

PERANCANGAN *EVERY NATION CHURCH* SURABAYA DI LENMARC MALL DENGAN PENDEKATAN *SENSE OF PLACE* SEBAGAI SARANA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PERTUMBUHAN JEMAAT

Justin Adrian, Laurensia Maureen Nuradhi

Interior Architecture Department, Ciputra University, Uc Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia.

Corresponding Email: Justinadrian.25@gmail.com

ABSTRACT

This final project contains the design of a church in the city of Surabaya. Every Nation Surabaya Church will be located in Lenmarc Mall, Jl. Mayjen Yono Suwoyo num. 9, 1st floor, with area code L1-01-10. Client wanted a concept that prioritize modern, industrial, and rustic design to adjust with the trending style. From there, the concept of "Young, Wild, and Free" arises, where was born from Every Nation Church' vision, that is to Honor God, Make Disciple. Every Nation Church believes in the importance of raising young generation as the future leaders, and communities in which they live in, is a key factor where they grow and expand their skills and talents. This church will be divided into 4 main zones: lobby, office, lounge, and auditorium. In this concept, lounge will be the heart of the church, where it will function as a co-working space, and it will provide private discussion spots, working areas, playground to relax and or excercise on, café, and daily evening live music. Those areas will support community building that Every Nation Church is developing. The design is approached using the method of Sense of Place, to create the sense of bilonging from the community of this Church, and there fore compelling them to feel comfortable to stay inside the area.

Keywords: Church, Every Nation, Community, Sense of Place

ABSTRAK

Tugas akhir ini berisi tentang perancangan sebuah gereja di kota Surabaya. Lokasi tempat yang akan ditempati oleh gereja *Every Nation* Surabaya adalah Lenmarc Mall yang berada di Jl. Mayjen Yono Suwoyo No.9, lantai 1 dengan kode tenant L1-01-10. Klien menginginkan sebuah konsep desain yang mengutamakan gaya desain yang *modern, industrial, dan rustic* sehingga dapat disesuaikan dengan gaya anak muda pada zaman sekarang, Maka dari itu terbentuklah konsep "*Young Wild, and Free*" dimana konsep ini berangkat dari latar belakang visi gereja *Every Nation* sendiri yaitu *Honor God Make Disciple*. Gereja *Every Nation* sangat mementingkan proses pertumbuhan anak muda sebagai calon pemimpin di masa depan, komunitas akan menjadi faktor penting dimana mereka akan bertumbuh dan mengembangkan kreativitas serta talenta mereka. Gereja ini akan dibagi menjadi 4 bagian zona utama yaitu *lobby, office, lounge, dan auditorium*. Dalam konsep ini *lounge* akan menjadi jantung dari gereja *Every Nation* Surabaya dimana *lounge* akan dijadikan sebagai *co-working space*, yang didalamnya disediakan tempat-tempat privasi untuk berdiskusi, tempat mengerjakan tugas, *playground* sebagai tempat jemaat atau pengunjung untuk beraktivitas, bersantai, dan berolahraga, *café* serta ada *live music* yang akan diadakan setiap sore hari, serta tempat-tempat itulah yang akan memfasilitasi komunitas yang ada dalam gereja. Penggunaan pendekatan desain dengan metode *sense of place* digunakan agar para jemaat dan pengunjung dapat memiliki rasa kepemilikan terhadap gereja ini, sehingga mereka akan nyaman untuk berkegiatan di dalam gereja ini.

Kata Kunci: Gereja, Every Nation, Komunitas, Sense of Place

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Gereja *Every Nation* adalah sebuah gereja yang memiliki value *Honor God Make Disciple*, gereja ini ada untuk menghormati Tuhan dengan berpusat kepada Kristus, diberdayakan oleh Roh Kudus dan bertanggung jawab sosial terhadap setiap bangsa.

