



# ARCADE

## JURNAL ARSITEKTUR

p-ISSN: 2580-8613 (Cetak)

e-ISSN: 2597-3746 (Online)

<http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/arcade>


## ATMOSFER SEBAGAI PEMBENTUK PENGALAMAN RUANG DI SENDANGSONO

Reinaldi Primanizar<sup>1</sup>, Alya Herlinda Putri<sup>2</sup>, Ardinar Restu Fauzi<sup>3</sup>

Universitas Langlangbuana

E-mail: <sup>1</sup>rprimanizar.unla@gmail.com, <sup>2</sup>alyaherlindaputri@gmail.com, <sup>3</sup>ArdinarRf@gmail.com

### Informasi Naskah:

Diterima:

8 September 2023

Direvisi:

23 Oktober 2023

Disetujui terbit:

4 November 2023

Diterbitkan:

Cetak:

29 Desember 2023

Online

29 Desember 2023

**Abstract.** *Sendangsono is one of the works that create an interesting space experience through the atmospheric space. This study tries to understand the atmosphere element of Sendangsono's space and how these elements create dialogue with human multisensory in creating spatial experience. This study found how spatial experience is built from strengthening the genius loci, the combination of spatial sequences and material uniqueness provides behavioral stimuli, as well as the mix between natural and natural elements. The dialogue between atmosphere element and human multisensory immerse user in explorative behavior and feelings of solemnity and relaxation.*

**Keyword:** *Atmosphere, Spatial experience, Sendangsono, Phenomenology*

**Abstrak:** Sendangsono merupakan salah satu karya yang menciptakan pengalaman ruang yang menarik melalui atmosfer ruang. Penelitian ini mencoba memahami atmosfer ruang Sendangsono serta bagaimana elemen tersebut berdialog dengan multisensori dalam membangun pengalaman ruang. Dalam penelitian ini ditemukan bagaimana pengalaman ruang dibangun dari penguatan genius loci, kombinasi sekuen ruang dan keunikan material yang menstimulus perilaku, serta bauran antara elemen natural dan alami. Dialog antara elemen arsitektural dan multisensori manusia mampu menghanyutkan pengguna pada perilaku eksploratif dan perasaan khidmat dan relaksasi.

**Kata Kunci:** Atmosfer, Pengalaman ruang, Sendangsono, Fenomenologi

### PENDAHULUAN

Di era kontemporer, arsitek seringkali berfokus pada menampilkan keindahan melalui estetika visual yang berbasis pada permintaan pasar. Arsitektur diinterpretasikan menjadi sculpture yang dinikmati dari luar dan berkembang mengikuti fashion terkini. Padahal jika dilihat dari esensinya, arsitektur seharusnya berfokus pada penggalan makna ruang aktifitas manusia.

Zumthor mengatakan bahwa kehadiran arsitektur bukan sekedar penampilan, tetapi arsitektur berbicara tentang pengalaman (Zumthor 2005; Ahlawat 2015). Sama halnya yang dikatakan oleh Pallasmaa, "as we enter a space, and the space enter us..." (Juhani Pallasmaa 2011). Manusia tidak hanya menjadi pengisi rongga kosong belaka dan ruang tidak hanya menjadi wadah aktifitas, tetapi terjadi interaksi antara keduanya. Pengalaman ruang membutuhkan suatu interaksi dimana yang mengalami (*experiencer*), mengalami berada disana (*being there*), dengan segala konten ruang dan kompleksitas elemen arsitektur yang ada didalamnya.

Menurut Mangunwijaya, dalam bukunya bahwa "Permasalahan arsitektur saat ini bukan hanya soal statika, kenyamanan termal, dan mencari komposisi bentuk, tetapi menyentuh dimensi yang telah disentuh oleh alam raya" (Mangunwijaya 1995;

Primanizar 2014). Sejalan dengan pemahaman Zumthor dan Pallasmaa bahwa arsitektur merupakan karya yang dibangun untuk menciptakan pengalaman menubuh (*embodied experience*) manusia yang diinterpretasikan menuju alam sadarnya melalui multi-sensorinya (Holl, Pallasmaa, and Perez-Gomez 2006; Juhani Pallasmaa 2011). Salah satu heritage arsitektur Indonesia yang menciptakan pengalaman menubuh manusia adalah karya Mangunwijaya, yaitu Kawasan Sendangsono. Situs ini adalah situs ziarah Gua Maria dan komplek peribadahan yang berada di Desa Banjoraya, Kulon Progo, DIY dengan luas 1 Hektar. Situs ini selesai dibangun pada tahun 1971 secara vernakular oleh warga setempat (Pengurus peziarah Sendangsono 2009).

