

# Teori Atmosfer pada Perancangan Museum Budaya Nusantara Ibu Kota Negara

## *Atmosphere Theory in Nusantara Cultural Museum Design for Nusantara Capital City*

Rizka Amanda

Program Magister Sekolah Pascasarjana Universitas Katolik Parahyangan  
Jl. Ciumbuleuit No.94, Hegarmanah, Kec. Cidapad, Kota Bandung, Jawa Barat 40141  
rizka.amanda25@gmail.com

[Diterima 02/09/2024, Disetujui 03/11/2024, Diterbitkan 27/01/2025]

---

---

### Abstrak

Bias pada elemen visual dalam arsitektur sering kali menghasilkan bangunan yang mencolok secara visual, tetapi kurang memiliki landasan eksistensial dan ketulusan. Dominasi visual ini membuat kita merasa terasing di lingkungan binaan sendiri. Oleh karena itu, perlu pendekatan yang memperhitungkan semua indra untuk menciptakan lingkungan yang lebih berpusat pada manusia. Pengalaman arsitektur yang menggabungkan semua indra dapat membangkitkan emosi yang selaras dengan pengalaman manusia. Peter Zumthor, arsitek yang terkenal dengan karya arsitektur puitisnya, menekankan pentingnya persepsi sensorik dalam arsitektur. Sumber inspirasi personal Zumthor pada karyanya dapat dilihat melalui bukunya yang berjudul *Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects*. Atmosfer merupakan jawaban dari pertanyaan Zumthor mengenai intensitas dan *mood* sebuah ruang atau bangunan arsitektur. Zumthor merumuskan jawaban tersebut menjadi 9 atmosfer. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitis dan bertujuan untuk menghasilkan desain yang mampu meningkatkan pengalaman spasial melalui penerapan teori atmosfer dari Zumthor. Museum budaya dipilih sebagai objek perancangan karena atmosfer diperlukan untuk 'menggerakkan' pengguna di dalamnya. Lokasi perancangan yang berada di Ibu Kota Nusantara dengan iklim tropis dan topografi berkontur berpengaruh dalam perumusan kriteria desain. Sehingga hasil penelitian nantinya berupa kriteria desain atmosfer untuk pembentukan suasana ruang pada Museum Budaya di IKN yang dapat dikembangkan menjadi konsep perancangan.

**Kata kunci:** atmosfer; peter zumthor; museum budaya; ibu kota nusantara

### Abstract

*Bias toward visual elements in architecture often results in visually striking buildings that lack existential grounding and sincerity. This visual dominance makes us feel alienated within our own built environment. Therefore, an approach that considers all the senses is necessary to create a more human-centered environment. An architectural experience that engages all senses can evoke emotions that resonate with the human experience. Peter Zumthor, an architect renowned for his poetic works, emphasizes the importance of sensory perception in architecture. Zumthor's sources of inspiration are reflected in his book *Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects*. Atmosphere, for Zumthor, answers questions regarding the intensity and mood of a space or architectural structure. He formulated this response into nine atmospheres. This study employs a qualitative approach with descriptive-analytical methods and aims to produce a design that enhances the spatial experience by applying Zumthor's atmosphere theory. A cultural museum is chosen as the design object, as the atmosphere is essential to 'move' users within it. The location in Ibu Kota Nusantara (IKN), with its tropical climate and contoured topography, influences the formulation of design criteria. The study's results will provide atmospheric design criteria to create the ambiance of spaces in a Cultural Museum at IKN, which can then be developed into a design concept.*

**Keywords:** atmosphere; cultural museum; nusantara capital city; peter zumthor

---

---

©Jurnal Arsir Universitas Muhammadiyah Palembang  
p-ISSN 2580-1155  
e-ISSN 2614-4034

## **Pendahuluan**

Dominasi visual dalam budaya Barat, yang dikenal sebagai okularsentrisme (Angkasa et al., 2022), berdampak besar pada pengalaman arsitektur dan lingkungan binaan, menimbulkan rasa keterasingan akibat penekananan pada indra penglihatan yang mengabaikan indra - indra lainnya. Saat ini, pendekatan desain arsitektur yang lebih holistik dan multisensori semakin didukung, mengakui bahwa pengalaman kita terhadap lingkungan binaan melampaui aspek visual semata. Ruang yang kita huni merangsang berbagai saluran sensorik secara bersamaan, membentuk koneksi emosional dan ingatan yang mendalam (Saxena & Sehgal, 2024).

Dalam perancangan museum, elemen visual sering menjadi fokus utama. Peter Zumthor, melalui bukunya yang berjudul *Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects*, memperkenalkan pendekatan yang lebih mendalam dan emosional dalam desain ruang, dengan mempertimbangkan pencahayaan, tekstur, suara, dan material untuk menciptakan pengalaman multisensori. Penelitian sebelumnya, terutama di Eropa dan Amerika Utara, seperti studi tentang Museum Kolumba di Cologne dan Therme Vals di Swiss, menunjukkan bagaimana atmosfer dapat meningkatkan keterhubungan emosional pengunjung dengan ruang dan pameran. Beberapa studi empiris lain juga mengonfirmasi bahwa desain berbasis atmosfer secara signifikan meningkatkan pengalaman pengunjung di museum, dengan elemen seperti pencahayaan, suara, dan sirkulasi ruang memperkuat interaksi emosional dan kognitif (Ocampo-Agudelo, 2021).

