

PERANCANGAN INTERIOR
GEDUNG PERKANTORAN DAN KEGIATAN GEREJAWI
HKBP RESORT BANDUNG



PERANCANGAN

IMMANUEL FRIWANLI

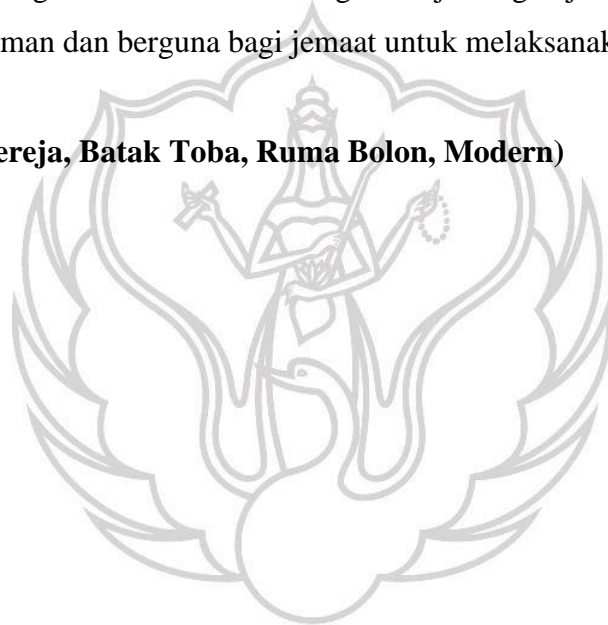
161 0183 123

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
2022

Abstrak

Gereja merupakan salah satu tempat ibadah yang dipakai oleh orang Kristen. HKBP merupakan salah satu gereja suku dimana jemaat yang beribadah merupakan orang Batak Toba. Sebagai gereja suku, HKBP merupakan gereja yang masih begitu kental terhadap adatnya walau sudah digabungkan dengan budaya kristen. Dengan terusnya jaman berkembang, HKBP ingin menjadi gereja suku yang dapat berguna bagi jemaatnya dan dibanggakan jemaatnya dikarenakan banyaknya jemaat-jemaat yang sudah mulai tidak tertarik untuk melayani di HKBP dan lebih memilih untuk pergi ke gereja lain yang lebih memiliki daya tarik dan fasilitas yang memadai. Gereja HKBP ingin terus berkembang menjadi gereja yang mengikuti perkembangan jaman dan berguna bagi jemaat untuk melaksanakan pelayanan.

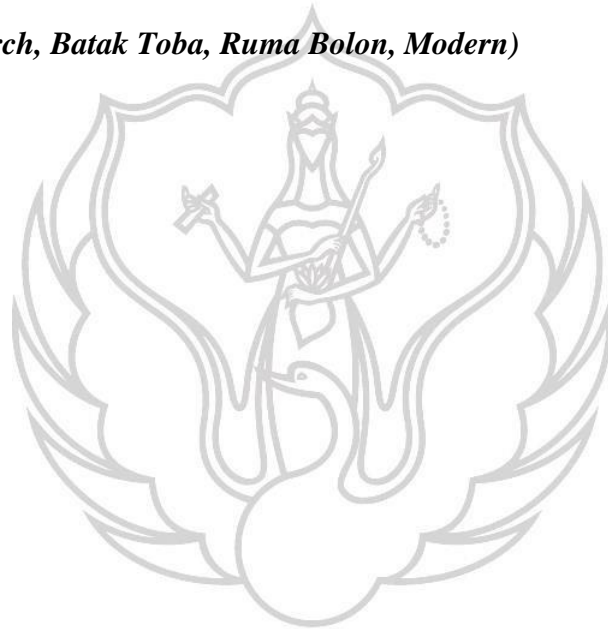
(Kata Kunci: Gereja, Batak Toba, Ruma Bolon, Modern)



Abstract

Church is one of places of worship that used by Christians. HKBP is a tribal church where the worshipers are Batak Toba people. As a tribal church, HKBP is a church that is still very strong in its customs even though it has been combined with Christian culture. As the time is continue to develop, HKBP wants to become a tribal church that can be useful for its congregation and its congregations are proud of, because many congregations are no longer interested to worship at HKBP and prefer to go to another church that has more attractiveness and adequate facilities. HKBP wants to continue to develop into a church that follows the times and is useful for the congregation to carry out services.

