



**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI GEDUNG BERSEJARAH DI KOTA
SURABAYA JURNAL TUGAS AKHIR UNIVERSITAS TELKOM**



FOR FINAL PROJECT TELKOM UNIVERSITY

Ervina Meyra Nocia

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif

ervina@students.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Surabaya yaitu kota Pahlawan yang banyak sekali sejarah yang erat kaitannya dengan bangsa Indonesia ini. Masih banyak bangunan peninggalan berserjarah terutama peninggalan kolonial belanda yang masih berdiri kokoh hingga saat ini. Oleh karena itu sangat disayangkan apabila gedung-gedung bersejarah akan sia-sia apabila tidak dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Remaja Surabaya tidak faham dengan sejarah gedung di Surabaya karena tidak banyak media yang menyajikan informasi tentang gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya. Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 tahun 2005, yang berisi tentang pelestarian bangunan dan atau lingkungan cagar budaya, diperlukan sebuah media yang khusus memuat tentang bangunan-bangunan cagar budaya dan sejarahnya di Surabaya. Maka diharapkan generasi muda Kota Surabaya tidak melupakan dan lebih menghargai sejarah kotanya melalui asset sejarah kotanya sebelum semua asset sejarahnya digusur dan diganti dengan bangunan baru. Oleh karena itu perlu adanya alternatif media informasi untuk memberikan wawasan dan memudahkan masyarakat Kota Surabaya khususnya para remaja untuk mendapatkan informasi mengenai gedung-gedung bersejarah, alternative media informasi tersebut menyajikan informasi mengenai cerita sejarah berdirinya bangunan tersebut, letak lokasi bangunan tersebut hingga akses menuju bangunan tersebut. Dengan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan akhir ini adalah menggunakan metode kualitatif penulis mencari data melalui metode observasi pada objek penelitian, literatur, wawancara narasumber terkait, serta analisis yang digunakan adalah SWOT dan analisis matriks. Maka didapatkan sebuah media aplikasi mobile yang memuat informasi lengkap mengenai gedung bersejarah.

Kata kunci: Media Informasi, Gedung Bersejarah, Peninggalan zaman Belanda di Surabaya

Abstract

Surabaya is a city of Hero which is a lot of history which is closely related to the Indonesian nation. Therefore, there are still many heritage buildings, especially colonial dutch relics that still stand firmly until today. Therefore it is unfortunate that historic buildings will be useless if not used properly. Teens Surabaya not understand with the history of the building in Surabaya because not mani meia that provide information about historic buildings. Based on the Regional Regulation of Surabaya City Number 5 of 2005, which contains the preservation of the building and or cultural heritage environment, it is necessary to have a media that specifically contains the buildings of heritage and cultural heritage in Surabaya. It is expected that the younger generation of Surabaya City does not forget and more appreciate the history of the city through the city's historical assets before all its historical assets are evicted and replaced with new buildings. Therefore it is necessary An alternative media information to provide insight and facilitate the people of Surabaya City, especially the teenagers to get information about historical buildings, alternative media information presents information about the history of the story of the building, the location of the building until access to the building. Data collection method used in this final writing is to use qualitative methods the authors look for data through the method of observation on the object of research, literature, interviews related sources, and analysis used is SWOT and matrix analysis. So obtained a mobile application media that contains complete information about the historic building.

Keywords: Media Information, Historic Building, Building Heritage of the Dutch era in the city of Surabaya. Surabaya.

1. Pendahuluan

Surabaya masih kaya dengan potensi lainnya yang menjadi daya tarik wisatawan. Sebagai kota pahlawan Surabaya banyak menyimpan kenangan historis dan modernitas yang telah berbau dalam masyarakat dan juga telah menjadikan kota Surabaya memiliki potensi wisata yang menarik dan beragam. Salah satunya ialah wisata cagar budaya Surabaya (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya : 2015).

