

MUSEUM SEJARAH MINAHASA DI MANADO

“Arsitektur Dekonstruksi”

Immanuel Kristo Moku¹

Suryono²

Johannes Van Rate³

ABSTRAK

Museum ditatap selaku tempat hiburan serta fasilitas pembelajaran yang terjangkau, namun popularitasnya masih sangat kurang dibanding destinasi yang lain semacam mall ataupun bioskop. Eksistensi kemajuan teknologi serta media sosial mempengaruhi terhadap kegiatan Museum disaat ini.

Tugas museum disaat ini pasti tidak alami pengeseran namun metode penyajian dari kontennya yang alami pengembangan, Transformasi tersebut mempengaruhi terhadap definisi serta kedudukan Museum disaat ini. Mulai dari elemen interaktif sampai integrasi teknologi. Tujuan perancangan dalam Museum Minahasa ini yakni buat menghasilkan museum yang dapat membagikan koleksi berbagai aktivitas serta kegiatan kebudayaan, bukan sekedar membagikan koleksi benda mati, tapi nantinya fokus museum ini bakal sebagai pondasi dalam melakukan aktivitas kegiatan kebudayaan Minahasa.

Dalam perancangan Museum Sejarah Minahasa di Kota Manado ini lebih menekankan perpindahan peranan tipologi museum ke faktor rekreatif serta entertainment, dengan Arsitektur dekonstruksi selaku pendekatan terhadap perancangan bangunan dengan berupaya memandang arsitektur dari segi estetika wujud serta program bangunan selaku daya tarik wisatawan.

Konteks objek Museum Minahasa diharapkan bisa jadi salah satu pusat orientasi kota Manado dan jadi barometer aktivitas budaya wilayah serta aktivitas tamasya yang berdifat edukatif, sekalian pula sanggup memacu pertumbuhan pariwisata serta perekonomian wilayah kota Manado.

Kata Kunci : Museum, Minahasa, Dekonstruksi.

1. PENDAHULUAN

Budaya Minahasa banyak alami transformasi pada saat Minahasa merambah alam modernisasi abad- 18. Hety mengemukakan analisisnya, kalau tidak terdapat wilayah di Indonesia yang kebudayaan aslinya begitu cepat menghilang serupa yang berlangsung di Minahasa.

Menurut dari keadaan diatas, sehingga dibutuhkan sesuatu wujud perwadahan yang sanggup membongkar dan menjembatani kasus yang dialami dalam pelayanan bakal kegiatan-kegiatan pengembangan budaya berupa aktivitas kebudayaan, pembelajaran dan informasi. Untuk inilah sehingga diajukan suatu gagasan perancangan berupa Museum Minahasa di Kota Manado.

Teknologi pula sebagai salah satu aspek berarti dalam pertumbuhan museum disaat ini, dengan kapasitas teknologi disaat ini hingga aktivitas permuseuman pula wajib mencontohi pertumbuhan dunia teknologi supaya dapat mengganti cara pandang seorang dikala berkunjung ke museum serta menikmati suatu karya dengan integrasi teknologi di dalam Museum.

Target perancangan adalah Menghasilkan desain bangunan Museum yang modern dan wujud bangunan yang unik supaya dapat menjadi landmark kota Manado dan menambah daya tarik publik buat berkunjung ke bangunan pembelajaran. Menjadikan Museum selaku sumber pemahaman pengetahuan yang sanggup jadi acuan buat membenahi pola pikir warga kota Manado khususnya generasi muda.

2. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan Museum Sejarah Minahasa di Manado, di lakukan lewat 3 aspek pendekatan perancangan yaitu:

- **Pendekatan Tematik,**

Pendekatan ini bertujuan buat mendalami serta menguasai kajian Tema Dekonstruksi, dan mengaplikasikan prinsip desain prosedur perancangan dari Daniel Libenski.

¹ Mahasiswa S1 Prodi Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

² Dosen Fakultas Teknik, UNSRAT

³ Dosen Fakultas Teknik, UNSRAT

- **Pendekatan Tipologi Objek**

Pendekatan ini ialah uraian jenis bangunan yang hendak didatangkan baik dari segi guna, wujud serta langgam.

- **Pendekatan Analisis tapak dan Lingkungan**

Pendekatan ini meliputi pemilihan posisi serta tapak bersumber pada Google Earth yang didasari oleh RTRW Kota Manado tahun 2014- 2034 serta Pasal 34 Undang- Undang Nomor. 27 Tahun 2007 Tentang Pengelolaan Tanah Pesisir Dan Pulau- Pulau Kecil. Serta analisis tapak dan lingkungan.

