

# **PEDESTRIAN MALL DI STADION MAESA TONDANO (SIMBIOSIS MUTUALISME)**

**Stevanus Vailen Tumbelaka<sup>1</sup>  
Ir. V. H. Makarau, M.Si<sup>2</sup>  
Dwight M. Rondonuwu, ST.,MT<sup>3</sup>**

## **ABSTRAK**

*Kota Tondano adalah ibu kota Kabupaten Minahasa yang terletak di tepi Danau Tondano dan memiliki suhu yang cukup sejuk. Tondano memiliki banyak peluang dalam upaya pengembangan daerah di bidang perdagangan, industri, pariwisata dan olahraga.*

*Dilihat dari kondisi kota Tondano saat ini, belum adanya wadah yang dapat memenuhi kebutuhan berbelanja dan rekreasi masyarakat, salah satunya adalah perdagangan retail yang dikemas dalam bentuk **Pedestrian Mall**.*

*Untuk menciptakan suatu pusat perbelanjaan dengan konsep Pedestrian Mall, dibutuhkan lokasi strategis dan faktor-faktor yang dapat memaksimalkan peran Mall dalam satu kota. Maka, digunakan tema "**Arsitektur Simbiosis Mutualisme**". Salah satu objek yang memiliki peluang untuk memberikan keuntungan lebih pada Pedestrian Mall di Tondano adalah Stadion Sepak Bola Maesa. Melalui tema tersebut, Pedestrian Mall dan Stadion Maesa yaitu dua objek yang berbeda akan rancang dalam satu kawasan yang saling menguntungkan.*

**Kata kunci : Kota Tondano, Pedestrian Mall, Stadion Sepak Bola, Arsitektur Simbiosis Mutualisme**

## **I. PENDAHULUAN**

Kota Tondano adalah ibu kota Kabupaten Minahasa, yang meliputi 4 kecamatan. Kota ini terletak di tepi Danau Tondano dan memiliki suhu yang cukup sejuk. Kota ini dapat dijangkau dari kota Manado sejauh 35 km ke arah selatan lewat Kota Tomohon, arah timur via Kecamatan Tombulu, dan arah timur laut via Kota Airmadidi (Ibu Kota Kabupaten Minahasa Utara), sehingga membuat kota Tondano memiliki banyak peluang dalam upaya pengembangan daerah di bidang perdagangan, industri, pariwisata dan olahraga.

Sektor perdagangan merupakan salah satu aspek kegiatan ekonomi yang berperan sebagai urat nadi pergerakan perekonomian untuk kehidupan dalam sebuah kota. Sebagai salah satu kegiatan yang memberikan kehidupan kota, perdagangan memiliki suatu peran dalam aspek penanaman modal dan pergerakan ekonomi yang dapat meningkatkan pendapatan daerah itu sendiri. Dilihat dari kondisi kota Tondano saat ini, belum adanya wadah yang dapat memenuhi kebutuhan berbelanja dan rekreasi masyarakat, salah satunya adalah perdagangan retail yang dikemas dalam bentuk *Shopping Center* atau *Mall*. Untuk menciptakan suatu pusat perbelanjaan dengan konsep Pedestrian Mall, dibutuhkan lokasi strategis dan faktor-faktor yang dapat memaksimalkan peran Mall dalam satu kota. Maka, digunakan tema "**Arsitektur Simbiosis Mutualisme**" yaitu hubungkan antara dua objek yang berbeda namun saling menguntungkan. Salah satu objek yang memiliki peluang untuk memberikan keuntungan lebih pada Pedestrian Mall di Tondano adalah Stadion Maesa. Melalui tema tersebut, Pedestrian Mall dan Stadion Maesa yaitu dua objek yang berbeda akan rancang dalam satu kawasan yang saling menguntungkan.

Maka pada perancangan ini diharapkan akan menghasilkan rancangan yang memiliki representatif keuntungan yang ganda. Pedestrian Mall bertemakan Simbiosis Mutualisme ini akan menyedot sebagian pengunjung Stadion Maesa yang sudah dilengkapi fasilitas penunjang dan secara langsung mengangkat kualitas kawasan itu sendiri menjadi kawasan yang hidup, serta memberikan kontribusi terhadap penataan kawasan kota Tondano yang fungsional dan arsitektural.

