

TUGAS AKHIR - CA234801

PERANCANGAN GEREJA KATOLIK BERBASIS CAHAYA UNTUK MENCIPTAKAN ATMOSFER SPIRITUAL

RONALD ANDRIANO
NRP 5013221132

Pembimbing

Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv.

NIP 19660318 199010 1 001

Program Sarjana

Departemen Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2026



TUGAS AKHIR - CA234801

PERANCANGAN GEREJA KATOLIK BERBASIS CAHAYA UNTUK MENCIPTAKAN ATMOSFER SPIRITUAL

RONALD ANDRIANO

NRP 5013221132

Dosen Pembimbing

Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv.

NIP 19660318 199010 1 001

Program Sarjana

Departemen Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2026



FINAL PROJECT - CA234801

THE DESIGN OF A CATHOLIC CHURCH UTILIZING LIGHT TO CREATE A SPIRITUAL ATMOSPHERE

RONALD ANDRIANO

NRP 5013221132

Advisor

Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv.

NIP 19660318 199010 1 001

Bachelor Program

Department of Architecture

Faculty of Civil, Planning, and Geo Engineering

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2026

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN GEREJA KATOLIK BERBASIS CAHAYA UNTUK MENCIPTAKAN ATMOSPHERE SPIRITUAL

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars.) pada
Program Studi Sarjana Arsitektur
Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh : **RONALD ANDRIANO**

NRP. 5013221132

Disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv.

Pembimbing

2. Khusnul Hanifati, S.T., M.Ars.

Penguji

3. Prof. Dr. Dipl.Ing. Sri Nastiti Nugrahani Ekasiwi, M.T.

Penguji

4. Tisya Surya Narida, S.Ars, M.Ars.

Penguji

SURABAYA
Juli, 2026

Halaman ini sengaja dikosongkan

APPROVAL SHEET

THE DESIGN OF A CATHOLIC CHURCH UTILIZING LIGHT TO CREATE A SPIRITUAL ATMOSPHERE

FINAL PROJECT

Submitted to fulfill one of the requirements
to obtain a Bachelor of Architecture (S.Ars.) degree at
Study Program of Bachelor of Architecture
Department of Architecture
Faculty of Civil, Planning, and Geo Engineering
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

By : **RONALD ANDRIANO**

NRP. 5013221132

Approved by the Final Assignment Examiner Team :

1. Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv.

Advisor



2. Khusnul Hanifati, S.T., M.Ars.

Examiner



3. Prof. Dr. Dipl.Ing. Sri Nastiti Nugrahani Ekasiwi, M.T.

Examiner



4. Tisya Surya Narida, S.Ars, M.Ars.

Examiner



SURABAYA
Juli, 2026

Halaman ini sengaja dikosongkan

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa/NRP : Ronald Andriano/5013221132

Program Studi : Arsitektur

Pembimbing/NIP : Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv./ 196603181990101001

dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Gereja Katolik Berbasis Cahaya Untuk Menciptakan Atmosfer Spiritual”** adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah. Sumber-sumber (buku, jurnal, situs web, dll.) yang saya rujuk telah dicantumkan secara jelas dalam laporan dan tercatat sepenuhnya dalam daftar pustaka.

Pemanfaatan teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) dalam penyusunan naskah ini terbatas semata-mata sebagai instrumen pendukung, meliputi penyempurnaan tata bahasa dan eksplorasi konsep awal, tanpa mensubstitusi peran dan tanggung jawab saya sebagai penulis utama serta pemilik gagasan.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Surabaya, 7 Juli 2026

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Mahasiswa



Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv.

NIP. 19660318 199010 1 001



Ronald Andriano

NRP. 5013221132

Halaman ini sengaja dikosongkan

DECLARATION OF ORIGINALITY

The undersigned:

Student Name/NRP : Ronald Andriano/5013221132
Study Program : Bachelor of Architecture
Advisor/NIP : Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv./ 196603181990101001

hereby declare that the Final Project with the title "**The Design Of A Catholic Church Utilizing Light To Create Spiritual Atmosphere** " is all my own work, is original, and written according to the scientific report guidelines. The sources (books, journals, websites, etc.) I referred to are explicitly acknowledged in the report and fully listed in the references.

The use of Artificial Intelligence (AI) in this document is strictly limited to auxiliary functions, including grammar correction and initial idea exploration, and does not replace my responsibility as the primary author and creator of the content.

If in the future there is a discrepancy with this statement, I am willing to accept sanctions in accordance with the academic regulation of the Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Surabaya, 7 Juli 2026

Mengetahui,
Supervisor

Mahasiswa



Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv
NIP. 19660318 199010 1 001



Ronald Andriano
NRP. 5013221132

Halaman ini sengaja dikosongkan

PERANCANGAN GEREJA KATOLIK BERBASIS CAHAYA UNTUK MENCIPTAKAN ATMOSFER SPIRITUAL

Nama Mahasiswa / NRP : Ronald Andriano/ 5013221132
Departemen : Arsitektur FT-SPK ITS
Dosen Pembimbing : Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv.

Abstrak

Desain arsitektur gereja tidak hanya bertujuan untuk menciptakan ruang fungsional, tetapi juga untuk menyentuh pengalaman spiritual penggunanya. Salah satu elemen penting yang bisa membentuk pengalaman ruang ini adalah cahaya. Dalam perancangan ini, tujuan utamanya adalah menciptakan desain gereja yang memanfaatkan cahaya sebagai elemen utama yang mampu menciptakan atmosfer spiritual. Berdasarkan pemikiran fenomenologi Pallasmaa, cahaya tidak hanya berfungsi sebagai penerangan, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk suasana dan memperdalam persepsi ruang. Pallasmaa memang mengkritik arsitektur yang mementingkan visual saja, oleh karena itu pada penelitian ini Cahaya dibentuk untuk bisa mensupport ruang dengan segala elemen yang ada didalamnya agar mampu menghadirkan suasana yang diinginkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Peter Zumthor bahwa terdapat sembilan prinsip dalam pembentukan suasana, perancangan ini turut mengadaptasi prinsip-prinsip tersebut. Desain ini mengutamakan pencahayaan yang mendalam untuk menciptakan suasana yang emosional dan membantu transisi yang harmonis antara ruang interior dan eksterior gereja

Selain lewat Cahaya, pengalaman spiritual pada perancangan kali ini dibentuk lewat penerapan narasi peristiwa rosario. Pada penerapan narasi ini digunakan metode *narrative architecture*. metode narrative architecture yang menerjemahkan rangkaian peristiwa tersebut ke dalam sekuens spasial (urutan ruang) dan bentuk arsitektural. Setiap tahapan peristiwa Rosario baik Peristiwa Gembira, Sedih, Mulia, maupun Terang diwujudkan melalui manipulasi skala ruang, pemilihan materialitas, dan arahan sirkulasi. Metode ini memungkinkan jemaat untuk tidak sekadar berjalan, melainkan ikut merasakan dan menghayati perjalanan spiritual secara runut saat mereka bergerak di dalam kompleks gereja. Melalui integrasi antara fenomenologi cahaya Pallasmaa, prinsip atmosfer spasial Zumthor, dan pendekatan narrative architecture pada peristiwa Rosario, Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan gereja yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman spiritual yang mendalam bagi setiap penggunanya.

Kata kunci: *Fenomenologi, Narrative Architecture, Suasana, Rosario, Cahaya*

Halaman ini sengaja dikosongkan

BIOPHILIC ARCHITECTURE APPROACH IN DESIGNING A COMMUNITY CENTER IN DESA ADAT MAS, UBUD

Student Name / NRP : Ronald Andriano / 5013221132
Department : Architecture FT-SPK ITS
Advisor : Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. Benv.

Abstract

Church architectural design aims not only to create functional spaces but also to touch the spiritual experience of its users. One of the crucial elements capable of shaping this spatial experience is light. In this design, the main objective is to create a church that utilizes light as a primary element to generate a spiritual atmosphere. Based on Juhani Pallasmaa's phenomenology, light functions not only as illumination but also as a tool to shape the atmosphere and deepen spatial perception. Pallasmaa criticizes architecture that prioritizes solely the visual aspect; therefore, in this study, light is sculpted to support the space and all the elements within it to evoke the desired atmosphere. As articulated by Peter Zumthor, who proposed nine principles in creating atmospheres, this design also adapts these principles. This design prioritizes profound lighting to create an emotional atmosphere and facilitate a harmonious transition between the interior and exterior spaces of the church.

In addition to light, the spiritual experience in this design is shaped through the application of the narrative of the Rosary mysteries. In applying this narrative, the method of narrative architecture is utilized. This narrative architecture method translates the sequence of these mysteries into spatial sequences and architectural forms. Each stage of the Rosary mysteries—the Joyful, Sorrowful, Glorious, and Luminous Mysteries—is manifested through the manipulation of spatial scale, materiality selection, and circulation direction. This method allows the congregation not merely to walk through, but to physically and emotionally experience the spiritual journey sequentially as they move within the church complex. Through the integration of Pallasmaa's phenomenology of light, Zumthor's spatial atmosphere principles, and the narrative architecture approach to the Rosary mysteries, this design is expected to produce a church that is not only visually beautiful but also provides a profound spiritual experience for every user.

Keywords: *Phenomenology, Narrative Architecture, Atmosphere, Rosary, Light*

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, penyertaan, dan kasih karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Gereja Katolik Berbasis Cahaya Untuk Menciptakan Atmosfer Spiritual”. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana pada Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihutan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Proses penyusunan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari berbagai tantangan dan pembelajaran yang berharga. Berkat bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan proses perancangan dan penyusunan laporan ini dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M.BEnv., selaku dosen pembimbing tugas akhir, atas waktu, arahan, kesabaran, serta dukungan akademik yang telah diberikan selama proses perancangan dan penyusunan laporan tugas akhir.
2. Ibu Prof. Dr. Eng. Ir. Sri Nastiti Nugrahani Ekasiwi, M.T., Ibu Tisya Surya Narida, S.Ars, M.Ars., dan Ibu Khusnul Hanifati. S.T., M.Ars., atas kritik, masukan, dan saran yang membangun sehingga tugas akhir ini dapat disempurnakan.
3. Keempat orang tua, dan kakak penulis, atas doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta pengorbanan yang tidak pernah putus selama proses studi hingga terselesaikan tugas akhir ini.
4. Teman-teman *fudgybro* yang selalu hadir, mendukung, memberi semangat, dan menemani perjalanan penulis selama 4 tahun menempuh pendidikan di Departemen Arsitektur ITS
5. Sahabat Penulis, Nathania Grace Epiphani, yang selalu mendukung baik emosional, waktu dan tenaga selama perjalanan kuliah
6. Teman-teman Paduan Suara Mahasiswa ITS, yang telah menjadi rumah kedua dan penyeimbang yang luar biasa di tengah padatnya kehidupan studio. Kebersamaan, harmoni, serta pengalaman berharga di atas panggung bersama selama ini akan selalu menjadi kenangan indah yang tak terlupakan.
7. Gabriel Denis Devian beserta keluarga besar, serta teman-teman Rusunawa Puri Jimbaran, Yoel Imanuel Gibson Manurung, dan Daniel Anugerah Raja Bonor Sinaga yang selalu mendukung dan memberikan semangat penuh selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang arsitektur, maupun sebagai inspirasi bagi penelitian dan perancangan selanjutnya.

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
APPROVAL SHEET	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
DECLARATION OF ORGINALITY	vii
Abstrak	ix
Abstract	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Rancangan	2
1.3 Tujuan Rancangan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat dan Kriteria Rancangan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Teori Utama: Fenomenologi (Juhani Pallasma)	5
2.1.1 Definisi	5
2.1.2 Cahaya Sebagai Elemen Sensoris Dalam Arsitektur	6
2.1.3 Integrasi Pencahayaan dan Fenomenologi Dalam Desain Arsitektur	6
2.1.4 Pencahayaan Alami	7
2.1.5 Pencahayaan Buatan	7
2.2 Kajian Preseden	8
2.2.1 Therme Vals (Peter Zumthor, 1996)	8
2.2.2 St. Ignatius Chapel (Steven Holl, 1997)	10
2.2.3 Saynatsalo Town Hall (Alvar Aalto, 1952)	12
2.2.4 Analisis Preseden Atmosfer	14
2.2.5 Sintesis Perancangan	16
BAB 3 METODOLOGI	17
3.1 Pendekatan dan Metodologi	17
3.2 Bahan dan Peralatan yang Digunakan	19
	xv

3.3	Urutan Pelaksanaan Rancangan	19
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1	Hasil Rancangan	21
4.1.1	Deskripsi Tapak	21
4.1.2	Analisa Site	22
4.1.3	Program Ruang	25
4.1.4	Konsep Rancangan	26
4.1.5	Konsep Tahap Kelahiran	28
4.1.6	Konsep Tahap Kehidupan	28
4.1.7	Konsep Tahap Kematian	29
4.1.8	Konsep Tahap Kemuliaan	29
4.2	Pembahasan	30
4.2.1	Tahap Kelahiran	30
4.2.2	Tahap Kehidupan	33
4.2.3	Tahap Kematian	37
4.2.4	Tahap Kemuliaan	38
4.2.5	Sistem Struktur	39
4.2.6	Air Conditioner	40
4.2.7	Plumbing	41
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	43
5.1	Kesimpulan	43
5.2	Saran	43
	DAFTAR PUSTAKA	45
	LAMPIRAN	49
	BIODATA PENULIS	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Berfikir Teori	5
Gambar 2.2 Diagram <i>Embodied Experience</i>	6
Gambar 2. 3 <i>Therme Valls</i>	9
Gambar 2. 4 Material Ruang <i>Therme Valls</i>	9
Gambar 2. 5 <i>Lighting Therme Valls</i>	10
Gambar 2.6 Konsep <i>St. Ignatius Chapel</i>	11
Gambar 2.7 <i>St. Ignatius Chapel</i>	11
Gambar 2.8 Interior <i>St. Ignatius Chapel</i>	12
Gambar 2.9 <i>Layoutplan Saynatsalo Town Hall</i>	13
Gambar 2.10 Interior Saynatsalo Town Hall	13
Gambar 2.11 Potongan Saynatsalo Town Hall	14
Gambar 3.1 Concept Based Framework	18
Gambar 4. 1 Analisa Site	21
Gambar 4. 2 Aktivitas Harian Gereja	26
Gambar 4. 3 Pembagian Narasi	26
Gambar 4. 4 Konsep Kelahiran.....	28
Gambar 4. 5 Konsep Kehidupan.....	29
Gambar 4. 6 Konsep Tahap Kemuliaan.....	30
Gambar 4. 7 Tahap Kelahiran	31
Gambar 4. 8 Denah Tahap Kelahiran	31
Gambar 4. 9 Denah Tahap Kelahiran	32
Gambar 4. 10 Tampak Tahap Kelahiran.....	32
Gambar 4. 11 Potongan Tahap Kelahiran.....	33
Gambar 4. 12 Transformasi Massa Tahap Kelahiran	33
Gambar 4. 13 Kriteria Desain Tahap Kehidupan.....	34
Gambar 4. 14 Denah Lt. 1 Tahap Kehidupan	34
Gambar 4. 15 Denah Lt. 2 Tahap Kehidupan	35
Gambar 4. 16 Tampak Tahap Kehidupan	35
Gambar 4. 17 Potongan Tahap Kehidupan	36
Gambar 4. 18 Transformasi Massa Tahap Kehidupan.....	36
Gambar 4. 19 <i>Domain Transfer</i> Tahap Kematian	37
Gambar 4.20 Desain Tahap Kematian	37
Gambar 4.21 Hasil Desain Tahap Kematian.....	38
Gambar 4.22 Transformasi Massa Tahap Kemuliaan.....	38
Gambar 4.23 Hasil Desain Tahap Kematian.....	39
Gambar 4.24 Diagram Penyaluran Beban Sistem Struktur	39
Gambar 4.25 Struktur Tahap Kelahiran.....	40
Gambar 4.26 Struktur Tahap Kehidupan	40
Gambar 4.27 Peletakan Unit AC	41
Gambar 4.28 Skema Plumbing Air Bersih	42
Gambar 4.29 Skema Utilitas	42

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Pusat Komunitas.....	14
Tabel 2. 3 Sintetis Teori.....	16
Tabel 3. 1 Tools dan Fungsi.....	19
Tabel 4. 0 Analisa SWOT Site.....	22
Tabel 4.1 Program Ruang	25

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena anak muda yang mulai meninggalkan gereja telah menjadi kegelisahan nyata yang memerlukan perhatian serius dari Gereja. Melansir data dari Bilangan Research Center (*Handi Irawan D., Cemara A. Putra*, 2019), persentase remaja yang tidak rutin beribadah menunjukkan kenaikan angka yang mengkhawatirkan seiring bertambahnya usia. Pada rentang usia 15-18 tahun, jumlah remaja yang tidak rutin beribadah tercatat sebanyak 7,7%, angka ini kemudian melonjak menjadi 10,2% pada usia 19-22 tahun, dan mencapai 13,7% pada kelompok usia 23-25 tahun. Peningkatan konsisten yang hampir mencapai 100% ini mengindikasikan adanya krisis keterlibatan kaum muda dalam institusi Gereja.

Data BRC menyoroti satu faktor krusial: sebanyak 12,4% responden menilai bahwa bentuk ibadah saat ini sudah tidak menarik lagi bagi anak muda. Beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya hal ini, antara lain: kepura-puraan yang terjadi di dalam gereja, bentuk ibadah yang membosankan, dan juga banyaknya kegiatan diluar yang lebih menarik bagi mereka. Adapula faktor lain yang juga penting dan sangat mempengaruhi permasalahan ini, yaitu suasana gereja yang membuat anak muda tidak betah. Namun, jika institusi gereja mampu mengupayakan transformasi suasana (*atmosphere*) yang membuat kaum muda merasa diterima dan betah, ketertarikan mereka untuk kembali hadir dalam kegiatan gerejawi diyakini akan tumbuh kembali (Turner, 2019).

Dalam kaidah arsitektur, suasana bisa terbentuk dari suatu ruang lewat berbagai faktor pendukungnya. Pemahaman mengenai ruang ini memang banyak, seperti yang diungkapkan oleh Relph (1976) bahwa ruang tidak dapat didefinisikan dengan mudah. Namun sebenarnya ruang itu dapat dipahami apabila pengguna ruang itu dapat merasakan suatu pengalaman ketika menempatnya. Suasana ruang baru dapat memperoleh maknanya apabila dikaitkan secara relevan dengan kondisi manusia pemakai yang diinginkan (Hidjaz 2004). Sehingga dapat dikatakan bahwa suasana ruang terbentuk lewat respon stimulus indera manusia yang membentuk persepsi manusia terhadap karakter ruang. Pendekatan fenomenologi arsitektur adalah sebuah pendekatan yang memandang pengalaman manusia sebagai dasar utama dalam memahami dan merancang ruang. Dalam sudut pandang ini, arsitektur dilihat tidak hanya sebagai bentuk atau tampilan visual yang indah saja, tetapi sebagai pengalaman ruang yang dirasakan secara utuh oleh tubuh dan indera manusia. Pallasmaa (2018) menjelaskan bahwa pengalaman ruang terbentuk melalui keterlibatan inderawi yang bersifat menyeluruh, di mana penglihatan bekerja bersama dengan sensasi tubuh dan kondisi lingkungan.

Pada suatu ruang, kualitas suasana dipengaruhi oleh faktor fisik dan nonfisiknya, contohnya seperti penerangan, kualitas suara, bentuk dll. Batasan pada ruang tergambar melalui bentuk visual, dimensi, skala dan kualitas cahaya dan kualitas semuanya tergantung persepsi manusia terhadap batas-batas spasial (Francis DK 2008). Suasana (*atmospheres*) dapat tercipta ketika indera manusia bekerja sama, berpadu dalam merespon faktor ruang dan membentuk kesan yang utuh tentang suatu tempat. Dengan melibatkan seluruh indera, arsitek dapat merancang ruang yang sepenuhnya menenggelamkan pengguna, membuat pengalaman di dalamnya terasa lengkap dan tak terlupakan (Zumthor, 2006). Zumthor (2006) juga menjelaskan bahwa ada 9 poin utama pembentuk *atmosphere*. Poin-poin utama

tersebut adalah Tubuh Arsitektur *The Body of Architecture, Material Compatibility, The Sound of a Space, The Temperature of a Space, Surrounding Objects, Between Composure and Seduction, Tension Between Interior and Exterior, Level of Intimacy*, dan *The Light on Things*.

Pada bangunan ibadah, suasana yang diharapkan tentunya suasana yang dapat meningkatkan hubungan antara individu dengan Tuhan. Salah satu elemen yang dapat membangkitkan persepsi ini adalah kualitas cahaya yang dihadirkan lewat intervensi cahaya alami. Selain itu, keterikatan antara ruang, pengalaman, dan memori tubuh mampu menciptakan resonansi emosional yang jauh lebih mendalam di dalam arsitektur. Bagi umat Kristiani, narasi-narasi Alkitab merupakan fondasi tak terpisahkan dari pemahaman spiritual mereka, sehingga penyatuan narasi ke dalam arsitektur menjadi cara yang efektif untuk merangsang persepsi setiap individu yang memungkinkan individu untuk bisa merasakan serta memahami makna yang disampaikan dari narasi kedalam ruang.

Bilangan Research Center (BRC), sebanyak 59,7% generasi muda secara gamblang menyatakan bahwa Khotbah hari Minggu adalah hal yang paling bermanfaat bagi pertumbuhan spiritual mereka. Terlebih lagi, data menunjukkan fakta yang mengkhawatirkan: jemaat muda yang merasa khotbah tidak berguna atau tidak relevan dengan hidup mereka memiliki kecenderungan 6 kali lebih besar untuk meninggalkan institusi gereja. Narasi Rosario merupakan salah satu narasi kristiani yang memuat banyak kisah Alkitab. Narasi ini dapat berfungsi sebagai narasi utama dalam membentuk suasana arsitektur yang mencerminkan perjalanan kehidupan dari awal di dunia hingga mencapai kemuliaan. Berdasarkan data empiris Narasi rosario ini dianggap bisa menjawab permasalahan karena sejatinya rosario sendiri adalah sebuah doa yang dekat dengan semua kalangan termasuk anak muda. Narasi ini diterapkan dengan mengekspresikan setiap peristiwa secara simbolis melalui bentuk bangunan dan secara kronologis melalui penataan ruang. Persepsi dapat dirangsang dengan menciptakan suasana yang selaras dengan narasi tersebut, yang memungkinkan arsitektur bertransformasi menjadi medium yang memupuk pengalaman transenden (mendalam) bagi siapa saja yang melaluinya.

1.2 Rumusan Masalah Rancangan

1. Apa peran prinsip *Level Intimacy* dalam pembentukan atmosfer spiritual lewat narasi rosario dan cahaya?
2. Apa strategi pengaturan cahaya yang dapat mendukung atmosfer yang berbeda disetiap peristiwa narasi rosario berdasarjan prinsip *Light Of Things*?
3. Bagaimana bentuk massa yang dapat merepresentasikan peristiwa peristiwa rosario dan pemasukan cahaya alami dalam setiap peristiwanya?
4. Bagaimana penerapan prinsip *Material Contampibility* dalam menyusun komposisi material yang dapat meningkatkan atmosfer spiritual?