Proses perancangan yang dipakai disini menggunakan model desain generasi II yang dikembangkan oleh John Zeisel, dimana proses desain ini ialah sesuatu proses yang berulang-ulang terus menerus(Cyclical/spiral). Model desain semacam ini dipilih bagaikan proses perancangan karna model desain ini cenderung tidak menghalangi permasalahan sehingga desain nantinya dapat maksimal yang cocok dengan maksud serta tujuan perancangan. Dalam menjalankan proses desain ini terdiri dari 2 sesi ialah:

- Fase I sesi pengembangan pemahaman Komprehensif(Develop the comprehensive knowledge of the designer)
- Fase II sesi menciptakan ide- ide perancangan lewat siklus berulang.(Siklus Image- Present- Test).

3. KAJIN PERANCANGAN

3.1 Kajian objek

Museum Sejarah Minahasa di Manado ini merupakan suatu wadah buat tingkatkan kepedulian publik bakal pelestarian sejarah dan atensi dari penikmat budaya, lebih khususnya Sejarah Suku Minahasa,

Oleh sebab itu, guna tingkatkan kepedulian publik bakal pelestarian budaya, sehingga butuh terdapatnya upaya buat memperkenalkan serta menghidupkan kembali Status serta tipologi museum lewat pembaharuan seluruhnya baik itu kawasan, bangunan ataupun fungsi yang ada dan mewartahi kebutuhan warga disaat ini dengan sarana penunjang yang baru.

Buat tercapainya tujuan tersebut butuh dicoba transformasi dalam komponen tipologi bangunan menjadi bangunan dengan komponen Tipologi konservasi, preservasi, pendidikan, rekreasi, reservasi, relaksasi, informasi, investasi, serta eksplorasi selaku tipologi fungsi dalam Museum Sejarah Minahasa ini.

- **Prospek Objek Perancangan**

Status serta tipologi museum yang suram, sepi, serta keramat telah menempel kokoh dalam pemikiran kita dari dahulu sampai disaat ini. Bersamaan dengan pertumbuhan era, keberadaan kebudayaan daerah mulai dibiarkan apalagi ditinggalkan oleh warga. Oleh sebab itu, guna menambah kepedulian publik akan pelestarian sejarah dan atensi dari penikmat budaya, sehingga butuh terdapatnya upaya buat memperkenalkan serta menghidupkan kembali Status serta tipologi museum lewat pembaharuan seluruhnya baik itu kawasan, bangunan ataupun fungsi yang ada dan mewartahi kebutuhan publik dikala ini dengan sarana penunjang yang baru sehingga pemerintah bisa berkolaborasi dengan pihak swasta serta mengelolah museum secara terpisah, dimana peranan edukatif dikelola oleh pemerintah serta fungsi entertainment dikelola oleh swasta buat memperkenalkan suasana yang edukatif sekaligus rekreatif dalam bangunan museum ini.

- **Fisibilitas Objek Perancangan**

Dilihat dari penjelasan unsur tipologi objek Museum maka bisa diperhatikan jika fungsi objek ini mempunyai faktor tipologi konservasi, preservasi serta edukasi, tidak hanya itu juga selaku wadah buat pelestarian serta pengembangan kebudayaan yang di dalamnya berbentuk aktivitas informasi, pagelaran, pameran, tamasya dan aktivitas penunjang yang lain. Perihal ini dinilai kurang efisien bila dihubungkan dengan konteks objek yang diharapkan sanggup jadi salah satu pusat orientasi kota dan menjadi barometer aktivitas seni serta budaya daerah yang hendak menggali kemampuan daerah sekaligus pula sanggup menopang dan memacu pertumbuhan pariwisata serta perekonomian wilayah.

Buat tercapainya tujuan tersebut butuh dicoba transformasi dalam fungsi tipologi bangunan menjadi bangunan dengan Fungsi konservasi, preservasi, edukasi, rekreasi, reservasi, relaksasi, informasi, investasi, serta eksplorasi selaku tipologi fungsi.

3.2 Kajian lokasi

Titik tolak kajian ini didasarkan pada standar perencanaan serta perancangan Museum Sejarah Minahasa di kota Manado sehingga kebutuhan bakal terdapatnya sarana Museum Sejarah Minahasa di Kota Manado yang mencukupi, baik secara mutu ataupun kuantitas supaya bangunan tersebut bisa digunakan sebagaimana mestinya cocok dengan peranan serta tujuannya. Maka lokasi terletak di Kota Manado selaku ibukota Provinsi Sulawesi utara, yakni di kawasan Pusat Pelayanan Kota (PPK) yang terletak pada kawasan boulevard on business, tepatnya terletak di Lahan Reklamasi PT Gerbang Nusa Perkasa, Mantos.