Surabaya memiliki banyak peninggalan sejarah dari zaman colonial belanda, berupa tata kota yang rapi dan bagus, bangunan yang masih kokoh dan terawat. Gedung-gedung ini adalah saksi bisu tentang sejarah Kota Surabaya pada saat penjajahan warga Surabaya dengan pahlawan-pahlawan yang berdiri tegak untuk menghadang para koloni dari Belanda.

Oleh sebab itu sangat disayangkan apabila gedung-gedung bersejarah akan sia-sia apabila tidak dimanfaatkan sebagaimana mestinya, sekaligus apabila wisatawan atau masyarakat Kota Surabaya berkunjung dapat mengetahui mengenai sejarah yang menjadi salah satu tonggak berdirinya Bangsa Indonesia.

Pemerintah kota surabaya telah menetapkan 273 buah bangunan bersejarah sebagai bangunan cagar budaya yang dilindungi, dan jumlahnya akan bertambah terus setiap tahunnya. Dari semua gedung cagar budaya yang ada di surabaya tersebut tidak semuanya dimiliki oleh Pemerintah kota surabaya, lebih banyak bangunan tua tersebut dikuasai oleh pihak swasta.

Dengan banyaknya gedung sejarah yang masih berdiri, diharapkan generasi muda Kota Surabaya tidak melupakan dan lebih menghargai sejarah kotanya melalui asset sejarah kotanya sebelum semua asset sejarahnya digusur dan diganti dengan bangunan baru. Oleh karena itu perlu adanya alternatif media informasi untuk memberikan wawasan dan memudahkan masyarakat Kota Surabaya khususnya para remaja untuk mendapatkan informasi mengenai gedung-gedung bersejarah, alternative media informasi tersebut menyajikan informasi mengenai cerita sejarah berdirinya bangunan tersebut, letak lokasi bangunan tersebut hingga akses menuju bangunan tersebut.

Tidak banyak media yang menyajikan informasi tentang gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya. Media adalah salah satu yang bisa dipergunakan untuk menuangkan pesan dan pemberi pesan kepada pemeroleh pesan agar memicu pemikiran, perhatian siswa sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan. (Sadiman,dkk., 2002:6). Oleh karena itu untuk media informasi yang digunakan bisa berupa aplikasi pada smartphone, website, buku digital maupun yang dicetak, dsb.

Dengan dikeluarkannya Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 tahun 2005, yang berisi tentang pelestarian bangunan dan atau lingkungan cagar budaya, diperlukan sebuah media yang khusus memuat tentang bangunan-bangunan cagar budaya dan sejarahnya di Surabaya.

Identifikasi Masalah

1. Tidak paham dengan sejarah gedung di Kota Surabaya yang merupakan sebagai salah satu sejarah penting di Kota Surabaya.
2. Kurang kepedulian remaja terhadap gedung bersejarah.
3. Kurangnya informasi mengenai gedung bersejarah, berimbas para remaja kurang menghargai gedung-gedung bersejarah.
4. Remaja kurang mengetahui terhadap bangunan-bangunan cagar budaya.
5. Belum adanya media yang menunjang untuk menyampaikan informasi lengkap mengenai gedung-gedung sejarah di Kota Surabaya.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang media informasi mengenai gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya ?
2. Bagaimana menyampaikan makna dan sejarah dari gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya, kepada masyarakat Kota Surabaya melalui media informasi ?

Batasan Masalah

Apa ? Rancangan yang dibuat adalah *Media Informasi* guna menyampaikan makna dan sejarah gedung-gedung kepada masyarakat Kota Surabaya. Bagaimana ? Dalam pengumpulan data melakukan observasi, wawancara hingga kuesioner terhadap masyarakat Kota Surabaya, sehingga dapat menjadi sebuah konsep untuk dijadikan

visualisasi terhadap rancangan yang akan menjadi solusi dari belum adanya media informasi mengenai gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya. Siapa ? Target *audience* dalam perancangan ini dikhususkan pada masyarakat Kota Surabaya yang khususnya remaja di Kota Surabaya. Yang diharapkan generasi muda dapat tergerak untuk lebih menghargai asset sejarah yang masih tersisa hingga saat ini. Dimana ? Pada perancangan ini, tempat penelitian dan pengumpulan data dilakukan di Kota Surabaya. Terutama pada gedung-gedung bersejarah yang tersebar di Kota Surabaya. Kapan ? Pengumpulan data dilakukan sejak bulan Februari – Mei 2017 sedangkan untuk pelaksanaan perancangan media yang mendukung ini dilakukan mulai akhir bulan April hingga pertengahan bulan juli 2016.