1.3 Tujuan Rancangan

1. Menjadikan Gereja Sebagai Alkitab Hidup untuk memberikan pengalaman spirit memanggil kembali minat anak muda
2. Menciptakan desain gereja yang memanfaatkan cahaya sebagai elemen sensoris untuk menciptakan pengalaman ruang yang bermakna dalam konteks spiritual yang mendukung interaksi sosial antar umat gereja.

3. Menerapkan pencahayaan yang mempengaruhi atmosfer ruang gereja untuk mendukung pengalaman emosional yang mendalam bagi penggunanya.
4. Menerapkan peran cahaya dalam desain gereja untuk menciptakan transisi harmonis antara ruang interior dan eksterior, menghubungkan ruang privat dan publik.

1.4 Batasan Masalah

Batasan dihadirkan untuk memfokuskan perancangan agar tidak melebar dan tetap terarah pada fokus utama pencapaian tujuan yang sudah ditetapkan. Ada 2 aspek batasan yang digunakan yaitu aspek teoritis dan aspek kontekstual

1. Arsitektural

Perancangan dilandasi oleh aspek fenomenologis menurut Juhani Pallasmaa yang terfokus pada aspek karakter sensory visual (cahaya) serta beberapa aspek pendukung atmosfer menurut (Zumthor, 2006) dengan tanpa menyinggung aspek fenomenologi lainnya. Selain itu, skala perancangan ini dibatasi pada tapak dan bangunan dengan luasan tertentu

2. Non Arsitektural

Perancangan ini hanya menyoroti interaksi dan pola perilaku manusia dalam konteks penggunaan ruang yang umum, tanpa membahas setiap kelompok spesifik secara mendalam. (konteks sosial budaya).

1.5 Manfaat dan Kriteria Rancangan

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Kontribusi Akademik

Memperkaya kajian di bidang arsitektur lewat penerapan teori Fenomenologi Pallasmaa pada sebuah desain perancangan dengan menyediakan pemahaman teoritis tentang teori tersebut, khususnya peran cahaya sebagai elemen sensoris dalam membentuk pengalaman ruang.

Adapun kontribusi akademis lain yang juga diharapkan ada pada penelitian ini, yaitu : Mengembangkan kerangka konseptual desain fenomenologis yang dapat dijadikan dasar bagi penelitian atau pengajaran arsitektur yang berfokus pada pengalaman ruang, bukan hanya visual atau fungsi teknis.

2. Kontribusi Praktis

Menyediakan ruang yang memperhatikan cahaya sebagai medium pengalaman, sehingga ruang tidak hanya estetis dan terkesan kosong, tetapi juga memberikan pengalamansensoris, emosional, dan sosial terutama melalui Cahaya dan didukung juga oleh bentuk, skala, material, dan sirkulasi.

Halaman Ini Sengaja Dikosongkan

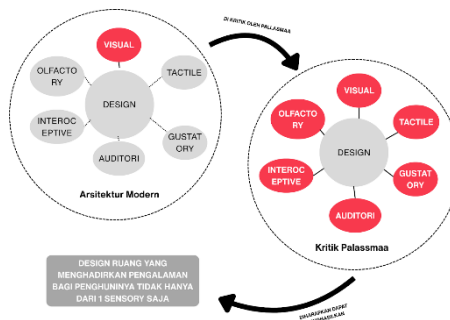
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Utama: Fenomenologi (Juhani Pallasmaa)

2.1.1 Definisi

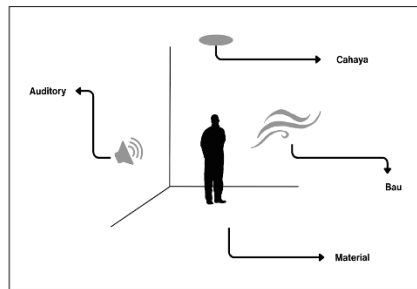
Fenomenologi arsitektur merupakan pendekatan yang berangkat dari pengalaman (fenomena) yang dialami manusia. Berbeda dengan pandangan fungsionalisme atau modernisme yang dikenal dengan prinsip menekankan efisiensi dan bentuk visual, fenomenologi lebih menempatkan pengalaman inderawi, emosi, dan memori dari pengguna sebagai elemen utama pembentuk ruang. Menurut Norberg-Schulz (1980), arsitektur seharusnya “*make existential foothold, a place for man in the world,*” yaitu menyediakan pijakan eksistensial yang menghubungkan manusia dengan dunianya. Dalam kerangka ini, penulis mengambil tokoh Juhani Pallasmaa yang dikenal juga lewat paradigma fenomenologi yang dicetuskannya.

Paradigma fenomenologi Pallasmaa muncul dari kritik Pallasmaa terhadap arsitektur modern yang lebih mementingkan visual saja. Dalam Bukunya yang berjudul *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, (Pallasmaa, 2012) mengkritik arsitektur modern yang cenderung mengalami krisis aspek sensorik karena sifatnya yang lebih didominasi oleh aspek indra penglihatan (ocularcentrism). Menurut Pallasmaa, arsitektur seharusnya menghadirkan pengalaman multisensoris, di mana seluruh indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan kinestetik) berkolaborasi membentuk pengalaman ruang. Pallasmaa (2012, hlm. 40) menegaskan bahwa “*Architecture is essentially an extension of nature into the man-made realm, providing the ground for perception and the horizon to experience and understand the world.*” Cahaya, tekstur, material, dan atmosfer merupakan elemen-elemen penting yang membangun kualitas eksistensial sebuah ruang.



Gambar 2.1 Diagram Berfikir Teori (Milik Penulis, 2025)

Pallasmaa memperkenalkan konsep *embodied experience*, yaitu gagasan bahwa pengalaman ruang tidak hanya ditangkap secara visual, tetapi juga dapat dialami dan dirasakan oleh tubuh secara menyeluruh. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hal ini, antara lain: ruang, aroma material kayu, gema suara, serta permainan cahaya yang berubah sepanjang hari. Semua faktor ini membentuk kesan mendalam yang tidak bisa diterjemahkan hanya pada aspek bentuk saja, melainkan juga pada aspek seperti psikologi sehingga ruang yang dirancang terkesan hidup dan dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi penggunanya.



Gambar 2.2 Diagram *Embodied Experience* (Data Pribadi, 2025)

2.1.2 Cahaya Sebagai Elemen Sensoris Dalam Arsitektur

Cahaya memiliki peran dasar dalam membentuk pengalaman ruang. *“Light and shadow, as well as darkness, are essential to the experience of architectural space; they give depth, mystery and life to the experience of place.”* (Pallasmaa, 2009, *The Thinking Hand*, h. 71) Selain fungsi dasarnya sebagai penerangan, cahaya juga berfungsi sebagai medium yang membentuk atmosfer (suasana), mengarahkan persepsi, dan mempengaruhi interaksi sosial. Pallasmaa (2012, hlm. 46) menulis bahwa *“The quality of light and shadow gives a building its soul and life.”* Hal ini membuktikan jika salah satu elemen fenomenologis yang menentukan makna ruang adalah cahaya.

Pandangan ini didukung penelitian oleh Veitch dan McColl (2001). Keduanya menemukan bahwa kualitas pencahayaan berpengaruh langsung terhadap kenyamanan, konsentrasi, dan persepsi makna ruang. Sementara itu, McCoy (2002) menekankan bahwa pencahayaan memiliki dampak emosional dan kognitif yang signifikan, misalnya dalam membentuk rasa tenang, fokus, atau bahkan keterhubungan sosial. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa cahaya dapat diartikan sebagai jembatan antara ruang fisik dan pengalaman manusia, yang mempertemukan aspek sensoris, emosional, dan sosial dalam sebuah desain arsitektur.

2.1.3 Integrasi Pencahayaan dan Fenomenologi Dalam Desain Arsitektur

Integrasi fenomenologi dan pencahayaan menekankan bahwa cahaya seharusnya diperlakukan bukan hanya sebagai aspek teknis atau estetis, tetapi sebagai elemen arsitektural non fisik yang dapat mewujudkan pengalaman ruang bagi penggunanya. Dalam kerangka fenomenologi Pallasmaa, cahaya dapat dipahami sebagai mediator antara pengalaman individu dan interaksi sosial.

Misalnya, cahaya dapat digunakan untuk menciptakan sebuah suasana yang mendukung refleksi personal, atau sebaliknya, menghadirkan keterbukaan yang mendorong terjadinya interaksi sosial. Di sisi lain, cahaya juga bisa berkolaborasi dengan elemen sensori lain seperti tekstur material, akustik ruang, dan aroma untuk menghasilkan pengalaman ruang yang multisensoris. Sebagaimana dikatakan Pallasmaa (2012), *“Every touching experience of architecture is multisensory; qualities of space, matter and scale are measured equally by the eye, ear, nose, skin, tongue, skeleton and muscle.”*

2.1.4 Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah suatu teknik pencahayaan dimana tujuan utama dari teknik pencahayaan ini adalah memasukan *daylight* dengan maksimal. „Pencahayaan alami merupakan metode penempatan jendela, *skylight*, serta bukaan lainnya, termasuk penggunaan permukaan reflektif agar cahaya matahari baik langsung maupun tidak langsung dapat digunakan untuk pencahayaan dalam ruangan yang optimal“ (Dinapradipta, 2024, hlm.17). Distribusi cahaya alami merupakan strategi menyebarkan cahaya alami secara merata ke seluruh ruangan. Adapun beberapa prinsip yang perlu diperhatikan antara lain Ukuran dan posisi jendela, dan Penggunaan permukaan yang memantulkan dan mentransmisikan cahaya (Philips, D. dalam Dinapradipta, 2024).

Ukuran dan posisi jendela adalah hal yang sudah pasti diperhatikan. Besar kecilnya ukuran jendela dan penempatan pada posisi yang sesuai akan mempengaruhi banyak tidaknya cahaya yang masuk. Jendela penuh pada satu dinding akan memberikan distribusi cahaya melebar, jendela meninggi memberikan distribusi cahaya yang jauh kedalam ruang, Jendela di sudut ruang mengurangi kontras cahaya, sehingga mengurangi kesilauan (Dinapradipta, 2024, hlm. 23). Cahaya yang masuk lewat ruangan tentunya akan menyinari bidang permukaan dalam ruangan tersebut. Pada prinsip penggunaan permukaan, jenis material dan jenis permukaan akan sangat berpengaruh pada intensitas penyebaran cahaya pada suatu ruang. Pada permukaan dengan material solid, cahaya akan di absorpsi dan direfleksikan; jika permukaan dengan material kaca, maka cahaya akan sebagian di transmisikan selain direfleksikan dan di absorpsi. (Dinapradipta, 2024, hlm. 25). RF (*Reflectance Factor*) adalah ukuran banyaknya refleksi yang jatuh pada permukaan. RF permukaan putih bernilai 0,85, sedangkan RF permukaan hitam berukuran 0,005, semakin kecil ukuran RF, maka semakin kecil pula daya penyebarannya, karena material dengan ukuran RF yang kecil akan langsung menyerap cahaya ketika ada cahaya yang mengenainya.

2.1.5 Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah sebuah sistem penerangan yang menggunakan alat bantu penerangan (lampu) dalam penerapannya. Sistem pencahayaan ini hadir untuk menggantikan fungsi dan kelemahan dari cahaya alami. “Cahaya alami memiliki keterbatasan karena seluruhnya diatur oleh alam, sedangkan cahaya buatan dapat dibentuk sesuai dengan karakter yang diinginkan, dapat diatur dan diarahkan, dapat disesuaikan, mudah dirubah dan dimodifikasi, serta memiliki 25 ragam variasi sumber cahaya dan bentuk sehingga kualitas desain dapat ditampilkan lebih optimal” (Mandala, 2008).

Pencahayaan buatan bisa membentuk kenyamanan visual dan kenyamanan Psiko-visual. Kenyamanan Visual adalah kondisi dimana seseorang merasa nyaman akibat rangsangan indra visualnya. Menurut Mandala (2008) Kenyamanan visual adalah suatu kondisi visual yang dirasakan nyaman secara fisik pada umumnya, dan secara visual oleh indera penglihatan khususnya. Kenyamanan Psiko-visual adalah kenyamanan yang dihasilkan akibat reaksi psikologis seseorang ketika merasakan kenyamanan visual. Dengan kata lain adalah kenyamanan visual dalam lingkup psikis, yang terjadi sebagai akibat dari timbulnya kenyamanan visual (Mandala, 2008). Kenyamanan dan ketidaknyamanan psiko-visual secara umum terdiri dari dua reaksi yaitu estetikal dan emosional yang sangat dipengaruhi oleh peranan dan warna dalam membentuk nuansa suasana pada suatu gubahan bentuk/ruang arsitektural (Sorcar, dalam Mandala, 2008). Reaksi estetika adalah reaksi yang timbul akibat hal yang terlihat seperti gelap/terang, perbedaan warna, dll. Sedangkan reaksi emosional adalah

reaksi yang timbul akibat hal yang tidak terlihat misalnya, kondisi membosankan, kondisi meriah, dll.

Dalam penerapannya, pencahayaan buatan memiliki beberapa teknik dan strategi. Dilihat dari fungsinya, Pencahayaan buatan memiliki 2 teknik antara lain: *Lighting Function* dan *Architectural Function*. *Lighting Function* (Fungsi Pencahayaan) merupakan pendekatan yang berlandaskan pada peran cahaya sebagai alat penerangan. Ada 3 cara pada teknik ini antara lain: Sistem Pencahayaan merata (*General Lighting*), Sistem Pencahayaan Terarah (*Localised Lighting*), dan Sistem Pencahayaan Setempat (*Local Lighting*) (Mandala, 2008).

Architectural lighting merupakan pendekatan yang cenderung pada aspek estetika (Mandala, 2008). Ada 6 cara pada teknik ini antara lain: *Ascent Lighting* yang digunakan untuk menampilkan atau menyoroti estetika atau aksentuasi sesuatu; *Effect Lighting* yang digunakan untuk menciptakan efek khusus yang menarik dengan permainan cahaya; *Decorative Lighting* yang selain sebagai fungsi penerangan, tools (lampu) juga berfungsi sebagai elemen dekoratif; *Architectural Lighting* yang juga bisa disebut *Structural Lighting* berfungsi menonjolkan detail detail pada bangunan arsitektural; *Kinetic lighting*, sama seperti namanya, dimana cahaya yang dihasilkan juga kinetik (bergerak), biasanya berasal dari lilin, dan api; *Mood Lighting* adalah sebuah system pengaturan pencahayaan buatan yang diatur sesuai dengan *mood* penggunaanya.. Beberapa jenis lampu dan armature yang digunakan pada pencahayaan buatan antara lain: *Ceiling Light*; *Pendant Light*; *Standing Lamp*; *Floor Lamp*; *Table Lamp*; *Wall Lamp*; *Spotlight*; *Strip Light*; *Candelier*.

2.2 Kajian Preseden

Preseden yang diambil dan dianalisis merupakan beberapa bangunan yang berhubungan erat/menerapkan teori yang sama pada proses desainnya. Beberapa Preseden yang dipilih adalah Therme Vals (Peter Zumthor, 1996), St. Ignatius Chapel (Steven Holl, 1997), Saynatsalo Town Hall (Alvar Aalto, 1952).

2.2.1 Therme Vals (Peter Zumthor, 1996)

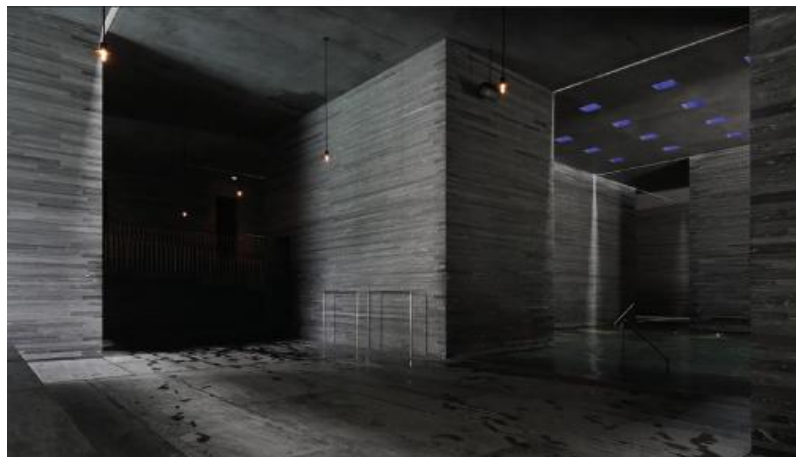
Therme Vals merupakan kompleks pemandian air panas yang dirancang oleh Peter Zumthor pada tahun 1996 di Vals, Swiss. Bangunan ini berada pada lereng pegunungan Alpen dan dirancang untuk menyatu dengan konteks alam sekitarnya, baik secara visual maupun pengalaman ruang. Melansir dari Archdaily (2009), Zumthor dalam proses merancang tidak memposisikan Therme Vals sebagai objek arsitektur yang dominan, melainkan sebagai ruang yang dialami secara perlahan melalui pergerakan tubuh, material, suara, dan cahaya. Konsep utama perancangan komplek Therme Vals berangkat dari gagasan bangunan sebagai bagian

dari lanskap batuan (architecture as stone). Secara visual, massa bangunan ini terlihat seakan-akan hasil dari pahatan gunung dengan batu kuarsit lokal Vals sebagai material utama.



Gambar 2.3 Therme Vals (*Archdaily*, 2009)

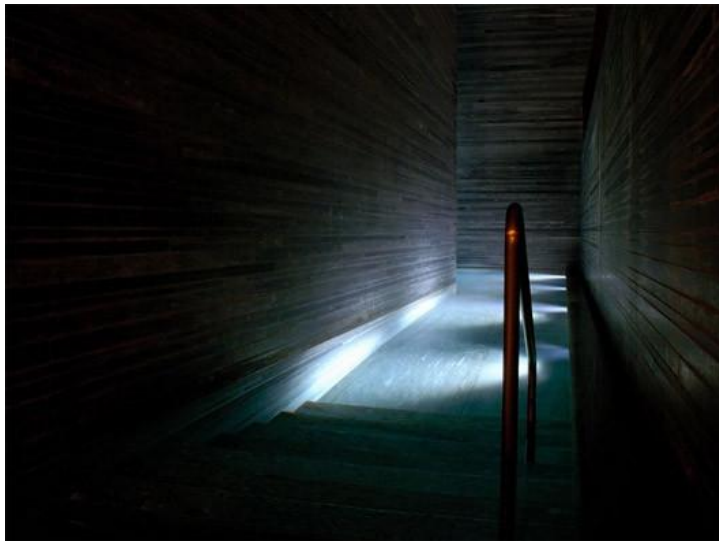
Material batu kuarsit lokal Vals ini diaplikasikan secara masif pada dinding, lantai, dan elemen struktur, sehingga membentuk kesan berat, padat, dan abadi. Melansir dari Archeyes (2021), penggunaan batu lokal tidak hanya memperkuat keterkaitan bangunan dengan konteks tempatnya, tetapi juga menciptakan pengalaman taktil yang kuat melalui tekstur, suhu permukaan, dan pantulan suara di dalam ruang. Pengalaman ruang dalam Therme Vals dirancang secara sekuensial dan bersifat introspektif. Ruang-ruang pemandian disusun dalam komposisi ruang-ruang kecil menyerupai gua yang saling terhubung, sehingga pengguna tidak langsung memahami keseluruhan bangunan dalam satu pandangan.



Gambar 2.4 Material Ruang Therme Vals (*Archdaily*, 2009)

Pengalaman ruang terbentuk melalui pergerakan tubuh yang lambat, perubahan suhu air, serta peralihan dari ruang yang gelap menuju ruang yang lebih terang. Pendekatan ini menegaskan arsitektur sebagai pengalaman inderawi, bukan sekadar bentuk visual (March Valencia, 2020).

Cahaya alami berperan penting dalam membentuk atmosfer ruang Therme Vals. Zumthor (2018) menghadirkan cahaya melalui bukaan bukaan terbatas pada atap dan celah antar massa batu, sehingga cahaya masuk secara terkontrol dan tidak merata. Cahaya digunakan untuk menekankan tekstur material batu, memperkuat kedalaman ruang, serta menciptakan suasana yang tenang dan kontemplatif. Melansir dari Archdaily (2021), Perubahan intensitas cahaya sepanjang hari turut mempengaruhi pengalaman ruang, menjadikan suasana pemandian selalu dinamis dan hidup. Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Zumthor mengenai atmosfer dalam arsitektur, di mana kualitas ruang dibentuk oleh interaksi antara material, cahaya, suara, dan skala ruang. Dalam Therme Vals, cahaya tidak berfungsi sekadar sebagai penerangan, melainkan sebagai elemen atmosferik yang memperdalam pengalaman emosional dan sensoris pengguna (Zumthor, 2018).

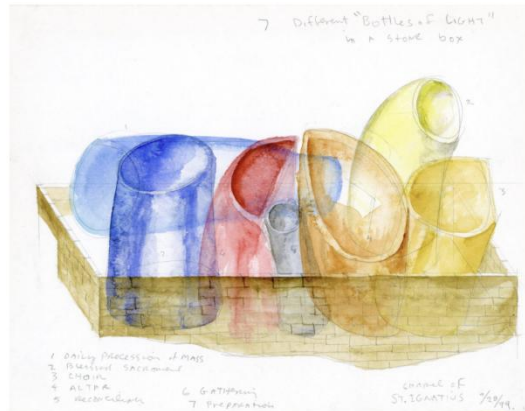


Gambar 2.5 *Lighting Therme Vals (Archdaily, 2009)*

2.2.2 St. Ignatius Chapel (Steven Holl, 1997)

St. Ignatius Chapel rancangan Steven Holl yang diselesaikan pada tahun 1997 di kampus Seattle University, Amerika Serikat merupakan salah satu bangunan ibadah umat katolik yang memiliki ketersamaan dengan proyek ini. Melansir dari ArchDaily (2011), bagi Holl kapel ini tidak dirancang semata sebagai ruang ibadah, melainkan sebagai ruang kontemplatif yang mengarahkan pengalaman spiritual melalui rangkaian ruang dan kualitas cahaya alami yang terus berubah. Dengan pendekatan tersebut, pengalaman berada di dalam kapel dipahami sebagai sebuah perjalanan batin, bukan sekadar aktivitas ritual.

Konsep utama perancangan St. Ignatius Chapel berangkat dari gagasan “seven bottles of light in a stone box”, di mana cahaya diperlakukan sebagai elemen arsitektural yang memiliki peran mandiri. Setiap “botol cahaya” menghadirkan karakter cahaya yang berbeda, baik dari arah datangnya, intensitas, maupun nuansa warna. Perbedaan ini membentuk pengalaman ruang yang berlapis dan tidak seragam, sekaligus menegaskan bahwa cahaya tidak hanya berfungsi sebagai alat penerangan, tetapi sebagai medium utama pembentuk makna, atmosfer, dan ekspresi ruang (Holl, 2011).



