

PUSAT OLEH-OLEH DAN KULINER HASIL BUDIDAYA TAMBAK DI KAB. GRESIK TEMA: *ECO-FUTURISTIC ARCHITECTURE*

Khimayatul Aula¹, Suryo Tri Harjanto², Debby Budi Susanti³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹khimayaaula@gmail.com, ²totosuryo@lecturer.itn.ac.id,

³budisusantidebby@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Kabupaten Gresik memiliki lahan potensi tambak yang luas, salah satunya Kecamatan Bungah. Namun, keterbatasan fasilitas untuk pengolahan dan pemasaran produk-produk hasil tambak masih kurang. Pusat Oleh-Oleh dan Kuliner Hasil Budidaya Tambak di Kabupaten Gresik dirancang sebagai wadah pemasaran, edukasi, dan pengolahan sekaligus memberi identitas baru di Desa Sukorejo. Perancangan ini menggunakan pendekatan arsitektur eco-futuristic dimana desain rancangan diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan saat ini dan juga di masa depan. Metode perancangan menggunakan konsep berbasis kerangka (concept-based framework), yang menitikberatkan pada eksplorasi gagasan utama dalam menyusun elemen desain. Penerapan arsitektur eco-futuristic dilakukan dengan menyesuaikan desain bangunan terhadap lingkungan sekitar, memanfaatkan teknologi ramah lingkungan, serta menciptakan ruang yang fleksibel dan berkelanjutan.

Kata kunci : Pusat Oleh-oleh dan Kuliner, Eco-Futuristic, Hasil Tambak, Desa Sukorejo, Floating

ABSTRACT

Gresik Regency has extensive potential aquaculture land, one of which is located in Bungah District. However, facilities for processing and marketing aquaculture products are still limited. The Center for Aquaculture Products Souvenirs and Culinary in Gresik Regency is designed as a means for marketing, education, and processing, while also providing a new identity for Sukorejo Village. This design utilizes an eco-futuristic architectural approach, where the design is expected to address current and future challenges. The design method applies a concept-based framework, which focuses on exploring the main idea in organizing design elements. The application of eco-futuristic architecture is implemented by adapting the building design to the surrounding environment, utilizing eco-friendly technology, and creating flexible and sustainable spaces.

Keywords : Souvenir and Culinary Center, Eco-Futuristic, Aquaculture Products, Sukorejo Village, Floating

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Gresik adalah salah satu daerah penghasil tambak di Provinsi Jawa Timur. Luas tambak di wilayah ini mencapai 40% dari total tambak di Jawa Timur dengan komoditas utamanya berupa ikan bandeng. Hal ini menjadikan Kabupaten Gresik ditetapkan oleh Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP) sebagai Kampung Perikanan Budidaya berbasis kearifan lokal, dengan bandeng sebagai komoditas unggulannya. Kebijakan ini telah diatur dalam Keputusan Menteri Kelautan dan Perikanan Nomor 64 Tahun 2021 tentang Kampung Perikanan Budidaya (Antara, 2022).

Desa Sukorejo yang berada di Kecamatan Bungah, sebagai salah satu kecamatan penghasil ikan di Kabupaten Gresik, yang lokasinya strategis karena berada di jalur perhubungan patura Gresik-Lamongan. Desa Sukorejo juga memiliki potensi produk unggulan berupa olahan makanan dari daun kelor, seperti opak kelor, cireng kelor, nugget kelor, dan stick dari biji kelor, hingga produk sandang berupa batik tulis palemahan (Pemerintah Desa Sukorejo, 2014). Produk olahan kelor ini mengalami peningkatan peminat terutama pada awal perilisan produk yang bertepatan dengan pandemi COVID-19 tahun 2020-2021. Namun, saat ini produk unggulan desa ini mengalami penurunan peminat karena kurangnya sarana pemasaran. Selain itu, Desa Sukorejo juga memiliki potensi berupa berlimpahnya air. Akan tetapi, pada saat musim hujan potensi tersebut berubah jadi permasalahan.