Kajian untuk tapak serta posisi diambil dari: RTRW Kota Manado tahun 2014- 2034 Pada tinjauan posisi sudah dipaparkan kalau orientasi peranan objek perancangan berkaitan dengan bidang Pembelajaran yang berskala regional serta bidang pariwisata. Tidak hanya dari kedua peranan tersebut, peranan utama objek perancangan berkaitan dengan peranan pelayanan wilayah kota Manado tahun 2014- 2034, wilayah yang ditunjukkan buat peranan pelayanan di bidang Pembelajaran, tamasya, serta pariwisata merupakan daerah Kawasan yang tercantum dalam Pusat Pelayanan Kota (PPK), Sub pusat Pelayanan Kota (SPPK) serta Pusat Pelayanan Lingkungan (PPL).

3.3 Kajian tema

Dekonstruktivisme dalam arsitektur yang umum dituturkan selaku dekonstruksi, ataupun arsitektur dekonstruksi ialah pengembangan dari langgam arsitektur postmodern. Dekonstruksi pada awal mulanya digunakan golongan intelektual di Prancis kurang lebih tahun 1960- an, yang dipelopori oleh seseorang filsuf bernama Jacques Derrida. Sebutan dekonstruksi digunakan Derrida dalam mengkritisi analisa strukturalis dalam keilmuan sastra serta filsafat sosial yang tumbuh dikala itu.

Dekonstruksi dalam arsitektur dibagi jadi 2 kelompok ialah Dekonstruksi Derridean serta Dekonstruksi Non- Derridean Arsitektur dekonstruksi dikarakterisasikan menurut konsep- konsep semacam fragmentasi memanipulasi permukaan sesuatu struktur ataupun façade, dan bentuk- bentuk non- rectilinear yang menghasilkan distorsi serta dislokasi terhadap elemen- elemen arsitektur tertentu, seperti struktur serta selubung bangunan. Penyelesaian akhir terhadap tampilan visual bangunan yang menunjukkan langgam dekonstruksi didatangkan dengan stimulasi yang tidak terduga lewat ketidakraturan yang senantiasa menaruh keteraturan di dalamnya. Prinsip Arsitektur Dekonstruksi

Arsitektur dekonstruksi pula sudah menggariskan sebagian prinsip penting mengenai arsitektur:

- Tidak ada yang mutlak dalam arsitektur, sehingga tidak terdapat satu langgam yang dikira terbaik sehingga semua mempunyai peluang yang sama buat berkembang.
- Tidak terdapat pendewaan tokoh dalam arsitektur sehingga tidak muncul kecenderungan karakteristik antar arsitek satu dengan yang lain sebab arsitek yang satu disangka dewa yang seluruh ragam karyanya wajib ditiru serta dijadikan contoh dalam merancang.
- Dominasi pemikiran serta nilai mutlak dalam arsitektur wajib diakhiri, sehingga pertumbuhan arsitektur berikutnya wajib menuju kepada keragaman pemikiran serta tata nilai.
- Pengutamaan indera penglihatan bagaikan tolak ukur keberhasilan sesuatu karya dalam arsitektur wajib diakhiri. Kemampuan indera lain wajib dimanfaatkan secara sepadan.

Rumusan Prinsip Dekonstruksi

Berikut merupakan proses metode dan aliran dekonstruksi yang di gunakan:

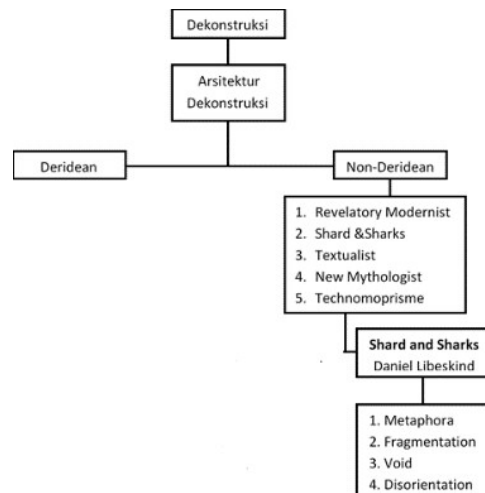


Diagram.1 Besaran Ruang Sumber: Analisis Penulis 2020

Metode Dekonstruksi

Daniel Libeskind selalu mengkaitkan konteks dan sejarah setempat untuk merancang. Daniel Libeskind mencoba melihat sejarah daerah tersebut dalam merancang. Sebagaimana yang dilakukannya pada rancangannya Museum Yahudi di Berlin. Daniel melihat sejarah daerah yahudi dan memasukkannya ke dalam rancangannya.