Gambar 2.6 Konsep St Ignatius Chapel (StevenHoll.com)



Gambar 2.7 St. Ignatius Chapel (StevenHoll.com)

Pengalaman ruang di dalam kapel dibangun secara sekuensial dan bersifat reflektif. Dari tampilan luar yang relatif tertutup dan masif, pengunjung diarahkan memasuki ruang ibadah yang secara bertahap diperkaya oleh kehadiran cahaya alami. Cahaya masuk melalui bukaan pada atap dan dinding dengan orientasi serta elevasi yang beragam sehingga menghasilkan variasi pencahayaan sepanjang hari. Perubahan cahaya tersebut menciptakan suasana ruang yang dinamis, sekaligus memperkuat pengalaman spiritual serta kesadaran akan berlalunya waktu (March Valencia, 2021).

Material dan warna interior St. Ignatius Chapel dirancang secara sadar untuk mendukung peran cahaya dalam bangunan. Permukaan ruang didominasi oleh warna netral dan tekstur halus memiliki fungsi sebagai medium refleksi yang memungkinkan cahaya menyebar secara lembut dan terasa lebih hadir, baik secara visual maupun emosional. Holl (2011) menekankan bahwa cahaya dan material harus bekerja secara bersamaan untuk menciptakan pengalaman ruang yang mendalam, di mana pengguna tidak hanya melihat ruang, tetapi juga merasakannya secara sensoris dan emosional. Dalam konteks arsitektur fenomenologis, St. Ignatius Chapel menunjukkan bagaimana cahaya dapat berfungsi sebagai penghubung antara ruang fisik dan pengalaman manusia. Cahaya diarahkan untuk membentuk suasana yang hening, reflektif, dan kontemplatif, sehingga mendukung fungsi spiritual bangunan serta memperkuat makna ruang bagi penggunaannya. Dalam konteks arsitektur fenomenologis, St. Ignatius Chapel menunjukkan

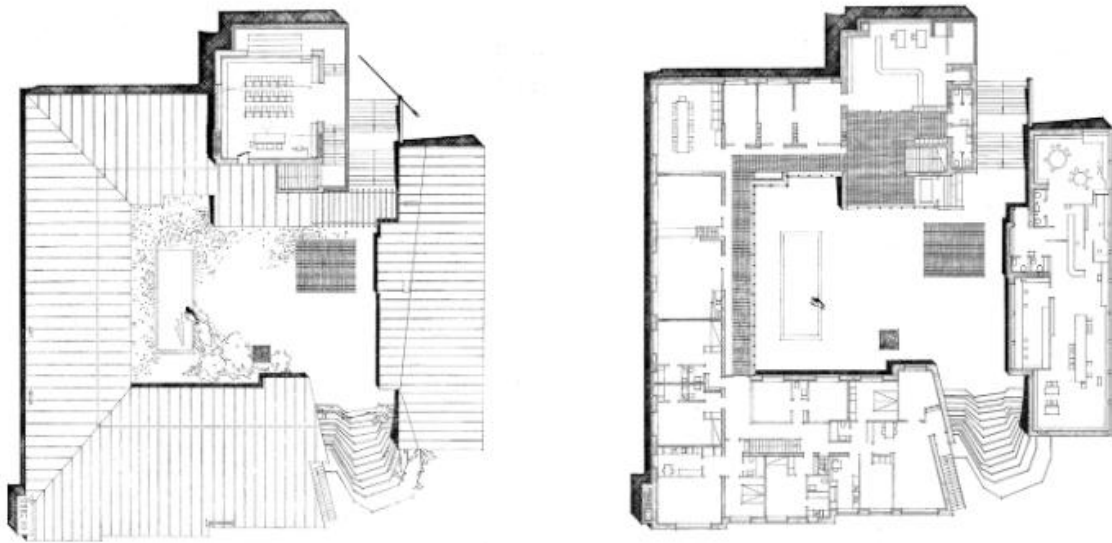
bagaimana cahaya dapat berfungsi sebagai penghubung antara ruang fisik dan pengalaman manusia. Cahaya diarahkan untuk membentuk suasana yang hening, reflektif, dan kontemplatif, sehingga mendukung fungsi spiritual bangunan serta memperkuat makna ruang bagi penggunanya.



Gambar 2.8 Interior St Ignatius Chapel (*StevenHoll.com*)

2.2.3 Saynatsalo Town Hall (Alvar Aalto, 1952)

Saynatsalo Town Hall merupakan kompleks balai kota yang dirancang oleh Alvar Aalto dan diselesaikan pada tahun 1952 di Saynatsalo, Finlandia. Proyek ini dikenal sebagai salah satu karya penting Aalto yang merepresentasikan pendekatan arsitektur yang humanistik dan kontekstual. Dalam bangunan ini, arsitektur publik tidak diposisikan sebagai monumen formal yang berjarak dengan penggunanya, melainkan sebagai ruang sipil yang membumi dan dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat. Melalui pendekatan tersebut, Saynatsalo Town Hall membangun hubungan yang erat antara ruang, manusia, dan lingkungan sekitarnya (ArchDaily, 2010). Konsep perancangan Saynatsalo Town Hall berangkat dari gagasan arsitektur sebagai ruang kolektif yang berorientasi pada manusia. Kompleks bangunan disusun mengelilingi sebuah halaman tengah (courtyard) yang berfungsi sebagai ruang transisi sekaligus ruang publik bersama. Courtyard ini menjadi pusat orientasi visual dan sosial, menciptakan suasana yang intim, terlindungi, dan mendorong terjadinya interaksi antar pengguna. Pendekatan ini mencerminkan pemikiran Aalto mengenai pentingnya skala manusia dalam bangunan publik, di mana arsitektur tidak mendominasi, tetapi justru mendukung aktivitas sosial dan kehidupan komunitas (ArchDaily, 2010).



Gambar 2.9 Layoutplan Saynatsalo Town Hall (Sumber: Archdaily, 2016)

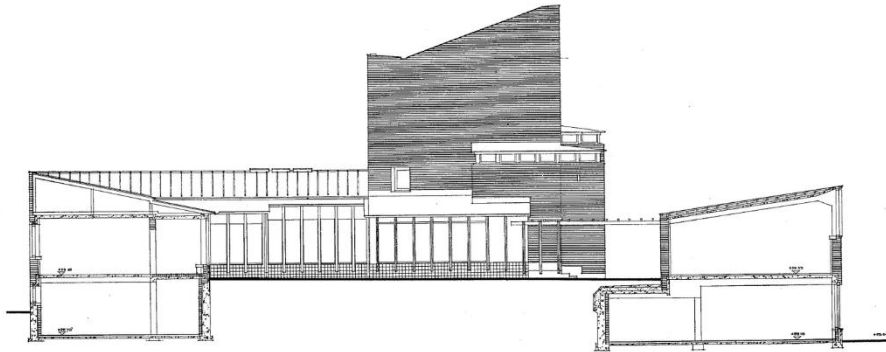
Material memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan pengalaman ruang di Saynatsalo Town Hall. Aalto menggunakan bata merah sebagai material utama yang diaplikasikan dengan detail yang tidak kaku dan bersifat taktil. Tekstur bata yang berpadu dengan elemen kayu dan material interior lainnya menghadirkan kesan hangat dan bersahaja, sekaligus memperkuat keterikatan emosional antara pengguna dan bangunan. Pendekatan ini menunjukkan perhatian Aalto terhadap kualitas inderawi material, di mana sentuhan, warna, dan tekstur menjadi bagian dari pengalaman arsitektur, bukan sekadar elemen konstruksi (Pallasmaa, 2012).



Gambar 2.10 Interior Saynatsalo Town Hall (Archdaily, 2016)

Cahaya alami diolah secara cermat untuk memperkuat kualitas ruang dan suasana bangunan. Bukaan-bukaan dirancang dengan proporsi dan orientasi yang beragam, sehingga cahaya masuk secara lembut dan terkendali. Di ruang dewan (council chamber), pencahayaan alami diatur untuk menciptakan suasana yang khidmat dan fokus, sesuai dengan fungsi ruang sebagai tempat pengambilan keputusan bersama. Cahaya di Saynatsalo Town Hall tidak bersifat dramatis, melainkan tenang dan stabil, sehingga mendukung suasana reflektif dan demokratis dalam ruang publik (ArchDaily, 2010).

Dalam konteks arsitektur fenomenologis, Saynatsalo Town Hall menunjukkan bagaimana arsitektur dapat membangun pengalaman ruang yang bermakna melalui pengolahan skala, material, dan cahaya yang peka terhadap manusia. Aalto menghadirkan bangunan publik yang tidak hanya berfungsi secara administratif, tetapi juga menumbuhkan rasa kebersamaan, keterikatan terhadap tempat, dan kenyamanan emosional. Oleh karena itu, Saynatsalo Town Hall dapat dipahami sebagai preseden penting dalam melihat arsitektur sebagai ruang pengalaman yang humanis dan berorientasi pada pengguna.



Gambar 2.11 Potongan (Archdaily, 2016)

2.2.4 Analisis Preseden Atmosfer

Tabel 2.1 Analisis Preseden Atmosphere

Aspek Yang Di Analisis	Masjid Agung Sheikh Zayed, Uni Emirat Arab	Bruder Klaus Field Chapel (Peter Zumthor, 2007),	Therme Vals (Peter Zumthor, 1996)	St. Ignatius Chapel (Steven Holl, 1997)
Bentuk	 Bentuk Organik	 Eksterior luar terlihat sebagai monolit batu/beton yang kaku, keras, dan sangat Namun, begitu kamu masuk ke dalamnya, ruangnya berbentuk melengkung organik,	 Bentuk pada <i>Therme Vals</i> ini mengikuti bentuk Kontur (Sesuai dengan konteks bangunan)	 Bentuk seperti konsep yang diusung yaitu 7 botol

		dengan tekstur kasar sisa bakaran kayu. Sintesis: Bentuk massa pejal terlihat kaku diluar, namun didalam tidak		
Cahaya	Cahaya langsung masuk hamper ke seluruh permukaan dinding dan atap, Hal ini membuat suasana cerah dan bersemangat dan menyegarkan (Asri, 2024)	 Cahaya Masuk Sedikit melalui celah.	 Cahaya alami yang masuk lewat celah celah memberikan Kesan didalam gua sama seperti Kesan yang ingin disampaikan Zumthor dalam perancangan bangunan ini	 Cahaya Warna warni berasal dari kaca warna warni (Seperti konsep yang diusung
Skala	Tinggi merepresentasikan keagungan	 Menyempit	 Skala intim dan proporsional, dibuat seakan akan <i>user</i> berada didalam goa	 Tinggi

Material	Kaca laminated	Kayu Bakar	Batu Alam	Permukaan ruang didominasi oleh warna netral dan tekstur halus memiliki fungsi sebagai medium refleksi yang memungkinkan cahaya menyebar secara lembut dan terasa lebih hadir, baik secara visual maupun emosional
Sirkulasi	Menuruun	Linear	Menurun	Linear

2.2.5 Sintesis Perancangan

Berdasarkan kajian teori fenomenologi arsitektur oleh Juhani Pallasmaa (2012), studi literatur mengenai peran cahaya dalam arsitektur (Holl, Pallasmaa, & Pérez-Gómez, 2007; Zumthor, 2006), serta analisis preseden (Alvar Aalto, Peter Zumthor, Steven Holl), dapat dibentuk sebuah kerangka sintesis yang menjadi dasar perancangan ini. Sintesis ini membantu menghubungkan teori dengan praktik, sekaligus menjadi pijakan untuk pengembangan strategi desain yang lebih terarah

Tabel 2.2 Tabel Sintesis Teori

Aspek	Konsep	Prinsip	Kriteria Desain
Sensoris	Cahaya sebagai medium fenomenologis	Integrasi multisensoris	Kombinasi cahaya, tekstur, suara untuk pengalaman ruang yang lebih kaya
Emosional	Cahaya membangun atmosfer dan makna	Atmosfer sebagai tujuan utama	Variasi intensitas/ arah cahaya untuk memunculkan suasana refleksif dan emosional
Sosial	Mediasi Interioritas dan eksterioritas	<i>Human Centered</i> , interaksi sosial tanpa dominasi	Pencahayaan mendukung interaksi komunal sekaligus memberi privasi personal
Temporal/ Dinamis	Transformasi cahaya sepanjang waktu	Ritme waktu sebagai elemen desain	Optimalisasi cahaya alami dan buatan (ruang berubah sesuai siang dan malam)
Materialitas	Cahaya dan Material autentiik	Material sebagai medium pengalaman sensoris	Pemilihan material yang responsif terhadap cahaya (beton, kaca, dll)

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Pendekatan dan Metodologi

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan **Concept Based Framework** (Plowright, 2014) sebagai kerangka utama, dengan pendekatan **Atmosphere** sebagai metode desain. Pendekatan ini bertujuan menciptakan pengalaman ruang melalui interaksi cahaya dan bayangan, mengacu pada pemikiran Peter Zumthor (2006) yang menekankan pentingnya atmosfer dalam desain sebagai “pendekatan praktis untuk menciptakan pengalaman ruang yang mendalam.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (induktif) untuk memahami pengalaman subjektif pengguna terhadap cahaya dan bayangan melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan temuan, desain dikembangkan secara deduktif dengan menerjemahkan konsep menjadi elemen konkret seperti pencahayaan, material, dan penataan ruang. Pendekatan epistemologis yang digunakan adalah **Emic**, fokus pada pengalaman internal pengguna, sejalan dengan teori Veitch dan McColl (2001) yang menyatakan bahwa “pencahayaan mempengaruhi persepsi dan kenyamanan ruang.” Proses desain dijelaskan melalui pendekatan “**Desainer sebagai Kotak Kaca**” (Jones, 1992), di mana desain dipahami secara transparan melalui simulasi pencahayaan, diagram, dan model untuk menggambarkan atmosfer spiritual yang diinginkan.

1. Atmosphere (Zumthor, 2006)

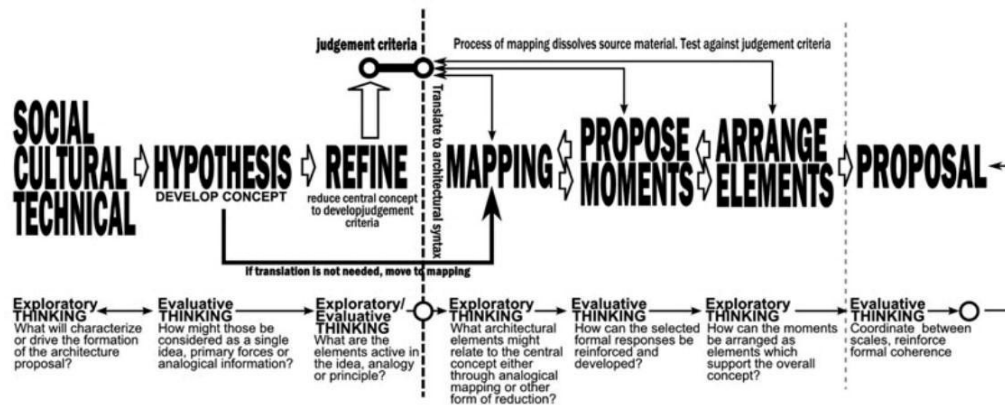
Atmosfer dalam cara pandang Peter Zumthor berfokus pada pengalaman fisik yang tercipta dari interaksi antara cahaya, material, dan skala ruang. Zumthor (2006) menjelaskan bahwa, “*Architecture is not just about making things, it is about creating the conditions for experience*” (Zumthor, 2006, p. 22). Atmosfer tidak hanya dipahami sebagai penataan fisik ruang, tetapi lebih pada bagaimana elemen-elemen ini berkolaborasi untuk menghasilkan pengalaman emosional yang terasa oleh pengguna ruang.

Zumthor lebih lanjut menjelaskan bahwa, “*The building is not just a space; it is the experience of space*” (Zumthor, 2006, p. 12). Dalam konteks perancangan gereja ini, cahaya dan bayangan menjadi dua elemen utama yang menciptakan pengalaman atmosfer yang mendalam. Dengan pencahayaan yang dirancang sedemikian rupa, bayangan akan menghidupkan ruang dengan menciptakan kedalaman dan misteri, sementara cahaya akan mengungkapkan bagian ruang yang memiliki makna spiritual.

Zumthor menekankan bahwa cahaya memiliki peran mendalam dalam membentuk pengalaman ruang, terutama dalam menciptakan suasana yang memperdalam perasaan dan penghayatan terhadap ruang (Zumthor, 2006). “*Light lets things be seen and touched by the eyes. It reveals what is present. It creates a mood.*” Peter Zumthor, *Atmospheres* (2006, p. 73). Oleh karena itu, atmosfer yang dibentuk dalam desain gereja ini harus menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman spiritual yang mendalam melalui interaksi cahaya dan bayangan. Menurut Zumthor, ada 9 aspek pembentuk atmosfer, yaitu: *The Body of Architecture, Material Compatibility, The Sound of a Space, The Temperature of a Space, Surrounding Objects, Between Composure and Seduction, Tension between Interior and Exterior, Levels of Intimacy, The Light on Things.*

1. Framework (*Concept-Based Framework*)

Concept Based Framework yang dikembangkan oleh Philip D. Plowright (2014) menjadi salah satu dari tiga kerangka utama dalam perancangan arsitektur. Dalam kerangka ini, desain dipahami sebagai proses kognitif yang berangkat dari ide besar (concept) yang kemudian dijadikan dasar bagi seluruh keputusan bentuk, ruang, dan pengalaman pengguna. Seperti yang dijelaskan Plowright, *“the concept establishes an intellectual position from which all other design decisions are derived”* (Plowright, 2014, p.83). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa konsep bukan sekadar inspirasi visual, tetapi merupakan kerangka epistemologis yang mengarahkan arah berpikir dan bertindak dalam proses merancang.



Gambar 3.1 Concept Based Framework (Plowright, 2014)

Dalam *Concept-Based Framework*, perancang *“begins with an intellectual structure, an idea, strategy, or position and organizes architectural form to express that structure”* (Plowright, 2014, p.85). Artinya, setiap keputusan desain harus memperkuat dan mengekspresikan konsep yang menjadi dasar perancangan. Proses desain ini melibatkan beberapa tahapan:

1. **Social, Cultural, Technical:** Desainer mengidentifikasi aspek sosial, budaya, dan teknis dari konteks tempat yang akan dirancang, serta kebutuhan pengguna dan pengaruh budaya serta faktor teknis terhadap desain.
2. **Hypothesis:** Merupakan proyeksi awal tentang bagaimana desain akan merespons kebutuhan pengguna dan konteks.
3. **Refine:** Hipotesis desain disempurnakan melalui analisis dan evaluasi lebih lanjut untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan sosial, budaya, teknis, dan fungsional.
4. **Mapping:** Memvisualisasikan hubungan antara konsep desain dan elemen-elemen konkret.
5. **Propose Moment:** Desainer mengusulkan momen-momen penting dalam ruang yang berkaitan dengan pengalaman pengguna, seperti interaksi cahaya dan bayangan.
6. **Arrange Elements:** Elemen ruang, seperti pencahayaan, material, dan penataan ruang, disusun untuk mendukung konsep atmosfer yang diinginkan.
7. **Proposal:** Mencakup desain yang menggabungkan seluruh elemen menjadi satu kesatuan yang koheren.

2. Objek Perancangan

Objek perancangan dalam rencana ini adalah sebuah gereja Katolik, yang berfungsi sebagai rumah ibadah umat Katolik, serta tempat ziarah dan ruang publik yang menjadi wadah bagi komunitas Katolik untuk mengadakan pertemuan guna pengembangan iman. Gereja ini dirancang untuk menciptakan pengalaman spiritual yang mendalam, dengan fokus utama pada penggunaan cahaya dan bayangan sebagai elemen utama dalam desain, yang akan

3.2 Bahan dan Peralatan yang Digunakan

Tabel 3.1 Tools dan Fungsi

Tools	Fungsi
Sketchup	Memvisualisasikan Ide 3d
Revit	Membuat visualisasi struktur dll.
D5 Render	Memvisualisasikan bentuk nyata
Figma	Memvisualisasikan Ide
Buku	Sumber Data
Jurnal	Sumber Data
Procreate	Memvisualisasikan Ide
IPad	Memvisualisasikan Ide
Laptop	Memvisualisasikan Ide
Microsoft Office	Menyusun Laporan
Google Drive	Backup Data

3.3 Urutan Pelaksanaan Rancangan

Proses perancangan diawali dengan mengidentifikasi permasalahan utama, yaitu menurunnya minat generasi muda untuk datang ke gereja. Permasalahan ini memunculkan pertanyaan mendasar dari penulis: mampukah arsitektur menarik kembali minat tersebut? Sebagai respons, muncul gagasan untuk menggunakan sesuatu yang masih relevan dan diminati oleh kelompok usia ini sebagai daya tarik utama. Berdasarkan data dari penelitian sebelumnya, disimpulkan bahwa ketertarikan generasi muda akan gereja masih berakar pada Alkitab. Hal ini memunculkan gagasan utama dalam perancangan, yakni menerjemahkan isi Alkitab ke dalam wujud arsitektur. Untuk mengimplementasikan gagasan tersebut, metode yang dinilai paling tepat oleh penulis adalah *narrative architecture*.

Dalam proses pengembangannya, upaya menerjemahkan keseluruhan isi Alkitab terbukti terlalu luas. Oleh karena itu, batasan perancangan difokuskan pada narasi Peristiwa Rosario. Pemilihan narasi ini dinilai sangat representatif karena rangkaian peristiwa tersebut telah merangkum intisari misteri karya keselamatan Allah dalam kehidupan manusia. Penerapan metode arsitektur naratif ini diawali dengan tahapan *linking*, yaitu menghubungkan narasi yang kemudian dilanjutkan dengan tahapan *structuring* melalui pengumpulan data dari berbagai

sumber, analisis tapak, serta studi preseden. Tahapan berikutnya adalah *framing*, di mana narasi dianalisis menggunakan metode *domain-to-domain transfer* untuk merumuskan kriteria-kriteria desain.

