

# Perancangan Interior Gereja Pantekosta Isa Almasih Sukacita Pemulihan di Surabaya

Dani Eka Wijaya, Hedy C. Indrani, Hendy Mulyono  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* daniekaw@gmail.com ; cornelli@petra.ac.id ; hendymulyono3101@gmail.com

**Abstrak**— Agama adalah salah satu kebutuhan manusia yang perlu ditingkatkan untuk membina mental spiritual bagi umat manusia. Salah satu tempat beribadah bagi umat beragama adalah Gereja. Gereja adalah tempat beribadah yang harus memiliki interior yang dapat mendukung jemaat untuk merasa nyaman ketika beribadah sekaligus membantu jemaat berkonsentrasi dalam mengikuti ibadah. Selain untuk beribadah kepada Tuhan, Gereja juga memiliki peran untuk meningkatkan hubungan antara manusia melalui adanya ruang komunal. Lokasi strategis di salah satu jalan utama Surabaya, membuat perancangan ini memiliki akses yang sangat baik untuk menarik orang untuk datang beribadah.

**Kata Kunci**— Agama, Gereja, Tempat Ibadah, Pantekosta.

**Abstract**— Religion is one of the human needs that need to be improved in order to build human's spirituality. One of the places of worship for the people of faith is the church. Church should have an interior that can support people to feel comfortable especially when they are worshipping, also help them to concentrate when following the ceremony. Aside from a place to worship, Church also has a role to improve the relationship between people through their communal space. Strategic location in one of the main road in Surabaya make this church design has a very good opportunity to attract people to come and worship.

**Keywords**— Religion, Church, Religious Place, Pentecost.

## I. PENDAHULUAN

Agama adalah salah satu kebutuhan manusia yang perlu dikembangkan/ditingkatkan untuk membina mental spiritual bagi umat manusia. Demikian pula agama Kristen Protestan di Indonesia juga termasuk dalam program tersebut, sehingga dapat memberikan kesegaran rohani bagi manusia.

Gereja sebagai alat dan rekan kerja Allah di bumi harus dapat menjalankan peran dan tugasnya, yaitu menjadi garam dan terang di tengah dunia (Matius 5:13-16) serta menjadikan semua bangsa murid Kristus (Matius 28:19). Gedung gereja sebagai tempat beribadah harus memiliki interior yang dapat mendukung jemaat untuk merasa nyaman ketika beribadah sekaligus dapat membantu jemaat untuk merasa betah dan nyaman ketika beribadah sekaligus dapat membantu jemaat berkonsentrasi dalam mengikuti ibadah, selain itu fasilitas lain yang mendukung program gereja harus dapat ditampung dengan baik sehingga iman/kerohanian dapat dibangun.

Gereja Pantekosta Isa Almasih atau dikenal sebagai GPIA merupakan suatu kelompok organisasi Gereja Kristen Pentakosta di Indonesia. Sinode GPIA berdiri pada tanggal 28 Juli 1952, yang berpusat di Jln. Perniagaan 39 Jakarta Barat, Indonesia. Salah satu cabang gereja yang berada dibawah naungan GPIA adalah GPIA Sukacita Pemulihan.

## Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Perancangan interior bagaimanakah yang dapat memberikan ciri khas GPIA Sukacita Pemulihan sesuai dengan visi/misinya?
2. Bagaimana merancang interior GPIA Sukacita Pemulihan agar dapat memenuhi segala kebutuhan ruang gereja tersebut yang saat ini masih belum terpenuhi dan dapat membuat seluruh pengguna nyaman?

## Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai perancangan interior GPIA Sukacita Pemulihan di Surabaya ini adalah :

- Merancang interior gereja, agar dapat menciptakan ciri khas GPIA Sukacita Pemulihan sesuai dengan visi misinya.
- Merancang interior gereja, agar dapat menciptakan penataan sirkulasi, *zoning* dan *grouping* pada ruang-ruang yang memfasilitasi program gereja agar dapat memberi kenyamanan pada pengguna.

## Manfaat Perancangan

Melalui perancangan interior GPIA Sukacita Pemulihan di Surabaya, manfaat yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

- Bagi masyarakat : melalui hasil desain diharapkan dapat memberi wadah dan sarana baik dalam beribadah sehingga kebutuhan rohani masyarakat dapat dipenuhi dan dibangun.
- Bagi hamba-hamba Tuhan dan pengurus gereja yang melayani di GPIA Sukacita Pemulihan : melalui hasil desain, diharapkan dapat memberikan sumbangsiah ide perancangan interior bagi GPIA Sukacita Pemulihan yang akan melakukan pembangunan gedung gereja pribadi dan sebagai sarana dalam mendukung pertumbuhan jemaat sesuai visi misi gereja.
- Jemaat yang beribadah di GPIA Sukacita Pemulihan: melalui hasil desain diharapkan jemaat dapat lebih nyaman dan berkonsentrasi dalam beribadah sehingga iman/kerohanian jemaat dapat dibangun.

