

## ATMOSPHERES – PARAMETER DESAIN PETER ZUMTHOR DALAM ARSITEKTUR

Oleh:

Jean S. P. Langi<sup>1</sup>, Alvin J. Tinangon<sup>2</sup>

(<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi)

(<sup>2</sup>Staf Pengajar Prodi Arsitektur. Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi)

### ABSTRAK

Paper ini merupakan buah pikir dalam menanggapi pesatnya perkembangan Arsitektur serta fenomena-fenomena yang muncul di dunia Arsitektur; dengan tujuan untuk dapat membuka wawasan serta membawa pemahaman yang hakiki terhadap Arsitektur serta mengetahui bagaimana seharusnya kita ber-Arsitektur.

Penulisan ini membahas tentang 9 atmosfer desain arsitektur dari Peter Zumthor, yakni: The Body of Architecture, Material Compatibility, The Sound of a Space, The Temperature of Space, Surrounding Objects, Tension Between Interior and Exterior, Levels of Intimacy, dan Light on Things. Kesembilan aspek desain ini merupakan parameter yang digunakan Peter Zumthor dalam mendesain ruang dan bangunan arsitektural.

Metode yang digunakan dalam mengkaji penulisan ini adalah dengan mengambil 3 objek arsitektural karya Peter Zumthor, kemudian dianalisis keterkaitannya dengan kesembilan atmosfer desain.

Hasil dari pembahasan kemudian dijabarkan dalam suatu strategi implementasi tematik dimana kesembilan atmosfer desain tersebut diimplementasikan pada elemen–elemen yang ada pada konsep desain arsitektur.

**Kata kunci:** Peter Zumthor, atmosfer desain, implementasi tematik

### PENDAHULUAN

Arsitektur telah dan sedang mengalami perkembangan yang begitu pesat, seiring dengan perkembangan zaman dunia. Gejala tersebut terlihat dari munculnya berbagai inovasi dalam Arsitektur, perkembangan dalam segi teori desain, adanya perlombaan dalam menciptakan ‘bentukan-bentukan’ Arsitektural, termasuk di dalamnya kelahiran berbagai gerakan atau manifestasi dalam arsitektur seperti *Green Architecture*, *Hi-Technology Architecture*, Arsitektur

Feminisme, Arsitektur Kontemporer, Dekonstruksi, bahkan *Hybrid Architecture*.

Karya–karya Arsitektural yang ada sekarang, jika ditinjau dari bentuk dan ukuran, berkompetisi untuk melahirkan sesuatu yang megah, unik, atau lain dari yang lain. Menanggapi fenomena-fenomena tersebut, timbul beberapa pertanyaan: *Apakah bangunan–bangunan tersebut memiliki substansi yang kuat atau tidak? Sejauh mana pengaruh bangunan–bangunan tersebut terhadap manusia? Serta, metode apa yang digunakan dalam proses perancangan bangunan–bangunan tersebut?*

Pertanyaan-pertanyaan tersebut diatas melahirkan suatu permasalahan baru: Bagaimana karakter dari bangunan–bangunan tersebut jika dibandingkan dengan bangunan–bangunan arsitektural tertentu yang kelihatan sederhana, namun mengandung konteks serta pemikiran–pemikiran yang begitu mendasar sehingga menjadi penyebab hadirnya bangunan–bangunan tersebut.

Peter Zumthor dalam berdesain memiliki konteks yang hakiki yakni terlebih dahulu mempertimbangkan serta meninjau ‘hal–hal yang tidak terlihat’ (pengalaman sensori) untuk bisa menciptakan ‘hal yang terlihat’ (bangunan) yang berkualitas dan memiliki daya tarik tersendiri. Apa yang menjadi pemahamannya dalam berarsitektur adalah; Arsitektur tidak terbatas pada sesuatu yang kasat mata, tetapi juga pada ‘*sense & presence*’ – bagaimana kehadiran dari suatu bangunan arsitektural mempengaruhi siapa saja yang melihat, menikmati, atau terlibat dengannya – sederhana dalam bentuk namun memiliki ‘substansi’ yang kuat.

Karya–karya Peter Zumthor mengandung unsur–unsur mengenai kepekaan dalam ber-Arsitektur. Kepekaan ini tertuang dalam 9 aspek yang senantiasa diperhatikan dalam proses desain ruang dan bangunan, yang dijadikan parameter dalam penciptaan atmosfir desain pada karya–karya arsitekturalnya.

Kondisi dan permasalahan di atas yang selanjutnya menjadi motivasi utama dalam penulisan ini yaitu membuat suatu pembahasan tentang atmosfir desain Peter Zumthor; hal–hal yang menjadi pegangan

atau prinsip yang digunakan sang arsitek dalam proses desain arsitektur; serta untuk memperoleh pemahaman terhadap esensi yang dikandung ‘Arsitektur’ lewat atmosfir desain dari Peter Zumthor.