Hal inilah yang melatarbelakangi pemilihan penggunaan metode perancangan Daniel libeskind dalam merancang Museum Sejarah Minahasa ini.

Metode-metode yang digunakan oleh Daniel Libeskind dalam merancang adalah sebagai berikut⁴:

- *Metaphora*
- *Fragmentation*
- *Void*
- *Disorientation*

4. ANALISIS

1.2 Analisis program dasar fungsional

Berdasarkan Pendekatan yang telah dilakukan berdasarkan fungsi Museum yang terbagi atas Fungsi Edukasi (non-komersial) dan Fungsi rekreatif (komersial) maka pelaku kegiatan yang ada dalam museum ini terdiri atas 3 jenis:

- Pengunjung adalah seorang diri/individu ataupun kelompok yang bermaksud mengunjungi bangunan.
- Pengelola adalah orang yang mengelola, menjaga, dan merawat bangunan baik itu direktur, staf, security, cleaning service dan sebagainya.
- Pengusaha adalah orang yang berusaha dengan cara menyewa tempat dan menjual barang ataupun jasa.

KEGIATAN UTAMA	
Ruang Penerima Pameran	567 m ²
Ruang Pameran	6019 m ²
Ruang Pengelola Koleksi/Kurator	2211 m ²
Ruang Penyajian Koleksi/Preservasi	288 m ²
TOTAL LUAS	9.085 m ²

KEGIATAN PENUNJANG	
Ruang Auditorium	951,60 m ²
Ruang Workshop	253,5 m ²
Ruang Restoran/Café = 5 Unit	299,65 x 5 = 1498 m ²
Souvenir Shop	284,7 m ²
TOTAL LUAS	2987,8 m ²

KEGIATAN PELAYANAN	
Ruang Pelayanan Umum	159 m ²
Ruang Pelayanan Teknis	435,5 m ²
Parkir	2500 m ²
TOTAL LUAS	3.094 m ²

Tabel.1 Besaran Ruang Sumber: Analisis Penulis 2020

⁴ Joch Hollman (2014) dalam Laporan TA Marta Asnawi 2017

2.2 Analisis Tapak

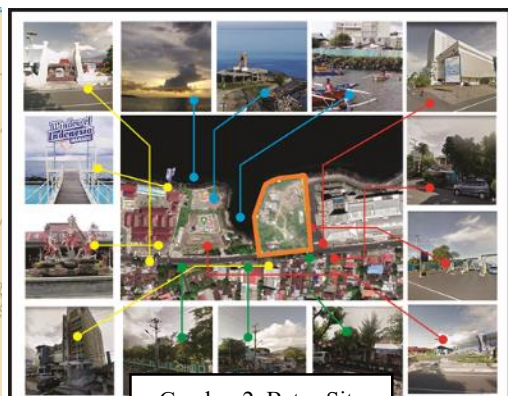
Berdasarkan lokasi eksisting Museum, site berada di kawasan boulevard on buisnes, tepatnya berada di Lahan Reklamasi PT Gerbang Nusa Perkasa, Mantos.

Berikut merupakan batasan site pada lokasi perancangan :

- ◇ Batas Utara : Manado TownSquare , Hotel Fourpoint
- ◇ Batas barat : Laut Manado
- ◇ Batas timur : Permukiman warga, Rumah makan, restaurant
- ◇ Batas selatan : God Bless Park (Taman doa), UKM jendela Indonesia



Gambar 1. Site Makro
 Sumber: Google Earth



Gambar 2. Batas Site
 Sumber: Google Earth

Berikut ini adalah perhitungan kapabilitas tapak:

Total luas Site	= 19.000 m ²	Total luas site Efektif	= 11.600m ²
KDB/BCR	= 40%		
KLB/FAR	= 120%		
KDH	= 50% x TLS		
	= 50% x 14.000		
	= 7.000 m ²		
TLL Dasar maks	= TLS x KDB		
	= 11.500 x 0.4		
	= 4.600 m ²		
TLL maks	= TLS x KLB = 11.500 x 1.2		
	= 13.800 m ²		
Tinggi Bangunan	= TLL maks / TLLd maks		
	= 13.800 / 4.600 = 2,9 Lantai Tipikal		
	= 3 Lantai non tipikal		



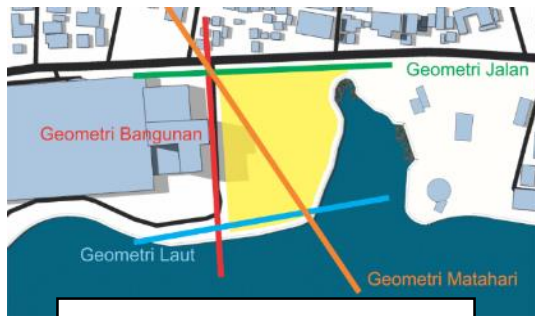
Gambar 3. Site Efektif
 Sumber: Penulis 2020