Melihat potensi yang ada ini, maka dirancang pusat oleh-oleh dan kuliner yang dapat menjadi identitas baru Desa Sukorejo sekaligus wadah pengolahan dan edukasi hasil tambak di Kecamatan Bungah. Ide gagasan untuk desain pusat oleh-oleh dan kuliner ini menerapkan konsep pendekatan *eco-futuristic architecture*, yakni pendekatan desain futuristik, namun tetap terintegrasi dengan alam sekitar.

Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari Perancangan Pusat Oleh-oleh dan Kuliner Hasil Budidaya Tambak di Kab. Gresik ini adalah merancang pusat oleh-oleh dan kuliner dengan memanfaatkan potensi-potensi yang ada dan memberi identitas baru sekaligus merepresentasikan hasil tambak pada Desa Sukorejo, Kec. Bungah, Kab. Gresik sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luar.

Rumusan Masalah

Perancangan Pusat Oleh-oleh dan Kuliner Hasil Budidaya Tambak di Kab. Gresik menyelesaikan beberapa permasalahan seperti berikut:

- a. Bagaimana merancang pusat oleh-oleh dan kuliner yang mampu menjadi wadah pengolahan dan edukasi olahan hasil tambak yang merepresentasikan hasil tambak sehingga menjadi bangunan yang unik sebagai identitas Desa Sukorejo, Gresik?
- b. Bagaimana pengaplikasian konsep *eco-futuristic* ke dalam bangunan pusat oleh-oleh dan kuliner ini sehingga memberi dampak positif terhadap lingkungan?
- c. Bagaimana *eco-futuristic architecture* berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan melimpahnya air di Desa Sukorejo, Bungah, Gresik?

TINJAUAN PERANCANGAN

Tinjauan Tema

Tema yang digunakan dalam perancangan Pusat Oleh-oleh dan Kuliner Hasil Budidaya Tambak ini adalah *eco-futuristic architecture*. Konsep perancangan *eco-futuristic* adalah konsep arsitektur yang menggunakan teknologi modern dan melihat kondisi lingkungan serta kelestarian sekitarnya. Konsep ini lebih menekankan pada desain bangunan yang mempertimbangkan kondisi masa depan, termasuk perubahan iklim serta ketersediaan sumber daya alam (Faridan & Utami, 2021). Desain *eco-futuristic* diharapkan memiliki kemampuan untuk mengatasi, memititasi, mencegah, dan menyelesaikan permasalahan masa kini dan masa depan secara efektif dengan memperhatikan kelestarian serta keberlangsungan sistem lingkungan, sosial budaya, dan ekonomi (Rabbani & Kustianingrum, 2021). Dari segi geometrinya, bangunan dirancang menyesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar sehingga tercipta keselarasan melalui penerapan prinsip fleksibilitas dan kapabilitas, pemanfaatan teknologi, berorientasi pada keberlanjutan dan desain yang dinamis (Saerang et al., 2020). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tema *eco-futuristic architecture* adalah desain arsitektur yang lebih menekankan kelestarian lingkungan dan dapat menjawab permasalahan masa kini sekaligus masa depan untuk menciptakan keselarasan dengan lingkungan sekitar.

