

ABSTRAK

Masa remaja adalah masa dimana seseorang mencari jati diri dan mengeksplorasi minat serta bakat dalam dirinya. Anak-anak muda ini memerlukan suatu sarana/fasilitas yang disukai dan dapat digunakan untuk mengembangkan minat/bakatnya seperti olah raga, musik, menari, dan lainnya. Gereja, sebagai tempat anak muda Kristen beribadah, dapat menyediakan fasilitas *youth centre* untuk anak muda sebagai sarana mengembangkan diri dalam kegiatan positif disamping itu juga dapat bertumbuh bersama dalam komunitas dengan nilai-nilai kristiani. Hal yang dipertimbangkan dalam menarik keinginan anak muda untuk mau masuk dan bertumbuh dalam komunitas ini adalah kenyamanan dan fungsi dari fasilitas itu sendiri. Perlu suatu konsep pada fasilitas *youth centre* yang mampu mendukung aktivitas serta memberikan rasa nyaman bagi anak muda untuk dapat berkumpul dan saling berbagi bersama dalam komunitas ini.

Perancangan interior *youth centre* dengan menggunakan konsep pohon aras mengaplikasikan sifat dari pohon aras yang memiliki akar kuat, bertumbuh tinggi, tahan terhadap cuaca/lingkungan yang buruk, serta sifat positif lainnya. Konsep ini diambil karena sesuai dan mewakili dari visi misi gereja(user) *youth centre* pada perancangan ini. Konsep pohon aras yang memberikan kesan hangat dan bertumbuh ini diterapkan pada penataan tempat duduk untuk setiap ruangannya sehingga pengunjung dapat dengan nyaman beraktivitas dalam *youth centre* dan penggunaan warna material serta pencahayaan yang hangat seperti warna coklat dan oranye. Penggunaan warna-warna cerah sebagai ekspresi dari karakter remaja yang enerjik dan bersemangat juga dapat menciptakan suasana yang nyaman dalam berkomunitas. Desain dengan bahan material plastik seperti *vinyl*, *fiber* sangat cocok dengan *youth centre* karna sistem penataan yang fleksibel.

Kata kunci: *Creative Space*, Fasilitas, *Mini-Library*, *Sharing*, *Youth*

ABSTRACT

Youth is a period where a person looking for identity and explore interests and talents in him. These young kids need a facilities are preferred and can be used to develop their interests / talents such as sports, music, dancing, and more. The Church, as a Christian youth worship, youth centers can provide facilities for young people as a means to develop themselves in positive activities besides it also can grow together in community with Christian values. Things to consider in attracting young people the desire to want to enter and grow in this community is the convenience and functionality of the facility itself. Need a concept at the youth center facility that is capable of supporting the activities and provide a sense of comfort for young people to be able to come together and share together in this community.

Design interior youth centre by using the concept of applying the nature of the cedar tree cedar tree that has strong roots, grow tall, resistant to weather / bad environment, as well as other positive properties. This concept is taken as appropriate and represent the vision and mission of the church (user) youth center in this design. The concept of cedars that provides warmth and grow is applied to the seating arrangement for each space so that visitors can comfortably move into a youth center and the use of colors and warm lighting materials such as brown and orange. The use of bright colors as an expression of teenage characters who are energetic and excited also can create a cozy atmosphere in the communion. Design with plastic materials such as vinyl, fiber is very suited to a youth center because the system flexible arrangement.

Keywords: Creative Space, Facilities, Mini-Library, Sharing, Youth

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi masalah	3
1.3 Ide/Gagasan Perancangan.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	6
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Gereja.....	7
2.1.1 Fungsi Utama Gereja	8
2.1.2 Perkembangan Arsitektur Gereja di Indonesia.....	9
2.1.3 Sejarah Gereja-gereja Kristen Indonesia	10
2.1.4 Sejarah Perkembangan GKI Anugrah.....	11
2.2 Karakteristik Remaja	11
2.3 <i>Youth Centre</i>	13
2.3.1 Fungsi <i>Youth Centre</i>	13
2.3.2 Tujuan <i>Youth Centre</i>	14
2.3.3 Fasilitas <i>Couth Centre</i>	14
2.4 Peredam Bunyi Pada Studio.....	16
2.5 Modernisme	19