Gambar 4. Site Mikro
 Sumber: Google Earth

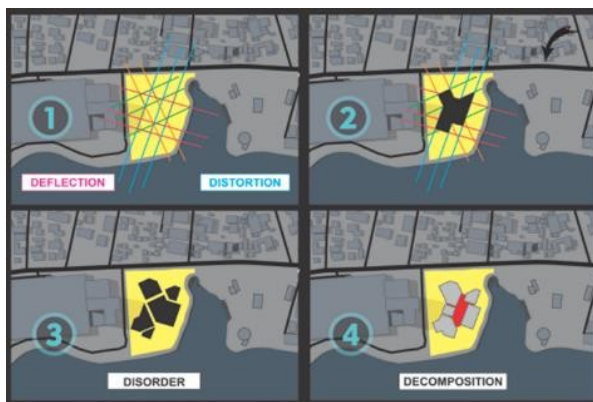
5. KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Gubahaan Massa dan Transformasi Bentuk

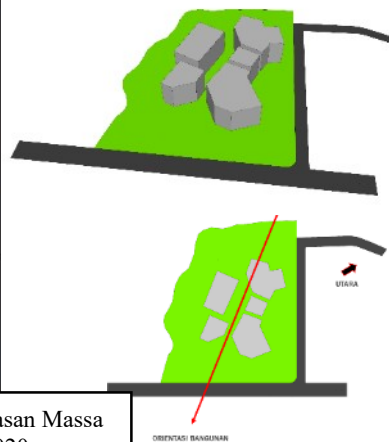


Gambar 5. Geometri Dasar Tapak
 Sumber: Penulis 2020

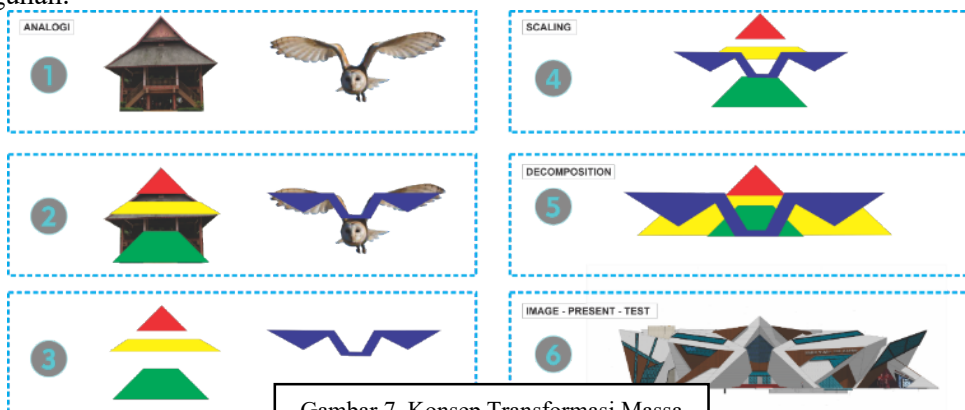
Pada dasarnya dalam proses konsep gubahan massa penulis melakukan analisa tapak terkait orientasi bangunan, jalan dan lingkungan pada area tapak, untuk dijadikan dasar dalam proses pembentukan massa bangunan.



Gambar 6. Konsep Gubahan Massa
 Sumber: Penulis 2020



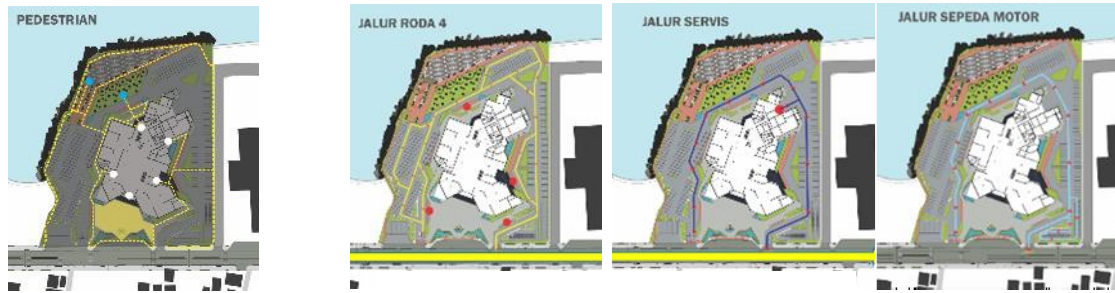
Proses 1-4 Menjelaskan tentang konsep gubahan massa yang didasari oleh metode dekonstruksi yang telah dilakukan penulis sebagai dasar dalam pembetulan pola massa bangunan, sedangkan pada proses 5-6 menjelaskan tentang proyeksi gubahan massa secara tiga dimensi dan posisi orientasi bangunan.