Value dari gereja ini adalah untuk memuridkan dan saling bertumbuh sesuai dengan amanat agung yang dikutip di dalam kitab Matius 28:19 “Karena itu pergilah, jadikanlah semua bangsa murid-ku dan baptislah mereka dalam nama Bapa dan Anak dan Roh Kudus.”

Pada tahun 2019, *Gereja Every Nation* Surabaya yang berlokasi di Pakuwon Trade Center diharuskan untuk berpindah lokasi karena masa sewa tempat sudah habis. Selain itu klien juga memiliki keinginan untuk mencari tempat yang dapat lebih menunjang pertumbuhan internal para jemaatnya dimana hal itu sulit untuk direalisasikan karena lokasi area gereja di Pakuwon Trade Center tidak cukup besar.

Corey, dalam bukunya yang berjudul “*10 Reason Why People Leave Church*” menjelaskan beberapa alasan mengapa anak muda pada zaman ini banyak meninggalkan gereja, dan salah satunya adalah ketika mereka tidak mendapatkan sebuah komunitas dimana mereka dapat benar-benar bertumbuh.

Melihat hal ini terbentuklah konsep desain yang bertema “*Young, Wild, and Free*” dimana konsep ini diperuntukan bagi anak muda yang akan bertumbuh dalam gereja dengan pengenalan akan Kristus. Anak muda yang berada di dalam gereja dapat terlibat dalam komunitas dengan fasilitas yang sudah disediakan melalui pembentukan ruang untuk berdiskusi, area *playground* untuk mereka beraktivitas dan berolahraga, serta area *Coworking space* sebagai tempat mereka mengerjakan tugas. Pembentukan denah dan pembagian area juga dibentuk dengan tujuan untuk menunjang kegiatan para jemaat gereja seperti *One2one*, *Life Group*, dan kegiatan inti gereja *Every Nation* lainnya. Konsep desain ini menggunakan gaya desain *modern*, *industrial*, dan *rustic* yang menggunakan bahan bahan material kayu, batu bata, tembok dengan motif semen dan penggunaan lampu berwarna kuning yang akan menimbulkan kesan hangat sehingga orang yang berada di dalamnya akan merasa nyaman untuk menghabiskan waktu.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan mengenai perancangan gereja *Every Nation* Surabaya, permasalahan yang muncul dalam merancang karya desain tersebut antara lain:

1. Bagaimana membuat desain yang dapat meningkatkan rasa kepemilikan seseorang terhadap suatu ruang, dalam hal ini para jemaat terhadap gereja?
2. Bagaimana cara membentuk sebuah

denah dengan penataan ruang yang dapat menunjang pertumbuhan para jemaat di dalamnya, serta memaksimalkan ruang agar kegiatan dapat dilakukan lebih efisien?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan arsitek dan interior gereja *Every Nation* di Kota Surabaya adalah:

1. Membagi zona yang dapat memaksimalkan produktivitas pertumbuhan komunitas anak muda dalam gereja dengan pengenalan akan Kristus.
2. Mengaplikasikan desain yang dapat membentuk denah dengan pemanfaatan cahaya alami, dan pembagian zona ruangan yang dapat memaksimalkan potensi tapak.

Data Proyek

a. Data Pemilik Proyek :

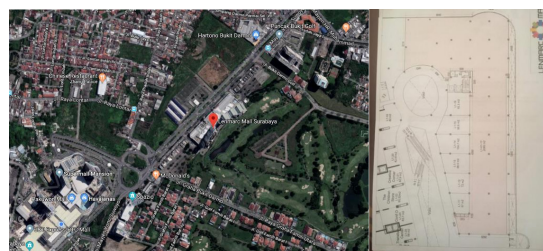
Nama Lengkap : Benny Koesno
 Alamat : Jl. Mayjen Yono Suwoyo
 No. 9, Pradahkalikendal,
 Dukuh Pakis, Kota
 Surabaya, Jawa Timur 60226
 (Lenmarc Mall).

