

Mal Terbuka Pantai Kenjeran di Surabaya

Celine Tanaya dan Timoticin Kwanda, B.Sc., M.R.P., Ph.D.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
celinetanaya1998@gmail.com; cornelia@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Mal Terbuka Pantai Kenjeran di Surabaya

ABSTRAK

Perancangan Mal Terbuka Pantai Kenjeran di Surabaya dilatarbelakangi oleh desain mal di Surabaya yang mirip dan didominasi dengan konsep tertutup, padahal pengunjung selalu mencari pengalaman baru dalam mal. Di samping itu, Pantai Kenjeran sebagai kawasan strategis masih belum diolah dan berkembang secara optimal. Oleh karena itu, tujuan perancangan Mal Terbuka Pantai Kenjeran di Surabaya dimaksudkan untuk melengkapi kebutuhan fasilitas perbelanjaan di area agar menjadi kawasan wisata yang terintegrasi, sekaligus menata sistem sirkulasi agar efektif dan terintegrasi. Masalah utama dalam perancangan ini adalah sistem, meliputi sistem sirkulasi yang efektif, sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan sistem, khususnya sirkulasi. Ruang diolah untuk menonjolkan karakter kawasan pantai yang menenangkan dan santai, serta navigasi ruang yang efektif melalui elemen arsitekturalnya dengan aplikasi teori *wayfinding*. Konsep yang dihadirkan adalah memperkuat karakter pantai yang santai dengan memasukkan elemen alam dan sirkulasi terbuka.

Kata Kunci: Mal, Pantai, Ruang, Sirkulasi, Terbuka, *Wayfinding*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pantai Kenjeran di Surabaya berpotensi besar untuk pengembangan kota Surabaya. Pantai Kenjeran dibagi menjadi dua, yaitu Kenjeran Lama dan Kenjeran Baru/ Kenjeran Park. Ada banyak obyek wisata, baik wahana permainan maupun wisata religi agama Buddha yang menampilkan arsitektur Cina. Akan tetapi, kawasan strategis ini masih belum dikembangkan secara maksimal terbukti dari banyaknya lahan yang kosong di kawasan

Di samping itu, minat masyarakat di Kota Surabaya untuk mengunjungi mal cukup tinggi, terbukti menurut hasil survei *Deloitte Indonesia Perspectives*, minat konsumsi masyarakat Surabaya tergolong tinggi. Di Surabaya, ada banyak mal besar, akan tetapi persebarannya kurang merata pada Surabaya Utara dengan konsep yang hampir semuanya mirip, didominasi bangunan *full AC* dan tertutup, padahal mal dituntut untuk memberi pengalaman baru dan unik.



Gambar 1. 1. Mal di Surabaya dengan konsep tertutup
Sumber: wikipedia.com

Di Kenjeran Park, sudah ada tersedia berbagai ragam fasilitas rekreasi dan hiburan yang dapat diakses dalam *walking distance* yang akan, tetapi masih belum ada suatu fasilitas perdagangan dan jasa untuk wisatawan berbelanja oleh-oleh. Di Kenjeran sendiri, hasil masyarakatnya berupa ikan, cinderamata, dan kerupuk masih belum memiliki wadah untuk mengakomodasinya secara maksimal. Dengan adanya mal ini, diharapkan menjadi pendukung dan pelengkap kawasan Kenjeran Park agar dapat menjadi *all in one destination* bagi turis.

Selain itu, desain mal dibuat terbuka agar pengunjung dapat merasakan suasana pantai dan kedekatan dengan alam, di samping untuk menekan persepsi mal di Surabaya yang terkesan tertutup. Desain mal *semi-outdoor* ini terkesan lebih ramah dan akrab sehingga memikat lebih banyak pengunjung. Selain itu menanggapi adanya pandemi covid ini, orang lebih memilih melakukan kegiatan di luar ruangan daripada di dalam ruang karena lebih aman. Oleh karena itu, mal yang ditawarkan adalah perbelanjaan *semi outdoor*, yang menghadirkan alam, khususnya pantai dalam pengalaman berbelanja.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas mal yang memiliki sistem sirkulasi yang sistematis, aman, nyaman, menarik, serta terintegrasi kawasan, sekaligus memperkuat identitas kawasan pantai di Kenjeran, Surabaya

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk mengakomodasi kebutuhan ruang dalam mal, serta memperkuat dan meningkatkan karakter kawasan kompleks Kenjeran di Surabaya dalam rangka mengoptimalkan potensi wisata di Kota Surabaya.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Pantai Ria Kenjeran, Kec. Bulak, Kota Surabaya, Jawa Timur dan merupakan lahan kosong. Tapak berada di dalam kawasan wisata Kenjeran Park, dan dekat dengan Pantai Ria Kenjeran, Patung Buddha 4 Wajah, Patung Dewi Kwan Im, dan Waterpark Kenjeran. Merupakan daerah pariwisata dengan fasilitas hiburan dan rekreasi yang mengelilingi tapak, sehingga tapak cukup ramai dengan pengunjung wisatawan.