Tabel 1.
Pengertian *Eco-futuristic Architecture*

No	Definisi	Prinsip	Sumber
1	<i>Eco-futuristic Architecture</i> adalah arsitektur yang berfokus pada keselarasan bangunan dan lingkungan sekitarnya, dengan penekanan terhadap pelestarian alam, keberlanjutan ekosistem, efisiensi energi dan keperluan manusia (sosial-budaya dan ekonomi), sehingga terwujudnya aspek keberlanjutan (<i>Sustainability</i>).	Fleksibilitas dan kapabilitas, Pemakaian teknologi, Dinamis, Keberlanjutan (<i>Sustainability</i>)	(Saerang et al., 2020)
2	<i>Eco-futuristic Architecture</i> adalah pendekatan desain yang berfokus pada upaya menganggapi, mengurangi, mencegah, dan mengatasi berbagai permasalahan masa kini maupun masa depan, dengan tetap memperhatikan pelestarian serta keberlanjutan lingkungan, sosial budaya dan ekonomi sekitar.	Bentuk yang mengekspresikan struktur, Desain ruang yang fungsional, Berorientasi pada lingkungan, Pemanfaatan teknologi, Merespon iklim setempat, Pemilihan material hemat energi dan berkelanjutan, Pendekatan ekologi, Adaptif terhadap tapak dan lingkungan	(Rabbani & Kustianingrum, 2021)
3	<i>Eco-futuristic Architecture</i> adalah arsitektur yang mengacu pada masa depan dengan mempertimbangkan keberlanjutan dan pelestarian lingkungan, sosial budaya, dan ekonomi di sekitar.	Fleksibilitas dan Kapabilitas, Pemanfaatan teknologi (inovatif, ramah lingkungan, dan dinamis), Keselarasan terhadap aspek lingkungan, sosial, budaya, dan ekonomi.	(Immanuel, 2021)

Sumber: Analisa Pribadi, 2025

Tinjauan Fungsi

Secara harafiah pusat oleh-oleh dan kuliner terbentuk dari beberapa padanan kata yang memiliki perbedaan makna. Pusat adalah pokok urusan atau aktivitas yang dapat menarik minat area sekitarnya (Poerwadarminta, 2003). Oleh-oleh didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dibawa pulang sebagai kenang-kenangan. Kuliner berasal dari serapan Bahasa Inggris "*culinary*", yang artinya kegiatan masak-memasak (Echols & Shadily, 1975). Sementara, istilah tambak berasal dari Bahasa Jawa "*nembok*", yang berarti membuat penampungan air laut, sebagai tempat menangkap ikan (Murtidjo, 1989). Tambak juga dapat didefinisikan sebagai kolam untuk memelihara hewan-hewan air payau (Sudarmo & Ranoemihardjo, 1992). Sehingga, Pusat Oleh-Oleh dan Kuliner Hasil Budidaya Tambak adalah pusat kegiatan yang menyediakan produk hasil dari budidaya tambak, seperti udang dan bandeng, baik diolah menjadi masakan atau produk lain yang menjadi ciri khas suatu daerah dan dapat dibawa pulang sebagai buah tangan.

Fungsi utama Pusat Oleh-oleh dan Kuliner Hasil Budidaya Tambak di Kab. Gresik ini adalah sebagai pusat pengolahan dan pusat edukasi olahan hasil tambak khas Gresik. Fasilitas yang tersedia berupa pusat perbelanjaan, ruang produksi dan edukasi oleh-oleh, pusat wisata kuliner, dan beberapa fasilitas penunjang lainnya.

Tinjauan Tapak

Lokasi tapak berada di Jalan Raya Sukorejo, Lemahdelik, Bungah, Kecamatan Bungah, Kabupateb Gresik, Jawa Timur 61152. Area tapak sendiri merupakan daerah persawahan dengan luasan keseluruhan tapak ± 11.272 m². Berdasarkan Peraturan Bupati Gresik No. 16 tahun 2021 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Bagian Wilayah Perencanaan Manyar-Bungah Tahun 2020-2040. Pada peraturan tersebut dijelaskan bahwa Desa Sukorejo tergolong dalam batas BWP (Badan Wilayah Perencana). Ketentuan intensitas pemanfaatan ruang zona Perdagangan Skala BWP mencakup KDB maksimal 70%, KDH minimum 10%, dan KLB maksimum 2,1.