Melihat dari latar belakang yang ada, maka identifikasi masalah yang ada secara garis besar adalah:

- Keadaan kota Tondano yang kurang berkembang, khususnya di bidang perdagangan.
- Tidak adanya fasilitas hiburan dan bisnis yang memadai serta representatif dengan konsep yang berbeda.
- Kurangnya peningkatan kualitas ruang kota yang memperhatikan penataan bangunan mengikuti elemen ruang luar.
- Belum adanya suatu sistem pengolaan yang baik, kurangnya kenyamanan penonton dan official tim serta belum lengkapnya fasilitas penunjang pada Stadion Maesa

---

<sup>1</sup> Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat

<sup>2</sup> Staf Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat ( Pembimbing I )

<sup>3</sup> Staf Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat ( Pembimbing II )

Dari hasil identifikasi, maka diambil rumusan masalahnya, yaitu:

- Bagaimana menghadirkan objek rancangan yang secara fungsional tanggap terhadap kebutuhan dan kepentingan masyarakat Tondano dan sekitarnya dalam mewujudkan objek rancangan yang memberikan nilai positif dan kemajuan bagi kota Tondano
- Bagaimana menyalurkan keberadaan objek rancangan agar tanggap dengan lingkungan sekitar sebagai tempat/lokasi pembangunan objek ini.
- Bagaimana mendesain sebuah kawasan dengan dua objek yang berbeda fungsi sehingga dapat menjadi kawasan yang hidup, serta memberikan kontribusi terhadap penataan kawasan kota Tondano yang fungsional dan arsitektural.
- Bagaimana menyediakan fasilitas penunjang yang berkualitas sehingga memberikan potensi yang lebih dan nilai tambah akan objek rancangan, sebagai standarisasi yang dibutuhkan untuk sebuah stadion sepak bola.

## II. METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan ini digunakan pendekatan melalui beberapa aspek seperti berikut :  
Pendekatan melalui kajian tipologi objek.

- Pendekatan melalui kajian tapak dan lingkungannya.
- Pendekatan tematik (*Architecture Symbiosis: "Symbiosis Mutualism"*)

Metode atau tahapan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi pendekatan perancangan diatas adalah :

- Studi Literatur  
Studi ini difokuskan dalam mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan judul dan tema tugas akhir yang diambil, artikel-artikel, dan berbagai tulisan lainnya.
- Observasi/Surveying  
Mengumpulkan input berupa data awal yang nantinya menjadi titik tolak perancangan.
- Studi Komparasi  
Mengadakan studi komparasi dengan objek maupun fasilitas sejenis atau hal yang kontekstual berhubungan dengan objek maupun tema perancangan yang diambil dari internet, buku-buku serta majalah.
- Opini  
Menganalisa dan merangkum pendapat pribadi maupun hasil konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai judul serta tema perancangan yang diangkat

## III. KAJIAN PERANCANGAN

### ➤ Pengertian Objek Rancangan

Pengertian objek rancangan yang dipilih adalah *Pedestrian Mall* yang diartikan secara etimologi kata sebagai berikut:

**Pedestrian** berasal dari bahasa Yunani, dimana berasal dari kata "*Pedos*" yang berarti kaki, sehingga pedestrian dapat diartikan sebagai pejalan kaki atau orang yang berjalan kaki. Sedangkan jalan merupakan media diatas bumi yang memudahkan manusia dalam tujuan berjalan. Maka pedestrian dalam hal ini memiliki arti pergerakan atau perpindahan orang atau manusia dari satu tempat sebagai titik tolak ke tempat lain sebagai tujuan dengan menggunakan moda jalan kaki. Atau secara harfiah, pedestrian berarti "*person walking in the street* ", yang berarti orang yang berjalan di jalan.

**Mall** adalah jenis dari pusat perbelanjaan yang secara arsitektur berupa bangunan tertutup dengan suhu yang diatur dan memiliki jalur untuk berjalan-jalan yang teratur sehingga berada diantara toko-toko kecil yang saling berhadapan. Karena bentuk arsitektur bangunannya yang melebar (luas).

**Pedestrian Mall** dapat diartikan sebagai suatu kawasan atau lingkungan jalur pejalan kaki yang dapat dipergunakan untuk berbagai aktifitas, seperti: berjalan-jalan, untuk tempat berkumpul, rekreasi dan tempat melakukan kegiatan berbelanja.

### ➤ Prospek dan Fisibilitas

#### Prospek

- Pedestrian Mall ini akan menjadi satu-satunya pusat perbelanjaan di Tondano dengan fasilitas berbelanja, olahraga, hiburan dan rekreasi dengan jalur pedestrian sebagai penghubung.
- Rancangan ini akan menjadi ikon baru bagi warga Tondano karena konsep Mall seperti ini sedang ramai dikembangkan dikota-kota lain di Indonesia maupun diluar negeri.

