

ABSTRAK

Daniel Abraham Tedja

Laporan Perancangan

Perancangan Interior Gereja Bethel Indonesia (GBI) "Shallom" Denpasar Dengan Pendekatan Scenic Design

Di era modern seperti sekarang, gereja mengalami banyak sekali perkembangan. Modernisasi gaya ibadah, desain bangunan hingga pertumbuhan jumlah jemaat merupakan beberapa hal yang berdampak pada gereja di masa sekarang. GBI Shallom Denpasar merupakan salah satu gereja yang sedang mengalami hal-hal tersebut, oleh karena itu diperlukan bangunan ibadah baru yang dapat mendukung jumlah jemaat yang berkembang serta mendukung ibadah khususnya juga bagi kaum muda. Perancangan GBI Shallom bertujuan untuk meresponi urgensi tersebut dengan melakukan pembangunan gedung baru dengan mengusung pendekatan Scenic Design. Scenic Design merupakan sebuah pendekatan yang mengimplementasikan banyak elemen seperti tata panggung, pencahayaan, tata suara hingga dekorasi yang berfungsi untuk menciptakan atmosfer yang mendukung konsep produksi suatu acara. Pendekatan ini diimplementasikan pada gedung GBI Shallom untuk menciptakan suasana yang berbeda, memperkuat pesan-pesan rohani yang disampaikan serta menunjang kenyamanan dan kekhusyukan jemaat dalam menghayati makna ibadah yang mereka lakukan. Perancangan ini dibuat menggunakan metode Design Thinking enam tahapan meliputi Understand, Observe, Point of View, Ideate, Prototype, Test dan Story Telling. Hasil perancangan ini memberikan konsep baru bagi gedung gereja modern yang menerapkan pendekatan desain scenic namun tetap memperhatikan kenyamanan dan rasa kebersamaan bagi jemaat.

Kata Kunci — Perancangan, Gereja, Scenic Design, Interior Gereja

ABSTRACT

Daniel Abraham Tedja

Undergraduate Design Report

Interior design for Gereja Bethel Indonesia (GBI) "Shallom" Denpasar with Scenic Design Approach

In the modern era, the church has undergone significant developments. Modernization in worship styles, building designs, and the growth of congregations are some of the factors impacting churches today. GBI Shallom Denpasar is one such church experiencing these changes, which necessitates a new worship building to support its growing congregation and cater especially to the youth. The design of GBI Shallom aims to address this urgency by constructing a new building that adopts a Scenic Design approach. Scenic Design is a methodology that incorporates various elements such as stage layout, lighting, sound design, and decoration, all aimed at creating an atmosphere that supports the production concept of an event. This approach is applied to the GBI Shallom building to create a unique ambiance, reinforce spiritual messages, and enhance the comfort and solemnity of the congregation in experiencing the meaning of their worship. The design is developed using the six stages of the Design Thinking method: Understand, Observe, Point of View, Ideate, Prototype, Test, and Storytelling. The results of this design provide a new concept for modern church buildings that implement the scenic design approach while prioritizing the comfort and sense of community for the congregation.

Key Words — Design, Church, Scenic Design, Church Interior

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iii
LEMBAR KENYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakag	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Perancangan	1
1.4 Manfaat Perancangan	1
1.5 Target Perancangan.....	1
1.6 Metode Desain	2
2. UNDERSTAND	3
2.1 State Of The Art	4-5
2.2 Definisi Gereja.....	6
2.3 Aliran Gereja di Indonesia	6
2.4 Sinode Gereja Bethel Indonesia.....	6
2.4.1 Karakteristik Ibadah.....	6
2.4.2 Tata Cara Ibadah Gereja Pantekosta/ Kharismatik	6
2.5 DESAIN INTERIOR GEREJA	7
2.5.1 Kebutuhan Ruang Gereja.....	7
2.5.2 Sejarah Perkembangan Bangunan Gereja Modern.....	8

