

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebaktian merupakan sebuah ritual yang sangat penting dan ada banyak hal yang mendukung agar sebuah kebaktian dapat terlaksana dengan baik. Salah satunya, dengan merancang desain ruangan gereja yang memberikan kenyamanan bagi para jemaatnya dalam melaksanakan sebuah kebaktian. Ritual itu sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa hormat dan penuh kerinduan untuk membina hubungan yang intim dengan Sang Pencipta.

Saat ini tidak sedikit orang yang beranggapan bahwa dalam melaksanakan sebuah kebaktian adalah sesuatu hal yang membosankan. Rasa bosan yang ditimbulkan dapat juga bersumber dari monotonnya acara dalam kebaktian tersebut yang bersifat formal. Hal ini dapat mengakibatkan jemaat yang datang tidak merasa mendapatkan sesuatu yang dapat membangun iman mereka ketika mereka pulang. Karena itu tidak sedikit orang yang menginginkan adanya suasana baru dalam sebuah kebaktian. Hal ini menjadikan sesuatu yang menarik bagi perancang untuk menciptakan suasana baru di gereja, seperti suasana yang lebih rileks, akrab dan kekeluargaan.

Suasana baru yang akan diciptakan berawal dari ruangan kebaktian dari gereja tersebut. Karena ruangan kebaktian merupakan tempat utama bagi para jemaat untuk melaksanakan sebuah ritual di gereja. Selain itu, perancangan juga meliputi area-area lain yang mendukung seperti lobby, koridor, dll.

Desain untuk ruangan kebaktian yang akan dirancang pada gereja ini menggunakan akustik / peredam suara, karena pelayanan *praise & worship* pada gereja ini menggunakan *full band*. Selain itu, kesan ruangan yang ingin diciptakan yaitu memberikan kesan yang akrab di dalamnya, supaya para jemaat lebih merasakan suasana kekeluargaan di dalam ruangan itu.

1.2 Ide / Gagasan Konsep

Konsep yang diambil dalam proyek ini adalah Perancangan Gereja dengan konsep “*Dynamic Worship*”. Konsep tersebut akan diterapkan dalam desain yang akan dirancang untuk menciptakan suasana kebaktian dan pujian penyembahan yang dinamis dengan menggunakan *full band* sebagai alat pendukung jalannya pujian dan penyembahan. Dinamis itu sendiri diaplikasikan terhadap desain interior yang akan dirancang, seperti penggunaan warna-warna yang dinamis, alur sirkulasi manusia yang dinamis (Posisi pintu masuk dan

keluar). Suasana yang ingin diciptakan adalah suasana yang lebih rileks, akrab dan kekeluargaan. Cara penyampaian khotbah dilakukan dengan menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami dan juga menciptakan suasana kebaktian yang lebih rileks bukan hanya sekedar upacara keagamaan saja. Sehingga maksud dan tujuan yang telah disampaikan kepada para jemaat yang hadir dalam kebaktian tersebut dapat masuk ke dalam hati untuk direnungkan kembali oleh para jemaat. Selain itu, konsep “*Dynamic Worship*” ini juga ingin menerapkan apa yang diajarkan oleh firman Tuhan, yaitu “*dan berkata-katalah seorang kepada yang lain dalam mazmur, kidung puji-pujian dan nyanyian rohani. Bernyanyi dan bersoraklah bagi Tuhan dengan segenap hati*” (Efesus 5:19).

1.3 Identifikasi Masalah

- Bagaimana menciptakan suasana ruangan kebaktian yang dinamis?
- Bagaimana menciptakan suasana ruangan kebaktian dan lingkungan gereja yang nyaman?
- Bagaimana menciptakan desain untuk sebuah gereja yang memberikan daya tarik bagi jemaat?

1.4 Tujuan Perancangan

- Menciptakan suasana yang mendukung konsep kebaktian “*Dynamic worship*” di gereja tersebut.
- Menciptakan suasana ruangan kebaktian dan lingkungan gereja yang nyaman.
- Memberikan daya tarik bagi jemaat melalui desain ruangan yang dirancang.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

1.2 Ide / Gagasan Konsep

1.3 Identifikasi Masalah

1.4 Tujuan Perancangan

1.5 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Arti Gereja

2.2 Gereja-gereja di Indonesia

	2.3 Sistem Tata Suara & Akustik
	2.4 Aspek Akustik dalam Ruang Kebaktian
	2.5 Bentuk Ruang Kebaktian Gereja
	2.6 Akustik / Peredam Suara
	2.7 Tata Cahaya
BAB III	DESKRIPSI OBYEK STUDI
	3.1 Deskripsi Obyek Studi
	3.2 Ide Implementasi Konsep
	3.3 Analisa Fisik – Analisa Tapak
	3.4 Analisa Fungsional
BAB IV	PERANCANGAN DESAIN INTERIOR
	4.1 Konsep Perancangan Desain
	4.2 Perancangan Layout Lt.2-2
	4.3 Gambar Presentasi Lt. 2-2
	4.4 Perancangan Layout Lt.4-4
	4.5 Gambar Presentasi Lt. 4-4
	4.6 Proses Perancangan Pola Lantai
	4.7 Proses Perancangan Pola Ceiling
	4.8 Proses Perancangan Furniture
	4.9 Proses Perancangan Detail Interior
	4.10 Proses Skema Material dan Warna
BAB V	SIMPULAN & SARAN-SARAN