

## Implementasi *Human Centered Design* pada Interior Balai Paroki Gereja Santo Aloysius Gonzaga Surabaya

**Maria Cathy Budiman\*, Mariana Wibowo**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto No. 121-131, Siwalankerto, Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [cathybudiman@gmail.com](mailto:cathybudiman@gmail.com)

**Abstrak.** Balai Paroki disebut sebagai wadah ibadah bagi umat katolik untuk melaksanakan berbagai macam aktivitas. Banyaknya aktivitas yang dilakukan di dalam gedung ini muncul berbagai macam permasalahan yang kompleks. Beberapa gereja yang mempunyai Balai Paroki hanya dirancang sedemikian rupa agar bisa difungsikan oleh umat tanpa memperhatikan isu tersebut. Begitu juga pada objek perancangan balai paroki yang penulis lakukan. Permasalahan yang terjadi yaitu bangunan balai paroki ini belum terbentuk, sehingga bangunan ini memerlukan acuan desain yang sesuai dengan kebutuhan umat gereja. Oleh karena itu, perancangan interior balai paroki St. Aloysius Gonzaga dilakukan sehingga dapat memwadahi fasilitas umat. Perancangan Balai Paroki menerapkan metode perancangan *design thinking*, serta memakai metode pendekatan human-centered design dan empathic design. Dari hasil perancangan, Balai Paroki Gereja dapat menjadi sebuah fasilitas yang berguna untuk publik sebagai ruang yang bisa dimanfaatkan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

**Kata Kunci:** *Human Centered Design*, desain interior, Balai Paroki, gereja katolik, Santo Aloysius Gonzaga, Surabaya.

**Abstract.** *The Parish Hall is referred to as a place of worship for Catholics to carry out various activities. One of the facilities in the parish hall is the church office, adoration hall, meeting rooms and meeting rooms. The large number of activities carried out in this building raises a variety of complex problems. Some churches that have parish halls are only designed in such a way that people can function without paying attention to the issue. Likewise on the design object of the parish hall that the author did. The problem that occurs is that the parish hall building has not yet been formed, so this building requires design references that are in accordance with the needs of church people. Therefore, the interior design of St. Aloysius Gonzaga with various facilities and activities is carried out so that it can accommodate user activities. In addition, the parish hall of St. Aloysius Gonzaga uses a concept with a human centered design approach with the stages of the design thinking method. From the results of the design, the Church Parish Hall can be an alternative facility for the public as a space that can be put to good use and according to user needs.*

**Keywords:** *Human Centered Design, interior design, Parish Hall, catholic church, Saint Aloysius Gonzaga, Surabaya*

## Pendahuluan

Gereja Katolik Santo Aloysius Gonzaga adalah salah satu gereja dibawah keuskupan HKY (Hati Kudus Yesus). Terletak di salah satu daerah padat permukiman dan industri di Jalan Satelit Indah I BI HN No.1, Surabaya barat. Sejarah pembangunan gereja ini diinisiasi oleh Romo Utomo yang rindu mendirikan sebuah paroki. Pada bulan Maret 1984, 2 alternatif gambar perancangan gereja berhasil didesain, hingga Oktober 1985. Bangunan gereja diresmikan pada tanggal 21 November 1987 oleh walikota madya dan pada 22 November 1987 diberkati oleh bapak uskup Surabaya saat itu.

Gedung Balai Paroki juga ikut serta dalam proses perancangan gereja ini dan diresmikan oleh Mgr. Johannes Hadiwikarta pada 4 Juli 1999. Bertahan sekitar 1 dekade, Gereja ini melakukan renovasi pada 2009-2010. Renovasi kedua dilaksanakan pada 2011 yang merupakan renovasi Balai Paroki lantai bawah menjadi ruang-ruang dengan pintu lipat. Nama tiap ruang diberi nama Santo Pelindung dari masing-masing Romo Kepala Paroki yang pernah berkarya di Algonz, seperti ruang Fansiskus Xaverius, Albertus, Alexius, Yustinus, Yoseph dan Vincentius.

Pada tahun 2021 kepala paroki Romo Skolastikus Agus Wibowo mengharapkan renovasi ketiga pada balai paroki area depan dengan mengubah fungsi bangunan yang awalnya adalah sebuah kafe, gudang, dapur, tempat beraktivitas outdoor, dan toilet. Menjadi fasilitas untuk umat, yaitu Griya adorasi, kantor sekretariat, ruang konsultasi, ruang meeting, dan toilet umum. Dengan adanya peluang ini penulis mengangkat topik perancangan Balai Paroki gereja St. Aloysius Gonzaga serta ingin berkontribusi dalam melaksanakan proses pembangunan.

Balai paroki atau yang disebut sebagai salah satu ‘wadah ibadah’ bagi umat katolik. Balai Paroki yang berasal dari kata Balai yang artinya gedung, dan Paroki yang definisi resminya menurut Pusat Bahasa adalah daerah atau kawasan penggembalaan umat Katolik yg dikepalai oleh pastor atau imam. Balai Paroki ini dimiliki oleh setiap gereja Katolik yang difungsikan untuk melaksanakan segala macam kegiatan yang berkaitan dengan gereja. Oleh karena itu, keberadaan Balai Paroki ini sangat penting bagi umat katolik (Sastrio 2015)

Pada objek perancangan Balai Paroki, penulis menganalisa permasalahan pokok yang terjadi yaitu bangunan yang belum terbentuk. Sehingga bangunan ini membutuhkan gagasan ide desain yang membantu untuk menganalisis kebutuhan apa saja yang diperlukan, dan bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh umat atau pengguna ruang nantinya.

Dari masalah tersebut perlu adanya solusi dalam perancangan interior menggunakan metode design thinking dengan pendekatan human centered design yang menerapkan konsep agar pengguna ruang bisa menikmati fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan masing – masing. Hal ini dilakukan untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada, terutama pada bangunan yang akan dipakai oleh publik. Dari hasil perancangan, Balai Paroki Gereja dapat menjadi sebuah alternatif fasilitas untuk publik sebagai ruang yang bisa dimanfaatkan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Fasilitas tersebut terdiri dari ruang pertemuan, ruang adorasi, ruang kantor, dan juga ruangan lainnya.