## II. METODE PERANCANGAN

Data yang diperlukan untuk perancangan di kelompokkan berdasarkan sumber informasi data dan adanya 4 tahapan dalam melakukan pencarian data yang dapat di aplikasikan, yaitu:

### A. *Investigating the existing situation*

Mencari data fisik obyek perancangan yang meliputi denah eksisting, lokasi site plan, tampak luar dan tampak dalam sekitar objek perancangan. Juga data non fisik yang meliputi struktur organisasi, aktifitas pengguna, kebutuhan ruang dan karakteristik ruang, standard dan kriteria dalam merancang sebuah restoran.

### B. *Defining needs and trends*

Mencari data literature sebagai kebutuhan berupa terori, standar, pendapat dari para ahli dibidangnya yang di dapatkan dari literature acuan dan daftar pustaka dan melakukan wawancara pada beberapa ahli dalam bidangnya untuk mengetahui trend desain kedepan yang dibutuhkan.

### C. *Generating Solution*

Mencari data perbandingan yang diperoleh dari hasil survey tempat yang memiliki fungsi dan fasilitas yang serupa baik data secara langsung dan data-data yang diperoleh melalui internet.

### D. *Resolving needs and resources*

Melakukan tahap selanjutnya dalam pembuatan programming design yang mencakup hingga desain akhir, yaitu sebagai berikut :

- *Programming* : Mencari permasalahan yang ada pada desain yang akan dirancang dan membuat beberapa tahapan dalam merancang, supaya desain yang dirancang dapat menyelesaikan masalah yang ada.
- *Design is problem solving* : melakukan skematik desain dengan adanya tahapan-tahapan desain yang dilakukan, maka ide yang dituangkan akan menjadi sebuah desain yang akan dirancang.
- *Model of solution* : setelah adanya beberapa transformasi desain, tahap desain akhir adalah tahap penyempurnaan perancangan interior restoran yang akan digunakan sebagai gambaran akhir dari sebuah perancangan dengan didukungnya maket presentasi sebagai visualisasi dari desain yang di rancang. (William Pena)

## III. KAJIAN PUSTAKA

### Gereja

Menurut Perjanjian Lama, istilah gereja belum muncul pada saat Perjanjian Lama. Namun dalam Perjanjian Lama terdapat dua istilah yang menggambarkan tentang umat Tuhan yang menunjuk kepada Gereja, yakni *kahal* yang diturunkan dari akar kata yang sudah tidak dipakai lagi yaitu *kal*, yang artinya “memanggil” dan *edhah* yang berasal dari kata *ya’adh* yang artinya “memilih” atau “menunjuk”. *Etdhah* adalah kata yang lebih sering digunakan

dalam kitab Keluaran, Imamat, Bilangan dan Yosua ; sedangkan *kahal* banyak sekali dijumpai dalam Tawarikh, Ezra dan Nehemia. Istilah *kahal* biasanya diterjemahkan menjadi jemaat, sedangkan *edhah* diterjemahkan menjadi umat.

Menurut Perjanjian Baru, nama gereja berasal dari kata Yunani “*kuriakos*” artinya kepunyaan Tuhan, yang merupakan asal usul dari kata “*igreja*” (Latin), dalam bahasa Inggris “*church*”, bahasa Jerman “*kirche*”, dalam bahasa Swedia “*kyrka*”, bahasa Slavia “*cerkov*”, bahasa Scot “*kirk*” dan bahasa Belanda “*kerk*”. Di dalam Perjanjian Baru kata yang dipakai untuk menyatakan pengertian jemaat Tuhan adalah ekklesia (I Petrus 2 : 9).

### Desain Gereja

- Menurut buku “*Religious Building*” (1976)
  - Gereja harus merupakan tempat yang khidmat dan penuh penghormatan kepada Allah, oleh sebab itu desain gereja haruslah yang pantas sebagai tempat Allah.
  - Bangunan gereja harus dapat menunjang suasana, dalam memuji dan bersukacita melalui penataan lampu, warna, suara dan sebagainya.
  - Salib menggambarkan penyelamatan.
  - Dalam mendesain ruang dalam gereja, elemen-elemen interior seperti akustik dan sistem pencahayaan adalah bagian yang penting. Sistem akustik yang baik akan membuat seluruh jemaat yang hadir dapat mendengarkan suara dari atas mimbar dengan jelas, sedangkan pencahayaan akan membantu merefleksikan hadirat Allah.
  - Dalam menata tempat duduk jemaat haruslah tepat, sehingga membantu jemaat untuk dapat berkonsentrasi dalam mengikuti ibadah.
  - Tangga ke atas mimbar merupakan gambaran manusia menuju Allah dan Allah menuju manusia.
  - Paduan suara harus berada di depan agar memiliki kesan seperti puji-pujian malaikat di surga untuk Tuhan.
- Menurut “*Acoustic Treatment for Places of Worship*”(1981)
  - Desain gereja wajib mampu menarik perhatian jemaat untuk beribadah dan memusatkan pikiran pada Tuhan, karena gedung gereja adalah alat komunikasi yang penting antara Allah dengan manusia.
  - Penataan bangku gereja yang teratur mampu membantu jemaat untuk berkonsentrasi dalam beribadah.
  - Pengaturan sound system disesuaikan dengan besaran ruang/ alat musik yang dipakai, sehingga umat dapat mendengarkan firman dan pujian dengan baik.
- Menurut buku “*Temples Church and Mosques*”(1982)
  - Bangunan gereja yang simetris kanan dan kiri umumnya sangat disukai.
  - Posisi mimbar selalu di depan karena mendapat focus langsung dari jemaat dan merupakan bagian yang penting dari gereja yang bermakna religius, yaitu Kristus sebagai perantara antara Allah dan manusia.
- Menurut buku “*Building Planning and Design Standarts*” (1955)