No. Telp : 0816512234

b. Data Proyek :

Jenis Proyek : Gereja
 Nama Usaha : Gereja *Every Nation* Surabaya
 Alamat : Jl. Mayjen Yono Suwoyo
 No.9, Pradahkalikendal,
 Dukuh Pakis, Kota Surabaya,
 Jawa Timur 60226 (Lenmarc Mall).
 Luasan : 1300 m²

Ruang lingkup perancangan Gereja *Every Nation* ini adalah desain yang dibangun dari areal/tenant kosong, yang berada di sisi barat Lenmarc Mall lantai 1, kondisi sekitar merupakan tenant yang belum terisi. Sehingga sisi kebisingan tidak terlalu terpengaruhi oleh area sekitar *tenant*.



Gambar 1. Kondisi denah eksisting
 Sumber: Data Olahan Pribadi (2019)

Area yang akan dirancang adalah *tenant* kosong yang akan difungsikan menjadi Gereja *Every Nation* dengan luasan 1300 m².

Data Pengguna Gereja *Every Nation*

Pada perancangannya, jumlah staff yang akan menempati Gereja *Every Nation* adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Tabel Jumlah Staff

Jabatan>Nama Jenis Staff	Jumlah
Staf (<i>Full timer</i>)	8
Staf (MPD)	2
Staf Multimedia	2
<i>Security</i>	2
OB (<i>Office Boy</i>)	5

Sumber: Data Olahan Pribadi (2019)

Setiap hari jam kerja untuk para staf adalah jam 07:30 – 17:00.

LITERATUR

Definisi Modern

Gaya modern adalah gaya desain yang bersifat *simple*, bersih, mengutamakan fungsional, *stylish*, dan selalu saja mengikuti perkembangan jaman. Gaya modern biasanya selalu mengutamakan fungsi benda, yang disesuaikan dengan gaya hidup.

Gaya modern biasanya menuntut efisiensi waktu, kemudahan, serta aspek fungsional. Beberapa ciri gaya modern antara lain adalah dengan menggunakan ornamen yang sangat minim, ornamen sederhana dalam bentuk garis-garis, material transparan, ruang saling terhubung dan hanya dibatasi oleh dekorasi interior yang tidak masif. Material yang digunakan umumnya *stainless steel*, *perforated metal*, *granite tile*, kaca berwarna *tinted glass*, *aluminium anodized*.

Definisi Industrial

Gaya industrial adalah gaya yang membahas soal ekspos. Menunjukkan atau menonjolkan elemen-elemen struktural dari sebuah bangunan yang dipamerkan. Memperlihatkan tampilan yang seolah bangunan setengah jadi, belum selesai, namun tampak sangat kohesif dan edgy. Material yang biasa digunakan dalam gaya desain Industrial adalah pipa, balok langit-langit yang terbuka, perpaduan kayu dan logam, pilihan warna hitam gelap atau juga warna abu-abu dan warna netral yang tegas, batu bata ekspos, lantai beton.

Definisi Rustic

Gaya desain rustic merupakan gaya desain yang tren di negara Amerika Serikat yang banyak digunakan untuk bangunan pemerintahan di desa atau interior rumah pribadi. Gaya ini dipengaruhi oleh para pengrajin Amerika.

Di Indonesia gaya *rustic* lebih banyak diartikan sebagai desain yang dengan penataan desain rumah dan interior yang lebih menitik beratkan kesan alamiah. Karakteristik gaya desain *rustic* adalah dengan unsur kayu dan batu-batuan dengan tekstur yang kuat. Warna yang sering digunakan adalah warna abu-abu, terakota atau merah bata, tanah, hitam, kuning pucat, dan coklat kayu. Selain itu kayu-kayu yang sudah lapuk juga sering menjadi ciri khas utama dari gaya desain *rustic*.

