

Experiencing and Feeling Light Through Peter Zumthor's Architectural Works

Suwandy Halim ^{1*}, Agus S. Ekomadyo ²

^{1,2} Program Sarjana Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung

Jl. Ganesa No.10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia 40132

*Penulis Korespondensi: halimsuwandy@students.itb.ac.id

Abstract: Architecture is closely related to the experience of space that affects the behavior, feelings, and experiences of its users. When designing, architects can explore and engineer existing elements to enrich the space experience so that the designed building can interact and have an impact with its users. Peter Zumthor is one of the architects who is deeply immersed in the experience of space through the lighting produced when designing. Based on this, several designs by Peter Zumthor will be studied such as the Saint Benedict Chapel, Therme Vals, Kunsthaus Bregenz and Bruder Klaus as case examples. This research was conducted using the theoretical framework of Poethics of Architecture: Theory of Design by Antony. C. Anthoniades, namely *Tangible and InTangible Channel*, which aims to explain the way architect Peter Zumthor in realizing his architecture through lighting engineering in order to realize the desire for experience that is raised in his design. It was found that Peter Zumthor took many approaches through lighting such as fantasy, metaphor, obscure, geometry, material and nature in each of his designs. Thus, it is concluded that Peter Zumthor conducts many negotiations and interpretations in these six aspects to produce an architectural work that has an impact on the feelings and experiences of each user.

Keywords: experience; behaviour; peter zumthor; lighting; manipulation; nature

Mengalami dan Merasakan Cahaya Melalui Karya Arsitektur Peter Zumthor

Abstrak: Arsitektur berhubungan erat dengan pengalaman ruang yang mempengaruhi perilaku, perasaan, serta pengalaman penggunanya. Ketika merancang, arsitek dapat mengeksplorasi dan merekayasa elemen-elemen yang ada untuk memperkaya pengalaman ruang sehingga bangunan yang dirancang dapat lebih berinteraksi dan berdampak dengan penggunanya. Peter Zumthor merupakan salah satu arsitek yang sangat mendalami pengalaman ruang melalui pencahayaan yang dihasilkan ketika merancang. Berdasarkan hal ini, akan dikaji beberapa rancangan Peter Zumthor seperti Saint Benedict Chapel, Therme Vals, Kunsthaus Bregenz dan Bruder Klaus sebagai contoh kasus. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kerangka teori Poethics of Architecture: Theory of Design oleh Antony. C. Anthoniades yaitu *Tangible* dan *InTangible Channel* yang bertujuan untuk menjelaskan cara arsitek Peter Zumthor dalam mewujudkan arsitekturnya melalui rekayasa pencahayaan demi merealisasikan keinginan akan pengalaman yang diangkat pada rancangannya. Ditemukan bahwa Peter Zumthor melakukan banyak pendekatan melalui pencahayaan seperti fantasi, metafora, *obscure*, geometri, material dan alam dalam setiap rancangannya. Dengan demikian, disimpulkan bahwa Peter Zumthor melakukan banyak negosiasi dan interpretasi dalam keenam aspek tersebut untuk menghasilkan sebuah karya arsitektur yang berdampak pada perasaan maupun pengalaman setiap penggunanya.

Kata Kunci: pengalaman; perilaku; peter zumthor; pencahayaan; rekayasa; alam

Artikel diterima : 31 Desember 2021

Artikel disetujui : 30 Juli 2022

Artikel dipublikasikan : 31 Juli 2022

1. Latar Belakang

Salah satu peran utama arsitektur adalah untuk menimbulkan perasaan pada penggunanya. Hal ini mempengaruhi bagaimana perasaan seseorang secara spiritual dan mental saat mengalami sebuah arsitektur. Arsitektur memainkan peran penting dalam membuat pengguna mengalami situasi waktu nyata dengan intervensi desain yang berbeda. Ketika sebuah arsitektur memberikan sebuah dampak dan makna dari identitas maupun karakteristik uniknya, maka penggunanya dapat terhubung dengan tempat tersebut. Makna ini memberikan sebuah kepribadian pada arsitektur sehingga tercipta keberagaman di dalamnya.

Emosi manusia merupakan salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan ketika merancang sebuah arsitektur karena ketika arsitektur terhubung secara emosional dengan penggunanya, pesan yang ingin disampaikan arsitek akan meninggalkan kesan yang bertahan lama (Ely & Borys, 2019). Arsitektur sendiri, tidak luput dari perasaan yang dirasakan serta pengalaman yang dialami oleh pengguna maupun pengunjunnya. Dalam hal ini, cahaya sebagai salah satu katalis dalam menyampaikan pesan dari sebuah arsitektur juga merupakan sebuah hal penting yang tanpa disadari memberikan dampak yang besar pada atmosfer sebuah rancangan. Dalam berelaborasi dengan cahaya, arsitek Peter Zumthor banyak memanfaatkan berbagai metode sehingga pengalaman ruang yang ingin diangkat terwujudkan, salah satunya adalah dengan bermain dengan material dan alam. Ketika cahaya mengenai sebuah material, tekstur dan warna sebuah material sangat mempengaruhi perasaan serta pengalaman yang timbul pada penggunanya.

Pada artikel ini, arsitek Peter Zumthor dikaji dengan membedah karya-karyanya berdasarkan buku *Poethics of Architecture: Theory of Design* (1992) karya Anthony. C. Antoniades yaitu *Tangible* dan *InTangible Channel*. Melalui dua metode ini, pemikiran dalam desain dibagi-bagi menjadi beberapa aspek yaitu *Fantasy*, *Metaphor*, *Obsure*, *Geometry*, *Material* dan *Nature* yang kemudian diringkas untuk dijadikan sebuah kesimpulan. Kesimpulan ini menceritakan bagaimana cara arsitek Peter Zumthor dapat menciptakan sebuah ruang yang memberikan sebuah perasaan dan pengalaman bagi penggunanya melalui rekayasa pada pencahayaan dan materialitasnya.

2. Metode

2.1. Kajian Pustaka

Buku *Poethics of Architecture* karya Anthony. C. Antoniades merupakan sebuah buku yang mengeksplorasi teori-teori dasar desain modern dan postmodern dan mencoba untuk menggabungkan semua hal penting ke dalam dua gerakan. Antoniades membagi 2 jenis pendekatan arsitek yaitu *Intangible Channel* dan *Tangible Channel*. Dua saluran ini membuka arsitektur pada berbagai pengaruh kreatif dan mencoba membantu arsitek, desainer dan mahasiswa untuk menghasilkan desain yang lebih kaya akan ruang, sensual, spiritual dan lingkungan (A. Ekomadyo, 2019). *Tangible* dan *Intangible Channel* mempelajari

kegiatan dari seorang arsitek. Namun, *Tangible Channel* lebih mempelajari karya seorang arsitek sedangkan *Intangible Channel* mempelajari perasaan dan pikiran arsitek ketika merancang sebuah karya arsitektur. Buku ini ditujukan untuk membantu arsitek, desainer dan mahasiswa dalam meningkatkan kreativitas mereka di studio dan memperdalam pemahaman dan apresiasi terhadap proses kreatif dan pengaruh-pengaruh lainnya.