Lebih jauh lagi, penulisan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman atau menghasilkan buah pikir yang mendalam tentang bagaimana seharusnya perlakuan kita terhadap ‘bentuk’ dan ‘ruang’, sehingga kita bisa menciptakan suatu rancangan Arsitektural yang merupakan output dari ‘kepekaan’ kita terhadap apa yang menjadi kebutuhan dari rancangan Arsitektural itu sendiri.

## PEMBAHASAN

### A. BIOGRAFI PETER ZUMTHOR

Peter Zumthor lahir di Basel, Swiss pada tanggal 26 April 1943. Ia menempuh pendidikan arsitektur tahun 1963 di *Kunstgewebeschule Basel*; kemudian melanjutkan studi arsitekturnya di *Pratt Institute New York* tahun 1966.

Dalam karirnya sebagai arsitek, Peter Zumthor menerima sejumlah penghargaan, yaitu: *Honorary Member of the Bund Deutscher Architekten (BDA)* (1966), *Carlsberg Architecture Prize* (1998), *Mies van der Rohe Award for European Architecture* (1999), *Praemium Imperiale* (2008), dan *Pritzker Prize* (2009).

Beberapa karya arsitektural Peter Zumthor yang terkenal di antaranya: *Thermal Bath Vals, Swiss* (1966); *Kunsthau Bregenz, Austria* (1997); *Swiss Pavilion Expo, Hannover* (2000); *Art Museum Kolumba, Cologne* (2007); dan *Saint Bruder Klaus Field Chapel, Germany* (2007).

## B. ATMOSFIR DESAIN PETER ZUMTHOR

Dalam setiap proses desain, Peter Zumthor selalu menitikberatkan atau menggunakan pendekatan secara kasat mata, yakni ‘pengalaman sensori’ terhadap setiap objek arsitektural rancangannya. Pendekatan tersebut mewujudkan menjadi atmosfer desainnya yang kemudian dijabarkan dalam 9 aspek desain, yaitu:

### 1. *The Body of Architecture*

Sama halnya dengan manusia, Arsitektur juga memiliki tubuh. Anatomi tubuh arsitektur meliputi ‘*kulit dan organ tubuh*’ (bagian yang terlihat) dan ‘*sistem anatomi sel-sel di dalam tubuh*’ (tidak terlihat).

### 2. *Material Compatibility*

Menurut Peter Zumthor, dalam mendesain kita harus memiliki kepekaan yang luar biasa terhadap material yang akan digunakan. Setiap material memiliki keunikan masing-masing. Material memiliki sifat yang ‘*berkelanjutan*’, *fleksibel - tak ada batasan dalam mengelola dan menggunakannya*. Jika dua material yang berbeda dikolaborasikan, pada titik tertentu mereka bertolak belakang, namun di satu titik mereka saling menunjang.

### 3. *The Sound of a Space*

Suatu bangunan memiliki ‘nada’ dan ‘irama’ dalam tiap-tiap ruangnya. Interior menjadi *alat atau instrument pembentuk suara*. Hal ini berkaitan

dengan bentuk dan permukaan ruang (penggunaan material)

### 4. *The Temperature of Space*

Temperatur terbagi dua, *temperatur fisik* dan *temperatur psikis*. Temperatur fisik dipengaruhi oleh material yang dipakai oleh bangunan. Sedangkan untuk Temperatur psikis lebih kepada *bagaimana keadaan dan suasana dari suatu ruang* berpengaruh terhadap ‘*mood & feeling*’ dari orang-orang yang ada di dalamnya.

### 5. *Surrounding Objects*

Aspek ini mengenai apa saja yang ada di sekeliling bangunan atau ruang - manusia, benda apapun - yang dapat membangkitkan suasana, imajinasi, keindahan, atau ketertarikan.

### 6. *Between Composure and Seduction*

Kehadiran bentuk, ruang, atau apapun dari suatu bangunan memiliki ‘pergerakan’, ‘alur’, ‘urut-urutan’, yang juga secara alami bersifat ‘menuntun’, ‘menstimulasi’, dan memberikan ‘relaksasi’ sehingga setiap orang yang berinteraksi dengan bangunan dapat merasa tenang dan bebas - dapat dikatakan ruang & bangunan menjadi pengarah perilaku.

### 7. *Tension Between Interior & Exterior*

Ruang dalam dan ruang luar, walaupun dari segi bentuk, sifat, dan fungsi berbeda, tetapi saling mengikat. Perlakuan terhadap keduanya menentukan karakter dari bangunan.

Sebagai contoh bukaan–bukaan yang dibuat mempengaruhi fasade bangunan, dan secara tidak langsung mempresentasikan karakter dari bangunan.

