

PENERJEMAHAN PARADOKS PERILAKU ANAK MUDA INDONESIA DI ERA MODERN KE DALAM BAHASA DESAIN ARSITEKTUR GEREJA KRISTEN INJILI

CATHLEEN CHARITY CHANDRA

¹Email : cathleen.charity@podomorouniversity.ac.id
Podomoro University

ABSTRAK

Seiring berkembangnya zaman, pola dan gaya hidup berubah. Perubahan ini mencakup perubahan demografis, dimana yang terbanyak adalah kelompok usia 16-30 tahun, disebut generasi muda. Di Indonesia, kelompok usia ini merupakan 33,75% dari keseluruhan komposisi penduduk. Generasi muda memiliki keunikan dan gaya hidup yang berbeda dari generasi lainnya. Hal ini berdampak dalam segala aspek kehidupannya, termasuk di gereja. Menurut studi, anak muda merasa gereja tidak lagi relevan terhadap kehidupannya. Fenomena ini menyebabkan peningkatan keterhilangan anak muda di gereja. Mereka tidak bisa menjadi dirinya sendiri. Hal ini disebabkan oleh kurangnya adaptasi gereja. Sikap yang kurang merespon terhadap perubahan zaman ini menjadi salah satu faktor dari hilangnya anak muda dari gereja. Oleh karena itu, maka dibutuhkan studi mengenai kecenderungan perilaku anak muda yang kemudian dapat diturunkan dalam kelompok-kelompok kata yang berbeda namun bersifat komplementer, atau disebut juga paradoks. Selain itu, Teologi Kristen juga menjadi dasar dalam perancangan. Kedua hal ini yang akan diterjemahkan ke dalam bahasa desain menggunakan teknik pemaknaan melalui arsitektur puitik. Hal ini dilakukan secara kualitatif. Penerjemahan ini diharapkan meningkatkan adaptasi gereja dan mengurangi keterhilangan anak muda dari gereja dengan menyampaikan pesan Teologi yang sesuai dengan konteks zamannya yang dituangkan ke dalam kriteria desain.

Keywords: gereja, anak muda, Bahasa desain, arsitektur gereja.

ABSTRACT

The Translation of Young Generation's Paradoxical Behavior into Church's Architecture Design Language

As time goes by, lifestyle and its pattern changes too. These include demographic change, where the biggest number on the pyramids is the young generation age group (16-30 y.o.). In Indonesia, this age group makes about 33,75% in the pie chart. They have unique lifestyle which differentiate them from any other age group and affects all aspects in their lives. According to studies they tend to feel like churches aren't relatable anymore and they can't be themselves there. This could also happen because churches haven't respond and adapt to this changes. There is also a report of increasing number of church dropout amongst this age group. Churches are losing their youngster. This generations psychological tendencies can be summarized into paradoxes (two complimentary different things) which translated using semiotic technique along with the theological vision of the 21st century The purpose of this is to derive the right spirit of this age so that the churches may lose less youngsters. This research is also aimed for church to represent this age's spirit better.

Keywords: church, young generation, design language, church architecture.

A. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk yang cukup besar. Dengan jumlah penduduk yang cukup besar ini, pemuda (usia 16-30 tahun menurut Undang-Undang No.40 tahun 2009) merupakan 33,75% dari keseluruhan komposisi (Budiyati et al., 2018). Oleh karena itu, pemuda memegang peranan yang sangat penting dalam berbagai hal.

Kemajuan zaman yang sekarang ini sedang marak, sangat akrab dengan kehidupan pemuda sehari-hari. Perubahan teknologi dan pergeseran budaya sedikit banyak mempengaruhi gaya hidup dan kecenderungan perilaku pemuda di Indonesia.

Profil pemuda saat ini cenderung berbeda dan unik, dibanding dengan generasi sebelumnya. Mereka cenderung menciptakan gayanya sendiri, tidak mengikuti orang lain (Bertens, K., et al, 2014) . Generasi ini juga adalah generasi yang berani tampil berbeda, malah cenderung tindakannya penuh dengan kontradiksi (Pyöriä, Ojala, Saari, & Järvinen, 2017). Oleh karena itu, berbagai aspek dalam kehidupan mulai menyesuaikan diri terhadap fenomena ini.