Gambar 1.
Data Tapak

Sumber: Analisa Pribadi 2025

Adapun batas lingkungan pada tapak yaitu :

- a. Batas Utara : Jalan Raya Sukorejo
- b. Batas Timur : Persawahan
- c. Batas Selatan : Persawahan
- d. Batas Barat : Persawahan

Dimensi Tapak :



Gambar 2.
Dimensi Tapak

Sumber: Analisa Pribadi, 2025

Tinjauan Program Ruang

Pusat oleh-oleh dan kuliner ini menyediakan berbagai fasilitas dengan pembagian sebagai berikut:

a. Fasilitas Utama

Tabel 2.
Fasilitas Utama

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Pusat Perbelanjaan Oleh-Oleh	1.116
2	Ruang Produksi dan Edukasi Oleh-Oleh	2.832
3	Ruang Edukasi Kerajinan	618
4	Pusat Kuliner	3.476
Total Fasilitas Utama		8.043

Sumber: Analisa Pribadi, 2025

b. Fasilitas Penunjang

Tabel 3.
Fasilitas Penunjang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Lobby	377
2	Resepsionis & Information	265
3	Ticketing	175
4	Lounge & R. Tunggu	489
5	Mushola	219
6	Coffee Shop	192
7	Bar	103
8	ATM Centre	36
9	Lavatory	374
10	Unit Kesehatan	57
11	Comunnal Space	1.081
12	R. Istirahat	483
Total Fasilitas Penunjang		3.852

Sumber: Analisa Pribadi, 2025

c. Fasilitas Pengelola

Tabel 4.
Fasilitas Pengelola

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang Direktur	19
2	Ruang Manager	8
3	Ruang Staff Pengelola	347
4	Ruang Administrasi	8
5	Ruang Rapat	38
6	Pantry	64
7	Ruang Bass & Server	66
8	Ruang Security & CCTV	30

9	Ruang Service Pengelola	139
10	Ruang Tunggu	9
11	Ruang Server	15
Total Fasilitas Pengelola		743

Sumber: Analisa Pribadi, 2025

d. **Fasilitas Service**

Tabel 5.
Fasilitas Service

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang MEE	69
2	Gudang Penyimpanan	209
3	Gudang Sementara	62
4	Ruang Tunggu Service	26
5	Janitor	10
6	Lift	350
7	Ruang Penyimpanan Air Hujan	326
8	Ruang Pompa	14
9	Loading Dock	135
10	TPS	24
11	Roof	1540
12	Tangga Darurat	212
13	Ruang Service	529
Total Fasilitas Service		3.506

Sumber: Analisa Pribadi, 2025

e. **Ruang Parkir**

Tabel 6.
Ruang Parkir

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Parkir Bus	542
2	Parkir Pengelola Staff	106
3	Gedung Parkir	3.134
Lahan parkir		3.782

Sumber: Analisa Pribadi, 2025

f. **Total Luasan Ruang**

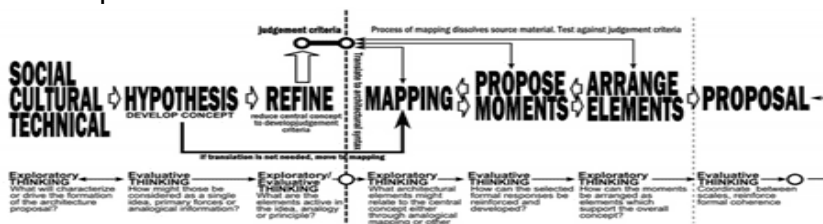
Tabel 7.
Total Luasan Ruang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Utama	8.043
2	Penunjang	3.852
3	Pengelola	743
4	Service	3.506
Total Besaran		16.144
Lahan parkir		3.782