## Kajian Teori

### Human Centered Design

*Human centered design* adalah desain yang berpusat pada pemecahan suatu masalah manusia melalui pendekatan kreatif. Menciptakan sesuatu berdasarkan karakteristik umum yang berfokus pada psikologi & persepsi dari pengguna ruangan atau manusia. *Human Centered Design* (HCD) dalam dunia desain interior, harus mempertimbangkan berbagai faktor unik dalam diri pengguna dari pengalamannya meruang. Di dalamnya tidak hanya terkandung jawaban pragmatis dan praktis dari sisi teknis, akan tetapi juga harus mampu mempertimbangkan aspek

psikis dalam memelihara jiwa penggunanya. Paritrana citta atau memelihara jiwa, merupakan kunci HCD dalam konteks desain interior (IDEO.org 2015)

Melalui pendekatan HCD yang dilandasi rasa empati, kesadaran desainer untuk memahami ruang sebagai bagian eksistensi manusia, akan memberikan kesempatan untuk pengembangan desain-desain yang memperkuat hubungan tersebut. Melalui empati, hubungan ini dibangun dengan kesadaran bahwa ruang bukan hanya tempat dimana fisik berada, namun di dalamnya turut terkandung sisi emosi, spiritual, dan intelektual. Pendekatan HCD digunakan untuk membangun sikap positif pengguna ruang dalam memandang kehidupan dirinya dan lingkungan sosialnya, melalui aplikasi elemen-elemen dalam desain interior untuk memengaruhi atmosfer dan mood dalam ruang. Secara praktisnya, apabila rangsangan positif tersebut diwujudkan ke dalam ruang, maka otomatis jiwa penggunanya akan tumbuh dan berkembang ke arah yang positif pula (Wasista 2021)

Proses HCD terdiri atas 5 tahapan, diantaranya tahap *emphatise*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahapan *emphatise*, kemampuan untuk memahami dan berbagi pemikiran serta perasaan dengan orang lain sangat dibutuhkan, karena desainer dituntut untuk berperan secara aktif dalam memecahkan masalah tertentu dari sudut pandang pengguna. Tahapan kedua yaitu *define*, dimana desainer menentukan fokus permasalahan dan menyelesaikan tantangan desain dengan mempertimbangkan kemungkinan dari solusi-solusi yang diberikan, serta dampak akhir dari pemilihan konteks solusi tersebut. *Ideate* merupakan tahapan ketiga, dimana terjadi proses menghasilkan dan mengembangkan ide-ide baru secara kreatif. Pada tahap ini, menentukan ide secara berkelompok melalui cara *brainstorming* sering dilakukan untuk bertukar ide pemikiran dan saling mengembakan solusi-solusi baru yang kreatif. Pada tahap *prototype*, konsep dan ide diwujudkan menjadi nyata. Pembuatan *prototype* memberikan peluang kepada pengguna untuk menentukan apakah solusi desain yang ditawarkan sudah sesuai atau masih memiliki beberapa kekurangan. Tahapan terakhir yaitu *test*, menguji hasil desain yang telah dibuat pada tahap *prototype* dengan meminta umpan balik dari beberapa orang untuk mengidentifikasi apakah solusi desain tersebut berhasil atau masih perlu ditingkatkan kembali.

Kelebihan dari HCD adalah membantu mengatasi masalah pengguna dengan mengeksplorasi keinginan dan motivasi yang ingin diterapkan maupun dipertahankan. Selama proses desain, HCD lebih menekankan pada kebutuhan pengguna itu sendiri, misalnya kebutuhan tentang tempat tinggal, tempat bekerja, tempat bermain atau tempat melakukan hobi. Kemudian mempelajari pengalaman dan wawasan pengguna dan mengambil inspirasi serupa, sehingga dapat dipaparkan beberapa kemungkinan solusi yang unik dan kreatif. Namun, kelemahan HCD yaitu kurang berfokus pada integrasi komunitas tim desain, tetapi lebih berfokus pada pengumpulan wawasan pengguna untuk dapat menghasilkan produk yang diinginkan.

### Empathy Design

Menurut Dandavate dkk (1996), proses desain yang berkembang sering melewatkan pengukuran terhadap emosi dan perasaan pengguna. Menurutnya, proses desain yang berkembang hanya mempertimbangkan sisi rasional semata dan mengesampingkan sisi emotif. Sisi emotif dalam mendesain memiliki potensi laten yang dapat menentukan keberhasilan dan kegagalan sebuah produk. Human Centered Design (HCD) memiliki tahapan pertama yaitu rasa empati dalam rangkaian metode desainnya. Empati menurut (IDEO.org 2015), merupakan sebuah “kotak peralatan” bagi seorang desainer. Artinya empati menjadi sebuah cara untuk mendalami dan memahami pengguna dalam berinteraksi dan hidup bersama produk. Menurut Rifkin dalam (Hassan 2020, 10), empati secara bersama-sama membawa sensasi, emosi, perasaan, dan akal untuk tujuan berkomunikasi melewati batas-batas fisik. Melalui empati, seorang desainer dituntut untuk memahami kebutuhan laten penggunanya, kemudian kesulitan



mereka dalam mengoperasikan atau menggunakan produk, lalu kebiasaan-kebiasaan kecil yang kadang luput namun penting. Untuk melakukannya, desainer harus melihat dan memahami lingkungan penggunanya. Lalu setelahnya, desainer harus mengerti peran pengguna dalam lingkungan tersebut.

Melalui cara pandang HCD, hal ini adalah peluang yang sangat baik untuk mengembangkan produk yang unggul, sebab kebutuhan spesifik pengguna akan memastikan produk tersebut menjadi bagian dari pengguna itu sendiri. Jika tidak demikian, produk yang tercipta hanya akan menemui kegagalan. Rasa empati dalam metode HCD tidak berhenti hanya pada tahap pertama yaitu *inspiration*, namun juga berlanjut ke tahap-tahap berikutnya seperti *ideation* dan *implementation*. Tahapan-tahapan ini, dijiwai oleh kepedulian terhadap pengguna melalui rasa empati, hingga pada akhirnya implementasi penjiwaan ini dapat dirasakan melalui produk, yang mampu digunakan tanpa adanya dinding pembatas baik secara fisik maupun emosional.

Menurut (Kouprrie & Visser 2009, 447), setidaknya terdapat tiga poin penting yang harus diperhatikan dalam proses desain berbasis empati.

1. Poin pertama yaitu motivasi desainer untuk memahami bahwa empati merupakan hal vital dalam mendesain. Kalau desainer tidak memiliki motivasi ini, maka proses mendesain akan sangat pragmatis.
2. Poin kedua yaitu desainer harus paham bahwa empati dibangun dari pengalaman afektif dan kognitif pengguna. Pada poin ini, desainer harus “nyemplung” ke dalam kehidupan pengguna sehari-hari, bukan hanya sebagai menara gading yang seolah tahu kebutuhan penggunanya.
3. Poin ketiga yaitu desainer harus memiliki waktu untuk mengamati perilaku pengguna. Apabila desainer sekedar mengamati tanpa melalui proses yang panjang, maka perilaku spesifik konsumen yang terjadi sewaktu-waktu akan sulit terdeteksi dan luput dari pengamatan. Tentunya hal ini akan sangat merugikan dalam proses merancang nantinya, sebab perilaku yang spesifik tersebut bisa menjadi kerugian besar dalam memasarkan produk.