#### 8. *Levels of Intimacy*

Hal ini berkaitan dengan skala, ukuran, dan dimensi dari bentuk, ruang, dan bukaan pada bangunan. hal-hal tersebut menjadi faktor hadirnya *sequences* pada bangunan sehingga bangunan seolah-olah memiliki ‘alur cerita’ – membawa pengaruh terhadap ‘*mood & feeling*’ seseorang yang berinteraksi dengan bangunan tersebut.

#### 9. *The Light on Things*

Bangunan dianggap sebagai sebuah ‘massa murni bayangan’ yang kemudian dilubangi dengan (diberikan) cahaya. Cahaya yang dimaksud adalah cahaya alami dan cahaya artifisial (buatan). Dalam penggunaan material yang nantinya akan merefleksikan cahaya alami, ataupun dalam membuat bukaan dan menggunakan cahaya buatan, yang pertama diperhatikan adalah bagaimana jatuhnya cahaya, serta posisi dan bentuk bayangan nantinya – sehingga memberikan efek tersendiri dan juga mempengaruhi kualitas spiritual bangunan.

### C. IDENTIFIKASI ATMOSFIR DESAIN DALAM PRESEDEN ARSITEKTUR PETER ZUMTHOR

#### a. *Kolumba Museum, Cologne – Germany* (Kombinasi antara bangunan museum dan gereja Gothik tua)

##### 1) *The Body of Architecture*

Bangunan ini merupakan kombinasi dari bangunan lama, gereja Gothik tua, dan bangunan baru yaitu museum – keduanya menciptakan suatu sistem yang tidak terlihat secara langsung yang memberikan makna kuat pada bangunan yang baru (museum) yaitu nilai sakral dan nilai monumental.

##### 2) *Material Compatibility*

Museum ini merupakan gabungan dari bangunan museum (bangunan lama) dan bangunan gereja Gothik (bangunan tua). Pada saat Perang Dunia II gereja ini dirobohkan, namun tidak secara keseluruhan. Bangunan lama menggunakan bata merah dan batu dipadankan dengan bangunan baru yang menggunakan bata abu–abu terang (fabrikasi) dan plaster tanah liat. Bangunan lama tidak dirombak, tetap dipertahankan dan dibiarkan seperti keadaan sebenarnya. Interior memakai material solid.

##### 3) *Temperature of Space*

Penggunaan material pada ruang–ruang bervariasi, sesuai jenis ruang itu sendiri dengan pertimbangan bagaimana menghasilkan temperatur sesuai kebutuhan tiap–tiap ruang. Ruang ekskavikasi (sirkulasi) dan ruang eksibisi memakai material dinding bata solid yang menjadi ‘buffer’ terhadap suhu. Ruang baca memakai material

kayu untuk menghasilkan suasana yang hangat dan nyaman; dengan pertimbangan bahwa orang-orang

menghabiskan waktu yang relatif lama di dalam ruangan ini.



Gambar 1. Fasade museum  
Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)



Gambar 2. Interior museum  
Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)



Gambar 3. Courtyard  
Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

#### 4) *Surrounding Objects*

Dinding dan struktur bangunan tua (gereja) tidak dibongkar melainkan dialih-fungsikan sebagai ornament interior. Selanjutnya untuk *courtyard*; ruang luar dan pohon-pohon eksisting dibiarkan tetap ada sehingga menunjang suasana dari museum.

#### 5) *Between Composure & Seduction dan Light of Things*

Beberapa bagian dalam bangunan, sebagai contoh adalah ruang sirkulasi, dibuat ‘mengalir’, ‘diarahkan’ dengan bantuan cahaya buatan dan cahaya alami.

#### 6) *Light on Things dan Levels of Intimacy*

Beberapa ruangan sengaja diberi bukaan-bukaan sehingga mendapat cahaya alami; ruangan-ruangan tersebut memang memerlukan cahaya alami/didramatisir sehingga bayangan yang jatuh mempengaruhi suasana ruangan.

#### 7) *Levels of Intimacy*

Hubungan antar ruang-ruang pada museum ini merupakan satu kesatuan ‘alur cerita’; ruang entrance menjadi ‘awal cerita’, ruang ekskavasi (sirkulasi) sebagai penuntun bagi pengunjung yang mengantarkan pada ruang-ruang lain yang hadir sebagai ‘klimaks’ dan ‘anti-klimaks’ dari bangunan tersebut.

#### 8) *Light on Things*

Tidak banyak bukaan dibuat untuk masuknya cahaya alami, hanya beberapa bagian dari ‘tubuh bangunan’ yang diberi rongga/dilubangi untuk masuknya cahaya alami. Untuk bukaan lainnya diberi material berupa kaca dengan ukuran yang relatif besar.

#### 9) *Tension Between Interior & Exterior*

Pada eksterior bangunan, fasade tidak secara langsung menunjukkan jumlah lantai dari bangunan. Fasade *flat*,

bangunan terlihat lebih kecil dari ukuran sebenarnya.