Sumber: Analisa Pribadi, 2025

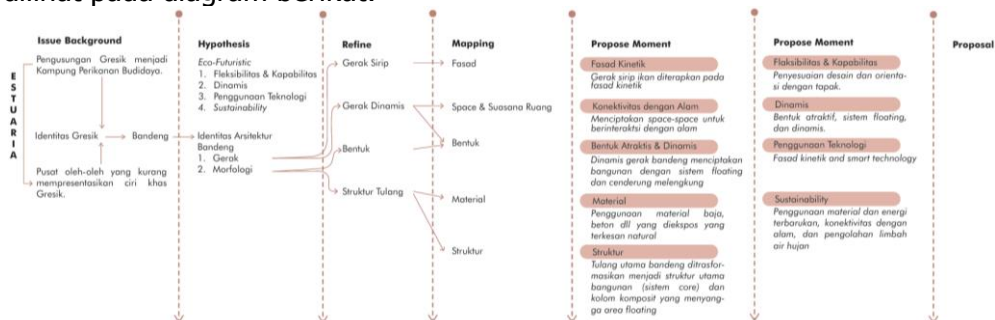
KERANGKA PERANCANGAN

Kerangka perancangan yang diterapkan adalah *concept-based framework*. *Concept based framework* merupakan metode perancangan yang berfokus pada ide gagasan atau konsep yang bergerak terus dengan pemikiran eksploratif (Plowright, 2014). Istilah lain, metode perancangan yang terfokus pada big idea. Ciri khas dari *concept-based framework* ini kerangka berpikirnya menggunakan konsep sebagai kerangka dalam mengatur respon arsitektural.



Gambar 3.
Concept-Based Framework
Sumber : Plowright, 2014

Perancangan dengan metode kerangka berbasis konsep ini berdasarkan ide abstrak yang menonjol untuk menyusun elemen-elemen dalam desain arsitektural. Proses metode perancangan *concept-based framework* pada Pusat Oleh-oleh dan Kuliner Hasil Budidaya Tambak ini dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.
Elaborasi Concept-Based Framework
Sumber : Analisa Pribadi, 2025

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi konsep untuk mencapai desain pusat oleh-oleh dan kuliner hasil budidaya tambak yang mempresentasikan hasil tambak menggunakan 3 *attribute* dari ikan bandeng, yakni gerak ikan bandeng di dalam air, dan



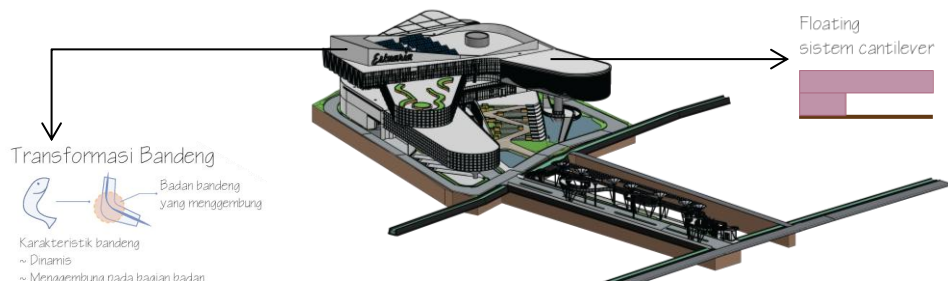
2



2

Konsep Bentuk

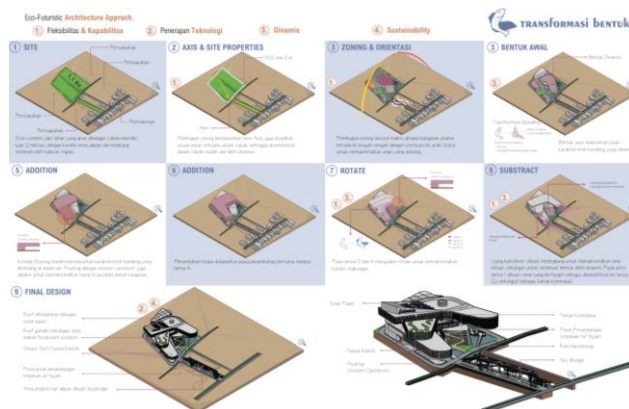
Bentuk bangunan didesain berdasarkan karakteristik bandeng, yakni bergerak dinamis dan berenang melayang di dalam air. Sistem *floating* menggambarkan kondisi bandeng melayang, sementara bentuk yang dinamis didasari oleh faktor-faktor dan kondisi lingkungan tapak yang dielaborasi dengan prinsip-prinsip *eco-futuristic architecture*.