- Kursi individu yang paling fleksibel namun pada umumnya membutuhkan ruang yang lebih.
  - Posisi altar yang dapat bergerak dengan tempat duduk jenis kursi, akan membuat pengaturan dalam jemaat bisa diubah-ubah.
  - Sekalipun tidak ada liturgi mengenai tempat duduk, pada umumnya pelayanan yang cukup lama membutuhkan perlengkapan yang tepat bagi tempat duduk jemaat di dalam gereja.
- Menurut buku “Morfortipologi dan Nilai-Nilai Religius Dalam Arsitektur Gereja Kristen Protestan” (1988) :
- Aturan (*order*) :  
Aturan yang dimaksud adalah doktrin yang dipegang oleh gereja tersebut. Mengenai apa yang boleh ada dan tidak dalam ruang ibadah, arti dari tiap simbol, liturgi yang dilaksanakan, pandangan pribadi gereja tersebut dan sebagainya. Hal-hal ini memegang peran penting dalam desain karena dari aturan tersebut dapat dilihat ciri khas dari masing-masing aliran gereja yang ada.
  - Irama (*rhythm*) :  
Irama selalu mengikuti gerak hidup manusia, ada yang statis ada yang dinamis. Hal tersebut dapat dimunculkan sebagai wujud kuasa Tuhan atas hidup manusia. Penggunaan irama yang seimbang dapat mengisyaratkan kuasa Tuhan yang selalu ada untuk manusia, keadilan dan tidak pernah berkesudahan. Sedangkan irama yang tidak seimbang dapat memberi makna bahwa Tuhan berkuasa atas hidup manusia, kehidupan ini dapat berubah dalam sekejap jika Tuhan berkehendak dan manusia tidak dapat lari dariNya.
  - Keagungan (*elegance*) :  
Tuhan adalah pencipta alam semesta dimana Dia memiliki kuasa atas dunia ini sehingga presentasi keagungan dan kemuliaan Tuhan harus dapat dirasakan oleh jemaat sebagai pengguna di dalam gereja.
  - Kecerlangan (*lightness*) :  
Bangunan ibadah baik dari dalam maupun luar harus dapat menimbulkan kesan yang berbeda dari bangunan liar, karena bangunan ibadah merupakan cermin dari rumah Sang Pencipta alam semesta ini. Dalam penataan interiornya, bisa dimainkan permainan lighting yang terfokus pada area mimbar utama dimana dapat dipresentasikan sebagai sabda Tuhan yang diberitakan sebagai kabar baik bagi umat manusia.
  - Kejelasan (*clarity*) :  
Aturan yang mempengaruhi termasuk dari kejelasan, karena mempengaruhi interior secara keseluruhan. Contoh : Pendeta menempati posisi pada mimbar utama sebagai pemimpin ibadah, jemaat dalam jumlah besar pada posisi umum. Dari contoh ini terdapat pembagian area yang jelas berdasar pada aturan (*order*), liturgi dan pembagian tugas dalam suatu ibadah.

### Akustik

Persyaratan akustik dalam gereja menurut Leslie L. Doelle adalah

- Daerah mimbar harus dinakian atau dikelilingi oleh pagar pemantul untuk memproyeksi pembicaraan kearah jemaat.
- Kualitas bunyi pada gereja dipengaruhi oleh bentuk dan volume ruang, kapasitas tampung, jumlah jemaat dan bahan lapis akustik.
- Setiap sudut jemaat harus menikmati kondisi mendengar yang baik selama kebaktian.

### Simbol

Simbol melibatkan emosi individu, gairah, keterlibatan dan kebersamaan. Selain itu, simbol juga terbuka terhadap berbagai arti dan tafsiran, tergantung bagaimana setiap individu memaknai simbol tersebut. Simbol sebelum dipublikasikan biasanya “diberkati” terlebih dahulu sebelum digunakan. Fungsi simbol yaitu menjembatani masa sekarang dan masa lalu. Dengan demikian, yang ada di masa kini dapat hadir di masa lalu atau sebaliknya. Melalui dan di dalam simbol dapat terungkap apa yang disimbolkan. Simbol juga berfungsi untuk bentuk komunikasi antara pembuat, pemakai dan pelihat simbol.