Akan tetapi, belum semua hal melakukan hal ini, menyebabkan ketertinggalan. Dalam hal ini, desain arsitektur gereja harus dapat menyesuaikan diri agar dapat merepresentasikan semangat dan karakteristik anak muda zaman ini . Hal ini dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan jemaatnya. (Hammond, 1961b; Torgerson, 2007). Perlu dipahami, bahwa gereja yang dibahas dalam penelitian ini adalah gereja dalam bentuk fisik, sedangkan gereja yang selalu ditekankan dalam Alkitab adalah gereja sebagai *ekklesia* yang merujuk pada umat gereja dan bersifat *intangible*.

Kesimpulannya, agar bisa mempresentasikannya dengan baik dan beradaptasi, maka variabel kecenderungan perilaku anak muda ini dimunculkan dalam desain arsitektur gereja, selain daripada Teologi Kristen sendiri. Maka dari itu dibutuhkan teknik penurunan paradoks perilaku anak muda ke dalam Bahasa desain arsitektur gereja.

Rumusan masalah yang akan dibahas dan diteliti dalam riset ini adalah sebagai berikut:

1. Apa kecenderungan psikologis anak muda zaman ini?
2. Bagaimana menerjemahkan paradoks perilaku anak muda ke dalam Bahasa desain arsitektur gereja?
3. Bagaimana memilih lokasi yang sesuai agar lebih kontekstual terhadap psikologis anak muda?

Maksud dan tujuan diadakannya riset ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana kecenderungan psikologis anak muda saat ini.
2. Mengetahui bagaimana menurunkan paradoks perilaku anak muda ke dalam Bahasa desain arsitektur gereja.
3. Mengetahui bagaimana memilih lokasi yang sesuai agar lebih kontekstual terhadap psikologis anak muda.

Manfaat yang diharapkan dari riset ini adalah:

1. Membantu untuk lebih memahami pentingnya adaptasi desain gereja terhadap perubahan zaman.
2. Membantu menyumbangkan ide desain arsitektur gereja yang menyesuaikan dengan kecenderungan perilaku anak muda.

3. Membantu mengembangkan keilmuan arsitektur, khususnya arsitektur religius.

Mengenai Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana kecenderungan perilaku anak muda saat ini (usia 16-30 tahun), dalam hal ini berkaitan dengan desain arsitektur gereja. Karena bertujuan meneliti psikologis anak muda yang sebagian besar dipengaruhi oleh kemajuan zaman, maka tempat yang dirasa cocok adalah anak muda di kota metropolitan. Maka, Jakarta dipilih sebagai batasan lokasi penelitian.

Produk arsitektur yang ingin dihasilkan adalah gereja, dalam hal ini aliran Kristen Injili yang dianggap sebagai kelompok aliran konvensional dipandang cocok untuk diteliti dan disesuaikan dengan perubahan yang ada.

Nilai kebaruan yang diberikan dari penelitian ini bersifat peningkatan dari kondisi yang sudah ada. Peningkatan yang dimaksud adalah relevansi dan adaptasi dari desain arsitektur gereja, menjadi lebih kontekstual dan merepresentasikan zaman ini.

Tujuan ini dianggap dapat dicapai dengan pendekatan arsitektur semiotika dan arsitektur puitik agar desain arsitektur gereja dapat lebih sesuai dengan perubahan zaman. Pendekatan ini dipilih agar paradoks perilaku anak muda dapat benar-benar direpresentasikan dan diterjemahkan ke dalam Bahasa desain seperti garis, titik, warna, dan bentuk yang sesuai.

B. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Psikologis Anak Muda

Generasi yang memandang dirinya berbeda dibanding yang lain ini (Bertens et

al., 2014) memang merupakan generasi yang beragam dari segi latar belakang, ras, dan agama (Pyöriä et al., 2017). Keberagaman ini juga tercermin dari kecenderungan perilaku mereka.

Anak muda sekarang cenderung *multitasking*, mereka suka melakukan berbagai hal dalam suatu waktu yang bersamaan. Kecenderungan ini juga yang menyebabkan mereka cepat bosan terhadap sesuatu, dan berharap semua hal berlangsung dengan cepat atau instan (Pyöriä et al., 2017). Selain itu, mereka juga memiliki variasi aktivitas yang lebih banyak dibandingkan generasi sebelumnya (Utomo, 2019).