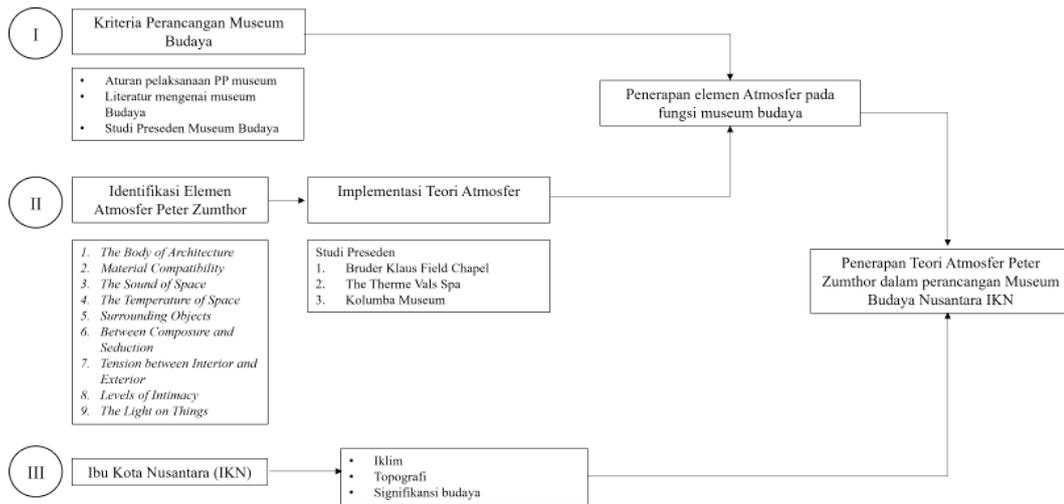
Namun, penelitian-penelitian tersebut sebagian besar berfokus pada konteks iklim dan budaya di negara-negara Barat, dimana penerapan teori atmosfer masih sangat berpusat pada lingkungan yang berbeda dari Nusantara. Tidak banyak kajian yang menelaah penerapan teori atmosfer Zumthor dalam konteks museum budaya di kawasan tropis seperti Indonesia, apalagi dalam konteks Ibu Kota Nusantara (IKN) yang sedang berkembang sebagai pusat budaya dan ekonomi baru. Lokasi di IKN mendukung konsep ini karena iklim tropis dan topografinya memungkinkan desain yang responsif secara alami, menggunakan cahaya, material lokal, dan atmosfer yang harmonis, sehingga museum mencerminkan kekayaan alam dan budaya Indonesia. Kajian yang ada belum banyak mengeksplorasi bagaimana teori atmosfer ini dapat diadaptasi dalam desain museum yang mempromosikan keragaman budaya Nusantara di lingkungan iklim tropis, yang memiliki karakteristik suhu, pencahayaan, dan kondisi material yang berbeda secara signifikan dari konteks Barat.

Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi penerapan teori atmosfer Zumthor dalam perancangan Museum Budaya Nusantara di IKN, mempertimbangkan elemen arsitektur seperti pencahayaan alami, tekstur lokal, dan tata ruang yang sesuai dengan iklim tropis dan budaya multikultural. Penerapan atmosfer yang melibatkan semua indra, seperti suara tradisional dan aroma khas, memungkinkan pengunjung untuk "merasakan" budaya Indonesia secara langsung.

Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada adaptasi teori atmosfer Zumthor dalam konteks lokal IKN dan budaya Nusantara, yang belum banyak dieksplorasi dalam kajian arsitektur sebelumnya. Penelitian ini menawarkan wawasan baru mengenai bagaimana desain berbasis atmosfer dapat disesuaikan dengan kondisi iklim tropis dan memperkuat pengalaman budaya, menjadikannya penting untuk pengembangan arsitektur di kawasan baru yang progresif seperti IKN.

## **Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif analitis untuk menggambarkan fenomena secara mendalam dengan mengumpulkan data menyeluruh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi preseden yang relevan. Penelitian ini berfokus pada tiga kata kunci pokok: kriteria perancangan museum budaya, Teori Atmosfer Peter Zumthor, dan Ibu Kota Nusantara (IKN), seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Kerangka Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data mengenai kriteria perancangan museum budaya berdasarkan aturan pelaksanaan PP museum dalam Permendikbudristek 24 tahun 2022 tentang Pelaksanaan PP 66 tahun 2015 tentang Museum yang diterbitkan Kemendikbudristek, literatur tentang museum budaya, serta studi preseden museum budaya. Selanjutnya, penelitian ini mengidentifikasi 9 elemen atmosfer Peter Zumthor, serta penerapan teori tersebut pada karya – karyanya. Studi preseden tersebut memberikan pelajaran yang dapat diterapkan dalam perancangan museum budaya Nusantara dengan ruang dan aktivitas yang berbeda dari bangunan preseden tersebut. Elemen atmosfer tersebut kemudian disesuaikan dengan konteks lokal IKN dan budaya Nusantara.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini didasarkan pada 3 kata kunci pokok yang menjadi kerangka utama, yaitu kriteria perancangan museum budaya, Teori Atmosfer Peter Zumthor, dan Ibu Kota Nusantara (IKN). Dari masing – masing poin tersebut menghasilkan keluaran berupa konsep desain museum budaya nusantara di IKN berbasis penerapan Teori Atmosfer Peter Zumthor.

#### *Museum Budaya*

Museum berasal dari bahasa Yunani "Museion," yang merujuk pada bangunan suci tempat pemujaan Sembilan Dewi Seni dan Ilmu Pengetahuan. Museum adalah sebuah lembaga permanen yang bersifat nirlaba yang bertujuan menjaga kekayaan budaya dan menafsirkannya kepada masyarakat (ICOM – International Council of Museums, 2004). Museum memiliki karakter terbuka dan menjalankan fungsi mengumpulkan, mengkonservasi, meneliti, mengkomunikasikan, serta memamerkan benda-benda nyata kepada publik guna memenuhi kebutuhan studi, pendidikan, dan hiburan.

ICOM mengelompokkan museum ke dalam enam kategori, yakni museum seni, museum sejarah dan arkeologi, museum etnografi, museum sejarah alam, museum IPTEK, dan museum khusus. Penelitian ini berfokus pada museum budaya atau etnografi, yang umumnya dibangun di negara dengan banyak kelompok etnis.

