

PERANCANGAN ARSITEKTUR INTERIOR GRAHA SINODE MURIA DI SEMARANG DENGAN KONSEP PERDAMAIAN

Aditya Mahardhika Wijaya, Gervasius Herry Purwoko, Stephanus Evert Indrawan

Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60129, Indonesia

alamat email untuk surat menyurat : adityadhika26@gmail.com

ABSTRACT

M.R. Interior Architect is an interior architecture consulting company that aims to improve the community's life quality and environmental sustainability. In carrying out the business, there are three main things offered by the company to clients or prospective clients as a commitment of the company, which is an integrated sustainable design, a unique design philosophy, and a perfectionist work style. The design or the final project undertaken includes interior architecture design only. Graha Sinode Muria itself is a church support facility, containing a guest house and a head office which belongs to Gereja Kristen Muria Indonesia (GKMI), located in Semarang, Central Java, on the Sompok Lama Street to be more precise. Based on the observations and analyzes that have been done, the main issue chosen in designing Graha Sinode Muria is the client's desire towards an interior architecture design of the church support facilities such as a guest house, an office, and a cafe that describes the institution's slogan, which is «GKMI brings peace». The solution offered by the author is a representation of the international peace symbol, which is the white pigeon carrying an olive leaf on Noah's story in the Bible as a design concept. This representation applies to projects both literally and figuratively, in which the values to be conveyed in the Bible will also be presented to project users through a real experience by using the design.

Keywords:Cafe, Guest house, Office, Peace, White pigeon.

ABSTRAK

*M.R. Interior Architect merupakan sebuah usaha jasa konsultan arsitektur interior yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan keberlangsungan lingkungan. Dalam menjalankan usaha tersebut, terdapat tiga hal utama yang ditawarkan oleh perusahaan kepada klien atau calon klien sebagai komitmen dari perusahaan yaitu *integrated sustainable design*, filosofi desain yang unik, dan karakter kerja perfektisionis. Perancangan atau proyek akhir yang dikerjakan mencakup desain arsitektur interior saja. Graha Sinode Muria sendiri merupakan fasilitas pendukung gereja meliputi *guesthouse* dan kantor pusat milik Gereja Kristen Muria Indonesia (GKMI) yang berlokasi di daerah Semarang, Jawa Tengah, tepatnya di Jl. Sompok Lama. Berdasarkan hasil observasi dan analisa yang telah dilakukan, permasalahan utama yang diangkat dalam perancangan Graha Sinode Muria adalah keinginan klien akan desain arsitektur interior pada fasilitas pendukung gereja berupa *guest house*, kantor, dan kafe yang menggambarkan slogan institusi dari klien itu sendiri, yaitu "GKMI membawa damai". Solusi yang ditawarkan oleh penulis adalah perepresentasian dari simbol perdamaian secara internasional, yaitu merpati putih yang membawa daun zaitun pada kisah Nuh dalam Alkitab sebagai konsep desain. Perepresentasian ini diaplikasikan dalam proyek baik secara harafiah maupun kiasan, di mana nilai – nilai yang hendak disampaikan oleh Alkitab juga akan disampaikan kepada para pengguna proyek melalui sebuah pengalaman nyata dalam menggunakan desain.*

Kata kunci: Guest house, Kafe, Kantor, Merpati putih, Perdamaian.

PENDAHULUAN

Gambaran Usaha Secara Keseluruhan

M.R. *Interior Architect* merupakan sebuah usaha jasa konsultan arsitektur interior yang mengfokuskan usahanya pada proyek – proyek residensial, komersial, dan *hospitality*; serta memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan keberlangsungan lingkungan. Kegiatan operasional perusahaan diawasi dan dipimpin langsung oleh penulis sebagai pemilik atau pemegang saham perusahaan, CEO, serta *principal designer* dalam menjalankan kegiatan usaha; serta *partner* penulis sebagai investor di luar perusahaan dengan pembagian saham yaitu 80% bagi penulis dan 20% bagi *partner* penulis. Selain itu, terdapat tiga hal utama yang

ditawarkan oleh perusahaan kepada klien atau calon klien sebagai komitmen dari perusahaan yaitu *integrated sustainable design*, filosofi desain yang unik, dan karakter kerja perfektif.

Menurut Maureen Nuradhi (2015), biro desain sebaiknya menyadari bahwa biro desain juga sebuah bisnis yang perlu untuk dikelola semua aspek bisnisnya, bukan melulu mengelola proses desainnya saja yang hanya mencakup satu dari total sembilan blok dalam sebuah model bisnis. Oleh karena itu, telah dibuat perencanaan yang matang terhadap sistem dan kebutuhan kerja yang diperlukan dalam mengelola M.R. *Interior Architect*, yang terbagi menjadi tiga fase usaha berdasarkan periode waktunya dengan rincian sebagai berikut:

Fase Usaha
Tabel 1. Fase Usaha M.R. *Interior Architect*

Keterangan	Fase Satu (2021 – 2024)	Fase Dua (2025 – 2028)	Fase Tiga (2029 – seterusnya)
SDM	<ul style="list-style-type: none">a. Penulis: sebagai pemilik perusahaan, CEO, desainer, <i>drafter</i>, dan <i>3D artist</i>.b. <i>Partner</i> penulis: sebagai investor perusahaan.c. <i>Drafter</i> (<i>freelance</i>).d. <i>3D rtist</i> (<i>freelance</i>).	<ul style="list-style-type: none">a. Penulis: sebagai pemilik perusahaan, CEO, dan <i>principal designer</i>.b. <i>Partner</i> penulis: sebagai investor perusahaan.c. Desainer (tiga orang).d. <i>Drafter</i> (satu orang).	<ul style="list-style-type: none">a. Penulis: sebagai pemilik perusahaan, CEO, dan <i>principal designer</i>.b. <i>Partner</i> penulis: sebagai investor perusahaan.c. <i>Senior designer</i> (tiga orang).d. <i>Junior designer</i> (enam orang).e. <i>Drafter</i> (dua orang).f. <i>3D artist</i> (dua orang).

Fase Usaha

Tabel 1. Fase Usaha M.R. *Interior Architect*

Keterangan	Fase Satu (2021 – 2024)	Fase Dua (2025 – 2028)	Fase Tiga (2029 – seterusnya)
			g. Akuntan (satu orang). h. HRD (satu orang). i. Resepsonis (satu orang). j. OB (dua orang). k. Sopir (satu orang).
Pendanaan	Pendapatan pada pekerjaan sebelum mendirikan usaha.	Pendapatan pada fase satu.	Pendapatan pada fase dua.
Badan Usaha	<i>Partnership.</i>	<i>Partnership.</i>	<i>Partnership.</i>
Layanan Usaha	Konsultasi desain arsitektur interior residensial, komersial, dan <i>hospitality</i> .	Konsultasi desain arsitektur interior residensial, komersial, dan <i>hospitality</i> .	Konsultasi desain arsitektur interior residensial, komersial, <i>hospitality</i> , <i>retail</i> , dan gastronomi.
Klasifikasi Proyek	Klasifikasi 2, 3, 4.	Klasifikasi 2, 3, 4.	Klasifikasi 1, 2, 3, 4.
Inovasi Usaha	<i>Integrated sustainable design</i> , filosofi desain mengenai keindahan dari alam.	<i>Integrated sustainable design</i> , filosofi desain mengenai keindahan dari alam.	<i>Integrated sustainable design</i> , filosofi desain mengenai keindahan dari alam, <i>parametric design</i> .
Lokasi	Belum memiliki kantor khusus.	Palma Clasica H15 / 8, Bukit Palma, Citraland, Surabaya Barat.	Gateway Junction TL 6 / 11, Citraland, Surabaya Barat.

Sumber: Data Olahan Pribadi (2016)

Inovasi Usaha

Menurut Maureen Nuradhi (2015), sebuah biro arsitektur pada dasarnya adalah *service providers* dan bukan hanya memproduksi barang tapi juga *solve the client problem*, melalui layanannya. Nilai layanannya lah

yang menjadi kesan yang diterima oleh klien sepanjang interaksi antara arsitek dan kliennya, selain dari karya yang dihasilkan. Oleh karena itu, M.R. *Interior Architect* juga mendalami dan menerapkan beberapa spesialisasi khusus untuk membedakan nilai layanan perusahaan dengan

perusahaan - perusahaan lainnya sebagai sebuah inovasi usaha.