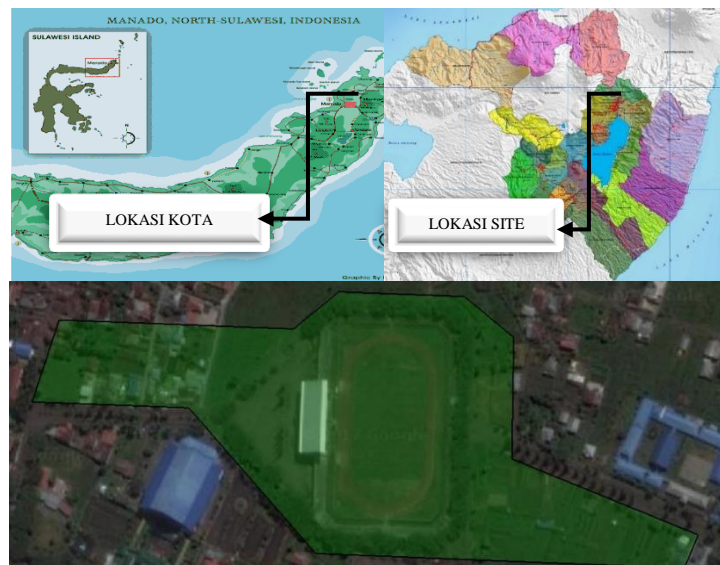
- Stadion sebagai pusat kawasan dapat menambah pemasukan/pendapatan daerah dan meningkatkan minat olahraga masyarakat.
- Stadion ini nantinya juga dapat memenuhi tuntutan kebutuhan sepak bola pada wilayah Kabupaten Minahasa dan sekitarnya di Provinsi Sulut sebagai Stadion sepak bola modern yang memiliki fasilitas penunjang yang sesuai standar kelayakan dan keberadaan fasilitas pelengkap juga sebagai daya tarik lain bagi stadion nantinya.
- Menjadi salah satu landmark daerah Kabupaten Minahasa.

#### **Fisibilitas**

- Dapat menampung aktivitas hiburan dan rekreasi berupa event-event entertainment yang ditampilkan dengan konsep yang santai dan nyaman namun lebih bermakna konseptual karena lebih atraktif dan natural (out door).
- Memberikan kontribusi yang besar untuk menunjang program pengembangan.
- Lokasi/site yang sangat mendukung, memiliki akses langsung dari Minut, Manado dan Tomohon.
- Sebagai wadah bagi kegiatan-kegiatan tahunan.

#### ➤ **Lokasi dan Tapak**

Pedestrian Mall dan Stadion Sepak Bola ini merupakan suatu kawasan yang nantinya akan berkaitan erat dengan kegiatan berbelanja, hiburan, rekreasi dan juga akan berkaitan dengan bidang olahraga. Sehingga, penentuan lokasi yang akan dijadikan tempat untuk berdirinya objek ini akan sangat mempengaruhi eksistensi dan maksimalnya fungsi objek ini. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada pencapaian terhadap bangunan serta kompleksitas lokasi tempat objek ini di hadirkan. Lokasi yang diambil untuk perencanaan objek berdasarkan judul objek yaitu di Kabupaten Minahasa, tepatnya di lokasi Stadion Maesa Tondano.



Gambar 1. Lokasi Stadion Maesa Tondano  
Sumber: Google Earth

Sesuai dengan latar belakang dan tema yang dipilih, maka lokasi yang dipilih terletak di Kecamatan Tondano Utara tepatnya di lokasi Stadion Maesa Tondano.

Potensi yang ada pada site antara lain :

- Tapak terletak pada lokasi yang dapat dijangkau oleh daerah-daerah dengan tingkat penyebaran penduduk Tondano yang cukup tinggi.
- Tapak terletak pada lokasi pusat kota yang memiliki aksesibilitas yang baik, mudah ditempuh baik oleh kendaraan maupun pejalan kaki.
- Kondisi topografi site sangat cocok untuk dibangun bangunan Pedestrian Mall.
- View tapak sangat potensial untuk menunjang objek sebagai *landmark*.

#### ➤ **Tema Perancangan**

##### **Asosiasi Logis Tema dan Kasus**

Tema dalam sebuah perancangan merupakan suatu acuan dasar dalam perancangan arsitektural, serta sebagai nilai keunikan yang mewarnai keseluruhan hasil rancangan. Dalam perancangan Pedestrian Mall di Stadion Maesa ini, tema yang diangkat yaitu “Arsitektur Simbiosis Mutualisme”.

Arsitektur Simbiosis Mutualisme adalah salah satu bentuk simbiosis dimana terjadi interaksi antara dua objek yang saling menguntungkan. Dihubungkan dengan objek, Pedestrian Mall yang sesuai latar belakang dibutuhkan kota Tondano sebagai sarana berbelanja dan rekreasi akan dimaksimalkan keuntungannya dengan digabungkan atau disimbiosiskan dengan Stadion Maesa. Demikian juga Stadion Maesa mengambil keuntungan dari Pedestrian Mall yang menghidupkan daerah sekitar stadion. Dengan menggunakan tema tersebut, akan tercipta interaksi antara Pedestrian Mall dan Stadion Maesa dalam satu lingkup arsitektural yang dapat menarik minat para pengunjung.