Intangible Channel mempelajari kreativitas melalui apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh seorang arsitek. Pada artikel ini, *Intangible Channel* yang akan dibahas adalah *Fantasy*, *Metaphor* dan *Obscure*. *Fantasy* merupakan sebuah pikiran yang hanya ada di dalam khayalan seseorang (dalam hal ini seorang arsitek) dan hanya sedikit mempengaruhi realitas. *Fantasy* hanya dapat mempengaruhi realitas dalam kondisi yang dapat diprediksi. *Metaphor*, merupakan sebuah cara yang dilakukan arsitek untuk mentransfer sebuah referensi dari suatu subjek baik konsep maupun objek ke subjek lain dan mencoba melihat subjek sebagai sesuatu yang lain dengan harapan membandingkan atau memperluas cara untuk menjelaskan subjek yang direnungkan melalui cara baru. *Obscure*, secara umum diartikan sebagai makna tersembunyi dari sebuah arsitektur. Terdapat dua kategori *obscure* yang menginspirasi proses kreatif di arsitektur yaitu "*The obscure of the primordial*" yang bersifat personal, berhubungan dengan sejarah, tradisi dan pengalaman hidup seseorang dan "*The Obscure of The Hibernating Untouched*" yang bersifat objektif (C. Anthoniades, 1992).

Tangible Channel mempelajari kreativitas dengan membaca karya-karya arsitek. Pada artikel ini, *Tangible Channel* yang akan dibahas adalah *Geometry*, *Material* dan *Nature*. *Geometry* merupakan sebuah aturan yang berfungsi sebagai dasar sebuah pengembangan ide, contohnya *Golden Section*, *Euclidean*, dan lainnya. *Material*, sebagai elemen terkecil yang berpengaruh pada tektonika dan *Nature* yang menjadi respons desain terhadap alam yang turut menjadi inspirasi rancangan sehingga timbul dialog dan keserasian antara Arsitektur dan alam sekitarnya.

Kontribusi penting pemikiran Anthoniades tentang Arsitektur Puitis adalah bisa membuka "kotak hitam" (*black boxes*) dari cara berpikir intuitif dari arsitek (A. S. Ekomadyo, 2010). Dengan demikian, beberapa karya arsitek berkarakter puitis bisa dipelajari secara lebih eksplisit. Kajian untuk menyingkap kreativitas arsitek dilakukan oleh (Saputra & Ekomadyo, 2017) untuk mengkaji kreativitas arsitek Budi Pradono, (Pangestu et al., 2019) dalam mengkaji kreativitas arsitek Andy Rahman, dan (Ilham & Ekomadyo, 2019) ketika mengungkap kreativitas dari arsitek Zhang Ke.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Data-data yang dianalisis dalam penelitian ini diperoleh dari data sekunder di internet. Data-data yang didapat berupa data diri (biografi) arsitek, perjalanan karir, proyek-proyek yang dirancang yang bersifat deskriptif dan naratif. Data-data yang telah didapatkan kemudian disusun, dirangkum dan dianalisis berdasarkan teori yang dipakai kemudian dicantumkan sumber-sumbernya

dalam daftar pustaka.

2.3. Metode Analisis Data

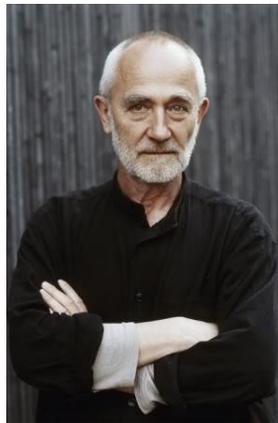
Pada tulisan ini, analisis dilakukan dengan menelaah karya-karya arsitek Peter Zumthor menggunakan kerangka teori *Poethics of Architecture: Theory of Design* oleh Anthony. C. Antoniades berdasarkan data-data yang didapatkan agar dapat diteliti lebih lanjut yang kemudian dilanjutkan dengan membuat kerangka tabulasi yang didasari oleh *Intangible* dan *Tangible Channel* dari *Poethics of Architecture: Theory of Design* karya Anthony. C. Antoniades. Profil dan 4 proyek yang dipilih dari arsitek Peter Zumthor dimanfaatkan untuk mengisi kerangka tabulasi *Intangible Channel* dan *Tangible Channel*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Profil Arsitek

Peter Zumthor lahir di Kota Basel, Switzerland, pada 26 April 1943 (Gambar 1). Ayahnya merupakan seorang pembuat kabinet, mengenalkan Zumthor pada desain sejak kecil. Zumthor awalnya bekerja sebagai pengrajin kayu, kemudian ia menempuh studi di bidang seni dan kerajinan di Kunstgewerbeschule yang berada di Basel, lalu ke Pratt Institute di New York. Selanjutnya, beliau menjadi arsitek konservasi untuk Department for the Preservation of Monument kanton Graubünden. Pekerjaan inilah yang memberikan Zumthor pemahaman lebih mengenai kualitas dari material bangunan pedesaan yang berbeda-beda.



Gambar 1. Peter Zumthor
(Fotografer: Gerry Ebner, 2014)

Peter Zumthor mendirikan firma arsitekturnya sendiri pada tahun 1979. Praktik-praktiknya berkembang dengan pesat dan banyak menerima proyek internasional. Zumthor juga pernah mengajar di beberapa universitas ternama serta memperoleh sejumlah penghargaan diantaranya adalah the Carlsberg Architecture Prize (Denmark, 1998), the Mies van der Rohe Award for European Architecture (1999) hingga Pritzker Prize (2009). Saat ini, Zumthor bekerja di studio kecilnya dengan sekitar 30 karyawan, di Haldenstein, dekat kota Chur, di

Swiss.

Gaya arsitektur Zumthor melambangkan prinsip-prinsip fenomenologi (Freytag, 2017), sebuah kepercayaan pada keunggulan kualitas sensorik dan pengalaman dalam arsitektur yang dikenalkan oleh filosofi Martin Heidegger. Karena itu, Zumthor percaya bahwa untuk benar-benar memahami sebuah bangunan, ia harus dialami secara langsung. Karyanya memiliki dampak besar pada dunia arsitektur. Bangunannya misterius dan memikat tanpa menunjukkan tanda-tanda gaya atau prasangka formal. Perhatiannya dengan konteks, pengalaman, dan materialitas, dan bukannya hanya estetika menghasilkan sebuah *architecture of place* dan pengalaman yang benar-benar bermakna (Freytag, 2017).

3.1.2. Saint Benedict Chapel

Bangunan Saint Benedict Chapel dibangun pada tahun 1984 oleh peraih hadiah Pritzker Peter Zumthor. Kapel ini dibangun di desa Sumvitg setelah longsoran salju menghancurkan kapel bergaya barok yang ada. Tidak seperti tapak sebelumnya, Situs kapel baru memberikan pemandangan pegunungan yang indah dan terlindung dari longsor salju oleh hutan yang ada disekitarnya (Archdaily, 2013).