Berkaitan dengan lingkungan, anak muda cenderung lebih peduli dengan lingkungannya. Mereka menggalakkan gerakan *zero waste lifestyle* dan juga gerakan *go green*. Hal ini juga dibarengi dengan gaya hidup sehat seperti berolahraga, memilih bahan makanan yang organik

Bertentangan dengan fakta tersebut, generasi ini merupakan generasi pertama dengan tingkat obesitas tertinggi dan juga angka ekspektasi hidup yang menurun dalam jangka waktu seratus tahun (Pyöriä et al., 2017). Fakta ini didukung dengan maraknya gerai makanan cepat saji dan makanan instan di konter-konter toserba, yang menjadi salah satu penyebab semakin buruknya kesehatan.

Kemajuan zaman yang membawa perkembangan teknologi dan dunia *digital* juga sangat mempengaruhi gaya hidup anak muda. Anak muda cenderung menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget* dan mengakses media sosial (Utomo, 2019). Ditambah lagi dengan statistik yang mengatakan bahwa 94.4% dari generasi ini di Indonesia telah terkoneksi dengan internet (Utomo, 2019). Hal ini dapat menjadikan dunia “lebih kecil” seolah tidak ada batas.

Kegiatan yang disukai anak muda dalam waktu luang adalah berkumpul bersama dengan keluarga dan teman. Bersosialisasi menjadi salah satu hal esensial bagi kaum muda saat ini, disamping melakukan hobinya dan bekerja (Utomo, 2019)

Anak muda zaman ini terkenal dengan *passion* dan ambisinya dalam menggapai cita-cita. Mereka cenderung ingin mencapai target hidupnya dengan melakukan berbagai hal, mengutamakan dalam hidup, sedangkan yang lain menjadi lebih sekunder (Utomo, 2019). Ambisi ini juga didukung dengan fakta bahwa generasi ini memiliki nilai IQ lebih tinggi, dan kepercayaan diri yang lebih tinggi (Pyöriä et al., 2017).

Ambisi ini juga yang menyebabkan kehidupan rohani menjadi prioritas kesekian dalam kehidupan anak muda. Aspek religius telah bergeser ke arah pemahaman pluralisme. Generasi ini merasa fokus dan ambisi mereka tidak dapat ditemukan dalam fasilitas religius, seperti gereja. Singkatnya, mereka merasa gereja tidak lagi relevan dengan kehidupan sehari-harinya (Utomo, 2019).

Oleh karena itu, kecenderungan perilaku anak muda ini dapat dituangkan ke dalam paradoks-paradoks sebagai berikut:

1. Gaya hidup sehat dibanding dengan tingkat obesitas tinggi.
2. Bersosialisasi versus main *gadget*.
3. Eksistensi diri tinggi dibanding kebutuhan privasi yang tinggi juga.
4. Kehidupan sekuler versus kehidupan rohani.

Paradoks-paradoks inilah yang kemudian akan dikaji lebih lanjut agar dapat diturunkan ke dalam bahasa desain.

Selain paradoks-paradoks, dapat juga disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan ruang tambahan di dalam gereja seperti ruang komunal dan juga area untuk berolahraga atau berkumpul di luar. Hal ini didasarkan pada kecenderungan anak muda yang suka bersosialisasi dan juga merupakan generasi yang aktif.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang diperlukan dari anak muda di Jakarta dilakukan dengan menyebarkan kuesioner mengenai pandangan mereka terhadap gereja yang ada saat ini. Dari data tersebut dikaji dan ditarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil kuisisioner, hanya 15% orang yang merasa bisa menjadi diri sendiri di gereja, dan 45% dari seluruh jawaban yang berkata bahwa gereja sangat relevan dengan kehidupan mereka saat ini. Hal ini berarti gereja tidak seirama dengan gaya hidup anak muda saat ini, bisa jadi hal ini adalah salah satu kemungkinan hilangnya anak muda dari gereja.

