

Pariwisata Heritage sebagai Hasil Reinkarnasi Kawasan Pecinan Surabaya

Anggriani Christy dan Wahyu Setyawan

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknologi Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: anggrianisimanjuntak@gmail.com; wahyu_s@arch.its.ac.id

Abstrak—Surabaya sebagai kota besar dan tertua di Indonesia memiliki kawasan Pecinan yang khas. Daya tarik Surabaya sebagai kota pelabuhan dan perdagangan wilayah Timur menarik para imigran, khususnya etnis Tiongkok untuk mendiami kawasan kota tua Surabaya. Aktivitas masyarakat Tiongkok sebagai zona permukiman-perdagangan sampai saat ini masih utuh. Namun, terdapat aspek yang mulai hilang seiring proses perbaikan dan pengembangan, yaitu arsitektur Cina yang sangat kental sebagai ciri khas kawasan Pecinan. Bertahannya elemen arsitektur yang ada seharusnya mampu menjadi potensi untuk lebih mengembangkan kawasan Pecinan Surabaya. Namun, munculnya modernisasi di sisi lain kota menjadi ancaman bagi kelestarian kawasan ini. Kondisi ini membuat kawasan Pecinan Surabaya perlahan mati dan kehilangan eksistensinya sebagai kota lama Surabaya. Langkah pembangunan kembali eksistensi kota lama Surabaya merupakan strategi budaya dimana karakter Tiongkok yang merupakan jiwa dan perwujudan identitas kota Pecinan dapat diolah menjadi kawasan pariwisata heritage. Metoda architectural programming milik Donna P Duerk merupakan metoda yang tepat untuk menjabarkan alur penyelesaian hingga menghasilkan sebuah konsep rancangan yang jelas. Metoda ini berangkat dari permasalahan yang ada di lokasi yang kemudian dikategorikan untuk diproses menjadi sebuah penyelesaian.

Kata Kunci—architectural programming, kawasan tua, modernisasi, pariwisata heritage, pecinan Surabaya.

I. PENDAHULUAN

KAWASAN tua di sebuah wilayah kota merupakan suatu kawasan yang dibangun dan dibentuk dalam jangka waktu yang panjang. Tata ruang dan wujud fisik kawasan kota tua terbentuk dari hasil perkembangan yang pernah terjadi sebelumnya dan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Keberagaman wujud fisik kawasan tua saat ini merupakan gambaran keberagaman sejarah masing-masing kota.

Sebagian besar kota besar di Indonesia memiliki kawasan tua berupa permukiman bagi etnis tertentu, salah satunya adalah kawasan etnis Cina atau lebih dikenal dengan sebutan Pecinan. Pecinan di Indonesia dikenal sebagai kawasan permukiman dan kebudayaan yang didominasi dengan hunian, tradisi, dan perdagangan komunitas Cina, baik pada masa lalu maupun masa kini. Kawasan Pecinan memiliki ciri khas tersendiri, baik dari segi penduduk, arsitektural bangunan, koridor jalan, maupun tatanan sosial dan budaya.

Surabaya sebagai salah satu kota besar dan tertua di Indonesia tentu memiliki kawasan kota lama yang kaya dengan budaya Cina. Kawasan ini terletak di sepanjang Jalan Kembang Jepun. Pada masa kejayaannya, kawasan ini merupakan ikon kota Surabaya yang sangat ramai. Pada siang hari, kawasan Pecinan merupakan pusat perdagangan, sedangkan pada malam hari merupakan pusat hiburan. Seiring berjalannya waktu, peran Kembang Jepun tidak lagi sevitral seperti masa sebelumnya. Penurunan kualitas fisik dan modernisasi menjadi permasalahan utama kawasan tersebut. Kembang Jepun mulai terlupakan, sempat mati di malam hari, dan tidak lagi menjadi ikon kota Surabaya (Gambar 1).

Isu desain muncul dengan memandang kota Surabaya sedang maraknya melakukan perkembangan di sektor pariwisata. Sejarah, tradisi, dan identitas kawasan Pecinan sebagai kawasan perdagangan mampu menjadi potensi untuk mendukung perkembangan kota Surabaya di sektor pariwisata. Di sisi lain, ketiga hal tersebut sudah sepatutnya menjadi bagian dari kota Surabaya yang harus dilestarikan. Oleh karena ini, diperlukan pembangunan kembali eksistensi kota lama Surabaya untuk melestarikan peninggalan sejarah dan budaya yang telah mengalami penurunan.