Gambar 1.3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak

Nama jalan	: Jalan Pantai Ria
Kenjeran, Kec. Bulak, Kota Surabaya	
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 12.750 m ²
Tata guna lahan	: Perdagangan dan Jasa
Garis sempadan pantai:	100 meter
GSB	: 4 meter
KDB	: 50%
KDH	: 10%
KLB	: 2
Tinggi Bangunan	: 50 meter

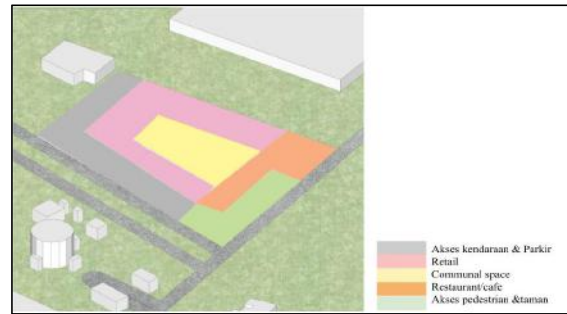
(Sumber: Peta RDTR Surabaya)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

Fasilitas utama pada mal berupa area retail dan sirkulasinya. Fasilitas retail memiliki beberapa tipe, yaitu retail besar, retail kecil, kios, restoran, dan *cafe*. Ukuran retail besar sekitar 256 -384 m², sedangkan retail kecil sekitar 128 m², kios 12 m² dengan sirkulasi lebar 4 meter.

Fasilitas penerima meliputi *drop off, lobby, pusat informasi, lounge, plaza, dan area informasi*. Fasilitas pelengkap, terdapat beberapa fasilitas meliputi pujasera, taman, area pameran temporer, *stage area, galeri, dan hall*. Fasilitas penunjang meliputi *ATM center, musholla, toilet, dan ruang janitor*. Fasilitas pengelola dan servis meliputi: resepsionis, ruang *head office, ruang security, ruang CCTV, ruang loker, kantin karyawan, dan ruang utilitas*.



Gambar 2.3. Zoning pada tapak

	Peraturan		Desain		Keterangan
	luas (m2)	persentase	luas (m2)	persentase	
Lantai 1			4.398		
Lantai 2			4.766		
Lantai 3			4.655		
Luas site	12.750				
Luas site efektif	9.372				
KLB max 200%	25.500	200%	13.819	108%	memenuhi
KDB max 50%	6.375	50%	4.398	34%	memenuhi
KTB max 65%	7.650	65%	5.474	43%	memenuhi
KDH min 10%	2.550	10%	3.640	29%	memenuhi
Tinggi	50		22		memenuhi
Jumlah Basement	3		1		memenuhi
Semi Gross Floor Area	lantai 1		3360		
	lantai 2		3994	11412	82.58%
	lantai 3		4058		

Gambar 2.1. Perhitungan luas bangunan

2.2 Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2.2. Analisa tapak

Potensi pengunjung pejalan kaki berasal dari arah Selatan-Timur, sehingga akses utama pedestrian dari arah Timur dan pojok tapak. Akses utama kendaraan dari arah Barat di Selatan tapak sesuai dengan jalan utama tapak. Site juga dikelilingi oleh berbagai objek wisata dengan identitas yang kuat masing-masing, mulai dari patung Buddha, klenteng bercorak Cina, wahana bermain bertema air hingga Pantai Kenjeran dimana memiliki kesamaan elemen arsitektur yaitu pada bentuk arch dan repetisi garis. Lokasi tapak juga dekat dengan kampung sehingga target pengunjung adalah penduduk menengah ke bawah dan turis, sehingga mal dirancang lebih ramah. Selain itu, cuaca di tapak cukup terik dengan angin berhembus dari Timur ke Barat. *View* utama tapak terletak di Timur berupa Pantai Ria Kenjeran.