Pada bangunan ini, Zumthor mewujudkan konsep cahaya sebagai kehidupan dalam sebuah Arsitektur (Gambar 2). Ketergantungan bangunan ini akan cahaya alami untuk merasakan tekstur dan emosi terlihat dengan sangat jelas. Bangunan ini menggambarkan sebuah kisah melalui lubang pencahayaan di bagian atas bangunan. Ruang ini memberikan dampak pada perasaan yang timbul dari tekstur dan material yang dipakai.

Dengan menjunjung tinggi nilai-nilai tradisional sekitar, bangunan dibuat menggunakan material lokal sehingga kapel menyatu secara alami pada konteksnya. Selain bentuk geometri yang sederhana, Zumthor juga melakukan mimesis pada bagian atap bangunan sehingga menyerupai lambung kapal agar menghasilkan bidang atap yang rapi dan menarik.



Gambar 2. Saint Benedict Chapel
(Sumber: Rory Hyde, 2013)



Gambar 3. Interior Therme Vals
(Sumber: Felipe Camus, 2013)

Beberapa pendekatan halus juga dilakukan pada interiornya seperti meminimalisir elemen-elemen dekoratif yang ada dan rancangan panel kaca pada bagian atas bangunan yang memasukkan cahaya alami membuat pengunjung terfokus pada dunia batinnya masing-masing (Gambar 3). Dengan bentuk, materialitas dan konstruksi seperti ini membuat Saint Benedict Chapel berbeda dengan gereja pada umumnya.

3.1.3. Therme Vals

Peter Zumthor merancang spa/pemandian yang dibuka pada tahun 1996 untuk mendahului kompleks hotel yang ada. Idenya adalah untuk membuat bentuk struktur seperti gua/tambang. Therme Vals dibangun dari lapisan lempengan Valsler Quarzite yang digali secara lokal (Archdaily, 2009). Dengan bernegosiasi dengan lingkungan alami, ruang pemandian dibuat terletak dibawah struktur atap rumput yang setengah terkubur di lereng bukit.

Pada rancangan ini, Zumthor memulai imajinasinya melalui perasaan akan pengalaman sensorik yang ingin diangkat sehingga menghasilkan konsep struktur yang berbentuk gua (Gambar 4). Bangunan yang dibuat seperti gua memanfaatkan ruang negatif yang dirancang sebagai penghubung antar ruang-ruangnya. Pengunjung yang bergerak di dalamnya dibuat seolah-olah di hutan kemudian mencari jalannya sendiri (Gambar 5) (Eu, 2020).

Ketertarikan akan hal mistik juga mempengaruhi rancangan ini sehingga Peter Zumthor memanfaatkan kegelapan dan cahaya untuk menimbulkan sebuah perasaan yang dihasilkan dari permainan material bebatuan yang kemudian menjadi gagasan pemandu perancangan Zumthor. Ruang terbuka dan tertutup bangunan ini dirancang secara linear dengan kombinasi cahaya dan bayangan, ditujukan agar pengunjung menemukan dan merasakan kembali manfaat dasar dan kuno dari mandi yang memberikan pengalaman sensual dan juga restoratif.



Gambar 4. Therme Vals
(Sumber: Felipe Camus, 2009)



Gambar 5. Interior Therme Vals
(Sumber: Nick Kane, 2009)

Pengurangan pencahayaan pada ruang pemandian memberikan kesan tenang pada penggunaannya. Spa Zumthor di Vals, dengan volume batu alam monolitik,

menunjukkan bagaimana rasanya bersantai di dalam gunung. Celah minimalis untuk siang hari dan pencahayaan yang jarang menciptakan interior mistis untuk bersantai sebagai keseimbangan dan penyeimbang kehidupan perkotaan yang sibuk.

3.1.4. Kunsthaus Bregenz

Bangunan ini terletak di Bregenz, Danau Constance, ibu kota Vorarlberg. Kota ini terletak di dataran tinggi dengan serangkaian teras mencapai danau di kaki gunung Pfander. Dalam konteks perkotaan, Kunsthaus Bregenz (Gambar 6) dipandang sebagai bangunan soliter di lokasi yang menonjol di dekat tepi danau. Pintu masuk bangunan ini berada di pada sisi timur yang menghadap ke kota. Gedung administrasi, yang terletak di depan museum ke pusat kota, bertindak sebagai struktur transisi di hadapan gedung-gedung rendah yang lebih kecil di bagian kota yang lama (Archdaily, 2011). Museum ini selalu mengubah ruang pamerannya untuk mengakomodasi seni kontemporer internasional. Desain minimalis Zumthor menyesuaikan ruangan dengan seni yang dipamerkan di pamerannya sehingga menciptakan hubungan yang hidup berdampingan dan mendefinisikan ulang antara seni dan arsitektur.



Gambar 6. Kunsthaus Bregenz
(Sumber: Wikimedia Commons, 2011)

Pada saat merancang bangunan ini, awalnya Peter Zumthor berencana untuk mengarahkan cahaya matahari ke dalam gedung melalui penempatan bilah-bilah miring pada façade, tetapi ketika diuji pada modeling, solusi ini terbukti tidak memuaskan. Hasil terbaik yang diperoleh adalah dengan menggunakan material *etched glass shingles* yang membiaskan cahaya sebelum memasuki gedung (KUB, n.d.) Tanpa memedulikan arah cahaya yang datang pada bangunan, cahaya selalu ditransmisikan secara horizontal ke interior bangunan

(Gambar 7). Oleh karena itu ditempatkan rongga diatas setiap lantai bangunan yang berfungsi untuk menangkap cahaya datang yang masuk dari keempat sisi bangunan. Dengan memanfaatkan kemampuan material *etched glass shingles* untuk menyebarkan cahaya; cahaya menghantam langit-langit kaca dan dibelokkan ke dalam setiap galeri pameran (Gambar 7). Untuk memberikan konsentrasi cahaya tertentu pada empat lantai pameran yang bertumpuk, bangunan ini dirancang tanpa jendela. Namun siang hari ada di mana-mana.