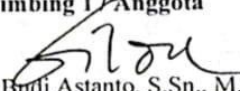
(Keyword: Church, Batak Toba, Ruma Bolon, Modern)



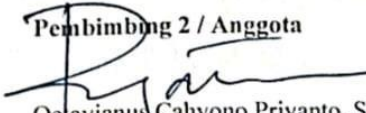
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:
PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PERKANTORAN DAN KEGIATAN GEREJAWI HKBP RESORT BANDUNG diajukan oleh Immanuel Friwanli, NIM 1610183123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

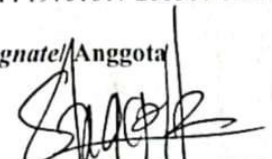
Pembimbing 1 / Anggota


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP: 19730129 200501 1 001

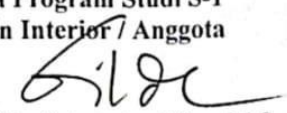
Pembimbing 2 / Anggota


Octavianus Cahyono Priyanto, S.T.,
M.Arch.Ph.D.
NIP. 19701017 200501 1 001


Cognate / Anggota


Hangga Hardikal S.Sn., M.Ds
NIP: 19791129 200604 1 003

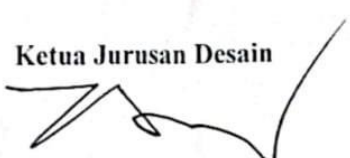
**Ketua Program Studi S-1
Desain Interior / Anggota**


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP: 19730129 200501 1 001

Mengetahui:
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum
NIP. 19691108 199303 1 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A
NIP. 19770315 200212 1 005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir tidak dapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 9 Januari 2023



Immanuel Friwanli

NIM 1610183123

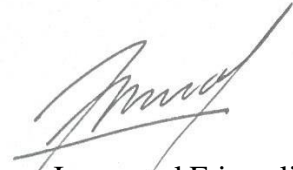
KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PERKANTORAN DAN KEGIATAN GEREJAWI HKBP RESORT BANDUNG”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan bimbingan dan bantuan pihak lain sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kemudahan dan rahmat yang telah dilimpahkan.
2. Orang tua yang selalu setia menemani dan memberikan dukungan tiada henti.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan selama proses pengerjaan tugas akhir.
4. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch.Ph.D., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan masukan selama pengerjaan tugas akhir dan menampung keluh kesah penulis.
5. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Kaprodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku dosen wali.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
9. Seluruh teman-teman satu angkatan Guratan yang telah mengisi hari-hari selama menuntut ilmu di Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir perancangan ini jauh dari kata sempurna, bagi penyusunan bahasa maupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun demi perbaikan dimasa mendatang.

Bandung, 3 Mei 2022



Immanuel Friwanli

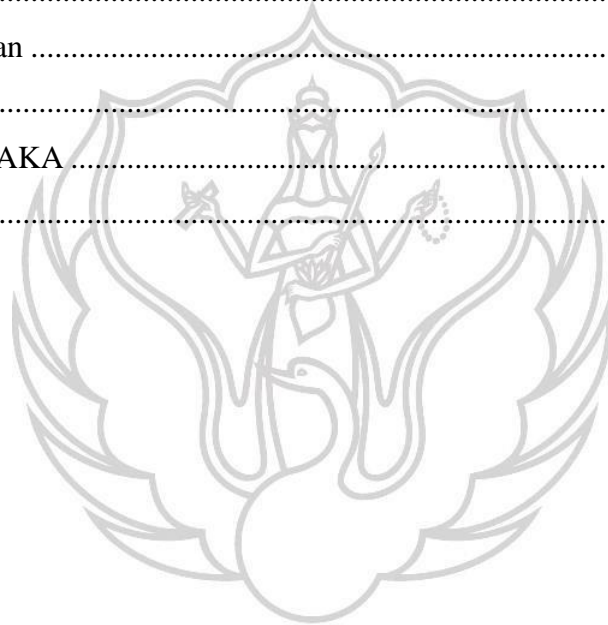
NIM 1610183123



DAFTAR ISI

Abstrak	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II.....	5
PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Umum.....	5
2. Khusus	8
B. Program Desain.....	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Sasaran Desain.....	15
C. Data	15
1. Deskripsi Umum.....	15
2. Data Non Fisik.....	16
BAB III.....	38
PERMASALAHAN DESAIN	38
A. Pernyataan Masalah	38
B. Ide Solusi Desain.....	38
BAB IV	44
PENGEMBANGAN DESAIN.....	44