Menurut Nirmal Kishnani dalam bukunya yang berjudul Greening Asia, meskipun *green design* lebih dikenal dan diterapkan oleh masyarakat masa kini, namun penerapan tersebut masih memiliki banyak kekurangan dalam memenuhi fungsinya sehingga memunculkan berbagai pertanyaan seperti Apakah kita mendapatkan tingkat kenyamanan yang salah dari analisa kuantitatif? Apakah pendekatan ini cukup untuk mendefinisikan keinginan pengguna? Bukankah sistem penerapan penghijauan bergantung pada lokasi di mana bangunan berada? Bukankah bangunan juga merupakan objek budaya? Apakah nilai lebih penghijauan bergantung pada prioritas dari proses desain?. Oleh karena itu, M.R. *Interior Architect* hendak menjawab permasalahan – permasalahan tersebut melalui penerapan enam prinsip *sustainable design*, meliputi:

- a. *Efficacy*, di mana *sustainable design* mencari efektivitas jangka panjang dari perencanaan efisiensi pada proyek.
- b. *Ecology*, di mana *sustainable design* menghargai dan memperbaiki jaringan ekosistem pada lingkungan proyek.
- c. *Wellness*, di mana *sustainable design* menjalin hubungan antara proyek dengan aspek di luar ruang, komunitas, dan alam.
- d. *Embeddedness*, di mana *sustainable design* menciptakan sistem bangunan yang mandiri

dengan bergantung pada sumber daya lokal.

- e. *Advocacy*, di mana *sustainable design* menunjukkan fungsi bangunan sebagai aspek budaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat.
- f. *Integration*, di mana *sustainable design* menciptakan proses desain terpadu dalam merencanakan keseluruhan proyek dari tahap awal penggerjaannya.

Selain itu, berhubung penulis akan mendirikan usaha setelah menyelesaikan studi lanjutnya di bidang *integrated sustainable design*, maka pengetahuan dan wawasan yang ia peroleh selama proses pembelajaran tersebut juga akan dijadikan sebagai aspek pendukung inovasi usaha padaperusahaan. Penulis juga hendak menerapkan filosofi desain mengenai keindahan dari alam dengan menciptakan desain dari elemen – elemen alam dan memadukan desain dengan alam sekitarnya dengan tujuan untuk membagikan inspirasi dan kecintaan tersebut pada masyarakat luas. Kemudian pada fase terakhir, penulis akan lebih bereksplorasi lagi dengan mendalami ilmu *parametric design* serta mencoba bereksperimentasi dalam sistem – sistem pengaplikasiannya.

Intregrasi Bisnis dan Desain

Perusahaan M.R. *Interior Architect* memilih proyek "Perancangan Arsitektur Interior Graha Sinode Muria di Semarang" karena permintaan klien yang dapat menunjukkan nilai lebih

perusahaan secara optimal sehingga berguna sebagai media pemasaran yang memadai; serta dapat menambah wawasan, pengalaman, koneksi, dan *portfolio* bagi penulis.

DESAIN

Latar Belakang Permasalahan

Fasilitas pendukung gereja merupakan fasilitas publik non-komersial yang tetap harus memenuhi standar kebutuhan pada umumnya agar dapat difungsikan secara optimal. Meskipun begitu, karena merupakan fasilitas publik non-komersial, *site* ini tidak memiliki kewajiban untuk mendorong pengguna agar terus berdatangan dalam jangka waktu yang singkat. Oleh karena itu, Graha Sinode Muria memiliki kesempatan untuk membuat konsep desain yang lebih bersifat monumental, terlepas dari faktor komersialnya.

Sebagai gereja yang bertanggung jawab, Graha Sinode Muria di bawah GKMI juga memiliki tujuan untuk menciptakan hubungan yang benar dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungan. Oleh karena itu, nilai lebih perusahaan seperti pendekatan *sustainable design* dan filosofi desain mengenai keindahan dari alam juga diharapkan dalam proses perancangan proyek, sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan *site*. Selain itu, nilai – nilai religiositas atau kerohanian juga dianggap cukup substansial dalam menunjukkan eksistensi dari fungsi bangunan yaitu fasilitas pendukung gereja.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan Masalah pada Site

- I. Bagaimana cara menciptakan desain *site* yang menunjang kebutuhan dari lingkungan sekitarnya di masa kini dan yang akan datang?
- II. Bagaimana cara menciptakan desain yang menerapkan pencahayaan dan penghawaan alami pada *site* yang tidak kondusif terhadap konsep ruang terbuka?
- III. Bagaimana cara menciptakan desain yang mencerminkan nilai – nilai religiositas atau kerohanian?

Rumusan Masalah pada Guest House

- I. Bagaimana cara menciptakan desain yang menunjang privasi dan ketenangan secara optimal pada daerah pemukiman padat penduduk?
- II. Bagaimana cara menciptakan desain dengan standar fasilitas penginapan yang lebih tinggi namun tetap dalam biaya *maintenance* yang terjangkau?
- III. Bagaimana cara menciptakan desain fasilitas yang menunjang layanan *food and beverage* secara optimal namun belum terdapat pada *site* eksisting?

Rumusan Masalah pada Kantor

- I. Bagaimana cara menciptakan desain yang nyaman digunakan dalam bekerja dengan intensitas yang tinggi dan jangka waktu yang lama?

- II. Bagaimana cara menciptakan desain yang menunjang sirkulasi secara optimal dengan banyaknya inventaris pada ruang dengan luasan yang kecil?
- III. Bagaimana cara menciptakan desain yang fleksibel dalam menanggulangi perubahan fungsi ruang di masa yang akan datang?

Tujuan Perancangan

- I. Menghasilkan desain yang menjawab permasalahan dan memenuhi kebutuhan dari calon proyek.
- II. Menghasilkan desain yang *sustainable* dan menunjukkan keindahan dari alam.
- III. Menghasilkan desain yang mencerminkan nilai – nilai religiositas atau kerohanian.

MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat Bagi Pemilik Proyek

- I. Memberikan solusi akan permasalahan dan kebutuhan dari calon proyek melalui desain.
- II. Memberikan alternatif desain *guest house* dan kantor yang belum banyak ditemukan di Semarang.
- III. Meminimalkan biaya operasional dalam pengerjaan proyek dan dalam menjalankan kegiatan usaha setelahnya.

TINJAUAN DATA LAPANGAN

Tinjauan Umum

Graha Sinode Muria merupakan fasilitas pendukung gereja bersifat fasilitas publik non-

Hari / Jam Kerja :
Senin - Jumat / 08.00 - 16.00 WIB.
Sabtu / 08.00 - 12.00 WIB.

Hari / Jam Rapat Rutin:
Sabtu ke-4 / 09.00 - 16.00 WIB.

Permasalahan Desain Kantor Saat Ini:
Terkesan kuno, membosankan, jemu.

Permintaan Desain:
Post-modern, anti mainstream, tidak monotone, homey, open space, sustainable.

Permintaan Ruang:
Kantor pribadi, area kerja, ruang rapat, ruang arsip, perpustakaan, ruang makan, dapur bersih.
(Pengguna: 16 orang)

Permintaan Khusus:
Disentralisasi sekretariat & lima unit kerja.

Hari / Jam Kerja :
Senin - Jumat / 08.00 - 16.00 WIB.
Sabtu / 08.00 - 12.00 WIB.

Permasalahan Desain Guest House Saat Ini:
Terkesan gelap, kumuh, sempit, tidak memadai.

Permintaan Desain:
Lebih memadai, anti *mainstream*, eksklusif, perawatan mudah, *sustainable*.

Permintaan Ruang:
Kamar standar, kamar eksekutif, area santai, *pre-function*, ruang serbaguna.
(Pengguna: maks 25 orang).

Permintaan Khusus:
Standar penginapan bintang tiga.

Target Pasar:
Gereja, organisasi, perusahaan.

Gambar 1. Tinjauan Umum Graha Sinode Muria
Sumber: Data olahan pribadi (2016)

komersial milik Sinode GKMI yang berlokasi di Jl. Sompok Lama 60, Semarang. Luas keseluruhan kompleks Graha Sinode Muria adalah 3.167.452 m², namun area yang hendak dirancang adalah 1.198.435 m² meliputi area kantor sinode, area *guest house* atau yang biasa disebut *House of Peace* (HOPE), dan calon kafe yang bersifat opsional.

Tinjauan Khusus

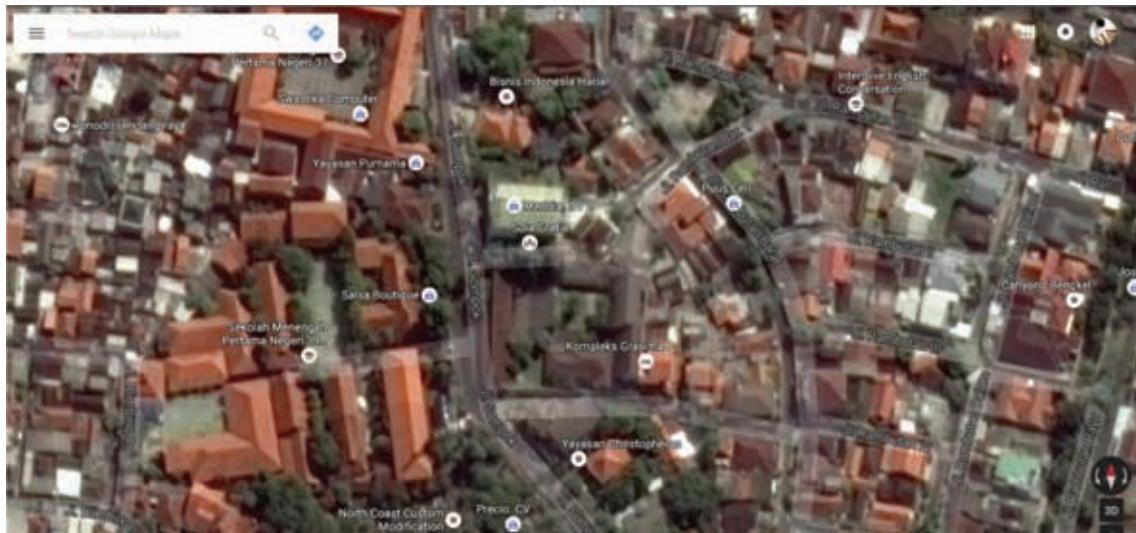
Graha Sinode Muria merupakan kantor pusat dari Sinode GKMI, di mana semua kegiatan yang diperlukan untuk mendukung kebutuhan seluruh cabang GKMI direncanakan dan dikordinir dari lokasi tersebut. Selain itu, Graha Sinode Muria juga didirikan dengan tujuan untuk mengfasilitasi kebutuhan dari kegiatan personal seluruh cabang GKMI atau badan dan organisasi lain yang tidak dapat mereka penuhi sendiri karena berbagai macam faktor.