Gambar 7. Interior Galeri Kunsthaus Bregenz
(Sumber: nick doermann)



Gambar 8. Fasad Bruder Klaus
(Sumber: Gabor Laczko, 2017)

Dirancang dengan memperhatikan sekitarnya, membuat Kunsthaus Bregenz menjadi terintegrasi dan dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan menggunakan material yang memiliki palet warna dan tekstur yang monoton, Zumthor memanfaatkan cahaya masuk seolah membuat material mengalami dematerialisasi dan hanyut yang membuat galeri yang tertutup dibanjiri cahaya. Dengan interiornya yang bekerja sebagai perpaduan antara seni dan arsitektur yang meskipun beragam dalam materialitas dan komposisi, kombinasi antara cahaya alami dengan palet warna netral material membuat bangunan bersatu secara kohesif dimana seni maupun arsitektur dapat menaungi satu sama lain. Fasad (Gambar 8) dan interior bangunan diibaratkan bekerja layaknya sebuah lampu. Dengan menggunakan material reflektif seperti kaca dan membran dapat menyerap dan menyaring cahaya menyerap perubahan cahaya pada langit, dan mengarahkan cahaya pada ruang-ruangnya membuat bangunan dapat berbaur dengan sekitarnya. Zumthor merancang interior bangunan ini menggunakan material yang dapat merespons cahaya yang masuk dengan baik seperti beton, membuat ruang menjadi satu kesatuan yang utuh. Hasilnya, ruang yang terbentuk memberikan kesan dingin dan sederhana, namun fleksibel dan polos sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh seniman-seniman untuk memamerkan karya-karyanya. Pada rancangan ini, Zumthor berhasil menciptakan sebuah 'kanvas' baru untuk setiap karya seni yang akan diekshibisi

di bangunan ini.

3.1.5. Bruder Klaus

Bruder Klaus adalah karya arsitektur religious yang terletak di tepi lapangan dekat Mechernich. Agar bangunan yang dirancang memiliki hubungan sensual dengan kehidupan, Zumthor merancang dengan konsep yang melampaui bentuk maupun konstruksi yang tercermin dari interior Bruder Klaus yang mistis, intim dan mengundang refleksi (Archdaily, 2011).

Dalam merancang Bruder Klaus (Gambar 9), Zumthor ingin memberikan pengalaman sensual yang kontras antara siang dan malam serta bintang-bintang pada langit malam dan interior yang bersifat mistik. Dengan interior yang dibuat bernuansa gelap dan muram dengan *entrance* berupa lorong sempit dan gelap menuju pusat ruangan luas yang diterangi cahaya yang masuk melalui oculus serta lubang-lubang kecil pada permukaan dinding menghasilkan pengalaman ruang seperti melihat langit yang gelap dengan bintang-bintang di sekitarnya menghasilkan kesan mistis dan tenang pada interiornya. Perubahan ukuran ruang dan pola pencahayaan yang dibuat membuat pengunjung menjadi lebih reflektif. Dengan memanfaatkan kualitas mistis material batu, menciptakan gelap dan terang. Refleksi cahaya dengan air dan bebatuan juga menciptakan akustik yang unik, menghasilkan efek suara (echo suara air) yang membangkitkan rasa tenang dan *relax* (Langi & Tinangon, 2012).



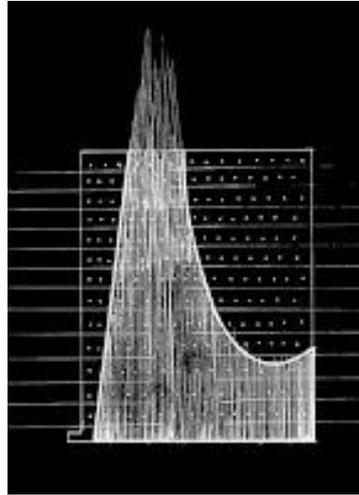
Gambar 9. Bruder Klaus
(Sumber: wikiparquitura, 2010)

Pada bangunan Bruder Klaus, geometri bangunan (Gambar 11) yang berorientasi pada pusat rancangan diberikan lubang cahaya pada tengah ruangan menciptakan pola, gerakan cahaya dan bayangan pada dinding (Kim & Ja, 2011). Bentuk organik yang diberikan pada interior sangat kontras dengan bentuk eksterior yang kaku, namun dengan penggunaan beton menyatukan pengalaman secara keseluruhan. Kesederhanaan dan bentuk bangunan Bruder Klaus megaburkan batas antara seni dan arsitektur melalui pengalaman sensorik

yang kuat yang direalisasikan melalui manipulasi cahaya dan arsitektur taktil (Moody, 2019). Bangunan Bruder Klaus rancangan Peter Zumthor menggabungkan estetika tektonik dari proses konstruksi dalam sebuah desain untuk menceritakan sebuah kisah dari desain dan tidak hanya sekedar bentuk konstruksi belaka.



Gambar 10. Interior Bruder Klaus
(Sumber: Siddiq Salim, 2020)



Gambar 11. Bentuk Geometri Bruder Klaus
(Sumber: georgiacame, 2017)

Tabel 1. Tabel Perbandingan empat bangunan rancangan Peter Zumthor dalam Intangible Channels

<i>Intangible Channels</i>				
	<i>Fantasy and Imagination</i>	<i>Metaphor</i>	<i>Obscure</i>	
Saint Benedict Chapel	Imajinasi tidak dimulai dari bentuk, melainkan dari tekstur dan warna material yang dipakai sebagai pembangkit perasaan dan memberikan pengalaman pada ruang di bangunan ini.	Bangunan dibuat tidak seperti gereja-gereja tua yang bentuknya mengungkapkan kesuciannya dan membedakannya dari bangunan-bangunan biasanya. Rancangan ini yang berangkat dari tradisi yang dibangun dari material dan konstruksi sekitar.	Rancangan meminimalisir elemen dekorasi pada sekitarnya sehingga arsitek berharap pengunjung dapat berfokus dalam tempat yang tenang, di mana pengunjung dapat bernafas dan tidak merasa didominasi, sebuah tempat kontemplasi.	
Therme Vals	Imajinasi dimulai dengan menggabungkan pengalaman sensorik yang lengkap dalam sebuah arsitektur.	Bangunan dibuat seolah-olah sebagai gua. Ruang negatif yang dirancang di antara blok, ruang yang	Rancangan dilatarbelakangi ketertarikan akan kualitas mistik, kegelapan dan cahaya, pantulan cahaya di air atau	

<i>Intangible Channels</i>			
	<i>Fantasy and Imagination</i>	<i>Metaphor</i>	<i>Obscure</i>
	Ide dan konsep utamanya adalah membentuk struktur seperti gua atau tambang.	menghubungkan segala sesuatu saat mengalir di seluruh bangunan, menciptakan ritme yang damai. Bergerak di sekitar ruang ini berarti membuat penemuan dan berjalan seolah-olah di hutan dengan mencari jalan sendiri.	di udara jenuh uap, kesenangan dalam akustik unik air, perasaan yang timbul dari batu hangat, serta ritual mandi yang kemudian menjadi sebuah gagasan yang memandu perancangan bangunan ini.
Kunsthhaus Bregenz	Imajinasi dimulai dengan memperhatikan bangunan sekitarnya sehingga bangunan dapat terintegrasi dengan bangunan sekitarnya dan berinteraksi dengan lingkungannya	Bangunan memanfaatkan cahaya yang masuk membuat material seolah mengalami dematerialisasi dan hanyut sehingga galeri yang tertutup dibanjiri cahaya dan bersatu secara kohesif sebagai sebuah museum di mana seni maupun arsitektur menaungi satu sama yang lain.	Rancangan dilatarbelakangi keinginan merancang ruang dimana seni dan arsitektur dapat saling melengkapi yang kemudian direalisasikan dengan merekayasa cahaya dalam ruang.
Bruder Klaus	Imajinasi dimulai pada interior bangunan yaitu pengalaman sensual yang kontras antara siang dan malam, oculus yang menggambarkan bintang-bintang pada langit malam dan interior yang bersifat mistik.	Bangunan ini dirancang memberikan pengalaman ruang interior bernuansa gelap serta muram menghasilkan pengalaman ruang seperti melihat langit yang gelap dengan bintang-bintang disekitarnya sehingga menghasilkan sebuah kesan mistis.	Rancangan memanfaatkan perubahan ukuran ruang dan pola pencahayaan untuk membuat pengunjung lebih reflektif terhadap dirinya sendiri.