Kriteria perancangan museum budaya menghasilkan ruang – ruang yang diperlukan berdasarkan aturan pelaksanaan PP museum dalam Permendikbudristek 24 tahun 2022 tentang Pelaksanaan PP 66 tahun 2015 tentang Museum yang diterbitkan Kemendikbudristek, literatur tentang museum budaya, serta studi preseden museum budaya, seperti bangunan *The National Museum of Ethnology* yang berada di Osaka, Museum Indonesia, Museum Batik yang berada di Taman Mini Indonesia Indah, dan Museum Louvre di Paris. Ruang – ruang yang dibutuhkan pada perancangan museum

budaya berdasarkan peraturan, literatur, dan preseden museum budaya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Kebutuhan Ruang pada Perancangan Museum Budaya Nusantara di IKN**

Kebutuhan Ruang			
Ruang Utama	Ruang Penunjang	Ruang Pengelola	Servis dan Utilitas
Ruang eksibisi	Lobby dan resepsionis	Ruang kepala museum	Toilet publik dan difabel
Auditorium	R. informasi	Ruang tenaga teknis	Ruang laktasi
R. Penyimpanan koleksi	Toko cenderamata	Ruang tenaga administrasi	Tempat ibadah
R. transit koleksi	Taman	Ruang kurator	Ruang MEP dan <i>shaft</i>
Laboratorium konservasi dan restorasi	Perpustakaan	Ruang arsip	Lift (bila lebih dari 2 lantai)
Ruang Pendidikan	<i>Kid's Corner</i>	Ruang peneliti	Tangga darurat
Ruang penelitian	<i>Cloakroom</i>		Parkir
Ruang seminar	Foyer/ ruang transisi Restoran		Ruang kontrol keamanan

*Teori Atmosfer Peter Zumthor*

Buku berjudul *Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects* karya Peter Zumthor merupakan puisi arsitektur dan jendela menuju sumber inspirasi personal Zumthor. Atmosfer berangkat dari pemikiran Zumthor bahwa realita memiliki sisi magisnya sendiri (Zumthor, 2006). Atmosfer merupakan jawaban dari pertanyaan Zumthor mengenai intensitas dan suasana sebuah ruang atau bangunan arsitektur. Zumthor merumuskan jawaban tersebut menjadi 9 atmosfer, yaitu: (1) *the body of architecture*, (2) *material compatibility*, (3) *the sound of space*, (4) *the temperature of space*, (5) *surrounding objects*, (6) *between composure and seduction*, (7) *tension between interior and exterior*, (8) *levels of intimacy*, dan (9) *the light on things*.

*Sembilan Elemen Atmosfer Peter Zumthor*

1. *The Body of Architecture*  
 Dalam atmosfer ini, arsitektur diibaratkan sebagai tubuh manusia yang melindungi organ – organnya. Pelingkup luar bangunan berfungsi seperti tubuh manusia, menyatukan dan melindungi ruang – ruang di dalamnya.
2. *Material Compatibility*  
 Zumthor menyatakan, "*There are a thousand different possibilities in one material alone.*" Atmosfer muncul dari satu material yang sama, tetapi memberikan kesan berbeda berdasarkan perlakuan terhadapnya. Misalnya, batu yang digiling, dibor, dan dipoles menghasilkan variasi yang berbeda.
3. *The Sound of Space*  
 Atmosfer ini menciptakan suara di setiap ruang melalui bentuk dan material. Setiap ruang memiliki irama unik, tergantung pada material yang digunakan; misalnya, kayu menghasilkan irama berbeda dibanding beton, dan keheningan pun bisa menjadi "suara" bangunan.
4. *The Temperature of Space*  
 Zumthor percaya bahwa setiap tempat memiliki temperatur dan menekankan pentingnya menciptakan *mood* yang tepat dalam arsitektur. Ia menunjukkan perbedaan temperatur di dalam dan luar ruangan yang dipengaruhi oleh penggunaan material. Menurutnya, material dapat menyerap panas dari tubuh kita, berfungsi sebagai pengatur temperatur dan menciptakan atmosfer. Zumthor membedakan

antara "temperatur fisik," yang terkait dengan sifat material, dan "temperatur psikis," yang dirasakan oleh indra kita.

5. *Surrounding Objects*

Atmosfer ini muncul dalam benak Zumthor saat ia terkesan dengan interior sebuah ruangan. Ia percaya bahwa benda-benda di dalam ruangan memengaruhi atmosfernya, dan desain ruangan tidak boleh terlalu dominan, karena suasana, keindahan, dan estetika juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar bangunan.

6. *Between Composure and Seduction*

Atmosfer ini berkaitan dengan pergerakan dalam arsitektur, yang bagi Zumthor adalah seni temporal. Ia mencontohkan pemandian termal yang dirancang untuk memberi kebebasan bergerak, memungkinkan pengunjung menjelajah tanpa merasa diarahkan, sambil memastikan kenyamanan.

7. *Tension between Interior and Exterior*

Dalam arsitektur, ruang luar dan dalam terhubung melalui transisi tak kasat mata dan *sense of place* yang mendalam. Atmosfer mencerminkan karakter bangunan melalui fasad eksterior, tetapi tidak sepenuhnya mengungkapkannya. Ini mirip dengan film *Rear Window* karya Alfred Hitchcock, dimana kita melihat seorang wanita berpakaian merah melalui jendela tanpa benar-benar mengetahui apa yang dilakukannya.

8. *Levels of Intimacy*

Atmosfer ini berhubungan dengan jarak dan skala bangunan yang kontras dengan manusia, menciptakan kesan ekstrem antara ruang luar dan dalam. Misalnya, bangunan besar bisa terasa mengintimidasi dari luar tetapi memberikan rasa lega saat di dalam.

