ada beberapa alat transportasi vertikal yang disediakan di bangunan ini, yakni tiga buah *lift*, tiga ruang tangga, dan dua buah *ramp*. Untuk kemudahan servis, disediakan pula dua buah *shaft* sampah.

Sirkulasi utama area galeri pameran menggunakan dua buah *ramp* di bagian tengah bangunan. Tangga darurat disediakan di kedua sisi bangunan, yaitu timur dan barat untuk memenuhi kebutuhan evakuasi bila terjadi kebakaran. Untuk akses menuju area penunjang, pengunjung dapat menggunakan *lift* atau tangga sirkulasi yang tersedia.

KESIMPULAN

Perancangan Galeri Cerita Rakyat Jawa di Surabaya ini menanggapi permasalahan dan realita yang ada di Indonesia mengenai ditinggalkannya cerita rakyat yang merupakan warisan budaya Indonesia. Bentuk bangunan dan ruang yang ada di dalamnya dirancang sedemikian rupa agar menyampaikan identitas dan karakter cerita rakyat Jawa secara interaktif dan unik. Penyediaan fasilitas penunjang, seperti teater terbuka, perpustakaan, *workshop*, *sculpture park*, dan lain-lain juga berkontribusi dalam menyampaikan informasi dan menarik pengunjung.

Keberadaan Galeri Cerita Rakyat Jawa di Surabaya ini diharapkan mampu menjadi jawaban, yakni sebagai sarana rekreasi dan edukasi di bidang seni dan budaya, khususnya cerita rakyat Jawa, agar dapat kembali dikenal oleh masyarakat maupun wisatawan yang ada di kota Surabaya.



Gambar 2.23. Perspektif bangunan dari arah timur

DAFTAR PUSTAKA

Al-Ma'rab, N. (2014). "Konservasi Teksual dan Non Teksual Cerita Rakyat sebagai Warisan Budaya." *Riau Pos.co*. Retrieved December 24, 2014, from <http://www.riaupos.co/1179-spesial-konservasi-teksual-dan-non-teksual-cerita-rakyat-sebagai-warisan-budaya.html#.VJgbGAA8>

Ching, F. (1996). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.

Good Lighting for Museums, Galleries and Exhibitions. Frankfurt: Fordergemeinschaft Gutes Licht.

Hardiansyah, A. (2014). "Cerita Rakyat dan Jenis-Jenisnya." SlideShare. Retrieved January 6, 2015, from <http://www.slideshare.net/andriehardiansyah7/cerita-rakyat-dan-jenis-jeninya>

Indonesia. Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya. (2008). *Penyusunan Rencana Detail Tata Ruang Kota Unit Pengembangan Rungkut*. Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya. Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Surabaya. Surabaya: Author.

Indonesia. Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Pembukaan Pameran "Keajaiban Cinta Rakyat Nusantara"*. Retrieved December 20, 2014, from <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/blog/2014/09/08/acara-pembukaan-pameran-keajaiban-cerita-rakyat-nusantara/>

"Indoor Luminaires." (2015). *Philips Product Catalog*. Retrieved June 5, 2015, from <http://www.lighting.philips.com/main/prof/indoor-luminaires#>

Juwana, J. (2005). *Panduan Sistem Bangunan Tinggi untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan*. Jakarta: Erlangga.

Kosasih, E. (2006). *Cerdas Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Littlefield, D. (Ed.). (2008). *Metric Handbook Planning and Design Data 3rd ed*. Oxford: Elsevier Ltd.

Neufert, E. (2000). *Architects' Data 3rd ed*. Oxford: Blackwell Science Ltd.

Sumadio, W. (2014). "Positioning 'Negara Kaya Budaya' bagi Indonesia." *Uni Sosial Demokrat*. Retrieved December 24, 2014, from http://www.unisosdem.org/article_detail.php?aid=10072&coi=1&caid=34&gid=2