Data Tapak

Orientasi kompleks bangunan menghadap Barat, di mana lokasi kompleks memiliki iklim tropis – lembab serta polusi udara dan suara yang cukup tinggi, terutama pada jam masuk dan pulang sekolah.

Sedangkan kondisi eksisting bangunan di sekitar lokasi kompleks terdiri dari sebuah gereja milik GKMI di sisi Utara, beberapa pemukiman penduduk di sisi Timur, sebuah yayasan milik gereja lain di sisi Selatan, dan sebuah sekolah tingkat SMP di sisi Barat.

Seperti yang dapat dilihat dalam gambar kerja pada lampiran, Graha Sinode Muria merupakan sebuah kompleks besar yang terbagi menjadi tiga bangunan utama dengan fungsi yang berbeda – beda pada masing – masing bangunannya.



Gambar 2. Tampak Atas Kawasan Site

Sumber: Google Maps (2016)



Gambar 3. Tampak Depan Kompleks
Sumber: Google Maps (2016)



Gambar 4. Tampak Depan Bangunan yang Dirancang
Sumber: Data olahan pribadi (2016)

Ketiga bangunan tersebut tidak terintegrasi secara struktural antara satu dengan yang lain, dimana bangunan pada sisi Utara dan Timur merupakan area *guest house* serta tempat tinggal BPH Sinode, bangunan pada sisi Selatan merupakan area kantor sinode, sedangkan bangunan pada sisi Barat merupakan fasilitas penitipan anak yang akan dihilangkan karena adanya perluasan Jl. Sompok Lama.

Semua bangunan pada Graha Sinode Muria merupakan bangunan eksisting yang sudah berdiri sejak tahun 1991. Selama masa penggunaannya, renovasi minor terus dilakukan baik dari sisi interior maupun eksterior tanpa adanya perencanaan yang matang sehingga gaya desain, kualitas permukaan, komposisi bentuk dan warna, serta efektivitas dan efisiensi ruangan menjadi tidak beraturan.



(a) Ruang tidur



(b) Kamar mandi

Gambar 5. Tampak Kamar Eksekutif
Sumber: Data olahan pribadi (2016)



(a) Tampak depan

(b) Tampak belakang

Gambar 6.Tampak Kamar Standar

Sumber: Data olahan pribadi (2016)



(a) Area kamar eksekutif

(b) Area kamar standar

Gambar 7.Tampak Area Santai

Sumber: Data olahan pribadi (2016)



(a) Area kamar eksekutif

(b) Area kamar standar

Gambar 8.Tampak Area Sirkulasi

Sumber: Data olahan pribadi (2016)



Gambar 9.Tampak Lounge
Sumber: Data olahan pribadi (2016)



Gambar 13.Tampak Ruang Rapat
Sumber: Data olahan pribadi (2016)



(a) Tampak depan



(b) Tampak belakang

Gambar 10.Tampak Area Kerja
Sumber: Data olahan pribadi (2016)



(a) Ruang baca



(b) Ruang arsip

Gambar 11.Tampak Perpustakaan
Sumber: Data olahan pribadi (2016)



(a) Tampak depan

(b) Tampak belakang

Gambar 12. Tampak Ruang Makan

Sumber: Data olahan pribadi (2016)



(a) Ruang sekretaris umum

(b) Ruang wakil sekretaris umum

Gambar 14.Tampak Kantor Pribadi

Sumber: Data olahan pribadi (2016)

Data Pengguna

Pengguna Graha Sinode Muria secara garis besar terbagi menjadi tiga kategori yaitu karyawan harian kantor sinode, karyawan

supervisi kantor sinode, dan pelanggan *guest house*. Dari ketiga kategori tersebut, pengguna yang konsisten berada pada Graha Sinode Muria adalah karyawan harian kantor sinode, dengan

rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Pengguna Graha Sinode Muria

Jabatan	Jumlah Karyawan
Sekum (Sekretaris Umum)	1 orang
Wasekum (Wakil Sekretaris Umum)	1 orang
Staff Administrasi	1 orang
Staff Keuangan	2 orang
PIPKA (Pengutusan Injil dan Pelayanan Kasih)	2 orang
MDS (<i>Mennonite Diakonia Service</i>)	2 orang
Pustaka Muria	2 orang
Akademi Muria	2 orang
DPKK (Dana Pensiun dan Dana Kesejahteraan)	2 orang
Pengurus HOPE	1 orang
OB	2 orang
CS	2 orang

Sumber: Data olahan pribadi (2017)

Aspek Pembentuk Ruang

Aspek pembentuk ruang yang akan didesain terdiri dari elemen horizontal bawah, elemen horizontal atas, dan elemen vertikal. Elemen horizontal bawah terdiri dari lantai yang berada pada ketinggian yang sama dengan permukaan tanah untuk lantai dasar, dan 3600 mm di atas permukaan tanah untuk lantai satu. Elemen horizontal atas terdiri dari plafon yang berada pada ketinggian 3000 mm di atas permukaan lantai. Sedangkan elemen vertikal terdiri dari dinding dan partisi.

TINJAUAN LITERATUR

Batasan – Batasan Perancangan

- I. Pedoman dan Standar Teknis Penataan Bangunan dan Lingkungan meliputi intensitas bangunan, GSB, GSP, dan standar teknis perencanaan sesuai dengan Peraturan Daerah Kota Semarang No. 14 tahun 2011.
- II. Standar - standar teknis yang digunakan dalam pemberian pelayanan pemanfaatan ruang meliputi proporsi penggunaan lahan pada kawasan perumahan horizontal (*land-ed*), kawasan Perdagangan dan Jasa, dan kawasan Industri/pergudangan sebagaimana yang terdapat di Peraturan Daerah Kota Semarang No. 14 tahun 2011.
- III. Persyaratan teknis bangunan sesuai dengan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 29/PRT/M/2006 tentang pedoman persyaratan gedung pasal 4.
- IV. Perencanaan dan perancangan bangunan restoran dengan unsur *sustainable design* menurut Nirmal Krishnani dalam bukunya yang berjudul *Greening Asia*.
- V. Dampak sosial yang berkaitan dengan perancangan bangunan.
- VI. Dampak lingkungan yang berkaitan dengan perancangan bangunan.
- VII. Permasalahan mengenai kondisi tanah, struktur, dan batasan keuangan klien.

Definisi Guest House

Menurut Rika Melati (2015), *guest house* merupakan sebuah penginapan di mana cenderung

mematok harga yang relatif lebih murah dibandingkan dengan badan usaha sejenis lainnya, sehingga cocok bagi pihak yang hendak berlibur dengan jumlah anggota yang banyak karena sangat membantu dalam menghemat biaya. Sesuai namanya, penginapan ini dirancang agar terasa *homey*. Kadangkala, pemilik *guest house* juga tinggal dalam gedung yang sama sehingga terasa seperti berkunjung dan menumpang bermalam di rumah seseorang, di mana fasilitas seperti televisi, dapur, dan ruang tamu merupakan fasilitas umum yang dapat digunakan bersama.

Definisi Kantor

Berdasarkan definisi kantor dan tata usaha menurut Moekijat (1997:3), Prajudi Atmosudirdjo (1982:25), serta Kallaus dan Keeling (1991:2); dapat disimpulkan bahwa kantor adalah tempat diselenggarakannya kegiatan tata usaha di mana terdapat ketergantungan sistem antara orang, teknologi, dan prosedur untuk menangani data dan informasi mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah, menyimpan, sampai menyalurnykannya.

Definisi Sustainable Design

Menurut Nirmal Krishnani dalam bukunya yang berjudul Greening Asia, *sustainable design* merupakan sebuah transisi dari *green design* yang lebih dikenal dan diterapkan oleh masyarakat masa kini, namun dengan ruang lingkup pembahasan yang lebih luas karena memberikan perhatian khusus pada prinsip *space* (bukan hanya *site* dan kulit bangunan namun

juga komunitas masyarakat), *time* (bukan hanya jangka pendek namun juga jangka panjang), serta *exchange* (bukan hanya kuantitatif namun juga kualitatif).