Kuesioner ini juga berisi pertanyaan mengenai sifat bangunan gereja yang ideal bagi anak muda saat ini. Sebanyak 95% memilih komunitas dibandingkan privat, 65% lebih memilih gereja yang trendi dibanding yang klasik, 55% ingin gereja bernuansa kasual daripada formal. Walaupun demikian, angka yang hampir berimbang didapatkan dari pilihan tenang dan khusyuk dengan angka 45% dibanding ekspresif dan bersemangat, yakni 55%. Hal ini menunjukkan adanya dilema di antara anak muda di dalam kedua pilihan tersebut, menunjukkan paradoks dalam diri mereka.

Saat ditanya mengenai bentuk gereja yang lebih disenangi, 70% menjawab lebih menyukai gereja berbentuk *sanctuary* yaitu yang lebih mengedepankan pengalaman ruang yang intim, dan dekat dengan altar dibanding yang berbentuk auditorium dan terkesan jauh dari altar. Hal ini cukup berbeda dengan bentuk

gereja auditorium yang sekarang banyak dijumpai.

Kesimpulan yang bisa didapatkan dari pengumpulan data melalui sebaran kuesioner ini juga menunjukkan bahwa anak muda cenderung menyukai sesuatu yang modern, yang trendi, namun disisi lain juga ingin suasana yang seharusnya dirasakan di gereja dari dahulu seperti tenang dan khusyuk. Mereka juga cenderung merasa gereja kurang relevan dengan kehidupan pribadinya, namun disaat yang bersamaan gereja dengan bentuk modern seperti auditorium juga tidak dipilih. Anak muda jaman sekarang penuh dengan paradoks dan kontradiksi di dalam dirinya.

Ibadah, Liturgi dan Gereja

Ibadah, menurut KBBI adalah perbuatan untuk menyatakan bakti kepada Allah atas dasar ketaatan kepada Allah yang ditunjukkan dengan mematuhi ajaran-Nya dan menghindari larangan-Nya. Sedangkan, artinya dalam teologi Kristen adalah kesadaran manusia sebagai ciptaan dan makhluk yang berdosa, dengan pengenalan terhadap pencipta sekaligus penebus hidupnya (Morris, 1962).

Ibadah sendiri memiliki dua komponen menurut O.Hardman, dikutip dari buku Church Worship (1962). Komponen pertama adalah secara spiritual manusia sadar akan anugerah penciptanya, oleh karena itu membawa hati, pikiran, dan jiwanya di bawah hadirat Allah. Komponen yang kedua adalah aksi dari kesadaran tersebut yang tertuang dalam ritual keagamaan, dan tercermin dalam tindakan yang mematuhi perintah-Nya. Kedua hal tersebut saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan, yang juga mendefinisikan arti ibadah bagi orang Kristen.

Liturgi, dalam KBBI berarti ibadah umum di gereja, yang juga merupakan tata cara ibadah. Dalam aliran Kristen Injili, gaya ibadah berkembang dari zaman ke zaman, begitu pula dengan tatanan

liturginya. Berikut merupakan susunan liturgis dalam ibadah Gereja Kristen Injili:

1. Saat teduh.
2. Votum dan salam
3. Pembacaan ayat panggilan ibadah.
4. Puji-pujian.
5. Pembacaan ayat dan pengakuan dosa.
6. Doa pengakuan dosa.
7. Pembacaan ayat petunjuk hidup baru.
8. Pengakuan Iman Rasuli
9. Puji-pujian.
10. Pemberitaan Firman Tuhan (merupakan komponen utama dalam kebaktian).
11. Puji-Pujian.
12. Persembahan+Doa persembahan
13. Pembacaan warta jemaat.
14. Doa syafaat.
15. Doxologi.
16. Doa Berkat.
17. Ayat pengutusan.
18. Saat teduh.

Urutan-urutan dan tata cara ibadah ini merupakan referensi untuk kebutuhan ruang dan hierarki program ruang utama dalam mendesain gereja.

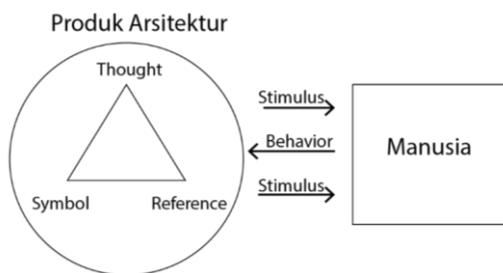
Program ruang yang dapat disimpulkan adalah ruang ibadah sebagai ruang yang paling utama di dalam gereja, dan juga ruang kegiatan khusus bila ada kegiatan pengembangan diri lain yang diselenggarakan di dalam gereja. Selain itu, ruang-ruang lainnya bersifat servis.