Tabel 2. Perbandingan empat bangunan rancangan Peter Zumthor dalam *Tangible Channels*

<i>Tangible Channels</i>			
	<i>Geometry</i>	<i>Material</i>	<i>Nature</i>
Saint Benedict Chapel	Bangunan dirancang dengan geometri silinder yang simple dan presisi, diubah menjadi oval dan kemudian menjadi <i>kneel</i>	Material lokal yang digunakan monoton agar dapat melunakkan batas ruang yang ada dan mengurangi distraksi pada pengunjung	Penggunaan bahan lokal dan teknik modern, menciptakan kapel dengan bentuk silinder yang dapat menyatu secara alami dengan konteksnya, tanpa menyinggung dimensi tradisional dan sejarah sekitarnya. Misalnya atap sirap kayu dan guntingan yang dirancang mirip dengan rumah tradisional setempat
Therme Vals	Bangunan dirancang menyerupai gua, menghasilkan banyak ruang-ruang negatif yang linear antar ruangnya memberikan pengalaman yang sensual dan restoratif	Material lokal yang digunakan memiliki tekstur kasar (bebatuan) agar dapat menyatu dengan alam sekitarnya dan menciptakan sebuah struktur yang puitis	Penggunaan struktur atap rumput bangunan yang diletakkan diatas ruang-ruang pemandian tampak terkubur pada lereng bukit tapak sehingga bangunan terkesan membaur dengan sekitarnya
Kunsthhaus Bregenz	Bangunan dirancang menggunakan prinsip meander yang merupakan ruang negatif diantara blok untuk menciptakan ruangan yang damai	Material yang digunakan monoton berupa beton agar dapat merespon cahaya yang masuk sehingga membuat ruang menjadi sebuah kesatuan yang utuh	Penggunaan material kaca dan membran yang dapat menyerap perubahan cahaya pada langit, menyaring dan mengarahkan cahaya pada ruang-ruangnya sehingga bangunan membaur dengan cuaca maupun sekitarnya

<i>Tangible Channels</i>			
	<i>Geometry</i>	<i>Material</i>	<i>Nature</i>
Bruder Klaus	Bangunan dirancang dengan geometri yang berorientasi pada pusat bangunan. Bentuk organik yang diberikan pada interior sangat kontras dengan bentuk eksterior yang kaku. Rancangan bangunan ini menggabungkan estetika tektonik dari proses konstruksi dalam sebuah desain untuk menceritakan sebuah kisah dari desain dan tidak hanya sekedar bentuk konstruksi belaka.	Material yang digunakan berasal dari lokal seperti kayu dan tanah liat. Material kayu yang kemudian dibakar menciptakan sebuah tekstur yang kasar dan gelap. Cahaya yang mengenai permukaan material ini menciptakan sebuah suasana yang gelap dan mistis	Penggunaan material alam yang memiliki warna dan tekstur yang harmoni dengan tapak sekitarnya membuat bangunan yang tinggi terlihat tidak mendominasi sekitarnya.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Fantasi dan Imajinasi dalam Arsitektur Peter Zumthor

Ketika merancang, hal pertama yang dilakukan Peter Zumthor adalah untuk merencanakan bangunan seolah sebagai sebuah massa bayangan murni yang kemudian dilubangi oleh cahaya, seolah-olah sedang melubangi kegelapan, membuat cahaya seperti massa baru yang merembes masuk (Zumthor, 2006). Cara yang lain adalah untuk memvisualisasikan bagaimana pengaruh pencahayaan pada bahan dan permukaannya secara sistematis dan untuk melihat cara mereka memantulkan cahaya (Zumthor, 1998). Dengan kata lain, untuk memilih bahan-bahan dalam pengetahuan tentang cara mereka mencerminkan dan menyesuaikan segala sesuatu bersama-sama atas dasar pengetahuan tersebut.

Saat merancang, Zumthor merefleksikan dan memvisualisasikan pengalaman ruang yang ingin diberikan kepada penggunanya, kemudian menciptakan kembali pengalaman ruang yang diinginkannya agar terciptanya sebuah pengalaman realitas yang baik. Imajinasi yang dilakukan sangat spesifik dengan konteks yang ada sehingga pada setiap rancangannya terdapat banyak eksplorasi-eksplorasi yang menarik dan berbeda-beda pada pengalaman ruang yang dihasilkan dari perpaduan antara rekayasa pencahayaan dan materialitasnya.

Proses desain Zumthor didasarkan pada interaksi perasaan dan alasan yang konstan. Daya nalar (reasoning) yang kritis penting untuk menjadi pengendali perasaan, preferensi dan keinginan yang muncul dan menuntut, tentunya

dengan pertimbangan dan pemikiran abstrak. Umumnya, dalam merancang, Zumthor didasarkan pada pemahaman dan sistem yang tertib. Menurutnya, nilai penting dari arsitektur berasal dari perasaan dan wawasan (Zumthor, 1998).

Fantasi digunakan Peter Zumthor pada setiap rancangannya, salah satunya Bruder Klaus. Dalam bangunan ini, fantasi dilakukan pada bagian interiornya yaitu pengalaman sensual yang kontras antara siang dan malam. Penggunaan lubang cahaya/ *oculus* membuat dinding yang berlubang-lubang menggambarkan bintang-bintang di langit malam dan menciptakan interior yang mistis.

3.2.2. Rekayasa Cahaya Melalui Metafora dalam Arsitektur Peter Zumthor

Zumthor membayangkan sebuah puisi sebagai semacam awan berwarna yang terdiri dari metafora dan kiasan yang kurang lebih tersebar, yang, meskipun menyenangkan, sulit diasosiasikan dengan pandangan dunia yang dapat diandalkan. Menurut Peter Zumthor, kehadiran bentuk dan ruang dari suatu bangunan memiliki sebuah “pergerakan”, “alur” dan “urutan” yang secara alami bersifat menuntun, menstimulasi dan memberikan relaksasi sehingga setiap orang dapat berinteraksi dengan bangunan dapat merasakan ketenangan dan kebebasan, sehingga disimpulkan bahwa ruang dan bangunan merupakan pengarah perilaku penggunanya. (Zumthor, 2006)

Dalam upaya mewujudkan konsep rancangannya, Peter Zumthor melakukan juga pendekatan melalui pengalaman ruang yang dihasilkan dari alur ruang. Setiap pendekatannya sangat bergantung pada konteks dimana bangunan akan dirancang yang kemudian divisualisasikan bagaimana seharusnya bangunan tersebut dapat memberikan sebuah pesan dan perasaan layaknya sebuah metafora dan kemudian mengeksplorasinya lebih lanjut melalui pencahayaan, material dan faktor-faktor penting lainnya.