Lebih lanjut menurut Kouprrie & Visser menjelaskan bahawa empati menjadi penting untuk menghindari “gagal paham” akan kebutuhan pengguna yang sebenarnya. Karena kebutuhan pengguna yang sebenarnya kadang tersembunyi dan tidak nampak secara langsung, namun sebenarnya berdampak besar. Pengguna terkadang memiliki kebiasaan kecil, interaksi sosial, caranya menggunakan produk yang sangat spesifik. Mungkin hal ini nampak sepele, namun jika diabaikan malah akan berdampak pada kerugian yang lebih besar. Lalu untuk mencegah hal tersebut, diperlukan sensitifitas emosional, imajinasi, serta kreativitas melalui rasa empati. Akan tetapi secara mendalam, empati bukan cuma alat semata, tapi sebuah rasa yang ditransfer oleh desainer dalam memberikan jiwa pada desain mereka. Sebuah rasa yang ikut tumbuh dan merawat penggunanya, seperti layaknya seorang ibu. Desainer yang mampu menerapkan prinsip ini sepenuhnya, akan menciptakan produk yang unggul dan bertahan lama di pasaran.

### Pengertian Adorasi dalam iman Katolik

#### 1. Adorasi

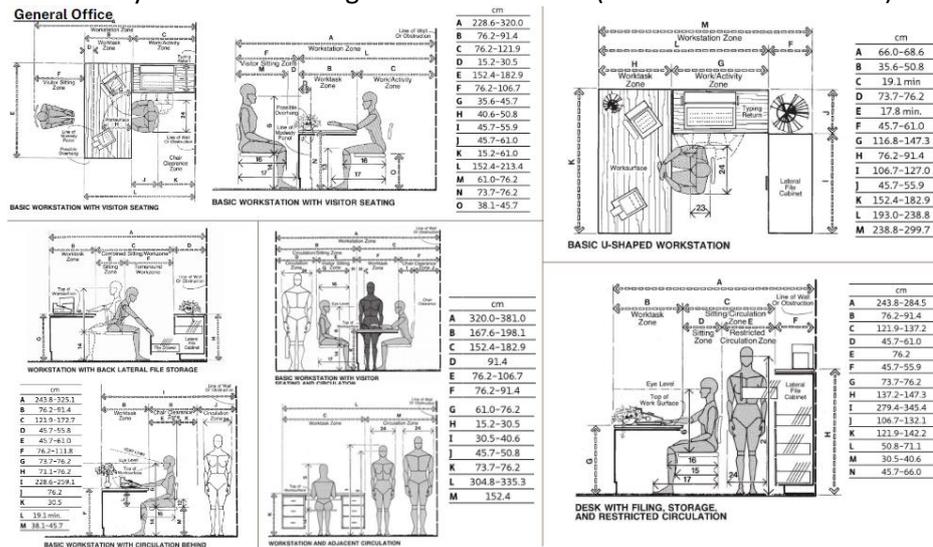
Adorasi merupakan salah satu bentuk Devosi Ekaristi yang pada intinya mau mengungkapkan iman Gereja akan Tuhan Yesus Kristus yang hadir dalam Ekaristi Mahakudus. Dalam Adorasi ini, umat beriman menyampaikan sembah sujud penuh hormat dan bakti kepada Tuhan Yesus Kristus dalam Sakramen Mahakudus, pujian kepada Sakramen Mahakudus, sembah sujud kepada Sakramen Mahakudus, *salve* atau juga Astuti (Martasudjita 2007, 8).

2. *Monstrans*

*Monstrans* adalah wadah yang digunakan oleh Gereja Katolik untuk memajang Hosti Ekaristi yang sudah dikonsekrasi dalam upacara Adorasi Ekaristi atau Pemberkatan Sakramen Maha Kudus. Kata *monstrans* berasal dari kata Latin *monstrare*, artinya "memperlihatkan" atau "mempertunjukkan". Dalam Bahasa Latin *monstrans* disebut *ostensorium* (dari kata *ostendere*, "memperlihatkan"). Dalam Gereja Anglikan, *monstrans* disebut *monstre* atau *monstral*.

3. Dimensi Manusia

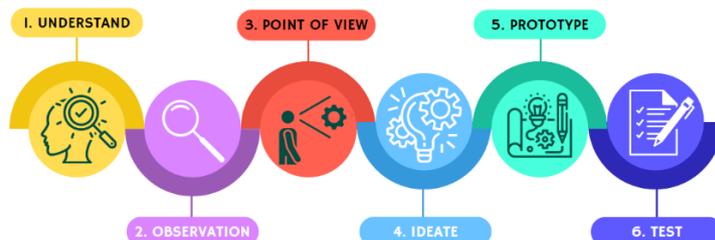
Sebelum menentukan ukuran perabot dan juga element yang ada pada interior, perlu untuk kita sadari bahwa ukuran pada dimensi manusia sangat dibutuhkan. Dimensi manusia ini membantu desainer agar ruang ataupun perabot yang didesain bisa digunakan dengan baik dan nyaman sesuai dengan ukuran manusia (Panero and Zelink 1979).



Gambar 1. Sumber: Panero and Zelink 1979

Metode

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *design thinking*. Proses *design thinking* terdiri atas 6 tahapan proses, yaitu memahami, mengamati, mendefinisikan suatu masalah, mencari dan menemukan ide, mengembangkan prototype serta mengujinya (Planttner dkk 2009). Menurut Lindberg dkk (2010), terdapat 3 fase awal ruang masalah, penggambaran masalah dan penyebabnya. 3 fase berikutnya berupa ruang solusi, yaitu menggambarkan macam-macam solusi yang dapat diberikan dan implementasinya terhadap masalah.



Gambar 2. Design Thinking Diagram Dibuat oleh penulis 2022

#### 4. *Understand*

Tahapan pertama, memperluas pemahaman masalah dan kebutuhan. Hal ini dilakukan dengan cara mencari informasi pada literatur yang berkaitan dengan objek perancangan. Literatur ini didapatkan dari e-jurnal, website resmi keuskupan Surabaya, Dokumen gereja, dan e-book.