Anchor tenant diletakkan di pojok sebagai magnet, dengan sisi Timur dengan *view* pantai dimanfaatkan untuk dining area. Retail ditata mengelilingi communal space dengan sirkulasi memutar dan kontinu.



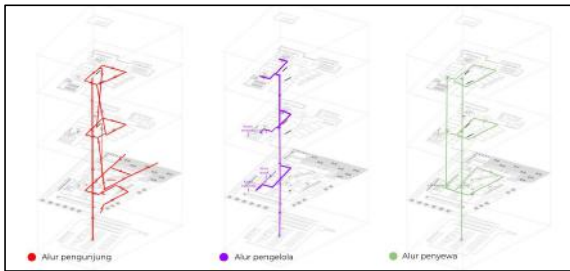
Gambar 2.4. Zoning bangunan

2.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan sistem dengan fokus pada sistem sirkulasi.

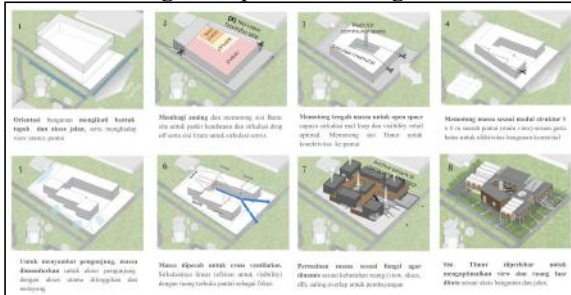
Akses sirkulasi kendaraan pengunjung dan servis dibedakan agar tidak saling mengganggu, dimana untuk pengunjung dirancang langsung menuju jalan utama, sedangkan akses servis di Utara. Akses pengunjung hanya satu untuk menuju *drop off* saja dan parkir. Sirkulasi mobil pengunjung dari *semi-basement* keluar ke jalan utama, sedangkan motor keluar dari Utara mal.

Akses sirkulasi pejalan kaki utama dari area Timur, masuk melalui taman di pojok tapak. Akses servis menuju ke Selatan tapak, dimana hanya ada satu pintu masuk untuk keamanan, dan terdapat pengecekan bagi karyawan sebelum masuk mal di belakang. Sirkulasi pengunjung linear dan memutar area *communal space* dan void, agar seluruh retail terlewati.



Gambar 2.5. Diagram konsep pendekatan perancangan.

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.6. Transformasi bentuk mal

Pola penataan massa bangunan berdasarkan respon terhadap tapak dan sistem dalam bangunan, meliputi akses, penghawaan, pencahayaan, pemandangan, dan sirkulasi. Akses kendaraan pengunjung dan servis dibedakan untuk menghindari kemacetan. Selain itu, akses pejalan kaki dominan di Selatan dan Timur, sehingga diberi taman di pojok tapak dan massa atas diperbesar untuk mengundang. Untuk penghawaan, massa bangunan dipecah dan tidak sejajar arah angin, disusun mengarah ke pantai, serta peletakan void untuk *cross ventilation*. Untuk pencahayaan, massa overlap untuk mengurangi intensitas panas matahari dengan denah memanjang ke Timur-Barat. Untuk mengoptimalkan *view*, desain memfungsikan area Timur sebagai *dining area*. Selain itu, sirkulasi linear dengan ruang terbuka pantai sebagai fokus untuk mempermudah navigasi & *visibility*.



Gambar 2. 7. Site plan

Untuk memperkuat konektivitas dengan pantai, mal ditata dengan ruang terbuka pantai menjadi fokus. Retail disusun berderet dengan tujuan agar visual ruang baik dan menghindari kesan padat. Void di tengah mal ditujukan untuk membuat mal lebih menarik dan menghubungkan retail yang disusun berderet. Area servis diletakkan di sisi Selatan karena *view* minim dan agar tidak mengganggu tampak. Lantai parkir di semi basement ditinggikan 2 m dari jalan, agar dapat melihat *view* dengan lapang dan meminimalkan pengurukan. Selain itu, restoran dan pujasera diletakkan di Timur untuk mengoptimalkan *view* pantai



Gambar 2. 8. Tampak keseluruhan

Pada sisi mal untuk drop off utama, bentuk massa dibuat paling tinggi dengan atap berbeda sehingga kontras dengan massa yang lain, tujuannya untuk mempertegas fungsinya sebagai akses utama. Pada sisi sampingnya berupa solid untuk area iklan mal. Fasad diberi kisi kayu untuk membatasi privasi dan membayangi. Tanaman rambat digunakan untuk memperkuat kesan alam dan membayangi.