ANALISA DATA

Pola Aktivitas Pemakai

- I. Sekum (Sekretaris Umum)
 - (1A) Mengkoordinir kegiatan surat menyurat.
 - (1B) Menyalurkan pekerjaan kepada staff administrasi.
 - (1C) Menerima dan menanggapi kritik saran.
 - (1D) Rapat rutin (setiap Sabtu ke-4).
- II. Wasekum (Wakil Sekretaris Umum)
 - (2A) Membantu pekerjaan sekretaris umum.
 - (2B) Rapat rutin (setiap Sabtu ke-4).
- III. Staff Administrasi
 - (3A) Membuat surat.
 - (3B) Menyortir dan menyalurkan surat.
 - (3C) Membuat laporan kerja.
- IV. Staff Keuangan
 - (4A) Memonitor iuran dan sumbangan gereja.
 - (4B) Menyalurkan iuran dan sumbangan gereja.
 - (4C) Membuat pembukuan keuangan.
- V. Unit Kerja PIPKA (Pengutusan Injil dan Pelayanan Kasih)
"Membuka cabang GKMI di daerah pelosok"
 - (5A) Melakukan humas ke gereja.
 - (5B) Mendesain berita mengenai PIPKA.
 - (5C) Menyalurkan gaji hamba Tuhan

- PIPKA.
- (5D) Mengelola pemasukan dan pengeluaran.
(5E) Membuat pembukuan keuangan.
(5F) Membuat laporan kerja.
- VI. Unit Kerja MDS (Mennonite Diakonia Service)
"Pelayanan sosial, tanggap bencana, dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat"
(6A) Merencanakan program pelatihan masyarakat.
(6B) Mempromosikan program pelatihan masyarakat.
(6C) Mengkoordinir program pelatihan masyarakat.
(6D) Mencari pemasok dan SDM kegiatan tanggap bencana.
(6E) Mengkoordinir kegiatan tanggap bencana.
(6F) Mengelola pemasukan dan pengeluaran.
(6G) Membuat pembukuan keuangan.
(6H) Membuat laporan kerja.
- VII. Unit Kerja Pustaka Muria
"Penerbitan buku ajaran agama, bahan pengajaran gereja, dan majalah GKMI"
(7A) Menentukan topik dan penulis.
(7B) Menghubungi penulis dan ilustrator.
(7C) Mendesain sampul dan konten.
(7D) Mengkoordinir kegiatan penulisan, percetakan, dan distribusi.
(7E) Mengelola pemasukan dan pengeluaran.
(7F) Membuat pembukuan keuangan.
(7G) Membuat laporan kerja.
- VIII. Unit Kerja Akademi Muria
"Pelatihan calon tenaga orientasi, calon pendeta muda, calon pendeta, dan pendeta"
(8A) Menentukan kurikulum dan pembicara atau pelatih.
(8B) Menyusun jadwal kegiatan pelatihan.
(8C) Menghubungi pembicara atau pelatih.
(8D) Mempersiapkan kebutuhan pelatihan.
(8E) Mengkoordinir kegiatan pelatihan.
(8F) Mengadakan ujian pelatihan.
(8G) Mengelola pemasukan dan pengeluaran.
(8H) Membuat pembukuan keuangan.
(8I) Membuat laporan kerja.
- IX. Unit Kerja DPKK (Dana Pensiu dan Dana Kesejahteraan)
"Mengumpulkan dan mengembangkan dana pensiun serta kesejahteraan pendeta"
(9A) Memonitor jumlah dan subjek setoran dana.
(9B) Menyalurkan ekuitas pendeta.
(9C) Menggantikan biaya kesehatan pendeta.
(9D) Mengelola pemasukan dan pengeluaran.
(9E) Membuat pembukuan keuangan.
(9F) Membuat laporan kerja.
- X. Pengurus *House of Peace* (HOPE)
(10A) Menerima dan menanggapi permintaan.
(10B) Mengelola perawatan HOPE.
(10C) Melaksanakan kegiatan marketing.
(10D) Mengelola pemasukan dan pengeluaran.

- (10E) Membuat pembukuan keuangan.
- (10F) Membuat laporan kerja.

- XI. *Office Boy (OB)*
 - (11A) Membuka dan mengunci ruangan.
 - (11B) Membuatkan minum.
 - (11C) Membantu kegiatan ekspedisi.
- XII. *Cleaning Service (CS)*
 - (12A) Membersihkan ruangan.
 - (12B) Memperbarui kebutuhan kamar (seprei, handuk, dan selimut).

Tabel 3. Pola Aktivitas Pemakai Graha Sinode Muria

Subyek	07.00 – 07.30	07.30 – 08.00	08.00 – 09.00	09.00 – 12.00
Sekum			1A – 1C / 1D	
Wasekum			2A / 2B	
Staff Administrasi			3A – 3C	
Staff Keuangan			4A – 4C	
PIPKA			5A – 5F	
MDS			6A – 6H	
Pustaka Muria			7A – 7G	
Akademi Muria			8A – 8I	
DPKK			9A – 9F	
Pengurus HOPE			10A – 10F	
OB			11C	11A
CS			12B	–
OB	11A	11B	11C	
CS	12A (Kantor)		12A (HOPE)	

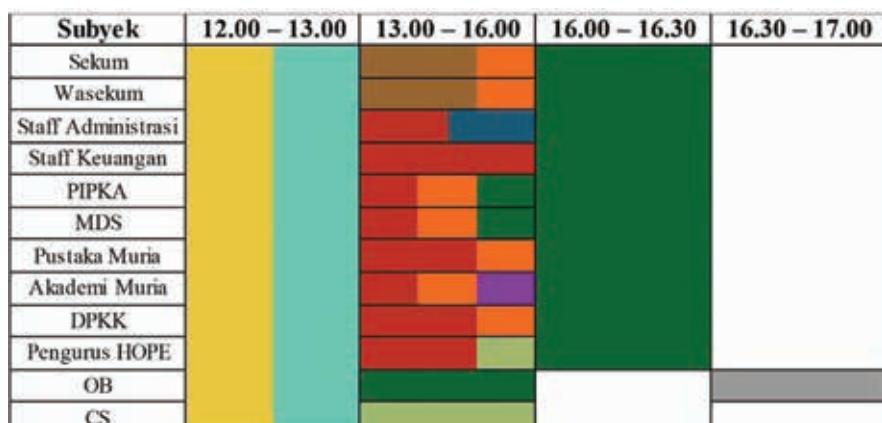
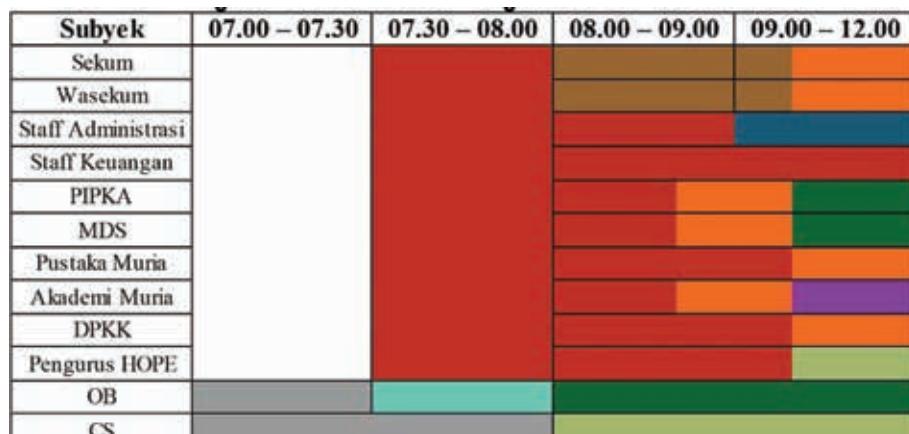
Tabel 3. Pola Aktivitas Pemakai Graha Sinode Muria (Sambungan)

Subyek	12.00 – 13.00	13.00 – 16.00	16.00 – 16.30	16.30 – 17.00
Sekum	Istirahat / Keluar Kantor (Hari Sabtu)	1A – 1C / 1D	Keluar kantor	–
Wasekum		2A / 2B		
Staff Administrasi		3A – 3C		
Staff Keuangan		4A – 4C		
PIPKA		5A – 5F		
MDS		6A – 6H		
Pustaka Muria		7A – 7G		
Akademi Muria		8A – 8I		
DPKK		9A – 9F		
Pengurus HOPE		10A – 10F		
OB		11C		11A
CS		12B	–	–

Sumber: Data olahan pribadi (2017)

Pola Sirkulasi Ruang

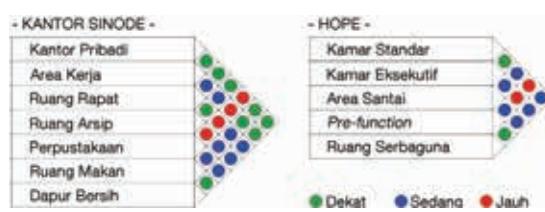
Berikut merupakan pola sirkulasi ruang pada Graha Sinode Muria, di mana mayoritas warna menunjukkan frekuensi penggunaan, tingkat keramaian, dan kebisingan yang tinggi; sedangkan minoritas warna menunjukkan sebaliknya:



Gambar 15. Pola Sirkulasi Ruang Graha Sinode Muria
Sumber: Data olahan pribadi (2017)

Hubungan Antar Ruang

Berikut merupakan hubungan antar ruang pada Graha Sinode Muria berdasarkan jauh – dekatnya, yang diperoleh melalui proses analisa dengan membandingkan kebutuhan dan kebiasaan dalam ruang serta keinginan dari klien:

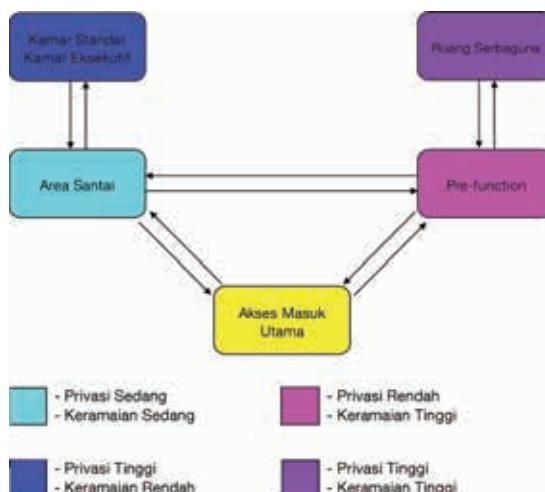


Gambar 16. Hubungan Antar Ruang Graha Sinode Muria

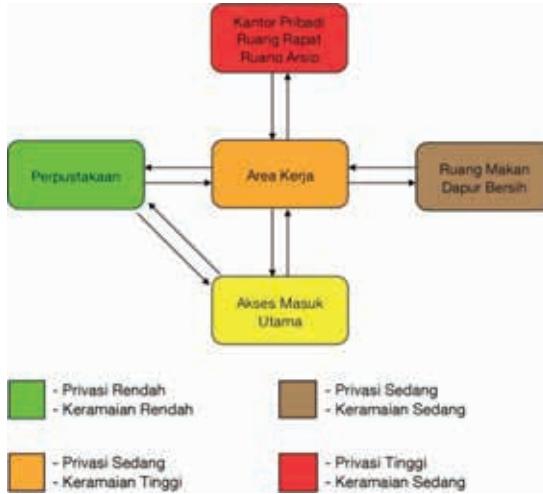
Sumber: Data olahan pribadi (2017)

Grouping Ruang

Berikut merupakan *grouping* ruang pada Graha Sinode Muria berdasarkan tingkat privasi, keramaian, dan aksesibilitasnya; yang diperoleh melalui proses analisa dengan membandingkan kebutuhan dan kebiasaan dalam ruang serta keinginan dari klien:



Gambar 17. Grouping Ruang Guest House



Gambar 18. Grouping Ruang Kantor Sinode

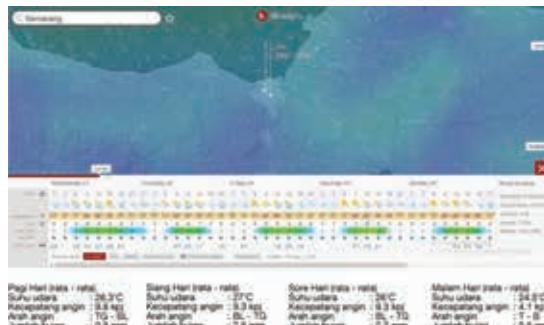
Sumber: Data olahan pribadi (2017)

Analisa Tapak



Gambar 19. Analisa Tapak Luar Site

Sumber: Data Olahan Pribadi (2017)



Gambar 20. Analisa Cuaca Site

Sumber: Data Olahan Pribadi (2017)

Seperti yang dapat dilihat pada gambar 15, terdapat sumber kebisingan dari sebuah sekolah tingkat SMP dan sumber keramaian dari sebuah jalan raya, terutama pada jam masuk dan pulang sekolah, di mana keduanya terletak pada sisi Barat *site*. Selain itu, terdapat pula pencahayaan alami yang optimal karena minimnya bangunan tinggi di sekitar lokasi *site*, di mana intensitas cahaya dipengaruhi oleh arah gerak matahari terhadap orientasi bangunan pada *site*.

Sedangkan pada gambar 16, dapat dilihat bahwa rata – rata suhu udara, kecepatan angin, arah angin, dan jumlah hujan pada daerah *site* berubah – ubah dari waktu ke waktu, di mana kondisi tertinggi terdapat pada siang dan sore

hari, sedangkan kondisi terendah terdapat pada malam hari.

Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 17 sampai dengan gambar 19, *site* memiliki tingkat pencahayaan dan penghawaan alami yang optimal karena banyaknya bukaan pada bangunan, pengaruh konfigurasi dari bangunan itu sendiri yang berbentuk U dengan sebuah *courtyard* pada pusatnya, serta pengaplikasian gang – gang antara bangunan fungsional dengan dinding terluar kompleks sebagai jalur cahaya dan udara. Namun dampak lain dari banyaknya bukaan tersebut adalah rendahnya tingkat ketertutupan pada *site* sehingga berpengaruh pada minimnya tingkat keamanan dalam ruang.



Gambar 21. Analisa Penghawaan Alami dalam Ruang
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 22. Analisa Pencahayaan Alami dalam Ruang

Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 23 Analisa Tingkat Ketertutupan dalam Ruang

Sumber: Data olahan pribadi (2017)

KONSEP DAN APLIKASI

Konsep Solusi Perancangan

Permasalahan utama yang hendak diangkat sebagai dasar dalam membuat konsep desain adalah bagaimana cara merancang arsitektur interior pada fasilitas pendukung gereja berupa *guest house*, kantor, dan kafe yang menggambarkan slogan institusi klien yaitu "GKMI membawa damai"?

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa simbol perdamaian secara internasional adalah merpati putih yang membawa daun zaitun dalam kisah Nuh pada kitab Kejadian pasal delapan. Oleh karena itu, penulis hendak mengangkat kisah tersebut sebagai konsep desain dengan merepresentasikan narasi yang diceritakan dalam Alkitab mengenai perjalanan dari merpati putih tersebut. Konsep ini akan diaplikasikan dalam desain baik secara harafiah maupun kiasan, di mana nilai – nilai yang hendak disampaikan oleh Alkitab pada ayat – ayat tersebut juga akan disampaikan kepada para pengguna proyek melalui sebuah pengalaman nyata dalam menggunakan desain.



Gambar 24. Merpati Putih yang Membawa Daun Zaitun
Sumber: www.google.com

Selain fokus pada unsur – unsur alkitabiah dan elemen – elemen perdamaian, pendekatan *sustainable design* dan filosofi desain mengenai keindahan dari alam juga diharapkan oleh klien dalam proses perancangan proyek. Oleh karena itu, penulis hendak menerapkan salah satu dari enam prinsip *sustainable design* menurut Nirmal Kishnani dalam bukunya yang berjudul Greening Asia, yaitu *wellness*.

Prinsip ini secara spesifik dipilih berdasarkan kebutuhan khusus dari proyek yang ditemukan melalui proses wawancara dengan klien dan observasi langsung pada *site*, yaitu tingginya beban mental atau kondisi psikologis pengguna ketika sedang beraktivitas dalam jangka waktu yang lama, bahkan saat melakukan pekerjaan ringan sekali pun.

Secara garis besar, prinsip *wellness* berfokus untuk menjalin hubungan antara area yang didesain dengan aspek di luar ruang, komunitas, dan alam. Dalam merancang *sustainable design*, masyarakat pada umumnya hanya berfokus pada *Indoor Environmental Quality* (IEQ) yang merupakan kalkulasi terperinci mengenai kondisi nyaman pengguna atau kondisi optimal dalam ruang, di mana perhitungan tersebut dapat terukur secara objektif. Prinsip *wellness* juga mengakui sistem ini, namun ikut mempertimbangkan kebutuhan subjektif dari pengguna pula seperti tumbuhan hijau, sinar matahari, komunitas, dan budaya yang juga berpengaruh dalam meningkatkan kualitas hidup manusia.