METODE DESAIN

Metode desain yang digunakan dalam perancangan Gereja *Every Nation* adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada lokasi proyek untuk mengetahui dan mengerti keadaan sebenarnya dari tapak yang akan didesain. Dengan melakukan observasi selama 3 hari penuh, 2 hari *weekday* dan 1 hari *weekend* untuk mengetahui kondisi kegiatan yang terjadi dalam Lenmarc Mall, mempelajari arah masuknya cahaya dari pagi hingga malam hari. Melakukan studi Gereja *Every Nation* di

kota lainnya. Observasi studi proyek sejenis dapat dilakukan melalui media internet.

2. Wawancara

Mengumpulkan data melalui tanya jawab langsung dengan para staff yang berada dalam gereja *Every Nation* Surabaya sehingga mereka mampu untuk menjabarkan permasalahan yang mereka miliki selama bekerja di area gereja sebelumnya. Melakukan tanya jawab langsung kepada para pastor yang berada dalam pelayanannya di dalam gereja *Every Nation* Surabaya, melakukan tanya jawab juga dengan pimpinan *Every Nation* Surabaya.

3. Studi Pustaka

Melakukan studi pustaka dengan tujuan untuk menggali segala informasi tentang teori yang berhubungan dengan desain serta mempelajari peraturan dalam mendesain, sekaligus untuk mengetahui batasan-batasan apa saja yang harus diperhatikan.

4. *Programming*

Sebelum melanjutkan tahap desain, Penulis melakukan analisis data dari tapak awal, lalu mengamati hubungan antar ruang, menganalisis kebutuhan akan ruang, menganalisis aktivitas para pengguna, mengamati kecocokan penempatan ruang, hingga tahap terakhir dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada.

5. *Design development*

Pembuatan 3D desain yang sudah disesuaikan dengan dimensi yang ada, pemilihan warna

yang sesuai dengan konsep yang dibentuk, serta pemilihan bahan material *finishing* yang sudah sesuai dengan konsep yang dibentuk. pembuatan gambar perspektif, gambar potongan, gambar tampak, dan juga detil furnitur, plafon, titik lampu. Proses design development ini nantinya akan dijadikan bahan untuk presentasi kepada klien.

6. *Construction development*

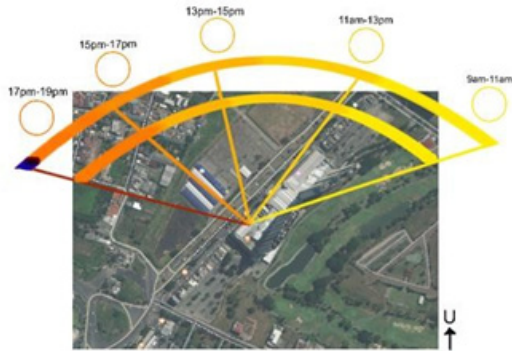
Menghasilkan gambar kerja dari lantai, plafon, dinding, dan gambar pendukung lainnya, seperti spesifikasi material *finishing*, asesoris, dan furnitur yang nantinya digunakan sebagai bahan untuk perealisasiian bersama dengan kontraktor.

KONSEP SOLUSI PERANCANGAN

Konsep solusi perancangan untuk gereja *Every Nation* Surabaya merupakan sebuah gabungan antara keinginan klien dengan konsep desain yang penulis bentuk, permasalahan-permasalahan yang ada dalam bangunan, dan penerapan pendekatan *sense of place* pada ruang.

Keinginan klien untuk membentuk sebuah tempat dimana para anak muda dapat bertumbuh dan mengembangkan talenta yang mereka miliki, penempatan ruang-ruang yang dapat menunjang pertumbuhan komunitas yang tertanam di dalam gereja, dan juga tempat untuk menjalankan kegiatan inti dari gereja *Every Nation* Surabaya yaitu *one2one*, *life group*, *Victory Weekend*.