### **Kajian Tema Secara Teoritis**

#### **Etimologis Tema**

Simbiosis merupakan suatu istilah yang biasa dipakai dalam dunia biologis. berasal dari bahasa Yunani “*sym*” yang berarti dengan dan “*biosis*” yang berarti kehidupan.

Menurut KBBI kata Simbiosis terdiri dari dua pengertian.

Secara kimia : keadaan yang menguntungkan pada pembentuk dua jenis zat, apabila kedua zat tersebut dapat bersama-sama dalam lingkungan serupa.

Secara biologi : keadaan hidup bersama secara erat antara dua organisme yang berbeda.

Menurut KBBI kata Mutualisme adalah hubungan timbal-balik yang saling menguntungkan antara dua organisme

#### **Teori Arsitektur Simbiosis**

Secara teoritis kata simbiosis biasa dipakai sebagai istilah untuk menjelaskan suatu interaksi antar organisme yang hidup berdampingan. Bisa saja saling merugikan, menguntungkan, atau netral. Ada beberapa bentuk dari simbiosis, yaitu:

- Simbiosis Parasitisme, merupakan interaksi di mana satu pihak mendapat keuntungan dan pihak yang lain akan dirugikan. Contoh: cacing perut yang hidup dalam tubuh manusia.
- Simbiosis Mutualisme, adalah hubungan antar makhluk hidup yang saling menguntungkan. Contoh: Kupu-kupu membutuhkan madu pada bunga dan kupu-kupu membantu terjadinya proses penyerbukan.
- Simbiosis Komensalisme, yaitu simbiosis yang menguntungkan satu pihak, sedangkan pihak yang lain tidak mendapat keuntungan tapi juga tidak dirugikan. Contoh: Ikan remora yang mengikuti hiu menjadi aman dari ancaman ikan pemangsa lain, sedangkan bagi ikan hiu, ada tidaknya ikan remora tidak berpengaruh terhadapnya.
- Simbiosis Amensalisme, yaitu saat satu pihak dirugikan dan pihak lainnya tidak diuntungkan maupun dirugikan. Contohnya adalah jamur *Penicilium* yang mensekresikan penisilin dengan bakteri. Penisilin mampu membunuh bakteri sehingga bakteri dirugikan, tetapi jamur *Penicillium* tidak mendapatkan keuntungan maupun kerugian.
- Simbiosis Kompetisi, yaitu simbiosis yang saling merugikan bagi kedua pihak, biasanya terjadi persaingan dalam memperebutkan makanan.
- Simbiosis Netralisme, yaitu hubungan yang tidak menguntungkan maupun merugikan bagi kedua pihak.

Jika istilah Simbiosis dapat diartikan sebagai interaksi antara dua organisme, maka, bila arsitektur dapat kita letakkan menjadi suatu “makhluk hidup”, maka konsep Simbiosis dalam arsitektur bisa diartikan sebagai hubungan antara dua fungsi atau lebih, yang dapat berdiri sendiri namun juga dapat berinteraksi antara keduanya dan dapat saling menguntungkan.

#### **Unsur-unsur Arsitektur Simbiosis**

Ada dua unsur yang paling penting dari simbiosis, yaitu konsep “*sacred zone*” dan “*intermediary space*” kedua unsur inilah yang merupakan hal yang diperhatikan dalam pembentukan simbiosis.

- *Sacred zone*

Keberadaan *sacred zone* adalah konsep kunci dalam mendiskusikan arti yang lebih dalam lagi dari simbiosis. Simbiosis sebisa mungkin dibuat dengan menanamkan rasa hormat pada *sacred zone* (zona suci) antara faktor-faktor oposisi, elemen-elemen yang berbeda dan kebudayaan yang berbeda.

Filosofi simbiosis, di sisi lain, berusaha untuk mengenali zona suci masing-masing budaya yang berbeda. *Sacred zone* dimiliki oleh suatu individu atau tradisi budaya sebuah wilayah namun harus dihargai dalam kelangsungan proses simbiosis karena setiap negara, wilayah, memiliki *sacred zone* dengan kebudayaannya masing –masing. Intinya dalam simbiosis tidak ada peleburan antara dua nilai yang berbeda kedalam suatu nilai yang baru. Karena dalam simbiosis, nilai-nilai asli suatu

*sacred zone* tetap dipertahankan untuk melindungi keanekaragaman budaya dan mendukung keberagaman tersebut.

- *Intermediary Space*

*Intermediary Space* atau ruang penengah, memiliki pengertian tentatif dan bersifat dinamis yaitu pembentukan zona sementara antara dua elemen yang bertentangan. Dapat juga dikatakan sebagai zona ketiga yang dibuat untuk memenuhi tujuan menengahi kedua elemen tersebut. Kurokawa memberi contoh tentang penerapan *intermediary space* pada budaya Jepang, dapat kita temui pada rumah Jepang yang bergaya *Sukiya*.