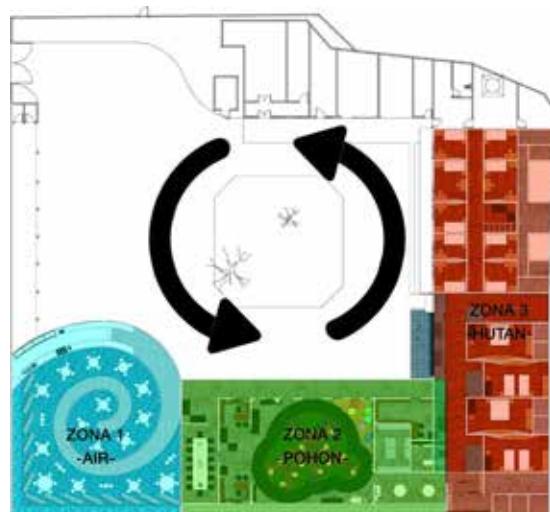


Gambar 25. Tiga Perjalanan Merpati Putih

Sumber: Data olahan pribadi (2017)

Konsep *Zoning*, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Dalam kitab Kejadian pasal delapan, diceritakan bahwa Nuh melepaskan seekor burung merpati untuk melihat apakah air bah telah berkurang dari muka bumi sebanyak tiga kali, di mana merpati tersebut merasakan pengalaman yang berbeda – beda pada tiap kali ia dilepaskan. Berdasarkan cerita tersebut, penulis hendak membagi area pada Graha Sinode Muria menjadi tiga zona secara berurutan berdasarkan pola sirkulasi dalam kompleks, di mana masing – masing zona mewakili masing – masing pengalaman dari merpati tersebut melalui desain elemen pembentuk ruang dan sistem yang diaplikasikan.



Gambar 26.Zoning Graha Sinode Muria

Sumber: Data olahan pribadi (2017)

Zona pertama adalah area kafe yang mewakili zona air dari kisah pertama merpati dilepaskan, di mana merpati tersebut tidak menemukan tempat

berpijak karena seluruh bumi masih dipenuhi oleh air sehingga ia kembali pada Nuh. Zona kedua adalah area kantor sinode yang mewakili zona pohon dari kisah kedua merpati dilepaskan, di mana merpati tersebut menemukan ujung pohon zaitun dan membawa daunnya kembali pada Nuh sebagai tanda bahwa air sudah mulai surut. Sedangkan zona ketiga adalah area *guest house* yang mewakili zona hutan dari kisah ketiga merpati dilepaskan, di mana merpati tersebut menemukan daratan yang sudah dapat ditinggali sehingga ia tidak kembali pada Nuh.

Untuk zoning ruang di dalam area – area tersebut, penulis hendak mengelompokkan dan meletakkan masing – masing ruang tepat seperti hasil analisa data mengenai hubungan antar ruang, *grouping* ruang, dana analisa tapak yang telah dijelaskan sebelumnya. Kemudian untuk organisasi ruang dan pola sirkulasi; area kafe akan menggunakan organisasi ruang radial melalui peletakan

area service di sekeliling area makan untuk mempermudah aktivitas pelayanan pelanggan; serta pola sirkulasi linear yang memutar agar pelanggan dapat merasakan pengalaman yang hendak disampaikan dalam konsep desain, yaitu berjalan tanpa mengetahui arah sembari dikelilingi oleh air. Area kantor akan menggunakan organisasi ruang terpusat dengan area kerja sebagai pusatnya dan area pendukung di sekelilingnya untuk mendukung fleksibilitas pengguna; serta pola sirkulasi linear yang memutar untuk menciptakan alur yang dinamis. Sedangkan area *guest house* akan menggunakan organisasi ruang klaster serta pola sirkulasi linear yang bercabang seperti fasilitas penginapan pada umumnya.

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

a. Area Kafe

Pada kisah pertama, diceritakan bahwa merpati tersebut merasa tersesat dan kebingungan



Gambar 27. Karakter Gaya dan Suasana Ruang Area Kafe
Sumber: Data olahan pribadi (2017)

karena tidak terdapat apa – apa selain air sehingga ia terpaksa harus kembali kepada Nuh. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 23, karakter gaya dan suasana ruang pada area kafe sengaja dibuat membingungkan, di mana hanya terdapat satu jalur sirkulasi bagi pelanggan dengan satu akses untuk masuk dan keluar, yang pada akhirnya berujung pada jalan buntu sehingga pelanggan harus kembali ke titik awal seperti merpati dalam kisah tersebut.

Selain itu, terdapat pula partisi berjarak di sepanjang jalur sirkulasi dengan ketinggian yang berbeda – beda sehingga pelanggan tidak dapat melihat arah tujuannya dan terdistorsi antara satu lapisan partisi dengan lapisan lainnya, serta cermin buram pada plafon untuk menambah rasa kebingungan. Keseluruhan area kafe juga dibuat terendam dalam air dengan ketinggian 150 mm, di mana satu – satunya area yang tidak terendam hanyalah area sirkulasi sehingga kemana pun pelanggan pergi, mereka hanya akan melihat air. Seluruh pelingkup

dalam desain juga dibuat berwarna putih agar pelanggan terfokus pada air tersebut. Namun terdapat pula partisi dengan gambar – gambar perdamaian yang merupakan permintaan khusus klien untuk memicu ide dan gagasan dari pelanggan.

b. Area Kantor

Pada kisah kedua, diceritakan bahwa merpati tersebut menemukan sebuah ujung pohon zaitun untuk berpijak, namun bagian bawah dari pohon tersebut masih terendam air dan Nuh juga menantikan hasil dari kembalinya merpati tersebut sehingga mereka berdua berada pada posisi yang saling membutuhkan. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 24, karakter gaya dan suasana ruang pada area kantor sengaja mengintegrasikan pengguna yang satu dengan yang lain, di mana mereka dipaksa untuk saling berinteraksi karena setiap anggota kantor tersebut memiliki tugas khusus yang tidak dapat berdiri sendiri namun saling membutuhkan seperti Nuh dan merpati dalam kisah tersebut.



Gambar 28. Karakter Gaya dan Suasana Ruang Area Kantor
Sumber: Data olahan pribadi (2017)

Kondisi saling membutuhkan dari para anggota kantor terbukti dari bentuk struktur organisasi mereka, di mana tidak terdapat posisi yang lebih tinggi atau lebih rendah namun digambarkan sebagai bagian – bagian tubuh yang saling terhubung antara satu dengan yang lain untuk mencapai visi gereja. Warna – warna yang digunakan juga cenderung netral, kecuali untuk area kerja yang merupakan pusat dari keseluruhan organisasi ruang kantor, di mana area ini dibuat lebih hidup dengan menggambarkan sebuah pohon di tengah – tengah area yang lapang seperti pohon zaitun dalam kisah tersebut.

c. Area Guest House

Pada kisah ketiga, diceritakan bahwa merpati tersebut sudah menemukan tempat tinggal yang memadai atau "oasis" miliknya yang membuatnya tidak kembali lagi pada Nuh. Seperti yang dapat dilihat pada Figur 25. karakter gaya dan sua-

sana ruang pada area *guest house* sengaja memasukkan berbagai elemen alam dalam desain seperti kayu, batu, air, dan tanaman hijau yang terbukti dapat meningkatkan kenyamanan pengguna secara psikologis sehingga diharapkan dapat menjadi oasis bagi para pelanggan guest house yang membuat mereka tidak ingin keluar lagi seperti merpati dalam kisah tersebut.

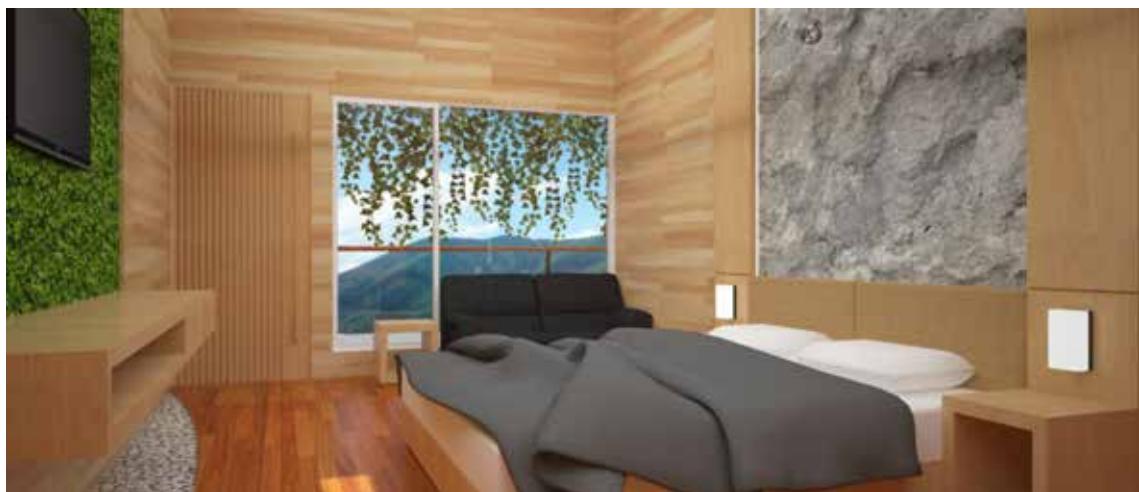
Selain untuk meningkatkan kenyamanan pengguna secara psikologis, elemen – elemen alam juga diaplikasikan untuk menggambarkan area ini sebagai sebuah hutan, di mana daratan yang ditemukan oleh merpati dalam kisah tersebut juga sering kali diilustrasikan dengan demikian.