Perancangan *Every Nation Church* Surabaya Di Lenmarc Mall Dengan Pendekatan *Sense Of Place* Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan Kualitas Pertumbuhan Jemaat



Gambar 2. Analisa Arah Datang Cahaya Matahari
 Sumber: Data Olahan Pribadi (2019)

Gereja *Every Nation* sendiri selalu memiliki ciri khas utama dalam tiap gereja yang mereka bangun adanya bendera-bendera, peta dunia lokasi dimana Gereja *Every Nation* berdiri. Serta adanya quotes yang melambangkan nilai-nilai dari gereja *Every Nation*.

Penerapan Konsep

Solusi yang ditawarkan untuk menjawab permasalahan klien adalah dengan pembentukan konsep “*Young, Wild, and Free*” yaitu dengan mengambil tema *young* yang berarti muda, *young* disini diperuntukkan untuk pertumbuhan anak

muda dengan pembuatan gaya desain kekinian, penggunaan desain industrial, modern, dan rustic membuat gereja *Every Nation* menjadi menarik untuk dikunjungi oleh para kaum muda. Selain itu *wild* yang berarti berapi api, dimana tema ini diperuntukkan bagi anak muda yang kehidupan masa depannya ditentukan saat mereka masih muda, maka dari itu bertumbuh berapi-api dalam Tuhan dapat membawa mereka kepada kehidupan yang lebih baik kedepannya. Pada desain, *wild* disini diimplementasikan dengan pembuatan tempat-tempat yang difasilitasi oleh gereja untuk setiap komunitas. Sehingga setiap komunitas yang tertanam di dalam gereja dapat dengan lebih baik membantu anak muda untuk mengembangkan talenta mereka. Berikutnya adalah *free*, dalam desain dengan memanfaatkan *layout* yang bersifat terbuka, dan membentuk ruangan-ruangan dengan tingkat keprivasian yang berbeda, serta area *co-working space*. *Free* disini diartikan sebagai anak muda dapat dengan lebih bebas berkarya, mengembangkan apa yang mereka pikirkan, berdiskusi bersama dengan teman-temannya.

Tabel 2. Konsep Aplikasi

Target Desain	Solusi Konsep
Desain harus menggambarkan nilai-nilai dari gereja <i>Every Nation</i> .	Dengan memberikan unsur-unsur bendera tiap negara dimana gereja <i>Every Nation</i> berada, dan juga memberikan peta dunia di area lobby selain sebagai penambah nilai estetika pada ruangan juga menjadi nilai yang gereja <i>Every Nation</i> miliki.
Desain gereja harus dapat menunjang pertumbuhan para jemaat dan juga pertumbuhan anak muda.	Pembentukan dan penataan gereja, dimana dibentuk tempat-tempat yang dapat memfasilitasi para jemaat dan anak muda untuk berkarya.

Target Desain	Solusi Konsep
<p>Memunculkan rasa <i>place of attachment</i>, yang dibentuk dari pengaruh unsur <i>sense of place</i>.</p>	<p>Menggunakan material-material yang dapat merangsang 4 indera mereka yaitu penglihatan, penciuman, pendengaran, dan indera peraba. Sehingga mereka memiliki rasa kepemilikan terhadap ruang yang mereka tempati.</p> <p>Unsur <i>sense of place</i> dihadirkan dengan dua pendekatan berbeda, yaitu unsur <i>tangible</i> berdasarkan dari 5 panca indera dan <i>intangible</i> melalui konsep filosofi desain dari benih.</p>

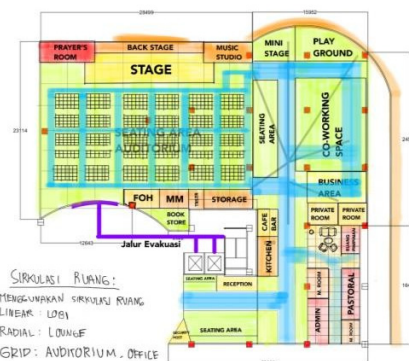
Sumber: Data Olahan Pribadi (2019)

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, Pola Sirkulasi

Konsep *Zoning* pada denah gereja *Every Nation* dibagi berdasarkan 4 ruangan inti yaitu ruang *Lobby* dimana ruangan ini digunakan sebagai tempat untuk anak sekolah *Morning Star Academy* menunggu jemputan sepulang sekolah, selain itu ruang *lobby* juga dijadikan tempat untuk para *usher* menyambut para tamu saat hari ibadah.