Semiotika dan Puitik dalam Arsitektur

Semiotika adalah suatu sistem penandaan yang ditujukan untuk mengkomunikasikan sesuatu kepada pengguna. Dalam dunia arsitektur yang objeknya tidak didesain untuk berkomunikasi, hal ini menjadi tantangan tersendiri (Broadbent, Bunt, & Jencks, 1980).

Penandaan ini merupakan stimulus-stimulus dari objek arsitektur yang mempunyai makna sendiri-sendiri namun

juga memiliki makna gabungan Pemenuhan tanda ini dapat dilakukan dengan 3 hal yaitu *thought*, *symbol*, dan *reference*. Ketiga hal ini menimbulkan *behavior* yang terancang dari pengguna. *Behavior* ini merupakan tolak ukur keberhasilan sistem penandaan (Broadbent et al., 1980).



Gambar 1.1 Diagram Hubungan Sistem Penandaan dalam Arsitektur dengan Behavior Manusia
(Analisa Pribadi, 2020)

Manusia sebagai denotata yang menghasilkan tolak ukur keberhasilan sistem penandaan merupakan hal yang penting. Oleh karena itu, penurunan tanda ke dalam Bahasa desain harus didasarkan atas pemahaman terhadap target pengguna.

Giovanni Klaus Koenig dalam buku *Signs, Symbol, and Architecture* (1980) berkata bahwa syarat sebuah objek bisa menjadi sebuah tanda adalah dengan menginisiasi terjadinya stimulasi atau respon secara sekuensial. Syarat kedua adalah bila makna objek tersebut bisa didefinisikan dari makna yang terkandung dari objek yang lainnya, objek lain tersebut harus bisa langsung diidentifikasi.

Pierce, dalam buku *Signs, Symbol, and Architecture* (1980) membagi sistem penandaan kedalam 3 jenis, ikon, indeks, dan simbol. Pembagian ini berdasarkan tingkat jangkauan maknanya. Ikon adalah tanda yang bisa dengan mudah dimengerti oleh masyarakat luas, indeks merupakan tanda yang ditujukan untuk sebagian golongan, dan simbol hanya bisa dimengerti oleh target khusus sistem penandaan tersebut. Persepsi yang

dihasilkan tergantung pada latar belakang dan pengetahuan pengguna.

Puitik merupakan kata kerja, menciptakan sesuatu dari yang bersifat abstrak menjadi bentuk konkret. Dalam kata lain, berarti menjembatani pikiran dan imajinasi terhadap dunia nyata yang berwujud fisik. Penting diketahui bahwa imajinasi dalam konteks ini berarti bayangan akan sesuatu yang telah ada sebelumnya (Antoniades, 1992).

Dalam penerapannya, kegiatan puitik ini memiliki 2 sifat, yang pertama bersifat mimetik, yang berarti mengikuti imajinasi penciptanya. Sifat yang kedua adalah dinamik, yakni menyesuaikan terhadap perkembangan. Keduanya bersifat kontemplatif. Walaupun menerjemahkan sesuatu dari abstrak ke wujud konkret, harus bersifat fungsional dan bisa diterima masyarakat luas (Antoniades, 1992).

Di dunia arsitektur, puitik bisa diterjemahkan melalui berbagai teknik, sesuai dengan konteks perancangan. Teknik paradoks dalam arsitektur puitik berarti menampilkan tesa dan antitesa suatu makna secara bersamaan. Kedua hal tersebut disajikan dengan bersifat komplemen, bukan saling bertolak belakang (Antoniades, 1992).

Sistem pemaknaan ini dapat digunakan untuk menterjemahkan kecenderungan psikologis anak muda dan menterjemahkan paradoks-paradoks perilakunya dengan teknik puitik paradoks ke dalam bahasa desain. Hal ini dikarenakan kecenderungan perilaku anak muda saling bertolak belakang, namun juga saling melengkapi.

Paradoks, Ibadah, dan Gereja

Paradoks, ibadah, dan gereja mencerminkan 3 komponen penting yang ada di dalam gereja yaitu pengguna, kegiatan, dan wadah. Ketiga hal ini saling berhubungan dan berkaitan.