Sendangsono diidentifikasi menciptakan pengalaman ruang religius yang dinamis bagi pengunjung. Karya ini membangun hegemoni ketuhanan yang tenang dari elemen ruang alami dan tubuh arsitekturalnya. Seluruh fitur didalamnya membangun pengalaman multisensori yang menubuh. Pengalaman ruang di Sendangsono tidak diwujudkan dari estetika visual saja namun merupakan perwujudan menyeluruh dari elemen-elemennya. Penelitian ini berusaha memahami elemen yang membangun pengalaman ruang di lokasi peribadahan, seperti Sendangsono.

## KAJIAN PUSTAKA

### Pengalaman Ruang

Filsuf fenomenologis seperti Pallasmaa, Zumthor, melihat pengalaman ruang sebagai wujud dialog antara pengalaman multisensori manusia dan kualitas ruang (Zumthor 2005; Juhani Pallasmaa 2011). Pallasmaa dan Yi Fu Tuan mengkritisi estetika visual dari arsitektur yang seharusnya multisensori dari seluruh tubuh manusia (Pallasmaa 2005; Tuan 1977). Merleau Ponty, Steven Holl dan Heideggers menekankan bahwa fenomenologi adalah ilmu mencari ensensi suatu entitas dari pengalaman sehari-hari (Holl, Pallasmaa, and Perez-Gomez 2006; Merleau- Ponty 2002). Norberg Schulz dan Zumthor menyatakan bahwa pentingnya memahami lingkungan sekitar (*genius loci*) sebagai bagian dari praktek arsitektur (Norberg-Schulz 1979; Zumthor 2005). Bagi mereka, dan diperkuat oleh Yi Fu Tuan, arsitek bertanggung jawab membuat ruang menjadi tempat, berarti suatu potensi dari suatu daerah menjadi konten yang nyata (Tuan 1977). Sedangkan Pallasmaa, Zumthor dan Norberg Schulz sepakat agar bangunan fungsional, baru akan menjadi arsitektur ketika diberikan makna (Fritz Steele 1981; Juhani Pallasmaa 2011; Zumthor 1995).

Dapat ditarik benang merah dari para ahli fenomenologi arsitektur bahwa untuk memperoleh makna mendalamnya, arsitektur perlu mengedepankan dialog dan interaksi dengan manusia melalui pengalaman menubuhnya. Pengalaman ruang menubuh manusia ditransmisikan melalui sensibilitasnya dari kualitas ruang. Kualitas ruang didapat dari tubuh arsitektur dan karakter lingkungan sekitar atau *genius loci*.

### Dialog antara manusia dan arsitektur

Juhani Pallasmaa menyatakan bahwa "*as we enter a space, the space enter us, and the experience is essentially an exchange and fusion of the object and the subject.*" (Juhani Pallasmaa 2011) Dalam kutipannya, dapat dikatakan bahwa pengalaman ruang pada dasarnya adalah pertukaran materi antara tubuh manusia (*subject*) dan tubuh arsitektur (*object*). Ia juga berpendapat bahwa, pengalaman ruang merupakan pengalaman multisensori yang melampaui panca indera, seperti rasa orientasi, gravitasi, keseimbangan, stabilitas, kesinambungan, ketahanan, pergerakan, skala/proporsi dan iluminasi.

Gagasan-gagasan dari berbagai ahli dan praktisi dalam membentuk pengalaman ruang manusia bermunculan dengan berbagai tema. Schulz (Fritz Steele 1981) menekankan pada pendekatan *sense of place*, dimana hubungan antara makna symbol, dan kualitas tubuh arsitektur yang dapat dipersepsikan manusia dari suatu lokasi secara sadar maupun tidak.