Gambar 7.
Konsep Bentuk

Sumber : Analisa Pribadi, 2025

Transformasi bentuk didasari pada kondisi lingkungan sehingga menciptakan gerak dinamis yang terhubung langsung dengan tapak.



Gambar 8.
Transformasi Bentuk

Sumber : Analisa Pribadi, 2025

Konsep Ruang

Konektivitas dengan lingkungan luar menjadi dasar konsep ruang. Keberadaan ruang publik yang terintegrasi dengan area hijau menjadi spot-spot ruang komunal untuk membentuk interaksi pengguna bangunan dengan lingkungan sekitar. Area bawah kantilever dimanfaatkan sebagai ruang-ruang publik yang ramah pengguna, seperti area komunal *pond*,

parkir bus, dll. Pada ram tangga ke lantai 2 juga dimanfaatkan sebagai taman yang dapat dinikmati pengguna bangunan. Selain itu, pemafaatan area publik pedestrian *sky bridge* yang juga digunakan sebagai edukasi pemanfaatan air hujan *rain harvesting*.



Gambar 9.
Ruang Kommunal

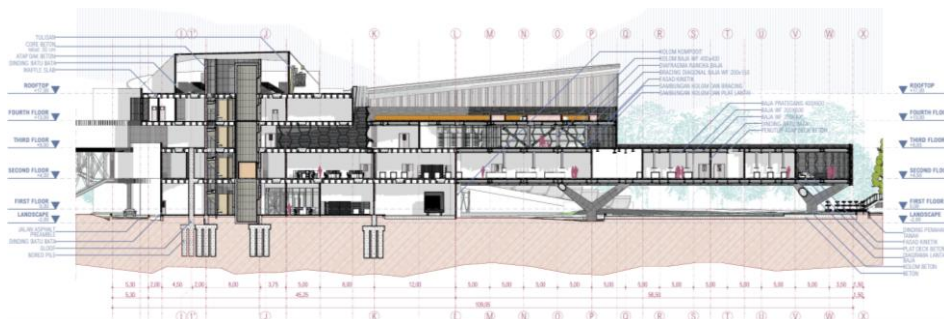
Sumber : Analisa Pribadi, 2025

Konsep Struktur

Struktur mengadaptasi dari kondisi bandeng di dalam air, melayang di dalam air, yang kemudian ditransformasikan menjadi bangunan *floating* (melayang) dengan sistem kantilever.

A. Struktur Bawah

Tapak yang berada di area persawahan dengan kondisi stabilitas tanah yang rendah sehingga dipilih struktur bawah jenis *bored pile*. *Bored pile* dipilih untuk mencapai kedalaman tanah padat, sehingga dapat mengurangi risiko penurunan tanah ketika menopang beban bangunan.