Saat mengerjakan sebuah desain, Peter Zumthor membiarkan dirinya untuk dipandu oleh ‘gambar’ dan suasana hati yang diingatnya dan dapat berhubungan dengan jenis arsitektur yang dicari. Sebagian besar gambar berasal dari pengalaman subjektif yang disertai dengan komentar akan arsitektur yang diingat. Saat mendesain, Peter Zumthor mencari tahu arti gambar-gambar ini sehingga dirinya dapat menciptakan banyak bentuk dan atmosfer visual. Pada dasarnya, berpikir dalam ‘gambar’ saat mendesain selalu diarahkan pada keseluruhan realitas yang digambarkan; mulai dari dinding dan lantai; langit-langit; suasana cahaya dan warna ruangan hingga transisi dari lantai ke dinding layaknya sedang menonton film. Menurutnya, memproduksi gambar batin ini merupakan proses alami yang umum bagi Peter Zumthor. Hal ini merupakan bagian dari sebuah pemikiran, asosiatif, liar, bebas, teratur dan sistematis, dalam arsitektur, spasial, warna-warni dan sensual (Zumthor, 1998).

Ketika mengerjakan proyeknya, Peter Zumthor berkonsentrasi pada sebuah situs (tapak) dan menyelami kedalamannya, seperti: bentuk, sejarah dan kualitas sensualnya. Saat melakukan hal ini, ‘gambar’ dari tempat lain mulai muncul saat proses pengamatan yang tepat ini, utamanya gambar-gambar tempat yang pernah membuatnya terkesan, gambar-gambar dari tempat biasanya maupun

husus yang dibawahnya sebagai visinya akan suasana hati dan kualitas tertentu; gambar situasi arsitektur; yang berasal dari seni, film, teater maupun sastra. Peter Zumthor percaya bahwa bahasa arsitektur tidaklah mengenai sebuah gaya tertentu. Dengan demikian, bangunan rancangannya ditujukan untuk menjawab pertanyaan yang muncul dari fakta-fakta sederhana ini dengan setepat dan sekritis mungkin.

Semua pekerjaan desain Peter Zumthor dimulai dari premis fisik, objektif dan arsitektur materialnya. Menurutnya, untuk mengalami sebuah arsitektur secara konkret berarti menyentuh, melihat, mendengar dan menciumnya dan untuk menemukan dengan secara sadar bekerja dengan kualitas-kualitas yang ada (Zumthor, 1998).

Penggunaan *Metaphor* dalam rancangannya, terlihat pada bangunan-bangunan rancangannya, salah satunya pada Therme Vals. Bangunan yang sengaja dibuat menyerupai gua, memanfaatkan ruang negatif yang dirancang diantara blok. Ruang-ruang ini menghubungkan pengunjung dengan seluruh area di bangunan dan menciptakan sebuah ritme yang damai. Pergerakan di ruang-ruang ini membuat pengunjung merasa seperti berjalan di hutan, seolah-olah berjalan mencari jalannya sendiri.

3.2.3. Rekayasa Cahaya Melalui Obscure dalam Arsitektur Peter Zumthor

Desain Zumthor memberikan pesan-pesan tertentu pada karya-karyanya melalui pengalaman ruang yang diangkat. Perasaan seseorang mengenai suatu ruang secara langsung memengaruhi pengalaman mereka miliki di dalamnya. Pengalaman yang dimiliki pengguna dalam arsitektur tergantung pada lingkungan sekitarnya; dari bahan hingga bukaan, hingga pemandangan, dan nada kontras, serta emosi dan tanggapan mereka sendiri (Zumthor, 1998). Peter Zumthor menggunakan beberapa metode untuk meneruskan pesan dari ruang yang dirancang seperti meminimalisir elemen-elemen yang dianggap mendistraksi pengguna, menggunakan cahaya sebagai penentu kualitas ruang dan mengubah dimensi ruang berdasarkan alur untuk membuat pengguna lebih reflektif.

Berdasarkan Peter Zumthor, Arsitektur memiliki hubungan fisik dengan kehidupan, tidak sebagai simbol, melainkan sebagai sebuah amplop dan latar belakang kehidupan yang berlangsung di dalam dan di sekitarnya. Ketika seseorang melihat objek atau bangunan yang tampak damai dengan sekitarnya, persepsinya akan menjadi tenang dan tumpul sehingga objek yang dirasakan seperti tidak memiliki pesan tersendiri dan hanya ada di sana. Kemampuan perseptif yang keluar menjadi tenang, tidak berprasangka dan tidak ingin tahu. Mereka melampaui tanda dan simbol; mereka terbuka, kosong. Seolah-olah dapat melihat sesuatu di mana kita tidak bisa memfokuskan kesadaran kita. Dalam kekosongan persepsi ini, sebuah memori mungkin muncul. Sekarang, pengalaman seseorang terhadap objek mencakup firasat dunia dalam semua keutuhannya karena tidak ada yang tidak dapat dipahami. Menurutnya, terdapat kekuatan dalam hal-hal biasa dalam kehidupan sehari-hari, seseorang hanya perlu melihat mereka cukup lama untuk melihatnya. (Zumthor, 1998)

Penggunaan *obscure* pada bangunan rancangan Peter Zumthor, dapat terlihat pada salah satu rancangannya, yaitu bangunan Kunsthaus Bregenz. Pada bangunan ini, Zumthor memantulkan cahaya yang berasal dari luar bangunan ke dalam bangunan agar intensitas cahaya alaminya dapat diatur. Dengan penggunaan material yang memiliki palet warna yang monoton, ruangan pameran di dalam bangunan ini serasa melebur dan menyatu secara kohesif sehingga seni maupun arsitektur dapat menaungi satu sama lain.

3.2.4. Rekayasa Cahaya Melalui Geometri dalam Arsitektur Peter Zumthor

Menurut Peter Zumthor, geometri dalam arsitektur menceritakan tentang hukum garis, permukaan bidang, dan benda tiga dimensi di ruang. Geometri dapat membantu arsitek dalam memahami bagaimana menangani ruang dalam arsitektur (Zumthor, 1998). Terdapat dua kemungkinan dasar komposisi spasial: tubuh arsitektur yang tertutup yang menigolasi ruang di dalam dirinya sendiri dan tubuh terbuka yang mencakup area ruang yang terhubung dengan kontinum yang tidak berujung.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, dalam merancang, Zumthor membuat sketsa rencana dan bagian, kemudian menggambar diagram spasial dan volume sederhana. Bangunan yang memiliki dampak kuat selalu menyampaikan perasaan intens akan kualitas spasialnya. Mereka merangkul kekosongan misterius yang disebut "ruang" dengan cara khusus dan membuatnya bergaung (Zumthor, 1998). Dengan memanipulasi dimensi, skala dan ukuran dari bentuk dan ruang dari sebuah bangunan, Zumthor dapat menimbulkan kesan ruang beraneka ragam dan memberikan pengalaman yang dapat sangat berbeda. Hal ini menciptakan sekuens dalam rancangan Zumthor dan membawa dampak terhadap "*mood and feeling*" ketika seseorang berinteraksi dengan bangunan tersebut.