A. Kriteria Desain

Sebuah karya arsitektur seharusnya mempunyai sifat yang komprehensif dan eksperimental tanpa kehilangan identitas dimana hal tersebut membuat mereka menjadi memorable places. Menurut Charles and Kent, memorable place harus mempunyai 4 kriteria, yaitu unik, berpengaruh, ambigu, dan fleksible:

1. Desain harus bisa menggambarkan identitas Pecinan Surabaya sebagai kawasan bisnis atau perdagangan
2. Desain harus bisa menyeimbangkan antara potensi yang harus dipertahankan dari masa lalu dengan kebutuhan masa kini.
3. Desain harus menyajikan fungsi lain, sehingga masyarakat memiliki alasan khusus untuk datang ke bangunan tersebut
4. Desain harus memiliki daya tarik tersendiri yang membuat destinasi ini berbeda yang destinasi pariwisata yang sudah ada
5. Desain yang terbangun harus memiliki dampak yang berarti bagi pengetahuan masyarakat yang datang

6. Membangun kembali memori Pecinan Surabaya di masa lalu ke masa saat ini

Langkah pembangunan kembali eksistensi kota lama Surabaya mampu menjadikan citra kawasan Kembang Jepun kembali meningkat, sehingga banyak masyarakat yang akan mengenal dan memahami bahwa kota Surabaya juga ikut ambil bagian dalam perkembangan budaya Cina. Pengangkatan isu ini merupakan strategi budaya untuk mengemas kembali kawasan ini menjadi kawasan yang bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman tanpa melunturkan nilai-nilai budaya yang ada didalamnya dimana karakter Cina yang merupakan jiwa dan perwujudan identitas kota Pecinan sebagai suatu aset kota dapat diolah menjadi kawasan wisata heritage.

Isu dan permasalahan di atas akan mengarahkan konteks desain menuju lokasi permasalahan, yaitu Kawasan Pecinan Surabaya di Jalan Kembang Jepun. Pengangkatan kembali kawasan Pecinan Surabaya sangat tepat untuk dilakukan di Jalan Kembang Jepun karena berada diantara gerbang Kya-kyu dan desain bangunan sekitar yang masih sangat tradisional. Ada beberapa lokasi strategis yang dapat menjadi potensi untuk bisa meramaikan kembali kawasan tersebut. Tidak perlu merevitalisasi seluruh kawasan. Hanya perlu mengolah beberapa titik yang dapat menarik perhatian masyarakat dan kedepannya diharapkan bisa menjadi pola yang dapat ditiru di kawasan sekitarnya.

Lokasi yang di ambil adalah di Jl. Kembang Jepun no. 150 yang merupakan lahan dengan bangunan yang sudah tidak aktif lagi (lahan 2) dan Jl. Kembang Jepun no. 164 yang merupakan lahan kosong (lahan 1). Kedua lahan yang dipisahkan oleh beberapa bangunan akan berpadu dengan adanya penghubung pada jalan Kembang Jepun (Gambar 2).

B. Pendekatan Desain

Pendekatan desain yang dilakukan dimulai dari pendekatan ekstrinsik, yaitu mengenai sejarah Pecinan di kota Surabaya, aktivitas atau perilaku manusia, dan budaya Pecinan itu sendiri. Pendekatan ini didasari pada teori tentang revitalisasi kawasan, yaitu Teori Kevin Lynch - Image of The City. Teori ini akan mengulas tentang persoalan bentuk yang terlihat maupun tidak terlihat dan memilah mana yang harus dievaluasi dan diubah kedalam bentuk desain yang baru dan mana bagian yang harus dipertahankan untuk tidak menghilangkan makna yang sudah ada.