Peter Zumthor dalam bukunya (Zumthor 2005), menyampaikan gagasan atmosfer yang merujuk pada kualitas sensoris manusia dari pancaran kualitas ruang. Atmosfer adalah bentuk dari persepsi fisik dan dikenali melalui sensibilitas manusia.

Zumthor menekankan untuk tidak "judge a book by its cover" dalam mengenali arsitektur, ia mendorong yang mengalami untuk memberi kesempatan arsitektur untuk dialami. Ia memandang bahwa arsitektur harus dialami, bagaimana ruang dapat mempengaruhi emosi dan mood manusia. Keseluruhan dari itu semua adalah gagasan dari atmosfer.

Dalam pemahaman Juhani Pallasmaa dan Peter Zumthor, atmosfer menekankan peran pengalaman spasial sebagai kunci dari arsitektur (Zumthor 2005; Juhani Pallasmaa 2011). Atmosfer merupakan gagasan yang digunakan arsitek bahwa arsitektur dan ruang direncanakan dan dibangun agar manusia dapat mengalami dan menggunakan. Mereka menekankan pentingnya menanam makna dan karakter suatu ruang yang berorientasi pada manusia sebagai -yang mengalami (*experiencer*).

Berangkat dari gagasan yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa penting untuk membangun dialog antara tubuh arsitektur sebagai entitas yang dialami (*experienced*) dan multisensori manusia sebagai -yang mengalami (*experiencer*). Atmosfer dikemukakan sebagai gagasan perwujudan arsitektur yang menitikberatkan pada pengalaman ruang manusia. Di sisi lain, arsitektur dapat mempengaruhi mood, kesadaran, dan emosi melalui pengalaman ruang manusia secara multi-sensori.

### Multi-sensori manusia

Pallasmaa mengkritik dominasi indera visual pada arsitektur. Ia menekankan pada aspek materialitas arsitektur yang dialami secara multisensori sebagai cara meningkatkan pengalaman ruang. Dalam publikasinya yang berjudul "*An Architecture of the Seven Senses*", bagaimana pengalaman hadir dari sensibilitas panca indera dan pergerakan manusia secara metafora melalui proses mediasi (Pallasmaa 1994).

Sedangkan Maurice M. Ponty menceritakan peran tubuh (*body*) dalam persepsi ruang (*mind*). Dalam bukunya, Merleau Ponty, yang juga dikutip Yenny Gunawan (Y. Gunawan 2016; Merleau- Ponty 2002), ia membahas pengalaman sensoris secara mendasar, bagaimana persepsi manusia sangat dipengaruhi oleh terjalannya berbagai indera itu.

Sedangkan Frampton (Frampton 2001; U. Gunawan 2013) menyampaikan pentingnya kualitas taktil dari aspek tektonika dalam membentuk totalitas pengalaman ruang. Ia juga membahas mengenai konsep "regionalisme kritis" (Frampton 1983) yang menekankan pada aspek lokal suatu lokasi sebagai keutamaan dalam menghadirkan makna eksistensial suatu karya arsitektur.

### Membentuk atmosfer

Pallasmaa dan Zumthor menyampaikan pentingnya suatu atmosfer dalam membentuk pengalaman ruang. Namun keduanya memandang atmosfer dengan cara yang berbeda. Pallasmaa merefleksikan hubungan atmosfer dengan aspek pengalaman ruang secara teoritis, sedangkan zumthor secara langsung menggunakan atmosfer sebagai prinsip desain dalam prakteknya.