Pengguna atau yang disebut juga jemaat menjadi penggerak kegiatan dan menjadi subjek yang diwadahi. Dalam hal

ini adalah anak muda yang menjadi target utama penelitian. Tanpa jemaat, maka kegiatan tidak dapat berjalan dengan lancar.

Kegiatan, dalam hal ini adalah ibadah. Ibadah merupakan kegiatan keagamaan yang bisa dilakukan sendiri sebagai pribadi maupun komunal sebagai komunitas. Ibadah didasarkan pada nilai-nilai religius yang dipercayai, yakni Teologi Kristen yang harus juga dimunculkan dalam desain arsitektur gereja.

Gereja, sebagai wadah, tidak hanya secara pasif mewadahi kegiatan ibadah jemaat. Namun disisi lain juga menjadi perwujudan fisik dari iman Kristen dan Teologi-Teologi Kristen selain juga mencerminkan jemaat yang beribadah di dalamnya. Oleh karena itu penting bahwa gereja mencerminkan pandangan teologi dan semangat zaman ini.

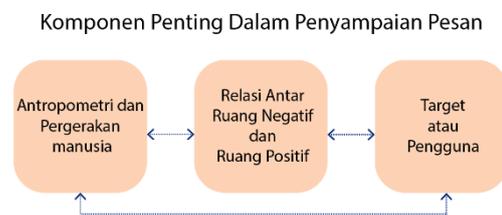
Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa paradoks disini bertindak sebagai variabel desain, ibadah sebagai kriteria desain, dan gereja sebagai produk desain arsitektur.

Penerjemahan Paradoks Perilaku dalam Bahasa Desain

Penerjemahan paradoks perilaku anak muda ke dalam Bahasa desain dilakukan dengan teknik arsitektur pemaknaan, yang berarti makna akan disesuaikan dengan target penggunaannya, dalam hal ini adalah anak muda. Maka, persepsi-persepsi yang dikaitkan dengan suatu makna juga didasarkan dengan hal tersebut.

Paradoks perilaku anak muda akan dikelompokkan dalam kategori yang berbeda, kemudian akan dicari kata sifat yang paling mewakilinya menggunakan persepsi dan atas dasar ayat Alkitab. Kata sifat inilah yang kemudian akan diterjemahkan ke dalam Bahasa desain yang lebih konkrit berdasarkan makna yang dipahami oleh anak muda zaman sekarang. Hasil penerjemahan itu kemudian akan dikaitkan dengan ruang

yang memiliki kecenderungan sifat yang mirip agar lebih relevan.



Gambar 1.2 Penerapan Pesan Dalam Bahasa Desain

(Analisa Pribadi, 2020)

Penerapan kata sifat ini juga harus didasarkan pada 3 hal di atas yang merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan penyampaian makna kepada target.

C.METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan untuk menerjemahkan paradoks perilaku anak muda ke dalam Bahasa desain arsitektur gereja yang sesuai adalah metode kualitatif dengan pendekatan semiotika untuk mencari makna dengan tepat dan menerapkannya secara puitik paradoks. Pendekatan semiotika dilakukan dengan mencari pemaknaan atau perlambangan dari setiap kata sifat yang ada. Baik secara sintaksis (langsung) maupun secara semantik (secara tidak langsung). Setelah ini, teknik interpretif akan dilakukan untuk menemukan inti yang akan diaplikasikan ke dalam bahasa desain.

Lokasi penelitian ini terletak di Grogol Petamburan, dengan mempertimbangkan jumlah anak muda Kristen dengan persentase terbanyak. Dari sini kemudian dipilih tapak dengan tingkat kesibukan dan kepadatan yang tinggi serta memiliki kegiatan untuk anak muda yang beragam. Kecenderungan psikologis generasi ini adalah menilai sesuatu berdasarkan tren dan nilai kapitalisnya. Tapak yang dipilih juga harus merupakan