Untuk mewujudkan terciptanya kembali kawasan Pecinan Surabaya, maka dilakukan pendekatan berdasarkan masa lalu dan masa kini. Pendekatan masa lalu akan berfokus pada tiga hal yang menjadi identitas Pecinan Surabaya, yaitu perdagangan, festival seni-budaya, dan sentra kuliner. Sedangkan, pendekatan masa kini dilakukan dengan mengadakan survey kepada 86 mahasiswa ITS tentang harapan mereka terhadap kawasan Pecinan Surabaya. Hasilnya adalah 63% berharap kawasan ini bisa menjadi destinasi pariwisata ikonik di kota Surabaya, sedangkan 37%

sisanya berharap kawasan Pecinan bisa menyajikan perjalanan tentang sejarah dan kebudayaan Pecinan di Surabaya. Kondisi ini bisa menjadi peluang baru bagi kota Surabaya untuk meningkatkan pembangunan di sektor pariwisata. Budaya tradisional yang pernah ada tidak bisa ditinggalkan begitu saja. Oleh karena itu, destinasi pariwisata yang disajikan berbasis heritage masa kini yang berfokus pada kuliner, pengangkatan identitas, dan pelestarian budaya.

C. Metode Desain

Penyelesaian yang tepat sasaran tentunya harus disesuaikan dengan permasalahan yang tepat sasaran pula. Solusi yang muncul harus berbasis pada data-data fakta dan isu yang terjadi. Penggunaan metoda architectural programming milik Donna P Duerk merupakan metoda yang tepat untuk mempermudah penjabaran alur penyelesaian hingga keluar menjadi sebuah konsep rancangan yang jelas. Hal ini dikarenakan permasalahan yang diangkat berangkat dari lokasi. Data- data mengenai fakta dan isu yang ada di lokasi akan dikategorikan secara jelas untuk diperoleh penyelesaiannya, sehingga proses menuju keluarnya konsep rancangan akan urut dari fakta dan isu yang ada.

Metode desain yang dijabarkan oleh Donna P Duerk hanya berakhir pada konsep rancangan objek (Gambar 3). Oleh karena itu, dibutuhkan metode lain untuk menuntun proses desain selanjutnya hingga menghasilkan sebuah objek tiga dimensi. Konsep rancangan yang menjadi hasil akhir dari proses desain ini akan lebih mudah apabila dilanjutkan dengan penjabaran kebutuhan ruang, luasan ruang, dan program ruang.

Pengolahan ruang dalam atau interior objek jika dilakukan di tahap awal dianggap lebih mudah karena dengan mengetahui kepastian kebutuhan dan luasan ruang, kedepannya akan mempermudah dalam mengolah bentuk luar objek. Ketika sudah ada bentuk tiga dimensi objek, tidak akan ada kondisi dimana ruang di dalamnya terlalu sempit sehingga harus mengolah ulang bentuk.

Berdasarkan alasan diatas, maka metode yang akan digunakan adalah metode yang berangkat dari pengolahan ruang dalam atau program ruang, yaitu metode desain Bernard Tschumi, dengan mengeksplorasi ide dan konsep yang kemudian ditransformasikan kedalam bentuk rancangan ruang dalam. Tahapan yang dilakukan Bernard Tschumi adalah sebagai berikut:

1. The concepts of space and event
2. Program and superimposition
3. Vectors and envelopes
4. Context and content
5. The Concept form

II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANGAN

A. Konsep Ruang

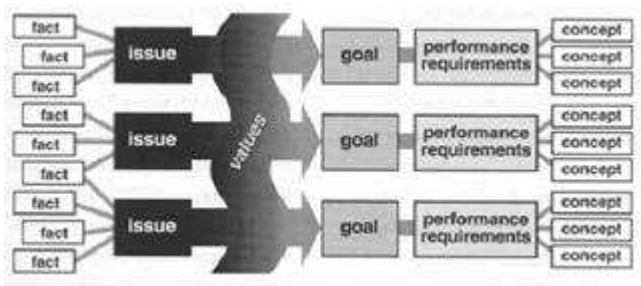
Pariwisata heritage adalah sebuah wadah yang mampu