Tujuan Perancangan

1. Merancang media informasi mengenai gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya yang telah ada sejak jaman colonial belanda hingga saat ini yang menjadi cagar budaya dan telah dilindungi oleh Pemerintah Daerah Kota Surabaya.
2. Menyampaikan makna dan sejarah dari gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya kepada masyarakat melalui media informasi.

Cara Pengumpulan Data

Informasi-informasi di dapat melalui buku-buku dan jurnal yang berhubungan dengan gedung-gedung bersejarah di kota Surabaya. Metode observasi penghimpunan data dengan cara menilai dan mencermati langsung ke lapangan dengan tujuan memperoleh data. Observasi ini dilakukan dengan cara mendatangi gedung-gedung bersejarah tersebut. Metode wawancara metode yang di lakukan dengan melakukan Tanya jawab sepihak dan dilakukan secara sistematis berdasarkan dengan tujuan yang di teliti. Kuisisioner dengan memberikan pertanyaan kepada remaja-remaja pada khususnya di kota Surabaya untuk mengetahui pengetahuan masyarakat Surabaya tentang gedung-gedung bersejarah tersebut. Metode kepustakaan menggunakan literatur untuk data kooperatif untuk mendukung data yang di dapat dari berbagai sumber pustaka untuk mendapatkan teori-teori dan mempertimbangkan peraturan yang berkesinambungan dengan penulisan karya ini.

Kerangka Pemikiran

Pembuatan karya tugas akhir ini, penulis akan melakukan riset ke gedung-gedung bersejarah di kota Surabaya, riset yang di lakukan berupa observasi ke gedung-gedung bersejarah. Wawancara juga digunakan untuk mengumpulkan data-data tentang gedung tersebut dan termasuk memberikan pertanyaan dalam bentuk kuisisioner untuk memperlengkap data-data yang di perlukan.

2. Dasar teori

2.1 Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile adalah salah satu segmen dari pasar mobile global yang berkembang sangat pesat. Aplikasi ini terdiri dari software yang berjalan pada perangkat ponsel dan melakukan tugas tertentu bagi pengguna ponsel. Aplikasi mobile juga biasa dikenal sebagai aplikasi yang mudah untuk diunduh, dan ada pada setiap ponsel yang ada pada saat ini, termasuk ponsel yang untuk kalangan atas, hingga untuk kalangan yang baru kenal dengan ponsel. Kegunaan dari aplikasi mobile ini sangat luas dikarenakan banyak fungsi yang dilakukannya.

2.2 Media Informasi

Media adalah salah satu unsur/elemen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu obyek lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang diperuntukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik jaman sekarang atau yang akan datang. Jenis-jenis media informasi : Media Lini Atas , Media Lini Bawah, Media Cetak.

2.3 Komunikasi

Dalam buku Yongky Safanayong (2006) “Desain Komunikasi Visual Terpadu” Kata-kata Komunikasi (*communication*) tercipta dari bahasa Latin “communis” yang memiliki arti “common” : umum; bersama. Pengertian secara universal yaitu Komunikasi adalah suatu tahapan pengiriman dan penerimaan yang terjadi antar dua belah pihak.



2.4 Logo

Logo adalah suatu tanda gambar (picture mark) yang adalah sebuah pengenalan yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan sifat suatu lembaga, perusahaan ataupun organisasi. Logotype adalah tanda kata (word mark) adalah nama lembaga, perusahaan, atau produk yang diperlihatkan dalam bentuk tulisan khusus untuk memperlihatkan ciri khusus secara komersial. (Kusrianto, 2007: 232). Tujuan dibuatnya sebuah logo yaitu untuk membangun citra perusahaan, logo juga digunakan untuk membangun spirit secara internal diantara bagian-bagian yang ada didalam perusahaan tersebut. Sebuah logo yang baik dan layak akan dapat membujuk sugest yang kuat, membangun kepercayaan, rasa memiliki dan menjaga ciri.