2.6 Studi Banding	23
BAB III DATA PERANCANGAN	36
3.1 Deskripsi Objek Studi	36
3.2 Analisis Fisik	37
3.3 Analisis Fungsi	40
3.3.1 Identifikasi User	40
3.3.2 Struktur Organisasi	41
3.3.3 Flow Activity User	41
3.3.4 <i>Bubble Diagram</i> Kedekatan Ruang	43
3.3.5 <i>Zoning dan Blocking</i>	44
3.4 Tabel Kebutuhan Ruang	47
BAB IV PERANCANGAN INTERIOR <i>WAVE YOUTH CENTRE</i> DENGAN KONSEP POHON ARAS	50
4.1 Ide Implementasi Konsep	50
4.1.1 Pohon Aras	51
4.1.2 Konsep Bentuk	53
4.1.3 Konsep Warna	54
4.1.4 Konsep Pencahayaan	56
4.1.5 Konsep Penghawaan	59
4.1.6 Konsep Material	60
4.2 Perancangan General	62
4.3 Perancangan Khusus	64
4.3.1 Perancangan Khusus Lantai 1	64
4.3.2 Perancangan Khusus Lantai 3	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Simpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bangunan Gereja.....	2
Gambar 1.2 Contoh Fasilitas Untuk Anak Muda.....	3
Gambar 1.3 <i>Creative Space</i>	4
Gambar 2.1 Gereja dengan Gaya Bangunan Eklektik	9
Gambar 2.2 Logo Gereja Kristen Indonesia	10
Gambar 2.3 Fasilitas Peningkat Pengetahuan.....	15
Gambar 2.4 Fasilitas Pelatihan Fisik.....	16
Gambar 2.5 Bahan Berpori-pori : <i>Fiberboard</i> dan <i>Mineral Wools</i>	16
Gambar 2.6 Penggunaan <i>Acoustone Space Units</i> dan <i>Acoustic Panel</i>	17
Gambar 2.7 <i>Gypsum Board</i>	18
Gambar 2.8 Penggunaan Panel Kayu.....	18
Gambar 2.9 Penggunaan Bahan Bersifat Resonator Rongga.....	19
Gambar 2.10 Contoh Auditorium Dengan Gaya Modern Urban.....	19
Gambar 2.11 Contoh <i>Lobby</i> Dengan Gaya Modern Minimalis.....	20
Gambar 2.12 Contoh Kantor Dengan Gaya Modern Natural	21
Gambar 2.13 Contoh Kantor Dengan Gaya Modern Natural	21
Gambar 2.14 Contoh Kantor Dengan Gaya Modern Natural	22
Gambar 2.15 Contoh Auditorium Dengan Gaya Modern Kontemporer	22
Gambar 2.16 Area Tempat Makan <i>Outdoor</i>	23
Gambar 2.17 Area Tempat Makan <i>Indoor</i>	24
Gambar 2.18 Lawangwangi <i>Art Gallery</i>	24
Gambar 2.19 Penerapan Konsep Retro dan Modern	24
Gambar 2.20 Lawangwangi <i>Creative Space</i>	25
Gambar 2.21 Ruang <i>Lounge</i>	25
Gambar 2.22 Ruang Main <i>Game</i>	26
Gambar 2.23 <i>Pantry</i> di Kantor Google.....	26
Gambar 2.24 Suasana di Area Baca.....	27
Gambar 2.25 Suasana di Area Baca.....	27
Gambar 2.26 Tempat <i>Fitness</i>	28
Gambar 2.27 Ruang <i>Dance</i> dan Loker	28