### Sirkulasi

Sirkulasi mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang, serta memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai penunjuk arah jalan tersendiri.

### Aksesoris

Kriteria utamanya adalah unsur-unsur bentuk dekorasi harus menarik, indah dan penuh arti. Ruang gereja harus membuat simbol refleksi, kontemplasi, kesaksian yang dapat didengar, dilihat dinikmati dan dipahami baik dari interior hingga eksteriornya.

### Mimbar

Mimbar adalah bagian terpenting dalam interior gereja dan merupakan pusat dari kegiatan ibadah. Pemisahan antara area mimbar dengan jemaat harus dihindari agar keduanya dapat sama-sama berpartisipasi dalam penyembahan kepada Tuhan. Jadi pengaturan jarak antara daerah mimbar dengan jemaat diusahakan seminimal mungkin dan keduanya memiliki posisi sama-sama kudus dalam ibadah.

### Warna

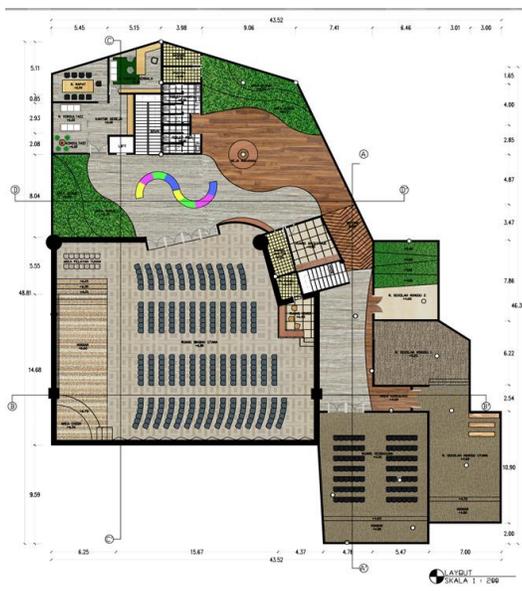
Menurut E. Martasudjita, 1998, dalam buku Memahami Simbol-Simbol Dalam Liturgi. Warna melambangkan dasar misteri iman yang dinyatakan dan menegaskan perjalanan hidup kristiani sepanjang tahun liturgi, seperti :

- Merah. Efek positifnya adalah merangsang, menghidupkan suasana, membangkitkan semangat, gairah dan emosi, ekspresif dan dinamis. Sedangkan efek negatifnya adalah memberi kesan panas, memicu keagresifan dan kebrutalan, kuat dan menekan. Warna ini dipakai saat Jumat Agung, Pantekosta dan Minggu Palma.

- Kuning. Efek positifnya adalah sangat terang namun tidak menekan seperti merah, hangat dan lembut, segar, menaikkan *mood* dan memotivasi, cerah dan mencolok dan melambangkan kejujuran. Sedangkan efek negatifnya adalah penggunaan yang terlalu banyak akan membuat ruang menjadi hambar. Warna ini dipakai saat Natal, Paskah, Kamis Putih dan lain - lain.
- Hijau memberikan efek positif seperti merefleksikan kesegaran dan relaksasi, penuh kedamaian dan membangun, ringan dan sejuk serta mengingatkan pada alam. Warna ini dipakai saat masa Pra Paskah dan Adven.
- Biru efek positifnya adalah menciptakan kedamaian, memberikan inspirasi, menciptakan ketenangan dan suasana meditasi serta dingin. Sedangkan efek negatifnya adalah penggunaan yang terlalu banyak atau terlalu kuat pada *tone*-nya dapat menyebabkan rasa depresi.
- Ungu efek positifnya adalah spiritual, *artistic*, mistis, dapat menjadi sangat ekspresif namun harus dengan penggunaan yang hati-hati, karakternya dapat berubah-ubah tergantung pada intensitas yang dimilikinya. Efek negatifnya adalah berada di antara warna dingin dan hangat sehingga menyebabkan terkesan ketidak pastian (*ambigu*).
- Hitam efek positif yang diberikan adalah memberikan kesan elegan dan mewah, modern dan gaya, mencerminkan formalitas serta kekhidmatan dan martabat sedangkan efek negatifnya adalah pekat, bersifat menekan bila digunakan secara berlebihan serta berkesan berat. Warna ini dipakai saat ibadah / peristiwa kematian.

IV. HASIL PERANCANGAN

1. Layout



Lokasi perancangan yang dipilih berada di lantai 2 sehingga jemaat harus naik tangga / lift untuk dapat mengakses area ini.

Layout berbentuk dinamis terlihat dalam penataan perabot, irama yang tercipta dalam konsep diterapkan dalam permainan pola yang berulang-ulang.