Rekayasa geometri yang dilakukan Peter Zumthor tampak jelas pada bangunan rancangannya, salah satunya adalah Bruder Klaus. *Entrance* bangunan yang berupa lorong sempit, perlahan-lahan meluas pada bagian pusat ruangnya, dibantu dengan pengaturan pencahayaan dalam ruangnya yang spesifik, menghadirkan perasaan yang mistis pada pengunjungnya.

3.2.5. Rekayasa Cahaya Melalui Material dalam Arsitektur Peter Zumthor

Zumthor menyatakan suatu bahan dan kegunaannya adalah tak berujung dan bahwa arsitektur adalah mengumpulkan bahan dan produk dan menggabungkannya untuk membuat sesuatu yang baru, melalui hal tersebut, didapatkan ruang yang dapat disentuh dan materialitasnya dapat dilihat atau dicium. Dalam memilih penggunaan sebuah material, Peter Zumthor sangat memperhatikan efek yang dihasilkan dari material tersebut. Efek, dalam hal ini adalah sebuah memori atau perasaan maupun pengalaman yang dapat dirasakan melalui tekstur material yang dipakai. Tekstur material menawarkan sebuah ketertarikan untuk menyentuh dan merasakan apakah sesuatu berat atau ringan, kasar atau halus, dan panas atau dingin.

Peter Zumthor percaya akan potensi yang melekat dengan hukum alam

material yang dieksploitasi untuk rancangannya. Dalam rancangannya, Peter Zumthor selalu memperhatikan perilaku alami material yang digunakan yang tentunya juga dengan menilai kondisi proyek. Sebuah materi menjadi potensi "mentah" untuk aturan konstruktif yang baru, dibandingkan material konstruktif modular yang telah ditentukan sebelumnya yang kemudian dirakit menjadi keseluruhan yang lebih besar. Agar dapat mengeksplorasi potensi mentah yang dimaksud, sebuah elemen digunakan tidak dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya, melainkan dengan bahasa yang baru, unik dan alami. Seringkali, berbagai material dengan aturannya yang biasa, dapat dilebur menjadi satu materi yang baru dengan aturan yang berbeda. Hal ini dapat dilihat dari beberapa rancangannya, salah satunya Bruder Klaus.

Dalam proyeknya, tidak ada perbedaan antara konstruksi utama (*Rohbau/cangkang*) dan lapisan sekunder (selubung dan *finishing*). '*Rohbau*' dianggap sebagai sebuah kebutuhan struktural dan teknologi, dan pada saat yang sama, *finishing*, sebagai sebuah kesatuan yang harmonis. Berbeda dengan kebanyakan arsitektur kontemporer, tidak karena kurangnya penyelesaian atau pendekatan brutalisme, melainkan menghadapi kenyataan lain yang lebih kompleks (program, standar, teknologi, dll) yang menciptakan sebuah karya seni yang unik.

Zumthor menggabungkan elemen yang berbeda menjadi satu kesatuan monolit yang tunggal. Pilihan bahan, dan sistem implementasinya merupakan bahan dasar dalam proses desain, bersama dengan prinsip-prinsip spasial yang meningkatkan otonomi bangunan, untuk menciptakan "bahan konstruksi" baru yang unik dari elemen yang berbeda, dan membiarkannya berkembang sesuai dengan aturannya sendiri dan unik tanpa gangguan.

Pendekatan "*Rohbau*" dari Zumthor menghasilkan tiga jenis monolit yang berbeda (Vandenbulcke, 2014). Monolit besar, dimana material itu sendiri adalah monolitik dan tanpa sambungan. Monolit rakitan, dimana elemennya adalah elemen yang dapat dihitung seperti kayu, dapat dianggap sebagai sebuah monolit daripada struktur yang tersusun karena semua elemen dibuat agar cocok satu sama lain secara keseluruhan. Dengan demikian, setiap bagian dari struktur diperlukan. Monolitomposit, terdiri dari dua elemen yang sangat berbeda yang bergabung menjadi metode konstruktif baru yang saling melengkapi dan memerlukan satu sama lain. Monolit-monolit tersebut menentukan batas antara sisi interior dan eksterior serta memberikan perasaan akan hilangnya kontak antara interior dan eksterior (Vandenbulcke, 2014).

Keragaman penggunaan material pada rancangan Peter Zumthor menggunakan bahan yang disusun berdasarkan sifatnya sendiri dan membentuk monolit harmonis dengan interiornya. Zumthor mengeksplorasi material berdasarkan perilaku dan karakteristik alaminya sehingga ketika berinteraksi dengan cahaya meninggalkan sebuah kesan, ekspresi, perasaan dan pengalaman yang spiritual, relevan, dan tidak tergantikan.

Pemanfaatan karakteristik alami material terlihat jelas hampir pada semua rancangannya, salah satunya pada bangunan Saint Benedict Chapel. Pada bangunan ini, Zumthor menggunakan material yang kasar dengan warna yang

menyatu dengan lingkungan sekitarnya, membuat bangunan ini secara alami menyatu dengan alam. Tetapi, pada bagian interior bangunan ini, Zumthor menggunakan material yang memiliki tekstur halus dengan pemilihan material yang memiliki palet warna yang sama. Dengan ini, Zumthor dapat menghadirkan sebuah perasaan damai bagi penggunanya.

3.2.6. Rekayasa Cahaya Melalui Alam dalam Arsitektur Peter Zumthor

Cahaya menurut Peter Zumthor merupakan sebuah kualitas spiritual yang sangat penting. Dalam bangunan rancangan Peter Zumthor, alam (cahaya alami) selalu menjadi prioritas untuk dimasukkan ke dalam bangunan agar tekstur dari material-material yang digunakan juga dapat dirasakan dan dialami oleh penggunanya.

Dalam rancangannya terdapat tiga fitur spasial dengan memanfaatkan cahaya untuk menciptakan atmosfir khususnya yaitu skala yang monumental, cahaya yang tidak langsung (cahaya yang terdifusi) dan interioritas. Fitur-fitur ini memberikan ekspresi yang sakral pada ruang (Vandenbulcke, 2014). Zumthor memanfaatkan berbagai cara seperti, memberikan bukaan-bukaan di sekitar langit-langit ruangan, fasad dan lainnya agar cahaya yang masuk dapat masuk dan dipantulkan dan menciptakan ruang yang menyatu dengan palet warna yang sama. Dengan demikian, cahaya dapat disalurkan agar kontras dengan bayangan menyiratkan bahwa sumber cahaya selalu berada di tempat lain sehingga mendorong nuansa cahaya dalam ruang saling melengkapi. Salah satu pemanfaatan alam dalam rancangannya adalah pada bangunan Therme Vals. Bangunan ini dirancang menyerupai sebuah gua, dimana konteks sekitar bangunannya adalah pegunungan. Ruang-ruang pemandian dibuat terletak dibawah struktur atap rumput yang tampak setengah terkubur pada lereng bukit tapak juga membuat bangunan membaur dengan sekitarnya.