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada

Pelingkup

a. Area Kafe

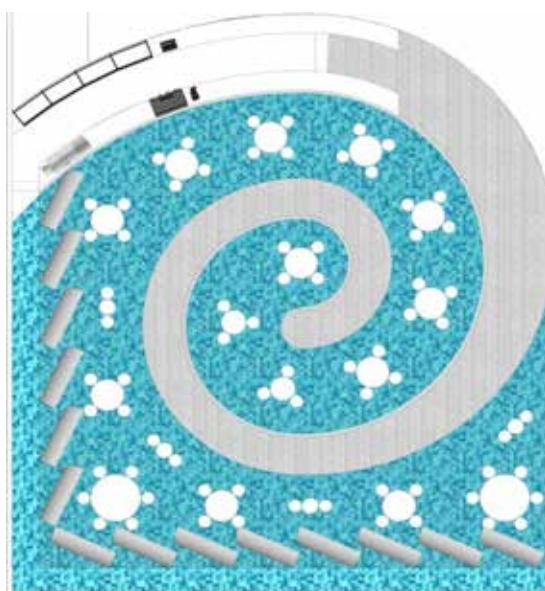
Seperti yang dapat dilihat pada gambar 26,



Gambar 29. Karakter Gaya dan Suasana Ruang *Guest House*
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 30. Bentuk dan Bahan pada Pelingkup Area Kafe
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 31. Tampak Atas Area Kafe
Sumber: Data olahan pribadi (2017)

bentuk area kafe jika dilihat dari tampak atas akan menyerupai sebuah ombak untuk menggambarkan area tersebut sebagai perwakilan zona air. Bentukan tersebut dihasilkan dari area

sirkulasi yang melingkar, pembedaan level lantai, dan pengaplikasian air.

Sedangkan bentuk dan bahan pada pelingkup yang digunakan adalah parket milano berwarna abu – abu muda dengan susunan motif *herringbone* yang dibentuk melingkar untuk lantai area sirkulasi; keramik ukuran 100 x 100 mm yang ditata secara acak untuk area makan; serta linoleum untuk area service. Selain itu, diaplikasikan pula pipa galvanis ukuran dua inci untuk partisi area sirkulasi dan kanopi area makan, di mana pipa tersebut memiliki ketinggian yang berbeda – beda mulai dari 1200 mm sampai dengan 1800 mm dan ditata menyerupai gelombang air ketika difungsikan sebagai partisi; serta partisi *fiber* bergambar dengan bentuk menyerupai ombak di sekeliling area makan untuk menutupi visual terhadap area service di belakangnya. Kemudian terdapat pula *drop ceiling* dari bahan gypsum dengan cermin buram di bagian

tengahnya yang dibentuk melingkar sebagai plafon area sirkulasi. Selain lantai area makan dan area sirkulasi, semua pelingkup lainnya berwarna putih.

b. Area Kantor

Seperti yang dapat dilihat pada Figur 28, bentuk area kantor jika dilihat dari tampak atas akan

menyerupai sebuah pohon untuk menggambarkan area tersebut sebagai perwakilan zona pohon. Bentukan tersebut dihasilkan dari bentuk *workstation* yang bercabang menyerupai batang pohon, serta motif dan warna lantai pada area kerja dan sirkulasi yang melingkar dan terisi penuh menyerupai dedaunan yang rimbun.



Gambar 32. Tampak Atas Area Kantor
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 33 Bentuk dan Bahan pada Pelingkup Area Kantor
Sumber: Data olahan pribadi (2017)

Sedangkan bentuk dan bahan pada pelingkup yang digunakan adalah rumput untuk lantai area kerja dan karpet polos berwarna hijau tua untuk area sirkulasi yang keduanya dibentuk melingkar; serta semen ekspos untuk seluruh area lainnya. Selain itu, diaplikasikan pula dinding polos dan dinding bata ekspos berwarna putih untuk mayoritas area kantor; *tempered glass* dengan ketebalan 12 mm untuk area yang membutuhkan cahaya matahari dan visual terhadap ruang luar; serta dinding polos dengan lapisan *tempered glass* pada ruang rapat sebagai media untuk menulis. Kemudian terdapat pula recessed ceiling berwarna hitam untuk menambah fokus terhadap desain lampu yang dirancang khusus pada area kerja, ruang rapat, kantor pribadi, dan ruang makan; serta plafon gypsum berwarna putih untuk seluruh area lainnya, di mana juga dibuat melingkar menyerupai dedaunan yang rimbun pada area kerja.

c. Area Guest House

Area *guest house* tidak memiliki bentukan khusus jika dilihat dari tampak atas karena mewakili zona hutan yang bersifat abstrak. Meskipun begitu, bentuk dan bahan pelingkup yang digunakan pada area ini adalah elemen – elemen alam sehingga tetap dapat menggambarkan pengalaman yang hendak disampaikan dalam konsep desain.

Rincian dari bentuk dan bahan pada pelingkup yang digunakan adalah parket merbau berwarna coklat tua dengan susunan motif bata untuk keseluruhan lantai pada lantai satu; semen ekspos untuk keseluruhan lantai dasar; serta *tempered glass* dengan ketebalan 20 mm yang dialiri air pada sepanjang koridor kamar eksekutif sehingga menyerupai aliran sungai. Selain itu, diaplikasikan pula partisi gantung dari triplek dengan ketinggian yang berbeda – beda sehingga menghasilkan bentukan yang dinamis



Gambar 34. Bentuk dan Bahan pada Pelingkup *Guest House*
Sumber: Data olahan pribadi (2017)

dan *vertical garden* untuk area *pre-function*; tirai air dari jatuhnya aliran air di lantai satu untuk area *lounge*; batu tempel dengan bentukan batu utuh untuk koridor dan *backdrop* ranjang kamar eksekutif sehingga menyerupai gua pada pegunungan; parket jati berwarna coklat muda dengan susunan motif bata untuk kamar eksekutif dan kamar standar; rumput sintetis untuk *backdrop* TV kamar eksekutif dan meja kamar standar; serta tirai dari tanaman gantung untuk koridor kamar eksekutif.

Kemudian terdapat pula *drop ceiling* dari triplek dengan panjang yang berbeda – beda, di mana merupakan sambungan dari partisi gantung pada area *pre-function*; *tempered glass* dengan ketebalan 20 mm yang dialiri air untuk area *lounge* sehingga terasa seperti berada dalam air, di mana merupakan bidang yang sama dengan lantai pada sepanjang koridor kamar eksekutif; plafon gypsum yang dibuat menyerupai batu

tempel pada *backdrop* ranjang kamar eksekutif, dan plafon gypsum berwarna putih untuk seluruh area lainnya.

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

a. Area Kafe

Area service kafe pada bagian depan yang berfungsi sebagai area kasir, display makanan, preparasi, penyimpanan, dan pencucian alat makan terdiri dari beberapa modul mebel yang dirancang khusus secara *custom* kemudian digabungkan menjadi satu pos tersendiri.

Hal ini dilakukan agar bentukan yang dihasilkan dapat terintegrasi dengan baik pada keseluruhan desain kafe yang dinamis, dan tetap berfungsi secara optimal. Selain fungsi yang telah disebutkan di atas, pos ini juga digunakan untuk menyimpan sepatu pelanggan yang wajib dilepas sebelum memasuki area kafe, demi menjaga kebersihan air.



Gambar 35. Tampak Luar Area Service Kafe
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 36. Tampak Dalam Area Service Kafe

Sumber: Data olahan pribadi (2017)

Selain pos tersebut, mebel lain dalam kafe hanyalah berupa beberapa set meja makan dan kursinya, dengan bentuk yang menggambarkan tabrakan antar ombak atau semburan air sehingga sesuai dengan konsep desain. Satu set mebel ini terdiri dari meja untuk dua sampai enam orang, dengan jumlah mebel yang lebih banyak pada meja yang mampu menampung lebih banyak pengguna pula, di mana target klien adalah kelompok, bukan pasangan atau individu.

b. Area Kantor

Sesuai dengan konsep desain, rata – rata bentuk mebel pada area kantor dibuat menyerupai bentuk pohon. *Workstation* area kerja yang merupakan pusat dari keseluruhan area kantor memiliki bentuk yang paling menonjol dibandingkan dengan mebel lainnya karena berfungsi sebagai *vocal point* pada ruang. Selain itu, rak buku yang terdapat pada area ini juga dirancang dengan pemikiran yang sama.

Selain mebel – mebel yang berada dalam area kerja, di mana merupakan ruang utama pada kantor; konsep mebel pada ruang – ruang lainnya hanya ditujukan untuk memenuhi aspek fungsional secara optimal karena ruang – ruang tersebut bersifat *private* atau *semi-private* sehingga sebagian besar hanya akan dilihat oleh penggunanya saja. Kantor pribadi menggunakan *workstation* standar serta sofa dan *coffee table* untuk menerima tamu; ruang rapat menggunakan satu set meja panjang dan kursinya; ruang arsip menggunakan 12 buah lemari arsip untuk memenuhi kebutuhan akan banyaknya berkas – berkas kantor saat ini; ruang makan menggunakan dua buah meja bundar yang masing – masing mampu menampung enam orang; dapur bersih menggunakan *built in kitchen set* dengan *breakfast bar* yang terintegrasi; kemudian perpustakaan menggunakan delapan buah lemari buku, dua buah meja membaca, serta sofa dan *coffe table*.