Layout gereja ini terdiri dari 4 area utama, yakni area ruang ibadah, ruang kantor, area sekolah minggu dan area komunal.

2. Rencana Lantai



Lantai yang digunakan dalam perancangan interior GPIA Sukacita Pemulihan ini antara lain *granite tile*, karpet, serta *parquette*. Karpet digunakan di seluruh area yang membutuhkan peredaman suara agar memudahkan dalam menyerap suara yang dihasilkan oleh ruangan itu selain itu agar terkesan terkesan elegan dan mewah. Pada area sekolah minggu dan ruang serbaguna menggunakan *parquetted* agar lebih terkesan pada suasana bahtera yang diharapkan. Untuk area sekolah minggu utama menggunakan karpet karena digunakan oleh anak-anak agar tidak membahayakan bagi anak-anak. Pada area komunal menggunakan perpaduan antara *parquette* dan *granite tile* untuk menimbulkan kesan outdoor yang diharapkan.

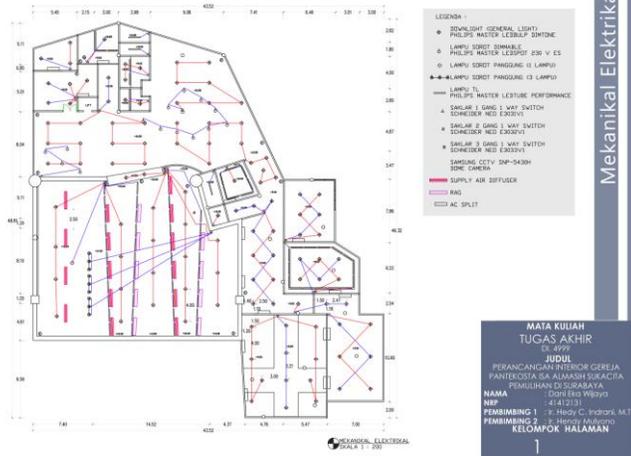
3. Rencana Plafon



Plafon yang digunakan dalam perancangan interior GPIA Sukacita Pemulihan ini menggunakan plafon *ekspose* hampir di seluruh area. Selain itu juga menggunakan permainan naik turun

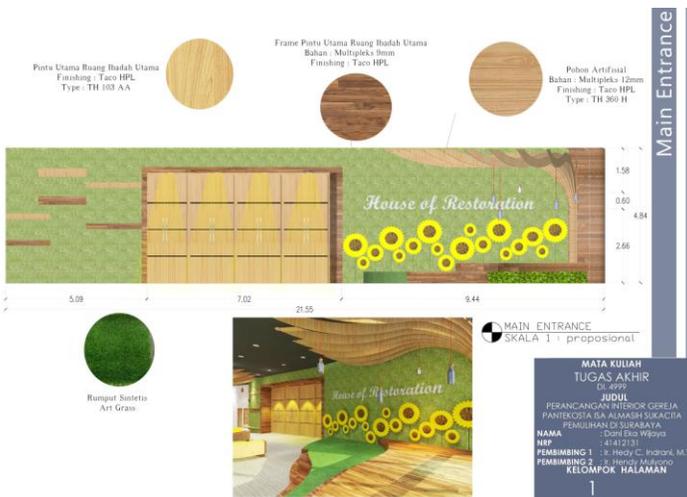
plafon pada ruang sekolah minggu dan ruang ibadah utama. Pada area panggung menggunakan besi hollow karena digunakan untuk menggantung lampu sorot pada area mimbar. Pada area *moving ramp* menggunakan *skylight* agar cahaya dari atas dapat masuk ke dalam ruang komunal dan area sirkulasi ruang sekolah minggu.

4. Mekanikal Elektrikal



Pencahayaan di seluruh area perancangan ini menggunakan lampu *downlight*, agar menghasilkan kesan mewah dan rapi. Kemudian ditambahkan dengan lampu TL pada plafon turun. Selain lampu TL, pada area panggung juga di tambahkan lampu sorot untuk mendukung suasana ibadah. Penghawaan seluruh perancangan ini menggunakan AC *central*. Untuk sistem keamanan menggunakan CCTV, sedangkan proteksi kebakaran menggunakan tabung APAR.

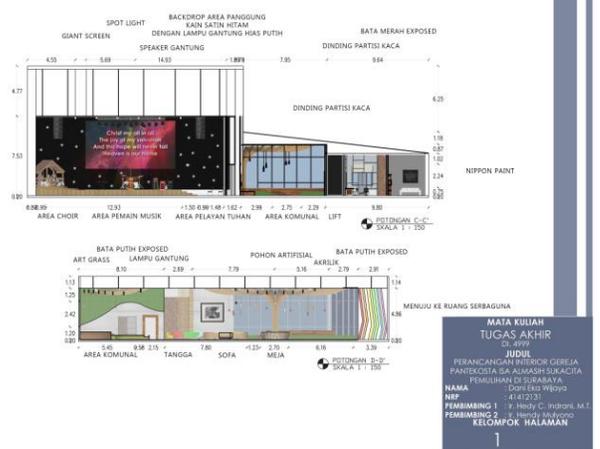
5. Main Entrance



*Main entrance* ruang ibadah utama berada tepat di depan tangga dan *lift* sehingga memudahkan jemaat saat datang ke gereja tanpa perlu mencari ruang ibadah utama. *Main entrance* ruang ibadah utama ada 4 pintu untuk memudahkan jemaat tanpa perlu bersesakan untuk masuk/keluar dari ruang ibadah. Dinding