Pallasmaa berpendapat bahwa atmosfer dialami sebagai satu kesatuan, dimana seluruh panca indera bekerja secara simultan. Pengalaman yang didapat dari kualitas atmosfer dapat dikatakan sebagai pengalaman. (Juhani Pallasmaa 2011)

Bagi Zumthor (Zumthor 1995), arsitektur bukan mengenai bentuk, tetapi mengenai atmosfer, pengalaman, perasaan, emosi yang mengikat pada suatu ruang. Untuk membuat atmosfer tersebut, diperlukan suatu pendekatan yang menyeimbangkan antara variasi elemen arsitektur serta hubungannya dengan sensibilitas manusia. Zumthor, dalam bukunya, *Atmospheres: Architectural environments – surrounding objects* (Zumthor 2005), mengemukakan gagasan (1) *The Body of Architecture* (Struktur ruang), (2) *Material Compatibility* (keunikan material), (3) *The Sound of Space* (suara ruang), (4) *The Temperature of a Space* (suhu ruang), (5) *Surrounding Objects* (objek sekitar), (6) *Between Composure and Seduction* (Sekuen ruang), (7) *Tension Between Interior and Exterior* (hubungan ruang luar dan ruang dalam), (8) *Level of Intimacy* (skala dan proporsi), (9) *Lights of Things* (cahaya dan bayangan).

Dari gagasan dan pemahaman dari studi sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan kualitas ruang, pengolahan material, sekuens, skala dan proporsi, genius loci serta pengalaman multisensori manusia seperti visual, suara, tekstur, temperature ruang dapat meningkatkan pengalaman ruang manusia.

### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dibagi menjadi 3 bagian. Bagian pertama merupakan studi literatur yang mengelaborasi pemahaman para ahli mengenai bagaimana membentuk pengalaman ruang manusia. Bagian kedua mengumpulkan data primer dengan survey untuk mengetahui elemen pembentuk pengalaman ruang dan pengalaman multisensory yang ditangkap oleh observer, dalam hal ini penulis. Survey dilakukan untuk mengukur, menggambar ulang, dan mengumpulkan foto detail elemen.

Bagian ketiga mengkaji elemen pembentuk pengalaman ruang di Komplek Sendangsono. Kajian dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik elemen-elemen pembentuk pengalaman ruang secara kualitatif deskriptif serta mendeskripsikan pengalaman multisensori penulis saat mengalami kompleks Sendangsono. Kajian dibatasi hanya pada ruang luar atau ruang semi-outdoor saja. Dari kajian tersebut dianalisa secara kuantitatif deskriptif bagaimana elemen atmosfer Sendangsono dan pengalaman multisensori membangun pengalaman ruang yang mengalaminya.

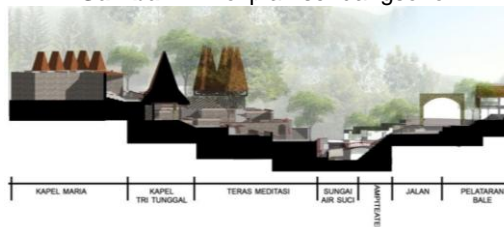
### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Perspektif sendangsono



Gambar 2. Blokplan sendangsono



Gambar 3. Potongan sendangsono

### Genius Loci

Penerapan genius loci pada Sendangsono meliputi aspek tangible dan intangible. Terdapat konteks topografis, fitur eksisting, aktifitas dan sejarah dalam sejarah yang ditemukan menjadi fitur fisik desain Kawasan. Lokasi Kawasan berada di lembah perbukitan yang dilingkupi pepohonan tua, mata air dan sungai yang mengalir membelah kawasan.

Refleksi genius loci dari konteks lingkungan terlihat dari nama yang digunakan kawasan. Nama Sendangsono, terdiri dari dua frasa, “Sendang” dan “Sono”. Kata Sendang merupakan istilah dalam bahasa jawa untuk menyebutkan sumber air dan Sono merupakan nama sebuah pohon Angsana. Pada lokasi tersebut, 1904, Romo Van Lith membaptis 171 warga setempat. Fitur ini kemudian dijadikan tujuan akhir ziarah Kawasan sebagai pelataran Gua Maria. Pelataran Gua Maria menjadi tempat paling privat yang diperkuat dengan ruang alami yang rindang dan tenang setelah melalui sekuen ruang artifisial dan aktifitas yang beragam. Area pelataran Gua Maria menjadi gravitasi yang menarik perhatian pengunjung. Pohon Angsana yang besar meneduhi sebagian besar ruang kawasan, menjadi orientasi visual yang dapat dilihat dari berbagai titik, dan memiliki ikatan kuat dengan posisi Gua Maria. Pohon angšana yang menaungi pelataran ini pun membangun skala ruang ketuhanan yang meningkatkan pengalaman religiusitas unik saat ziarah Gua Maria.