Selanjutnya ada ruang *office* dimana para staf berkerja, ruangan *office* dibagi menjadi beberapa ruangan inti yaitu ruang *pastoral*, ruang *principle*, ruang *administration*, dan *meeting room*.

Selanjutnya, ada ruang *lounge* yang dijadikan jantung dalam gereja *Every Nation* Surabaya ini karena merupakan tempat para jemaat berkumpul dan beraktivitas sehabis mereka beribadah, ruang *lounge* nantinya akan terbuka bagi umum dan akan dibentuk dengan konsep *co-working space*.



Gambar 3. Aplikasi *Playground* dan *co-working space*
Sumber: Data Olahan Pribadi (2019)

Ruangan inti yang terakhir adalah ruang *Auditorium* dimana di ruang ini akan dijalankan ibadah setiap hari minggu dan ketika ada *event-event* di hari lain kegiatan akan dilaksanakan di dalam ruangan ini.



Gambar 4. *Layout final* gereja *Every Nation* Surabaya
Sumber: Data Olahan Pribadi (2019)

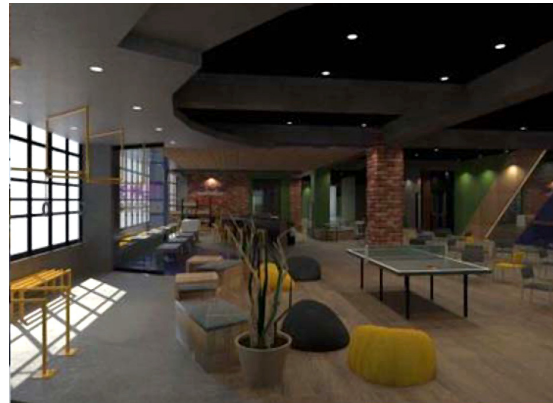
Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Gaya yang digunakan dalam pembuatan desain gereja *Every Nation* Surabaya adalah *modern, industrial, dan rustic*. Pada bagian *lobby* suasana ruang dibentuk dengan memanfaatkan material kayu yang disusun membentuk sebuah kursi parametrik, penggunaan unsur bendera negara-negara dimana gereja *Every Nation* berada, serta sebuah *mural art* dari perusahaan *Holla Wall* yang merupakan jemaat dari gereja ini.



Gambar 5. Honor God Make Disciple by. Holla Wall
Sumber: Holla Wall (2019)

Pada bagian *lobby* material yang banyak digunakan adalah *artificial grass*, Kayu, *concrete finish*, dan juga penggunaan besi berongga (*hollow*). Pada bagian *office* suasana ruang yang terbentuk juga kesan hangat yang ditimbulkan dari penggunaan material-material seperti kayu, batu bata, dan *artificial grass* sebagai aksennya, di dalam ruangan *meeting* diciptakan suasana ruang yang lebih serius dengan pemakaian material *concrete finish* yang bersifat netral dengan menambahkan *cork sheet* sebagai unsur kayu pada ruangan tersebut.