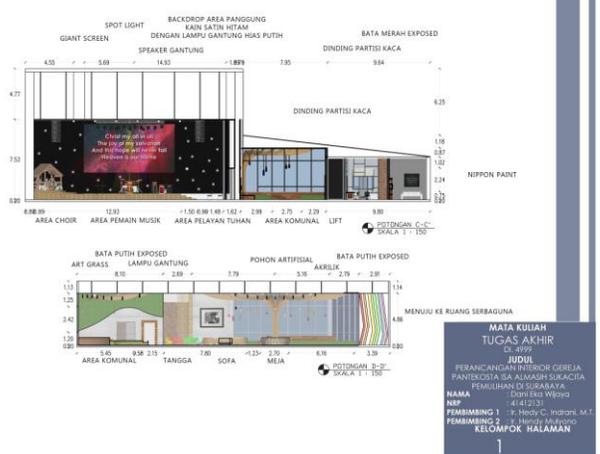
rumput menggunakan *artgrass*, sedangkan untuk kombinasi permainan warna kayu menggunakan HPL.

6. Potongan



Potongan A – A’ terletak pada area komunal, *moving ramp*, area sirkulasi sekolah minggu dan ruang serbaguna. Area komunal memiliki ketinggian 6 meter dari lantai 1 dan area sekolah minggu memiliki ketinggian 4,5 meter. Maka terpilihlah konsep kapal Nabi Nuh untuk merangsang minat anak-anak.

Potongan B-B’ terletak di area sekolah minggu utama, main entrance ruang serbaguna dan ruang ibadah utama. Ruang sekolah minggu utama memiliki konsep lebar, ruang ibadah utama menggunakan dominan warna abu-abu dan putih. Plafon ruang ibadah utama berundak kebelakang berfungsi untuk menyalurkan suara hingga ke belakang.



Potongan C-C’ terletak pada panggung ruang ibadah utama, area komunal dan ruang kantor. Area panggung menggunakan *backdrop* kain hitam agar dapat diganti pada saat ada acara khusus. Ada juga giant screen untuk mendukung jemaat dalam menyanyikan pujian dan membaca fiman. Area komunal terdapat pohon *artificial* yang terbuat dari multiplek finishing HPL dengan gantungan lampu berbentuk botol.

Potongan D-D' terletak pada area komunal. *Main entrance* ruang kantor dan *lift* menggunakan finishing bata putih dan rumput *artificial* merek *Art Grass*. Di bawah pohon *artificial* terdapat meja untuk membagi makanan kepada jemaat, dibagian bawah meja menggunakan *acrylic* berwarna krem, kemudian di tutup dengan plat besi berbentuk abstrak. Sign age ke area sekolah minggu dan serbaguna menggunakan warna-warni untuk menarik minat anak mengikuti ibadah sekolah minggu.

mendukung jemaat dalam menyanyikan pujian dan membaca firman.

7. Perspektif

**Ruang Ibadah Utama**



Area panggung menggunakan plafon besi *hollow* sebagai konstruksi untuk meletakkan lampu sorot agar dapat menimbulkan kesan megah.



Ruang Ibadah Utama berkapasitas kurang lebih 320 orang, selain itu juga disediakan panggung untuk music, penyanyi, pengkhotbah dan *choir*. Di area belakang ruang ini terdapat ruang *mixer* untuk mengatur suara dan pencahayaan ruang ibadah ini.

**Area Komunal**



Area panggung menggunakan *backdrop* kain hitam agar dapat diganti pada saat ada acara khusus. Ada juga giant screen untuk

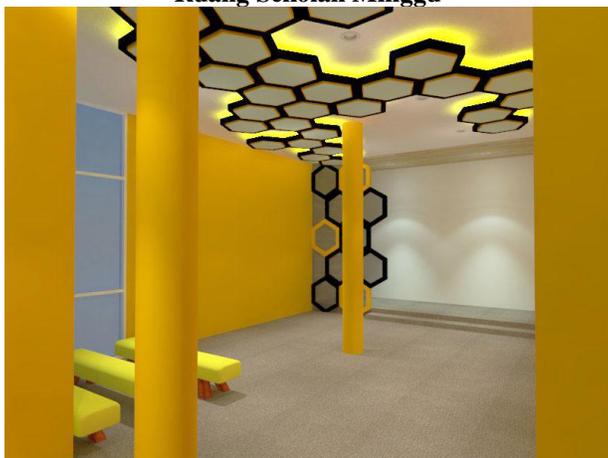
Di area komunal disediakan sofa untuk para jemaat yang tidak bisa duduk di bawah, dapat duduk di sofa agar mereka tetap dapat mengikuti konsultasi dengan jemaat yang lainnya.