2.5.3 Faktor yang Memengaruhi Desain Gereja Modern.....	8
2.5.4 Pro & Kontra.....	8
2.6 SCENIC DESIGN.....	9
2.6.1 Penerapan Scenic Design dalam Gereja Modern	10
2.7 DESAIN PENCAHAYAAN.....	10
2.7.1 Efek Psikologis Pencahayaan & Warna	10
2.7.2 Jenis-Jenis Lampu Panggung	11
2.8 DESAIN SUARA DAN AKUSTIK.....	12
2.8.1 Sistem Akustik Aktif.....	12
2.8.2 Material Pendukung Akustik.....	12
2.9 ANTROPOMETRI	13-14
2.10 TIPOLOGI	15
2.10.1 GBI Gilgal.....	15
2.10.2 GBI Bethel Bandung.....	16
2.10.3 JPCC Sutera Hall	17
2.10.4 GBI Keluarga Allah PIK	18
2.10.5 GBI Rock Nusa Pujian.....	19
2.10.6 GBI New Life Church.....	20
2.10.7 GMS Rooftop.....	21
3. OBSERVE.....	22
3.1 Data Client	23
3.2 Observasi Site.....	24-29
3.3 Analisis 9 Elemen Ruang	30-33
3.4 Aktivitas Pengguna.....	34
4. POINT OF VIEW	35
4.1 Problem & Needs 9 Elemen Interior	36
4.2 Framework	37-38

4.3 Problem Statement & Programmatic Concept.....	39	7.3 Presentation Board.....	123
4.4 Karakteristik Ruang (Perancangan)	40	7.4 Maket	124
4.5 Hubungan Antar Ruang	40	8. STORY TELLING	125
4.6 Kebutuhan Perabot	41	8.1 3D Walkthrough	126
4.7 Kebutuhan Ruang	41-42	8.2 Self Branding	127
4.8 Zoning	43	8.3 Jurnal	128
4.9 Grouping	44-48	DAFTAR REFERENSI	129
4.10 Alternatif Layout	49-53	LAMPIRAN FORM KELAYAKAN	131
5. IDEATE	54	LAMPIRAN BUKTI ASISTENSI.....	132
5.1 Concept.....	55-56	REFLEKSI.....	133
5.2 Moodboard	57-58		
5.3 Design Sketch	59-63		
6. PROTOTYPE	64		
6.1 Layout	65-68		
6.2 Rencana Plafon.....	69-71		
6.3 Rencana Electrical	72-74		
6.4 Stage Lighting & Stage Effect.....	75		
6.5 Plan Speaker.....	76		
6.6 Rencana Mechanical (AC)	77-79		
6.7 Rencana Lantai	80-82		
6.8 Potongan.....	83-90		
6.9 Detail Interior	91-97		
6.10 Detail Furniture	98-103		
6.11 3D Rendering	104-119		
7. TEST	120		
7.1 Kesimpulan	121		
7.2 Material Board	122		

DAFTAR GAMBAR

2. UNDERSTAND..... 3

2.1 Logo GBI 6

2.2 Worship 6

2.3 Church Stage 7

2.4 Notre Dame Du Haut..... 8

2.5 Modern Church Stage 8

2.6 Stage Scenic Design 9

2.7 Stage Lighting 10

2.8 Color Psychology 10

2.9 – 2.15 Lampu Panggung 11

2.16 – 2.18 Efek Khusus 11

2.19 Rock Wool 12

2.20 Panel Kayu 12

2.21 Lubang Resonansi 12

2.22 Karpet 12

2.23 – 2.30 Antropometri 13

2.31 GBI Gilgal 15

2.32 GBI Bethel Bandung 16

2.33 JPCC Sutera Hall 17

2.34 GBI Keluarga Allah PIK..... 18

2.35 GBI Rock Nusa Pujian 19

2.36 GBI New Life Church..... 20

2.37 GMS Rooctop 21

3. OBSERVE..... 22

3.1 – 3.2 Map GBI Shallom 24

3.3 – 3.26 Foto Data Lapangan 30

5. IDEATE 54

5.1 – 5.5 Sketsa Alternatif 59

6. PROTOTYPE 64

6.1 Render Facade SIC Church 104

6.2 Render Main Entrance 105

6.3 – 6.8 Render Lobi 106

6.9 – 6.11 Render Sekolah Minggu 108

6.12 – 6.16 Render Lobi Lt. 3 109

6.17 – 6.21 Render Main Hall 111

6.22 – 6.24 Render Scenic 115

6.25 – 6.26 Render Lobi Multifungsi 118

6.27 – 6.28 Render Main Hall Dekor 119

7. TEST 120

7.1 Material Board 122

7.2 – 7.3 Presentation Board 123

7.4 – 7.8 Maket 124

8. STORY TELLING 125

8.1 – 8.2 Brosur 127

8.3 – 8.4 Kartu Nama 128