2.5 Layout

Sebuah desain yang layak harus memiliki layout yang padu. Tujuan utama layout adalah menggambarkan unsur gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang ditampilkan. Terdapat unsur-unsur yang harus ada dalam sebuah layout yaitu Sequence, Emphasis, dan Balance.

2.6 Fotografi

Fotografi (dari bahasa Inggris: photography, yang berasal dari kata Yunani yaitu "photos" : Cahaya dan "Grafo" : Melukis/menulis.) yaitu tahap melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi memiliki tahap atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu bagian dengan menangkap pantulan cahaya yang mengenai bagian tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling terkenal untuk menangkap cahaya ini yaitu kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dihasilkan. Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga dapat membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menciptakan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (selanjutnya disebut lensa).

2.7 Perkembangan Remaja

Menurut Djawad Dahlan (2014:15-16) perkembangan memiliki arti sebagai “perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) didalam diri individu dari mulai lahir sampai mati. Memiliki arti lain dari perkembangan yaitu “perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan saling berhubungan, baik meyangkut fisik maupun psikis”.

3. Pembahasan

3.1 Perkembangan arsitektur di Kota Surabaya pada tahun 1870-1900

Sampai akhir abad ke 19 tidak ada arsitek profesional yang berdomili di Surabaya sehingga pada umumnya bangunan yang didirikan pada masa itu sebagian besar ditangani oleh *anemmer* yang merangkap arsitek. Sebagai akibatnya arsitektur gaya The Empire Style dan berbagai variasinya ini seolah-olah kehilangan tempat berpijak, karena arsitektur tersebut kelihatan asing bagi *setting* Hindia Belanda di mana dia berpijak, tapi juga tidak mengikuti *main stream* arsitektur di Belanda pada waktu itu.

3.2 Perkembangan arsitektur di Kota Surabaya setelah tahun 1900

Karya Hulswit, Fermont & Ed Cuypers dari tahun 1910 sampai dengan 1954 memang sangat bervariasi, mulai dari karya awal Javasche Bank dengan bentuk gavel yang khas dari Naderland. Dari penjelasan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa hubungan personal maupun konsepsi arsitektural antara gerakan arsitektural di Belanda berhubungan sangat erat dengan kemajaun arsitektur kolonial Belanda di Indonesia.

Arsitek-arsitek Belanda yang berkarya di Indonesia pun pada waktu itu bukan arsitek sembarangan, tetapi merupakan arsitek profesional yang berkualitas.

3.3 Perkembangan arsitektur di Kota Surabaya setelah tahun 1920

Perluasan suatu bentuk bangunan yang memiliki ciri khas *Indisch*, dimana ciri khas bentuk bangunan tradisional Indonesia akan memperoleh tempat yang layak. Tanda-tanda ingin memberi ciri khas bentuk arsitektur *Indisch* ini sudah terlihat pada bangunan-bangunan *Javasche Bank*, yang dirancang oleh Hulswit, Fermont & Ed. Cupers pada tahun 1915an dengan memberikan ukiran-ukiran Jawa. gaya arsitektur sesudah tahun 1920an dengan nama *Nieuwe Bouwen* yang merupakan contoh dari aliran *internasional style*. Seperti halnya bentuk bangunan Barat lain yang di import, maka penggunaannya disini selalu disamakan dengan iklim serta tingkat teknologi setempat.