### Aktifitas dan sekuens ruang

Gua maria yang berada di bawah pohon angšana dan didekat mata air merupakan tujuan akhir dari ziarah Gua Maria. Sebelum mencapai gua Maria, terdapat beberapa fitur aktifitas yang bisa dilakukan seperti jalan salib Panjang, jalan salib pendek, meditasi salib, misa, beristirahat dan mengambil air suci. Oleh karena itu terdapat banyak jalur untuk mencapai masing-masing aktifitas tersebut. Setidaknya ditemukan 9 simpul aktifitas yang dapat dicapai melalui 26 segmen jalur sirkulasi dan 9 simpul pertemuan dan percabangan jalur dari titik awal menuju gua maria.

Jalur-jalur tersebut diperkaya dengan variasi desain sirkulasi vertikal, seperti tangga dengan bentuk hexagonal curam, tangga trap hexagonal bergerigi, jembatan, tangga dengan bordes teras, tangga yang berkamufase menjadi amphiteater dan elemen dekorasi, serta ramp. Elemen ini diperkaya dengan variasi pengolahan tektonika material dan kekayaan elemen pembentuk ruang yang dibuat agar cahaya dan bayangan jatuh dengan baik serta menimbulkan pengalaman multisensori dari penggunaanya.



Gambar 2. Jalur dan Simpul Sekuens Ruang

**Elemen Pelingkup Ruang**

Ruang di sendangsono tidak terbatas dan tidak berbentuk. Ruang-ruang permeabel mendorong eksplorasi pergerakan dan pengalaman melalui sekuens ruang yang beragam. Dimana setiap orang mungkin mengalami ruang yang berbeda dari titik awal menuju tujuan akhirnya. Elemen ruang di sendangsono memberikan stimulus yang beragam. Terdapat elemen yang mendorong terjadinya eksplorasi, elemen yang mendorong menuju simpul peristirahatan, dan elemen membawa kekhidmatan dan ketenangan.

Pengalaman ruang yang dinamis diwujudkan dari elemen pembentuk ruang yang berdialog antara elemen artifisial dan natural. Kompleksitas material dipikirkan mendalam sehingga menyatu dengan lapisan elemen natural. Elemen arsitektural dari setiap simpul memberikan sinyal kuriositas untuk mengalami sekuens ruang selanjutnya. Keseluruhan elemen tersebut mendorong pengunjung berjalan perlahan seraya menikmati sekuens ruang.

Setiap area memiliki penekanan pengalaman ruang yang berbeda. Penekanan ini dipengaruhi oleh komposisi proporsi ruang, elemen pembentuk ruang, serta kompleksitas pengolahan material. Area penerima menstimulasi perilaku eksploratif, area pelataran kapel memberikan perasaan lega, area amphiteater menekankan pada suasana yang relaks, area Kapel Para Rasul memberikan ruang fokus dan sedangkan zona pelataran Gua Maria menghanyutkan pengguna pada kekhidmatan.

Komposisi elemen sendangsono berdialog membangun pengalaman ruang yang menghanyutkan pengguna. Dialog antara lapisan material natural dan artifisial, antara dengan langit ruang terbuka dan teduh, warna monokromatik dan merah menyala, simplisitas bentuk dan kompleksitas pengolahan material, serta kerenggangan dan kepadatan spasial. Elemen tersebut dipadukan melingkupi alur ruang. Komposisi dan variasi ini

membaur pada alur ruang yang secara perlahan menuju tujuan akhirnya.











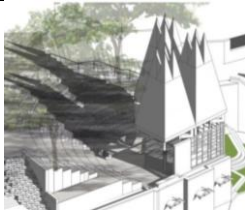













Pada akhir sekuens ruang, segala kompleksitas alur spasial membawa pengunjung pada tujuan akhir, ziarah Gua Maria. Ruang akhir dinaungi tajuk pohon Angsana yang rindang dan tenang, dengan proporsi keterlingkupan yang renggang, kesederhanaan material pelingkup ruang. Melalui perjalanan yang eksploratif, pada akhirnya ekspektasi dipertemukan dengan ruang yang restoratif. Hal tersebut membawa kekhidmatan sendiri bagi para pengunjung dalam ziarah Gua Maria.