A. Alternatif Desain	44
1. Alternatif Estetika Ruang	44
2. Alternatif Penataan Ruang.....	50
3. Elemen Pembentuk Ruang	55
4. Elemen Pengisi Ruang.....	61
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	66
A. Evaluasi Pemilihan Desain.....	72
C. Hasil Desain	73
D. Gambar kerja.....	83
BAB V.....	86
PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Design Thinking.....	3
Gambar 2. 1. Loggo	16
Gambar 2. 2. Lokasi.....	16
Gambar 2. 3. Organisasi HKBP.....	16
Gambar 2. 4. Layout Lantai Dasar.....	19
Gambar 2. 5. Layout lantai 2.....	20
Gambar 2. 6. Layout lantai 3.....	21
Gambar 2. 7. View HKBP Bandung.....	21
Gambar 2. 8. Kebisingan HKBP bandung.....	22
Gambar 2. 9. Bukaannya HKBP Bandung.....	22
Gambar 2. 10. Interior Ruang Pemuda	25
Gambar 2. 11. Gudang.....	25
Gambar 2. 12. Kantor Pegawai	26
Gambar 2. 13. Kantor pendeta	26
Gambar 2. 14. Ruang Kelas Sekolah Minggu.....	26
Gambar 2. 15. Pencahayaan.....	27
Gambar 2. 16. Penghawaan	27
Gambar 2. 17. Fasad Gedung HKBP	28
Gambar 2. 18. Standar Ukuran Meja Kantor Pribadi.....	33
Gambar 2. 19. Standar Ukuran Meja Kantor Umum	34
Gambar 3. 1 Mind Map.....	39
Gambar 3. 2. Sketsa Ide Lt.2.....	40
Gambar 4. 1. Moodboard Suasana Ruang.....	44
Gambar 4. 2. Moodboard Suasana Ruang.....	45
Gambar 4. 3. Ilustrasi Konsep.....	46
Gambar 4. 4. Ilustrasi Konsep.....	47
Gambar 4. 5. Skema Warna	48
Gambar 4. 6. Skema Material	49
Gambar 4. 7. Diagram metrix	50
Gambar 4. 8. Bubble diagram	50
Gambar 4. 9. Bubble plan	51
Gambar 4. 10. Blok plan	52
Gambar 4. 11. Rencana layout lantai 2	53
Gambar 4. 12. Rencana layout lantai 3	54
Gambar 4. 13. Rencana lantai alternative 1	56
Gambar 4. 14. Rencana lantai alternative 2	57
Gambar 4. 15. Rencana dinding.....	58