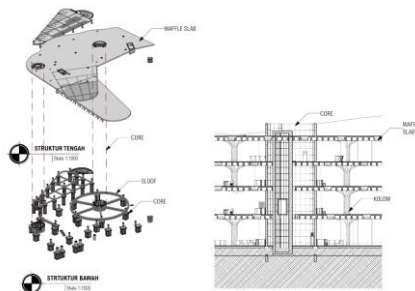


Gambar 10.
Struktur Bangunan

Sumber : Analisa Pribadi, 2025

B. Struktur Utama

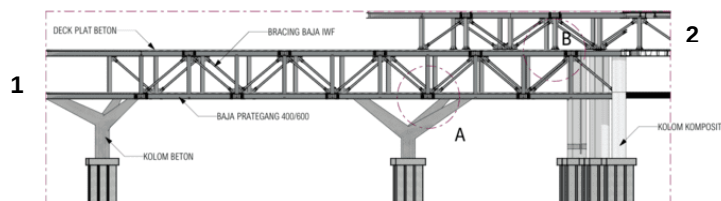
Struktur utama bangunan menggunakan sistem *core bearing wall* dengan plat lantai jenis *waffle slab*. *Core* bangunan atau inti bangunan difungsikan sebagai elemen penguat struktur yang menahan gaya lateral (angin dan gempa) dan beban vertikal, sekaligus tempat sistem transportasi vertikal berupa lift dan saluran distribusi utilitas, seperti air bersih, jaringan listrik dan lainnya.



Gambar 11.
Struktur Utama Bangunan
Sumber : Analisa Pribadi, 2025

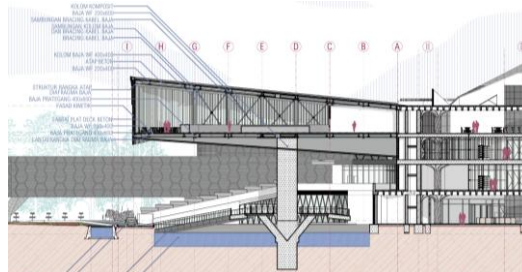
C. Struktur Rangka Baja

Penggunaan struktur rangka baja kantilever dipilih untuk mewujudkan desain bangunan *floating*. Rangka baja 1, yakni struktur kantilever lantai 2 dengan panjang 58 meter dipikul oleh kolom beton komposit pada bagian ujung dan kolom beton bentuk Y dengan jarak antar-kolom 25 meter sebagai pemikul beban dan elemen stabilitas struktur. Rangka baja ini terdiri dari baja prategang memanjang sepanjang kantilever, kolom baja dengan jarak antarkolom 5 meter yang dihubungkan oleh bracing baja IWF secara diagonal, dan rangka lantai berupa diafragma baja IWF. Rangka baja 2, berupa rangka baja yang menumpuk di rangka baja 1 dan plat lantai *waffle slab*. Rangka baja 2 menggunakan prinsip yang sama dengan rangka baja 1. Pada beberapa titik kolom baja terhubung langsung dengan plat lantai *waffle slab*.



Gambar 12.
Struktur Rangka Baja 1 & 2
Sumber : Analisa Pribadi, 2025

Rangka baja 3, yakni struktur rangka baja lantai 4. Struktur baja kantilever 3 ini memiliki panjang 40 meter. Terdapat juga baja prategang yang memanjang sepanjang kantilever yang ditopang oleh *core* beton di ujung dan kolom komposit tepat di tengahnya. Penggunaan kolom baja diperkuat oleh bracing kabel baja antarkolom yang disusun secara diagonal. Rangkaian rangka baja ini diperkuat oleh diafragma baja IWF pada lantai dan atap yang disusul oleh deck dan plat beton sebagai penutupnya.



Gambar 13.
Struktur Rangka Baja 3
Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Konsep Utilitas

Pemanfaatan air sesuai dengan prinsip *sustainability* dari *eco-futuristic architecture*, yakni pemanfaatan air hujan dan air bekas. Air bekas dari wastafel, air sisa pengolahan, dan kamar mandi akan difiltrasi untuk dimanfaatkan kembali sebagai media penyiram tanaman. Air hujan akan ditampung dalam bak penampungan sebagai cadangan kebutuhan air pemadam kebakaran sekaligus penyiram tanaman. Limpasan air hujan ini juga ditampung dalam kolam-kolam kecil yang membentuk area komunal.



Gambar 14.
Rain Harvesting dan Kolam Penampungan
Sumber : Analisa Pribadi, 2025

Sistem pencahayaan pada bangunan difokuskan untuk memasukkan cahaya alami secara maksimal melalui bukaan-bukaan kaca *low-E* yang dilengkapi *secondary fasad* berupa fasad kinetik. Dengan memanfaatkan teknologi, fasad kinetik ini dilengkapi sensor sehingga dapat bergerak sesuai dengan kebutuhan, akan membuka dan menutup secara otomatis.