Kriteria awal yang dihasilkan kemudian dievaluasi (di-refine) secara spesifik untuk menentukan parameter desain yang paling relevan. Proses evaluasi ini berpedoman pada kriteria pendekatan Atmospheres (Zumthor, 2006). Kriteria desain disaring dengan mempertimbangkan lima aspek atmosfer dari Zumthor, yaitu: the body of architecture, levels of intimacy, material compatibility, between composure and seduction, serta elemen yang menjadi fokus utama dalam perancangan ini, yaitu Cahaya dengan prinsip the light on things. Melalui sintesis metode dan pendekatan tersebut, rancangan ini diharapkan mampu menghasilkan ruang yang memvisualisasikan kisah Alkitab. Dengan demikian, generasi muda dapat merasakan dan mengalami narasi spiritual tersebut secara langsung melalui pengalaman spasial.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

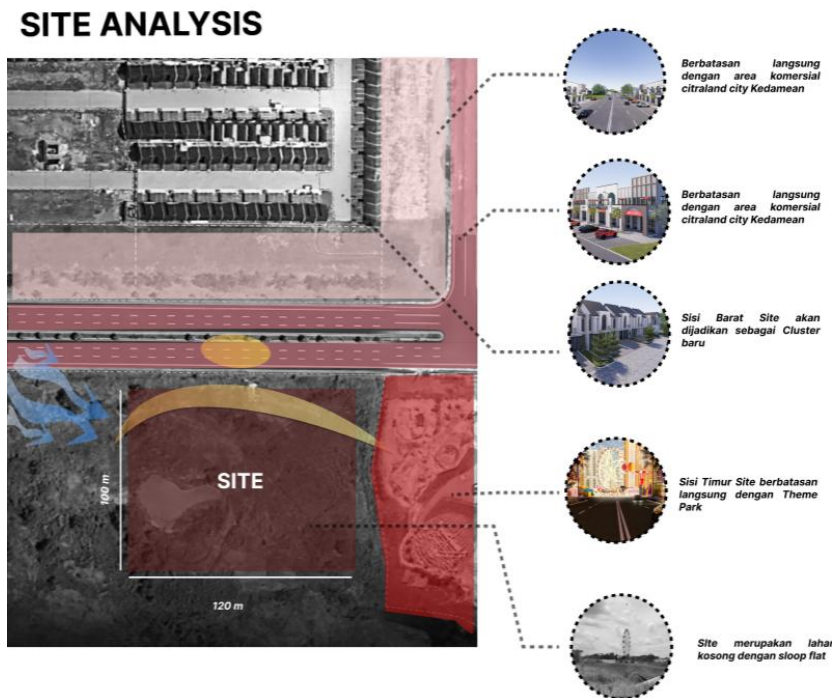
4.1 Hasil Rancangan

4.1.1 Deskripsi Tapak

Site berada dalam kawasan perumahan Citraland city Kedamean dengan luasan Site 12.000 m² dan orientasi menghadap ke utara. Site ini cukup menguntungkan karena berbatasan langsung dengan jalan utama perumahan, dan letaknya strategis sehingga mudah diakses oleh siapa saja.

Berikut ini peraturan daerah setempat yang mengatur berdirinya proyek:

1. KDB maksimal 60% (enam puluh persen)
2. KLB 2,4 (dua koma empat)
3. KDH minimal 10% (sepuluh persen)
4. RTH harus memenuhi syarat, di mana 20% ruang terbuka hijau publik dan 10% ruang terbuka hijau privat harus disediakan di kawasan yang dikembangkan.
(masalah tapak, Sintesis tapak).



Gambar 4.1 Analisa Site (Milik Penulis, 2026)

Dari analisa site didapatkan beberapa hal antara lain:

1. Site berada dikawasan komersial Citraland City Kedamean
2. Berbatasan Langsung dengan Cluster dan juga ThemePark
3. Site merupakan lahan kosong datar yang tidak memiliki slope

4.1.2 Analisa Site

Melalui analisis tapak, dapat diketahui apa saja kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang berkaitan dengan deskripsi tapak di subbab sebelumnya. Pada bagian ini, sebagaimana terlihat pada Tabel 4.1, setiap konteks yang ada di dalam tapak dapat menjadi Batasan (Kendala) sekaligus peluang dalam proses perancangan pengembangan

Tabel 4.0 Analisa SWOT Site

Aspek	Strength	Weakness	Oportunity	Threat
Tetangaan	Berada di <i>boulevard</i> utama memberikan eksposur visual yang sangat baik. Gereja memiliki kekuatan untuk menjadi <i>landmark</i> yang mudah dikenali oleh jemaat maupun masyarakat umum.	Tapak ini "terjepit" di antara dua kondisi ekstrem. Bangunan gereja harus didesain secara akustik untuk: • memblokir suara bising dari luar (theme park), sekaligus • menahan suara dari dalam (musik ibadah/paduan suara) agar tidak bocor ke tetangga di sisi barat (cluster). Ini akan memakan biaya dan ruang (misalnya kebutuhan dinding ganda).	Keberadaan ruko 2 lantai dan area komersial di dekat tapak adalah peluang besar. Karena jam sibuk gereja (umumnya Minggu pagi) sering kali berbeda dengan jam operasional maksimal ruko atau theme park (siang-malam), area komersial ini bisa dimanfaatkan sebagai kantong parkir tambahan (<i>overflow parking</i>) bagi jemaat.	Theme park yang berbatasan langsung merupakan sumber kebisingan konstan (suara wahana, musik, teriakan pengunjung). Ini adalah ancaman terbesar bagi kekhidmatan dan ketenangan jalannya ibadah di dalam gereja.
Jalan dan Sirkulasi	Akses dua arah dengan lebar sekitar 16 meter memberikan konektivitas yang baik bagi pejalan kaki maupun	Potensi terjadinya kemacetan lalu lintas pada jam aktif gereja akan menurunkan nilai aksesibilitas jika tidak direncanakan dengan baik	Terdapat peluang untuk merancang akses yang terhubung langsung dengan jalan	Site berada di jalan utama sehingga memiliki ancaman untuk terjadinya hal hal kejahatan

	kendaraan		utama karena site berada di boulevard utama perumahan	didalam site
Climate	Cuaca panas sepanjang tahun memungkinkan penerapan elemen-elemen arsitektur tropis, seperti penghawaan (ventilasi) dan peneduh (<i>shading</i>)	Suhu Tinggi dan curah hujan yang tinggi membuat tempat outdoor tidak nyaman digunakan saat tidak direncanakan dengan baik.	Peluang desain berkelanjutan	Tergangunya kenyamanan pengguna apabila sisten drainase dan peneduh tidak dimaksimalkan atau diterapkan dengan baik
Cahaya Matahari	<i>Sunpath</i> lebih condong kearah selatan sepanjang tahunnya, sehingga bisa memberikan cahaya alami yang maksimal karena tidak terhalang oleh apartemen (masterplan) yang akan dibangun pada bagian selatan site	Kesalahan dalam menentukan orientasi dan penataan massa dapat mengakibatkan tidak optimalnya penerimaan cahaya alami pada bangunan	Pemaksimalan Cahaya alami dengan strategi yang tepat	Dapat mengganggu kenyamanan thermal, dan paparan sinar yang berlebih akan mengganggu kenyamanan visual
Topografi	Site memiliki Kontur yang bisa dibidang cukup landai bisa memudahkan proses pengerjaan, karena hanya memerlukan sedikit perataan tanah dan tidak memerlukan alat berat yang bisa	Tidak menutup kemungkinan terjadinya banjir pada site, Ketiadaan perbedaan elevasi alami juga membuat tapak kurang memiliki hierarki spasial bawaan. Hal ini menuntut eksplorasi lebih pada desain gubahan massa untuk	Kondisi tapak yang landai sangat ideal untuk penerapan desain universal (<i>universal design</i>), memastikan aksesibilitas tanpa hambatan bagi	Kontur yang bisa dibidang datar membuat kurangnya variasi dalam perancangan lanskap. Selain itu Lahan datar yang luas sering kali memicu pembuatan perkerasan

	memangkas biaya lebih	menciptakan <i>focal point</i>	seluruh jemaat, termasuk lansia dan pengguna kursi roda, menuju area ibadah utama maupun ruang komunal."	masif untuk area parkir. Jika tidak diimbangi dengan pepohonan peneduh, hal ini akan memicu efek pulau panas (<i>urban heat island</i>) yang merusak kenyamanan termal di sekitar bangunan
Vegetasi	Site saat ini tidak memiliki vegetasi tertentu, pada site hanya terdapat rumput ilalang yang tinggi, hal ini memberikan kebebasan penuh dalam merancang tata lanskap tanpa kendala untuk mempertahankan pohon eksisting yang besar.	Ketiadaan pohon peneduh sama sekali membuat tapak terpapar sinar matahari secara langsung, sehingga berpotensi menciptakan suhu mikro yang panas dan silau di awal masa operasional bangunan karena harus menunggu waktu pohon tumbuh.	Kebebasan menentukan vegetasi baru sangat mendukung aspek keberlanjutan tapak dan bangunan, contohnya seperti pemilihan spesies pohon bersistem akar non-destruktif yang bisa untuk mencegah kerusakan pada struktur dan infrastruktur bangunan	membutuhkan waktu bertahun-tahun serta biaya lanskap awal yang tinggi untuk pengadaan pohon dewasa (<i>mature trees</i>) agar bangunan bisa langsung mendapatkan efek peneduh dan skala ruang yang optimal

4.1.3 Program Ruang

Program ruang ini didapatkan dari hasil wawancara dan pengalaman penulis selama berada di gereja

Tabel 4.1 Program Ruang

No.	Fasilitas [Facilities]	Luas Standar/Unit [Standard Area/unit]	No. Unit	Luas [Area (m ²)]
A	Bangunan [Building]			
1	Nave	500-600m2	1	622 m2
2	Panti Imam	-	1	138 m2
3	Ruang Pengakuan	-	1	4 m2
4	Sakristi	20-40 m2	1	20m2
5	Narthex	-	1	109
6	Kapel Adorasi	30-60 m2	1	100m2
7	Kapel	30-60 m2	1	60 m2
8	Ruang pertemuan	1,2-1,5 m2/ org	1	500 m2
9	Sekretariat	15-25 m2 per ruang kerja	1	225 m2
10	Grotto	-	1	61,45 m2
11	Perpustakaan	40-80 m2	1	70 m2
12	Cafetaria	1,2-1,5 nm2/org	1	400 m2
	Luas Total Bangunan [Total building area]			
B	Ruang Luas dan Lanskap [Outdoor facilities & landscape]			
1	Parking			
	Car	25 m2/ unit	100	2500 m2
	Motorcycle	1,5-2m2 per unit.	50	100 m2
	Bicycle			-
2	Utility buildings			
	Powerhouse	20-40 mk	1	25 m2
	Pump house	15-25 m2	1	-
3	Landscape			-
	Luas Total Ruang Luar [Total outdoor area]			4934.5 m2

Sumber: Neufert, 1998

ACTIVITY

Parishioners

Monday



Tuesday & Wednesday



Thursday



Friday



Saturday



Sunday



Gambar 4. 2 Aktivitas Harian Gereja (Milik Penulis, 2026)

4.1.4 Konsep Rancangan

Konsep rancangan massa pada perancangan ini didasarkan pada hasil analisa dari site yang telah dilakukan. Penataan massa merespon secara langsung apa yang ada pada site tertutup,ma dalam strategi pemasukan cahaya, berikut ini adalah beberapa hal yang di lakukan pada saat mengkonsep site.

1. GSB 4 m untuk merespon Building regulation dan dengan vegetasi pohon Trembesi untuk menghalau kebisingan dari Themepark, karena lahan juga berbatasan langsung dengan themepark
2. Pohon Trembesi Sangat efektif dalam meredam kebisingan karena memiliki kanopi yang lebar dan susunan daun yang sangat rapat.

3. Orientasi Altar membelakangi sisi timur untuk mendapatkan sinar sunrise di pagi hari yang menambah kesan atmosfer spiritual pada misa harian jam 6 pagi
4. Penataan Massa bangunan diperhitungkan demikian untuk bisa memaksimalkan cahaya matahari yang bergerak sedikit condong ke selatan, serta memperhatikan juga gangguan suara yang ada pada sekitar site
5. Bagian Sisi barat tidak terlalu banyak ditanami oleh pepohonan untuk memaksimalkan cahaya sore hari, dan karena juga bagian sisi ini berbatasan langsung dengan cluster bagian belakang jadi dirasa tidak terlalu noise.
- 6.

Konsep desain utama bangunan ini adalah menerjemahkan narasi rosario kedalam sebuah pengalaman spasial dalam sebuah komplek gereja katolik. Fokus utama desain ini ada pada 5 kriteria perancangan yaitu: Cahaya, Bentuk, Material, Skala, dan Sirkulasi yang di realisasikan lewat konfigurasi spasial. Narasi peristiwa rosario ini dibagi menjadi 4 tahapan utama dalam penerapannya yang bisa dilihat pada gambar 4.3



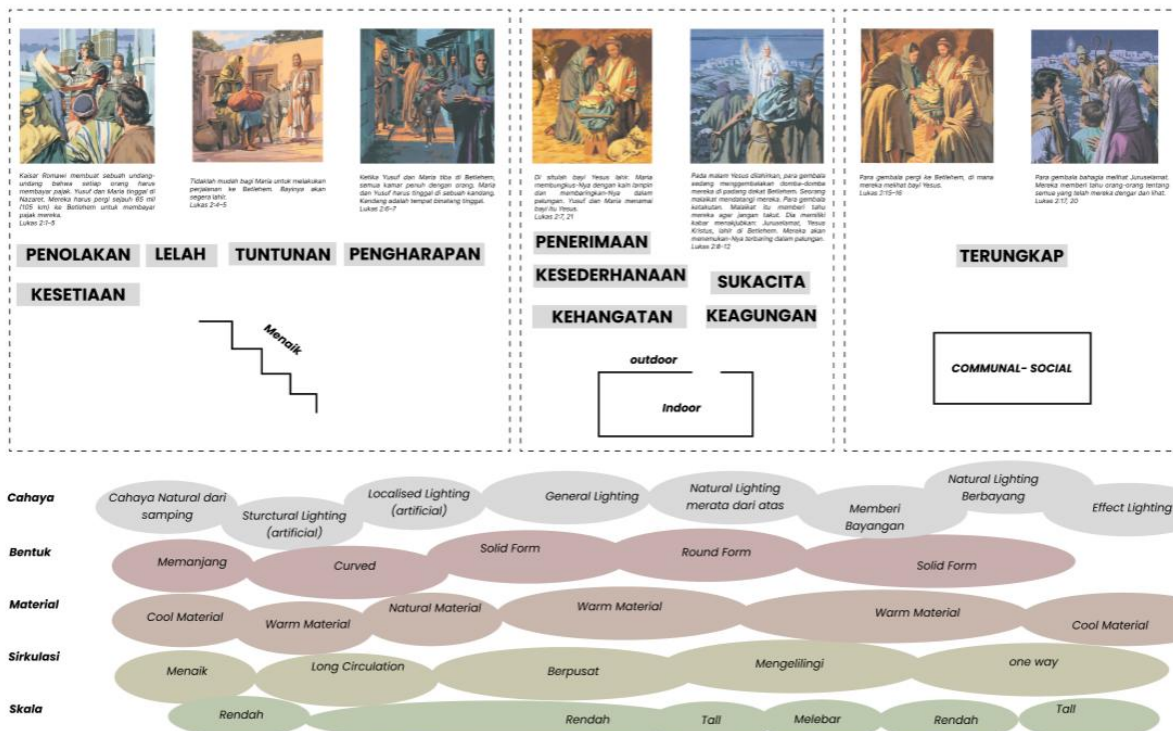
Gambar 4.3 Pembagian Narasi (Dokumen Penulis, 2026)

Setiap tahapan ruang akan membawa narasi yang spesifik, disesuaikan dengan atmosfer dan emosi yang ingin dicapai. Pada tahap kelahiran, rancangan difokuskan untuk merepresentasikan awal mula kehidupan Sang Juruselamat. Sebagai titik awal perjalanan, fase ini berfungsi memfasilitasi transisi batin serta menumbuhkan rasa pengharapan jemaat, merefleksikan makna spiritual dari peristiwa tersebut. Berbeda dengan tahap kelahiran, pada tahap kehidupan, rancangan difokuskan untuk menekankan Juruselamat dalam kehidupannya sering berhubungan dengan banyak orang untuk menyebarkan Kerajaan Allah. Pada tahap Kematian, rancangan difokuskan untuk merepresentasikan puncak penderitaan Sang Juruselamat. Selanjutnya, pada tahap Kemuliaan, ruang dirancang sebagai konklusi narasi di mana Sang Juruselamat mencapai kepenuhan kemuliaan-Nya

4.1.5 Konsep Tahap Kelahiran

Konsep utama pada tahap kelahiran ini merepresentasikan kisah kelahiran Yesus. Narasi spasial dimulai dari perjalanan jauh yang dilakukan Maria dan Yusuf dari Galilea menuju Betlehem, yang dirancang untuk membangun emosi awal pengunjung. Selanjutnya, narasi menceritakan rentetan penolakan penginapan saat mereka hendak beristirahat, hingga akhirnya hanya ada satu tempat yang bersedia menerima mereka. Sekuens ruang kemudian berlanjut pada peristiwa kelahiran Yesus di dalam kandang, dan ditutup dengan penyampaian kabar sukacita kelahiran Sang Juruselamat kepada para gembala di padang. Untuk spatial configuration bisa dilihat pada gambar 4.4

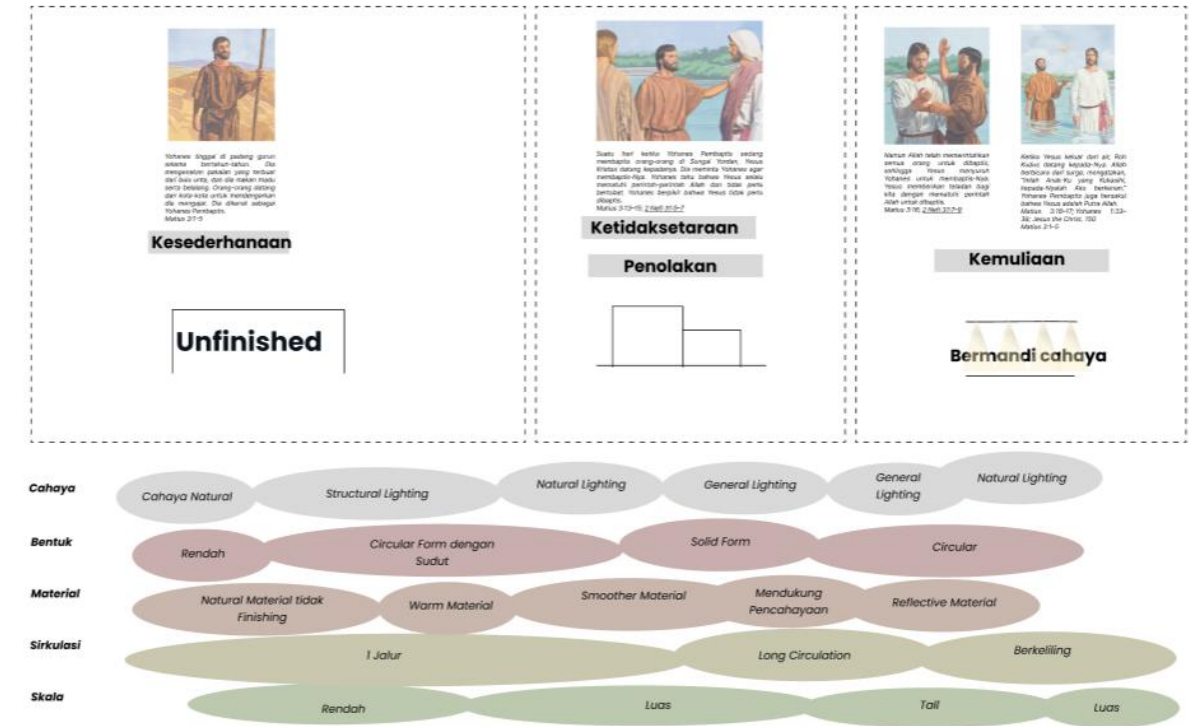
KELAHIRAN CONCEPT



Gambar 4.4 Konsep Kelahiran (Dokumen Penulis, 2026)

4.1.6 Konsep Tahap Kehidupan

Konsep pada tahap kehidupan ini merupakan transformasi arsitektural dari narasi pembaptisan Yesus. Narasi spasial pada tahap ini diawali dengan representasi kehidupan Yohanes Pembaptis. Alur kemudian berlanjut pada narasi perjalanan Yesus menuju Sungai Yordan, yang turut menyertakan momen penolakan oleh Yohanes Pembaptis karena merasa tidak layak. Sekuens ini memuncak pada peristiwa pembaptisan Yesus, yang direpresentasikan dengan terbukanya langit dan turunnya Roh Tuhan sebagai penanda kemuliaan.



Gambar 4.5 Konsep Kehidupan (Dokumen Penulis, 2026)

4.1.7 Konsep Tahap Kematian

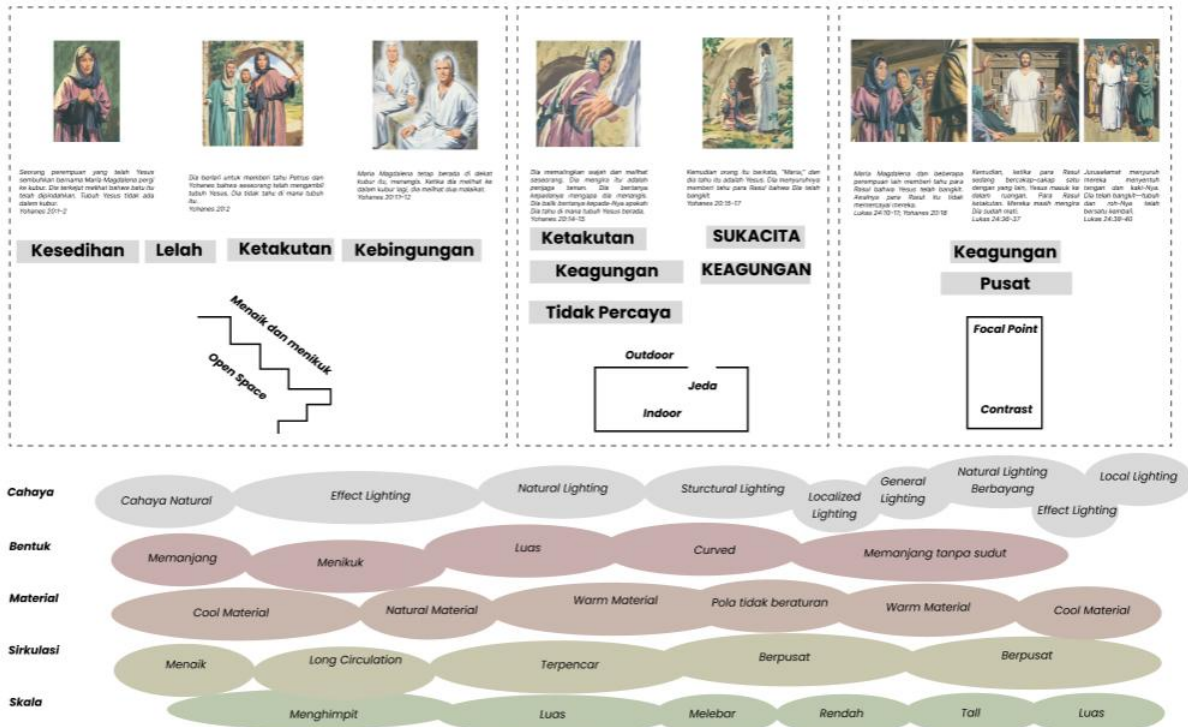
Konsep utama pada tahap ini Adalah terjemahan dari narasi kematian Yesus. Emosi yang akan dibawa dan dihadirkan Adalah emosi yang menekan, menerima, kelelahan, dan juga kematian yang tidak ada batas serta cinta kasih. Semua emosi ini diterjemahkan lewat *tools domain to domain transfer*. Berbeda dengan tahap-tahap yang lain, pada tahap kematian ini semua hasil pada domain to domain transfer digunakan dan diterapkan sebagai desain kriteria.

