

BAB II

TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum Perancangan

Tinjauan umum menjelaskan mengenai obyek perancangan secara logis dan sistematis berisi data terkait aspek – aspek yang berkaitan dengan obyek rancang Pusat Oleh - Oleh di Kota Surabaya dengan Pendekatan *Historicism Architecture*. Informasi terkait obyek perancangan didapatkan dari sumber pustaka yang memiliki korelevanan dan studi kasus yang nyata ada di lapangan.

2.1.1 Pengertian Judul

Berdasarkan judul Tugas Akhir yang diajukan pada proposal yakni “Pusat Oleh - Oleh di Kota Surabaya dengan Pendekatan *Historicism Architecture*”, maka pengertian pada setiap kata dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Pusat

Center (noun) are a building or set of buildings having a particular purpose, or a place connected with a particular activity. Berdasarkan (Cambridge University, 2023) kalimat tersebut memiliki arti yakni Pusat merupakan sebuah bangunan atau sekelompok bangunan yang mempunyai sebuah tujuan tertentu atau sebuah tempat yang terhubung dengan kegiatan tertentu.

b. Oleh – Oleh

Menurut (Cambridge University, 2023), *souvenir is something you buy or keep to help you remember a holiday or special event*. Kalimat tersebut memiliki arti yakni Oleh – Oleh atau buah tangan adalah sesuatu yang dibeli, diberikan, ataupun disimpan sebagai obyek pengingat sebuah kegiatan wisata maupun event penting.

c. Pusat Oleh – Oleh

Pusat oleh – oleh adalah sebuah tempat yang didalamnya tersedia berbagai macam oleh – oleh berupa produk unggulan khas dari suatu daerah yang dapat dibeli sebagai buah tangan atau souvenir atau kenang – kenangan untuk dibawa kembali ke daerah asal.

d. Kota Surabaya

Kota Surabaya merupakan ibukota Provinsi Jawa Timur yang memiliki sebutan Kota Pahlawan karena sejarah panjang baik sebelum kemerdekaan, masa mempertahankan kemerdekaan, hingga masa setelah kemerdekaan. Dari sejarah panjang tersebut, Kota Surabaya masih memiliki banyak bangunan peninggalan dari masa lampau yang kini menjadi salah satu destinasi wisata *heritage*. Memiliki jumlah penduduk 2.904.751 pada tahun 2020 (Badan Pusat Statistik Kota Surabaya, 2021) menjadikan Kota Surabaya sebagai kota metropolitan terbesar kedua setelah Ibukota DKI Jakarta yang dapat menjadi nilai tambah untuk pariwisata di kota ini.

e. *Historicism Architecture*

Arsitektur *historicism* adalah sebuah aliran atau gaya arsitektur yang merupakan manifestasi dari gaya yang digunakan di masa lalu, membuat bangunan dengan menggunakan bentukan atau langgam lama dengan menerapkan sejarah yang pernah terjadi, dan menciptakan sebuah bangunan yang dipadukan dengan teknologi, dimensi, bahan dan ukuran dari arsitektur modern masa kini.

f. Pusat Oleh - Oleh di Kota Surabaya dengan Pendekatan *Historicism Architecture*

Pusat Oleh – Oleh di Kota Surabaya dengan Pendekatan *Historicism Architecture* memiliki arti bahwa Pusat Oleh – Oleh yang dirancang menggunakan gaya atau aliran arsitektur yang merupakan gabungan dari beberapa gaya arsitektur yang telah berkembang di Kota Surabaya pada masa lalu yang dapat merepresentasikan cerita historis dan dapat merepresentasikan cerita historis serta menerapkan sejarah yang pernah terjadi, dan menciptakan sebuah bangunan yang dipadukan dengan teknologi, dimensi, bahan dan ukuran dari arsitektur modern masa kini.

2.1.2 Studi Literatur

2.1.2.1 Kajian Produk Unggulan Sebagai Oleh – Oleh

a. **Produk Unggulan *Non Food* Sebagai Oleh – Oleh dari Kota Surabaya**

Pada tahun 2022, Pemerintah Kota Surabaya telah mematenkan hak cipta desain batik khas Surabaya. Adapun enam motif batik yang sudah dipatenkan tersebut ialah Motif Batik Sparkling, Motif Batik Kintir-Kintiran, Motif Batik Abhi

Boyo, Motif Batik Gembili Wonokromo, Motif Batik Kembang Bungur, dan Motif Batik Remo Surabayan. Ciri khas Batik Surabaya mayoritas memiliki motif flora dan fauna. Batik Surabaya seringkali tampil sebagai kain kebesaran yang digunakan oleh Cak & Ning Surabaya sebagai duta pariwisata Kota Surabaya yang memiliki tugas sebagai representasi *arek – arek* muda gemar berkaain.



Gambar 2.1. Kain Batik khas Surabaya yang digunakan oleh Cak & Ning Surabaya

Sumber : Berita Online Zonasurabayaraya, 2021

Berdasarkan informasi dari Kepala Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah dan Perdagangan Kota Surabaya, Fauzie Mustaqiem Yos mengatakan bahwa Pemerintah Kota Surabaya berkolaborasi dengan Dewan Kerajinan Nasional Daerah Kota Surabaya (Dekranasda) bersama semua elemen akan terus memasarkan dan mengenalkan produk – produk Kota Surabaya, baik di tingkat lokal, nasional, hingga internasional.

Tidak hanya kain batik, terdapat produk handcraft lainnya seperti tas, sepatu, hijab, hingga bros hasil karya dari UMKM lokal Kota Surabaya yang dipasarkan secara reguler (stok terpenuhi setiap hari) di dalam Sentra Kriya Gallery Surabaya. Berbagai model dan corak dipasarkan dengan rentang harga yang beragam yang

tentunya dapat memberikan keuntungan pada industri UMKM demi mendongkrak sektor perekonomian Kota Surabaya.



Gambar 2.2 Produk Non – FNB yang Dipasarkan di SKG Siola Surabaya

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Berikut merupakan produk – produk *non food* yang dapat menjadi pilihan oleh – oleh wisatawan yang mengunjungi Kota Surabaya antara lain :

Tabel 2.1 Produk Unggulan Produk Tekstil dan Handcraft

No.	Nama Produk	Jenis Produk
1.	Batik Sparkling Suroboyo dan Suramadu	Produk Tekstil
2.	Batik Mangrove	Produk Tekstil
3.	Batik Sukacita	Produk Tekstil
4.	Batik Sparkling Kembang Kayon	Produk Tekstil
5.	Batik Abhiboyo	Produk Tekstil
6.	Batik Pnati Kenjeran	Produk Tekstil
7.	Batik Sparkling Kembang Enceng	Produk Tekstil
8.	Batik Parang Sparkling Suroboyo	Produk Tekstil
9.	Batik Burung Kutilang	Produk Tekstil
10.	Batik Taman Cahaya	Produk Tekstil
11.	Batik Buaya di Hilir Sungai Kalimas	Produk Tekstil
12.	Batik Sayap Burung	Produk Tekstil
13.	Batik Keindahan Bunga Mawar	Produk Tekstil