#### 5. *Observation*

Tahapan kedua, mengamati dan melakukan penelitian lebih detail dengan observasi lapangan secara langsung untuk memahami proyek, lokasi, dan kebutuhan pengguna. Pengambilan data ini dilakukan melalui wawancara tatap muka pada tanggal 26 – 28 September dengan Bu Elvira (pengurus gereja), Pak Dwi (kepala kantor sekretariat gereja), Pak Wakid (karyawan sekretariat gereja), dan Bu Citra (Karyawan DPP) di kantor sekretariat gereja St. Aloysius Gonzaga, kemudian dilanjutkan dengan wawancara tambahan via *whatsapp*. Selain itu, penulis melakukan pengukuran interior eksisting kantor lama, dimana nantinya akan dipindahkan ke gedung Balai Paroki yang baru. Selama proses wawancara dan pengukuran juga dilakukan proses dokumentasi. Hasil yang didapatkan dari tahapan ini berupa analisa data tapak luar dan tapak dalam.

#### 6. *Point of View*

Tahapan ketiga, menentukan dan mendefinisikan permasalahan yang sedang dialami dan dibahas melalui proses *programming*. Proses ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan ruang balai paroki yang akan dirancang. Hasil dari tahapan ini yaitu didapatkan ringkasan identifikasi masalah dalam bentuk *problem statement* dan beberapa alternatif solusi desain.

#### 7. *Ideate*

Tahapan keempat, menemukan ide-ide solusi dan memilih ide yang tepat. Tahapan ini dilakukan dengan cara *brainstorming* untuk menentukan ide konsep desain secara luas yang berfokus pada kebutuhan pengguna yaitu “sebagai jawaban dari permasalahan yang ada dengan menggunakan metode *mind map*. Dari metode *mind map*, setiap ide dianalisis lebih detail mengenai kelebihan dan kekurangannya sebelum membuat keputusan akhir berdasarkan evaluasi ide. Hasil dari tahapan ini berupa konsep desain.

#### 8. *Prototype*

Tahapan kelima, memvisualisasikan hasil ide akhir yang dilakukan melalui sketsa-sketsa 2D sederhana dan dikembangkan menjadi gambar 3D melalui aplikasi *software* komputer yaitu *sketchup*. Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan desain akhir, *rendering testing*, pembuatan gambar kerja dan *final rendering* sehingga desain terlihat lebih real/nyata.

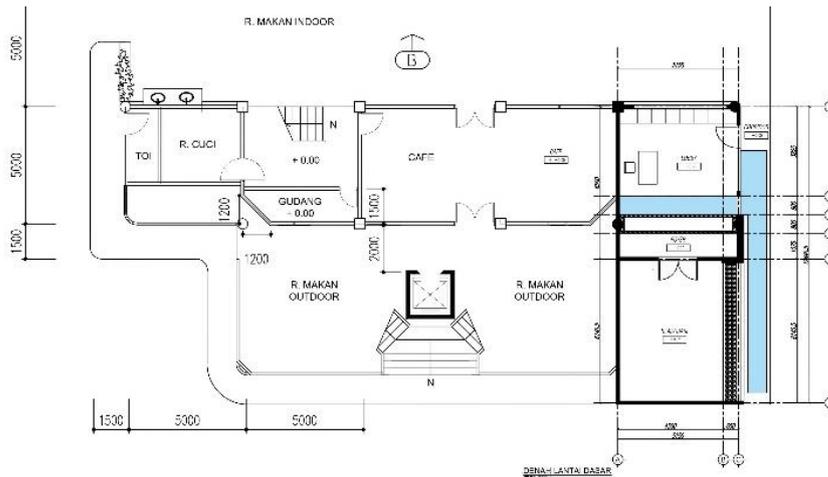
#### 9. *Test*

Tahapan keenam adalah tahap pengujian dan evaluasi akhir untuk menerima umpan balik dari pengguna.

## Hasil dan Pembahasan

### Data Lapangan

Lokasi perancangan yaitu balai paroki gereja St. Aloysius Gonzaga yang terletak di Jalan Satelit Indah I Bl HN No.1, Surabaya bagian barat. Balai paroki ini merupakan sebuah fasilitas gereja berupa gedung serbaguna yang terletak disamping gedung gereja yang digunakan untuk berbagai macam aktivitas. Yang akan dirancang pada perancangan ini yaitu fasad balai paroki, ruang adorasi, lobby adorasi, ruang sekretariat, ruang arsip, ruang konseling romo, ruang pribadi romo, ruang rapat, toilet umum dan toilet handicap.



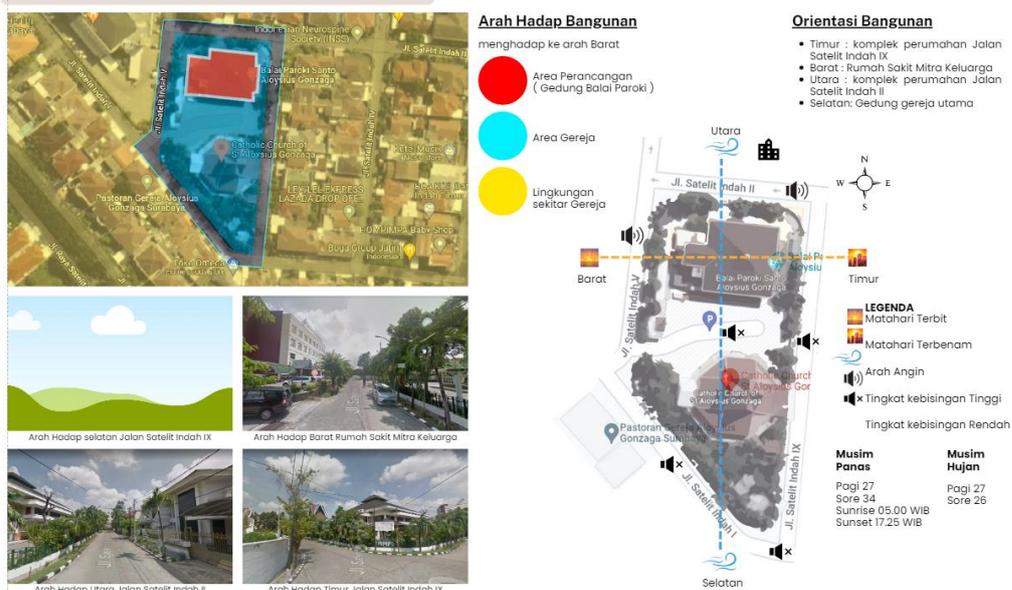
Gambar 3. Layout awal sebelum renovasi (Gambar: Arsitek Algonz, 2021)

### Analisa Tapak Luar

Analisa tapak luar mencakup keadaan dan suasana di lingkungan sekitar bangunan. Data tapak luar meliputi arah hadap bangunan, arah matahari terbit dan tenggelam, arah angin, dan tingkat kebisingan di sekitar.