4.1.8 Konsep Tahap Kemuliaan

Konsep utama pada tahap ini merupakan terjemahan dari narasi Kebangkitan Yesus. Konsep tersebut diaplikasikan pada tata ruang bangunan utama gereja, yang terdiri dari Narthex, Nave, dan Sanctuary. Narasi ruang dimulai dari perjalanan Maria Magdalena saat mengunjungi makam Yesus pada hari ketiga setelah kematian-Nya. Narasi kemudian berlanjut pada momen ketika Maria Magdalena terkejut melihat kubur Yesus yang telah terbuka dan kosong. Pada area ini, suasana ruang dirancang untuk merepresentasikan emosi kebingungan dan rasa takut yang dialami Maria Magdalena.

Setelah melewati pengalaman ruang tersebut, pengunjung dibawa menuju area bersuasana sukacita, yang sekaligus memancarkan rasa gentar, ketidakpercayaan, dan ketakjuban akan keagungan Tuhan. Ruang ini merepresentasikan narasi penampakan Yesus kepada Maria Magdalena. Pada puncaknya di tahap kemuliaan ini, ruang menyajikan pengalaman emosional yang melambangkan keagungan serta menjadi pusat spiritual dari keseluruhan bangunan.

KEMULIAAN^{CONCEPT}



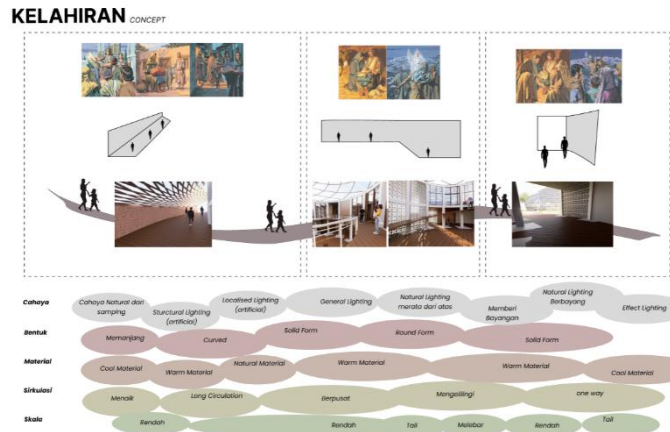
Gambar 4.6 Konsep Tahap kemuliaan (Dokumen Penulis, 2026)

4.2 Pembahasan

Pada subbab ini akan membahas hasil dari proses desain perancangan berdasarkan teori Fenomenologi (Pallasma, 2012) dan atmosfer (Zumthor, 2006). Hasil desain merupakan eksplorasi dari bagaimana narasi rosario diterjemahkan dalam bentuk arsitektur dengan metode *Narrative Architecture*. Semua Keputusan desain dianalisa dan disesuaikan dengan tujuan utama dari perancangan ini seperti yang dicantumkan pada Bab 1 subbab 1.3.

4.2.1 Tahap Kelahiran

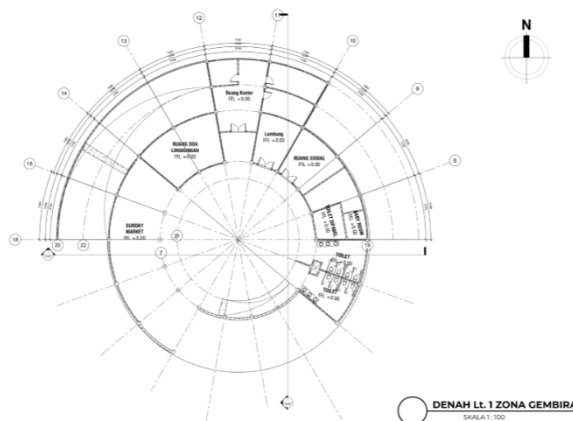
Narasi awal pada perancangan ini menceritakan tentang perjalanan jauh Maria dan Yusuf dari Galilea menuju Bethlehem yang direpresentasikan lewat jalu ramp Panjang yang menaik dengan. Pada perjalanan ini, Yusuf dan Maria digambarkan tetap setia pada perjalanan karena mereka tau segala yang terjadi pada mereka adalah rencana Tuhan, dan mereka percaya bahwa Tuhan selalu menuntun jalan mereka. Hal ini digambarkan lewat Cahaya yang Masuk dari Samping Atas yang seolah olah menuntun pengunjung untuk memasuki awal peziarahan. Pada Narasi ini juga tampak bahwa Yusuf Tetap setia pada takdirnya, walaupun mereka mengalami banyak penolakan, Hal ini diterjemahkan dengan bentuk penolakan berupa curved wall dengan cool material pada sisi bangunan utama, namun masih ada kehangatan yang tersampaikan lewat warm material pada sisi dinding Lorong. Untuk strategi pencahayaan pada malam hari sendiri, dibagian Lorong entrance ini menggunakan strategi structural lighting dan localised lighting dengan lampu artificial yang tersembunyi dibalik plafon untuk menambah Kesan hangat dan dramatis pada lorong ini



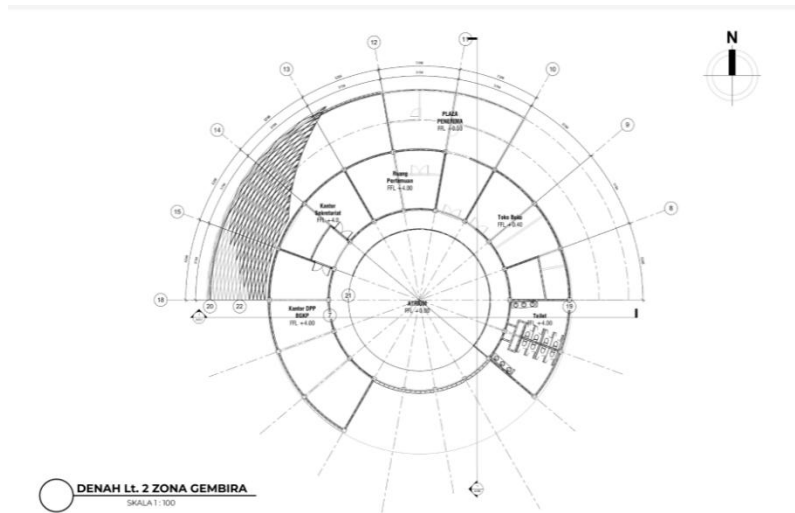
Gambar 4.7 Tahap Kelahiran (Dokumen Penulis, 2026)

Perjalanan ruang kemudian dilanjutkan dengan narasi kelahiran Yesus dan kabar sukacita, Pada narasi ini diperlihatkan Kelahiran Yesus ditempat sederhana dengan representasi ceiling yang rendah, namun kondisi ruang pada saat itu juga berubah dengan skala yang lebih tinggi pada area komunal dilantai dasar dengan representasi kabar sukacita akan Keagungan Tuhan sudah sampai di Bumi. Setelah dari tahap ini, pengalaman ruang berganti pada tahap akhir di tahap kelahiran ini yaitu narasi datangnya Gembala dan penyebaran kabar akan kehadiran Juruselamat. Narasi ini diterjemahkan lewat jalur ruang komunal di bagian tengah dengan pencahayaan berbayang yang dihasilkan dari penggunaan roaster pada salah satu sisi dinding bangunan. Cahaya yang berbayang ini menarasikan kondisi malam hari Ketika Gembala berjaga dipadang dengan langit yang bertaburkan Bintang diatasnya.

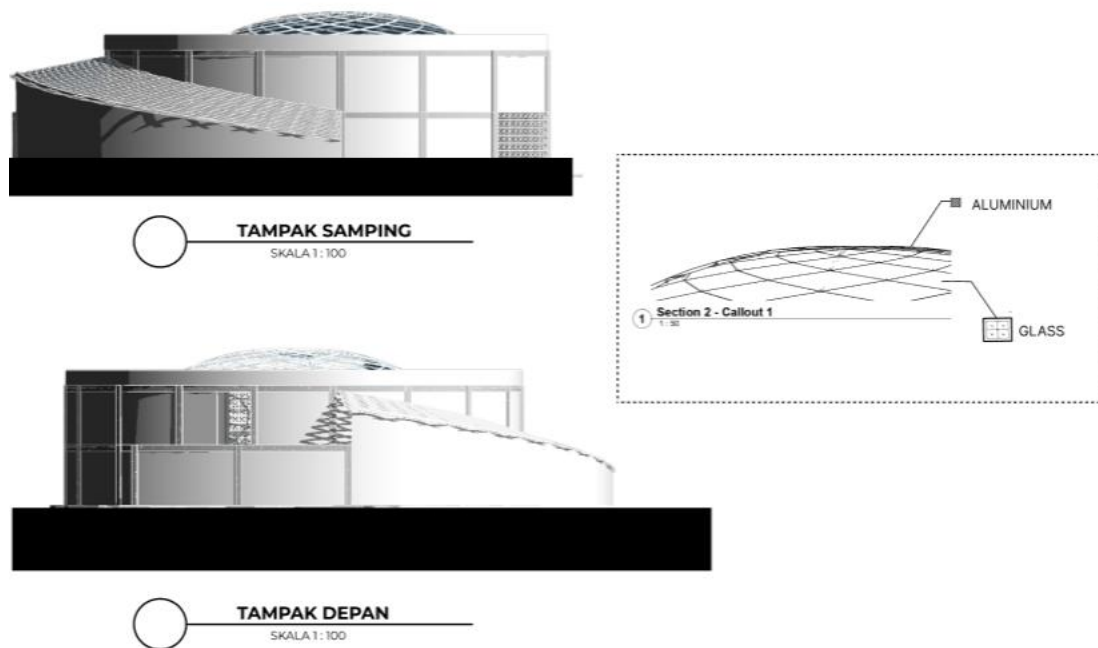
Pada Tahap ini program ruang yang diterapkan adalah program ruang dengan sifat Publik yang mana banyak melibatkan individu pada aktivitas didalamnya. Alasan utamanya adalah karena pada zona ini banyak menarasikan akan sukacita yang dialami oleh banyak orang



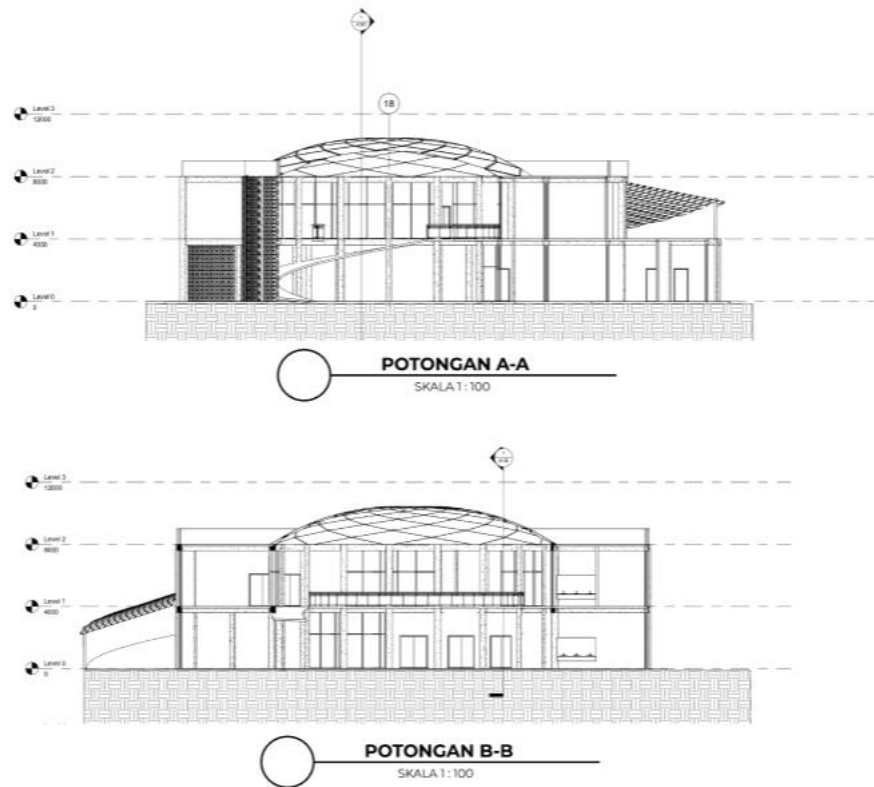
Gambar 4.8 Denah Tahap Kelahiran (Sumber: Dokumen Penulis, 2026)



Gambar 4.9 Denah Tahap Kelahiran (Dokumen Penulis, 2026)

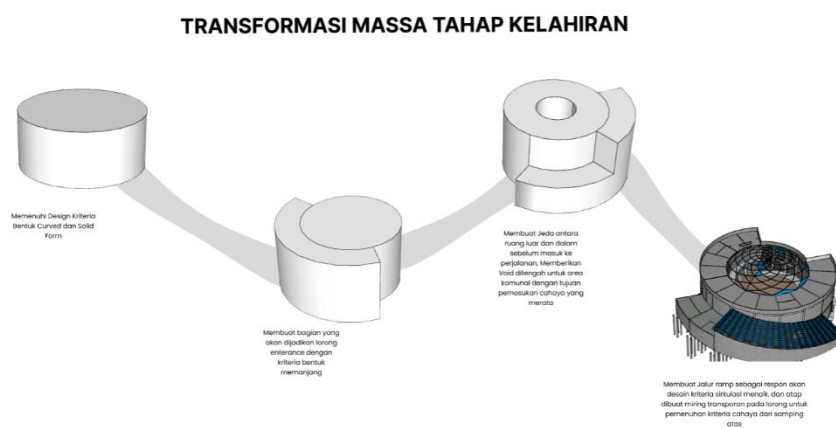


Gambar 4.10 Tampak Tahap Kelahiran (Dokumen Penulis, 2026)



Gambar 4.11 Potongan Tahap Kelahiran (Dokumen Penulis, 2026)

Transformasi bentuk massa adalah hasil dari iterasi akan kriteria desain yang sudah didapatkan, Hasil iterasi dari gubahan massa bisa dilihat pada gambar 4.2.6

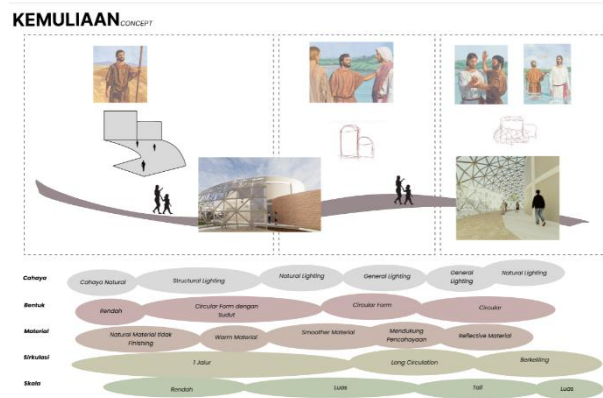


Gambar 4.12 Transformasi Massa Tahap Kelahiran (Dokumen Penulis, 2026)

4.2.2 Tahap Kehidupan

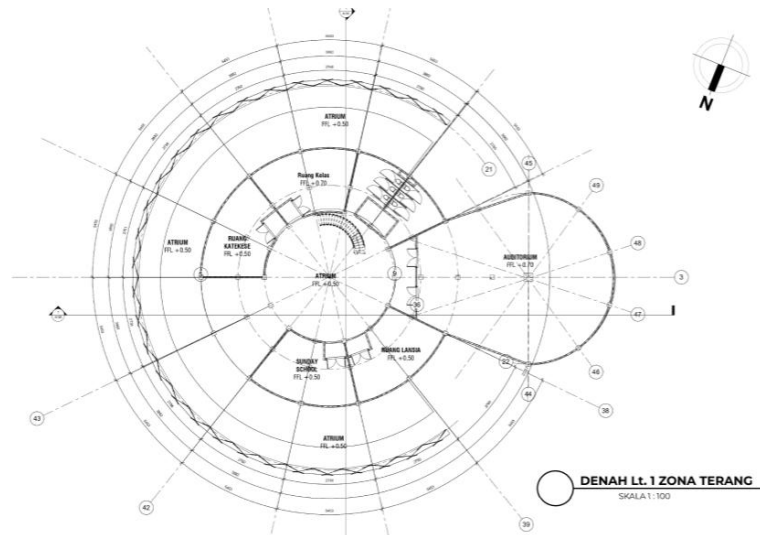
Narasi Awal perjalanan ini menarasikan mengenai sosok Yohanes Pembaptis dan datangnya Yesus ke Sungai Yordan untuk dibabtis. Narasi ini direpresentasikan lewat Bentuk

yang rendah, *circular* dengan sudut karena Yohanes tidak sama seperti Yesus yang tiada batas yang dinarasikan lewat bentuk *Circular Form* utuh. Narasi kemudian berlanjut pada tahap dimana Yesus menerima pembaptisanNya dan Roh Kudus turun atas diriNya, Narasi ini direpresentasikan lewat bukaan besar pada atrium yang memunculkan narasi bermandikan cahaya bagi setiap pengunjung yang datang didalamnya.

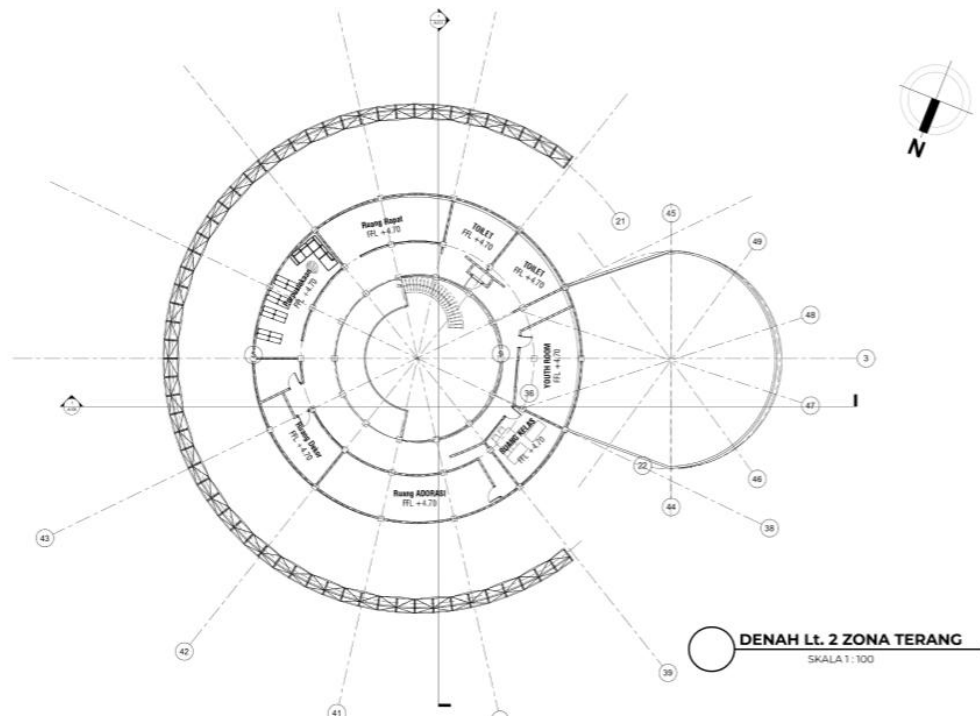


Gambar 4.13 Kriteria Desain Tahap Kehidupan (Dokumen Penulis, 2026)

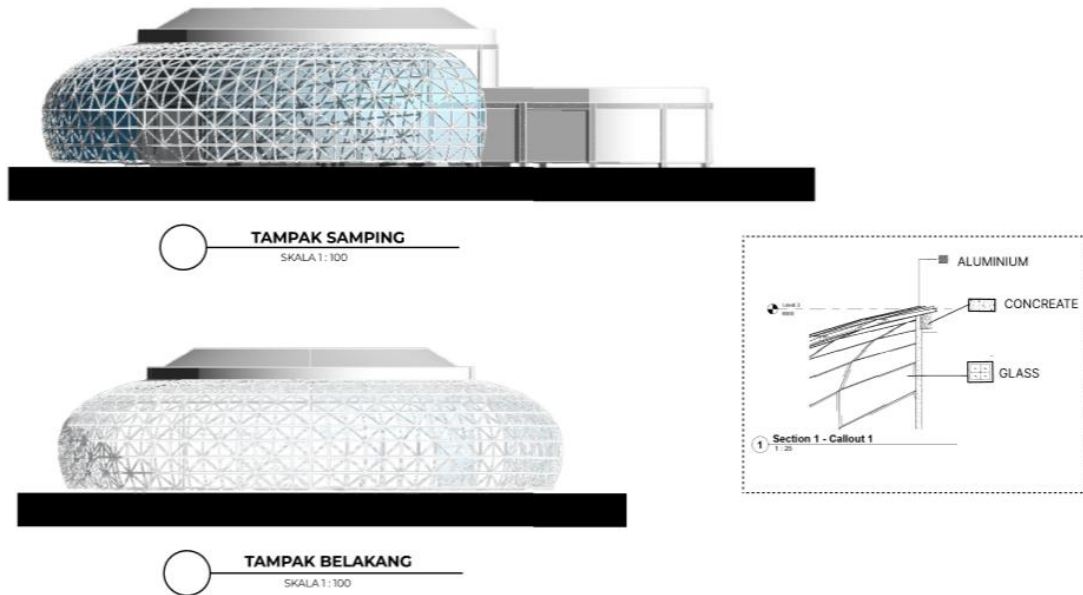
Program ruang yang ada pada tahap ini lebih ke arah program ruang yang bersifat namun tetap memiliki privasi. Program ruang pada tahap ini antara lain: Kapel Adorasi, Ruang Kelas Katekese, Ruang Lansia, *Youth Room*, Perpustakaan, Sekolah Minggu, dan Auditorium. Untuk Program ruang ini bisa dilihat pada gambar 4.2.8 dan 4.2.9



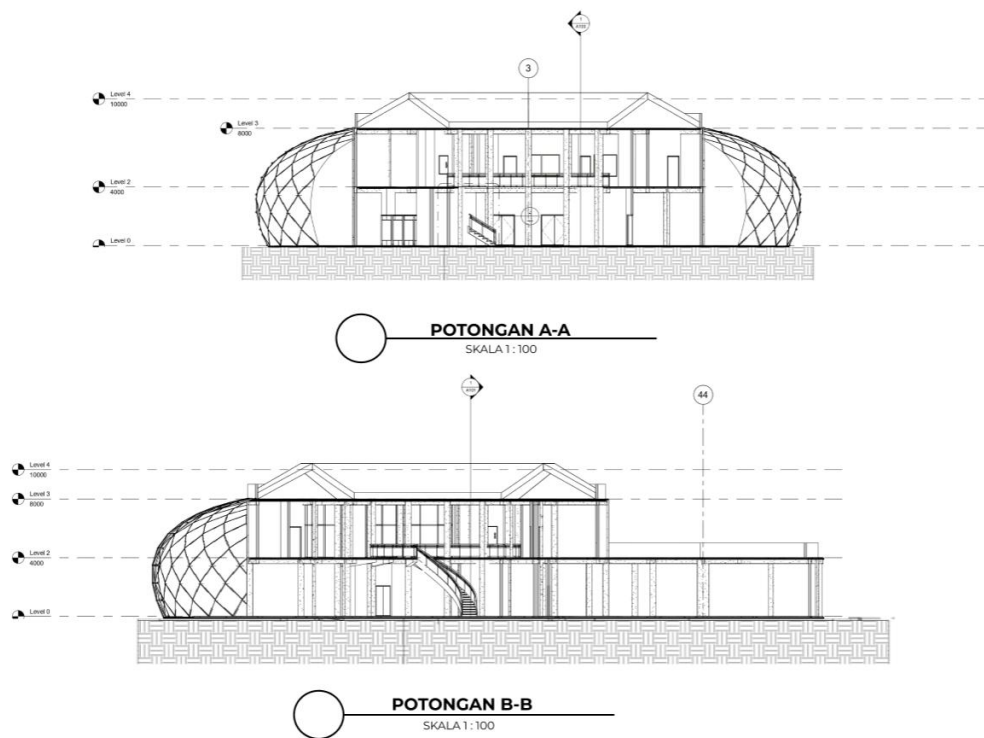
Gambar 4.14 Denah Lt. 1 Tahap Kehidupan (Dokumen Penulis, 2026)