14.	Batik Piala Adipura Surabaya	Produk Tekstil
15.	Batik Sparkling Surabaya	Produk Tekstil
16.	Batik Semanggi	Produk Tekstil
17.	Batik Semanggi dan Siwalan	Produk Tekstil
18.	Batik Bunga Mawar	Produk Tekstil
19.	Batik Sulur Sparkling Surabaya	Produk Tekstil
20.	Batik Jembatan Suramadu	Produk Tekstil
21.	Batik Sungai Kalimas	Produk Tekstil
22.	Batik Sparkling Kembang Turi	Produk Tekstil
23.	Batik kejora Bening	Produk Tekstil
24.	Batik Lepen Lir Ilir	Produk Tekstil
25.	Batik Tebaran Terompet Manjack Merah Muda	Produk Tekstil
26.	Batik Kidung Muda	Produk Tekstil
27.	Batik Ecoprint	Produk Tekstil
28.	Kaos Cak Cuk	Produk Tekstil
29.	Kaos Persebaya Store	Produk Tekstil
30.	Nametag Holder Bangsa Surabaya	Produk Olahan Kulit
31.	Card Holder Kulit	Produk Olahan Kulit
32.	Dompot dan Handbag Kulit	Produk Olahan Kulit
33.	Tempat Tissue Eceng Gondok	Handcraft
34.	Tas Anyaman Eceng Gondok	Handcraft
35.	Tas Goni Batik UMKM Sukolilo	Handcraft
36.	Kalung Etnik	Handcraft
37.	Bros Etnik	Handcraft
38.	Tirai Kulit Kerang Kenjeran	Handcraft
39.	Pigura Kulit Kerang	Handcraft
40.	Lampion Kulit Kerang	Handcraft
dst.		

Sumber : Analisis Pribadi, 2023

b. Produk Unggulan Food and Beverages Sebagai Oleh – Oleh dari Kota Surabaya

Dikenal memiliki potensi heritage yang besar, di Surabaya terdapat satu produk sirup yang sudah dikenal sejak masa kolonial. Sirup tersebut bernama Siropen Telasih yang hingga saat ini masih berdiri di Jl. Mliwis No.5, Krembangan Selatan Surabaya. Dahulu Siropen Telasih memiliki nama yakni Limoen J.C. van Drongelen & Hellfach yang sudah berdiri sejak tahun 1923.



Gambar 2.3 Produk Siropen Telasih

Sumber : Favorflavours, 2016

Selain itu, Kota Surabaya yang merupakan kota yang terletak di pesisir yang dekat dengan Selat Madura yang memiliki sumber daya alam hasil laut yang melimpah. Hal tersebut membuat nelayan dan warga yang tinggal di sekitar pesisir Pantai Kenjeran memiliki inovasi menciptakan olahan hasil laut beberapa diantaranya yakni kerupuk ikan, kerupuk terung, cumi asin, rengginang lorjuk, dan olahan ikan asap. Produk – produk tersebut menjadi primadona yang harus dibeli sebagai buah tangan apabila mengunjungi Kota Surabaya khususnya Pantai Kenjeran dan Jembatan Suramadu.



Gambar 2.4 Produk Olahan Hasil Laut Pantai Kenjeran Surabaya

Sumber : Blog Pribadi Masmanfkhunair, 2014

Selain sirup dan olahan kerupuk berbahan dasar hasil laut, Kota Surabaya masih memiliki produk unggulan lain salah satunya Almond Crispy. Almond Crispy dibuat dari telur, tepung, gula, susu bubuk juga keju dan almond sebagai topping sebagai bahan baku dasar. Ditambah dengan packaging yang menarik, rasa gurih dan manis dibalut dengan tekstur yang tipis dan renyah membuat Almond Crispy digemari banyak orang dan menjadikannya sebagai salah satu buah tangan.



Gambar 2.5 Produk Almond Crispy

Sumber : Sayurbox, 2021

Disamping produk – produk yang telah dijelaskan diatas, terdapat berbagai produk olahan makanan dan minuman yang dapat menjadi daya tarik bagi

pengunjung yang tersebar di seluruh Kota Surabaya. Berikut adalah berbagai jenis produk tersebut antara lain :

Tabel 2.2 Produk Unggulan Olahan Makanan dan Minuman

No.	Nama Produk	Jenis Produk
1.	Lapis Kukus Surabaya	Makanan Ringan
2.	Spikoe Resep Kuno	Makanan Ringan
3.	Kue Blinjo Wisata Rasa	Makanan Ringan
4.	Lapis Legit Wisata Rasa	Makanan Ringan
5.	Almond Tart Lapis Pahlawan	Makanan Ringan
6.	Kue Mente Wisata Rasa	Makanan Ringan
7.	Semprit Keju Guna Guna Snack	Makanan Ringan
8.	Almond Crispy	Makanan Ringan
9.	Sumpia Abon Diajeng	Makanan Ringan
10.	Bron Chips	Makanan Ringan
11.	Siropen Telasih	Olahan Minuman
12.	Teh Herbal	Olahan Minuman
13.	Sirup Mangrove	Olahan Minuman
14.	Sirup Cincau	Olahan Minuman
15.	Berbagai Olahan Jamu	Olahan Minuman
16.	Degan Jelly	Olahan Minuman
17.	Rosella	Olahan Minuman
18.	Berbagai Jenis Infuse Water	Olahan Minuman
19.	Teh Kampoeng Arab	Olahan Minuman
20.	Black Garlic Coffee	Olahan Minuman
21.	Madu Hutan Brotowali	Olahan Minuman
22.	Madu Randu dan Klengkeng	Olahan Minuman
23.	Teh Jahe Merah	Olahan Minuman
24.	Ginger Coffee	Olahan Minuman
25.	Ayam Ungkep	Makanan Vacuum
26.	Bebek Djangkep	Makanan Vacuum

27.	Bandeng Asap	Makanan Vacuum
28.	Pecel Semanggi Instan	Makanan Vacuum
29.	Bandeng Tanpa Duri	Makanan Vacuum
30.	Ayam Canton Surabaya	Makanan Vacuum
31.	Sambal Bu Rudy	Olahan Sambal
32.	Sambal Ning Niniek	Olahan Sambal
33.	Sambal Yuk Phin	Olahan Sambal
34.	Sambal Bumbu Rujak Cak Mimin	Olahan Sambal
35.	Sambal Kringz	Olahan Sambal
dst.		

Sumber : Analisis Pribadi, 2023

c. **Kuliner Unggulan Kota Surabaya**

Mengunjungi kota Surabaya yang terletak di bagian utara Provinsi Jawa Timur langsung terlintas dibenak para wisatawan adalah kuliner khasnya yakni Semanggi Suroboyo, Lontong Balap, Lontong Kupang, Sate Kerang, Rawon, dan Rujak Cingur yang telah menjadi daya tarik wilayah Surabaya. Berbagai kuliner tersebut dapat dijumpai dan dinikmati di Kota Surabaya. Pada wilayah – wilayah tertentu di Surabaya, terdapat sentra wisata kuliner yang menawarkan kuliner unggulan tersebut.

Sebagai contoh yakni pecel semanggi. Pecel Semanggi merupakan makanan khas Surabaya, yang dibuat dari daun semanggi yang dikukus dan kemudian dinikmati dengan sambal atau bumbu semanggi. Bumbu yang digunakan terbuat dari campuran kacang, ketela rambat, gula jawa, terasi, dan cabai sebagai pelengkap. Menikmati hidangan semanggi biasanya ditambah dengan kecambah, kangkung, bunga turi serta kerupuk puli yang berbentuk segi empat dengan ukuran yang besar. Asal mula makanan ini berasal dari Desa Kendung, Benowo, wilayah Surabaya Barat. Penduduk kampung semanggi ini banyak memanfaatkan tanaman di sekitar rumah untuk dimasak menjadi Semanggi Suroboyo.



Gambar 2.6 Makanan Khas Surabaya

Sumber : Pemerintah Kota Surabaya, 2016

Kuliner – kuliner tersebut dapat menjadi daya tarik utama foodcourt yang akan disediakan dalam Perancangan Pusat Oleh – Oleh Kota Surabaya. Setelah lelah berbelanja, pengunjung dapat menikmati sajian kuliner otentik Kota Surabaya.