9. *The Light on Things*

Atmosfer ini berkaitan dengan cara cahaya jatuh dan bayangan terbentuk. Material bangunan bisa tampak lebih indah saat cahaya dipantulkan, bahkan membuatnya lebih bersinar. Zumthor percaya bahwa cahaya masuk ke ruang melalui celah dalam kegelapan.

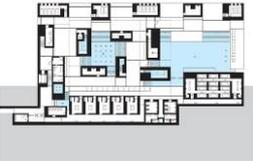
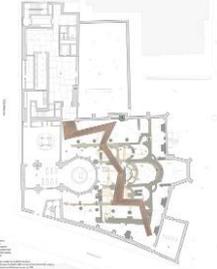
Pada penelitian ini, terdapat 3 studi preseden bangunan karya Peter Zumthor yang menerapkan teori atmosfer, yang akan dielaborasi dengan fungsi museum budaya. Ketiga bangunan tersebut diantaranya yaitu Bruder Klaus Field Chapel, The Therme Vals Spa, dan Kolumba Museum. Dari ketiga bangunan tersebut, tidak semua sembilan atmosfer diterapkan, dan beberapa terasa lebih kuat dibanding yang lain.

Pada Bruder Klaus Field Chapel, atmosfer yang paling terasa adalah *levels of intimacy* dan *the light on things*, dimana permainan bayangan, cahaya serta ketinggian membuat manusia merasa lebih dekat dengan Tuhan. Di Therme Vals Spa, atmosfer yang lebih kuat yaitu *material compatibility*, *the temperature of space* dan *between composure and seduction*, dengan material alami yang selaras dengan lokasi pemandian yang berada di Hutan Alpine Besar. 'Temperatur' ruang berkaitan dengan suhu di pemandian, serta *sense of freedom* pada *movement* pengunjung yang seolah berada di surga labirin. Terakhir, Kolumba Museum menonjolkan atmosfer *material compatibility* dan *tension between interior and exterior*, dimana eksterior yang tidak sepenuhnya menceritakan sejarah gereja Gotik terhubung dengan material batu bata merah yang di-*blend* dengan cerdas oleh Zumthor dengan *brick* abu-abu pucat, menciptakan harmoni yang kontras. Pengalaman di ruang ekskavasi, dengan reruntuhan bangunan lama yang terlingkupi dinding perforasi, memberi perasaan tenang dan keabadian yang ganjil. Implementasi atmosfer dari ketiga preseden karya arsitektur Zumthor tersebut dirangkum di dalam Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Tabel Atmosfer dan Implementasinya pada Karya Arsitektur Peter Zumthor**

Elemen Pembentuk Atmosfer	Bruder Klaus Field Chapel	The Therme Vals Spa	Kolumba Museum
<i>The Body of Architecture</i>	Atmosfer ini diimplementasikan melalui penggunaan beton sebagai kulit bangunan, tiang kayu pinus sebagai struktur interior, dan elemen sakral sebagai penghubung antara keduanya.	-	-
<i>Material Compatibility</i>	Material beton dan kayu yang kontras digunakan di kapel ini; beton terang di eksterior menarik perhatian, sementara dinding interiornya merupakan lapisan beton yang dituang di atas 112 batang pohon pinus yang dibakar, meninggalkan rongga hitam dan efek hangus yang menghadirkan kesan sakral.	Bangunan ini menggunakan lempengan batu kuarsit Valzer yang kuat untuk fasad, dinding beton merah untuk pemandian air panas, dan biru untuk air dingin, serta atap plat yang ditutupi rumput.	Kolumba Museum adalah perpaduan antara gereja lama dan museum baru, dengan material batu bata abu-abu yang harmonis namun kontras dengan bata merah bangunan lama.
	 <p><b>Gambar 2.</b> Material Eksterior dan Interior Bruder Klaus Chapel (Sumber: Wikiarquitectura – Bruder Klaus Chapel)</p>	 <p><b>Gambar 3.</b> Material Fasad dan Dinding Interior Merah Pemandian Air Panas Therme Vals Spa (Sumber: Archlover - Therme Vals dan Archdaily-Therme Vals)</p>	 <p><b>Gambar 4.</b> Perpaduan Perpaduan Material Bangunan Lama dan Bangunan Baru (Sumber: Archdaily-Kolumba Museum)</p>
<i>The Sound of Space</i>	-	-	Keheningan menjadi suara Kolumba Museum, dengan warna monokrom dan pencahayaan temaram yang menciptakan bayangan serta suasana hening, memungkinkan pengunjung fokus pada objek pameran.
			 <p><b>Gambar 5.</b> Ruang Eksibisi Kolumba Museum yang ‘Terdengar’ Hening (Sumber: Massimodelprete – Kolumba Museum)</p>