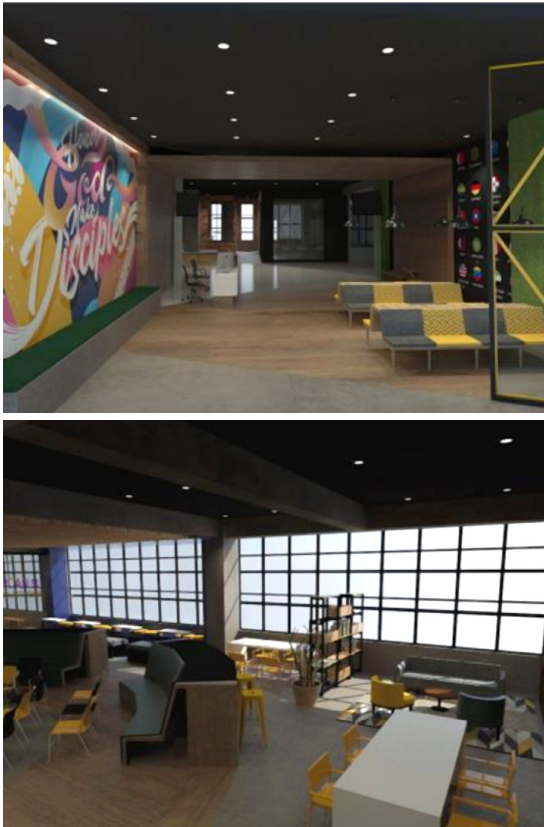


Gambar 6. Lobby *Every Nation* Surabaya
Sumber: Data Olahan Pribadi (2019)

Pada bagian *lounge* penggunaan warna yang lebih *colorful* digunakan agar suasana ruang pada ruang *lounge* lebih terkesan interaktif agar dapat memicu kreativitas tiap orang yang berada dalam ruangan tersebut. Serta penempatan peta dunia dengan nilai-nilai dari gereja *Every Nation* sebagai nilai untuk menambah suasana ruang yang lebih estetik, penggunaan *quote-quote* yang diambil dari dalam alkitab dan dibuat secara interaktif juga memicu nilai estetika dalam ruang *lounge*. Berikutnya, ruang auditorium diciptakan dengan suasana ruang yang lebih gelap dengan maksud agar dapat memanfaatkan cahaya dari panggung dan juga memaksimalkan efek cahaya

yang dihasilkan dari layar LED yang digunakan dalam ruang auditorium, penggunaan material kayu pada plafon auditorium dimaksudkan untuk menambah kesan yang hangat agar setiap jemaat yang mengikuti ibadah dapat merasa lebih nyaman dan tidak bosan untuk mengikuti ibadah.

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior



Gambar 7. Aplikasi *Playground* dan *co-working space*
Sumber: Data Olahan Pribadi (2019)

Penggunaan warna kuning pada material furnitur, bahan-bahan kayu, warna *concrete* abu-abu pada tembok, dan juga penggunaan batu

bata dengan tujuan untuk menimbulkan kesan hangat sehingga ruangan juga dapat terkesan lebih *fun* dan modern. Serta pemberian warna biru sebagai warna utama dari gereja *Every Nation*. *Artificial Grass* yang di aplikasikan di berbagai area pada ruangan *lobby*, *office*, dan *lounge* membuat kesan ruangan lebih segar sehingga orang yang berada di dalamnya tidak cepat jenuh dengan ruangan yang terkesan *rustic* dan *industrial* saja.

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior

Material *finishing* pada lantai menggunakan bahan keramik dan juga ada beberapa bagian yang menggunakan material *parquet*, pada bagian auditorium *finishing* lantai menggunakan *carpet tile* sehingga memudahkan untuk penggantian jika ada salah satu *tile* yang rusak atau kotor. Pada bagian dinding untuk bagian *lobby* menggunakan material kayu, dan *artificial grass* serta dengan cat pada lokasi mural. Pada bagian *office* dinding menggunakan bata *expose* yang sengaja di tonjolkan agar kesan industrial semakin kuat, pada bagian dalam ruangan penggunaan *finishing* semen *expose* menjadi unsur utama agar ruangan lebih terkesan netral dan mudah untuk diberikan aksent dengan warna warna lainnya. Pada bagian *lounge finishing* material pada dinding menggunakan material yang cukup beragam diantaranya ada bata *expose*, semen *expose*, cat biru warna ciri khas *Every Nation*, dan *artificial grass*. Pada bagian auditorium dinding akan dilapisi oleh *sound insulation* agar dapat meredam suara dari dalam

auditorium, sehingga suara tidak mengganggu aktivitas di area *lounge*.