2.1.2.2 Kajian Tentang Pusat Perbelanjaan

a. Berdasarkan Luas

- Regional Shopping Centers Luas area antara 27.870-92.900 m² , terdiri dari dua atau lebih bangunan yang seukuran dengan departement store. Skala pelayanan antara 150.000-400.000 penduduk, terletak pada lokasi yang strategis, tergabung dengan lokasi perkantoran, rekreasi, dan seni.
- Community Shopping Center Luas areal antara 9.290-23.225 m² , terdiri atas junior departement store, super market dengan jangkauan pelayanan antara 40.000- 150.000 penduduk, terletak pada lokasi yang mendekati pusat-pusat kota (wilayah).
- Neighbourhood Shopping Center Luas areal anrata 2.720-9.290 m² , jangkauan pelayanan antara 5.000-40.000 penduduk. Unit terbesar berbentuk supermarket, berada pada suatu lingkungan tertentu.

b. Berdasarkan Jenis

- Shop Units: unit retail dengan area untuk berjualan kurang dari 400 m².
- Departement store: toko yang menawarkan banyak pilihan barang dan biasanya area untuk berjualan lebih dari 10.000 m² - 20.000 m².
- Supermarket : toko makanan dengan sistem self service dan memiliki area minimum untuk berjualan 400 m².
- Cash dan carry dan other retail warehouse : bangunan yang digunakan untuk menyimpan dan menjual barang yang didiskon untuk pedagang maupun anggota masyarakat.
- Superstores : Pertokoan dengan area berjualan lebih dari 2500m².
- Hypermarket : lokasi hypermarket selalu berada jauh dari tengah kota dan area untuk berjualannya lebih dari 5000m².
- Shopping Arcade : terdiri dari pedestrian yang sempit dan tertutup, dengan toko-toko di kedua sisi, memiliki lebar yang hanya cukup untuk di lewati pengunjung, dan tanpa tempat duduk, tanaman dan perabotan lain.
- Shopping Mall : terdiri dari 3-3.5 m area untuk berjalan yang berada di depan pertokoan yang berada di sisi-sisinya dan pusat reservasi sebesar 4-8 m.

c. Berdasarkan Tipologi Bangunan

Dalam Pratama (2019), terdapat tiga pembagian pusat perbelanjaan berdasarkan tipologi bangunan, antara lain :

- Terbuka langsung terhadap cahaya matahari, merupakan pusat perbelanjaan tanpa pelingkup, perlindungan terhadap cuaca dilakukan menggunakan canopy menerus sepanjang muka took. Keuntungannya adalah kesan luas dari perencanaan teknis yang mudah sehingga biaya lebih murah, kerugiannya berupa kendala climiting control, berpengaruh pada kenyamanan dan antara retail-retail yang terpisah.
- Tertutup yakni Terlindung dari cuaca, merupakan pusat perbelanjaan dengan pelingkup atap. Keuntungannya adalah climatic control (kenyamanan). Kerugiannya adalah biaya yang mahal dengan kesan kurang luas.

- *Integrated* Merupakan penggabungan antara pusat perbelanjaan terbuka dan pusat perbelanjaan tertutup. Munculnya bentuk ini merupakan antisipasi terhadap keborosan energi untuk control serta tingginya biaya pembuatan dan perawatan pada pusat perbelanjaan tertutup. Selain itu, pusat perbelanjaan ini bertujuan untuk mengkonsentrasikan daya Tarik pengunjung pusat perbelanjaan dengan bagian tengah tertutup diletakan ditengah sebagai magnet yang dapat menarik pengunjung.

2.1.2.3 Kajian Pendekatan *Historicism Architecture*

a. Pengertian *Historicism Architecture*

Dalam Mahendra (2022) disebutkan bahwa *historicism architecture* atau arsitektur historis merupakan salah satu aliran gaya arsitektur postmodern. Aliran arsitektur ini berupaya menuangkan nilai – nilai sejarah ke dalam bangunan modern. Arsitektur Historis adalah aliran arsitektur yang mengambil bentuk-bentuk kuno, terutama dari arsitektur klasik, yang kemudian diterapkan pada bangunan modern dengan berbagai dimensi, bahan dan ukuran.

b. Ciri dan Karakter *Historicism Architecture*

Dalam Zuhdah (2015) dan Hidayat (2020) menjelaskan bahwa terdapat ciri – ciri dan karakter dari *Historicism Architecture* yang dapat dilihat pada bangunan yang mengusung pendekatan tersebut yakni :

- a. Nilai sejarah ditonjolkan dalam konsep merancang bangunan.
- b. Menampilkan komponen klasik dengan penyelesaian modern.
- c. Mengambil bentukan khas dari negara masing-masing (periode sejarah, tempat geografis dan budaya lokal).
- d. Pada bagian-bagian tertentu, terlihat simetris. Seperti pada tampak entrance utama.
- e. Untuk bangunan yang bermassa banyak, digunakan koridor sebagai titik-titik penghubung dari bangunan satu ke bangunan lainnya.

- f. Menggunakan desain interior yang antik dan tidak seperti biasanya. Menggunakan banyak ornamen. Pengeksposan upperstruktur terjadi pada bagian bangunan tertentu.

c. Prinsip Perancangan dengan Pendekatan *Historicism Architecture*

Abbas (2017) mengungkapkan terdapat beberapa prinsip *Historicism Architecture* antara lain :

- a. Bersikeras menampilkan proporsi dan komponen-komponen bangunan seperti Ionic, Doric, dan Corinthian yang jelas mengindikasikan berasal dari Arsitektur Klasik.
- b. Menggunakan ornament dan bentuk-bentuk lama (rumit) sebagai bentuk kerinduan akan masa lalu.
- c. Masih menggunakan konsep, dan detail arsitektur klasik secara utuh.
- d. Unsur sejarah dalam perancangan diterapkan pada komposisi, bentuk, bahan, dan warna yang kontras dengan yang baru tetapi masih dalam komposisi yang harmonis.
- e. Mengubah bangunan dengan titik tolak elemen klasik.
- f. Mengambil kembali gaya Gothic (Gaya dominan yang tegak lurus: Inggris (London), German)

d. Kajian Tentang Babakan Sejarah Kolonialisme di Kota Surabaya

Dalam Saifulloh (2018) dijelaskan bahwa terdapat beberapa langgam atau style yang berkembang pada arsitektur kolonialisme. Perbedaan langgam tersebut dibagi dalam beberapa periode waktu yakni :

- a. Indische Empire Style (Abad ke 18 hingga awal 19)
- b. Arsitektur Transisi (1890 – 1915)
- c. Arsitektur Kolonial Modern (1915 – 1940)

2.1.2.4 Kajian Tentang Jenis Wisata

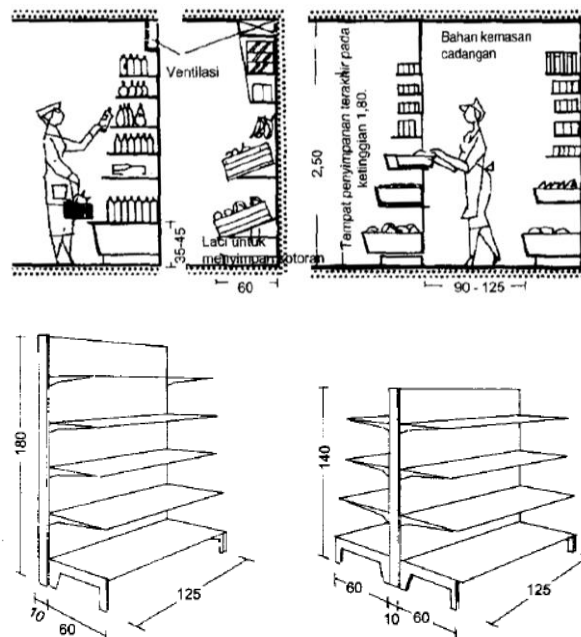
Berdasarkan jenisnya, terdapat beberapa pembagian pariwisata antara lain :