Elemen Pembentuk Atmosfer	Bruder Klaus Field Chapel	The Therme Vals Spa	Kolumba Museum
<p><i>The Temperature of Space</i></p>	<p>Temperatur tercipta dari kombinasi antara material lantai (timah cair yang dibekukan) yang memberi kesan dingin dan lubang pada atap serta dinding beton dengan aroma kayu pinus yang dibakar yang memberi kesan hangat.</p>  <p><b>Gambar 6.</b> <i>Temperature of Space</i> Bruder Klaus Chapel (Sumber: <a href="https://www.flickr.com/photos/seier/3151335610/in/set-72157602716245315">https://www.flickr.com/photos/seier/3151335610/in/set-72157602716245315</a> dan <a href="https://www.qoca.co/blog/2021/9/6/bruder-klaus-feldkapelle?format=amp">https://www.qoca.co/blog/2021/9/6/bruder-klaus-feldkapelle?format=amp</a>)</p>	<p>Perbedaan ‘temperatur’ di Therme Vals dapat dirasakan melalui penggunaan dinding merah yang memberi kesan panas pada pemandian air panas dan permainan cahaya buatan berwarna biru pada area pemandian air dingin.</p>  <p><b>Gambar 7.</b> Penggunaan cahaya artifisial berwarna biru pada area pemandian air dingin Therme Vals</p>	<p>Beberapa ruang di Kolumba Museum terasa hangat dengan material kayu berwarna coklat, sementara eksteriornya terkesan dingin dengan batu bata abu-abu pucat.</p>  <p><b>Gambar 8.</b> Kontradiksi antara ruang dalam dan ruang luar dengan penggunaan material berbeda (Sumber: Archdaily – Kolumba Museum )</p>
<p><i>Surrounding Objects</i></p>	<p>Kapel ini terletak di antara padang rumput hijau, langit biru, dan ladang gandum, membuatnya menonjol namun sederhana, menciptakan suasana tenang yang cocok untuk beribadah.</p>  <p><b>Gambar 9.</b> <i>Surrounding Objects</i> Bangunan Bruder Klaus Field Chapel (Sumber: <a href="https://archello.com/pt/story/30180/attachments/photos-videos/1">https://archello.com/pt/story/30180/attachments/photos-videos/1</a> )</p>	<p>Pegunungan, rerumputan, dan pepohonan di sekitar bangunan memberi kesan alami yang mendukung model dan konsep pemandian bawah tanah ala Zumthor.</p>  <p><b>Gambar 10.</b> <i>Surrounding Objects</i> Therme Vals (Sumber: Archdaily – Therme Vals)</p>	<p>Pengunjung dapat berjalan diatas jalan berluk yang terletak di atas reruntuhan bangunan lama. Reruntuhan bangunan lama dipertahankan sebagai bagian dari koleksi museum.</p>  <p><b>Gambar 11.</b> Reruntuhan Bangunan Lama Sebagai Koleksi Kolumba Museum (Sumber: Archdaily – Museum Kolumba)</p>
<p><i>Between Composure and Seduction</i></p>	<p>-</p>	<p>Pemandian termal ini bagaikan labirin surga yang memberikan kenikmatan sensual dengan kebebasan bergerak, mendorong pengunjung menjelajah</p>	<p>Jalur zigzag di lantai dasar Kolumba Museum menghubungkan ruang-ruang museum, memberikan kesan kebebasan dalam</p>

Elemen Pembentuk Atmosfer	Bruder Klaus Field Chapel	The Therme Vals Spa	Kolumba Museum
		<p>tanpa merasa diarahkan atau terkurung.</p>  <p><b>Gambar 12.</b> <i>Floor Plan</i> Therme Vals yang Berbentuk Seperti Labirin Sumber: <a href="https://cdn.ca.emap.co.m/wp-content/uploads/sites/12/1997/08/ThermeValsZumthosPla_635.jpg">https://cdn.ca.emap.co.m/wp-content/uploads/sites/12/1997/08/ThermeValsZumthosPla_635.jpg</a> )</p>	<p>pergerakan pengunjung.</p>  <p><b>Gambar 13.</b> Zigzag pathway Kolumba Museum Sumber: <a href="http://anoukahlborn.com/img0703c1HD.html">http://anoukahlborn.com/img0703c1HD.html</a> )</p>
<p><i>Tension between Interior and Exterior</i></p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>Dilihat dari luar, Kolumba Museum tampak sederhana dan hanya menunjukkan perpaduan bangunan lama dan baru. Di dalam, jalur zigzag dari foyer membawa pengunjung menuju ekskavasi arkeologi, menciptakan suasana tenang dan abadi di tengah nuansa sejarah yang kuat.</p>  <p><b>Gambar 14.</b> Ruang Ekskavasi Bersejarah yang Memberi Perasaan Tenang dan Abadi (Sumber: <a href="http://www.massimodelprete.com/project/kolumba-museum/">http://www.massimodelprete.com/project/kolumba-museum/</a> )</p>
<p><i>Levels of Intimacy</i></p>	<p>Bangunan spiritual setinggi 12 meter ini tampak agung, dengan satu bukaan di atas atap yang membuat pengunjung merasa dekat dengan Tuhan.</p>	<p>Dari atas, bangunan Therme Vals hampir tak terlihat berkat atap rumputnya yang menyatu dengan alam. Namun, dari bawah</p>	<p>Kolumba Museum tampak sangat besar dibandingkan ukuran manusia, sehingga dari luar terlihat mengintimidasi,</p>

Elemen Pembentuk Atmosfer	Bruder Klaus Field Chapel	The Therme Vals Spa	Kolumba Museum
	 <p><b>Gambar 15.</b> <i>Levels of Intimacy</i> Bangunan Bruder Klaus Field Chapel (Sumber: <a href="https://gdg-barbara-mechernich.bistumac.de/exp-ort/sites/region-eifel/gdg-st-barbara-mechernich/.galleries/images/Bruder-Klaus-Kapelle-innen.jpg_373174105.jpg">https://gdg-barbara-mechernich.bistumac.de/exp-ort/sites/region-eifel/gdg-st-barbara-mechernich/.galleries/images/Bruder-Klaus-Kapelle-innen.jpg_373174105.jpg</a> dan Introduction Architectural Tectonics: Exploring The Intersection of Design and Construction)</p>	<p>tebing, bangunan terlihat mencolok dibandingkan dengan bentuknya yang tersembunyi. Berbeda dengan eksteriornya, interior pemandian bawahnya sangat luas, menciptakan kesan lega dan bebas.</p>  <p><b>Gambar 16.</b> Tampak Atas yang menyatu dengan alam dan interior yang berkesan lega pada Therme Vals (Sumber: Architravel – Therme Vals dan Thisispaper – Therme Bath in Vals)</p>	<p>terutama karena level lantainya yang tidak terlihat. Namun, saat masuk, perasaan terintimidasi hilang dan pengunjung merasa lega karena ruang dalam yang luas dan langit-langit tinggi.</p>  <p><b>Gambar 17.</b> <i>Levels of Intimacy</i> Museum Kolumba (Sumber: Kolumba Peter Zumthor)</p>

*The Light on Things*

Cahaya alami masuk dari bagian atas bangunan dan beberapa lubang kecil di dinding, menciptakan kesan cahaya menyusup melalui celah kegelapan.