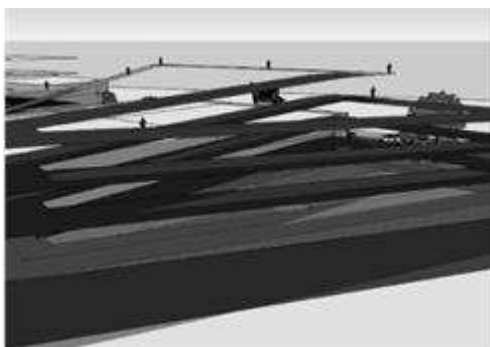
Gambar 1. Suasana Pecinan Surabaya



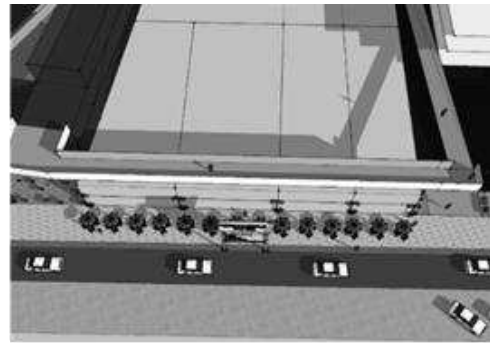
Gambar 2. Siteplan Lahan



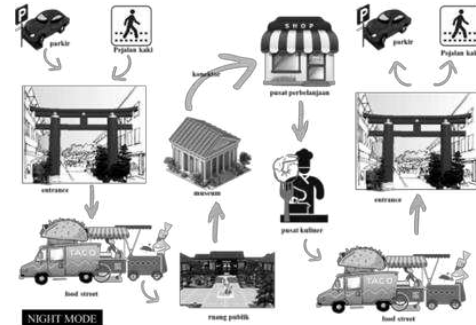
Gambar 3. Diagram Architectural Programming