- a. Wisata budaya

- b. Wisata kesehatan
- c. Wisata olahraga
- d. Wisata komersial
- e. Wisata industri
- f. Wisata politik
- g. Wisata konvensi
- h. Wisata sosial
- i. Wisata pertanian
- j. Wisata bahari/ maritime
- k. Wisata cagar alam
- l. Wisata buru

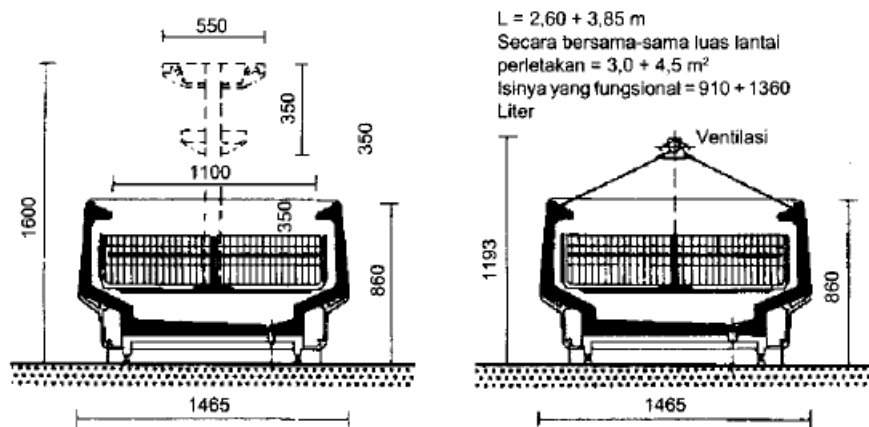
2.1.2.5 Kajian Tentang Standar Ruang Arsitektur

Pada toko belanja terdapat standar dalam pendisplayan barang baik makanan, minuman, produk fashion sehingga memudahkan pengunjung dalam mengambil produk yang ini dibeli. Berdasarkan Neufert pada Data Arsitek jilid 2 terdapat beberapa standar yakni :



Gambar 2.7 Standar Etalase Display

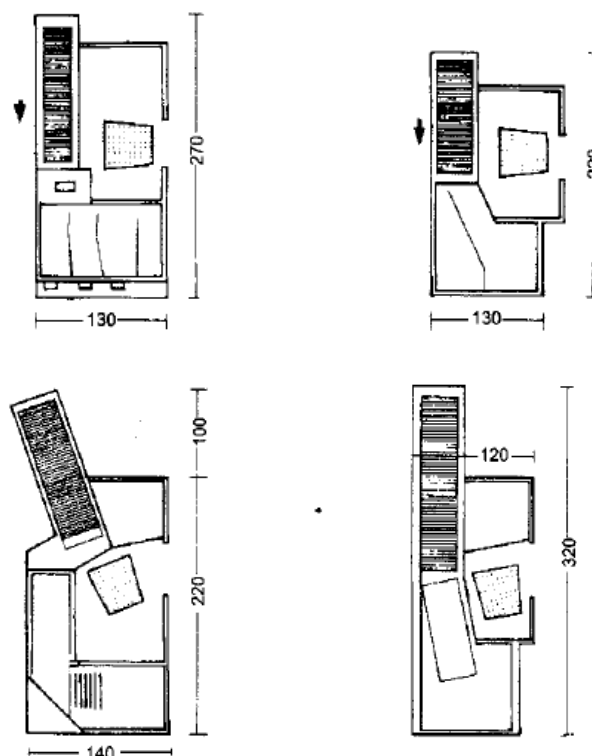
Sumber : Data Arsitek Jilid 2



Gambar 2.8 Standar Etalase Pendingin

Sumber : Data Arsitek Jilid 2

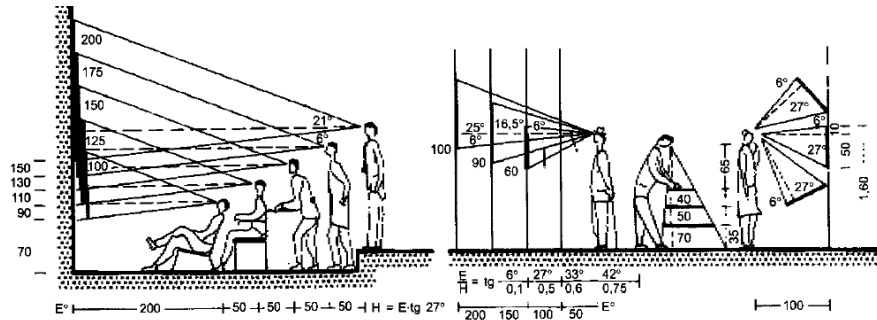
Selain standar pendisplayan produk, terdapat pula standar untuk meja pembayaran atau meja kasir yang baik yang dapat memudahkan pembeli yang ingin bertransaksi dengan staf yang berjaga yakni :



Gambar 2.9 Standar Meja Pembayaran

Sumber : Data Arsitek Jilid 2

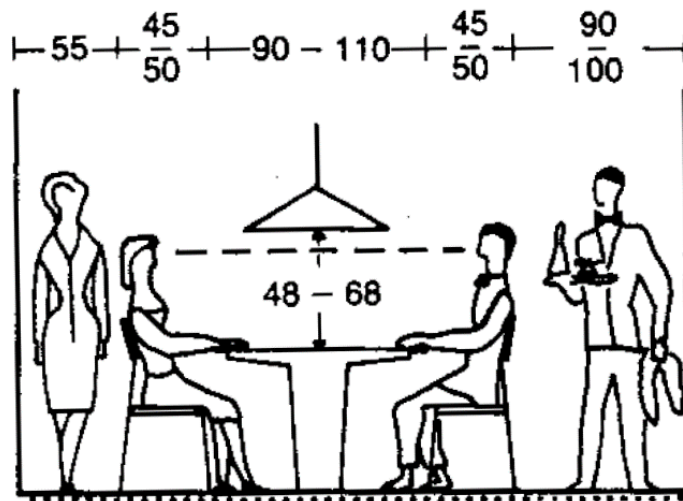
Kemudian untuk standar display pada lorong sejarah diatur pula dalam Data Arsitek dimana memberikan penjelasan bagaimana standar peletakan dan jarak pandang mata pengunjung sehingga barang – barang yang dipajang tidak akan terlewatkan oleh mata pengunjung sebagai berikut :



Gambar 2.10 Standar Display Barang Pamer

Sumber : Data Arsitek Jilid 2

Dikarenakan pusat oleh – oleh akan dilengkapi dengan foodcourt, maka diperlukan standar ruang makan yang baik sehingga pengguna akan nyaman dalam menikmati makanan yang dibeli. Hal tersebut diatur dalam Data Arsitek Jilid 1 terkait dengan standar ruang makan



Gambar 2.11 Standar Meja Makan

Sumber : Data Arsitek Jilid 1

2.1.2.6 Studi Kasus

a. The Keranjang Bali

- **Deskripsi Objek**

The Keranjang Bali adalah sebuah pusat oleh-oleh yang menggabungkan konsep dari toko oleh-oleh, tempat wisata, hingga restoran dalam satu tempat di wilayah Kuta Bali. The Keranjang Bali memiliki lokasi yang strategis. Berlokasi di antara dua jalan raya utama di Bali yakni Jalan By Pass Ngurah Rai No.97 dan Jalan Raya Kuta No.70-72, Kuta, Kabupaten Badung Bali sehingga membuat The Keranjang Bali menjadi begitu mudah diakses.