### Data Eksisting

GEREJA ST. ALOYSIUS GONZAGA SURABAYA.



Gambar 4. Data eksisting (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)

Berdasarkan skema pada Gambar 4, Lokasi gedung balai paroki menghadap ke arah barat sehingga mendapatkan pancaran sinar matahari langsung pada saat sore hari. Kemudian, karena letak gedung ini berada di dalam perumahan, sehingga tingkat kebisingan yang di hasilkan cukup minim. Namun, suara bising akan terdengar apabila terjadi aktivitas beribadah atau aktivitas acara tertentu di sekitar balai paroki. Arah angin yang berhembus yaitu dari utara ke selatan sehingga angin alami mampu dimanfaatkan secara maximal.

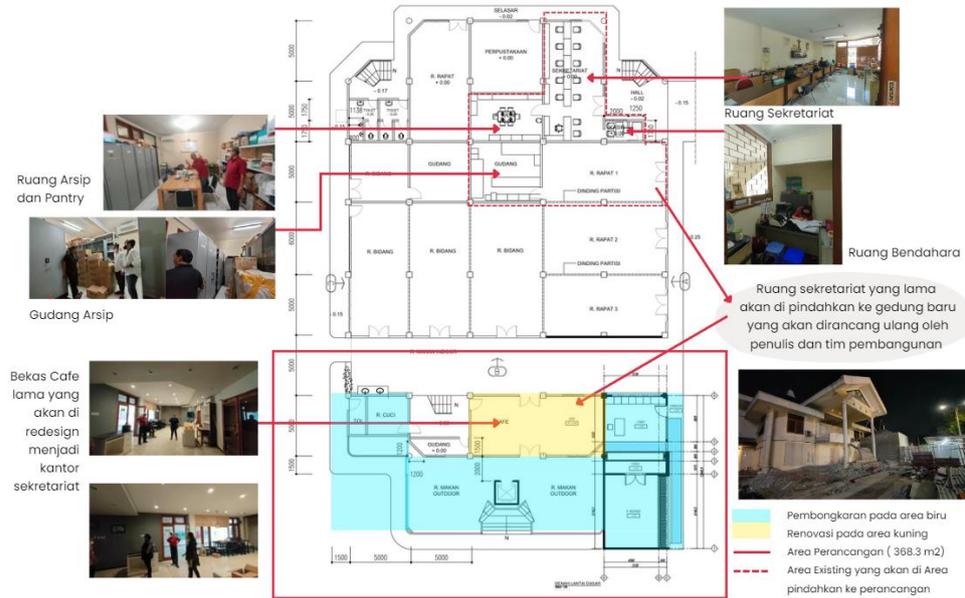
### Batas – Batas Lokasi Bangunan

1. Timur : Komplek perumahan Jalan Satelit Indah IX
2. Barat : Rumah sakit Mitra Keluarga



3. Utara : Komplek perumahan Jalan Satelit Indah II
4. Selatan: Gedung gereja utama

**Tapak Dalam**



**Gambar 5.** Tampak dalam (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)

Perancangan gedung balai paroki ini dimulai dari tanah kosong yang akan dibuat bangunan baru. Ruangan yang terdapat dalam perancangan ini, diantaranya:

1. Area ruang adorasi
 

Ruang adorasi ini merupakan ruangan yang akan di gunakan oleh umat katolik untuk berdoa atau bermeditasi kepada sakramen mahakudus, sehingga ruangan ini bersifat sangat sakral, tenang dan hening.
2. Area kantor sekretariat gereja & area arsip
 

Pada area ini berupa kantor yang difungsikan untuk mengurus administrasi, data-data umat atau urusan lainnya yang berkaitan dengan gereja. Di dalam area ini, kantor terbagi menjadi beberapa ruangan. Ruangan tersebut yaitu kantor administrasi, kantor DPP, ruang kepala kantor sekretariat, ruang bendahara, ruang kepala paroki, dan juga ruang untuk meeting.
3. Hall Balai paroki
 

Area luas yang nantinya akan digunakan untuk melakukan beberapa aktivitas bagi organisasi gereja untuk berkumpul dan melakukan aktivitas bersama.
4. Toilet Umum
 

Terdiri dari toilet pria, wanita dan handicap .

**Problem Statement**

Gedung balai paroki pada gereja katolik digunakan untuk berbagai macam kegiatan. Mulai dari kantor sekretariat, pertemuan antara pengurus gereja, mengadakan aktivitas organisasi, tempat untuk beribadah, ruang studio, cafetaria, ruang arsip dan ruang doa adorasi. Karena banyaknya kegiatan yang dilakukan didalam gedung ini, sehingga setiap kebutuhan ruang perlu diorganisir secara detail melalui aktivitas-aktivitas dan kebiasaan yang di lakukan pengguna, agar penggunaan tempat menjadi lebih efektif sesuai dengan fungsinya dan juga lebih efisien.

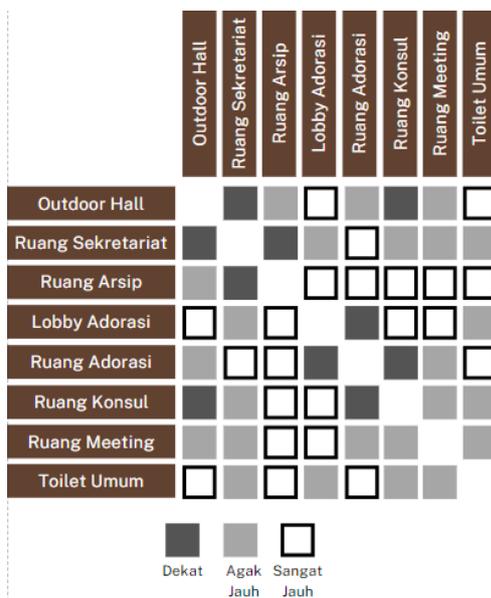
### Pola Sirkulasi User



Gambar 6. Pola aktivitas (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)

### Pola Hubungan Antar Ruang

Pola hubungan antar ruang membantu penulis dalam perancangan antar ruang pada balai paroki agar lebih efisien.