Gambar 37. *Workstation Area Kerja*
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 38. Rak Buku Area Kerja
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 39. Mebel Kantor Pribadi
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 40. Mebel Ruang Rapat
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



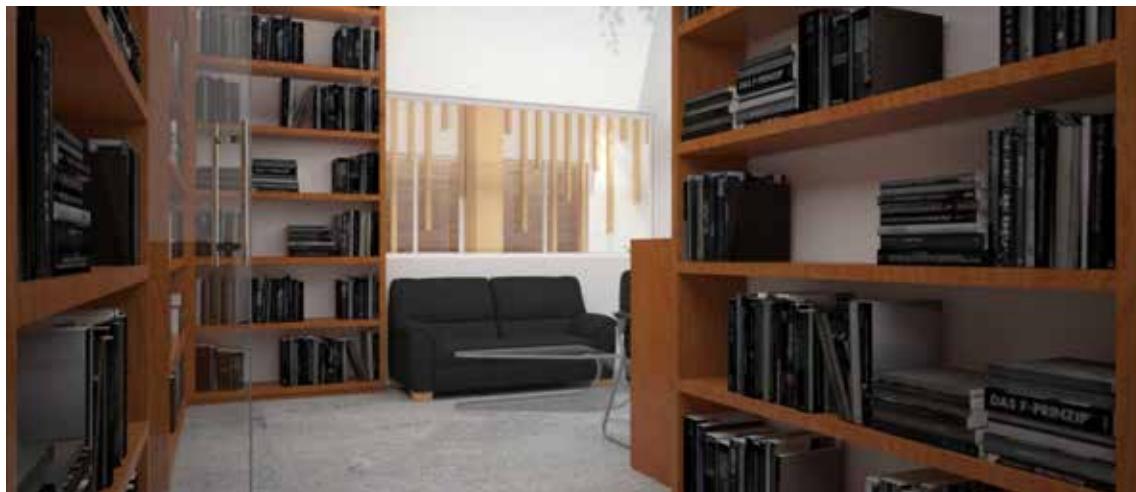
Gambar 41. Mebel Ruang Makan
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 42. Mebel Dapur Bersih
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 43. Mebel Dapur Bersih
Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 44. Mebel Perpustakaan
Sumber: Data olahan pribadi (2017)

c. Area Guest House

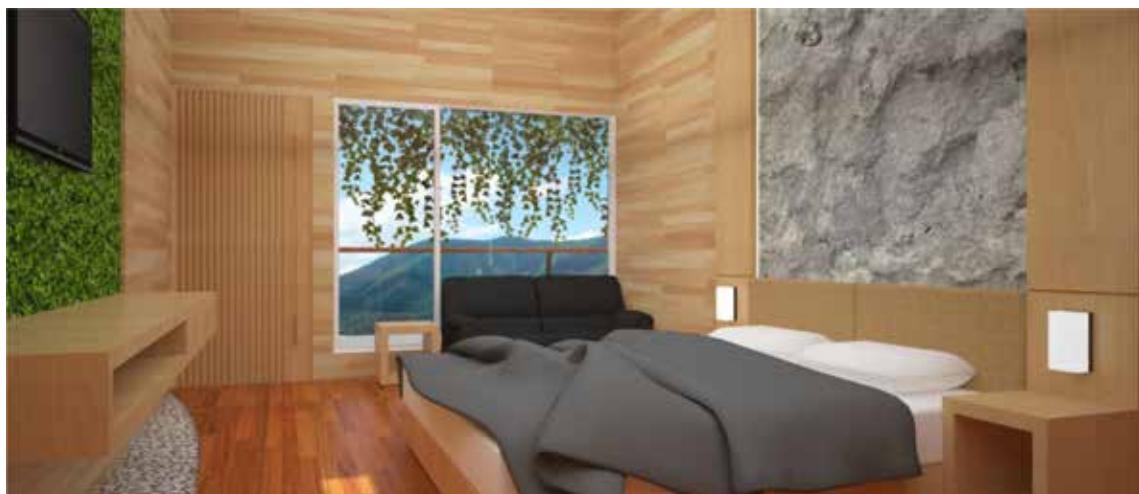
Sesuai dengan konsep desain pula, mebel dalam area *guest house* mengintegrasikan kebutuhan umum pengguna dengan elemen – elemen alam seperti bangku panjang yang terintegrasi dengan tumbuhan hijau pada area *pre-function*; meja yang terintegrasi

dengan rumput sintetis pada kamar eksekutif dan kamar standar; serta ranjang yang terintegrasi dengan dinding batu pada kamar eksekutif. Selain itu terdapat pula mebel – mebel lain yang hanya ditujukan untuk memenuhi aspek fungsional secara optimal seperti nakas, sofa, dan *coffee table*.



Gambar 45. Mebel Lounge dan Pre-function

Sumber: Data olahan pribadi (2017)



Gambar 46. Mebel Kamar Eksekutif

Sumber: Data olahan pribadi (2017)

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior

Untuk menerapkan pendekatan *sustainable design*, rata – rata ruangan pada Graha Sinode Muria tidak menggunakan *finishing* sehingga hanya mengekspos bentukan asli dari material seperti semen dan bata. Sedangkan untuk material – material lainnya, penulis

menggunakan finishing yang bersifat alami dan dapat diperbaharui seperti veneer, parket, dan batu tempel. Selain itu, cat yang digunakan juga hanya ada dua macam, di mana keduanya merupakan warna netral yaitu putih dan hitam sehingga sedikit mengurangi jejak karbon. Namun tetap terdapat material – material lain

yang merupakan kebutuhan dari desain dan tidak bersifat *sustainable* seperti karpet dan rumput sintetis. Kemudian terdapat pula material – material dengan bahan dasar yang bersifat *sustainable* namun memiliki *embodied energy* yang tinggi seperti keramik dan linoleum.

Area kafe merupakan salah satu area dengan tingkat sustainability yang paling rendah jika dilihat dari segi *finishing* karena tingginya kebutuhan akan material tahan air. Meskipun logam termasuk salah satu material yang tergolong *sustainable* karena memiliki kemampuan *recycle* yang tinggi, namun galvanis berada pada kelas yang berbeda karena adanya campuran – campuran lain di dalam logam yang membuatnya menjadi *monstrous hybrid*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan analisa yang telah dilakukan sebelumnya, permasalahan utama yang diangkat dalam perancangan Graha Sinode Muria adalah keinginan klien akan desain arsitektur interior pada fasilitas pendukung gereja berupa *guest house*, kantor, dan kafe yang menggambarkan slogan institusi dari klien itu sendiri, yaitu "GKMI membawa damai". Solusi yang ditawarkan oleh penulis adalah perepresentasian dari simbol perdamaian secara internasional, yaitu merpati putih yang membawa daun zaitun pada kisah Nuh dalam Alkitab sebagai konsep desain. Perepresentasian ini diaplikasikan dalam proyek baik secara harafiah

maupun kiasan, di mana nilai – nilai yang hendak disampaikan oleh Alkitab juga akan disampaikan kepada para pengguna proyek melalui sebuah pengalaman nyata dalam menggunakan desain. Oleh karena itu, konsep desain yang dipilih pada proyek ini adalah *White Dove*.

DAFTAR PUSTAKA

- Data Gereja. (2016). Diakses pada Rabu, 30 November 2016 | pukul: 20.00 WIB, dari <https://pgi.or.id/>
- Google Maps. (2016). Diakses pada Rabu, 30 November 2016 | pukul: 20.00 WIB, dari <https://google.com/>
- Perbedaan Hotel, Hostel, Resort, dan Guest House. (2015). Diakses pada Kamis, 1 Desember 2016 | pukul: 11.00 WIB, dari <http://www.liputan6.com/>
- Nuradhi, Maureen (2015), *Kajian Business Model Canvas pada Biro Konsultan Arsitektur dan Desain Interior Hadiprana*, Tesis/Disertasi Tidak Dipublikasikan. Universitas Ciputra.
- Himpunan Desainer Interior Indonesia. (2006). *Pedoman Hubungan Kerja antara Desainer Interior dan Pemberi Tugas*. Jakarta: Himpunan Desainer Interior Indonesia.
- Ida N. (2008). *Manajemen Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kishnani N. (2012). *Greening Asia*. Singapore: BCI Asia Construction Information, Pte., Ltd.
- Ching, Francis D.K. (2007). *Arsitektur – Bentuk, Ruang*

- dan Tatanan.* Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ching, Francis D.K. (2008). *Building Construction Illustrated, 4th Edition.* New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Ching, Francis D.K. (2012). *Interior Design Illustrated, 3rd Edition.* New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- De Chiara, Joseph; Panero, Julius; Zelnik, Martin. (1992). *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning.* New York: McGraw-Hill, Inc.
- Paner, Julius; Zelnik, Martin. (1979). *Human Dimension & Interior Space.* New York: Whitney Library of Design.
- Neufert, Ernst. (1980). *Architect's Data – 2nd (International) English Edition.* Blackwell Science, Ltd.
- Walikota Semarang. (2011). *Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011 – 2031.* Sekretaris Daerah Kota Semarang.