Tabel 1. Elemen Arsitektur Pembentuk Pengalaman Ruang

Elemen pembentuk pengalaman ruang di Sendangsono					
Elemen pelingkup ruang	Area penerima dan jalan salib	Area pelataran kapel	Area amphiteater dan sekretariat	Area Kapel Para Rasul	Area pelataran gua maria
<b>Spasial ede</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Batas barat merupakan Dinding dominan sebagai bidang peletakan 14 stasi jalan salib.</li> <li>Dinding stasi jalan salib dibagi menjadi 4 variasi visual series.</li> <li>Batas timur beragam, dari sungai, saung, atau hanya dinding setinggi 1m.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Batas barat diisi dengan dinding 3m</li> <li>Batas timur diisi dengan dinding setinggi 40cm dan 80cm.</li> <li>Batas utara amphiteater ke arah kapel para rasul dengan point of interest langsung pada bentuk atap kapel.</li> <li>Batas selatan terasering ke arah pelataran gua maria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Batas timur diisi dengan dinding 3m.</li> <li>Batas barat berupa amphiteater ke elevasi yang lebih rendah menuju sungai dan gua Maria. Sehingga gua maria dan sungai menjadi point of interest.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Batas Utara kapel ditutupi oleh jendela yang memiliki visualisasi langsung ke penghijauan dibelakangnya.</li> <li>Batas barat dan selatan area pelataran</li> <li>Batas timur terbuka dengan view ke arah sungai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Batas barat daya menghadap ke gua maria sebagai point of interest</li> <li>Batas timur sungai</li> <li>Batas utara dinding dari segmen teras-teras dengan elevasi yang beragam.</li> </ul>
<b>Baselane</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jalur pedestrian datar, pada sebagian area berupa tangga dan ramp dengan kombinasi material hardscape dan softscape</li> <li>Merupakan titik awal yang dialami di kompleks sendangsono</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Simpul Berkontur menjadi teras-teras kecil dari elevasi tertinggi ke elevasi terendah (kapel maria-teras kapel maria-teras meditasi-amphiteater kapel-para rasul-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Simpul peristirahatan berupa terasering menghadap ke arah sungai dan gua maria dari elevasi tertinggi di area pelataran diskusi, jalan salib Panjang, pelataran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Simpul amphiteater menurun untuk duduk menghadap ke arah mimbar</li> <li>Mimbar diangkat 20cm dari elevasi terend</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berupa simpul luas untuk kegiatan komunal dengan beberapa trap terasering.</li> </ul>