3.4 Bangunan cagar budaya di Kota Surabaya

Berdasarkan hasil wawancara dan data yang diberikan oleh Kepala Bidang Cagar Budaya dan Sejarah Kota Surabaya. Didapatkan jumlah bangunan bersejarah yang telah ditetapkan menjadi cagar budaya di Kota Surabaya hingga tahun 2015 yaitu 273 bangunan. Bangunan-bangunan tersebut tersebar diseluruh kota di Kota Surabaya dan digolongkan kembali berdasarkan kriteria dan tolak ukur penentu bangunan cagar budaya. Kategori tipe A :Jumlah bangunan cagar budaya pada golongan ini yaitu 68 bangunan. Bangunan yang termasuk dalam golongan tipe A yaitu,Desain keseluruhan bangunan tidak boleh dirubah,Pemeliharaan dan perawatan harus menggunakan material yang sama dengan bangunan asli,Fungsi Bangunan tetap. Kategori tipe B, Jumlah bangunan cagar budaya pada golongan ini yaitu 92 bangunan. Bangunan yang termasuk dalam golongan tipe B yaitu, Bagian dalam gedung cagar budaya boleh diubah selama tidak mengubah struktur utama bangunan,Material renovasi bagian dalam bisa diubah sesuai kebutuhan,Hanya sebagian fungsi bangunan yang bisa diubah. Kategori tipe C, Jumlah bangunan cagar budaya pada golongan ini yaitu 80 bangunan. Bangunan yang termasuk dalam golongan tipe C yaitu, Hanya bagian depan gedung yang dipertahankan sisanya boleh diubah sesuai dengan keinginan pemilik bangunan,Penambahan bangunan boleh dilakukan dibelakang cagar budaya,Kegunaan bangunan dapat dirubah sesuai dengan rancangan kota.

3.5 Hasil Analisis

Data hasil observasi yang dilakukan di Gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya, didapatkan hasil pengamatan sebagai berikut, Keadaan gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya telah banyak beralih fungsi menjadi kantor pemerintahan, Akan tetapi banyak juga yang menjadi hak milik pribadi yang tidak diketahui keberadaan pemiliknya. Oleh karena itu gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya tidak dapat semua ditetapkan sebagai cagar budaya. Namun, sebagian yang masih berdiri kokoh dan terawat berfungsi menjadi gedung perkantoran milik pribadi maupun milik pemerintah, Aktivitas digedung tersebut sesuai dengan fungsinya yang sekarang. Ataupun gedung tersebut telah di robohkan maka gedung tersebut menjadi gedung yang baru dan memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi gedung yang lama, Kegiatan yang dilakukan remaja pada gedung bersejarah kebanyakan digunakan untuk berfoto dengan background gedung tersebut. Dan mensharenya di media social seperti instagram. Selain itu kegiatan yang lain yaitu jika ada event seperti 10 november maka gedung-gedung yang erat kaitannya dengan sejarah peristiwa 10 november saja yang digunakan untuk pawai karnaval ataupun kegiatan lainnya.

3.6 Konsep perancangan

3.6.1 Konsep pesan

Gedung bersejarah di Kota Surabaya bukan hanya sebagai peninggalan pada zaman perang peristiwa 10 November yang menjadikan kota Surabaya sebagai kota pahlawan akan tetapi kota Surabaya juga pernah dikenal menjadi kota Industri dan pelabuhan terbesar se asia. Oleh karena itu bangunan-bangunan yang didirikan oleh Belanda kebanyakan bekas perkantoran perusahaan-perusahaan besar saat itu. Informasi tersebut yang dibutuhkan oleh audience untuk dapat diketahui mereka. Agar audience lebih tertarik dan dapat menambah

wawasan mengenai arsitektur bangunan belanda di Kota Surabaya. Kebanyakan audience cukup tertarik dengan gedung bersejarah akan tetapi tidak memiliki informasi yang cukup mereka ketahui.