10) *The Sound of a Space*

Interior dari ruang eksibisi yang satu dengan yang lain dihubungkan oleh sirkulasi berupa rongga, yakni koridor. Suara yang 'tenang' antar ruang terjaga karena adanya sirkulasi tersebut.

b. *Bruder Klaus Chapel, Germany*  
(Tempat meditasi dan *sculpture*)

1) *The Body of Architecture*

Fasade bangunan ini berupa dinding/slab konkrit yang menerus, diartikan sebagai 'kulit' bangunan, batang-batang pohon yang tersusun di dalamnya sebagai 'organ bangunan', serta nilai monumental dan nilai sakral yang

terkandung dalam bangunan ini sebagai suatu 'sistem anatomi/penghubung sel-sel' yang terbentuk dalam bangunan

2) *Material Compatibility*

Dinding luar dan batang-batang pohon yang ada di bagian dalam bangunan merupakan dua jenis material yang bertolak belakang karakter dan sifatnya masing-masing namun berhasil dikolaborasikan menjadi bangunan yang dilihat dari luar merupakan fasade yang massive namun saat berada di dalamnya suasana menjadi 'sacred', tenang, nyaman. Warna fasade yang *calm* (warna *cream*) seakan mengajak orang untuk masuk ke dalam bangunan.



Gambar 1. Eksterior chapel  
Sumber: [www.architizer.com](http://www.architizer.com)



Gambar 2. Interior chapel  
Sumber: [www.architizer.com](http://www.architizer.com)



Gambar 3. Atap chapel  
Sumber: [www.architizer.com](http://www.architizer.com)

3) *Light on Things*

Cahaya yang ada hanyalah cahaya alami datang dari atas/lubang atap bangunan (yang sengaja dilubangi) dan dari pintu (jika dibuka), tidak ada satupun cahaya buatan. Pencahayaan disesuaikan dengan konteks bangunan yakni untuk meditasi. Cahaya alami juga masuk dari lubang-lubang kecil yang sengaja dibuat pada bagian-bagian tertentu dinding.

4) *Temperature of Space*

Temperatur ruangan tercipta dari kombinasi material lantai (*frozen molten lead*) dan lubang pada atap.

5) *Surrounding Objects*

Objek-objek yang ada di sekeliling bangunan, yakni rumput dan ladang gandum, memberikan suasana tenang

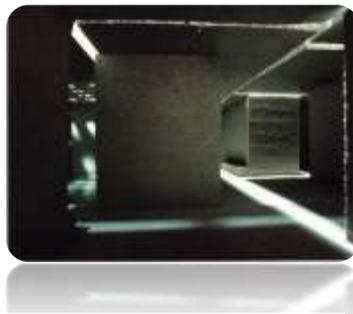
yang mendukung bangunan ini sebagai tempat untuk orang-orang berdoa, meditasi, serta kegiatan spiritual lainnya.

6) *Levels of Intimacy*

Bangunan ini memiliki 'sense' yang mendukung meditasi dan kegiatan spiritual ditinjau dari tinggi bangunan, 12 meter, dan hanya terdiri dari 1 lantai namun bukaan/lubang pada atap (menerus, menembus bagian luar) membuat orang-orang yang datang merasa terkungkung namun tenang, dekat dengan Tuhan.



Gambar 1. Eksterior bangunan  
Sumber: [www.issuu.com](http://www.issuu.com)



Gambar 2. Interior bangunan  
Sumber: [www.issuu.com](http://www.issuu.com)



Gambar 3. Fasade  
Sumber: [www.issuu.com](http://www.issuu.com)

c. *Thermal Bath Vals, Switzerland*

(Tempat pemandian air panas dan spa)

1) *The Body of Architecture*

Ruangan-ruangan dalam bangunan ini dominan dengan bentuk kotak dan merupakan 'organ-organ' dari bangunan sedangkan susunan ruang-ruang tersebut membentuk suatu 'sistem organ' – keterikatan dan hubungan yang erat dari ruangan-ruangan dalam bangunan – tidak kelihatan namun hanya dapat dirasakan.

2) *Surrounding Objects*

Bangunan terintegrasi dengan alam/lingkungan di sekelilingnya sehingga sebagian lansekap/ rerumputan menjadi material atap (green roof)

3) *The Sound of a Space dan Material Compatibility*

Bangunan ini dirancang sebagai tempat yang bersifat tenang/menenangkan. Penggunaan material pada interior spa/pemandian ini, yakni bebatuan yang disusun secara berlapis-lapis saat

berpapasan dengan air pada kolam (gelombang air) menghasilkan efek suara (echo suara air) yang membangkitkan rasa tenang dan *relax*.