Gambar 7. Konsep Transformasi Massa
 Sumber: Penulis 2020

Proses ini menjelaskan tentang transformasi massa bangunan ke dalam tapak serta pembentukan facad depan bangunan, pada proses ini, penulis mengambil konsep dari metode perancangan yang diterapkan oleh Daniel Libenskin yaitu metafora, pada konsep ini analogi rumah adat suku minahasa dan burung manguni dijadikan sebagai analogi.

5.2 Konsep Sirkulasi dan Perletakan Entrance



Gambar 8. Konsep Sirkulasi dan Entrance
Sumber: Penulis 2020

Sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi one way atau satu arah, karena bangunan Museum Sendiri terletak ditengah kota dan mempunyai 1 jalan utama yaitu jalan piere tendean boulevard. Peletakkan entrance dari bangunan ini Sendiri terletak didepan bangunan, dengan entrance pada sisi kanan tapak, dan exit pada sisi kiri tapak. Tujuan dari perletakan entrance dan exit secara terpisah adalah untuk meminimalisir kemacetan di area tapak, dan juga sirkulasi dalam tapak yang diatur untuk mengelilingi bangunan secara keseluruhan.

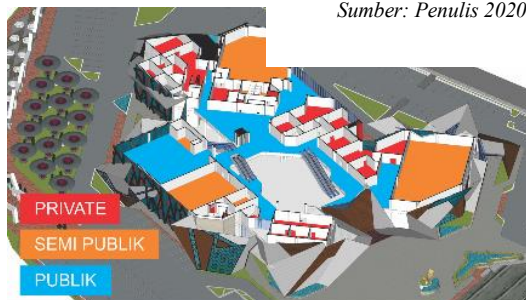
5.3 Konsep Ruang Dalam



AXONOMETRI LANTAI 1

Gambar 9. Ruang Dalam LT1

Sumber: Penulis 2020



AXONOMETRI LANTAI 2

Gambar 10. Ruang Dalam LT2

Sumber: Penulis 2020



AXONOMETRI LANTAI 3

Gambar 11. Ruang Dalam LT3

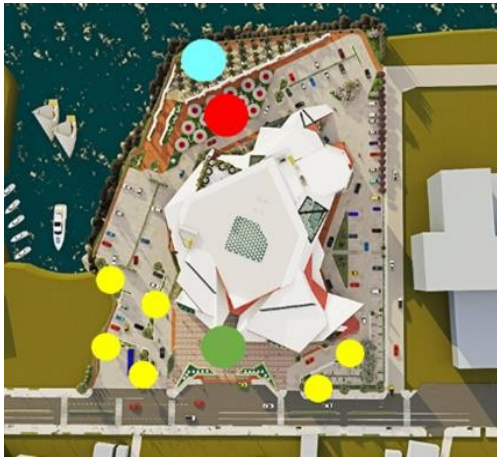
Sumber: Penulis 2020

Konsep dari lantai pertama terbagi dalam 3 zonasi Private, Semi Publik dan Zona Publik. Pada lantai ini penulis mencoba untuk memasukan fungsi utama dalam bangunan ini yaitu zona publik sebagai area pameran tetap dan area pameran temporer, hal ini bertujuan untuk mempermudah serta pengunjung untuk menikmati fasilitas utama, dengan fasilitas servis sebagai fasilitas pendukung di lantai pertama.

Konsep dari lantai kedua terbagi dalam 3 zona, Publik semi public dan zona private. Dengan zona utama pada lantai ini adalah zona semi public sebagai area administrasi dan staf maupun pengelola museum, dengan fasilitas pendukung zona public terdapat café dan zona private sebagai zona servis pada lantai ini.

Konsep dari lantai ketiga terbagi dalam 3 zona, , Publik semi public dan zona private. Dengan zona public sebagai zona utama yang terdapat Foodcourt dan restaurant, dengan fasilitas pendukung zona semi public terdapat toilet dan zona private sebagai zona servis.

5.4 Konsep ruang luar



Gambar 12. Ruang Luar Sumber:
Penulis 2020

Konsep Pada ruang luar tebagi dalam empat fasilitas utama:

Taman Edukatif

Taman ini berfungsi sebagai tempat untuk pengunjung bisa melakukan kegiatan edukatif seperti membaca. Yang terdapat gazebo sebagai peneduh.