Gambar 4.15 Denah Lt.2 Tahap Kehidupan (Dokumen Penulis, 2026)

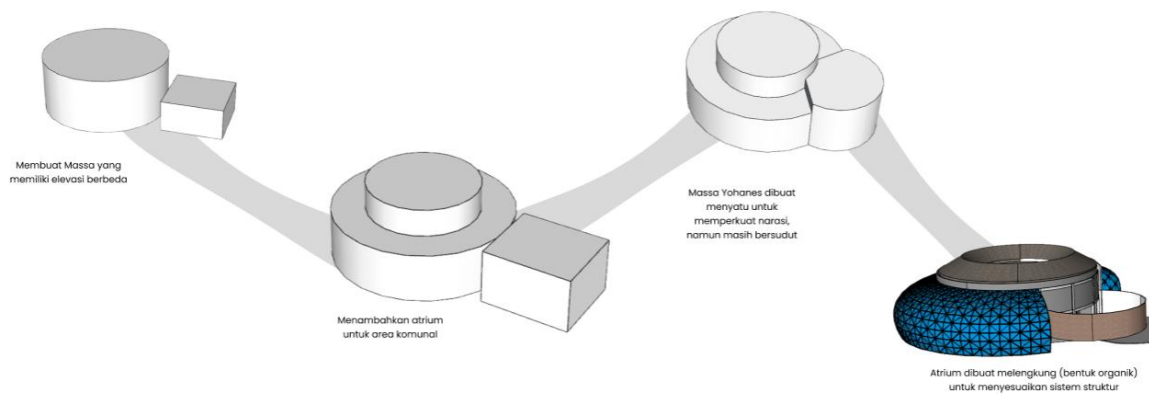


Gambar 4.16 Tampak Tahap Kehidupan (Dokumen Penulis, 2026)



Gambar 4.17 Potongan Tahap Kehidupan (Dokumen Penulis, 2026)

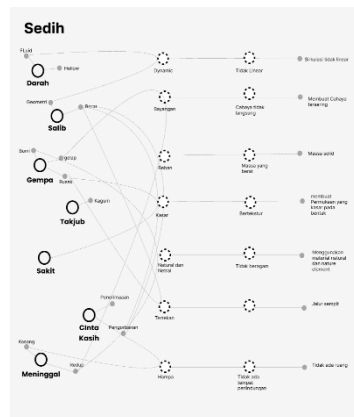
TRANSFORMASI MASSA TAHAP KEHIDUPAN



Gambar 4.18 Transformasi Massa Tahap Kehidupan (Dokumen Penulis, 2026)

4.2.3 Tahap Kematian

Pada Tahap Kematian Narasi berfokus pada Kematian dan derita yang dihadapi oleh Yesus. Pada Tahap ini desain kriteria adalah full dari hasil domain to domain tanpa penyaringan. Domain to domain tahap kematian ini bisa dilihat pada gambar 4.4. Pada penerapannya, Narasi Kematian Yesus ini digambarkan lewat perjalanan panjang Yesus dan kelelahan yang dialami yang direpresentasikan lewat jalur berliku dan panjang dengan 14 pemberhentian jalan salib. Material sendiri dipilih material bertekstur kasar untuk menggambarkan luka dan tekanan yang dialami Yesus. Cahaya pada tahap ini sendiri dibuat redup dan tersaring lewat pepohonan rindang yang membuat seakan suasana menekan pengunjung. Hasil desain dari tahap ini dapat dilihat pada gambar 4.5



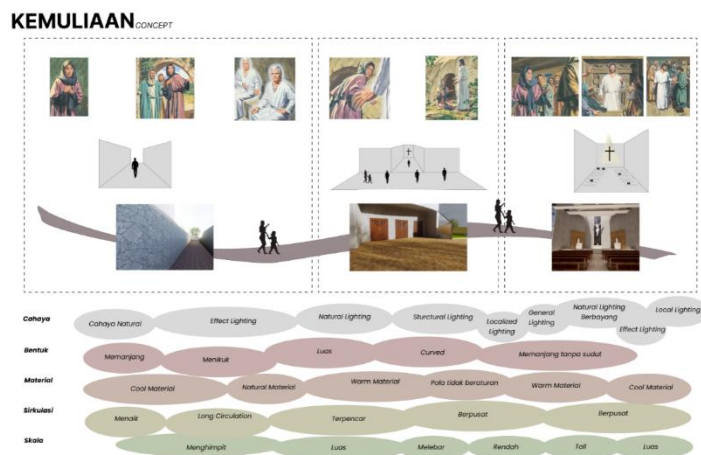
Gambar 4.19 *Domain Transfer Tahap kematian* (Dokumen Penulis, 2026)



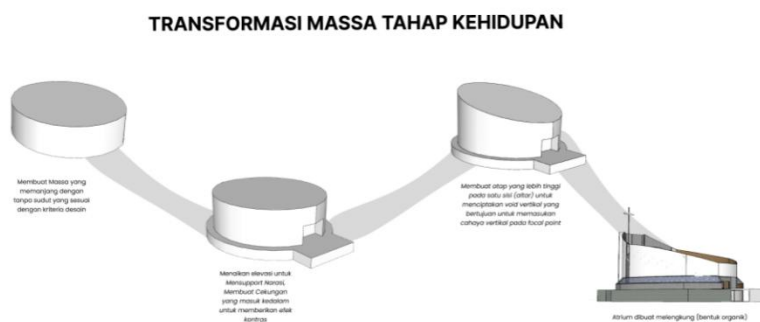
Gambar 4.20 Desain Tahap Kematian (Dokumen Penulis, 2026)

4.2.4 Tahap Kemuliaan

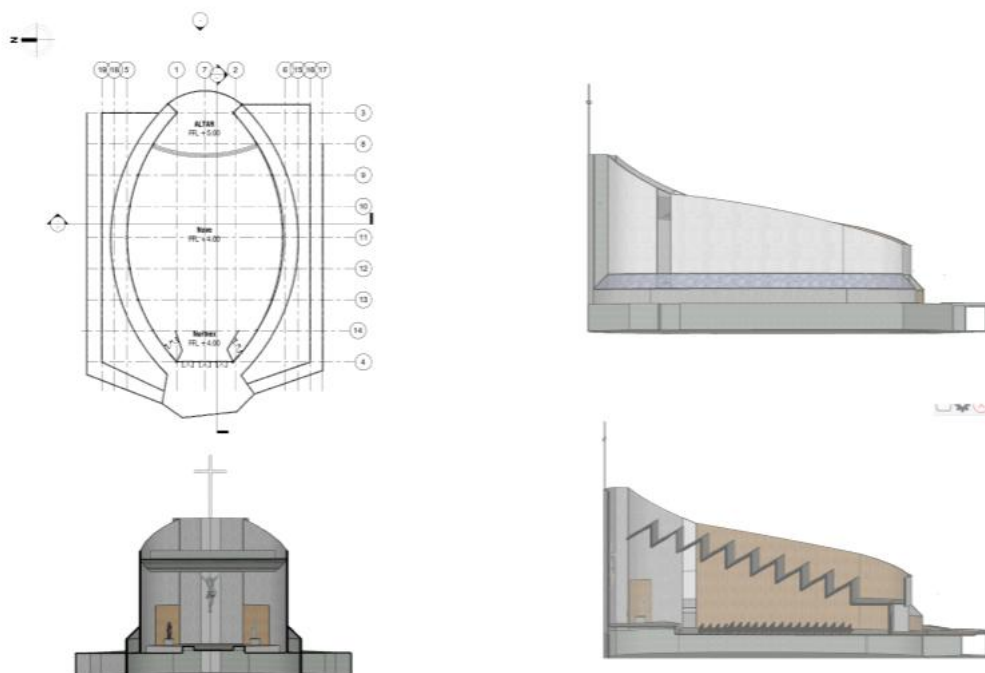
Narasi pada tahap kemuliaan ini dimulai dari perjalanan Maria Magdalena ke kubur Yesus. Perjalanan panjang dan penuh duka ini direpresentasikan lewat lorong terbuka yang menaik dan panjang dengan material batu alam yang bertekstur kasar yang memberikan suasana menekan dan penuh rasa sakit. Hal ini membuat seolah olah pengunjung juga merasakan duka kehilangan Yesus yang dirasakan oleh Maria Magdalena saat itu. Narasi kemudian berlanjut pada terkejutnya Maria Magdalena yang melihat kubur kosong dan batu yang terguling. Narasi ini direpresentasikan lewat jalur menikuk dan material lantai yang berpola acak yang seakan memainkan emosi pengunjung akan rasa taku dan cemas. Narasi kemudian berlanjut pada cerita Yesus yang menampakan diriNya. Narasi ini direpresentasikan lewat Ruang utama gereja yang memberikan *focal point* (fokus utama) pada Altar dengan cahaya yang berpusat dari atas lewat Void.



Gambar 4.21 Hasil Desain Tahap Kematian (Dokumen Penulis, 2026)



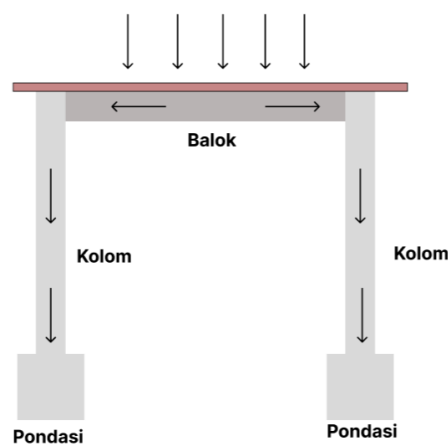
Gambar 4.22 Transformasi Massa Tahap Kemuliaan



Gambar 4.23 Hasil Desain Tahap Kematian (Sumber: Dokumen Penulis, 2026)

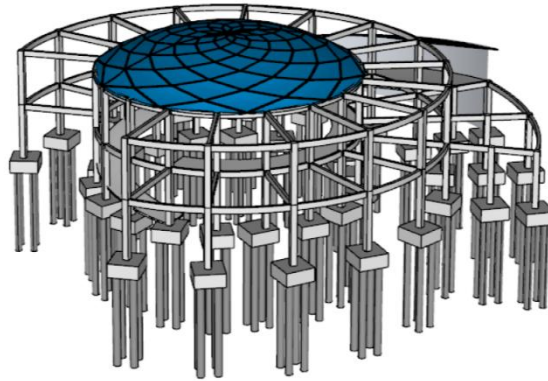
4.2.5 Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan pada perancangan proyek ini berbeda-beda pada tiap tahapnya. Pada tahap Kelahiran dan Kehidupan, sistem struktur yang digunakan adalah sistem struktur grid dengan konstruksi beton bertulang. Sistem struktur ini menyalurkan beban merata ke 2 arah baik horizontal yang disalurkan lewat balok dan vertikal yang disalurkan lewat kolom. Selain pembagian beban yang merata, sistem struktur ini juga memiliki tingkat kekakuan yang tinggi yang dihasilkan dari kombinasi balok yang saling mengunci satu sama lain.

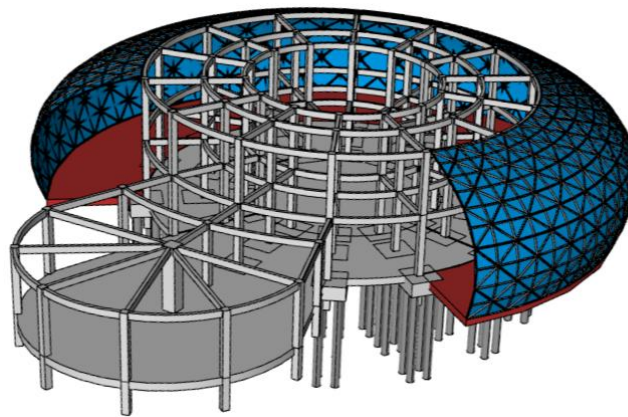


Gambar 4.24 Diagram Penyaluran Beban Sistem Struktur (Dokumen Penulis, 2026)

Pada Tahap Kehidupan dan Kemuliaan terdapat konstruksi tambahan yaitu konstruksi aluminium pada struktur rangka atap. Rangka atap aluminium ini menggunakan sistem modular berbasis hub (titik simpul) dengan setiap batang rangka bertemu dan dikunci di 1 titik pusat. Rangka atap ini menempel pada kolom-kolom dengan menggunakan angkur mekanis atau plat penyambung. Plat baja ditanam dan dilas ke kolom beton dengan menggunakan angkur, kemudian rangka kubah aluminium diambung dengan baut pengencang.



Gambar 4.25 Struktur Tahap Kelahiran (Dokumen Penulis, 2026)



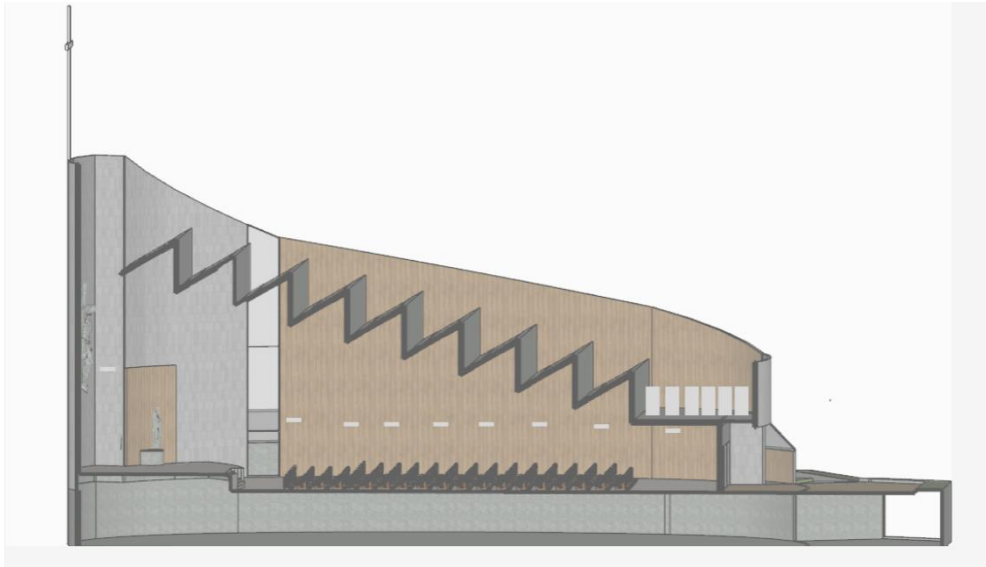
Gambar 4.26 Struktur Tahap Kehidupan (Dokumen Penulis, 2026)

4.2.6 Air Conditioner

Sistem pendingin ruangan pada bangunan gereja utama menggunakan sistem AC multi-split, sedangkan pada bangunan Tahap Gembira dan Tahap Kehidupan menggunakan AC split standar pada masing-masing ruang. Sistem AC multi-split merupakan salah satu sistem pendingin ruangan yang dapat menghubungkan satu unit outdoor dengan beberapa unit indoor. Biasanya, satu unit outdoor mampu menanggung dua hingga tiga unit indoor. Hal ini meminimalkan jumlah unit outdoor sehingga tidak mengganggu estetika bangunan.

Untuk menentukan jumlah unit indoor pada sistem ini, langkah awalnya adalah menghitung total beban pendinginan dengan rumus: Luas Bangunan $\times$ Kapasitas Pendinginan (BTU/h).

Perhitungan pada bangunan utama gereja adalah sebagai berikut: $896 \text{ m}^2 \times 500 \text{ BTU/h} = 448.000 \text{ BTU/h}$. Artinya, bangunan gereja utama memiliki beban pendinginan sebesar 448.000 BTU/h. Langkah selanjutnya adalah menentukan ukuran AC (dalam PK). Dalam hal ini, AC yang paling sesuai adalah ukuran 2,5 PK, di mana satu unitnya mampu menanggung beban sebesar 24.000 BTU/h. Dengan demikian, perhitungannya adalah $448.000 \div 24.000 = 18,6$ (dibulatkan menjadi 19 unit). Jadi, dibutuhkan 19 unit AC 2,5 PK, yang dapat diakomodasi oleh sekitar 7 unit outdoor (dengan asumsi 1 outdoor menanggung maksimal 3 indoor). Untuk skema peletakan outdoor dan indoor unit bisa dilihat pada gambar 5.0



Gambar 4.27 Peletakan Unit AC (Dokumen Penulis, 2026)

4.2.7 Plumbing

Sistem plambing pada perancangan ini sangat memperhatikan letak pipa utama PDAM. Karena posisi pipa PDAM berada di tepi jalan raya, sedangkan letak bangunan Tahap Kehidupan cukup jauh ke bagian dalam tapak, maka diperlukan sebuah tangki air terpusat (*ground tank*). Hal ini bertujuan untuk mempermudah akses pemeliharaan (*maintenance*). Adapun skema plambing air bersih secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 5.1 di bawah ini.

Perhitungan kebutuhan air bersih diasumsikan berdasarkan estimasi jumlah pengguna (*user*) di dalam bangunan. Berikut adalah rincian perhitungannya:

1. Bangunan Gereja Utama

- Pengunjung ($600 \text{ orang} \times 25 \text{ liter}$) = 15.000 liter/hari
- Staf tetap ($20 \text{ orang} \times 100 \text{ liter}$) = 2.000 liter/hari
- **Total = 17.000 liter/hari**

2. Bangunan Tahap Kehidupan

- Pengunjung ($300 \text{ orang} \times 25 \text{ liter}$) = 7.500 liter/hari
- Staf tetap ($20 \text{ orang} \times 100 \text{ liter}$) = 2.000 liter/hari
- **Total = 9.500 liter/hari**

3. Bangunan Tahap Gembira (*Catatan: Ubah nama ini jika asumsi saya salah*)

- Pengunjung ($400 \text{ orang} \times 25 \text{ liter}$) = 10.000 liter/hari
- Staf tetap ($20 \text{ orang} \times 100 \text{ liter}$) = 2.000 liter/hari
- **Total = 12.000 liter/hari**

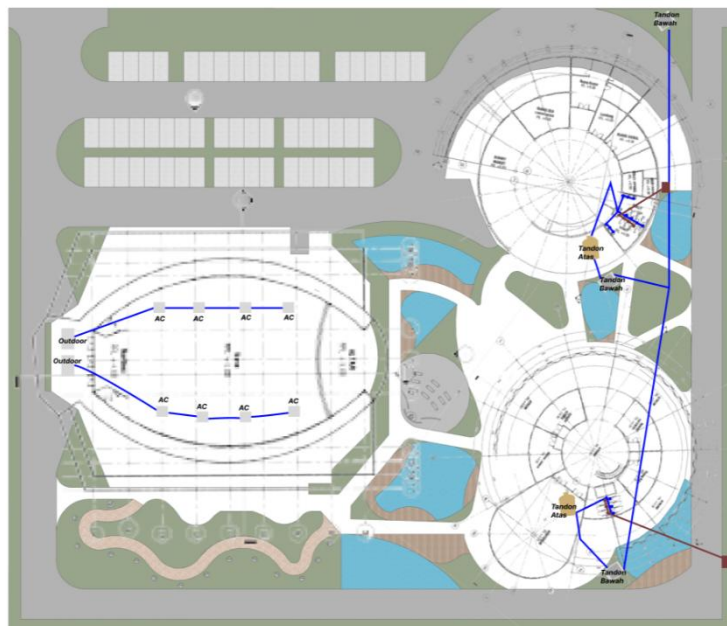
Total Kebutuhan Air Seluruh Kompleks = 38.500 liter/hari.

Berdasarkan total kebutuhan tersebut, kapasitas tangki air direncanakan dengan perhitungan sebagai berikut:

- **Kapasitas Tangki Pusat (Cadangan 2 hari):** Total kebutuhan seluruh kompleks dikalikan dua, yaitu $38.500 \text{ liter/hari} \times 2 = \mathbf{77.000 \text{ liter}}$ (atau 77 m^3).
- **Kapasitas Tangki Suplai (Asumsi suplai $\frac{1}{2}$ hari):** Total kebutuhan dikalikan setengah, yaitu $38.500 \text{ liter} \times 0,5 = \mathbf{19.250 \text{ liter}}$ (atau $19,25 \text{ m}^3$).



Gambar 4.28 Skema Plumbing Air Bersih (Dokumen Penulis, 2026)



Gambar 4.29 Skema Utilitas (Dokumen Penulis, 2026)

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penyataan kontribusi keilmuan arsitektur secara umum. Berdasarkan keseluruhan proses perancangan, dapat disimpulkan bahwa arsitektur naratif mampu menjawab permasalahan pudarnya minat generasi muda untuk datang ke gereja. Penggunaan narasi yang relevan dengan kehidupan mereka seperti peristiwa Kelahiran Yesus mampu mengonversi nilai-nilai spiritual menjadi pengalaman ruang yang personal dan menggugah.

Keberhasilan perancangan ini terletak pada ketepatan dalam menyinkronkan narasi dengan lima aspek atmosfer Zumthor. Ruang yang dihasilkan mampu menawarkan ketenangan (composure) di tengah hiruk-pikuk kehidupan modern, sekaligus memancing rasa ingin tahu (seduction) melalui permainan gelap-terang. Hasil akhirnya adalah sebuah ruang gereja yang tidak lagi dipandang sebagai institusi kaku, melainkan sebagai ruang spiritual yang personal, intim, dan relevan dengan generasi muda. erancangan pusat komunitas

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, terdapat beberapa aspek yang dapat diperdalam:

1. **Validasi Teknis Pencahayaan:** Mengingat *The Light on Things* adalah aspek utama, disarankan untuk melakukan simulasi pencahayaan berbasis komputer (seperti *Radiance* atau *DIALux*) guna memastikan intensitas cahaya yang masuk ke dalam ruang sesuai dengan simulasi narasi pada jam-jam tertentu.
2. **Eksplorasi Material Lokal:** Mengingat pendekatan fenomenologi sangat bergantung pada sentuhan material, eksplorasi penggunaan material lokal (seperti batu atau kayu dari wilayah site) sangat disarankan untuk memperkuat *material compatibility* agar bangunan terasa lebih membumi dan otentik.
3. **Pengembangan Sekuens Narasi:** Untuk tugas akhir ini, fokus pada peristiwa "Kelahiran Yesus" dapat dikembangkan lebih jauh dengan menciptakan transisi spasial yang halus antar zona peristiwa Rosario lainnya, sehingga pengunjung mendapatkan satu kesatuan pengalaman naratif yang utuh dari awal hingga akhir.