Gambar 4. 16. Rencana plafon 1.....	59
Gambar 4. 17. Rencana plafon 2.....	60
Gambar 4. 18. Furniture Fabrikasi.....	61
Gambar 4. 19. Furniture Custom 1.....	62
Gambar 4. 20. Furniture custom 2.....	63
Gambar 4. 21. Furniture custom 3.....	64
Gambar 4. 22. Furniture custom 4.....	65
Gambar 4. 23. Lampu Led.....	66
Gambar 4. 24. Lampu LED Bubl.....	66
Gambar 4. 25. Lampu LED strip.....	67
Gambar 4. 26. Mekanikal Elektrikal.....	71
Gambar 4. 27. Sketsa Perspektif.....	73
Gambar 4. 28. Sketsa Perspektif.....	73
Gambar 4. 29. SKetsa Perspektif.....	74
Gambar 4. 30. Sketsa Perspektif.....	74
Gambar 4. 31. Render.....	75
Gambar 4. 32. Render.....	75
Gambar 4. 33. Render.....	76
Gambar 4. 34. Render.....	76
Gambar 4. 35. Render.....	77
Gambar 4. 36. Render.....	77
Gambar 4. 37. Render.....	78
Gambar 4. 38. Render.....	78
Gambar 4. 39. Render.....	79
Gambar 4. 40. Render.....	79
Gambar 4. 41. Render.....	80
Gambar 4. 42. Render.....	80
Gambar 4. 43. Render.....	81
Gambar 4. 44. Render.....	81
Gambar 4. 45. Render.....	82
Gambar 4. 46. Render.....	82
Gambar 4. 47. Layout HKBP.....	83
Gambar 4. 48. Rencana Lantai.....	84
Gambar 4. 49. Rencana Plafon.....	85
Gambar 4. 50. Detail Khusus.....	86
Gambar 4. 51. Detail Khusus.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Data Demografi Ruang	17
Tabel 2. 2. Daftar Kebutuhan Klien	18
Tabel 2. 3 Analisis kebutuhan Ruang Berdasarkan Kegiatan	23
Tabel 2. 4. Pengelompokan Ruang	24
Tabel 2. 5. Besaran Intensitas Pencahayaan.....	31
Tabel 2. 6. Daftar Kebutuhan Ruang Kerja.....	35
Tabel 2. 7. Daftar Kebutuhan Ruang Kegiatan	36
Tabel 3. 1. Daftar permasalahan ruang	43
Tabel 4. 1 Standar Pencahayaan Buatan	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia memiliki dua kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap orangnya, yaitu kebutuhan jasmani dan rohani. Kebutuhan rohani adalah kebutuhan mental, psikologis, dan spiritual. Gereja merupakan salah satu wadah kegiatan rohani bagi umat Kristiani. Gereja yang dibahas pada topik ini adalah Gereja Huria Kristen Batak Protestan.

Gereja HKBP Resort Bandung Riau Martadinata ini adalah gereja batak pertama di kota Bandung. Gereja yang diresmikan pada tanggal 16 Juni 1935 yang berawal dari perkumpulan masyarakat Batak yang pergi dari kampung halaman mereka ke kota Bandung sebagai pekerja, pelajar, dan pegawai negeri. Perkumpulan ini awalnya beribadah di GKP (Gereja Kristen Pasundan) yang pada akhirnya mulai membuat Surat Permohonan ke HKBP Jakarta dan Pusat untuk membangun Gereja HKBP di kota Bandung. Dengan budaya dari suku Batak Toba yang berjalan sejajar dengan pendidikan rohani keagamaan membuat HKBP menjadi salah satu gereja Kristen yang memiliki jemaat dan komunitas yang kokoh hingga saat ini. Hal tersebut menjadi salah satu alasan dibangunnya gedung perkantoran dan kegiatan gerejawi pada tahun 2014. Selain dikarenakan memiliki jemaat yang banyak, alasan dibangunnya gedung ini juga dikarenakan kurangnya fasilitas yang diberikan gedung utama yang dikarenakan hanya didesain menjadi gedung ibadah membuat kurangnya ruang-ruang yang penting dan dibutuhkan demi kelancaran pelayanan (HKBP, 2010).

Dengan berjalannya waktu dan perubahan jaman, banyak jemaat-jemaat baru yang berdatangan namun banyak pula yang pindah disebabkan oleh ketertarikan pribadi terhadap gereja. Yang paling berdampak ialah kurangnya fasilitas pelayanan gereja yang menyebabkan banyak jemaat yang merasa kurang dalam melayani, dan juga dikarenakan perancangan interior yang terkesan monoton dan tidak memiliki ketertarikan mulai dari desain ruang dan

bangunan, hingga pada suasana ruang yang dapat membuat jemaat semangat dan nyaman dalam melayani ataupun hanya bercengkrama dengan jemaat lainnya.

Penerapan dan pengembangan desain menggunakan gaya modern yang lebih mementingkan fungsionalitas dan pengoptimalan fasilitas elemen-elemen dalam ruang untuk pelayanan, dengan membenah kebutuhan ruang dan juga menambah ruang yang dibutuhkan untuk kelancaran dalam melayani. Dibantu dengan desain yang memiliki daya tarik dengan menggabungkan gaya modern dengan gabungan lokalitas suku Batak Toba agar desain ruangan tidak monoton dan lebih nyaman dan indah saat ruangan digunakan.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain merupakan alur perencanaan yang melibatkan pola berpikir desain ke dalam tindakan dengan cara pendekatan yang terstruktur untuk mengembangkan dan menghasilkan ide.