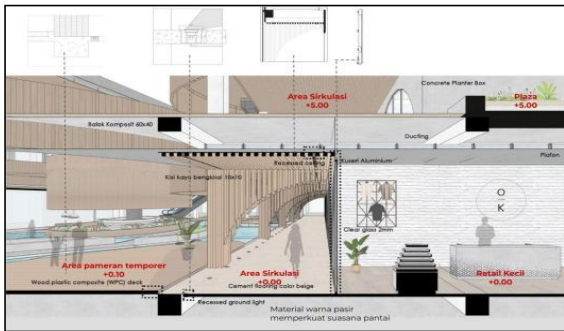
3. Pendalaman Desain

Pendalaman karakter ruang dipilih dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman berbelanja yang positif di dalam fasilitas mal, sesuai dengan masalah desain, yaitu menciptakan sirkulasi yang efektif dan memperkuat karakter pantai yang santai di dalam mal. Oleh karena itu, pendalaman menggunakan teori *wayfinding*, yaitu kemampuan untuk mengerti rute dengan penekanan pada *imageability*, yaitu kemampuan untuk mudah dilihat, dan *legibility*, yaitu kemampuan untuk mudah dipahami.

3.1 Sirkulasi Ground

Berdasarkan masalah desain, karakter ruang yang ingin dihasilkan adalah pantai tropis yang

santai dan kemudahan navigasi dalam ruang mal. Aplikasi teori *wayfinding* diterapkan pada 3 elemen sirkulasi ground, yaitu plafon, dinding, dan lantai.



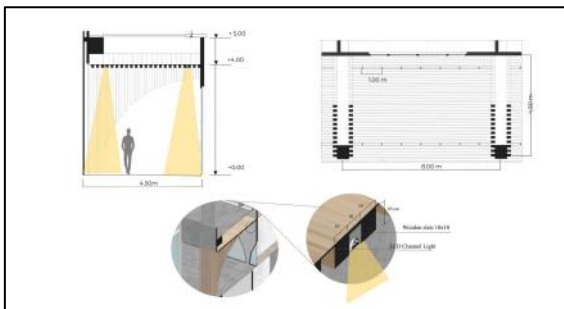
Gambar 2.9. Potongan perspektif sirkulasi ground

Untuk menciptakan karakter pantai yang santai di dalam mal, maka desain menghadirkan alam dalam mal melalui tanaman dan kolam, serta pemilihan material alami.



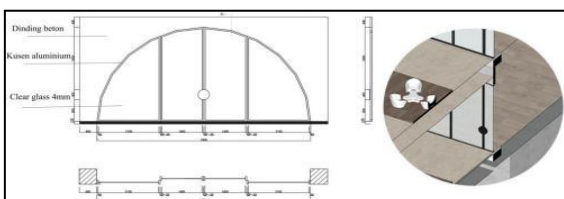
Gambar 2.10. Perspektif sirkulasi ground

Plafon berbentuk melengkung setengah arch seperti ombak untuk memperkuat karakter pantai dan mengarahkan. *Linear LED light ceiling* pada plafon untuk mengarahkan pengunjung khususnya saat malam.



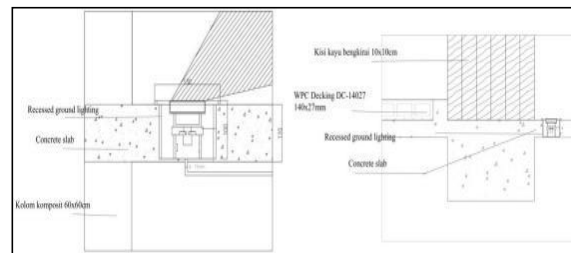
Gambar 2.11. Detail recessed ceiling

Repetisi pada tampak dinding retail yang menggunakan kaca dengan bentuk arch yang familiar bertujuan untuk mengarahkan.



Gambar 2.12. Detail fasad retail

Lantai sirkulasi menerapkan prinsip *imageability* dengan perbedaan material dan elevasi, dimana lantai sirkulasi menggunakan beton warna beige dan area pameran menggunakan dek kayu dengan elevasi 10 cm, untuk memudahkan menentukan jalan, serta prinsip *legibility* dengan menggunakan lampu untuk mengarahkan dan menunjukkan perbedaan zona saat malam hari.