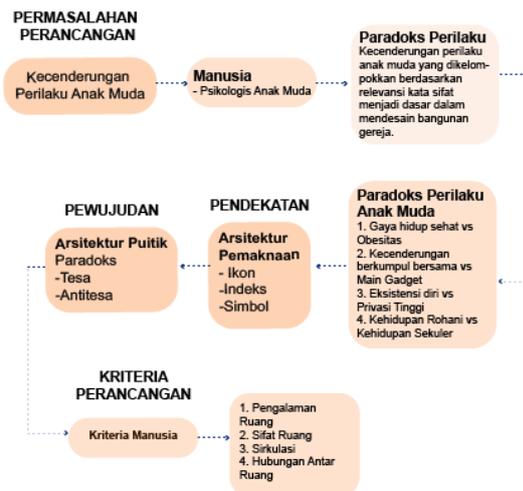
tapak yang memiliki banyak opsi kendaraan umum, mengingat mobilitas mereka yang tinggi.

Kecamatan	Persentase Orang Kristen	Persentase Kepadatan penduduk
Grogol Petamburan	13,68%	9,74 %
Cengkareng	8,53%	22,32%
Kali Deres	8,28%	17,32%

Tabel 1.1 Persentase Orang Kristen dan Kepadatan Penduduk per Kecamatan

Sumber: Analisa Pribadi, 29 Februari 2020

Instrumen penelitian yang dibutuhkan berupa wawancara terhadap narasumber, kuesioner untuk mendapatkan data langsung dari anak muda Kristen, dan juga studi literatur dari teori-teori yang berkaitan.



Gambar 1.3 Diagram Alur Penelitian (Analisa Pribadi, 2020)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Kecenderungan perilaku anak muda dapat disimpulkan menjadi empat paradoks yang dapat diterjemahkan ke dalam Bahasa desain berdasarkan kata sifat yang relevan. Kemudian selanjutnya diinterpretasikan ke dalam sifat-sifat ruang berdasarkan interpretasi dan relevansi

kata. Sifat ruang yang ditampilkan adalah ruang-ruang program utama dalam sebuah gereja yakni ruang ibadah, dan ruang kegiatan khusus dan juga ruang tambahan seperti ruang dengan mobilitas tinggi (ruangan ini didapatkan dari kecenderungan perilaku anak muda yang aktif), dan ruang komunal (ruangan ini didapatkan dari kecenderungan perilaku anak muda yang suka bersosialisasi). Berdasarkan ruangan-ruangan ini muncullah kelompok sifat ruang seperti ruang meditative (ruang ibadah dan sejenisnya), ruang dengan mobilitas tinggi (untuk kegiatan berolahraga dan sejenisnya), ruang kegiatan khusus (seperti untuk seminar, *workshop*, dan sejenisnya), dan ruang komunal (untuk kegiatan komunitas).

1. Paradoks 1 : Gaya hidup sehat vs tingkat obesitas tinggi.

Diwakilkan dengan kata sifat aktif vs statis yang direlevansikan dengan pergerakan, maka akan diasosiasikan dengan ruang yang memiliki mobilitas tinggi.

2. Paradoks 2 : Bersosialisasi vs main *gadget*.

Diwakilkan dengan kata sifat akrab dan sendiri. Kedua kata sifat ini memiliki relevansi dengan kegiatan yang terfokus dan bersifat komunal.

3. Paradoks 3 : Eksistensi diri vs privasi tinggi.

Diwakilkan dengan kata sifat terbuka dan tertutup. Hal ini memiliki relevansi dengan interaksi sosial, oleh karena itu akan diasosiasikan dengan kegiatan komunal.

4. Paradoks 4 : Kehidupan rohani vs kehidupan sekuler.

Diwakilkan dengan kata sifat kekal dan sementara. Kedua kata ini diasosiasikan dengan sifat meditatif.

Paradoks-paradoks ini kemudian berdasarkan relevansi kata sifatnya dan konteks ruang yang teraplikasi, diterjemahkan ke dalam Bahasa desain sebagai berikut:

1. Ruang mobilitas tinggi.

- a. Aktif : Terbuka, garis yang dinamis dan variatif.
 - b. Statis : Tertutup, bersifat titik-titik yang terpisah, dan konsisten.
2. Ruang khusus yang bersifat komunal.
 - a. Akrab : Garis lengkungan tanpa sudut, luas, dan terbuka.
 - b. Soliter : Garis tegas bersudut, terpisah, dan tenang.
 3. Ruang komunal.
 - a. Terbuka : Luas, terbuka, garis lengkung, dan terpecah-pecah.
 - b. Tertutup : Statis, dan garis putus-putus.
 4. Ruang meditatif.
 - a. Kekal : Garis tegas, tidak terputus, besar, dan *secluded*.
 - b. Sementara: Garis panjang bersudut, dan tersebar.