Di ujung area komunal terdapat *sign age* yang mengarahkan anak – anak untuk memasuki area sekolah minggu dan ruang serbaguna. *Sign age* menggunakan warna-warni agar dapat menarik minat anak-anak untuk datang.



Ruang Sekolah Minggu



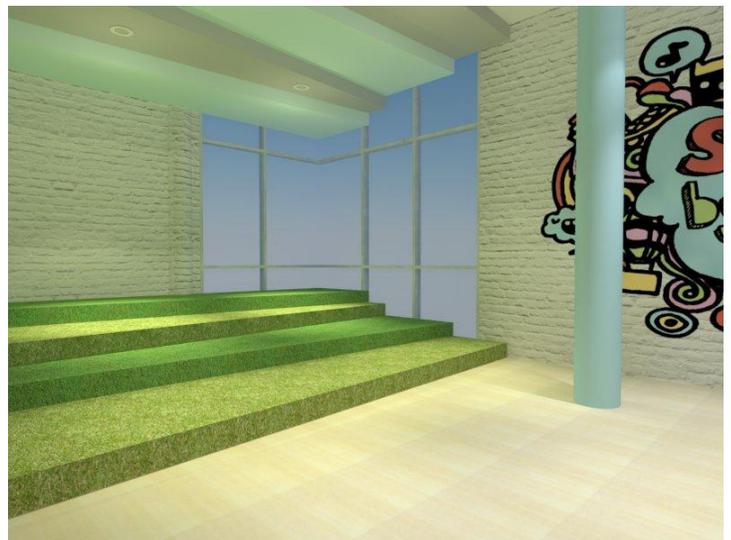
Ruang Sekolah Minggu Utama

Ruang sekolah minggu utama memiliki konsep lebah dengan dominan warna kuning. Penggunaan warna kuning dapat menimbulkan kesan seru, nyaman dan menarik. Dengan permainan komposisi bentukan *honey comb* sebagai aksent ruang sekolah minggu utama ini.



Ruang Sekolah Minggu I

Ruang Sekolah Minggu I menggunakan konsep zebra dengan perpaduan warna putih dan abu-abu, di tambahkan warna hitam sebagai aksent. Menggunakan bantal – bantal agar memiliki ruang yang cukup untuk mereka melakukan aktivitas pembelajaran dan tidak ada pembatas untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya.



Ruang Sekolah Minggu II

Ruang Sekolah Minggu II memfasilitasi anak-anak untuk kelas SMP sekitar 12-15 tahun. Penggunaan *quotes* pada dinding digunakan untuk memotivasi anak-anak dalam beribadah kepada Tuhan.

Menggunakan *trap* agar anak-anak yang duduk di bagian belakang juga masih bisa melihat di depan, memperhatikan kakak pembimbing dalam menyampaikan firman Tuhan.

**Area Sirkulasi Ruang Sekolah Minggu dan Ruang Serbaguna**



Ruang sirkulasi pada area sekolah minggu menggunakan konsep kapal Nabi Nuh karena terdapat perbedaan ketinggian lantai antara area komunal dan area sekolah minggu sehingga mendukung konsep ini seakan membawa anak-anak untuk turun ke bawah memasuki area sekolah minggu.

**Ruang Serbaguna**

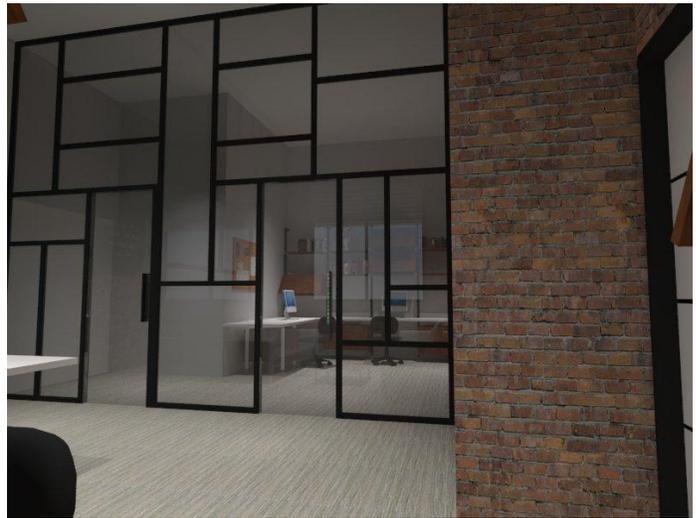


Ruang serbaguna hanya digunakan untuk ibadah pemuda dan wanita dengan kapasitas 50 orang. Ruang ini menggunakan permainan warna krem dan coklat sehingga menimbulkan kesan nyaman untuk jemaat mengikuti ibadah tersebut.