3.6.2 Konsep Visual

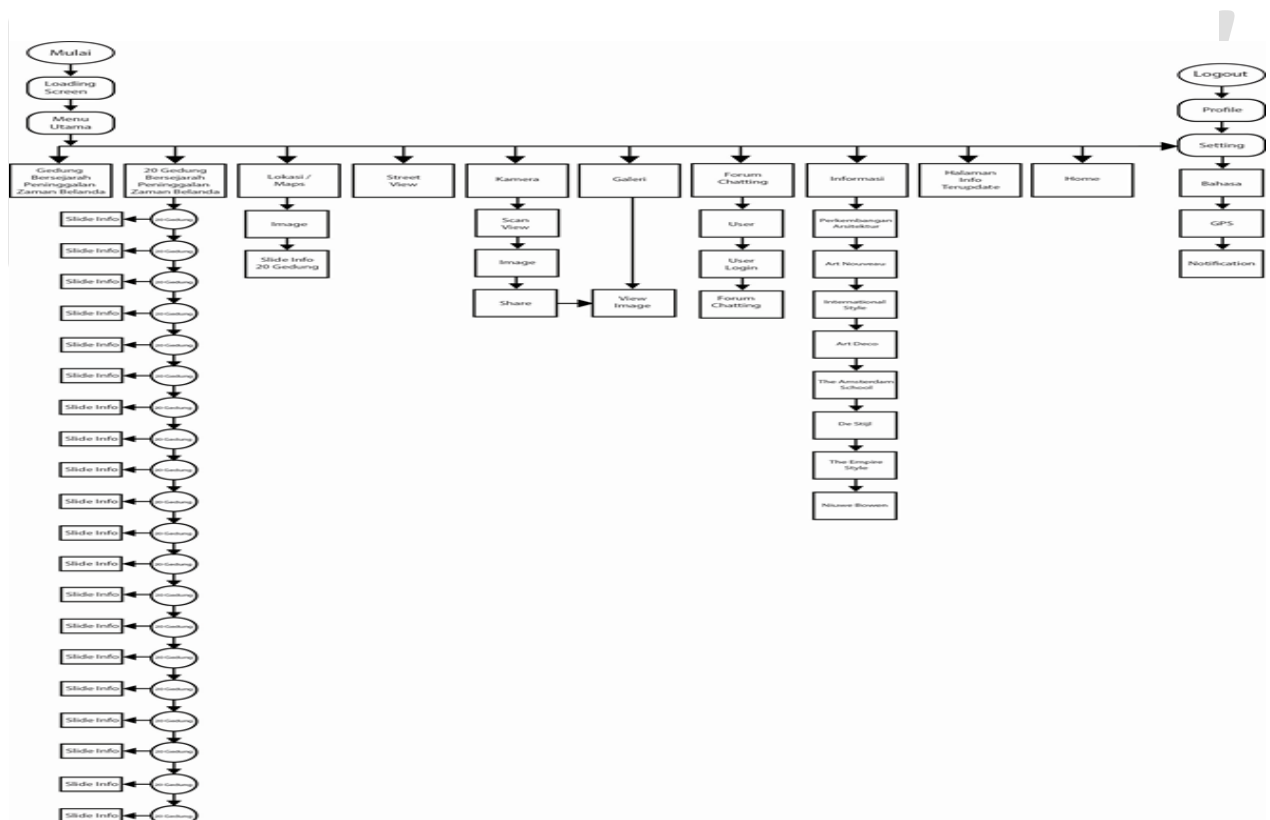
1. Tagline yang didapatkan dari pesan adalah “Jelajah Gedung Tua Kota Surabaya”. Jelajah yang mengandung kata untuk mengajak remaja Kota Surabaya untuk mengetahui informasi dari gedung bersejarah di Kota Surabaya melalui aplikasi mobile ini dan diajak untuk mengunjungi gedung tersebut agar remaja Kota Surabaya lebih menghargai dengan peninggalan sejarah di Kota Surabaya.

2. Gaya Gambar, Konsep visual yang digunakan pada perancangan desain interface aplikasi Gedung-Gedung Bersejarah Peninggalan Zaman Belanda yakni menerapkan vector flat design, untuk menarik perhatian remaja terhadap sejarah ini maka digunakan warna-warna cerah namun tidak menghilangkan kesan sejarah gedung peninggalan zaman Belanda ini. Unsur visual yang digunakan diadaptasi dari gedung-gedung bersejarah peninggalan zaman Belanda.