Gambar 2 *intermediary space* (*Sukiya*)

### Simbiosis dari Sudut Pandang Dekonstruksi

Dekonstruksi merupakan sebuah metode yang lahir di era Post Modern yang mencoba menjawab kekalutan atau kegalauan dalam Arsitektur karena aksi modernisme. Dekonstruksi berdiri dengan prinsip-prinsipnya sendiri yang menurut Benekdit yaitu, *Defference*, *Hierarchy Reversal*, *Marginality* dan *Centrality*, *Iterability* dan *Meaning*. Dalam ‘perbedaan’ dekonstruksi penekanannya lebih pada perbedaan dari dua kutub yang berbeda (binari oposisi) yang disandingkan dengan menyelaraskan kedua kutub tersebut, sehingga masing-masing kutub dibebaskan untuk mengembangkan dirinya masing-masing.

Dekonstruksi program yang dikemukakan oleh Bernad Tschumi adalah;

- **Cross Programming**  
Menggunakan konfigurasi spasial tertentu untuk program yang sama sekali berbeda, misalnya Bangunan Gereja digunakan untuk tempat bowling. Menempatkan suatu konfigurasi spasial pada lokasi yang tidak berkaitan, misalnya Museum diletakkan dalam bangunan struktur parkir, atau beauty parlours dalam sebuah gudang.
- **Transprogramming**  
Mengkombinasikan dua program yang sifat dan konfigurasi spasialnya berbeda, misalnya Planetarium dikombinasikan dengan roller-coaster, perpustakaan dengan track balap Mobil.
- **Disprogramming**  
Mengkombinasikan 2 (dua) program sedemikian rupa sehingga konfigurasi ruang program pertama mengkontaminasi program dan konfigurasi ruang kedua, misalnya: Supermarket dikombinasikan dengan perkantoran.

Seperti halnya dekonstruksi, Simbiosis juga berbicara mengenai perbedaan dan keberagaman (plural). Perbedaan dalam Simbiosis juga merupakan dua hal yang bertentangan atau binari oposisi. Namun Simbiosis yang dikemukakan oleh Kurokawa adalah Simbiosis mutualisme, perpaduan antara dua hal yang berbeda yang saling menguntungkan. Dimana perbedaan ini dibiarkan hidup bersama. Oleh karena itu, metode ini (Simbiosis) harus didukung dengan adanya teori ke-2 untuk memaksimalkannya. Teori yang pas untuk mendukung metode ini adalah Teori Dekonstruksi. Karena seperti yang telah dijelaskan sebelumnya teori dekonstruksi juga berbicara pada wilayah perbedaan ‘Difference’ seperti pada Simbiosis. Namun teori dekonstruksi memiliki teori penggabungan ruang yang oposisi yaitu *Cross Programming*, *Transprogramming* dan *Disprogramming* yang tidak dimiliki oleh Simbiosis. Sehingga Teori Dekonstruksi merupakan teori yang pas untuk mendukung metode Simbiosis.

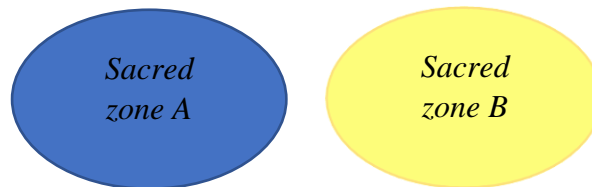
#### IV. KONSEP AWAL PERANCANGAN

##### Konsep Aplikasi Tematik

Untuk memaksimalkan hasil rancangan Pedestrian Mall di Stadion Maesa Tondano, digunakan dua unsur yang harus diperhatikan dalam pembentukan Simbiosis dari dua objek.

- *Sacred zone.*

*Sacred zone* atau zona suci adalah suatu nilai atau budaya yang harus tetap dipertahankan dari masing-masing objek walaupun digabungkan atau di simbiosiskan. Pada objek Pedestrian Mall, konsep *Pedestrian Way* tetap dipertahankan yang pada perancangannya lebih mengutamakan kenyamanan para pejalan kaki. Sedangkan pada Stadion tetap menonjolkan kesan megah dan struktural.

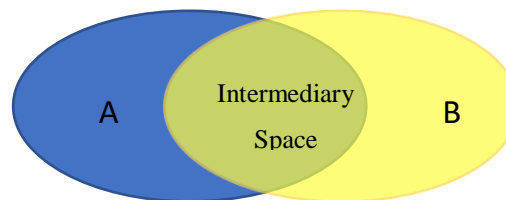


Skema 1 *Sacred zone*

Sumber: Analisa Pribadi

- *Intermediary Space*

*Intermediary Space* atau ruang penengah, memiliki pengertian tentatif dan bersifat dinamis yaitu pembentukan zona sementara antara dua elemen yang bertentangan. Dapat juga dikatakan sebagai zona ketiga yang dibuat untuk memenuhi tujuan menengahi kedua elemen tersebut.