Penggunaan fasad kinetik ini juga dimanfaatkan untuk memasukkan udara dari luar secara maksimal untuk penghawaan alami bangunan.



Gambar 15.
Fasad Kinetik

Sumber : Analisa Pribadi, 2025

Konsep Tampilan

Eco-futuristic architecture memiliki karakteristik tampilan bangunan yang megah, abstraktif, dan dinamis. Bentuk bangunan melayang dan cenderung mengekspos material dengan fasad-fasad kinetik menjadi poin utama tampilan bangunan. Fasad kinetik ini mencerminkan sirip-sirip bandeng. Konsep fasad kinetik ini memungkinkan untuk penghawaan dan pencahayaan alami masuk ke dalam bangunan dengan pergerakan fasad berdasarkan sensor sinar matahari, angin, dan suhu.



Gambar 16.
Tampilan Bangunan

Sumber : Analisa Pribadi, 2025

KESIMPULAN

Perancangan Pusat Oleh-oleh dan Kuliner Hasil Budidaya Tambak di Kab. Gresik dengan fungsi utama sebagai pengolahan, pemasaran, edukasi, dan media pengenalan produk-produk lokal Gresik terutama olahan hasil tambak. Menerapkan tema *eco-futuristic* dengan prinsip fleksibilitas dan kapabilitas, penggunaan teknologi, dinamis, dan keberlanjutan (*sustainability*). Penerapan tema *eco-futuristic* ini pada sistem bangunan yang memungkinkan untuk mengatasi permasalahan lingkungan yang ada dan mengurangi dampak negatif dari bangunan itu sendiri terhadap lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara. (2022). *Potensi Tambak 40 Persen dari se-Provinsi, Gresik Akan Punya Kampung Bandeng*. Tempo.Co.
<https://www.tempo.co/ekonomi/potensi-tambak-40-persen-dari-se-provinsi-gresik-akan-punya-kampung-bandeng-413089>
- Echols, J. M., & Shadily, H. (1975). *An English-Indonesian Dictionary* (1st ed.). Cornell University Press.
- Faridan, N. Y., & Utami. (2021). Pendekatan Arsitektur Eco-Futuristic pada Rancangan Bangunan Ekshibisi dan Konvensi di Kota Baru Parahyangan. *E-Proceeding Institut Teknologi Nasional Bandung*, 1(1).
<https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/768>
- Immanuel, Y. E. C. (2021). Redesain Gedung Terminal Ubung dengan Pendekatan Eco-Futuristic. *Jurnal Anala*, 9(2), 37–45.
<https://doi.org/10.46650/anala.9.2.1157.37-45>
- Murtidjo, B. A. (1989). *Tambak Air Payau* (Pertama). Kanisius.
- Pemerintah Desa Sukorejo. (2014). *Produk Unggulan Desa Sukorejo*. Desasukorejo.Gresikkab.Go.Id.
<https://desasukorejo.gresikkab.go.id/artikel/2014/4/30/kelompok-ekonomi-lainya>
- Poerwadarminta, W. J. S. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Rabbani, T. H., & Kustianingrum, D. (2021). Penerapan Konsep Eco Futuristik pada Perancangan Bangunan Marienkäfer Exhibition Center di Kota Baru Parahyangan. *E-Proceeding Institut Teknologi Nasional Bandung*, 1(1), 1–12.
<https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/770>
- Saerang, Z., Takumansang, E. D., & Lintong, S. (2020). Pusat Eksibisi Digital dan Mall Eko-Futuristik. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 9(2), 39–47.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/daseng/article/view/34533/pdf>
- Sudarmo, B. M., & Ranoemihardjo, B. S. (1992). *Rekayasa Tambak* (Pertama). Penebar Swadaya.