4) *Light on Things dan Tension Between Interior & Exterior*

Bukaan pada beberapa bagian bangunan, antara atap dan dinding, menghantarkan cahaya alami, terrefleksi di kolam pemandian sehingga menciptakan permainan bayangan, selain itu bukaan-bukaan yang ada menjadi semacam

penghubung antara ruang dalam (kolam pemandian) dan ruang luar (pegunungan Swiss Alps) yang memiliki lansekap indah, menciptakan suasana betah dan menyatu dengan alam.

5) *Temperature of a Space, Light on Things*, dan *Material Compatibility*

Cahaya artificial (lampu neon) pada interior digabungkan dengan material dinding beton & batu yang terintegrasi dengan air pada tiap-tiap kolam pemandian memunculkan pengalaman dan suasana yang hangat, baik yang dirasakan secara langsung oleh tubuh ataupun pikiran.

6) *Between Composure & Seduction* dan *Light on Things*

Cahaya-cahaya alami maupun buatan pada interior dan ruang-ruang (ruang ganti, ruang sirkulasi, kolam pemandian, spa) menciptakan suatu sekuens/urut-urutan yang mengarahkan pengunjung sehingga mereka tertarik untuk

mengeksplorasi ruang-ruang pada bangunan ini.

7) *Material Compatibility*

Material yang umumnya digunakan adalah bebatuan setempat, dinding beton, yang disusun secara berlapis-lapis dan dikombinasikan dengan material kayu dan metal pada ruang-ruang tertentu.

**D. STRATEGI IMPLEMENTASI  
ISSUE TEMATIK**

Setelah membahas kesembilan atmosfer desain Peter Zumthor dan menganalisis keterkaitannya dengan preseden arsitektur, maka didapat suatu gagasan lanjutan yaitu mengimplementasikan sembilan atmosfer desain tersebut pada elemen-elemen desain arsitektur seperti; *site development*, gubahan bentuk, pola penataan ruang dalam, struktur dan utilitas, serta ruang luar. Strategi implementasi tema dapat dilihat pada Tabel. 1 dan Tabel. 2.

Tabel. 1

**Strategi Implementasi Tematik**

*Parameter: Site Development, Gubahan Bentuk, Penataan Ruang Dalam*

Parameter Desain	Elemen Konsep Desain Arsitektur					
	Site Development		Gubahan Bentuk		Penataan Ruang Dalam	
	<i>Sirkulasi</i>	<i>Komposisi Bangunan / Blok Massa</i>	<i>Bentuk &amp; Fungsinya</i>	<i>Bentuk &amp; Sifatnya</i>	<i>Organisasi/ Hubungan Ruang</i>	<i>Fungsi Ruang</i>
<b>P.Zumthor</b>						
<b><i>The Body of Architecture</i></b>	Dalam pengolahan site, sirkulasi antar massa bangunan (objek massa majemuk) diciptakan menjadi satu sistem (ada entrance dan exit)	Zonasi massa bangunan/blok plan menjadi suatu kesatuan kompleks massa (badan)	Bentuk bangunan gabungan silinder & kotak untuk menampung banyak orang, serta menjadi pusat aktifitas/poros bangunan	Bangunan besar dengan atap <i>dome</i> , cth. stadion sepak bola, bersifat merangkum aktifitas dalam satu wadah	Sistem pembagian ruang publik, semi publik, privat, semi privat, dan servis.	Ruang tertentu menjadi ruang utama, tergantung dari fungsi ruang tersebut terhadap bangunan

<p><b>Material Compatibility</b></p>	<p>Penggunaan lebih dari satu material berbeda pada sirkulasi tapak</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p>Penggunaan bangun persegi dengan material transparan (kaca) menunjukkan fungsi bangunan</p>	<p>Penggunaan bangun persegi dengan material transparan (kaca) menunjukkan sifat &amp; aktivitas bangunan dibandingkan dengan material solid/massif yang tidak menunjukkan sifat dan aktivitas bangunan</p>	<p>Hubungan antar ruang yang masih dalam satu lingkup aktivitas/kegiatan menggunakan material yang sama sedangkan untuk ruang yang lain material yang digunakan berbeda</p>	<p>Penggunaan material dengan tekstur kasar pada lantai koridor, berbeda dengan material tekstur licin pada lantai ruang baca dan ruang lainnya.</p>
<p><b>The Sound of Space</b></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p>Blok – blok massa di atur sesuai kondisi site; blok massa tertentu dapat menjadi ‘pemantul’ suara untuk blok massa lainnya</p>	<p>Bentuk atap kubah/dome pada gereja</p>	<p>Bentuk persegi panjang yang dominan arah horizontal/pola linear – suara yang menerus, beda dengan bentuk tabung dominan arah vertikal</p>	<p>Koridor–koridor dan hall, suara dari hall yang lebih bisung terfilter oleh bentuk koridor sehingga suara bisung bisa teredam sebagian tidak sampai ke ruang yang butuh ketenangan</p>	<p>Ruang display/galeri menghasilkan suara sesuai aktivitas di dalamnya – berkaitan dengan material yang digunakan dalam ruang. Cth: ruang latihan tari dengan material lantai kayu – suara yang dihasilkan saat ada interaksi dengan pemakai ruang berbeda dengan ruang galeri</p>