**Gambar 18.** *Light on Things* Bangunan Bruder Klaus Field Chapel (Sumber: <https://www.archdaily.com>)

Pemandian ini menciptakan atmosfer misterius melalui permainan cahaya, baik artifisial maupun alami dari celah atap, yang membentuk karakter ruang dan memandu pengguna menjelajahi pemandian.



**Gambar 19.** *Light on Things* Therme Vals dengan menggunakan cahaya buatan memberi kesan misterius (Sumber: Archdaily-Therme Vals)

Cahaya alami masuk melalui celah dinding perforasi di Kolumba Museum, menciptakan ilusi cahaya yang tampak seperti tembakan menembus perisai, memberikan kontras antara area luar yang terang dan interior yang gelap.



**Gambar 20.** Cahaya yang Masuk Melalui Dinding Perforasi Museum Kolumba

Berdasarkan hal tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat variasi tingkat implementasi kesembilan atmosfer pada setiap studi kasus, yang berbeda sesuai dengan fungsi dan lokasi objek arsitektur. Fungsi museum budaya pada penelitian ini berbeda dari fungsi ketiga bangunan diatas sehingga atmosfer yang diperlukan pun berbeda. Ketiga

bangunan preseden tersebut bisa memberikan pelajaran yang dapat diambil dan dielaborasi dengan perancangan fungsi museum budaya nusantara yang memiliki ruang dan aktivitas yang berbeda dari ketiga bangunan preseden tersebut seperti pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Elemen Pembentuk Atmosfer yang dapat diterapkan pada Perancangan Museum Budaya Nusantara berdasarkan Pelajaran yang dapat diambil dari Studi Preseden Teori Atmosfer**

Elemen Pembentuk Atmosfer	Atmosfer yang dapat diterapkan pada Perancangan Museum Budaya Nusantara
<p><i>Material Compatibility</i></p>	<p>Penggunaan material alami seperti kayu, batu, dan bambu yang berasal dari berbagai daerah di Nusantara dapat memberikan kesan hangat dan otentik. Material ini juga mencerminkan keberagaman budaya Indonesia, serta memberikan sensasi tekstur dan warna yang khas.</p> <div data-bbox="705 669 986 920" data-label="Image"> </div> <p><b>Gambar 21.</b> Material kayu pada interior museum yang memberik kesan hangat (Sumber: Penulis, 2024)</p>
<p><i>The Sound of Space</i></p>	<p>Ruang kontemplasi didesain dengan suasana tenang dengan warna – warna yang cenderung monokrom, sementara ruang eksibisi bisa menggunakan suara dari musik tradisional khas Nusantara yang berbeda – beda tergantung dengan eksibisi budaya masing – masing daerah.</p> <div data-bbox="627 1104 1066 1341" data-label="Image"> </div> <p><b>Gambar 22.</b> Ilustrasi Ruang Kontemplasi (Sumber: Penulis, 2024)</p>
<p><i>The Temperature of Space</i></p>	<p>Penggunaan material berwarna alam yang hangat dan pengaturan suhu yang nyaman akan memperkaya pengalaman pengunjung serta menjaga koleksi museum.</p>
<p><i>Between Composure and Seduction</i></p>	<p>Sirkulasi di dalam museum diatur sedemikian rupa sehingga pengunjung merasakan perjalanan yang berirama. Ruang – ruang dengan skala yang bervariasi, dari yang luas hingga intim dapat menciptakan ritme yang mendorong pengunjung untuk berinteraksi secara mendalam dengan setiap pameran.</p>
<p><i>Tension between Interior and Exterior</i></p>	<p>Desain bangunan museum dari luar terlihat megah dan level lantai tidak terlihat. Sementara di area lobby yang merupakan ruang penerima pengunjung, jarak antar lantai dengan langit – langit dibuat tinggi sehingga pengunjung merasakan kelegaan yang bebas.</p>
<p><i>Levels of Intimacy</i></p>	<p>Level intimasi antara pengunjung dan koleksi museum dapat diciptakan dengan ruang pameran intim, seperti ruang khusus untuk satu atau dua artefak dengan pencahayaan terfokus, yang memungkinkan pengunjung mendekat. Suasana intim juga dapat ditingkatkan melalui pameran interaktif, dimana pengunjung dapat menyentuh replika artefak atau mencium aroma rempah-rempah khas dari daerah tertentu. Ruang pameran yang melibatkan lebih dari satu indra dapat merangsang memori dan imajinasi pengunjung.</p>
<p><i>The Light on Things</i></p>	<p>Pencahayaan alami dan buatan harus dipertimbangkan untuk menciptakan suasana yang tepat di dalam museum. Cahaya yang lembut dan hangat dapat menonjolkan</p>

Elemen Pembentuk Atmosfer	Atmosfer yang dapat diterapkan pada Perancangan Museum Budaya Nusantara
	tekstur material, sementara permainan bayangan dapat menambah dimensi emosional dan mistis dalam pengalaman ruang.