Gambar 7. Hubungan antar ruang (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)

### Space Planning

#### 1. Zoning

Tahapan perancangan untuk menentukan area tertentu pada setiap ruangan yang meliputi area privat, area semi privat, dan area publik. Area publik bersifat umum dan dapat diakses oleh semua orang, area semi privat bersifat setengah umum artinya dapat diakses semua orang dengan kondisi atau aktivitas tertentu, dan area privat yang bersifat tertutup dan hanya dikhususkan untuk pengguna-pengguna tertentu. Hasil dari pola hubungan antar ruangan juga diterapkan kedalam alternatif zoning sehingga penulis bisa membandingkan untuk menentukan solusi desain terbaik.

#### 2. Grouping

Pada tahapan ini, area privat, area semi privat dan area publik lebih didetailkan menjadi beberapa ruang kecil sesuai fungsi dan kebutuhan pengguna.

### 3. Alternatif *layout*

Setelah menyusun tahapan *grouping*, selanjutnya dilakukan pengaturan *layout* dengan beberapa alternatif yang disertai dengan perabot di dalam ruangan tersebut agar bisa lebih terlihat perbedaan dan desain terbaik.

### 4. *Layout* Terpilih

Kemudian, dari alternatif *layout* muncul beberapa alternatif yang akan di pilih 1 untuk di lanjutkan ke tahap ideate

### 5. Sirkulasi *User*

Sirkulasi aktivitas pengguna ruangan yang dibuat untuk memperlihatkan jalur dari pengguna tersebut sehingga bisa memaksimalkan efektifitas kegiatan yang dilakukan didalam ruangan tersebut

## Solusi desain

### Konsep Perancangan Interior Balai Paroki

Proyek perancangan ini memiliki ide konsep yang mengarah kepada pendekatan HCD. Alasan dari ide konsep ini yaitu untuk mencapai tujuan awal dari penelitian yang mementingkan aspek – aspek dari HCD itu sendiri melalui metode *empaty design* yang membantu untuk memecahkan masalah dari aspek bentuk, fungsi ruang, aspek ekonomi, serta waktu.

### Ruang Lingkup

Perancangan ini menerapkan point penting dari *Human Centered Design* yang mengacu pada kebutuhan melalui konsep human sense agar pengguna bisa lebih maximal dalam menggunakan ruangan.

### Aplikasi Interior

Dalam konsep perancangan Balai Paroki St. Alosius Gonzaga, penerapan konsep ke interior ruang terdapat pada elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, dan sistem utilitas interior.

#### 1. Elemen Pembentuk Ruang

Lantai memiliki *levelling* tetapi tetap diberikan ramp untuk menunjang sirkulasi gerak bagi semua orang (*secara universal design*). Penggunaan perbedaan warna material lantai untuk membedakan area dalam ruangan. Dinding menggunakan warna *warm tone* dengan nada warna *monochromatic*. Penambahan partisi sebagai pembentuk dan pembatas area privat, dengan menggunakan material kaca film dan menambahkan stiker kaca. Perancangan desain plafon menyesuaikan dengan area di bawahnya dan menambahkan berbagai jenis lampu sesuai kebutuhan (*lampu gantung, track light, dll*).

#### 2. Elemen Pengisi Ruang

Perabot pada ruang kantor menggunakan perabot yang lebih ergonomis, disesuaikan dengan postur tubuh dan kenyamanan user dalam penggunaannya yang cukup lama. Menggunakan meja kerja yang lebih tinggi agar sejajar dengan mata, dan menambahkan *feet rest* pada kaki meja.

#### 3. Sistem Utilitas Interior

Sistem pencahayaan ruangan memaksimalkan penggunaan cahaya alami melalui bukaan jendela dengan *roller blind solar screen* agar dapat mengatur berapa banyak cahaya yang masuk. Penggunaan cahaya buatan seperti lampu dikurangi agar menghemat penggunaan listrik. Sistem penghawaan ruang kantor menggunakan AC Split, dimana ditambahkan 1 lagi AC Split agar terjadi sirkulasi udara yang merata (*tidak hanya satu sisi yang dingin*). Sistem akustik ruang dibantu dengan adanya partisi antar area, sehingga mengurangi kebisingan dan mendapat area yang lebih privat. Sistem keamanan terdapat CCTV, *smoke detector* dan juga beberapa *sprinkler*.

#### 4. *Building Acoustic*

Menambahkan Backsound pada sistem akustik di ruangan kantor sekretariat agar tercipta suasana yang lebih nyaman dan mengurangi kebisingan dalam ruang.

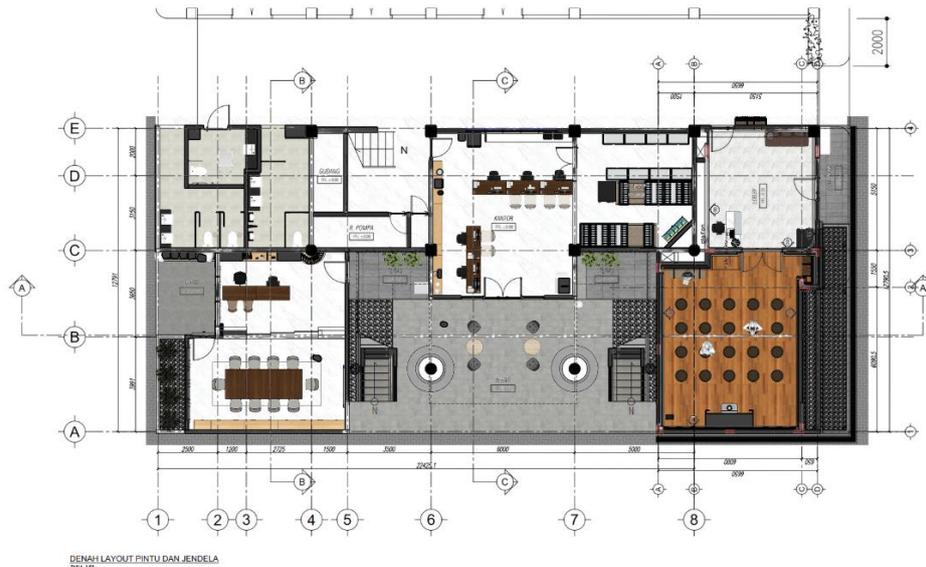
#### 5. Skematik Warna

Pada konsep kantor ini, penggunaan warna coklat banyak diaplikasikan pada perabot