Taman Rekreatif

Taman ini berfungsi sebagai area pengunjung untuk menikmati view laut dan sunset di area pinggir pantai dengan terdapat vegetasi pepohonan yang berfungsi sebagai peneduh

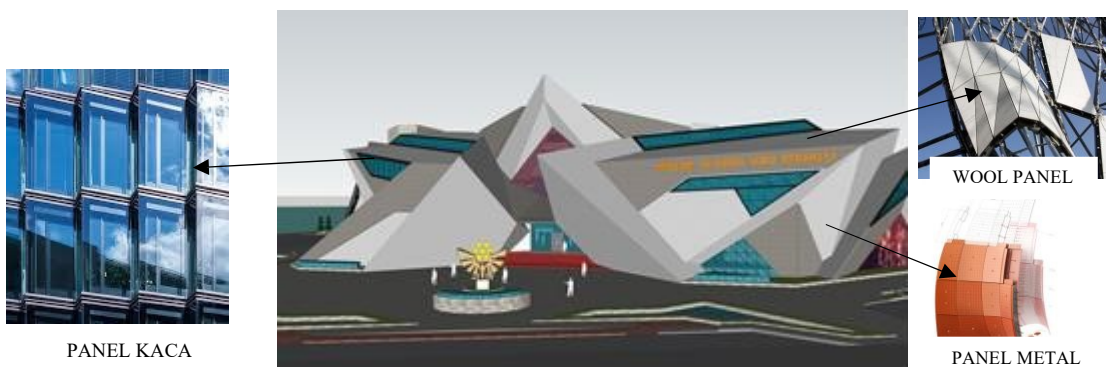
Taman Interaktif

Taman ini terdapat layar monitor outdoor yang berfungsi sebagai sarana interaktif kepada pengunjung yang bisa memberikan informasi tentang isi pameran di dalam bangunan museum.

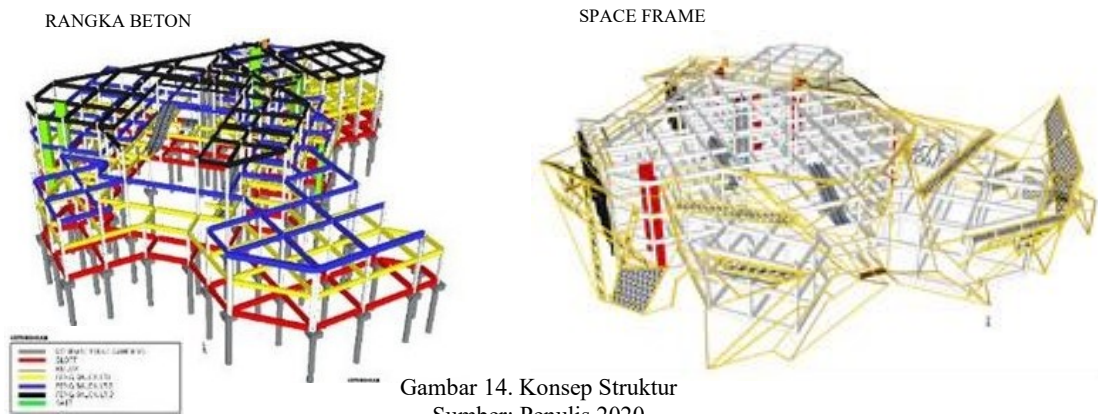
Plaza

Area ini berfungsi sebagai tempat untuk melakukan kegiatan pameran outdoor maupun kegiatan kebudayaan

5.5 Konsep Selubung dan Struktur Bangunan



Gambar 13. Konsep Selubung
Sumber: Penulis 2020



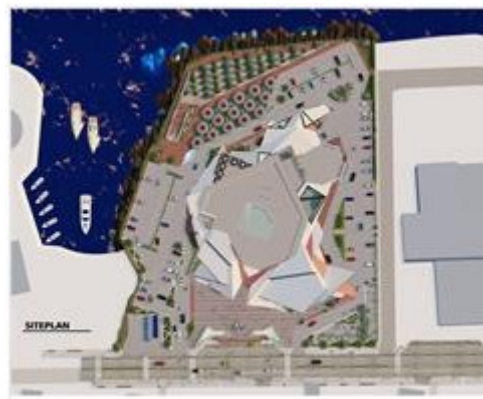
Gambar 14. Konsep Struktur
Sumber: Penulis 2020

6. HASIL PERANCANGAN

Hasil Perancangan memberikan produk akhir dari proses desain yang telah dibuat berupa gambar-gambar pra-desain. Berikut adalah beberapa gambar pra-desain.