Gambar 2.13. Detail recessed floor lighting dan pemasangan dek

3.2 Sirkulasi Lantai 1 dan 2

Sirkulasi lantai 2 dan 3 menerapkan prinsip *imageability* dengan adanya pengulangan tampak dan material pada *cafe* dan retail, dan peletakan sirkulasi vertikal berupa lift dan eskalator di dekat void dan retail sehingga mudah diakses. Prinsip *legibility* dengan pemilihan material yang selaras untuk koneksi visual. Fasad retail dan *cafe* berbeda untuk menunjukkan perbedaan zona. Retail dengan fasad arch lebih lebar dibandingkan *cafe*.



Gambar 2.14. Perspektif sirkulasi lantai 2

3.3 Sirkulasi Taman

Sirkulasi taman menerapkan prinsip *imageability* dengan peletakan void di tengah dan tonjolan dek yang menjadi landmark sebagai elemen *wayfinding*. Karakter ruang yang diharapkan adalah natural, pantai tropis, sejuk, dan dinamis. Oleh karena itu, material yang digunakan pada sirkulasi berupa terrazzo batu dengan arah menyilang dan tidak sejajar sirkulasi, dek kayu, dan beton. Selain itu, pada sirkulasi taman terdapat tanaman dan pohon kelapa, serta kolam untuk pendinginan.



Gambar 2.15. Perspektif sirkulasi taman

3.4. Akses Pedestrian dan Kendaraan

Pada akses masuk mal dari pantai, prinsip *legibility* diterapkan pada desain. Pengunjung disambut oleh taman dengan bentuk *entrance* yang diperbesar dan melayang yang bertujuan untuk memudahkan pengunjung memahami jalur masuk dan merasa terundang. Selain itu, pilihan material dan fasad yang selaras dengan sekitar menciptakan koneksi visual dengan kawasan.



Gambar 2.16. Perspektif eksterior akses pedestrian dan kendaraan

Untuk konektivitas dengan pantai, fasad di akses masuk dari pantai mengadopsi pohon kelapa dengan maksud menyambut pengunjung dan memperkuat karakter pantai pada mal.



Gambar 2.17. Transformasi bentuk fasad

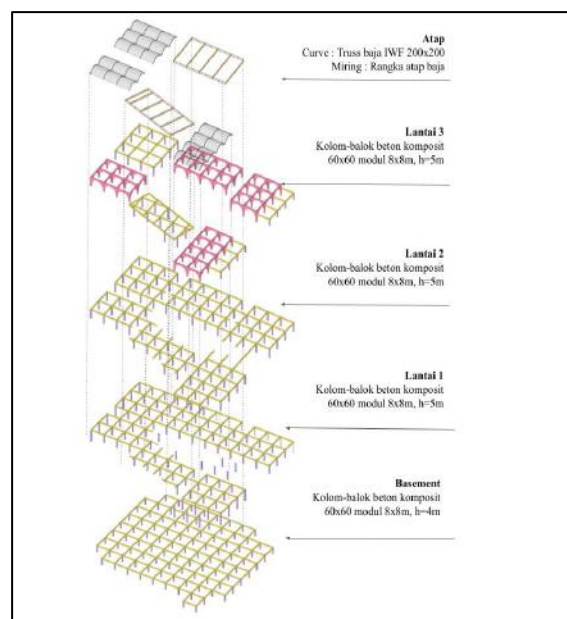
Sirkulasi akses kendaraan mal menerapkan prinsip *legibility* dalam *wayfinding*, dimana menggunakan material natural agar menyatu dengan identitas kawasan wisata alam dan bentuk arch pada kawasan. Selain itu, bentuk *entrance* utama di area *drop off* yang melayang, paling tinggi, dan kontras dengan yang lain bertujuan untuk mempermudah memahami jalur masuk.

4. Sistem Struktur

Mal Terbuka Pantai Kenjeran di Surabaya menggunakan sistem struktur rangka kolom-balok dengan konstruksi komposit beton dan baja. Modul kolom yang digunakan berasal

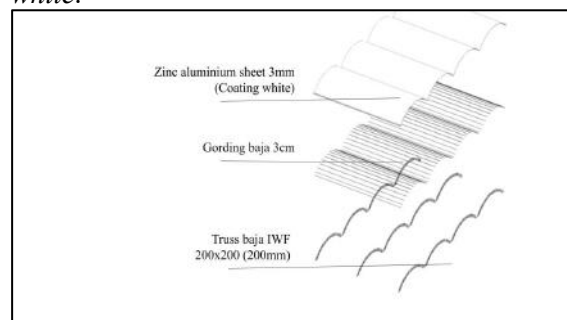
dari hasil koordinasi parkir basement dan retail dengan modul menghadap pantai sebagai orientasi dan *view* utama mal, dengan tujuan agar mal yang dirancang efektif sekaligus terintegrasi dengan pantai.