Dalam perancangan Interior Gedung Perkantoran dan Kegiatan Gerejawi HKBP Bandung ini, menggunakan proses desain *Design Method Design Council UK*. Yang membahas tentang 4 fase yang membantu dalam mengidentifikasi sebuah masalah dan menemukan solusi pada suatu proses. Fase tersebut yaitu:

a. Discover

Tahap yang mendapatkan data dan mengidentifikasi masalah dari pengumpulan data dan fakta yang diubah menjadi sebuah kalimat tanya. Tahap ini merupakan tahap awal seorang desainer mencari dan menggali hal-hal baru dan mendapatkan serta mengumpulkan informasi atau wawasan dalam sebuah objek.

b. Define

Dalam tahap ini desainer mulai mendefinisikan masalah dengan memilah pernyataan masalah yang sudah didapat dari tahap *Discover*.

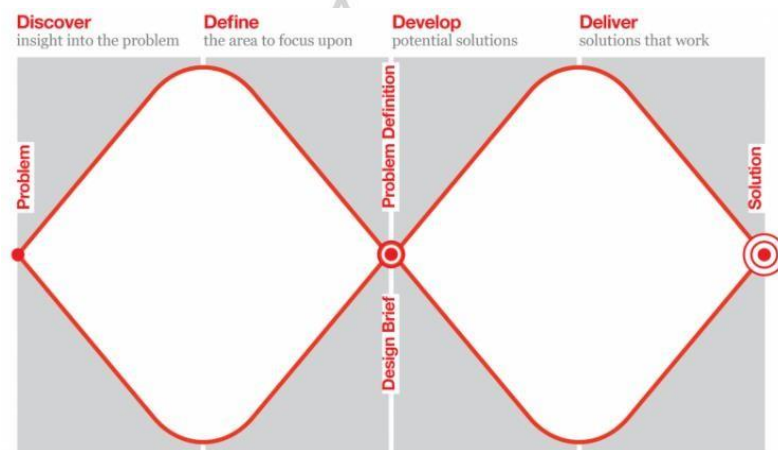
Memilah kelayakan sebuah rumusan masalah dan tujuannya untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang ingin dipakai dalam desain.

c. *Develop*

Merupakan tahap dimana solusi yang masih dalam bentuk konsep dibuat. Pengujian keefektifan suatu solusi dan proses yang terus diulang dan dikembangkan.

d. *Deliver*

Merupakan fase terakhir pada metode ini, dimana sebuah proyek masuk dalam tahap penyelesaian, produksi, dan peluncuran. Tahap ini juga dimana diadakannya evaluasi dan *feedback*.



Gambar 1. 1. Double Diamond
(Sumber : Design Council, 2005)

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Identifikasi Masalah

Menurut *Design Council UK*, metode ini dilakukan dengan cara *Being Your Users* (Menjadi seperti pengguna) untuk memperoleh informasi tentang fakta pengguna lapangan, melakukan riset untuk mendapat informasi dan inovasi serta penelusuran berbagai media. Metode ini masuk pada tahap *discover*.

b. Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Proses ini masuk pada tahap *Define* dan *Develop*. Dengan cara *Brainstorming* untuk memunculkan ide-ide dengan bebas dan tak terbatas, serta melakukan *Assessment Criteria* (Kriteria Penilaian) untuk memilah ide-ide yang sudah didapatkan lalu dikembangkan menjadi ide yang lebih terstruktur. Setelah itu ide diuji dalam bentuk *prototype* atau sebuah model yang biasanya terbagi menjadi dua tahap, yaitu Model Awal yang dimana hanya menunjukkan prinsip dasar, contohnya maket studi dan storyboard. Yang kedua yaitu Model Akhir yang dimana merupakan hasil yang lebih mendetail dimana berbentuk *mockup* berskala dan maket. Setelah itu akan dikembangkan dan ditampilkan pada sebuah tampilan presentasi visual secara detail dari awal hingga akhir dalam bentuk desain skematik dengan penggambaran yang mendukung.

c. Evaluasi dan Pemilihan Desain

Metode terakhir masuk pada fase *deliver*. Menggunakan *feedback loop* yaitu melihat adanya umpan balik yang bersangkutan dengan permasalahan desain. Melihat adanya saran untuk mengembangkan ide menjadi lebih baik dan lebih sempurna dan juga untuk mengetahui ide-ide mana yang perlu dikembangkan.