Gambar 2.28 Lapangan Olahraga dan Ruang Tunggu.....	29
Gambar 2.29 Area <i>Creative Space</i> di Lorong.....	29
Gambar 2.30 Area Tempat Makan Kafe Lantai 2.....	30
Gambar 2.31 Area Tempat Makan kafe Lantai 1	30
Gambar 2.32 Ruang Serbaguna dan Lorong.....	31
Gambar 2.33 Ruang Auditorium Ibadah.....	31
Gambar 2.34 Logo <i>Excellent Generation</i>	32
Gambar 2.35 Ruang Auditorium dan Panggung.....	33
Gambar 2.36 <i>Hall</i>	33
Gambar 2.37 Ruang Doa/Serbaguna.....	33
Gambar 2.38 <i>Lobby</i>	34
Gambar 2.39 <i>Ambience</i> dan <i>Lighting</i> Saat Khotbah.....	34
Gambar 2.40 <i>Ambience</i> dan <i>Lighting</i> pada Saat Kegiatan Acara	35
Gambar 3.1 Lokasi Perancangan	37
Gambar 3.2 Peta Lokasi.....	38
Gambar 3.3 Logo <i>Wave Youth Ministry</i>	41
Gambar 3.4 Struktur Organisasi <i>Wave Youth Ministry</i>	41
Gambar 3.5 Skema <i>Flow Activity</i> Pengurus Jemaat <i>Youth</i>	42
Gambar 3.6 Skema <i>Flow Activity</i> Pengurus <i>Staff</i> dan TU	42
Gambar 3.7 Skema <i>Flow Activity</i> Anak-anak Komunitas	42
Gambar 3.8 Skema <i>Flow Activity</i> Anak-anak di Luar Komunitas.....	43
Gambar 3.9 Skema <i>Bubble Diagram</i> Kedekatan Ruang	43
Gambar 3.10 <i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i> Lantai 1	44
Gambar 3.11 <i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i> Lantai 2	45
Gambar 3.12 <i>Zoning</i> dan <i>Blocking</i> Lantai 3	46
Gambar 4.1 Pohon Aras di Libanon	51
Gambar 4.2 Buah Pohon Aras	52
Gambar 4.3 Sistem Akar Pohon Aras	53
Gambar 4.4 Pohon Aras di Puncak Gunung	53
Gambar 4.5 Penerapan Bentuk <i>Solid</i>	54
Gambar 4.6 Penerapan Warna pada Ruang	55
Gambar 4.7 Suasana Kelas dengan Warna Konsep.....	55

Gambar 4.8 <i>Ambience Auditorium</i> dengan Warna Konsep.....	56
Gambar 4.9 <i>Accent Lighting</i> Pada <i>Ceiling</i>	57
Gambar 4.10 Penerapan <i>Hidden Lamp</i>	57
Gambar 4.11 Penerapan <i>General Lighting</i> dan <i>Spotlight</i>	58
Gambar 4.12 <i>Lighting</i> pada Area Khusus.....	58
Gambar 4.13 <i>Lighting</i> yang Menciptakan Suasana Hangat.....	59
Gambar 4.14 Penerapan <i>Accent Lighting</i>	59
Gambar 4.15 Bukaan yang Besar pada Area <i>Lobby</i>	60
Gambar 4.16 Penerapan Material Plastik pada <i>Furniture</i>	61
Gambar 4.17 Studi Gambar Konsep Material.....	61
Gambar 4.18 Material <i>Vinyl</i>	61
Gambar 4.19 Denah Lantai 1.....	62
Gambar 4.20 Denah Lantai 2.....	63
Gambar 4.21 Denah Lantai 3.....	64
Gambar 4.22 Denah <i>Lobby</i>	65
Gambar 4.23 Potongan <i>Lobby</i>	65
Gambar 4.24 Perspektif <i>Lobby</i>	66
Gambar 4.25 Denah <i>Movie Room</i> dan <i>Coffee Shop</i>	67
Gambar 4.26 Potongan <i>Movie Room</i> dan <i>Coffee Shop</i>	67
Gambar 4.27 Perspektif <i>Movie Room</i>	68
Gambar 4.28 Perspektif <i>Coffee Shop</i>	68
Gambar 4.39 Denah <i>Creative Space</i>	69
Gambar 4.30 Potongan <i>Creative Space</i>	70
Gambar 4.31 Perspektif <i>Creative Space</i>	70
Gambar 4.32 Perspektif <i>Creative Space</i>	70