### *Ibu Kota Nusantara (IKN)*

Pemerintah telah mencanangkan pemindahan Ibu Kota Negara (IKN) ke Kalimantan Timur, yang disepakati dalam Rapat Paripurna DPR RI pada awal 2022. Berdasarkan Peraturan Presiden RI Nomor 63 Tahun 2022 tentang Perincian Rencana Induk Ibu Kota Nusantara, IKN berfungsi sebagai simbol identitas nasional dan gambaran masa depan Indonesia (Cetak Biru Kota Cerdas Nusantara, 2023). Sebagai wujud identitas nasional yang menyatukan keberagaman budaya di Indonesia, konsep atmosfer Zumthor pada perancangan museum ini menekankan pengalaman emosional antara pengunjung dan objek-objek budaya, memungkinkan pengunjung merasakan esensi budaya Nusantara secara intim dan personal, melampaui sekadar melihat artefak secara visual. Untuk menciptakan pengalaman emosional ini, diperlukan keterkaitan budaya di Indonesia dengan konsep atmosfer diantaranya sebagai berikut.

- Penggunaan material alami dan lokal  
Arsitektur tradisional Indonesia sebagian besar menggunakan material alami dari lingkungan lokal, seperti kayu, bambu, dan batu, yang menciptakan suasana hangat dan akrab, sesuai dengan prinsip atmosfer Zumthor tentang "keaslian material" dan interaksi material dengan indra.
- Pencahayaan dan ruang terbuka  
Arsitektur tradisional banyak menggunakan elemen ruang terbuka dan pencahayaan alami. Cahaya yang masuk melalui celah atau jendela besar menciptakan dinamika atmosfer yang mempengaruhi persepsi ruang. Menurut teori Zumthor, cahaya adalah komponen kunci dalam menciptakan suasana—terang, teduh, atau temaram—yang membentuk pengalaman emosional ruang.
- Ritual budaya dan interaksi sosial  
Ritual budaya Indonesia sering dilakukan di ruang tradisional dengan menggabungkan suara musik khas untuk menciptakan suasana sakral dan khusyuk, mencerminkan prinsip atmosfer Zumthor yang mengeksplorasi "suasana spiritual" dari tempat dan aktivitasnya.
- Skala dan proporsi  
Arsitektur tradisional Indonesia sering memiliki skala manusiawi yang menciptakan rasa kehangatan dan keterlibatan, sehingga pengguna merasa dilindungi, nyaman, dan aman, sesuai dengan atmosfer menurut Zumthor, dimana ruang harus mendukung kesejahteraan psikologis dan emosional.
- Keterhubungan dengan alam  
Arsitektur tradisional Indonesia menekankan hubungan antara manusia dan alam, baik melalui penempatan bangunan di lanskap alami maupun material yang digunakan. Menurut Zumthor, ruang arsitektural harus memberikan rasa keterhubungan dengan lingkungan, dengan desain yang merespons alam dan konteks ruang, hal yang juga ditemukan dalam desain tradisional Indonesia.

Selain keterkaitan budaya Nusantara dengan teori atmosfer, kondisi tapak di IKN dengan karakteristik iklim dan topografi juga menjadi pertimbangan dalam desain museum. IKN di Kalimantan Timur memiliki iklim tropis dengan suhu rata-rata tahunan 24°C hingga 32°C. Oleh karena itu, area outdoor diminimalkan untuk mengurangi ketidaknyamanan pengunjung terhadap suhu panas. Selain itu, topografi tanah yang berkontur sebaiknya diikuti dalam desain bangunan, memanfaatkan perbedaan ketinggian sebagai elemen

desain. Bangunan dapat mengadaptasi bentuk arsitektur tradisional panggung sebagai respons terhadap kondisi topografi ini.

*Perumusan Kriteria Penerapan Aspek Teoretis Museum Budaya, Teori Atmosfer dan konteks lokal IKN serta budaya Nusantara*

Penerapan ketiga aspek teoretis museum budaya, teori atmosfer Peter Zumthor, dan konteks lokal IKN dalam perancangan museum budaya Nusantara di IKN dirangkum dalam Tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Penerapan Aspek Teoretis Museum Budaya, Teori Atmosfer Peter Zumthor dan Konteks Lokal IKN pada Perancangan Museum Budaya Nusantara IKN**

Aspek	Penerapan Ketiga Aspek Teoretis dalam Perancangan Museum Budaya
Zoning dan sirkulasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembagian ruang dilakukan berdasarkan zonasi fungsi dan pengguna, dengan ruang eksibisi dibagi sesuai tema dan jenis. Ruang privat berada di lantai atas, sedangkan area publik di lantai bawah.</li> <li>• Sirkulasi dirancang dengan pola <i>suggested approach</i> yang mengarahkan pengunjung ke area sesuai rancangan, seperti awal peradaban Indonesia dan peta sebaran etnis, namun tetap memberi kebebasan untuk memilih jalur lain.</li> <li>• <i>Entrance</i> dibuat lebih dari satu sebagai bentuk mitigasi apabila terjadi <i>traffic</i> pengunjung.</li> <li>• Pintu masuk dan keluar dibuat dekat dengan titik transportasi umum.</li> <li>• Area pembuka yang mengenalkan peradaban budaya Indonesia dapat ditempatkan di lantai dasar sebagai pembuka sebelum pengunjung memasuki area eksibisi yang menampilkan koleksi benda yang mencerminkan kebudayaan etnis-etnis di Indonesia.</li> </ul>
Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinding interior ruang eksibisi dirancang monokrom dan minim dekorasi, sehingga benda koleksi menjadi fokus perhatian pengunjung.</li> <li>• Material yang digunakan adalah material lokal yang mencerminkan keaslian dan keberagaman budaya Indonesia, seperti batu alam, kayu, dan bambu.</li> <li>• Penggunaan material yang kontras seperti beton dan kayu, serta permainan warna material yang kontras namun juga harmoni.</li> </ul>
Pencahayaan	<p>Untuk area interior eksibisi permanen, digunakan lampu sorot untuk menonjolkan koleksi dan menciptakan atmosfer yang sesuai. Sementara itu, eksibisi outdoor akan memanfaatkan pencahayaan alami untuk nuansa hangat dan nyaman, meskipun perlu mengurangi jumlah bukaan di area panas untuk mengurangi ketidaknyamanan pengunjung. Permainan bayangan juga penting untuk memberikan kesan hening dan menonjolkan benda-benda koleksi museum.</p>
Bentuk Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk bangunan terinspirasi dari arsitektur tradisional Indonesia dengan elemen modern yang merepresentasikan nuansa otentik.</li> <li>• Bangunan bisa berbentuk panggung sebagai bentuk penerapan arsitektur tradisional dan juga respons terhadap topografi lokasi perancangan yang berkontur.</li> <li>• Tampak eksterior dirancang tanpa menunjukkan level lantai agar bangunan terlihat menonjol dan misterius.</li> <li>• Langit – langit di beberapa ruang, seperti area penerima, koridor dan ruang – ruang sirkulasi publik dibuat tinggi sehingga ruang terasa lega.</li> </ul>
Lanskap	<p>Taman atau lanskap tidak hanya memenuhi intensitas KDH, tetapi juga akan berfungsi sebagai area outdoor eksibisi. Salah satu eksibisi ini akan menampilkan keanekaragaman hayati Indonesia melalui tanaman dan elemen lanskap yang mencerminkan kekayaan flora Indonesia.</p>
Simbol Bhinneka Tunggal Ika	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Hall</i> yang menyiratkan simbol Bhinneka Tunggal Ika terletak di tengah bangunan sebagai sumbu aksis, menggunakan material transparan, dan berfungsi sebagai ruang penerima serta ruang tunggu.</li> </ul>