3. Tipografi Penggunaan tipografi disesuaikan dengan karakter remaja. Adapun karakter font yang digunakan yakni santai, jelas, tegas dan mudah dibaca.

4. Warna adapun warna yang digunakan dalam perancangan ini diambil dari ciri khas gedung bersejarah peninggalan belanda yakni putih atau broken white dan abu-abu. Putih karena setiap bangunan peninggalan zaman belanda memiliki ciri tembok berwarna putih atau broken white dan menggunakan aksan batu bata di dindingnya. Dan terdapat warna hijau dan biru yang diadopsi dari warna logo suro dan boyo. Lalu terdapat warna orange yang diambil dari warna Belanda yang identic dengan warna orange.

3.7 Flowchart Aplikasi



4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan


Dari hasil analisis penulis, belum ada media informasi mengenai gedung bersejarah di Kota Surabaya dan belum semua remaja Kota Surabaya mengetahui sejarah gedung, arsitekturnya, dan letak lokasi dari gedung bersejarah peninggalan Belanda tersebut. Melihat perkembangan teknologi saat ini media aplikasi mobile dapat menjadi salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan remaja Kota Surabaya untuk mempermudah

mendapatkan informasi mengenai gedung bersejarah Penggunaan aplikasi mobile dapat menyebar dengan mudah namun dibutuhkan untuk mempromosikan aplikasi tersebut supaya sampai kepada target audience yaitu dengan melalui media pendukung. Selain itu juga media pendukung dapat menarik perhatian target audience untuk mengetahui informasi mengenai gedung bersejarah peninggalan Belanda di Kota Surabaya ini..

4.2 Saran

Dengan adanya permasalahan berikut mengenai gedung bersejarah Kota Surabaya dimana ketertarikan target audience mengenai gedung bersejarah di Kota Surabaya akan tetapi belum menemukan media informasi yang tepat dan memudahkan target audience mendapatkan informasi mengenai gedung bersejarah. Sehingga media aplikasi mobile dapat digunakan secara terus-menerus dan dapat diperbarui dengan informasi terbaru mengenai gedung bersejarah di Kota Surabaya.

Daftar Pustaka

- 
- Anggraini s., Lia & Nathalia, Kirana. (2013). *Desain Komunikasi Visual; dasar-dasar panduan untuk pemula*. Cetakan Pertama. Bandung : Nuansa Cendikia, 2013.
- Alex Sobur. 2006. *Semiotika Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis framing, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Handinoto. 1992. *Perkembangan kota dan arsitektur kolonial belanda surabaya 1870-1940* Yogyakarta : Andi
- Sarwono, Sarlito W. (2015). *Psikologi Remaja*, Cetakan 17. Jakarta : Rajawali Pers, Juni 2015.
- Sembodo, Kukuh Priyo. 2016. *Perancangan Buku City Guide Wisata Cagar Budaya Kota Surabaya Menggunakan Teknik Ilustrasi Pensil Warna Guna Meningkatkan Daya Tarik Wisatawan*. Pengantar karya program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM. Surabaya
- Kasenda, Michelle Lini dkk. 2016. *Perancangan Buku Pengenalan dan Informasi Tempat Bersejarah d Surabaya Utara*. Pengantar karya program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra. Surabaya
- Arsitektur Tersedia : <https://hamdiel.files.wordpress.com/2010/03/arsitektur-modern.pdf>
- Teori Dasar Arsitektur Tersedia : <http://www.gurupendidikan.com/pengertian-arsitektur-menurut-para-ahli/> diakses pada tanggal 15/2/2017
- Sejarah Balai Pemuda Surabaya Tersedia : http://www.kompasiana.com/eveline/balai-pemuda-surabaya-sebagai-ruang-publik-dari-masa-ke-masa_5609f0964523bd0b0f43bd4c
- Website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya Tersedia : <http://www.surabaya.go.id/berita/8088-dinas-kebudayaan-dan-pariwisata> diakses pada tanggal 15/2/2017