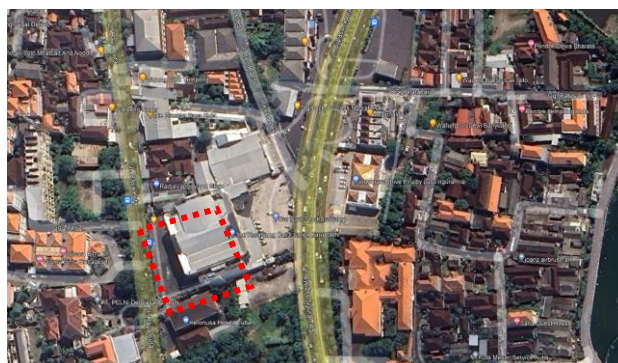


Gambar 2.12 The Keranjang Bali

Sumber : Mister Aladin, 2019

- **Aspek Aksesibilitas**

Untuk menuju lokasi The Keranjang Bali, pengunjung dapat mengakses Jalan Bypass Ngurah Rai. Lokasi yang dekat dengan landmark – landmark wisata di Pusat Bali, juga dekat dengan Bandara I Gusti Ngurah Rai, membuat The Keranjang menjadi destinasi berburu buah tangan untuk dibawa kembali ke tempat asal.



Gambar 2.13 Lokasi The Keranjang Bali

Sumber : Google Earth, 2023

- **Analisis Ruang Luar**

Eksterior Bangunan The Keranjang Bali ini menggunakan langgam arsitektur post – modern pada aliran metafora konkrit yang memiliki arti yakni bentuk bangunan memiliki bentuk sama persis dengan benda yang dijadikan konsep. Dalam hal ini bangunan The Keranjang menggunakan keranjang belanja sebagai referensi bentuk.

- **Sirkulasi Pengunjung**

Pada The Keranjang Bali pengunjung diarahkan naik menuju lantai 4. The Keranjang menawarkan berbagai produk oleh – oleh yang dapat dibeli sebagai buah tangan. Sirkulasi secara vertikalnya menggunakan ramp lantai dimana memberikan kemudahan akses pada pengunjung dengan keadaan normal maupun pengunjung disabilitas. Setelah lelah dan puas berbelanja pengunjung akan diarahkan turun dan melakukan pembayaran di lantai 1.

- **Analisis Ruang Dalam**

Menggunakan langgam modern sebagai gaya yang diusung untuk interiornya, The Keranjang Bali memodifikasi elemen – elemen tradisional sehingga dapat beriringan dengan gaya modern. Penjor – penjor khas Bali berpadu dengan warna – warna pastel khas gaya modern pop colour menambah estetika interior The Keranjang Bali. Kemudian, pemilihan *display storage* memudahkan berbagai kalangan pengunjung dengan berbagai tinggi badan. Untuk pencahayaan dan penghawaan yang digunakan pada The Keranjang Bali merupakan pencahayaan dan penghawaan buatan atau *artificial*. Berbagai model dan kuat penerangan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan display produk.



Gambar 2.14 Display Gantungan Produk Fashion The Keranjang Bali

Sumber : Arsitag.com, 2019

- **Fasilitas Penunjang**

Terdapat food court yang tersedia di lantai 1 The Keranjang Bali. Beberapa tenant tersebut menawarkan menu makanan dan minuman yang dapat dinikmati pengunjung setelah lelah berbelanja buah tangan.



Gambar 2.15 Fasilitas Food Court dengan Berbagai Tenant The Keranjang Bali

Sumber : Annienugraha.com, 2019

- b. **Sentra Kriya Gallery Surabaya**

- **Deskripsi Objek**

Sentra Kriya Gallery SIOLA merupakan sebuah sentra oleh – oleh yang disediakan oleh Pemerintah Kota Surabaya. Berada satu area dengan Mall

Pelayanan Publik bertempat di Gedung SIOLA Jalan Tunjungan No. 1 Kota Surabaya sehingga membuat SKG SIOLA mudah untuk diakses oleh pengunjung. Produk yang ditawarkan merupakan produk – produk unggulan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah dibawah naungan Pemerintah Kota Surabaya.

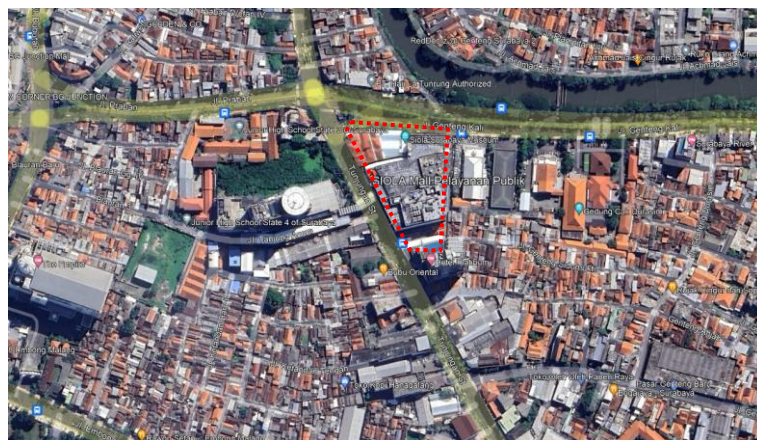


Gambar 2.16 Sentra Kriya Gallery SIOLA

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

- **Aspek Aksesibilitas**

Untuk menuju lokasi Sentra Kriya Gallery, pengunjung dapat mengakses Jalan Genteng Kali, Gemblongan, dan Jalan Praban sekaligus. Lokasi yang dekat dengan landmark andalan Kota Surabaya yakni Tunjungan Romansa dan berada di pusat kota membuat Sentra Kriya Gallery mudah untuk dicapai oleh pengunjung yang ingin membawa buah tangan.

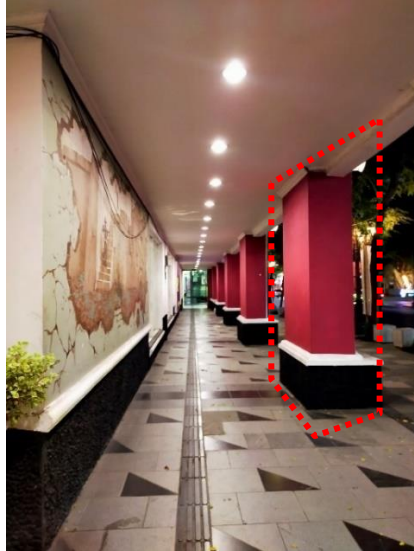


Gambar 2.17 Lokasi Sentra Kriya Gallery SIOLA

Sumber : Google Earth, 2023

- **Analisis Ruang Luar**

Eksterior Bangunan Sentra Kriya Gallery ini menggunakan arsitektur Indische transisi dengan gaya art deco yang dipertahankan dari bangunan asli yang dibangun tahun 1877 namun menggunakan arsitektur dari awal 1900-an dan dianggap futuristik kala itu.



Gambar 2.18 Kolom – Kolom berderet pada Eksterior Sentra Kriya Gallery

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

- **Sirkulasi Pengunjung**

Pengunjung dapat masuk dan keluar dari pintu utama di bagian barat bangunan. Pengunjung yang masuk dapat menuju area utara dimana menjual produk – produk makanan, minuman, hingga hidangan yang dapat dimakan pada seating area lantai 2 mezanine. Terdapat produk makanan dalam kemasan, berbagai sambel, minuman tradisional dan minuman kesehatan.