Aspek	Penerapan Ketiga Aspek Teoretis dalam Perancangan Museum Budaya
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Area ini dirancang sebagai puncak perjalanan museum, dengan koridor penghubung yang misterius, seperti lorong-lorong bengkok dan sudut tak terduga, serta pencahayaan remang yang memanfaatkan permainan bayangan. Elemen tak terduga ini mencerminkan keberagaman budaya.</li> <li>• Konsep simbolis museum budaya Nusantara ini mencakup ruang gelap dengan pencahayaan fokus pada miniatur kepulauan Indonesia berwarna emas, terkait dengan lokasi perancangan di IKN yang mencerminkan visi Indonesia Emas 2045.</li> </ul>

### Simpulan

Bias visual dalam arsitektur sering menghasilkan bangunan yang mencolok tetapi kurang bermakna, menyebabkan keterasingan. Oleh karena itu, penting untuk menggabungkan semua indra dalam desain arsitektur agar lebih bermakna dan berpusat pada manusia. Studi menunjukkan bahwa desain atmosfer yang baik dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung di museum, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dan menafsirkan pameran budaya dengan lebih mendalam, sehingga pengalaman museum menjadi lebih berdampak.

Penelitian ini menekankan pentingnya penerapan kriteria perancangan museum budaya yang berfokus pada konteks lokal Ibu Kota Nusantara (IKN) dan penerapan Teori Atmosfer Peter Zumthor. Temuan utama pada penelitian ini menunjukkan bahwa desain museum harus mempertimbangkan karakteristik iklim, topografi, dan budaya Nusantara untuk menciptakan pengalaman emosional yang mendalam. Implikasi bagi desain museum di masa mendatang di Indonesia adalah perlunya integrasi elemen arsitektur tradisional, penggunaan material lokal, serta penciptaan ruang yang mendukung interaksi multisensori. Dengan pendekatan ini, museum dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan pengalaman pengunjung, memperkuat keterhubungan dengan budaya lokal, dan menciptakan ruang edukasi yang lebih relevan dan berkelanjutan. Ini menandakan langkah maju dalam pengembangan museum yang lebih inklusif dan bermakna di masa depan. menyentuh bagi pengunjung.

### Daftar Pustaka

- Angkasa, Z., Kamil, E. M., Iskandar (2022). *Distraksi Visual Eksternal pada Arsitektur: Resiko pada Pengendara dan Mitigasinya*. *Arsir*, 6(1), 53-68.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.32502/arsir.v6i1.4675>
- Cetak Biru Kota Cerdas Nusantara*. (2023). [ikn.go.id](http://ikn.go.id)
- ICOM – International Council of Museums. (2004). *Running a Museum : A Practical Handbook*. ICOM – International Council of Museums Maison de l’UNESCO.
- Jo, S.-r., & Chang, Y.-S. (2021). A Study on the Atmosphere of Peter Zumthor in Terms of Architectural Use - Based on Heidegger's Thought of Enowning. *Journal of the Architectural Institute of Korea*, 37(10), 107-118.  
<https://doi.org/10.5659/JAIK.2021.37.10.107>
- Jung, C., Sherzad, M., & Arar, M. (2021). The Analysis of Peter Zumthor's Emotional Architecture in Therme Vals. *International Journal of Advanced Research in Engineering Innovation*, 3, 98-111. Retrieved from <http://myjms.mohe.gov.my/index.php/ijarei>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 24 Tahun 2022 tentang Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum*. Permendikbudristek.
- Ocampo-Agudelo, J., Maya, J. (2021). Core Concepts Linking Exhibit Design and the Visitor Experience in Science Centers: An Early Framework. In: Rauterberg, M. (eds)

Culture and Computing. Design Thinking and Cultural Computing. HCII 2021. Lecture Notes in Computer Science(), vol 12795. Springer, Cham.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-030-77431-8\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-030-77431-8_7)

Saxena, K. K., & Sehgal, Dr. V. (2024). Experiencing Architecture through Senses. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 5(4), 9218–9223.  
<https://doi.org/10.55248/gengpi.5.0424.1113>

Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments. Surrounding Objects* (5th edition). Birkhäuser Architecture.