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR PUSTAKA

- Ando, T., & Framton, K. (1990). Tadao Ando. ADA Edit.
- Ariesta, R. (2016). Perencanaan Sistem Utilitas Pencahayaan dan Penghawaan Ruang Bangunan Gedung Rektorat Universitas Wiraraja Sumenep Universitas Wirajaja
- Badan Standarisasi Nasional (Ed.). (n.d.). SNI 03-6481-2000. Sistem Plumbing.
- Baek, J. (2009). Shintai and the Empty Cross: Tadao Ando's Church of the Light. Architectural Theory Review.
- Blundell Jones, P. (2001). *Peter Zumthor: Buildings and Projects 1985–2013*. London: Thames & Hudson.
- Brownlee, D. B., & De Long, D. G. (1991). *Louis I. Kahn: In the Realm of Architecture*.
- “Cara Menghitung Berapa Ukuran PK AC Yang Anda Butuhkan.” *Selka.Id*, 2024, <https://www.selka.id/news/article/cara-menghitung-berapa-ukuran-pk-ac-yang-anda-butuhkan/202>. Diakses 20 Juni 2026
- Chrisylla, M. (2016). Simbolisasi pada rancangan arsitektur Gereja Katolik Santo Petrus dan Gereja Katolik Santa Perawan Maria Tujuh Kedukaan di Kota Bandung. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 1(1), 1–14.
- Cuong, P. H. (2024). The factors of religious architecture influencing students' perception of beauty and art: Evidence from Hanoi, Vietnam. *International Journal of Religion*, 5(8), 140–152. <https://doi.org/10.61707/4g209436>
- Dinapradipta, A. (2024). Ruang Cahaya, Ruang Bermakna. Menggali Konsep Pencahayaan Alami Dalam Arsitektur Rumah Ibadah.
- Handi Irawan D., dan Cemara A. Putra. (2019) *Gereja Sudah Tidak Menarik Bagi Kaum Muda*. Yayasan Bilangan Research Centre.
- Hutabarat, H. T. (2019, August 5). *Simbol dan fungsi pastoral dalam liturgi* [Paper presentation]. Persekutuan Komisi Dewasa Muda GKI Gejayan. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25379.81443>
- Joye, Y., & van den Berg, A. (2018). Restorative environments. *Health Environments Research & Design Journal*, 11(1), 14–28.
- Komisi Liturgi Konferensi Waligereja Indonesia. (2002). *Pedoman umum Misale Romawi*. Nusa Indah.
- Konferensi Waligereja Indonesia. (2006). *Kitab hukum kanonik (Codex Iuris Canonici): Edisi resmi bahasa Indonesia*.
- Konsili Vatikan II. (2014). *Sacrosanctum Concilium (Konsili Suci): Konstitusi tentang liturgi suci* (R. Hardawiryana, Penerj.; Cet. ke-4). Departemen Dokumentasi dan Penerangan Konferensi Waligereja Indonesia. (Karya asli diterbitkan 1963).
- Kopec, D. (2018). *Environmental psychology for design* (3rd ed.). Bloomsbury.

- Küller, R., Mikellides, B., & Janssens, J. (2009). Color, arousal, and performance. *Color Research & Application*.
- Li, R. (2025). Fostering emotional well-being through human-centric design: Transforming architecture for honor and belonging. *American Journal of Student Research*, 651–658. <https://doi.org/10.70251/HYJR2348.35651658>
- Mallgrave, H. F. (2018). *From object to experience: The new culture of architectural design*. Bloomsbury.
- Mallgrave, H. F. (2019). *Architecture and embodiment: The implications of the new sciences and humanities for design*. Routledge.
- Mandala, A. (2008). *Integrasi teknik pencahayaan buatan dan arsitektur untuk mendukung suasana liturgis pada Gereja Katolik Regina Caeli, Jakarta* [Master's thesis, Universitas Katolik Parahyangan].
- Mandala, A. (2015). Desain ruang dan pencahayaan buatan untuk mendukung suasana kontemplasi pada Gereja Katolik Regina Caeli, Jakarta. *ATRIUM*, 1(2), 181–195.
- Manurung, P., & Sabatini, S. N. (2024). Church interior lighting: A semantic differential research. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1301(1), Article 012006. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/1301/1/012006>
- March Valencia. (2020). Therme Vals by Peter Zumthor. Diakses 21 Desember 2025, dari <https://www.marchvalencia.com/en/blog/therme-vals-by-peter-zumthor/>
- March Valencia. (2021). St. Ignatius Chapel by Steven Holl. Diakses 21 Desember 2025, dari <https://www.marchvalencia.com/en/blog/st-ignatius-chapel-by-steven-holl/>
- McCoy, J. M. (2002). Work environments. Dalam R. B. Bechtel & A. Churchman (Eds.), *Handbook of environmental psychology* (hlm. 443–460). Wiley.
- Merleau-Ponty, M. (1968). *The visible and the invisible*. Northwestern University Press.
- Minner, K. (2011, March 1). AD Classics: Chapel of St. Ignatius / Steven Holl Architects. ArchDaily. Diakses 1 Oktober 2025, dari <https://www.archdaily.com/115855/ad-classics-chapel-of-st-ignatius-steven-holl-architects>
- Naibaho, P. D. R. (2023). Kajian kenyamanan visual dalam rumah ibadah Katolik: Studi kasus Gereja Katolik Santa Maria Tak Bernoda Asal. *ALUR: Jurnal Arsitektur*, 6(1), 47–56
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek* (S. Tjahjadi & F. Chaidir, Penerj.; Ed. ke-33, Jilid 2). Erlangga
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. Academy Editions.
- Pallasmaa, J. (1996). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. John Wiley & Sons
- Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. Wiley.
- Pallasmaa, J. (2009). *The thinking hand: Existential and embodied wisdom in architecture*. Wiley.

- Pallasmaa, J. (2012). *The embodied image: Imagination and imagery in architecture*. Wiley.
- Pallasmaa, J. (2017). *The empathic hand: Architecture and the emotions*. Wiley.
- Pallasmaa, J. (2018). *The embodied image: Imagination and imagery in architecture*. Wiley.
- Pelealu, S. J., Sangkertadi, & Waani, J. O. (2017). Pencahayaannya dalam gereja Katolik. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 6(1), 53–62. <https://doi.org/10.35793/daseng.v6i1.16766>
- Pemerintah Kabupaten Gresik. (2011). *Peraturan Daerah Kabupaten Gresik Nomor 29 Tahun 2011 tentang bangunan gedung*.
- Permatasari, Rr. C., & Nugraha, N. E. (2020). Peranan elemen desain interior dalam membentuk atmosfer ruang tunggu CIP lounge bandara. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 15(2), 59–70.
- Plowright, P. D. (2014). *Revealing Architectural Design*. Routledge.
- Prisdiana, T. W., & Ardijanto, D. B. K. (2024). Kaum muda dalam hidup menggereja di Lingkungan St. Filipus Paroki Roh Kudus Surabaya. *Credendum: Jurnal Pendidikan Agama*, 6(2), 113–122.
- Reforma, A. D., Larasati, D., & Kusuma, H. E. (2024). Exploring user preferences for lighting and spatial conditions and the impact on atmospheric qualities of Catholic churches. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 9(3), 315–328. <https://doi.org/10.30822/arteks.v9i3.3271>
- Robinson, S. (2015). Embodied perception in architectural design. *Architectural Research Quarterly*,
- Rosa, & Mandala, A. A. (2024). The effect of natural and artificial lighting techniques on the user's perception of the sacred in the worship room of Saint Matias Rasul Kosambi Church, Jakarta. *Jurnal RISA (Riset Arsitektur)*, 8(3), 213–230.
- Second Vatican Council. (1963, December 4). *Sacrosanctum Concilium: Constitution on the sacred liturgy*. The Holy See.
- Sinta, R. A., & Fatmawati. (2023). Kesadaran keterlibatan Orang Muda Katolik (OMK) dalam lingkungan gereja dan jemaat di Paroki St. Markus Pateng, Desa Lewat, Kecamatan Macang Pacar, Kabupaten Manggarai Barat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 651–663. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8436951>
- Shallomitha, J. E., & Ola, B. F. (2024). Lighting for the elderly in the interior of Santa Maria Fatima Church, Magelang. *Journal of Architectural Design, Engineering, and Science*, 2(2), 1–6.
- Sureshkumar, K. (2024, March). *Spirituality in architecture: Implications of the built environment in individuals' spiritual experience* [Preprint]. ResearchGate. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14790.69442>
- Tissink, F. E. (2016). *Narrative Driven Design: Roles of Narratives for Designing The Built Environment*. Delft: TU Delft

Utomo, J. P. P. (2014). *Landasan konseptual perencanaan dan perancangan Gereja Katolik Santo Paulus di Pringgolayan, Bantul* [Skripsi sarjana, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. Repository Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Website Resmi Daikin Indonesia. (2026). <https://www.daikin.co.id/>

Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural environments. surrounding objects*. Birkhäuser.

LAMPIRAN

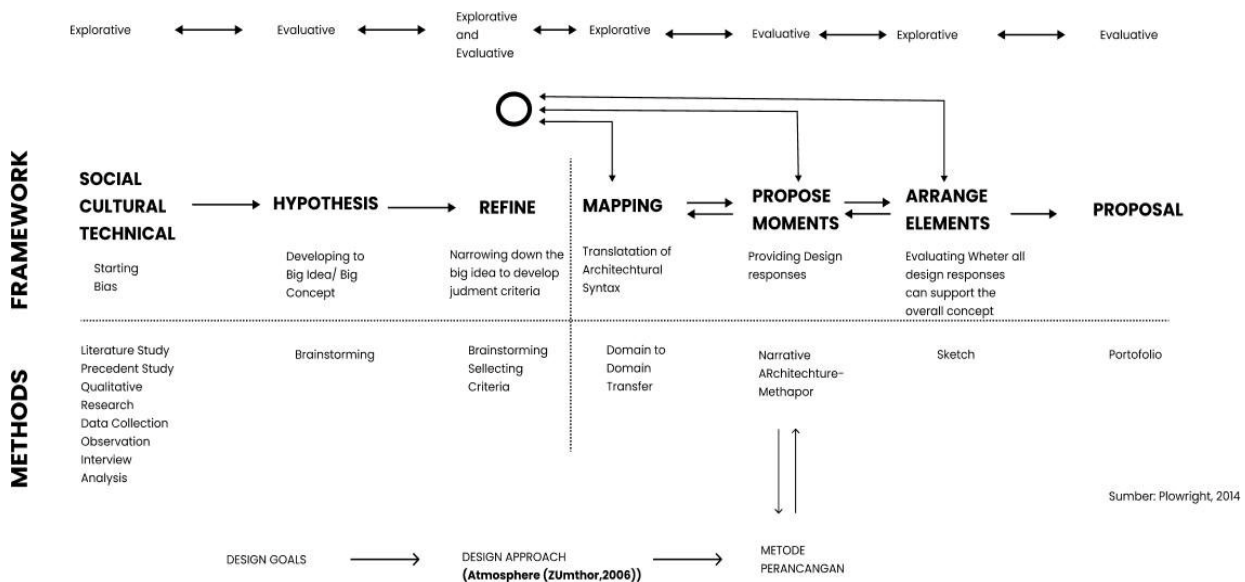
Lampiran 1. Program Ruang dan Klasifikasi

Klasifikasi Ruang	Deskripsi dan Program Ruang
Ruang Ibadah dan Kontemplasi	Ruang Utama (Nave): Tempat ibadah utama umat Katolik untuk Misa dan kegiatan liturgi lainnya. Ruang Tabernakel: Tempat penyimpanan Sakramen Maha Kudus dan ruang suci untuk doa pribadi. Ruang Adorasi & Ruang Kontemplasi dan Doa (Meditation Room): Ruang untuk doa dan meditasi pribadi, serta tempat untuk adorasi Sakramen Maha Kudus. Ruang Pengakuan: tempat untuk mendapatkan sakramen tobat Sakristi: Tempat berganti pakaian liturgi untuk para petugas liturgi
Ruang Komunitas dan Sosial	Ruang Pertemuan (Balai): Tempat pertemuan komunitas untuk kegiatan sosial, pembelajaran agama, dan pengajaran. Multifunction Room: Ruang serbaguna yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan gereja, seperti seminar, acara sosial, atau pelatihan. Ruang Kelas: Ruang untuk pendidikan agama, katekisasi, dan pembelajaran untuk anak-anak atau orang dewasa.
Fasilitas Administrasi dan Operasional	Kantor Sekretariat: Tempat administrasi gereja dan kantor untuk staf gereja.
Gua Maria dan Taman Doa	Berfungsi sebagai wadah untuk devosi secara pribadi ke Bunda Maria dan merenungkan sengsara dan wafat Yesus lewat perhentian jalan salib

Lampiran 2. Konteks

Konteks	Keterangan
Konteks Sosial	Komunitas Katolik Setempat: Gereja tidak hanya melayani ibadah, tetapi juga berfungsi sebagai pusat kegiatan sosial bagi umat Katolik. Oleh karena itu, gereja harus mendukung kegiatan sosial yang melibatkan seluruh umat, seperti pertemuan kelompok doa, kelas agama, retreat, dan kegiatan sosial lainnya .
Konteks Budaya	Gereja juga menjadi simbol budaya dalam komunitas Katolik. Di kawasan seperti Citraland City Kedamean yang terletak di daerah suburban , gereja harus mempertimbangkan nilai-nilai budaya lokal dalam desainnya. Hal ini bisa mencakup simbol-simbol keagamaan yang penting dalam budaya Katolik dan menciptakan ruang yang mencerminkan identitas iman umat Katolik di daerah tersebut.
Konteks Lingkungan	Gereja yang berada di kawasan dengan iklim tropis seperti Keadmean harus dirancang untuk memaksimalkan penggunaan cahaya alami dan ventilasi alami , serta mempertimbangkan kondisi topografi lahan untuk memastikan pengelolaan air yang baik dan drainase yang efisien, mengingat curah hujan yang tinggi di musim hujan.