**Kantor Gereja**



Ruang Konsultasi



Ruang Konsultasi

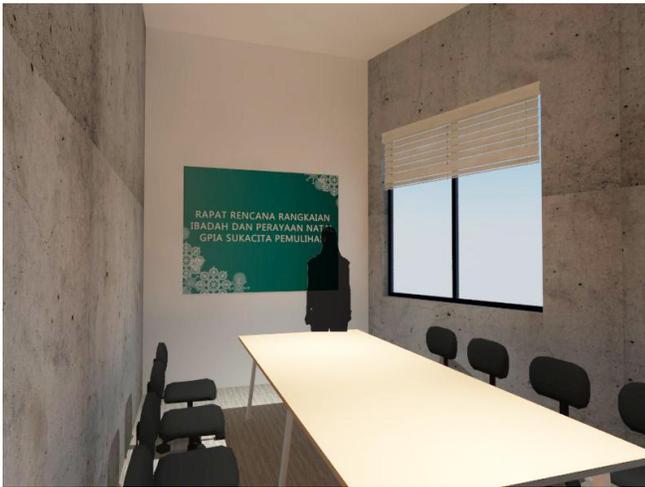
Ruang konsultasi menggunakan *one way mirror* agar orang dari luar ruang konsultasi tidak dapat melihat bagian dalam ruang konsultasi sehingga tidak mengganggu kenyamanan orang yang sedang melakukan konsultasi dan butuh privasi. Terdapat 2 ruang konsultasi, yakni kapasitas 4 orang dan 6 orang.

Pada ruangan dengan kapasitas 4 orang menggunakan 4 buah *single sofa*, sedangkan pada ruang dengan kapasitas 6 orang menggunakan 2 *sofa* berukuran besar.



Ruang Kantor Gereja

Kantor gereja hanya disediakan rak untuk meletakkan buku sebagai koleksi perpustakaan/perbendaharaan buku di gereja dan computer yang digunakan untuk operasional gereja, seperti mengurus surat kelahiran, surat kematian, surat baptis, dan lain-lain. Selain itu juga digunakan untuk merekap semua data jemaat.



Ruang Rapat Gereja

Ruang rapat hanya berkapasitas 9 orang karena gereja ini belum memiliki struktur organisasi yang pasti sebagai majelis gereja maka dari itu yang menggunakan ruang rapat ini hanya beberapa orang tertentu saja. Dinding ruang rapat menggunakan tidak menggunakan *finishing*.



Ruang Kantor Gembala

Ruang kantor gembala hanya digunakan oleh Bapak / Ibu Gembala untuk menerima tamu dari luar, menunggu jalannya ibadah dan menyiapkan bahan khotbah. Ruang rapat ini memiliki fasilitas sofa, rak buku, meja kerja dan komputer untuk membantu kerja Bapak/Ibu Gembala.

Sofa yang ada di ruang kantor ini biasa digunakan untuk menyambut tamu seperti pembicara / pengkhotbah dari luar gereja.

## V. KESIMPULAN

Gereja merupakan salah satu tempat ibadah yang tempatnya sangat dibutuhkan oleh setiap orang untuk beribadah kepada Tuhan. Maka perancangan interior Gereja Pantekosta Isa Almasih Sukacita Pemulihan di Surabaya dapat dijadikan sebagai sarana yang dapat memfasilitasi pada jemaat yang ingin beribadah / lebih dekat kepada Tuhan. Selain membangun hubungan dengan Tuhan, manusia juga perlu membangun hubungan yang baik dengan sesamanya, sesuai dengan visi GPIA Sukacita Pemulihan yakni mengalami pemulihan dalam segala segi kehidupan. Setelah mengalami pemulihan dalam segala segi kehidupan, misi gereja ini adalah 1 Petrus 2 : 9 “Tetapi kamulah bangsa yang terpilih, imamat yang rajani, bangsa yang kudus, umat kepunyaan Allah sendiri, supaya kamu memberitakan perbuatan-perbuatan yang besar dari Dia, yang telah memanggil kamu keluar dari kegelapan kepada terang-Nya yang ajaib.”.

## UCAPAN TERIMA KASIH

“Penulis Dani Eka Wijaya mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus yang sudah menyertai dari awal perkuliahan hingga akhir masa kuliah ini selesai, kepada keluarga yang senantiasa mendukung dalam segala hal baik secara langsung maupun tidak langsung, teman-teman yang memberi bantuan kepada saya dan kepada pihak – pihak lain yang memberi dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung”.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ching, D.K Francis dan Binggeli, Corky. Interior Design Illustrated . Canada. 2012 .Page. 141.
- [2] “Temples Church and Mosques” (1982)
- [3] “Religious Building” (1976)
- [4] “Building Planning and Design Standarts” (1955)
- [5] “Morfortipologi dan Nilai-Nilai Religius Dalam Arsitektur