Modul kolom yang digunakan adalah 8 x 8 meter, dengan dimensi kolom komposit 60 x 60 cm, dan dimensi balok 60 x 40 cm. Tinggi kolom untuk lantai 1,2, dan 3 adalah 5 m, sedangkan pada semi basement 4 m.



Gambar 2.18. Aksonometri sistem struktur mal

Sistem struktur atap menggunakan truss baja IWF 200x200 dengan tebal 200 mm, dengan penutup berupa *zinc aluminium sheet coating white*.

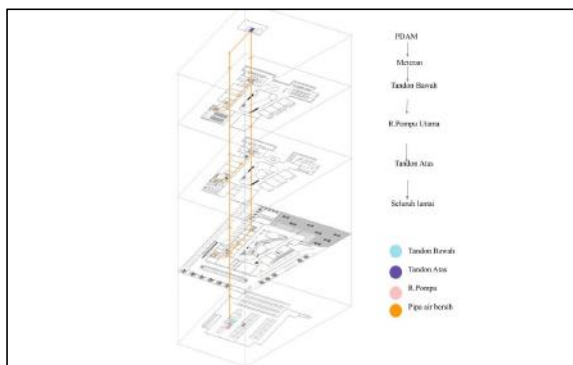


Gambar 2.19. Sistem struktur rangka atap

5. Sistem Utilitas

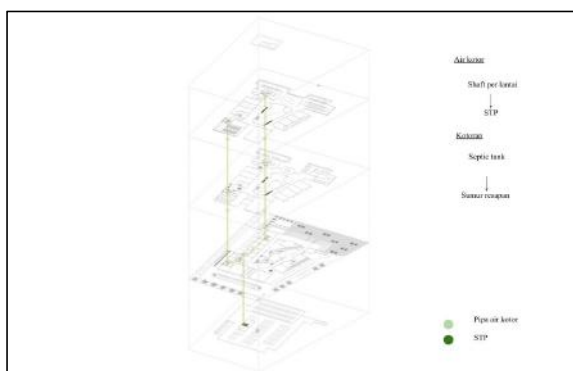
5.1 Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* dengan dua jalur, jalur pertama melayani restoran dan pujasera, sedangkan jalur kedua melayani *cafe*, kantor pengelola, kolam, dan hall



Gambar 2.20. Isometri utilitas air bersih

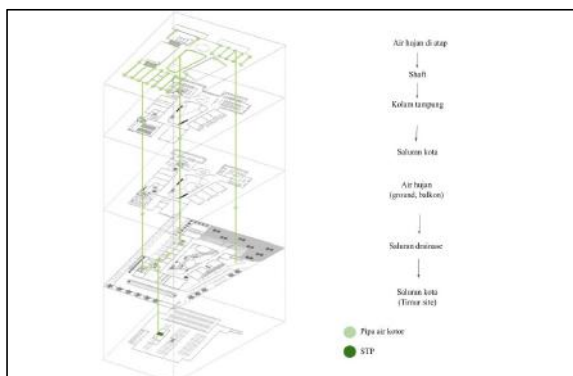
Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan STP dimana air kotor diolah agar tidak merusak lingkungan sekitar.



Gambar 2. 21. Isometri utilitas air kotor

5.2 Sistem Utilitas Air Hujan

Sistem utilitas air hujan menggunakan talang dari atap, menuju shaft, lalu bak kontrol yang selanjutnya dibuang ke pantai dan saluran kota.