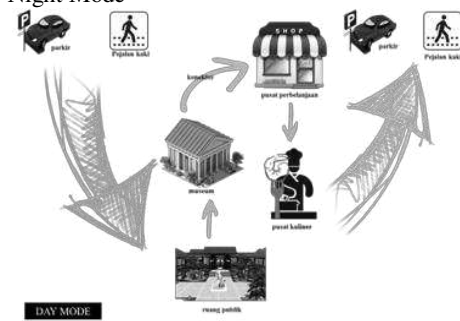
Gambar 4. Batas Ruang Imajiner



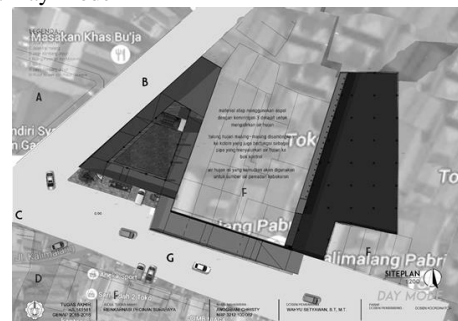
Gambar 5. Horizontal Breezeway



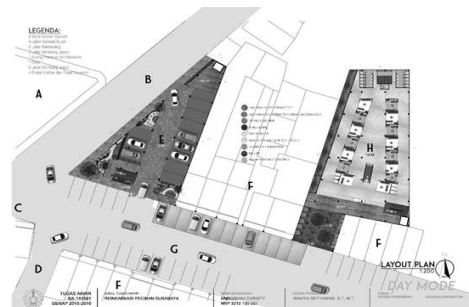
Gambar 6. Night Mode



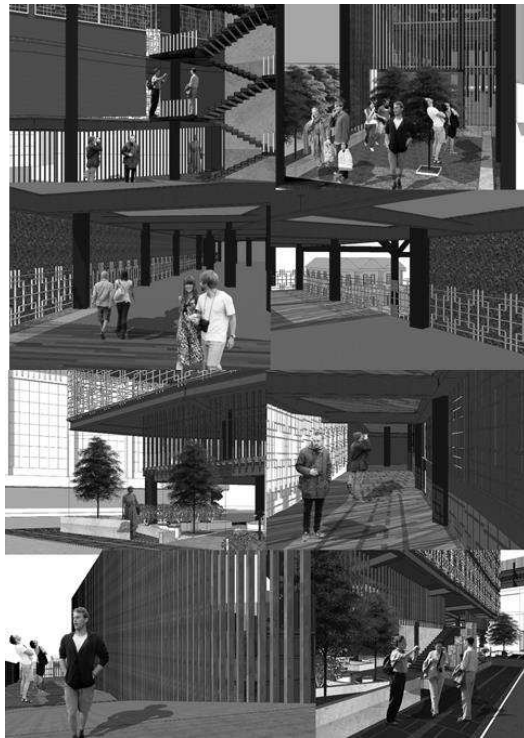
Gambar 7. Day Mode



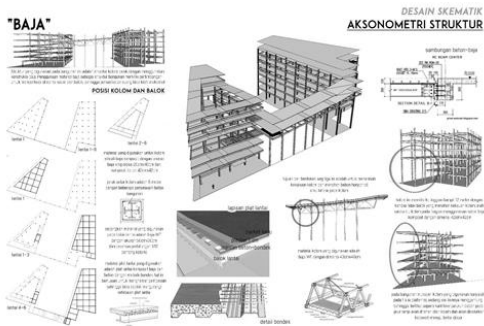
Gambar 8. Siteplan



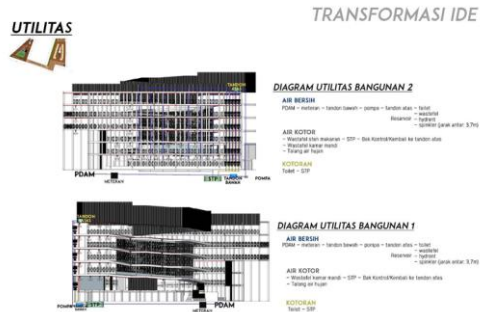
Gambar 9. Layout Plan Day Mode



Gambar 10. Detail Suasana



Gambar 11. Detail Struktur



Gambar 12. Detail Utilitas

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

KEBUTUHAN RUANG BANGUNAN 1			
Nama Ruang	Jumlah	Luas (m ²)	Luas Total (m ²)
AREA PARKIR (Lantai 1)			
Lobby	1	8x4=24	24
Tempat Parkir	12	3x6=18	216
Sirkulasi Kendaraan	1	27x6=162	162
Taman	1	80	80
Trotoar	1	151.69	151.69
TOTAL LUAS			633.69
RUANG PUBLIK (Lantai 2)			
Lobby	1	4x37.35=146.42	61.47
ATM Center	2	2x1.5	6
Ruang Kontrol	1	3x5=15	15
Ruang Publik	1	156.2	156.2
Courtyard	1	140	140
Sirkulasi Orang	1	20% ruang publik	245
Toilet Wanita	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5
	3 Wastefel	1x0.4=0.4	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Pria	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5
	3 Wastefel	1x0.4=0.4	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
TOILET (Lantai 1-6)			
Toilet Wanita	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5
	3 Wastefel	1x0.4=0.4	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Pria	3 Toilet	1x1.5=1.5	4.5
	3 Wastefel	1x0.4=0.4	1.2
	1 Janitor	1.3	1.3
Toilet Disable	1	2x2=4	4
Sirkulasi Orang	1	20% Toilet	422
TOTAL LUAS			440
AREA PENGELOLA (Lantai 6)			
Ruang Manager	1	3x5=15	15
Ruang Staff	1	4x5=20	20
Ruang Rapat	1	5x6=30	30
Ruang Informasi	1	3x4=12	12
Pantry	1	3x4=12	12
Sirkulasi Orang	1	20% area pengelola	211
TOTAL LUAS			300
MUSEUM (Lantai 2-4)			
Sirkulasi Orang	3	20% Museum	633.492
Area Sculpture	3	30% Museum	950.238
Area Lukisan	3	20% Museum	633.492
Area Artefak dan Barang Peninggalan	3	30% Museum	950.238
TOTAL LUAS			3167.46
TOTAL LUAS BANGUNAN 1			6424.35

menjadi `embrio` untuk membangkitkan kembali kawasan Pecinan Surabaya. Pariwisata itu sendiri diartikan sebagai peluang untuk memaksimalkan potensi kota lama Surabaya yang dapat dilestarikan dan dikenal melalui perannya sebagai objek wisata. Sedangkan, kata heritage diartikan sebagai konsep yang diangkat dengan memanfaatkan tradisi-budaya dan arsitektur Tionghoa yang kental dimana pusat pariwisata

ini disajikan dengan suasana kota lama Surabaya. Terdapat beberapa aktivitas yang dapat mengoptimalkan kembalinya kehidupan Pecinan Surabaya, diantaranya aktivitas akademik, aktivitas interaksi, dan aktivitas komersial. Keempatnya dirangkum menjadi aktivitas rekreasi.