Kemudian pada area selatan pengunjung dapat berbelanja berbagai produk *fashion and textile* dimana terdapat berbagai jenis kain batik asli Surabaya yang didisplaykan. Selain itu terdapat berbagai handcraft yang dapat dibeli sebagai oleh – oleh. Setelah berbelanja pengunjung dapat melakukan pembayaran pada meja kasir disebelah barat dekat dengan pintu utama.

- **Analisis Ruang Dalam**



Gambar 2.19 Display Produk Handcraft Sentra Kriya Gallery

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Cara display produk yang baik, memisahkan antara produk makanan dan minuman, produk souvenir, dan produk fashion, membuat pengunjung tidak merasa bingung saat akan berbelanja. Menggunakan manequin sebagai display produk fashion juga membantu calon pembeli dalam memperkirakan bagaimana tampilan produk fashion tersebut apabila digunakan. Menggunakan storage display yang tidak terlalu tinggi, memudahkan pengunjung dalam mengambil buah tangan yang akan dibeli.



Gambar 2.20 Display Produk Fashion Sentra Kriya Gallery

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

- **Fasilitas Penunjang**

Terdapat seating area pada lantai 2 mezanine Sentra Kriya Gallery dan Lantai 1 dekat dengan spot foto yang disediakan untuk pengunjung apabila ingin bersantai sambil menikmati makanan dan minuman yang ditawarkan oleh Sentra Kriya Gallery.



Gambar 2.21 Fasilitas Seating Area Sentra Kriya Gallery SIOLA

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

c. **Pusat Oleh – Oleh Kampoeng Semarang**

- **Deskripsi Objek**

Kampoeng Semarang merupakan salah satu pusat oleh – oleh yang menerapkan konsep *one stop shopping* menjadikan Kampoeng Semarang sebagai pusat oleh – oleh terbesar di Kota Semarang. Kampoeng Semarang terletak di tempat yang cukup strategis, yakni berada di dekat pintu masuk tol menuju Jatingaleh dan jalur utama Pantura, Semarang.



Gambar 2.22 Kampoeng Semarang

Sumber : Kompasiana.com, 2023

- **Aspek Aksesibilitas**

Berdiri di Jalan Raya Kaligawe KM 1, No 96, Kota Semarang yang berada di jalan raya membuat akses menuju pusat oleh – oleh ini dapat dijangkau oleh semua jenis kendaraan baik pribadi maupun umum. Letaknya yang dekat dengan tol dan Bandara Ahmad Yani juga Pelabuhan Tanjung Mas, menjadikan Kampoeng Semarang sebagai pilihan terbaik dengan akses mudah bagi wisatawan yang ingin membeli buah tangan.



Gambar 2.23 Lokasi Kampoeng Semarang

Sumber : Google Earth, 2023

- **Analisis Ruang Luar**

Menempati lahan dengan luas lebih dari 4000 m², Kampoeng Semarang terdiri atas beberapa massa, Kampoeng Semarang memiliki tata letak yang memudahkan pengunjung apabila ingin berbelanja oleh – oleh. Kampoeng Semarang mengusung konsep modern dan tradisional dalam satu tempat dengan *façade* yang minimalis dengan menggunakan panel kayu sebagai *shading device*. Memiliki area parkir yang luas menjadi salah satu fasilitas yang ditawarkan oleh Kampoeng Semarang.



Gambar 2.24 Tampak Depan Kampoeng Semarang

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

Dilengkapi dengan banyak papan penunjuk (*signage*) sehingga pengunjung tidak merasa bingung apabila keluar dari satu massa bangunan ke massa yang lain. Terdapat pula taman sebagai komponen pengisi ruang luar yang mengintegrasikan antar massa bangunan.



Gambar 2.25 Taman dan *Signage* Kampoeng Semarang

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

- **Sirkulasi Pengunjung**

Dari arah kedatangan dan parkir yang berada di depan bangunan, pengunjung diarahkan masuk dari pintu masuk utama. Kemudian terdapat berbagai display produk makanan ringan khas Kota Semarang dan Jawa Tengah yang dapat dibeli oleh pengunjung. Kemudian pada ruangan berikutnya pengunjung akan disajikan dengan berbagai makanan berat dan makanan basah juga produk – produk *frozen*

food seperti Lunpia Semarang dalam bentuk frozen, Bandeng vacuum, berbagai jenis manisan, dan berbagai produk lainnya.



Gambar 2.26 Gallery Kampoeng Semarang

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

Keluar dari area display produk – produk makanan dan minuman, pengunjung diarahkan untuk masuk kedalam Webe Gallery yang merupakan area belanja produk tas dengan berbagai bahan, bentuk, dan harga. Kemudian setelah puas berbelanja terdapat resto yang menjual berbagai makanan khas Kota Semarang dan makanan reguler dimana letak resto yang tidak jauh dengan pintu keluar Kampoeng Semarang.

- **Analisis Ruang Dalam**

Pendisplayan produk yang tertata sedemikian rupa dan dibedakan menurut jenisnya, dimulai dari produk makanan ringan, keripik, makanan berat, minuman, manisan, hingga produk fashion yang dipisahkan berdasarkan hierarki ruang, memberikan kemudahan pada pengunjung pusat oleh – oleh Kampoeng Semarang yang ingin berbelanja berbagai buah tangan khas Kota Semarang.



Gambar 2.27 Perbedaan Display Kampoeng Semarang

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

- **Fasilitas Penunjang**

Terdapat resto yang menjual berbagai makanan dan tidak jarang menjadi tempat beristirahat bagi wisatawan dengan kelompok besar seperti study tour maupun rombongan – rombongan wisata lain. Asem Jawa Resto menawarkan berbagai makanan dan minuman yang dapat dinikmati oleh pengunjung. Konsep tradisional berupa dinding bata dengan motif batik, kemudian terdapat elemen pendukung berupa tudung lampu yang berbahan bambu dan eceng gondok menambah estetika dari resto ini.



Gambar 2.28 Asem Jawa Resto

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

2.1.2.7 Analisa Hasil Studi

Dari hasil analisis studi kasus antara Pusat Oleh – Oleh The Keranjang Bali dan Pusat Oleh – Oleh Sentra Kriya Gallery SIOLA Surabaya, terdapat berbagai perbandingan yang dapat menjadi dasar perbandingan dan akan diuraikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 2.3 Analisa Hasil Studi

Aspek	The Keranjang Bali	Sentra Kriya Gallery SIOLA	Kampoeng Semarang	Kesimpulan
Lokasi	Jalan By Pass Ngurah Rai No.97 dan Jalan Raya Kuta No.70-72, Kuta, Kabupaten Badung Bali	Jalan Tunjungan No. 1 Kota Surabaya	Jalan Raya Kaligawe KM 1, No 96, Kota Semarang	Pemilihan lokasi sebaiknya area yang memiliki nilai ekonomi tinggi dan dilalui banyak orang.
Aksesibilitas	Berada dekat dengan jalan raya dan dapat dilewati oleh berbagai tipe kendaraan	Berada dekat dengan jalan raya dan dapat dilewati oleh berbagai tipe kendaraan	Berada dekat dengan jalan raya, tol, pelabuhan, dan bandara dan dapat dilewati oleh berbagai tipe kendaraan	Sebaiknya memilih lokasi yang dapat dilewati oleh berbagai jenis kendaraan
Ruang Luar	Langgam Post – Modern	Langgam Indische Transisi	Langgam Neo Vernakular	Sebaiknya menggunakan penggabungan

	dengan Metafora	dengan Art Deco		berbagai langgam arsitektur masa lampau sesuai dengan pendekatan yang diambil
Sirkulasi Pengunjung	Pengunjung langsung diarahkan menuju lantai teratas bangunan kemudian dapat berbelanja dari atas menuju bawah dan melakukan pembayaran di lantai paling bawah.	Pengunjung bebas memilih akan menuju area display antara makanan – minuman atau area fashion – textile. Kemudian melakukan pembayaran di lantai yang sama	Pengunjung diarahkan untuk berbelanja di area makanan dan minuman terlebih dahulu kemudian diarahkan menuju galeri yang berada di massa bangunan yang berbeda	Sebaiknya menggunakan sirkulasi yang teratur sehingga tidak terjadi penumpukan pengunjung hanya di salah satu bagian saja
Ruang Dalam	Memisahkan display makanan – minuman, fashion, dan kerajinan tangan	Memisahkan display makanan – minuman, fashion, dan kerajinan tangan	Memisahkan display makanan – minuman, fashion, dan kerajinan tangan	Sebaiknya memisahkan display sesuai dengan jenis oleh - oleh