#### 6. Pembagian Area Kantor

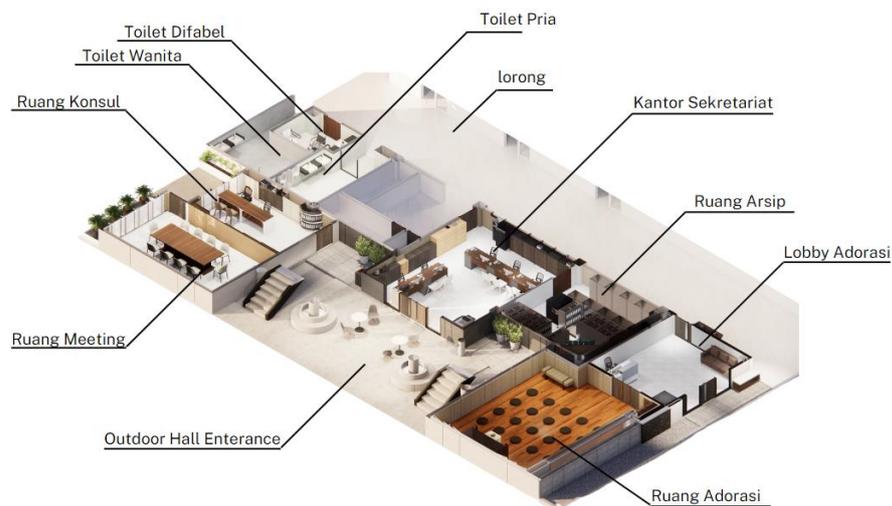
Perancangan Balai Paroki ini dibagi menjadi beberapa area kantor sebagai berikut: (1) Area Kerja, (2) Area Meeting, (3) Area Ruang Adorasi, (4) Hall utama, (5) Toilet

### Layout Keseluruhan



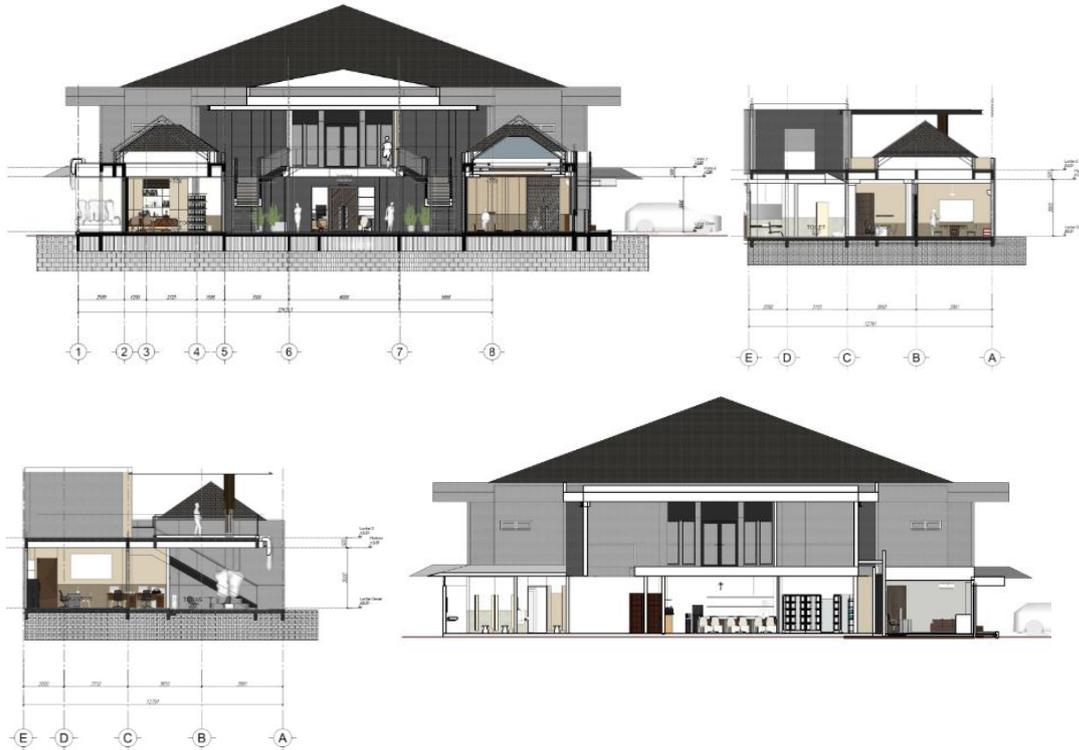
**Gambar 8.** Apikasi konsep *layout* (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)

### Axonometri



**Gambar 9.** *Axonometri* (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)

## Potongan



**Gambar 10.** Tampak Potongan Bangunan (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)

## Perspektif

Pada Perspektif yang ada pada gambar dibawah ini menjelaskan bagaimana perbedaan fungsi dari ruangan yang didesain

### 1. Fasad Griya Adorasi

Pada perspektif Gambar 18 - 20 , merupakan Enterance bangunan adorasi. Pada fasad ini diberikan signage berupa tulisan griya adorasi yang menandakan bahwa ini merupakan bangunan untuk sakramen mahakudus yang di dalamnya terdapat lobby dan juga ruang adorasi.

2. Lobby Adorasi
3. Ruang Adorasi Sakramen Mahakudus
4. Fasad Utama Balai Paroki
5. Main Enterance
6. Kantor Sekretariat
7. Ruang Arsip
8. Ruang Konsultasi
9. Ruang Meeting Internal
10. Toilet umum



**Gambar 1.** Fasad Griya Adorasi  
(Sumber: dibuat oleh penulis 2022)



**Gambar 2** Lobby Adorasi  
(Sumber: dibuat oleh penulis 2022)



**Gambar 3.** Ruang Adorasi Sakramen Mahakudus  
(Sumber: dibuat oleh penulis 2022)



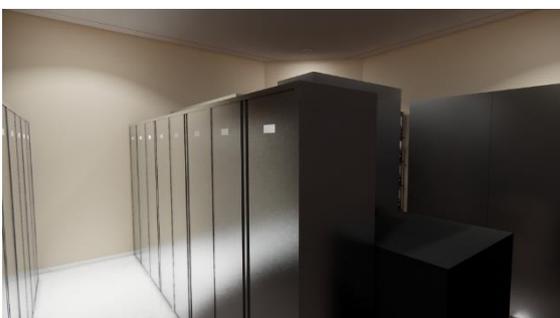
**Gambar 14.** Fasad Utama Balai Paroki  
(Sumber: dibuat oleh penulis 2022)