E. KESIMPULAN

Perilaku anak muda merupakan salah satu penanda sejarah terhadap perkembangan zaman. Gereja, sebagai institusi sosial seharusnya memperhatikan perkembangan zaman dalam relevansinya terhadap desain arsitektur agar lebih merepresentasikan zamannya. Hal ini penting selain sebagai ikon sejarah, tapi juga agar dapat lebih membaur dan diterima oleh masyarakat.

Produk bahasa desain yang diperoleh dari translasi paradoks perilaku anak muda adalah paradoks-paradoks. Hal ini berarti Bahasa desain yang sesuai dengan semangat zaman ini adalah sesuatu yang mengandung kontradiksi. Gabungan antara dua hal yang bertolak belakang, namun dipersatukan berdasarkan faktornya yang saling melengkapi. Inklusivitas juga termasuk salah satunya. Ini adalah definisi dinamis menurut era ini.

Desain arsitektur gereja Kristen yang tepat seharusnya menggunakan kontradiksi-kontradiksi ini. Menggabungkan hal-hal yang berbeda dan menciptakan satu kesatuan yang dinamis, tidak lagi merupakan kesatuan yang

seragam dan monoton. Sekiranya bahasa-bahasa desain yang merupakan hasil translasi dari paradoks perilaku anak muda ini dapat diterapkan ke dalam desain arsitektur gereja secara dinamis dan tetap mengacu pada dasar-dasar Teologi Kristen.

Akan tetapi, mengingat rawannya multi interpretasi dalam penerjemahan kata sifat ke dalam Bahasa desain, ada baiknya bila dilakukan umpan balik kepada sejumlah responden. Setelah Bahasa desain itu diterapkan ke dalam sebuah ruangan, akan diujikan apakah interpretasi dan perasaan yang diciptakan sesuai dengan yang diharapkan. Ini dilakukan untuk menguji keberhasilan stimulus yang diharapkan.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih dan penghargaan diberikan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah membantu proses penulisan jurnal ini dari awal hingga diselesaikan.

Ucapan terimakasih dan penghargaan juga diberikan kepada dosen pembimbing: Bapak Doni Fireza, dan pihak-pihak lain yang membantu mewujudkan riset ini dari awal mula proses riset sampai dituliskannya jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, A. C. (1992). *Poetics of Architecture* (1st Ed.). New Jersey, NJ: John Wiley & Sons.
- Bertens, K., Ohoitumur, J., Ghose, T., Kato, L., Taylor, P., & Keeter, S. (2014). Millennials: A Portrait of Generation next Confident, Connected and Open to Change. *Article*, (February), 229–231. <https://doi.org/10.1108/JCM-07-2013-0650>
- Broadbent, G., Bunt, R., & Jencks, C. (1980). *Signs, Symbols and Architecture*. New Jersey, NJ: John Wiley & Sons.

- Budiati, I., Susianto, Y., Adi, W. P., Ayuni, S., Reagan, H. A., Larasaty, P., ... Saputri, V. G. (2018). *Profil Generasi Milenial Indonesia*. 1–153. Retrieved from www.freepik.com
- Hammond, P. (1961a). *Liturgy & Architecture* (Vol. 66). London: Barrie and Rockliff .
- Hammond, P. (1961b). *Liturgy And Architecture*. New York, NY: Columbia Universtiy Press.
- Morris, L. (1962). Church Worship. *Churchman* 76/2.
- Pyöriä, P., Ojala, S., Saari, T., & Järvinen, K.-M. (2017). The Millennial Generation. *SAGE Open*, 7(1), 215824401769715. <https://doi.org/10.1177/2158244017697158>
- Torgerson, M. A. (2007). *The Architecture of Immanence*. Michigan, MI: William B. Eerdmans.
- Utomo, W. P. (2019). Indonesia Millennial Report. *IDN Research Institute*, 01, 61. Retrieved from <https://www.idntimes.com/indonesia/millennialreport2019>