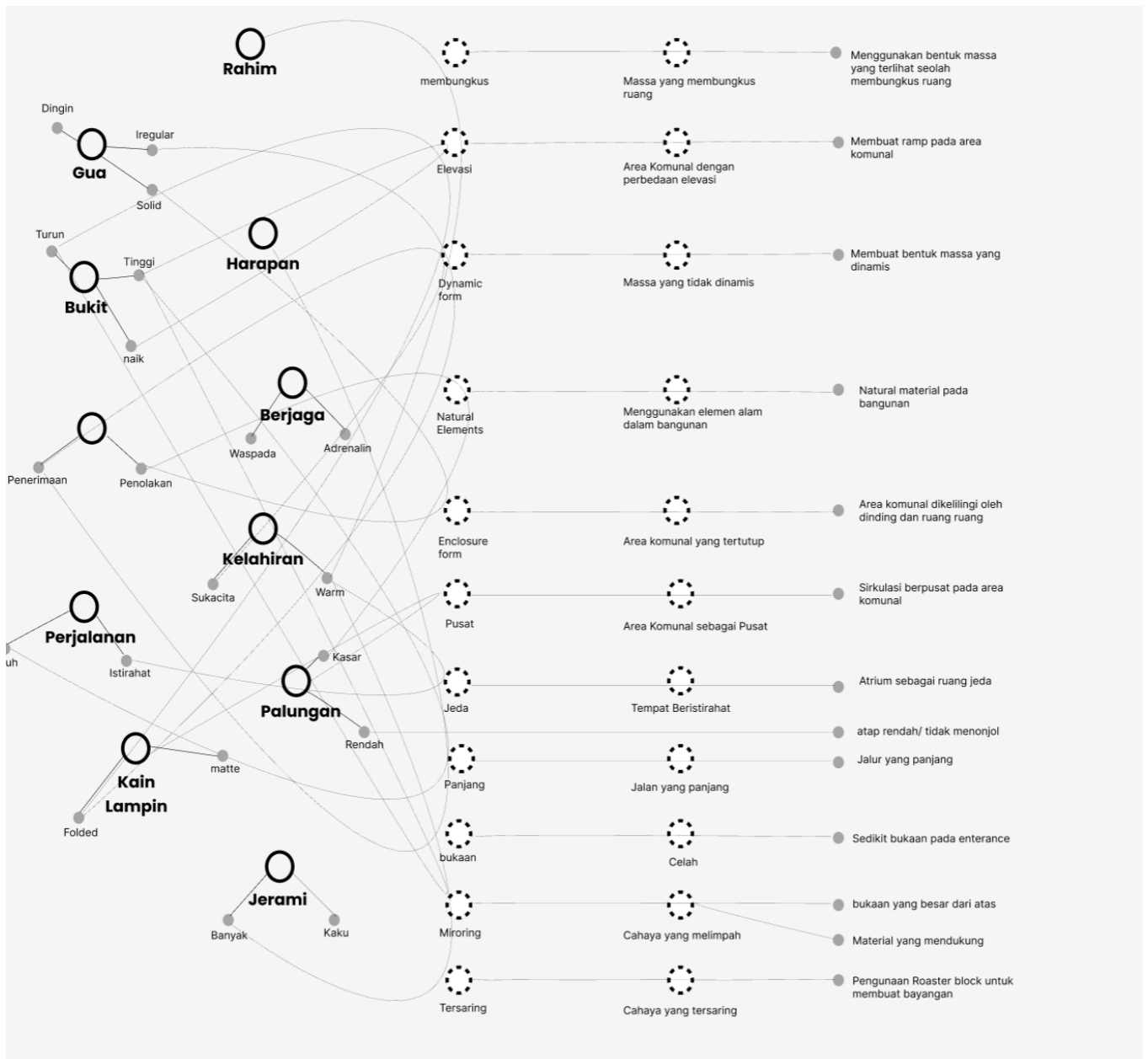
Lampiran 3. Diagram Concept Based



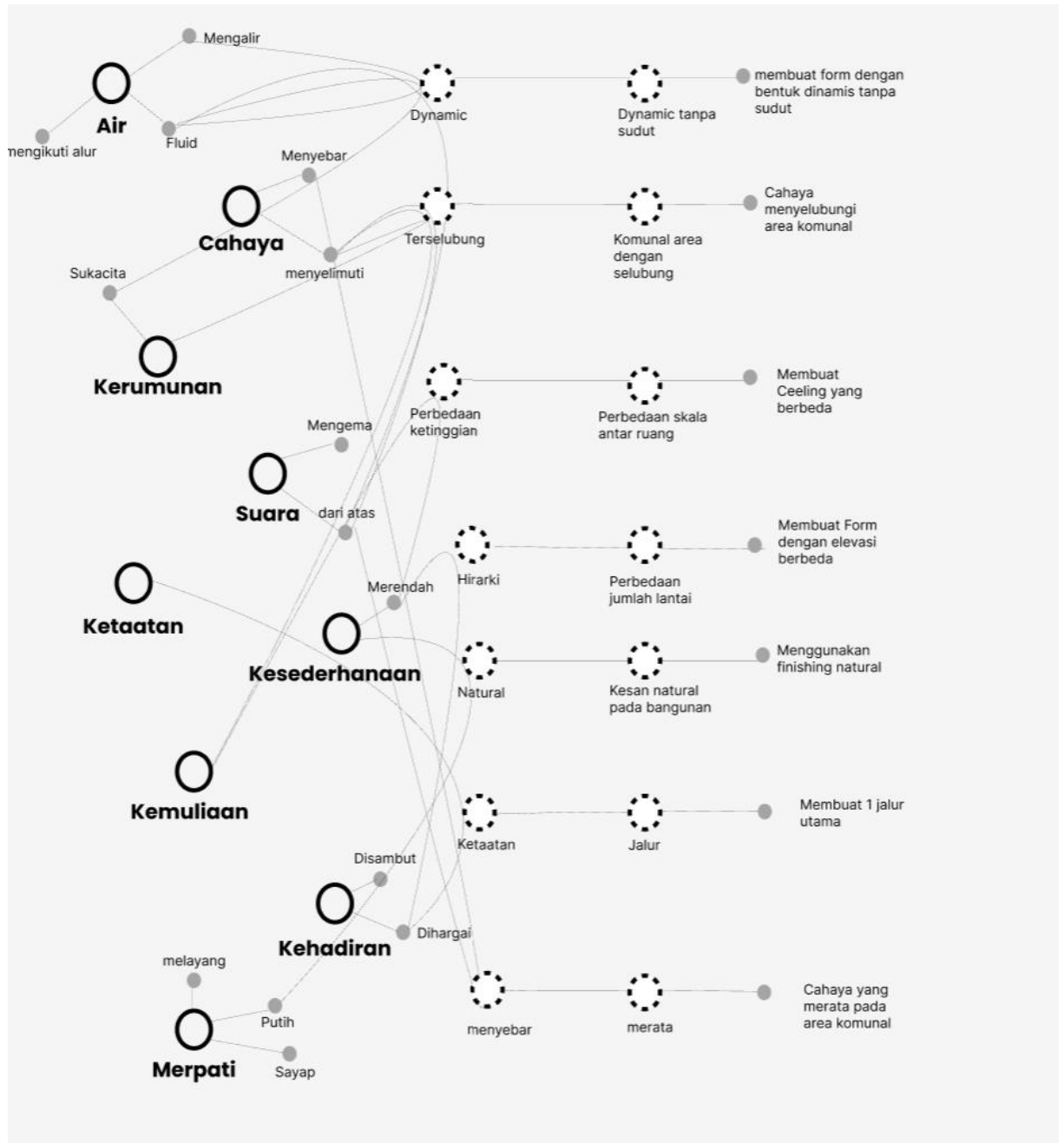
Lampiran 4. Rencana Anggaran Biaya

NO	KEGIATAN	VOLUME	Koef	HARGA	JUMLAH BIAYA	KOEF **)
I BIAYA KONSTRUKSI FISIK						
A. BANGUNAN GEDUNG						
1.1 BIAYA STANDART *)						
	Rincian Luas Bangunan	Fungsi Utama				
A	Community Building					
	1st floor	office	803,935	m2 1 x Rp 7.713.144,00	= Rp 6.200.866.421,64	
	2nd floor	office	288,85	m2 1 x Rp 7.713.144,00	= Rp 2.227.941.644,40	
	3rd floor	office	917	m2 1 x Rp 7.713.144,00	= Rp 7.072.953.048,00	
	4th floor	office	917	m2 1 x Rp 7.713.144,00	= Rp 7.072.953.048,00	
B	Housing Block					
	1st floor	office	476	m2 1 x Rp 7.713.144,00	= Rp 3.671.456.544,00	
	2nd floor	office	456	m2 1 x Rp 7.713.144,00	= Rp 3.517.193.664,00	
	3rd floor	office	0	m2 1 x Rp 7.713.144,00	= Rp -	
	4th floor	office	0	m2 0,5 x Rp 7.713.144,00	= Rp -	
Total Luas Bangunan			3858,785	m2	JUMLAH (A.1.1)	Rp 29.763.364.370,04 (A)
1.2 BIAYA NONSTANDART **)						
1	SISTIM TATA UDARA (AC)			10% x Rp 29.763.364.370,00	Rp 2.976.336.437,00	7-15%
2	SISTIM ANGKUTAN PENUMPANG & BARANG (Elevator/Escalator)			8% x Rp 29.763.364.370,00	Rp 2.381.069.149,60	8-14 %
3	SISTIM TATA SUARA			2% x Rp 29.763.364.370,00	Rp 595.267.287,40	2-4%
4	SISTIM KOMUNIKASI (PABX & TELEPHONE)			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	1-3%
5	SISTEM INSTALASI IT			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	6-11%
6	SISTIM ELEKTRIKAL (PANEL, KABEL FEEDER, & GENSET)			7% x Rp 29.763.364.370,00	Rp 2.083.435.505,90	7-12%
7	SISTIM PROTEKSI KEBAKARAN			7% x Rp 29.763.364.370,00	Rp 2.083.435.505,90	7-12%
8	SISTEM PENANGKAL PETIR KHUSUS			2% x Rp 29.763.364.370,00	Rp 595.267.287,40	1-2%
9	INSTALASI PENGOLAHAN AIR LIMBAH (IPAL)			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	1-2%
10	INTERIOR (termasuk furniture melekat)			10% x Rp 29.763.364.370,00	Rp 2.976.336.437,00	15-25%
11	GAS PEMBAKARAN			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	1-2%
12	GAS MEDIS			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	2-4%
13	PENCEGAHAN RAYAP			1% x Rp 29.763.364.370,00	Rp 297.633.643,70	1-3%
14	PONDASI DALAM			7% x Rp 29.763.364.370,00	Rp 2.083.435.505,90	7-12%
15	FASILITAS PENYANDANG DIFABEL/BERKEBUTUHAN KHUSUS			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	3-8%
16	SARANA & PRASARANA LINGKUNGAN			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	3-5%
17	PENINGKATAN MUTU			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	0-30%
18	PERIZINAN SELAIN IMB			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	0-1%
19	PENYIAPAN & PEMATANGAN LAHAN			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	0-3.5%
20	PEMEMUHAN PERSYARATAN BANGUNAN GEDUNG HIJAU			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	0-9.5%
21	PENYAMBUNGAN UTILITAS (Air, Listrik, Telepon, dsb)			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	0-2%
JUMLAH (A.1.2)					Rp 16.072.216.759,82	(B)
JUMLAH BIAYA KONSTRUKSI STANDAR & NON-STANDART					Rp 45.835.581.129,86	(C)
PPN 11%					Rp 5.041.913.924,28	(D)
JUMLAH SETELAH PAJAK					Rp 50.877.495.054,15	(E)
21	PENYAMBUNGAN UTILITAS (Air, Listrik, Telepon, dsb)			0% x Rp 29.763.364.370,00	Rp -	0-2%
JUMLAH (A.1.2)					Rp 16.072.216.759,82	(B)
JUMLAH BIAYA KONSTRUKSI STANDAR & NON-STANDART					Rp 45.835.581.129,86	(C)
PPN 11%					Rp 5.041.913.924,28	(D)
JUMLAH SETELAH PAJAK					Rp 50.877.495.054,15	(E)
NO	JUMLAH BIAYA					KOEF **)
II BIAYA PERENCANAAN, PENGAWASAAN, PENGELOLAAN DAN PERIJINAN						
	1	BIAYA KONSULTAN PERENCANA				(F)
	2	BIAYA KONSULTAN PENGAWAS				(G)
	3	BIAYA PENGELOLAAN				(H)
	4	BIAYA IMB				(I)
Jumlah II					Rp -	(J)
III BIAYA PEMBANGUNAN TOTAL						
	1	BIAYA KONSTRUKSI FISIK (****)			Rp 50.877.495.054,15	(K)
	2	BIAYA PERENCANAAN, PENGAWASAAN, PENGELOLAAN DAN PERIJINAN			Rp -	(L)
JUMLAH BIAYA TOTAL					TOTAL	Rp 50.877.495.054,15 (M)
Terbilang : Tulis Nilai Rupiah						
CATATAN :						
*) Biaya bangunan bertingkat Standar (Surabaya tahun 2019) : Rp 4.800.000,-/m2						
**) Biaya Pekerjaan Non Standard Minimum						
***) Prosentase Komponen Biaya Pembangunan Gedung Negara Klasifikasi Bangunan Gedung Tidak Sederhana						
Berdasarkan : PerMen PUPR RI No. 22/PRT/M/2018 tentang Pembangunan Gedung Negara						
****) Sudah termasuk PPN						
KONTROL	BIAYA PER M2			NILAI MAKSIMUM YANG DIJINKAN		
	USULAN	Rp 11.878.241,76	OK	NILAI AWAL	Rp 7.713.144,00	
	NILAI MAKSIMUM	Rp 19.282.860,00		NON STANDAR 150%'	Rp 11.569.716,00	
					Rp 19.282.860,00	

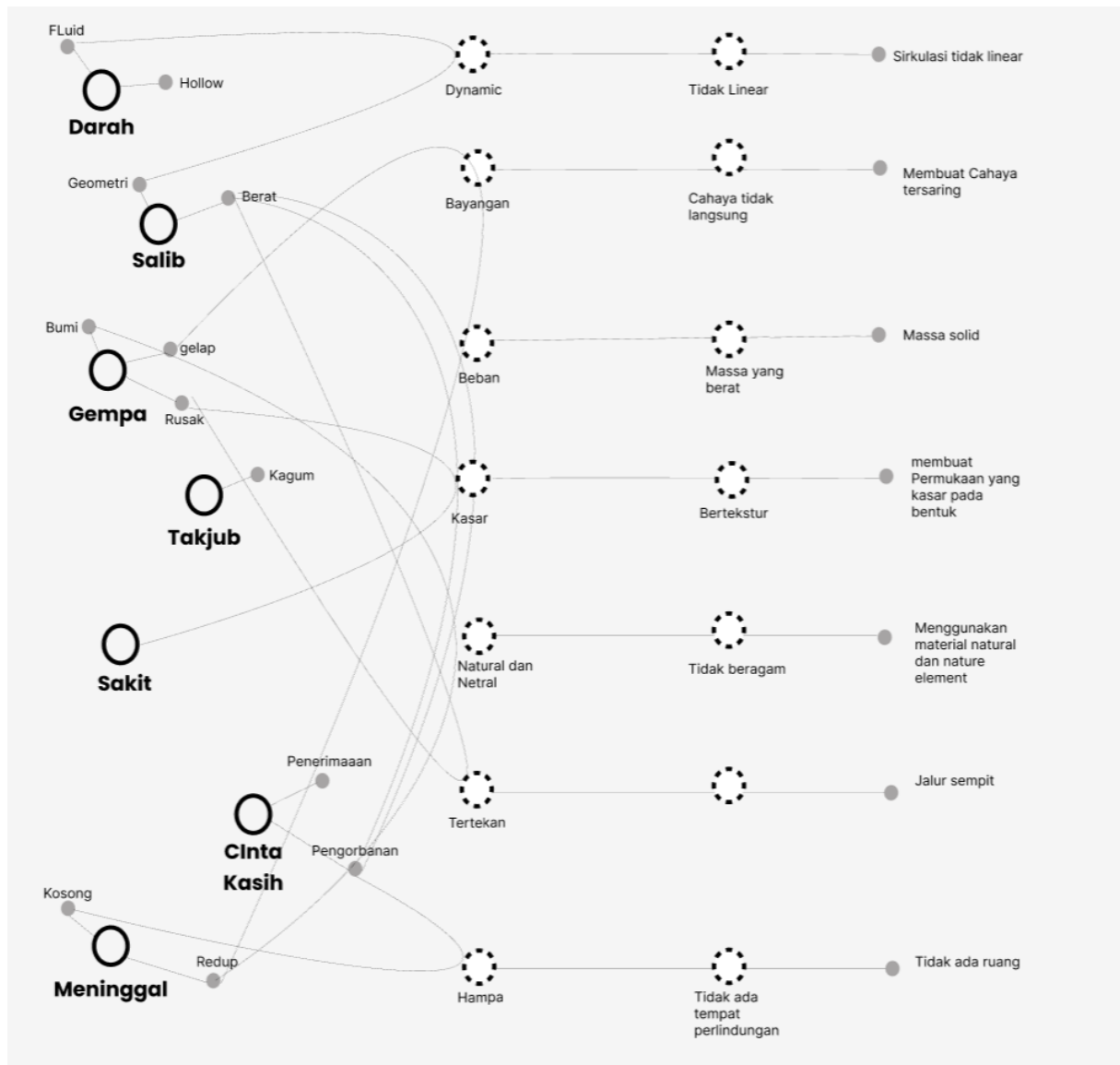
Lampiran 5. Domain To Domain Transfer Tahap Kelahiran



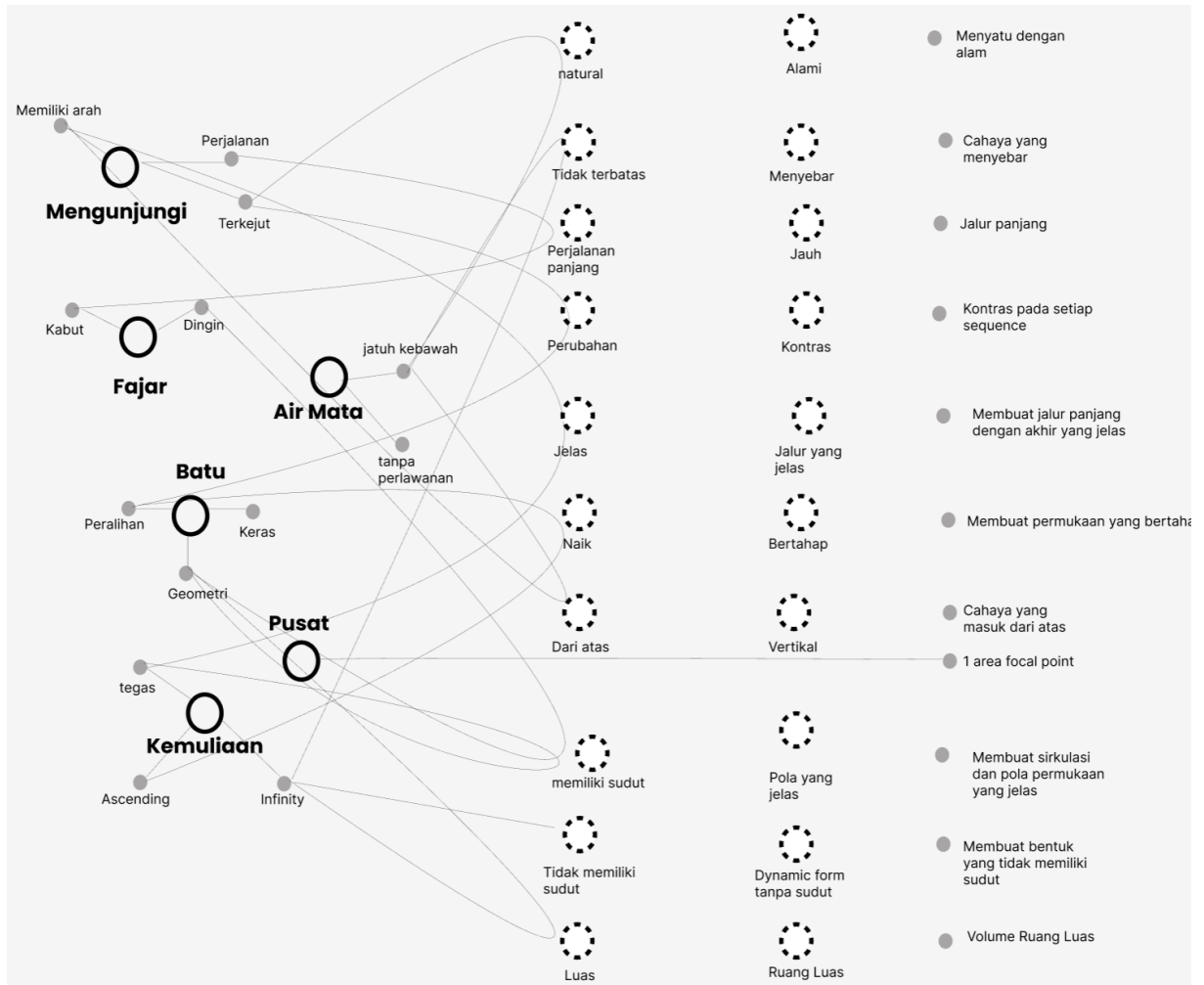
Lampiran 6. Domain To Domain Transfer Tahap Kehidupan



Lampiran 7. Domain To Domain Transfer Tahap Kematian



Lampiran 7. Domain To Domain Transfer Tahap Kematian



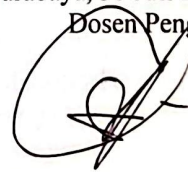
LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : Ronald Andriano
NRP : 5013221132
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Gereja Katolik Berbasis Cahaya Untuk Menciptakan Atmosfer Spiritual
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv.

No.	REVISI
1.	<i>Catatan</i> : Perkuat hubungan antara isu dan solusi desain. Perjelas argumentasi bahwa strategi penciptaan atmosfer spiritual melalui cahaya merupakan solusi yang logis terhadap isu menurunnya ketertarikan generasi muda terhadap gereja. Jelaskan bukan hanya dari konsep rancang tetapi juga programmingnya. <i>Tanggapan</i> : Terima kasih untuk sarannya, Penulis telah memperkuat dan menambahkan penjelasan mengenai hal tersebut pada subbab 1.1
2.	<i>Catatan</i> : Perjelas hierarki teori dan metode. Bedakan dengan tegas posisi teori utama (Fenomenologi Pallasmaa), teori pendukung (Atmosphere Zumthor), metode (Narrative Architecture), dan kerangka perancangan (Concept-Based Framework) agar alur berpikir lebih sistematis. <i>Tanggapan</i>: Penjelasan mengenai hirarki teori dan metode sudah penulis tambahkan pada bab pendahuluan subbab 1.1
3.	<i>Catatan</i> : Perdalam pembahasan strategi pencahayaan. Jelaskan lebih rinci bagaimana orientasi bangunan, arah datang cahaya, bukaan, dan distribusi cahaya mendukung pembentukan atmosfer spiritual sesuai tujuan perancangan. Kaitkan dengan domain to domain transfer. Bagaimana konsep cahaya ditranfer dengan bantuan elemen arsitektur untuk spiritualitas
4.	<i>Tanggapan</i> : Strategi pencahayaan telah ditambahkan pada desain kriteria yang ada pada subbab 4.2
5.	<i>Catatan</i> : Perkuat justifikasi setiap keputusan desain. Setiap keputusan bentuk, ruang, sirkulasi, bukaan, dan material perlu dijelaskan sebagai konsekuensi langsung dari konsep, bukan hanya sebagai narasi atau simbol <i>Tanggapan</i> : Setiap justifikasi keputusan desain telah disertakan pada desain kriteria yang bisa dilihat pada subbab 4.2 <i>Catatan</i> : Perluas implementasi teori fenomenologi. Jangan hanya menitikberatkan pada cahaya, tetapi tunjukkan pula bagaimana material, bukaan,

	skala ruang, dan pengalaman manusia berkontribusi dalam membentuk atmosfer ruang dan spiritualitas <i>Tanggapan</i> : Terima kasih untuk sarannya, implementasi teori fenomenologi telah dijelaskan pada desain kriteria yang ada pada subbab 4.2 <i>Catatan</i> : Pertajam Bab Kesimpulan. Kesimpulan sebaiknya menegaskan temuan utama, kontribusi terhadap perancangan gereja berbasis fenomenologi, serta menjelaskan keberhasilan konsep dalam menjawab tujuan perancangan <i>Tanggapan</i> : Terima kasih untuk sarannya, penulis telah menambahkan dan memperjelas Kesimpulan pada subbab 5.1 <i>Catatan</i> : Tambahkan gambar penjelasan pada setiap desain skematik terutama kajian teknis. Setiap skema transformasi desain sebaiknya dilengkapi dengan diagram, potongan, atau ilustrasi yang menjelaskan hubungan antara konsep, proses transformasi, dan keputusan desain sehingga pembaca dapat memahami alasan di balik setiap perubahan bentuk dan ruang secara lebih jelas. Jelaskan juga mengenai kajian teknisnya dengan lebih baik dan detail misal kemiringan ramp, perletakan outdoor unit, pipa AC, system struktur, dll. <i>Tanggapan</i> : Terima kasih untuk Koreksi dan sarannya, penulis telah menambahkan gambar dan memperjelas setiap elemen arsitektur pada setiap gambar Teknik yang ada di subbab 4.2
--	---

Surabaya, 30 Juli 2026
Dosen Penguji,



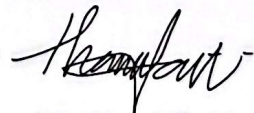
DR. IR. ASRI DINAPRADITA, M.B.ENG.

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : Ronald Andriano
NRP : 5013221132
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Gereja Katolik Berbasis Cahaya Untuk
Menciptakan Atmosfer Spiritual
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv
DOSEN PENGUJI : Khusnul Hanifati. S.T., M.Ars

No.	REVISI
1.	<i>Catatan</i> : Ketidaktertarikan generasi muda terhadap gereja bukan karena bangunan/ spasialnya saja, tapi karena faktor lain <i>sprit faith</i>, kepercayaan, aktifitas sehingga perlu programming yang mendukung untuk meningkatkan ketertarikan terhadap gereja. Misal yang berfokus ke bible study dan khutbah sehingga kedua aktifitas ini menjadi generator pengembangan desain. <i>Tanggapan</i> : Terima kasih untuk tanggapannya, Penjelasan mengenai latar belakang dari perancangan ini telah diperbaharui pada subbab 1.1 Latar Belakang
2.	<i>Catatan</i> : Anda memilih narasi "Peristiwa Rosario" dan membaginya menjadi 3 zona (Gembira, Terang, Mulia), namun transformasi dari narasi teks ke dalam bentuk arsitektur dan kualitas cahaya tidak dijelaskan dengan baik. <i>Tanggapan</i> : Terima kasih untuk tanggapannya, untuk transformasi bentuk sudah penulis tambahkan pada subbab 4.2
3.	<i>Catatan</i> : Anda menyebutkan Zona Gembira untuk "kelahiran", Zona Terang untuk "pembaptisan", dan Zona Mulia untuk "kebangkitan". Namun, di laporan (terutama Bab 4.1.4 - 4.1.6), deskripsi masih sangat deskriptif dan belum analitis <i>Tanggapan</i> :Terima kasih untuk koreksinya, Perbaikan telah penulis lakukan pada Bab 4

Surabaya, 30 Juli 2026
Dosen Penguji,



Khusnul Hanifati, S.T., M.Ars.

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : Ronald Andriano
NRP : 5013221132
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Gereja Katolik Berbasis Cahaya Untuk Menciptakan Atmosfer Spiritual
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv
DOSEN PENGUJI : Prof. Dr. Dipl. Ing. Sri Nastiti Nugrahani Ekasiwi, M.T.

No.	REVISI
1.	<i>Catatan</i> : Cahaya yang dijelaskan hanya Cahaya pada siang dan pagi hari, bagaiman dengan strategi Cahaya pada malam hari <i>Tanggapan</i> : Terima kasih untuk tanggapannya, Penjelasan mengenai strategi Cahaya telah ditambahkan pada kriteria perancangan yang ada pada bab 4
2.	<i>Catatan</i> : Proses menuju bentuk belum dijelaskan secara jelas <i>Tanggapan</i> : Terima kasih untuk tanggapannya, untuk transformasi bentuk sudah penulis tambahkan pada subbab 4.2 dan proses perancangan telah lebih diperjelas pada subbab 4.1
3.	<i>Catatan</i> : Sistem Utilitas perlu diperjelas lagi <i>Tanggapan</i> :Terima kasih untuk koreksinya, Perbaikan telah penulis lakukan pada Bab 4 subbab 4.2.6
4.	<i>Catatan</i> : Latar belakang yang masih ambigu <i>Tanggapan</i> :Terima kasih untuk koreksinya, Perbaikan telah memperbarui latar belakang pada subbab 1.1

Surabaya, 30 Juli 2026
Dosen Penguji,



Prof. Dr. Dipl. Ing. Sri. Nastiti Nugrahani
Ekasiwi, M.T.

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : Ronald Andriano
NRP : 5013221132
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Gereja Katolik Berbasis Cahaya Untuk
Menciptakan Atmosfer Spiritual
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M. BEnv
DOSEN PENGUJI : Tisya Surya Narida, S.Ars, M.Ars

No.	REVISI
1.	<i>Catatan</i> : Cahaya sebagai konsep utama tetapi desain hanya membahas skenario pagi/siang. <i>Tanggapan</i> : Fokus skenario perancangan ini Adalah memaksimalkan potensi <i>daylight</i> (cahaya alami) dalam membentuk atmosfer dan pengalaman ruang. Desain merespon hal ini melalui manipulasi bukaan, materialitas, dan permainan bayangan yang dikoreografikan mengikuti dinamika pergerakan sudut matahari dari pagi hingga siang hari, sehingga pencahayaan alami menjadi narasi utama bangunan. Namun pada perancangan ini sudah ditambahkan skenario pencahayaan buatan yang telah dijelaskan pada konsep di subbab 4.2
2.	<i>Catatan</i> : Preseden di laporan desain tidak komprehensif. <i>Tanggapan</i> : Terima kasih untuk masukannya, untuk Analisa preseden telah penulis perbaiki dan penulis tambahkan penjelasan yang lebih komperhensif pada subbab 2.2
3.	<i>Catatan</i> : Kontur lahan tidak dijelaskan <i>Tanggapan</i> :Kontur lahan pada perancangan ini awalnya memang dianggap datar karena melihat Kontur yang tidak begitu curam, Namun untuk penjelasan Kontur lahan telah ditambahkan pada Analisa SWOT site pada subbab 4.1.1
4.	<i>Catatan</i> : Domain to domain transfer tidak ada <i>Tanggapan</i> : Terima kasih untuk koreksinya, Domain to Domain Transfer telah ditambahkan pada lampiran
5.	<i>Catatan</i> : Notasi gambar teknik masih belum sesuai <i>Tanggapan</i> : Terima kasih untuk Koreksinya, Notas gambar Teknik telah penulis perbaiki pada setiap gambar Teknik yang ada di subbab 4.2

Surabaya, 30 Juli 2026
Dosen Penguji,



Tisya Surya Narida, S.Ars, M.Ars

Halaman ini sengaja dikosongkan

BIODATA PENULIS



Penulis dilahirkan di Sidoarjo, 8 April 2004, merupakan anak kedua dari 2 bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu di TK Katolik St. Theresia, SD Katolik St. Yustinus de Yacobis, SMP Katolik St. Yustinus De Yacobis, dan SMA Kristen Petra 4. Setelah lulus dari SMA tahun 2022, Penulis mengikuti Seleksi Mandiri dan diterima di Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tahun 2022 dan terdaftar dengan NRP 5013221132. Di Departemen Arsitektur, Penulis sempat aktif di beberapa kegiatan Seminar yang diselenggarakan oleh Departemen, Himpunan Mahasiswa Arsitektur dan aktif sebagai Anggota Paduan Suara Mahasiswa ITS.