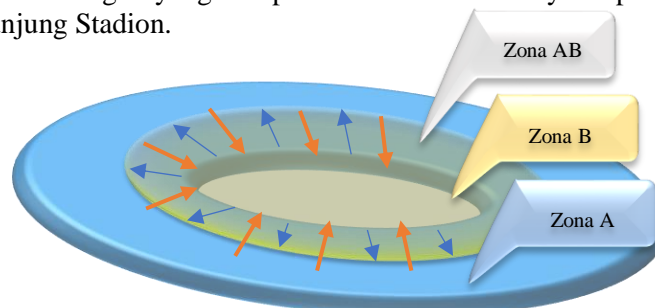


Skema 1 *Intermediary Space*

Sumber: Analisa Pribadi

##### Simbiosis Mutualisme

Secara spesifik, bentuk dari tema simbiosis yang diambil adalah Simbiosis Mutualisme, yaitu simbiosis yang saling menguntungkan kedua pihak. Dihubungkan dengan objek yang diambil, dengan adanya kehadiran Pedestrian Mall di daerah Stadion Maesa dapat menyerap keuntungan dari lokasi tersebut, sedangkan keuntungan yang didapatkan Stadion Maesa yaitu peningkatan kualitas kawasan dan kepuasan pengunjung Stadion.



Skema 3 Zona A dan zona B saling menarik keuntungan melalui *Intermediary Space*.

Sumber: Analisa Pribadi

Zona A merupakan objek utama (Pedestrian Mall) yang mendominasi zona B yang merupakan objek kedua (Stadion) melengkapi zona A, sedangkan AB merupakan *Intermediary Space*. Zona AB merupakan ruang dominasi yang menghubungkan kedua fungsi bangunan atau titik temu melalui sirkulasi zona A ke zona B.