4. Kesimpulan

Secara umum, rancangan Peter Zumthor diawali dengan pemikiran akan pengalaman ruang yang ingin diangkat berdasarkan fungsi bangunan dan juga konteks sekitar yang dihasilkan melalui eksplorasi terhadap cahaya dan material. Dalam upayanya mewujudkan sebuah konsep, Zumthor melakukan beragam pendekatan dengan memadukan cahaya, material, dan ruang demi menghasilkan pengalaman ruang yang diinginkan.

Arsitektur bangunan rancangan arsitek Peter Zumthor sangat bergantung pada bagaimana cahaya dibiarkan masuk ke dalam ruang dan permainan cahaya pada permukaan sebuah material. Kualitas dan rasa haptik bahan dari tekstur ke warna, suhu dan artikulasi bentuk juga merupakan hal penting yang perlu juga diperhatikan. Untuk memberikan pesan kepada penggunanya, Zumthor memanfaatkan permainan ritme cahaya dan bayangan, alur dan dimensi ruang untuk membuat pengunjung menjadi lebih reflektif.

Dalam merancang, Zumthor juga memperhatikan alam sebagai faktor dalam merancang sehingga rancangan dapat berdialog dengan sekitarnya. Desain

Zumthor cenderung sederhana tetapi tidak hambar, melainkan kaya akan makna dan mampu membangkitkan banyak emosi (perasaan) dan memberikan pengaruh pada penggunaannya.

Dalam menggunakan Fantasi, Peter Zumthor melakukan proses imajinasi akan ruang yang akan dibuat dengan mendalami konteks dan tapak bangunan.

Dalam menggunakan Metafora, Zumthor melakukan pendekatan melalui pengalaman ruang yang dihasilkan dari alur ruang. Seiring merancang, Zumthor membiarkan dirinya agar dipandu gambar yang berasal dari pengalaman subjektif dan arsitektur yang pernah dikaguminya agar dapat menciptakan banyak bentuk dan atmosfer visual yang diinginkannya.

Dalam menggunakan Obscure, Zumthor memberikan pesan-pesan tertentu pada karya-karyanya melalui pengalaman ruang yang diangkat. Zumthor melakukan beberapa penyesuaian seperti meminimalisir elemen-elemen yang dianggap mengganggu pengalaman yang ingin dirasakan pada rancangannya.

Dalam menggunakan Geometri, Zumthor memanipulasi skala, ukuran dan dimensi dari bentuk dan ruang bangunan agar dapat mempengaruhi mood and feeling dari pengguna.

Dalam menggunakan Material, Zumthor sangat memperhatikan efek yang dihasilkan dari material tersebut. Efek yang dihasilkan melalui warna, tekstur maupun bau material yang dipakai sehingga memberikan sebuah kesan, ekspresi, perasaan dan pengalaman yang spiritual, relevan dan tidak tergantikan.

Dalam menggunakan Alam, Zumthor memberikan pencahayaan alami pada setiap rancangannya dengan memberikan bukaan-bukaan di sekitar langit-langit ruangan, fasad dan lainnya agar cahaya yang masuk dapat masuk secara langsung maupun dipantulkan agar dapat menciptakan ruang yang menyatu dengan palet warna yang sama.

5. Daftar Pustaka

- Archdaily. (2009). The Therme Vals / Peter Zumthor. <https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals>
- Archdaily. (2011a). Bruder Klaus Field Chapel / Peter Zumthor. <https://www.archdaily.com/106352/bruder-klaus-field-chapel-peter-zumthor>
- Archdaily. (2011b). AD Classics: AD Classics: Kunsthau Bregenz / Peter Zumthor. <https://www.archdaily.com/107500/ad-classics-kunsthau-bregenz-peter-zumthor>
- Archdaily. (2013). AD Classics: Saint Benedict Chapel / Peter Zumthor. <https://www.archdaily.com/418996/ad-classics-saint-benedict-chapel-peter-zumthor>
- C. Antoniades, A. (1992). Poethics of Architecture: Theory of Design.
- Ekomadyo, A. (2019). TEORI DESAIN ARSITEKTUR.
- Ekomadyo, A. S. (2010). Opening the Black Boxes: Using Poetic Architecture Theory to Decode the Maestro Architects Creativity Channels.
- Ely, S. G., & Borys, C. M. A. M. (2019). Internalizing the Sun An Exploration in

- Light-Driven Architecture. <http://hdl.handle.net/1773/43598>
- Eu, T. J. (2020). *Therme Vals (Simplicity and Complexity)*. https://issuu.com/helloitseujintoh/docs/final_essay-converted__1_
- Freytag, J. A. (2017). *PHENOMENOLOGY: EXPERIENCE THROUGH ARCHITECTURE* (p. 51).
- Ilham, D., & Ekomadyo, A. S. (2019). Zhang Ke: Arsitektur Paradoksial China Modern. *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2019*, A072–A078. <https://doi.org/10.32315/ti.8.a072>
- Kim, & Ja, Y. E. (2011). A Study on the Spatial Effect of Material and Light Focusing on Peter Zumthor's Projects - Bruder Klaus Chapel and Kolumba Museum. <https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artiId=ART001599687>
- KUB. (n.d.). *Kunsthau Bregenz Architecture*. <https://www.kunsthau-bregenz.at/about-us/architecture/?L=1>
- Langi, J. S. P., & Tinangon, A. J. (2012). *MEDIA MATRASAIN ATMOSPHERES-PARAMETER DESAIN PETER ZUMTHOR DALAM ARSITEKTUR*.
- Moody, R. (2019, June 30). *BRUDER KLAUS FIELD CHAPEL, DESIGNED BY PETER ZUMTHOR*.
- Pangestu, R. D., Adelia, N. K., Az-Zahra, S. S., & Ekomadyo, A. S. (2019). Andy Rahman: Menggali Esensi Arsitektur Nusantara dan Ketukangan dalam Berkarya. *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2019*, B106–B112. <https://doi.org/10.32315/ti.8.b106>
- Saputra, A. N., & Ekomadyo, A. S. (2017). Analisis Teori Desain Starchitect melalui Pendekatan Creativity Channels. *Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia 6*, I131–I136. <https://doi.org/10.32315/ti.6.i131>
- Vandenbulcke, B. (2014). *Concreation, abstraction The place of materials in architectural design process*. <https://doi.org/https://doi.org/10.17831/rep:arcc%25y375>
- Zumthor, P. (1998). *Peter Zumthor: Thinking Architecture* (2nd ed., Vol. 2).
- Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments. Surrounding Objects*.