1) *Konsep Bentuk*

Bangunan 1 merupakan ruang publik dan museum. Bangunan ini terdiri dari 4 lantai. Lantai difungsikan sebagai ruang publik dan lantai 2 sampai 4 difungsikan sebagai museum. Sedangkan bangunan 2 merupakan pusat souvenir dan pusat kuliner. Lantai 1 sampai 3 difungsikan sebagai pusat souvenir dan lantai 4 sampai 6 difungsikan sebagai pusat kuliner. Kedua bangunan ini terhubung dengan sebuah jembatan yang berperan sebagai horizontal breezeway.

Harmonisasi Arsitektur Tradisional dan Arsitektur Modern

Kombinasi antara arsitektur Cina dan arsitektur Modern bertujuan untuk menciptakan "iconography" yang sama sekali baru tanpa meninggalkan sejarah-budaya lama atau kepercayaan tradisional. Tegang bentang yang terjadi terhadap hal-hal modern dan tradisional bisa ditemukan jalan keluarnya melalui penggabungan konsep modern dan tradisional. Dengan penerapan hal tersebut, kawasan Pecinan Surabaya bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman tanpa melunturkan nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya.

2) *Ciri khas Arsitektur Cina*

Balance: Hal ini menunjukkan keseimbangan dalam bangunan Cina.

Entrance: Pintu utama bangunan ditempatkan di tengah dinding bagian depan bangunan dimana terdapat beberapa ornamen atau patung binatang, seperti naga dan singa

Courtyard: Courtyard adalah halaman terbuka yang dikelilingi oleh bangunan. Seluruh bangunan tersebut saling terhubung satu sama lain

Sky well: merupakan struktur bangunan. yang berfungsi untuk ventilasi dan pengaturan suhu pada kompleks bangunan

Material Alam/Exposed Material: Sebagian besar dari material yang digunakan dalam bangunan arsitektur Cina adalah kayu, batu bata, batu, granite, dan genteng tanah liat.

3) *Ciri khas Arsitektur Modern*

Open plan: Konsep ruang yang terkesan terbuka.

Harmonisasi ruang luar dan ruang dalam yang diciptakan melalui pembentukan karakter desain yang praktis dan fungsional.

4) *Perjalanan Wisata*

Konsep interior disini difokuskan pada pendetailan bangunan. Konsep yang diterapkan adalah bagaimana kedua bangunan memiliki hubungan aktivitas yang saling berkaitan dan ketergantungan. Keduanya disajikan dalam sebuah perjalanan pariwisata heritage dari satu fungsi ke fungsi yang lain, dimana fungsi terakhir (sentra kuliner) merupakan puncak dari aktivitas kedua bangunan ini.

Batas ruang imajiner (Gambar 4): Penerapan batas ruang yang imajiner pada museum. Hal ini bertujuan untuk

menciptakan ruang yang mengalir dimana pengunjung tidak akan merasakan lelah atau menyadari perjalanan dari lantai 2 sampai dengan lantai 4.

Horizontal to Vertical: Beratapkan langit, adanya tenant berdampingan, ramp sebagai sirkulasi jalan, dan batas ruang imajiner bisa menjadi gambaran bagaimana konsep kuliner horizontal diterapkan dalam konsep vertikal. Tanpa mengurangi esensi outdoor pusat kuliner horizontal, konsep yang diterapkan pada pusat kuliner vertikal mencoba memaksimalkan dengan adanya void sehingga tetap terasa dominan ruang terbukanya.

Clustering: Karena sasaran dari pusat kuliner ini adalah semua kalangan masyarakat, baik dari kalangan atas, menengah, maupun bawah, maka pusat kuliner menampung makanan dengan kategori tersebut. Untuk pusat kuliner di lahan 2 diperuntukan bagi kelas menengah ke atas. Pembagiannya juga disesuaikan dengan jenis makanannya, yaitu makanan tradisional dan makanan cepat saji.