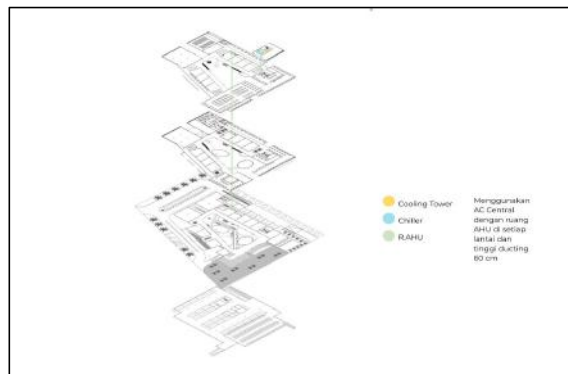


Gambar 2. 22. Isometri utilitas air hujan

5.3 Sistem Penghawaan

Sistem tata udara menggunakan sistem AC Central, khususnya pada area retail, restoran, kantor, galeri, dan hall. Pemilihan sistem ini dengan pertimbangan AC central hanya menggunakan 1 unit saja, sehingga mudah pengolahannya. Selain itu, jam operasional dan suhu yang dibutuhkan pada ruang tersebut relatif

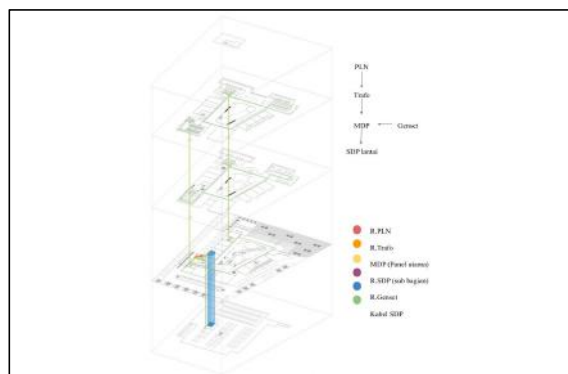
sama. Sistem AC ini memakai 2 ruang AHU di tiap lantai dengan tinggi ducting 60 cm. Di samping itu, penghawaan di sirkulasi mengandalkan penghawaan alami yang dibantu dengan void, sedangkan pujasera menggunakan kipas angin untuk tata udaranya.



Gambar 2. 23. Isometri sistem tata udara

5.4 Sistem Listrik

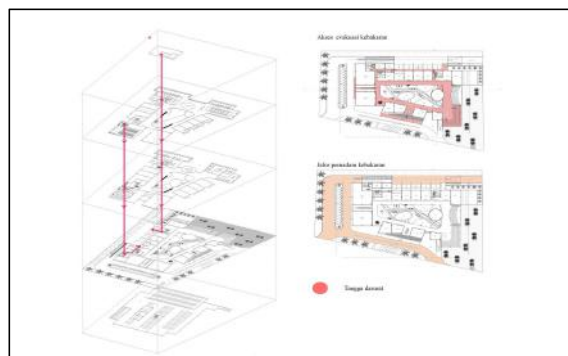
Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, MDP genset, dan SDP pada tiap lantai.



Gambar 2. 24. Isometri sistem utilitas listrik

5.5 Sistem Evakuasi Kebakaran

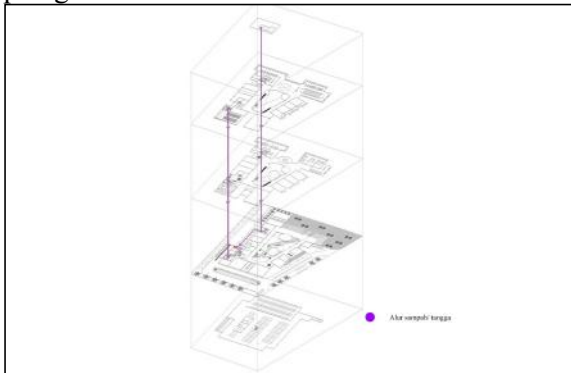
Evakuasi kebakaran menggunakan 2 tangga darurat yang diletakkan di sisi Utara bangunan, dengan jalur evakuasi keluar menjauhi arah pantai.



Gambar 2.25. Isometri sistem evakuasi kebakaran

5.6. Sistem Distribusi Sampah

Distribusi sampah menggunakan sistem sampah dibawa oleh cleaning service melalui tangga darurat, lalu sampah dikumpulkan di TPS yang terletak di lantai ground di belakang bangunan agar dapat langsung dibawa oleh petugas ke TPA.