Fasilitas Penunjang	Terdapat Food Court yang terdiri dari beberapa tenant yang menawarkan berbagai menu	Disediakan seating area untuk menikmati produk makanan dan minuman yang telah dibeli	Terdapat Resto yang memiliki banyak menu makanan khas daerah	Sebaiknya memiliki resto atau food court sebagai fasilitas penunjang
---------------------	---	--	--	--

Sumber : Analisis Penulis, 2023

2.2 Tinjauan Khusus Perancangan

Tinjauan khusus terhadap objek rancangan ini membahas secara detail objek rancangan dimana pembahasannya mencakup kegiatan yang terjadi dalam objek rancangan beserta fasilitas-fasilitas yang akan disediakan.

2.2.1 Penekanan Perancangan

Penekanan perancangan proyek Pusat Oleh – Oleh yang akan dibangun dipertimbangkan berdasarkan analisa studi kasus yang telah di analisis agar mendapatkan kriteria bangunan Pusat Oleh – Oleh yang memenuhi standar ruang, kenyamanan, fungsi, dan estetika. Agar tidak terjadi pelebaran pembahasan, maka objek perancangan perlu memiliki penekanan yang membatasi lingkup pembahasan pada Pusat Oleh – Oleh, dibawah ini merupakan penekanan rancang pada objek Pusat Oleh – Oleh di Kota Surabaya dengan Pendekatan Historicism Architecture, yakni :

- a. Perancangan dan Perencanaan Pusat Oleh – Oleh Kota Surabaya merupakan tempat tujuan wisata belanja yang mampu menjadi Pusat Oleh – Oleh terlengkap di Kota Surabaya sehingga dapat menarik wisatawan lokal maupun mancanegara.

- b. Pusat Oleh – Oleh Kota Surabaya akan ditekankan pada perancangan yang terdiri atas beberapa massa bangunan yang akan disesuaikan dengan fungsi dan aktifitas pengguna.

2.2.2 Lingkup Pelayanan

- a. Lingkup pelayanan dari Pusat Oleh – Oleh Kota Surabaya ditujukan bagi wisatawan lokal dalam kota, wisatawan lokal nasional, hingga wisatawan asing mancanegara yang ingin berwisata mengenal lebih dalam sejarah Kota Surabaya yang dikemas dengan *experience* belanja yang baru dan fresh. Pusat Oleh – Oleh Kota Surabaya diperuntukkan juga sebagai wisata edukasi yang memberikan pengalaman nostalgia *history* masa lampau secara mandiri, berkelompok kecil, hingga kelompok besar.
- b. Lingkup pelayanan dari Pusat Oleh – Oleh Kota Surabaya diharapkan mampu menampung produk – produk unggulan UMKM dari seluruh Kota Surabaya dari berbagai jenis produk yang ditujukan sebagai oleh – oleh wisatawan yang berkunjung yang dapat merepresentasikan Kota Surabaya dengan baik dan semakin dikenal.

2.2.3 Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

- a. Pengunjung

Pengunjung merupakan individu maupun sekelompok orang yang datang dengan tujuan tertentu. Para pengunjung memiliki beberapa kegiatan utama yang dapat dilakukan di dalam Pusat Oleh – Oleh. Mulai dari Berbelanja, Mengadakan Acara / event, atau hanya sekedar berjalan – jalan. Berikut merupakan tabel aktifitas dan kebutuhan ruang dari pengunjung :

Tabel 2.4 Aktifitas dan Kebutuhan Ruang Pengunjung

No.	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Kelompok Ruang
1.	Pengunjung Datang	Tempat Parkir	Servis
2.	Berkumpul	Meeting Point	Penunjang

3.	Berfoto di Depan Bangunan Pusat Oleh – Oleh	Spot Foto	Penunjang
4.	Mencari Informasi	Lobby	Servis
5.	Melewati Lorong <i>History of Soerabaja</i>	Lorong Historis	Utama
6.	Melihat Produk Oleh – Oleh <i>Food and Beverages</i>	Ruang Display	Utama
7.	Melihat Produk Oleh – Oleh <i>Fashion and Handcraft</i>	Ruang Display	Utama
8.	Membayar Hasil Belanja	Kasir	Utama
9.	Makan dan Minum Kuliner khas Surabaya	Food Court	Penunjang
10.	Mengadakan Acara, Workshop, Seminar, dll	Hall	Utama
11.	Beristirahat	Seating Area	Penunjang
12.	BAK / BAB	Toilet	Servis
13.	Beribadah	Musholla	Penunjang
14.	Pulang	Tempat Parkir	Servis

Sumber : Analisis Penulis, 2023

b. Pengelola Administratif

- Staff/ Karyawan merupakan individu yang tergabung dalam sebuah kelompok atau organisasi yang bertugas membantu pimpinan dalam mengelola tugas praktik langsung lapangan yakni berinteraksi langsung dengan pengunjung yang datang ke Pusat Oleh – Oleh.
- Manager merupakan individu yang diberikan kewenangan atau tanggung jawab oleh pemilik Pusat Oleh – Oleh dalam menjalankan fungsi sehari – hari yakni merencanakan, mengorganisasikan, memimpin, dan mengendalikan.
- *Marketing Team* merupakan sekelompok dari beberapa individu yang bekerja sama dalam membangun teknik pemasaran hingga melaksanakan promosi apa saja yang terkait dengan Pusat Oleh – Oleh.

- Administrasi team merupakan sekelompok dari beberapa individu yang bekerja sama dalam mengelola segala hal yang berhubungan dengan surat, dokumentasi, dan segala hal yang terkait dengan administrasi Pusat Oleh - Oleh. Berikut merupakan tabel aktifitas dan kebutuhan ruang dari Pengelola Administratif :

Tabel 2.5 Aktifitas dan Kebutuhan Ruang Pengelola (Administratif)

No.	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Kelompok Ruang
1.	Datang	Tempat Parkir	Servis
2.	Mempersiapkan Diri (Merapikan Penampilan, Absensi)	Ruang Staff	Penunjang
3.	Menyambut Pengunjung	Lobby	Servis
4.	Memberi Informasi		
5.	Memberikan Penjelasan Sepanjang Lorong <i>History of Soerabaja</i>	Lorong Historis	Utama
6.	Membantu Pengunjung yang Berbelanja	Ruang Display	Utama
7.	Serah – Terima Barang	Gudang	Utama
8.	Melayani Pembayaran Pengunjung	Kasir	Utama
9.	Mengurus Berkas Administrasi dan Keuangan	Ruang Divisi Administrasi	Servis
10.	Menandatangani Berkas	Ruang Manager	Servis
11.	Menerima Tamu	Ruang Tamu	Servis
12.	Mengadakan Rapat	Ruang Rapat	Servis
13.	Membuat Konten	Seluruh Area	-
14.	Makan dan Minum	Kantin Karyawan	Penunjang
15.	BAK / BAB	Toilet	Servis

16.	Beribadah	Musholla	Penunjang
17.	Pulang	Tempat Parkir	Servis

Sumber : Analisis Penulis, 2023

c. Pengelola Teknis

- Cleaning Service merupakan individu maupun sekelompok individu yang menawarkan jasa pelayanan kebersihan, kerapihan, dan Hygenisasi dari sebuah gedung atau bangunan baik di dalam ruangan maupun luar ruangan sehingga tercipta suasana yang nyaman dalam menunjang aktifitas sehari-hari.
- Security *guard* merupakan tim atau kelompok yang bertugas mengamankan aset beserta bangunan dari tindakan kejahatan (pencurian, perampokan, penjarahan) dan tindak kejahatan perusakan properti.