Horizontal Breezeway (Gambar 5): Konektor ini berada tepat diatas trotar (domain publik) pejalan kaki dengan ketinggian diatas bangunan tertinggi keempat bangunan yang berada diantara bangunan yang didesain. Hal ini bertujuan untuk tidak mengganggu visual bangunan publik lainnya dan bisa memaksimalkan view ke seluruh kawasan Pecinan Surabaya. Lebar konektor adalah 4 meter dengan menghubungkan museum dengan pusat perbelanjaan. Konektor menjadi salah satu skenario dalam perjalanan pariwisata heritage ini, dimana pengunjung `dipaksa` untuk mengikuti jalur yang sudah ditentukan.

Night-Day Mode: Kedua bangunan ini didesain dengan 2 tipe, yaitu pada malam hari dan pada siang hari (Gambar 6). Pada malam hari kawasan Pecinan Surabaya sangat sepi. Oleh karena itu diasumsikan 4 bangunan diantara bangunan 1 dan bangunan 2 tidak ada aktivitas, sehingga di bagian depan bangunan tersebut difungsikan sebagai festival makanan jajanan. Festival makanan ini juga bisa berfungsi sebagai penghubung kedua bangunan. Trotoar difungsikan sebagai tempat PKL (Gambar 7). Trotoar diperlebar menjadi 3 meter. Lebar jalan kembang jepun kondisi awal adalah 18 meter. Setelah dikurangi untuk melebarkan trotoar sebesar 2 meter menjadi 16-meter yang kemudian pada malam hari dibagi menjadi 3 fungsi:

1. 6 meter untuk food street
2. 5 meter untuk jalur 1 arah
3. 5 meter untuk area parkir

III. HASIL RANCANGAN

Berikut hasil rancangan berdasarkan studi terhadap sejarah dan penyesuaian dengan kebutuhan masa kini. Siteplan dan layout memberikan kesan seimbang yang menyesuaikan dengan bentuk bangunan sekitarnya (Gambar 8 dan Gambar 9).

Suasana daripada hasil rancangan juga menggambarkan

kombinasi yang mampu menarik perhatian pengunjung dengan sentuhan interior modern dan tradisional Cina. (Gambar 10).

Struktur yang digunakan adalah baja dengan menggunakan kolom baja komposit (Gambar 11). Karena rancangan merupakan bangunan publik, maka area untuk utilitas bisa digabungkan menjadi satu area sehingga pipa-pipa dan saluran untuk utilitas bersifat terpusat (Gambar 12).

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Melihat sejarah kota Surabaya yang pernah memiliki kawasan maju di sektor perdagangan, sangat di sayangkan apabila kawasan tersebut dibiarkan mati seolah tidak pernah ada. Disamping memiliki potensi besar dalam hal perdagangan, kawasan ini juga disajikan dalam masyarakat multi-budaya (Cina, India, Arab, Melayu, dan penduduk lokal Surabaya), sehingga kondisinya sangat kental dengan budaya tradisional. Tidak bisa disalahkan apabila seiring berkembangnya zaman, masyarakat mulai mencari modernitas di kawasan lain. Sejarah dan budaya tersebut sudah sepatutnya menjadi bagian dari sejarah Surabaya dari masa ke masa yang perlu dilestarikan. Oleh karena ini, diperlukan pembangunan kembali eksistensi kota lama Surabaya untuk melestarikan peninggalan sejarah dan budaya yang telah mengalami penurunan.

Pariwisata Heritage diharapkan mampu menjadi batu loncatan bagi kawasan Pecinan Surabaya untuk mengangkat kembali eksistensi kota lama Surabaya. Oleh karena itu, objek arsitektur akan berfokus pada kuliner, pengangkatan identitas, dan pelestarian budaya.