Gambar 2.26. Isometri sistem distribusi sampah

6. KESIMPULAN

Mal Terbuka Pantai Kenjeran di Surabaya diharapkan dapat mengoptimalkan perkembangan kawasan Kenjeran Park yang strategis dengan menjadi daya tarik baru dan pelengkap fasilitas perbelanjaan di kawasan wisata Kenjeran Park. Selain itu, mal ini juga dimaksudkan untuk menghadirkan pengalaman baru dalam hal berbelanja di mal di Surabaya, mengingat minimnya jumlah mal terbuka di Surabaya. Konsep mal terbuka ini mengadopsi elemen arsitektur di sekitar agar rancangan terintegrasi dengan sekitarnya, dan diharapkan dapat memperkuat identitas pantai yang tertinggal di kawasan melalui sirkulasi dan orientasi terkait erat dengan pantai. Permasalahan utama fasilitas mal ini, yaitu sistem sirkulasi, bagaimana merancang sistem sirkulasi yang nyaman sekaligus efektif dalam mal. Untuk menjawab permasalahan ini, pendekatan sistem sirkulasi digunakan, dengan menata sirkulasi yang efektif. Untuk memperkuat identitas pantai di dalam mal, fasilitas mal ini dirancang dengan pendalaman karakter ruang menggunakan teori *wayfinding*.

DAFTAR PUSTAKA

Archdaily. (2015). Kurve 7 / Stu/D/O Architects. Retrieved from <https://www.archdaily.com/644945/kurve-7-stu-d-o-architects>

Architizer. (2012). Sahid Kuta Lifestyle Resort (Beachwalk). Retrieved from <http://architizer.com/projects/sahid-kutalifestyle-resort-beachwalk/>

Banyaknya Penduduk dan Kepala Keluarga (KK) Menurut Kelurahan di Kecamatan Bulak Tahun 2019. (2019). Retrieved from <https://surabayakota.bps.go.id/>

FEMA (2013). Coastal Building Materials. Retrieved from https://www.fema.gov/media-library-data/20130726-1536-20490-4305/fema499_1_7.pdf

Foltz, Mark A. (n.d.). 5. Design Principles for Wayfinding. Retrieved from <http://www.ai.mit.edu/projects/infoarch/publications/mfoltz-thesis/node8.html>

Idedhyana, I. B. (2016). Perancangan Tapak pada Mall Kuta Beachwalk, Memadukan Alam Lingkungan dan Kearifan Lokal Menuju Arsitektur Berkelanjutan. *Jurnal Teknik Gradien*, 8(2), 114-128.

Imelda. (2019). Sudahkah Pola Belanja Orang Indonesia Bergeser Menuju Digital?. Retrieved from <https://www2.deloitte.com/>

Indrawan, R. S., Santosa, H., & Utami, S. (2017). Pengembangan Fasilitas Wisata Taman Hiburan Pantai Kenjeran Surabaya Dengan Konsep Waterfront. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 5(2)

Lion, E. (1976). *Shopping centers: planning development, and administration*. John Wiley & Sons.

Khomenie, A., & Umilia, E. (2013). Arah pengembangan kawasan wisata terpadu Kenjeran Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 2(2), C87-C91.

Maithland, Bary. (1987). *Shopping Malls, Planning and Design*. New York: Nichols Publishing Co.

Marlina, Endy. 2008. *Buku Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Jakarta :Andy Publisher.

Meikanugrah, A. (2000). *Redesain Matahari Beteng Plaza di Surakarta*.

Neufert, E. (2001). *Architects' Data 3rd edition*. Oxford: Blackwell Science

Ortegón-Cortázar, L., & Royo-Vela, M. (2017). Attraction factors of shopping centers. *European Journal of Management and Business Economics*.

Pemerintah Kota Surabaya. (2019). Peraturan walikota Surabaya nomor 27 tahun 2018 tentang Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) kota Surabaya 2019. Surabaya: Author.

Pemerintah Kota Surabaya. (2019). Peta RDTR Surabaya. Retrieved November, 30, 2020, from petaperuntukan.cktr.web.id.

Rahayu, D. (2020). Tugas Pengelolaan Wilayah Pesisir dan Laut Terpadu Studi Pengembangan Potensi Sektor Pariwisata Pantai Kenjeran Surabaya. Retrieved from https://www.academia.edu/43212187/Tugas_Pengelolaan_Wilayah_pesisir_Dan_Laut_Terpada_Studi_Pengembangan_Potensi_Sektor_Pariwisata_Pantai_Kenjeran_Surabaya

Rozak, A. M., & Ariastita, P. G. (2013). Pola Spatial Persebaran Pusat Perbelanjaan Modern Di Surabaya Berdasarkan Probabilitas Kunjungan. *Jurnal Teknik ITS*, 2(2), C234-C238.

Sirdi, R.T. (2018). Perancangan Pasar Aksara di Kota Medan dengan Tema Arsitektur Tropis. Retrieved from <http://repository.uma.ac.id/handle/123456789/9750>