## V. HASIL PERANCANGAN

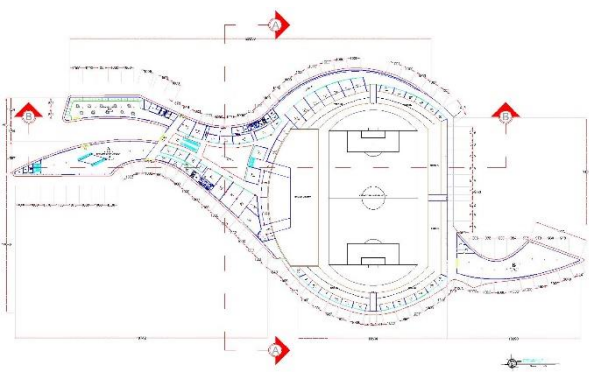
Gambar siteplan, layout & denah



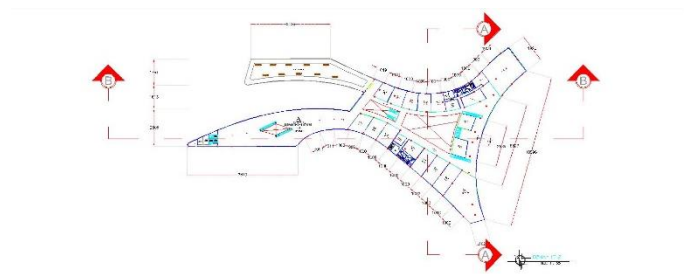
SITE PLAN



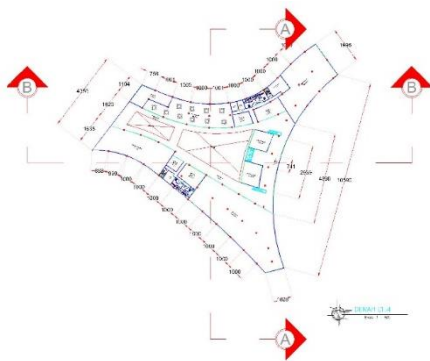
LAYOUT PLAN



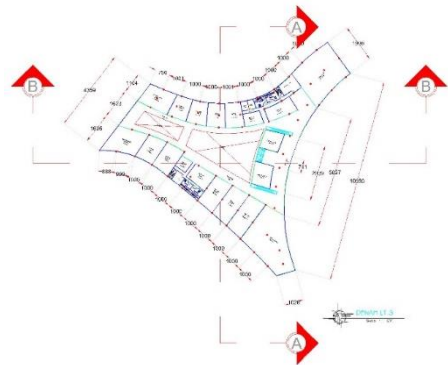
DENAH LT.1



DENAH LT.2

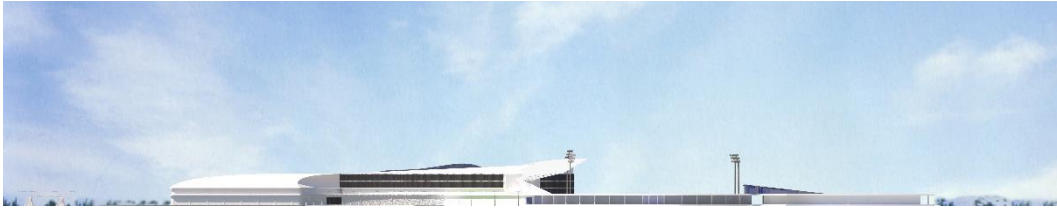


DENAH LT.3



DENAH LT.4

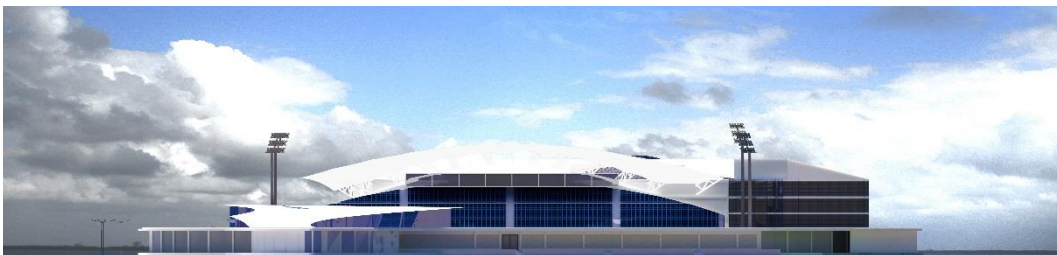
## Tampak Bangunan



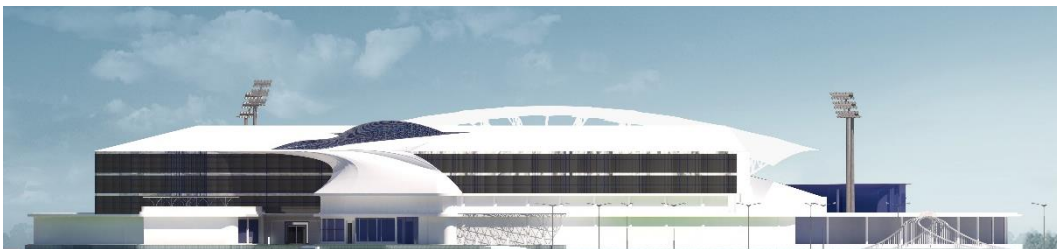
Gambar TAMPAK DEPAN



Gambar TAMPAK BELAKANG

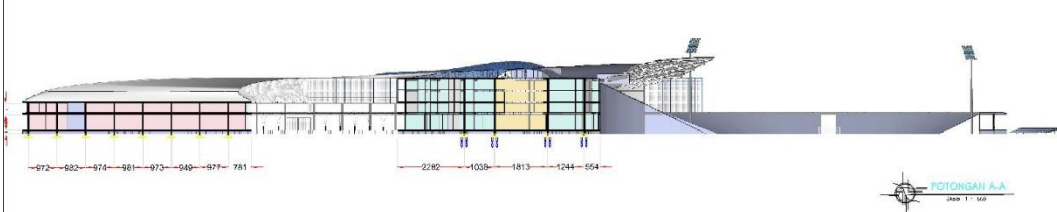


Gambar TAMPAK S. KANAN



Gambar TAMPAK S.KIRI

## Potongan Bangunan

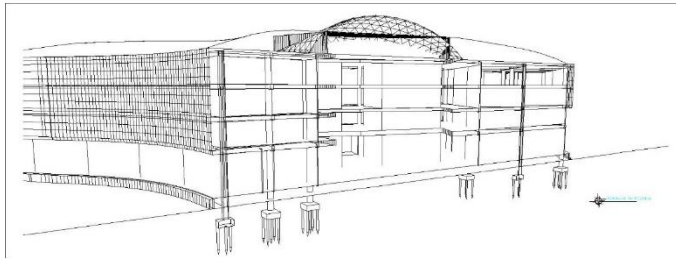


Gambar 7 1 POTONGAN A-A



Gambar 7 2 PPOTONGAN B-B





POTONGAN ORTHOGONAL

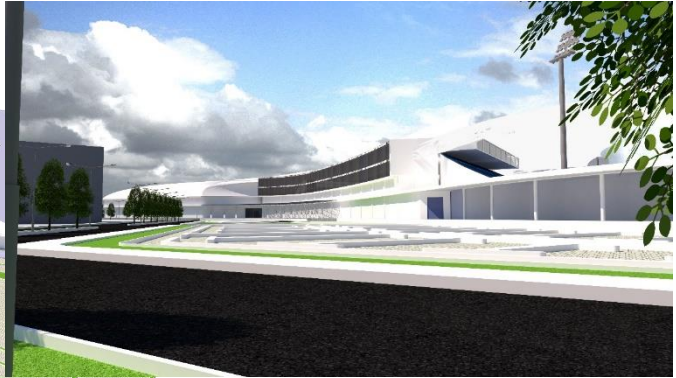


ISOMETRI STRUKTUR

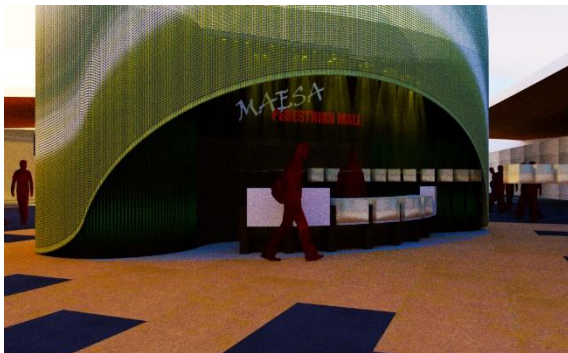
### Perspektif , Spot Interior dan Spot Eksterior



PERSPEKTIF MATA BURUNG



PERSPEKTIF MATA MANUSIA



SPOT INTERIOR



SPOT EKSTERIOR

## VI. PENUTUP

Perancangan Pedestrian Mall ini akan menyalurkan kebutuhan masyarakat Tondano akan ruang komersial dengan konsep berbeda. Salah satunya dengan menciptakan Mall dengan ruang terbuka yang nyaman dan suasananya dilewatkan melalui *Pedestrian Way* yaitu lebih mengutamakan kenyamanan pejalan kaki. Pedestrian Mall merupakan kebutuhan sebuah kota dimana tempat itu tidak hanya dibutuhkan untuk jalur sirkulasi yang menghubungkan satu tempat dengan tempat lain. Lebih dari itu, mestinya ada di setiap sudut kota, hadir dengan fungsi yang sesuai.

Stadion Maesa Tondano menjadi lokasi terpilih Karena memiliki letak yang strategis dan memberikan banyak akses langsung dari dalam kota maupun luar kota, Stadion Maesa juga menjadi salah satu pusat diadakannya festival dan event-event mulai dari tingkat kabupaten, provinsi maupun nasional.