Berikut merupakan tabel aktifitas dan kebutuhan ruang dari Pengelola Teknis :

Tabel 2.6 Aktifitas dan Kebutuhan Ruang Pengelola (Teknis)

No.	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Kelompok Ruang
1.	Datang	Tempat Parkir	Servis
2.	Mempersiapkan Diri (Merapikan Penampilan, Absensi)	Ruang Staff	Penunjang
3.	Membersihkan Seluruh Area Pusat Oleh - Oleh	Seluruh Area	-
4.	Membuang Sampah	Penampungan Sampah	Servis
5.	Menyambut Pengunjung	Lobby	Servis
6.	Patroli	Seluruh Area	-
7.	Makan dan Minum	Kantin Karyawan	Penunjang
8.	BAK / BAB	Toilet	Servis
9.	Beribadah	Musholla	Penunjang
10.	Pulang	Tempat Parkir	Servis

Sumber : Analisis Penulis, 2023

2.2.4 Perhitungan Luasan Ruang

Pada perhitungan luasan ruangan akan disusun berdasar kepada sumber yang didapat dari Buku Data Arsitek oleh Ernest Neufert (Neufert Data Architect) yang akan dituliskan dengan kode “NDA” dan juga untuk data yang disusun berdasarkan asumsi perancang, akan dituliskan dengan kode “AP”.

Tabel 2.7 Perhitungan Luasan Ruang

Nama Ruang	Standar (m ²)	Kapasitas	Sumber Data	Luas (m ²)
Amphitheater				
Seating Area	0.8/orang	200	NDA	160
	1.44/kursi	200	NDA	288
Panggung	0.8/orang	20	NDA	16
Backstage	4/orang	20	NDA	80
Control Room		5	AP	10
Gudang	10% dari total luasan rung		NDA	56
Jumlah				610
Sirkulasi 30%				183
Luas Total				793
Lorong History of Soerabaja				
Ruang Baca	240	1	AP	240
Ruang Pamer Permanent	144	6	AP	864
Ruang Pamer Temporer	144	2	AP	288
Projector Art Show	0.8/orang	50	NDA	40
	30/display	2	AP	60
Ruang Kontrol	10	2	AP	20
Jumlah				1512
Sirkulasi 30%				454

Luas Total				1966
Shopping Area				
Ruang Display Produk Makanan	0.8/orang	50	NDA	40
	1.6/rak display	10	NDA	16
Ruang Display Produk Minuman	0.8/orang	50	NDA	40
	1.6/rak display	10	NDA	16
Ruang Display Produk Frozen	0.8/orang	50	NDA	40
	3.9/kulkas frozen	5	NDA	19.5
Ruang Display Produk Accesoris	0.8/orang	50	NDA	40
	1.6/rak display	10	NDA	16
Galeri Produk Batik	0.8/orang	50	NDA	40
	1.6/rak display	10	NDA	16
	0.5/gantungan baju	10	NDA	5
Galeri Produk Olahan Kulit	0.8/orang	50	NDA	40
	1.6/rak display	10	NDA	16
	0.5/gantungan baju	10	NDA	5
Ruang Display Pakaian <i>Ready to Wear</i>	0.8/orang	50	NDA	40
	0.5/gantungan baju	10	NDA	5
Galeri Kerajinan Olahan Kerang	0.8/orang	50	NDA	40
	1.6/rak display	10	NDA	16

Kasir	0.8/orang	5	NDA	4
	3.5/meja kasir	5	NDA	17.5
Ruang Pas	4/ruang	10	NDA	40
Jumlah				512
Sirkulasi 50%				256
Luas Total				768
Area Makan				
Food Court	0.8/orang	200	NDA	80
	1/set meja makan	50	NDA	50
	9/tenant makanan	17	AP	153
	0.24/wastafel	5	NDA	1.2
Jumlah				364.2
Sirkulasi 30%				109
Luas Total				473.2
Ruang Pengelola				
Ruang Staff	8/ruang	1	AP	8
Ruang Divisi Administrasi	50/ruang	1	AP	50
Ruang Manager	4/ruang	1	AP	4
Ruang Tamu	4/ruang	1	AP	4
Ruang Rapat	20/ruang	1	AP	20
Jumlah				86
Sirkulasi 30%				25.8
Luas Total				111.8
Toilet				
Toilet Wanita	1/closet	5	NDA	5
	0.24/wastafel	3	NDA	0.72
Toilet Pria	1.6/urinoir	2	NDA	3.2

	1/closet	2	NDA	2
	0.24/wastafel	3	NDA	0.72
Jumlah				11.64
Sirkulasi 30%				3.492
Luas Total				15.132
Servis				
Ruang <i>CCTV Control</i>	9/ruang	1	AP	9
Musholla	1.2/orang	100	NDA	120
Gudang <i>Frozen Food</i>	3.9/kulkas frozen	5	NDA	19.5
	0.8/orang	5	NDA	4
Gudang Makanan dan Minuman	0.75/lemari	10	NDA	7.5
	0.8/orang	5	NDA	4
Gudang Barang Display	0.75/lemari	10	NDA	7.5
	0.8/orang	5	NDA	4
Gudang Barang	100/ruang	1	AP	100
Ruang AHU	9/ruang	1	AP	9
Ruang Genset	9/ruang	1	AP	9
Ruang Reservoir	24/ruang	1	AP	24
Jumlah				317.5
Sirkulasi 30%				95.25
Luas Total				412.75
Parkir				
Parkir Motor	1.7/motor	100	NDA	170
Parkir Mobil	12.5/mobil	50	NDA	625
Parkir Bus	36/bus	5	NDA	180
Pos Jaga	2/ruang	2	NDA	4
Jumlah				979
Sirkulasi 50%				489.5

Luas Total	1468.5
------------	--------

Sumber : Analisis Penulis, 2023

2.2.5 Program Ruang

Setelah Membuat Perhitungan Kebutuhan Ruang, maka dapat dilihat Program Ruang Pusat Oleh-oleh Kota Surabaya yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.8 Program Ruang

No.	Area	Luas Total (m ²)
1.	Lorong <i>History of Soerabaja</i>	1966
2.	Shopping Area	768
3.	Area Makan	473.4
4.	Pengelola	111.8
5.	Toilet	15.132
6.	Servis Area	412.75
7.	Parkir	1468.5
Total		5214.2

Sumber : Analisis Penulis, 2023

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan Pusat Oleh – Oleh di Kota Surabaya dengan Pendekatan *Historicism Architecture* membutuhkan lahan / tapak / site dengan minimal luas sebesar 5.214,2 m².