<p><i>The Temperature of a Space</i></p>	<p>Sirkulasi penghubung (jika ada) pada site menggunakan material – material tertentu yang bisa mendramatisir temperatur secara psikis</p>	<p>Blok-blok massa kluster memiliki temperatur fisik dan psikis yang berbeda dengan blok massa pola radial</p>	<p>Bentuk bangunan balok dengan atap lengkung/semi kubah, langit-langit tinggi, menampung banyak orang – temperatur psikis ruang: ramai</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p>Penggunaan kaca / material transparan untuk atribut tembus cahaya alami memberi kesan ‘menyejukkan’, sangat berbeda jika dibandingkan dengan penggunaan dinding beton solid yang membawa kesan ‘dingin’</p>
<p><i>Surrounding Objects</i></p>	<p>Objek-objek eksisting yang permanen, mempengaruhi sirkulasi</p>	<p>Penataan blok massa, penentuan sumbu dan orientasi bangunan dipengaruhi juga oleh objek-objek eksisting yang permanen</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>

<p><i>Between Composure &amp; Seduction</i></p>	<p>Pola sirkulasi memiliki sekuens (urut-urutan) atau alur dari awal, klimaks, sampai pada anti – klimaks: contoh penerapan pada entrance dan outrance Penciptaan <i>serial vision</i> pada sirkulasi serta adanya entrance dan outrance/exit yang jelas pada alur sirkulasi</p>	<p>Blok-blok massa yang tersusun pada pola kurva linear dapat mempengaruhi penciptaan alur cerita pada bangunan</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p>Pada susunan ruang-ruang bentuk persegi/persegi panjang yang dibuat lewat grid modular dan pola kurva linear dapat diciptakan alur/urut-urutan secara horizontal atau vertikal</p>	<p>Menempatkan ruang-ruang yang memiliki fungsi yang sama/berhubungan secara berdekatan dengan koridor atau selasar sebagai konektor</p>
---	--	---	-------------------------------	-------------------------------	---	--

<p><b><i>Tension Between Interior &amp; Exterior</i></b></p>	<p>Pengolahan site dan pola sirkulasi yang mempengaruhi letak entrance bangunan</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p>Bentuk luar pada bangunan menunjukkan fungsi dari bangunan: penggunaan bentuk kotak/persegi panjang dengan bukaan yang seragam untuk bangunan perkantoran</p>	<p>Bentuk melengkung yang memiliki sifat dinamis pada eksterior bangunan pusat seni atau teater mengekspresikan aktivitas dalam bangunan</p>	<p>Sirkulasi yang ada pada ruang dalam dan menembus sampai ruang luar (Lorong, jembatan penghubung, selasar)</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>
<p><b><i>Levels of Intimacy</i></b></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p>Bentuk bangunan atau ruangan lingkaran: berfungsi menampung banyak orang dengan satu jenis aktifitas – <i>levels of intimacy</i> yang rendah namun terpusat</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p>Plaza terbuka antara dua ruang - sebagai ruang peralihan, koridor-koridor dan selasar menciptakan variasi <i>levels of intimacy</i> dari bangunan serta mendukung adanya sekuens dalam bangunan (awal – klimaks –anti klimaks ruang)</p>	<p>Ukuran tinggi suatu ruangan dengan fungsi privat memiliki <i>levels of intimacy</i> berbeda dengan tinggi ruangan dengan fungsi publik yang didukung dengan pencahayaan yang berbeda – contohnya: ruang doa/pengakuan dosa di gereja katolik</p>

<p><i>The Light on Things</i></p>	<p>Pencahayaan pada sirkulasi tertentu memperoleh cahaya alami sedangkan sirkulasi yang lain hanya mengandalkan cahaya artifisial</p>	<p>Objek bangunan/massa yang majemuk: untuk memperoleh cahaya, blok massa diatur: penempatan massa berlantai banyak di belakang massa yang berlantai sedikit atau massa yang lebih membutuhkan banyak cahaya alami disesuaikan dengan orientasi matahari</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p>Sifat bentuk prisma yang memiliki tiga sudut (berbeda ataupun sama), digabungkan dengan bentuk kubus, kemudian diberi bukaan pada sudut-sudut tertentu, cahaya akan menembus dan menciptakan pembayangan dari kombinasi bentuk tersebut</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p>Ruang-ruang dengan fungsi yang sama – perlakuan yang diberikan berhubungan dengan cahaya pun sama (baik cahaya alami atau buatan)</p>
-----------------------------------	---	--	-------------------------------	--	-------------------------------	--