V. LAMPIRAN

Dapat dilihat pada Tabel 1.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji tuhan kepada tuhan yang maha esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-nya selama proses penyelesaian penulisan. Terima kasih juga kepada orang tua, keluarga, dan teman-teman yang ikut serta mendukung untuk menyelesaikan artikel ilmiah ini..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adya, Afandri. (2014). Surabaya Menuju Kota Wisata Warisan Dunia.
- [2] <http://afandriadya.com/2014/06/04/surabaya-menuju-kota-wisata-warisan-dunia/>
- [3] Apriyani, Astri, (2013), Kembang Jepun: Dulu dan Kini.
- [4] <http://intisari-online.com/read/kembang-jepun-dulu-dan-kini> (diakses 23 Februari 2015)
- [5] Kwanda, Timoticin, (2010), Potensi dan Masalah Kota Bawah Surabaya sebagai Kawasan Pusaka Budaya.
- [6] <http://wisatadanbudaya.blogspot.com/2010/03/potensi-dan-masalah-kota-bawah-surabaya.html> (diakses 23 Februari 2015)
- [7] Lynch, Kevin, (1960), Image of The City, the Massachusetts Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard College, USA
- [8] Sumalyo, Yulianto. (2005). Arsitektur Modern Akhir abad XIX dan abad XX. 2nd Edition. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.
- [9] "Denmark Pavilion, Shanghai Expo 2010 / BIG" 3 Mei 2010. ArchDaily.
- [10] <http://www.archdaily.com/57922/denmark-pavilion-shanghai-expo-2010-big/>(diakses 11 November 2015)
- [11] Dezeen Magazine, (2010), Danish Pavilion at Shanghai Expo 2010 by BIG.
- [12] <http://www.dezeen.com/2010/05/01/danish-pavilion-at-shanghai-expo-2010-by-big/>(diakses 11 November 2015)
- [13] Ditjen Cipta Karya, (2013), Profil Kabupaten/Kota.
- [14] <http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jatim/surabaya.pdf> (diakses 31 Oktober 2015)
- [15] Gabriella, G, (2014), Revitalisasi Bangunan No 25 di Kawasan Kota Tua
- [16] https://www.academia.edu/11346530/REVITALISASI_BANGUNAN_NO_25_DI_KAWASAN_KOTA_TUA(diakses 9 November 2015)
- [17] Halid, Renaldi. (2013). Metode Pendekatan Desain Bernard Tschumi Architect.
- [18] <http://arsitekmarinsore.blogspot.com/2013/03/metode-pendekatan-desain-bernard.html>
- [19] Isnuansa. Jalan-jalan yuk (2011), Wisata Kelenteng Pecinan di Surabaya.
- [20] <http://www.jalanjalanyuk.com/wisata-kelenteng-pecinan-di-surabaya/>
- [21] Karissa Rosenfield,"Bernard Tschumi Presents Final Design for Grottammare Cultural Center" 22 September 2014. ArchDaily.
- [22] <http://www.archdaily.com/550276/bernard-tschumi-s-presents-final-design-for-grottammare-cultural-center/>(Diakses 11 Nov 2015).
- [23] Karnadi, Edi. (2013). Menenal Gaya Arsitektur (10): Arsitektur Cina.
- [24] <http://kontemporer2013.blogspot.com/2013/09/gaya-arsitektur-cina.html>
- [25] P. Duerk, Donna, (1993), Architectural Programming: Information Management for Design: Information Management for desing, 1st Edition, John Wiley & Sons, Inc., Canada.
- [26] Surabaya Raya. (2013). Jejak Pecinan di Surabaya.
- [27] http://surabayaraya.blogspot.co.id/2013/09/jejak-pecinan-di-surabaya_2600.html
- [28] Skyscanner.co.id. Berita Perjalanan (2015), Menelusuri Pesona 8 Chinatown Menarik Seputar Indonesia.
- [29] <http://www.skyscanner.co.id/berita/menelusuri-pesona-8-chinatown-menarik-seputar-indonesia>
- [30] Taku, Satoh. Kanazawa21 (2013), 21th Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa.
- [31] https://www.kanazawa21.jp/data_list.php?g=11&d=1&lng=e
- [32] Victoria and Albert Museum. (2015). Designing Museum Activity Backpacks for Families.
- [33] <http://www.vam.ac.uk/content/articles/d/designing-museum-activity-backpacks-for-families/>
- [34] Wijaya, Alfred, (2005), Pendekatan Sosiologi pada Perancangan Arsitektur.
- [35] http://dSPACE.library.uph.edu:8080/bitstream/123456789/11672/jia-02-01-2005-pendekatan_sosiologi_pada_perancangan.pdf(diakses 12 November 2015)
- [36] Xaveria. Aktivitas Edomita (2015), Wisata Sejarah Kota Surabaya.
- [37] <https://aktivitasedomita.wordpress.com/2015/02/14/wisata-sejarah-kota-surabaya>