**Gambar 15.** Main Enterance ruang sekretariat  
(Sumber: dibuat oleh penulis 2022)



**Gambar 16.** Ruang sekretariat (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)



**Gambar 17.** Ruang arsip  
(Sumber: dibuat oleh penulis 2022)



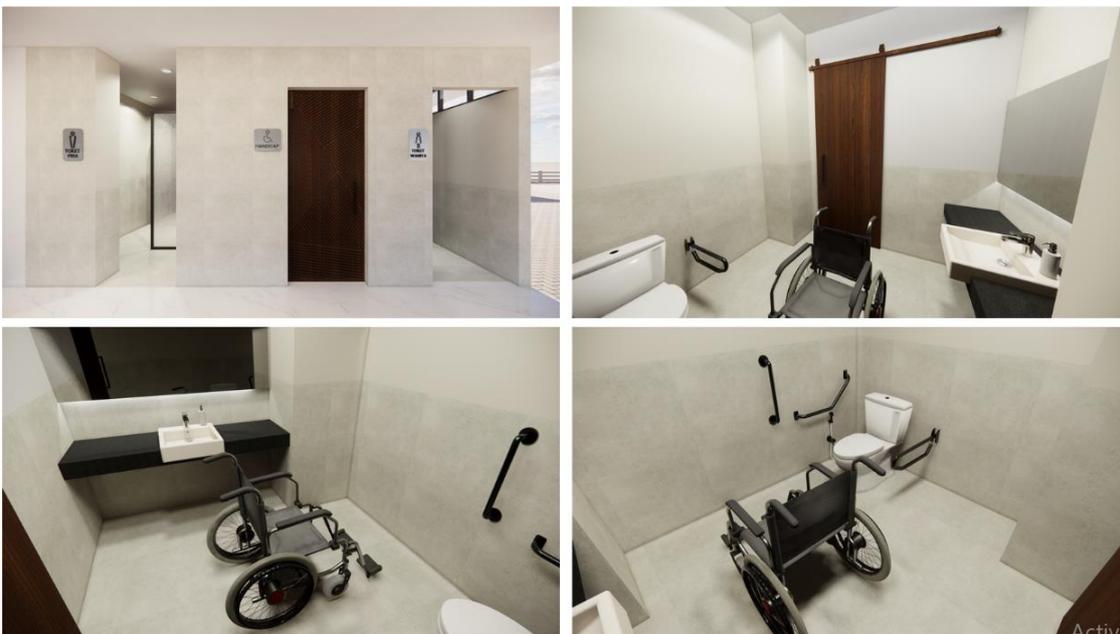
**Gambar 18.** Ruang konsultasi  
(Sumber: dibuat oleh penulis 2022)



**Gambar 19.** Ruang Meeting Internal yang memiliki sekat di tengah ruangan agar membuat ruangan menjasi terasa lebih luas (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)



**Gambar 20.** Toilet pria (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)



**Gambar 21.** Toilet disabilitas (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)



**Gambar 22.** Toilet wanita (Sumber: dibuat oleh penulis 2022)

## Simpulan

Perancangan Interior Balai Paroki St. Aloysius Gonzaga di Surabaya ini adalah bagian dari renovasi rill yang telah direncanakan bersama dengan pastor kepala paroki Romo Skolastikus Agus Wibowo. Perancangan ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan umat dan fasilitas gereja agar umat bisa merasakan pelayanan yang baik dan juga lebih nyaman. Pokok permasalahan yang terjadi adalah kondisi eksisting yang belum terbentuk. Oleh karena itu tugas seorang desainer adalah merancang bangunan ini dengan menerapkan konsep yang jelas. Perancangan interior ini dikemas dengan konsep "Requisite" dimana konsep ini menitik beratkan pada yang diperlukan agar mencapai tujuan dari perancangan. Penerapan konsep ini dimulai dari mewawancarai pihak pengguna dengan mengetahui kegiatan, kebiasaan, dan kebutuhan apa yang mereka perlukan. Kemudian dari hasil analisa tersebut di tuangkan kedalam desain setiap ruangan agar memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat berdampak baik bagi fasilitas umat dikemudian hari.

## Daftar Pustaka

- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). *What Is Empathy and Why Is It So Important in Design Thinking?* <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-getting-started-with-empathy>.
- n.d. Design Thinking. *HPI Academy*. <https://hpi-academy.de/en/design-thinking/what-is-design-thinking/>.
- Dewi, M. S., de Yong, S., & Mulyono, H. (2018). Perancangan Interior Mall Pelayanan Publik di Surabaya Dengan Pendekatan Universal Design. *Intra*, 6(2), 607-612.



- El Sayad, Z. M., Farghaly, T., & Hamada, S. M. (2017). Integrating human-centered design methods in early design stage: using interactive architecture as a tool. *Journal of Al-Azhar University Engineering Sector*, 12(44), 947-960.
- Fischer, M., Safaeinili, N., Haverfield, M. C., Brown-Johnson, C. G., Zions, D., & Zulman, D. M. (2021). Approach to human-centered, evidence-driven adaptive design (AHEAD) for health care interventions: a proposed framework. *Journal of General Internal Medicine*, 36, 1041-1048.
- IDEO.org. (2015). *An Introduction to Human-Centered Design*. <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:AP:f7d24728-9374-4e14-8082-b0c29b7cc488>
- IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. <https://www.ideo.org>.
- Mueller-Roterberg, C. Handbook of design thinking: tips & tools for how to design thinking. Independently Published [Internet]. 2018 [cited 2022 Oct. 30].
- Nurafifah, N. (2021, March). Human Centered Desain dalam Melihat Ruang Bersama Kampung Mipitan Sewu, Kelurahan Mojosongo, Surakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 307-313).
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space: A source book of design reference standards*. Watson-Guption.
- Permatasari, R. 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.
- Sastrio, T.B. (2015). Balai Paroki sebagai Wadah Ibadah. *ResearchGate*. April. [https://www.researchgate.net/publication/274952476\\_Balai\\_Paroki\\_sebagai\\_Wadah\\_Ibadah](https://www.researchgate.net/publication/274952476_Balai_Paroki_sebagai_Wadah_Ibadah).
- Telaumbanua, M. (2019). *5 Tahap Design Thinking menurut Stanford*. Februari 24. <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>.
- Tjandra, E., Thamrin, D., & Suryanata, L. (2019). Implementasi Human-centered Design pada Perancangan Interior Stress-Relieve and Entertainment Centre di Surabaya. *Intra*, 7(2), 423-431. <https://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/8943/8069>
- Wasista, I. P. U. (2021, February). Human Centered Design dalam Desain Interior. In *SANDI: Seminar Nasional Desain* (Vol. 1, pp. 73-81). <https://e proceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandi-dkv/article/view/87>
- Willmott, T. (n.d.). *Change by Design: The 5-step Human-Centered Design Process*. <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:AP:f7d24728-9374-4e14-8082-b0c29b7cc488>