Tabel. 2

**Strategi Implementasi Tematik**

*Parameter: Struktur & Konstruksi, Selubung Bangunan, Ruang Luar*

<i>Parameter Desain P. Zumthor</i>	<i>Elemen Konsep Desain Arsitektur</i>					
	<i>Struktur &amp; Utilitas</i>		<i>Selubung Bangunan</i>		<i>Ruang Luar</i>	
	<i>Struktur</i>	<i>Konstruksi</i>	<i>Tekstur &amp; Warna</i>	<i>Solid, Void, Transparan</i>	<i>Hubungan antara ruang dalam &amp; ruang luar</i>	<i>Ruang terbuka hijau dan komponennya</i>
<i>The Body of Architecture</i>	Struktur bangunan diekspos	Konstruksi bangunan diekspos	Tekstur dan warna tertentu yang menjadi tekstur kulit luar bangunan	<i>Belum ditemukan</i>	<i>Belum ditemukan</i>	Vegetasi (pepohonan) pada ruang luar menjadi 'kulit bangunan' (penutup kompleks massa) sehingga akses visual dari luar bangunan terhalang
<i>Material Compatibility</i>	Penggunaan dinding kayu dan dinding beton	Penggabungan konstruksi baja dan konstruksi bata	Penggunaan warna terang/gelap dan tekstur kasar/halus (berkaitan dengan material yang dipakai) dipadukan pada fasade bangunan untuk memberikan kesan tertentu	Material kaca (atribut tembus cahaya/transparan) Material dinding massif Rongga bukaan pada bangunan	Ada <i>courtyard</i> , teras atau amphiteater dengan material solid, tekstur kasar	pengadaan gazebo yang menggunakan material kayu. Perkerasan pada sirkulasi tapak memakai material paving stone dan batu alam

<i>The Sound of a Space</i>	<i>Belum ditemukan</i>	<i>Belum ditemukan</i>	Dinding ruang/ studio musik dilapisi material-material tambahan seperti karpet/tatakan telur untuk <i>soundproofing</i>	Fasade: berongga, ataupun massive/solid serta tekstur/permukaan fasade bisa menjadi 'penghantar' atau 'penghasil' suara	<i>Belum ditemukan</i>	Pengadaan pepohonan rimbun dan kolam dapat mendukung kehadiran suara ruang. Gemercik air dan dedaunan/dahan pohon yang tertiuip angin menambah kualitas ruang luar
<i>The Temperature of a Space</i>	<i>Belum ditemukan</i>	<i>Belum ditemukan</i>	Pada bangunan/ruang digunakan warna terang untuk memberi kesan ceria dan nyaman, sedangkan warna gelap membawa kesan dingin/tidak ramah, misterius. Tekstur licin pada kayu membawa temperature 'hangat' dibandingkan dinding beton tanpa finishing.	<i>Belum ditemukan</i>	<i>Belum ditemukan</i>	Kehangatan dan kenyamanan ruang luar juga dipengaruhi oleh ada tidaknya ruang hijau/pepohonan atau vegetasi. Tidak adanya pepohonan/vegetasi/kolam akan memberi kesan 'gersang' dan kaku pada ruang luar jika dibandingkan dengan adanya pohon dan vegetasi yang memberikan kesan bersahabat dan nyaman pada ruang luar
<i>Surrounding Objects</i>	<i>Belum ditemukan</i>	<i>Belum ditemukan</i>	<i>Belum ditemukan</i>	<i>Belum ditemukan</i>	Adanya gazebo, kolam/ <i>pond</i> , atau <i>patio</i>	Taman atau vegetasi eksisting ditata ulang/ditambah vegetasi

<p><i>Between Composure &amp; Seduction</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p>Penggunaan tekstur dan warna yang sama pada beberapa ruangan yang memiliki fungsi sejenis. Tekstur dan warna juga berpengaruh sebagai pengarah dalam menjelajahi ruang-ruang bangunan (tekstur dan warna pada sirkulasi)</p>	<p>Void/bukaan pada untuk mendukung serial vision dalam/luar bangunan atau sebagai pengalih pandangan</p>	<p>Kolam, taman dalam rumah/bangunan menjadi bagian dari sekuens ruang/alur ruang dalam bangunan</p>	<p>Pengaturan komponen ruang luar (vegetasi, dsb.) yang menentukan pola sirkulasi ruang luar (landscaping)</p>
<p><i>Tension Between Interior &amp; Exterior</i></p>	<p>Jenis struktur yang dipakai, kemudian diekspos memberikan pemaknaan tersendiri terhadap karakter dari bangunan</p>	<p>Konstruksi bangunan yang kemudian diekspos memberikan pemaknaan tersendiri terhadap karakter dari bangunan</p>	<p>Warna dan tekstur fasade merepresentasikan karakter dan aktivitas dalam bangunan, contohnya kombinasi warna ceria, <i>colorful</i> pada bangunan taman kanak-kanak</p>	<p>Sedikit bukaan, penggunaan kaca yang minim pada bangunan tertentu – tidak ingin aktivitas didalam bangunan terekspos ke luar - menunjukkan karakter bangunan, contohnya bangunan pabrik.</p>	<p>Ruang makan pada rumah tinggal yang dibuat bersebelahan/ tersambung (tidak ada batasan fisik) dengan taman/patio – letak kedua ruang berbeda namun suasana dan fungsinya merupakan kombinasi yang nyaman</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>