Tema menjadi titik berangkat dan koridor dalam mengambil keputusan desain. Proses perancangan dari Pedestrian Mall ini menerapkan sebuah tema “Arsitektur Simbiosis Mutualisme” sebagai konsep desain. Untuk menciptakan suatu pusat perbelanjaan dengan konsep Pedestrian Mall, dibutuhkan lokasi strategis dan faktor-faktor yang dapat memaksimalkan peran Mall dalam satu kota. Maka, digunakan tema “Arsitektur Simbiosis Mutualisme” yaitu hubungkan antara dua objek yang berbeda namun saling menguntungkan. Salah satu objek yang memiliki peluang untuk memberikan keuntungan lebih pada Pedestrian Mall di Tondano adalah Stadion Maesa. Melalui tema tersebut, Pedestrian Mall dan Stadion Maesa yaitu dua objek yang berbeda akan rancang dalam satu kawasan yang saling menguntungkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agah H. R dan E. Widjajanti. 1987. *Efisiensi Pemanfaatan Fasilitas Pejalan Kaki Daerah Urban*, 3<sup>rd</sup> Annual Conference on Road Engineering, Bandung.
- Barnet, Jonathan. 1992. *An Introduction to Urban Design*. New York: Harper and ROW Publishers.
- Berg, R. T dan Butterfield. R, M. 1976. *New Concepts of Cattle Growth*. Sydney: Sydney University Press.
- Direktorat Jendral Perhubungan Darat. 1997. *Perekayasaan Fasilitas Pejalan Kaki di Wilayah Kota*. Departemen Perhubungan. Jakarta.
- Kasali, Natalivan, Petrus. 2003. *Pedoman Teknis Penataan Media Reklame Luar Bangunan (Contoh Kasus Kotamadya Daerah Tingkat II Metro*. Tugas Akhir. Jurusan Hukum. Universitas Muhammadiyah Metro, Metro.
- Kurokawa, Kisho (1991). *Intercultural Architecture, A Philosophy of Symbiosis* ,Academy Group Ltd. and Khiso Kurokawa, London
- Lynch, K. 1987. *Good City Form*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir*”, Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, Departemen Perhubungan, Jakarta, 1998.
- Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Minahasa (2014-2034)*.
- Rubenstein, Harvey M. 1992. *Pedestrian Malls, Streetcapes, and Urban Spaces*. USA: John Wiley and Sons.
- Shirvani, Hamid. 1985. *The Urban Design Process*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Statistik-Daerah-Kabupaten-Minahasa (2016)*.
- Statistik-Daerah-Kecamatan-Tondano-Utara (2016)*.
- <https://www.google.co.id/>
- <http://www.archdaily.com/>
- <http://www.worldstadiums.com/>