KESIMPULAN

Perancangan gereja *Every Nation* Surabaya memperhatikan setiap permasalahan yang ada di lokasi, menjawab keinginan dan semua kebutuhan klien, pengembangan potensi tapak, kebutuhan tiap staf yang berada dalam gereja, menjawab kebutuhan tiap jemaat yang berada dalam gereja *Every Nation*, serta merancang area yang dapat memfasilitasi tiap komunitas yang bertumbuh dalam gereja *Every Nation*. Merumuskan jawaban dari rumusan masalah di atas yaitu:

1. Mengaplikasikan konsep "*Young, Wild, and Free*" sebagai konsep yang diaplikasikan kepada para anak muda yang menjadi calon pemimpin di masa yang akan datang, dengan memfasilitasi mereka dengan ruangan-ruangan yang telah didesain untuk memaksimalkan kreativitas mereka, proses pertumbuhan mereka, menyediakan ruangan untuk mereka beraktivitas dan bertumbuh dalam komunitas yang dibentuk oleh gereja, serta memfasilitasi para jemaat untuk saling bertumbuh dengan menyediakan berbagai macam tipe ruangan dari tingkat keprivasian tinggi hingga ruangan bebas berdiskusi, sehingga proses dalam mereka melakukan *one2one*, *life group* dan kegiatan inti *Every Nation* lainnya dapat dijalankan secara maksimal.

2. Pengaplikasian *sense of place* pada desain bangunan dengan tujuan agar setiap individu yang berada dalam gereja *Every Nation* Surabaya dapat mempunyai rasa kepemilikan terhadap gereja ini.

Pengaplikasian *sense of place* dilakukan dengan cara pemberian unsur-unsur desain yang dapat mempengaruhi empat indera manusia yang berhubungan langsung dengan proses desain yaitu, indera penglihatan yang dipengaruhi dengan pemilihan material, pemilihan warna lampu yang menciptakan suasana suatu ruang, serta bukaan dan jendela, indera pendengaran yang diciptakan melalui pemutaran lagu-lagu dari gereja *Every Nation*, indera penciuman yang diciptakan melalui penggunaan parfum, indera peraba diciptakan melalui pemakaian material dengan *finishing* yang terksturnya beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Armand, Avianti. 2011. *Arsitektur Yang Lain: Sebuah Kritik Arsitektur*. Gramedia Pustaka Utama, Gelora, Central Jakarta City, Jakarta 10270.
- Bell, V. B., & Rand, P. (2006). *Materials for design*. Princeton Architectural Press. 37 East Seventh Street, New York, New York 10003.
- Ching, F. D. K. (2014). *Architecture: Form, Space, and Order*. John Wiley & Sons. Hoboken, New Jersey.
- Corey, B. L. (2015). *10 Reason Why People Leave Church*.

- Endrix, J., S. (2013). *The Contradiction between form and Function*. New York : Routledge.
- Hull R. B. (1992). Image Congruity, Place Attachment and Community Design. *Journal of Architecture Planning and Research*, 9 (3), 181.192.
- Long, M. (2005). *Architectural acoustics*. Elsevier. Waltham, MA 02451, USA
- Mediastika, C.E. (2005). *Akustika Bangunan: Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Penerbit Erlangga. Ciracas, Jakarta 13740.
- Murrell, Steve (2011). *Wiki Church, Making Discipleship Engaging, Empowering, & Viral*. Charisma House Book Group, 600 Rinehart Road, Lake Mary, Florida 32746.