<p><i>Levels of Intimacy</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p>Ukuran bukaan/rongga pada fasade: skala besar – <i>levels of intimacy</i> berkurang (rendah) sedangkan dalam skala kecil <i>levels of intimacy</i> bertambah</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>
<p><i>The Light on Things</i></p>	<p>Struktur yang diekspos ketika terkena cahaya alami/buatan menghasilkan pembayangan yang bagus/dramatis</p>	<p>Tangga atau ram yang dibuat menembus – menghubungkan beberapa lantai – cahaya yang masuk melaluinya dan pembayangan yang tercipta memberikan kesan dramatis</p>	<p>Penggunaan warna terang pada ruang atau bangunan dan pencahayaan yang diterapkan (buatan/alami) memberi kesan berbeda. Contohnya warna lembut pada teras dan lampu taman memberikan kesan ramah</p>	<p>Komposisi pada fasade bangunan, bagian tertentu yang membutuhkan bukaan/void dilubangi sedemikian rupa dengan mempertimbangkan bagaimana bayangan akan jatuh nantinya. Material mengkilap/glossy dan kaca untuk merefleksikan atau meneruskan cahaya</p>	<p>Teras taman dalam bangunan membagikan cahaya matahari kepada ruang–ruang yang berkumpul di sekelilingnya</p>	<p><i>Belum ditemukan</i></p>

## KESIMPULAN

Kajian sembilan atmosfer desain Peter Zumthor menghasilkan kesimpulan dalam bentuk satu buah pikir yaitu *bagaimana 'kepekaan' menjadi bahan pertimbangan yang krusial dalam setiap proses desain arsitektur dan kegiatan ber-Arsitektur.*

Dalam pengkajian terhadap keterkaitannya dengan preseden arsitektur diperoleh hasil bahwa kesembilan atmosfer desain tersebut dapat ditemukan di segala jenis bangunan arsitektural. Dengan melakukan analisis keterikatannya dengan elemen-elemen desain arsitektur maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat implementasi yang ditemukan bervariasi atau berbeda antara satu bangunan dengan bangunan lain, sesuai dengan fungsi dan lokasi dari objek atau bangunan arsitektural tersebut.

## SARAN / REKOMENDASI

Strategi implementasi yang dijabarkan berkaitan dengan kesembilan atmosfer desain ditemukan masih dalam ruang lingkup yang luas, sehingga jabaran implementasinya belum mendalam. Dalam penjabaran ini juga masih dijumpai adanya aspek-aspek yang belum terlalu tajam, bahkan 'belum ditemukan'.

Berdasarkan kondisi tersebut maka terdapat beberapa masalah yang dapat direkomendasikan untuk dijadikan bahan kajian atau diteliti di kemudian hari seperti:

- Aspek-aspek implementatif yang belum ditemukan
- Kesembilan atmosfer desain dikaji secara spesifik dan mendalam
- Mengkaji atmosfer-atmosfer desain dalam konteks satu tipologi tertentu, misalnya dalam tipologi fungsi objek seperti: rumah ibadah, bangunan pendidikan, bangunan perdagangan dan jasa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armand, Avianti. 2011. *Arsitektur Yang Lain*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Ching, Francis. D. K. 2006. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tata*. Erlangga, Jakarta.
- Lubis, Dian Arista & Tinangon, Alvin J. 2011. *Adaptasi Seni Fauvisme Pada Perancangan Arsitektur (Media Matrasain Vol. 8 No. 1 Mei 2011)*. Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi, Manado.
- Sinaga, Meilin Romian & Tinangon, Alvin J. 2011. *Arsitektur New Brutalisme (Media Matrasain Vol. 8 No. 2 Agustus 2011)*. Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi, Manado.
- Zumthor, Peter. 1999. *Thinking Architecture*. Birkhäuser, Germany.
- Zumthor, Peter. 2006. *Atmospheres*. Birkhäuser Verlag AG, Berlin.
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Peter\\_Zumthor/](http://en.wikipedia.org/wiki/Peter_Zumthor/)  
9 Mei 2012