Gambar 15. Layout
Sumber: Penulis 2020



Gambar 16. Site Plan
Sumber: Penulis 2020



Gambar 17. Tampak Depan dan Belakang
Sumber: Penulis 2020



Gambar 18. Tampak Kiri dan Kanan
Sumber: Penulis 2020

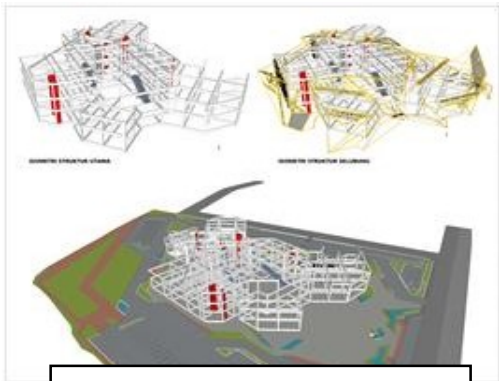


Gambar 20. Perspektif Mata Burung
Sumber: Penulis 2020

Gambar 19. Perspektif Mata Manusia
Sumber: Penulis 2020



Gambar 21. Axonometri Lantai 1,2, dan 3
Sumber: Penulis 2020



Gambar 22. Isometri Struktur
Sumber: Penulis 2020



Gambar 23. Potongan Ortogonal
Sumber: Penulis 2020



Gambar 23. Spot Exterior
Sumber: Penulis 2020



Gambar 23. Spot Interior
Sumber: Penulis 2020

7. KESIMPULAN

Hasil rancangan Museum Sejarah Minahasa di kota Manado adalah museum yang menginformasikan tentang Sejarah Suku Minahasa bukan kabupaten Minahasa yang secara textualist pada judul merupakan Museum sejarah Minahasa. Tujuan dari museum ini untuk membangkitkan kembali rasa peduli masyarakat serta edukasi yang benar terkait Suku Minahasa yang sesungguhnya, dengan mengimplementasikan Arsitektur Dekonstruksi yang bertujuan untuk menciptakan bangunan yang memiliki identitas tersendiri di bandingkan bangunan lainnya sehingga bisa menjadi landmark baru di Kota Manado Sebagai bangunan Edukasi.

Dalam proses perancangan Museum Sejarah Minahasa di kota Manado ini, penulis menyadari bahwa terdapat banyaknya kekurangan, keterbatasan, maupun kendala sehingga masih jauh dari kata sempurna. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya riset dan data yang lebih dalam tentang tipologi bangunan Museum di Indonesia maupun literature Arsitektur Dekonstruksi.

Atas segala kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki, sekiranya hasil rancangan ini bisa menjadi referensi untuk dikembangkan serta disempurnakan lagi, Terima Kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Ali, 2010, Museum di Indonesia Kendala dan Harapan, Jakarta: Papas Sinar Sinanti Direktorat Museum 2009, Ayo Kita Mengenal Museum, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta.
- AmatalRaof, Abdullah, 2015, Zaha Hadid Strategy Of Design, Johor Malaysia: University Teknologi Malaysia
- De Chiara, Joseph & John Callender, 1987, Time-Saver Standards For Building Types, Mc Graw, Hill Book Company, New York.
- Fikri, Maya Nabila, 2016, Arsitektur Dekonstruksi, Perancangan pusat Terapi Kesehatan dengan Musik, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Mangenda, Yoris, 2018, Menggali Pemikiran Dekonstruksi Daniel Libeskin yang Inheran dalam Manifestasi Arsitektur, Fakultas Teknik Tanjungpura, Pontianak.
- Mantiri ,Hyginus J., 2011, Explorasi terhadap arsitektur Dekonstruksi, Fakultas Teknik, Unsrat, Manado.
- Mollman, Josh, 2014, Libeskind, Daniel Additional to the Jewish Museum Berlin, Architecturan Theories + Concepts, Autumn, Berlin.
- Neufert, Ernst, Jilid 1, Jilid 2 Data Arsitek, Erlangga, Jakarta.
- Palm, Hety, 1958, Ancient Art of the Minahasa, Masa Baru, Bandung.
- Pamikiran, Vivi, 2013, Utilization of land reclamation in Manado City, Pascasarjana Unsrat, Studi Ilmu Perairan, Manado.
- Pemerintah Kota Manado, 2019, Perda RTRW Kota Manado 2014-2034, Bapelitbang Kota Manado, Manado.
- Rantung, Kevin, 2013, Regenerasi Museum Negeri Provinsi Sulut, Fakultas Teknik, Unsrat, Manado.
- Sutaarga, M. Amir, 1997, Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Jakarta.
- Vidiyanti, Christy, 2012, Derrida dan Proses Kreatif Bernard Tscumi, Fakultas Teknik, Mercu Buana, Jakarta.