		<p>pelataran meditasi (gua maria)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Merupakan area tertinggi di kompleks sendang sono</li> <li>Penghubung area pelataran gua maria dan area penerima dan jalan salib.</li> </ul>	<p>n diskusi hingga ampiteater diskusi.</p>	<p>ah amphi teater dengan mater</p>					<p>atas (8)</p>	<p>lapisan-lapisan dinding menyesuaikan elevasi teras sebagai ruang pembatas selanjutnya (15)</p>	
<b>Ov erh ead plane</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>langit terbuka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Area teras terbuka dan Sebagian tertutupi kanopi pohon angšana,</li> <li>Kapel para rasul struktur rangka kayu diekspos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>langit terbuka dengan beberapa jalur diteduhi kanopi pohon</li> <li>Saung ditutupi atap rangka kayu ekspos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Area mimb ar ditutup oleh atap</li> <li>Area amphi teater langit terbuka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tertutup kano pi pohon angšana tua</li> </ul>	<b>Sp atial ed ge (be lak an g)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beton temple modular pola bunga 10x10 cm, 15x10 cm, dan 20x10 cm costumize dengan pola bunga(2,3)</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Pagar semi transparan besi berwarna hitam</li> </ul>	
							<b>Bas e plane</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>batu, material paving blok, dan paving blok yang disusun sebagai tangga (9,10)</li> <li>paving blok dengan 6 sisi 15x15x15 kombinasi finishing semen (13)</li> <li>tangga menggunakan paving blok dengan sudut antrade/op trade bergerigi (16)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hardscap e semen kasar dan paving block (20)</li> <li>paving blok dengan 6 sisi 15x15x15 kombinasi finishing semen (13)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lantai pola hexagonal antrade menggunakan pavingblock sisi 25cm, sedangkan optrade disemen dan dicetak menggunakan bekisting bambu (17)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lantai menggunakan paving blok dengan batas optrade disemen dan dicetak menggunakan bekisting bambu (17)</li> </ul>
<b>Material</b>											
<b>Sp atial ed ge (de pan n)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>mengolah batu dan paving blok yang disusun terpisah melalui garis merah (21)</li> <li>Softscape dibelakang dinding terlihat sebagai visual background (21)</li> <li>Paving disusun hexagon membentuk tangga (6)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul dinding costumize beton dengan warna abu berukuran 25x40 cm. (2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul dinding costumize beton dengan warna abu berukuran 25x40 cm. (2)</li> <li>Railing tangga plat besi berpola wayang (22)</li> <li>Kombinasi railing besi pipa dan beton (23)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partisi kaca transparan dengan kusen bermaterial kayu dan pola rando m/irregul ar (11)</li> <li>Softsc ape dibalik kaca terlihat sebagai visual backg round. (7)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Area gua maria menggunakan batu berongga kasar berwarna coklat keuning diselimi pepohonan sebagai backgroundnya (5)</li> <li>Dinding batu dengan garis merah(4)</li> </ul>	<b>Ov erh ead plane</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Langit terbuka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Langit terbuka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Langit terbuka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>beton yang dibent uk dengan bekisting bamb oo dibent uk seperti spider fitting (18)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kano pi pohon Angšana</li> </ul>
	<b>Sp atial ed ge (s am ping )</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Paving block hexagon tumpuk menjadi dinding dengan pola costumize (1)</li> <li>Elemen landscape kolumnar pembatas antara beberapa segmen ruang (14)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kombinasi dinding pavingblock ditumpuk setinggi 1.5m dan batu kali elevasi lantainya (1)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Dinding bata finish plester aci dicat warna putih setinggi 1m dengan variasi list merah pada permukaan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Paving block hexagon tumpuk menjadi dinding dengan pola costumize membentuk</li> </ul>	<b>Proporsi ruang</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>D/H &gt; 4</li> <li>Penerima D/H=2.6</li> <li>Jalan D/H=1.6</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Skala ruang kapel D/H= 7.3</li> <li>Kapel maria D/H 2.2.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ampiteater sungai D/H= 2.5</li> <li>ampiteater diskusi D/H=2</li> </ul>

**Tabel 3. Material**

 1	 2	 3	 4
 5	 6	 7	 8
 9	 10	 11	 12
 13	 14	 15	 16
 17	 18	 19	 20
 21	 22	 23	 24

**Tabel 2. Elemen Pembentuk Multisensori**

Multisensory					
Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual series terdapat pada dinding jalan salib dengan patung yang diatapi kanopi merah.</li> <li>• Aksesoris handle railing besi pipa berwarna merah pada area-area tangga</li> <li>• Sinar matahari jatuh langsung ke permukaan dinding dan lantai.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterbukaan visual ke jalan salib, amphiteater dan sekretariat, kapel para rasul dan pelataran gua maria</li> <li>• Pohon Angsana membentuk dominasi visual dari ukuran yang gigantis dan terasa secara spasial</li> <li>• Sebagian ruang diteduhi pohon Angsana</li> <li>• Ruang yang terang, kontras dengan area</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Point of interest ke sungai dan visual terbuka langsung ke gua maria</li> <li>• Ruang tidak diteduhi pohon, namun mendapat pembayangan dari pohon dan bangunan sekitar.</li> <li>• Bayangan jatuh ke area amphiteater. membentuk kedalaman tekstur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Point of interest ke arah mimbar dengan bentuk atap sebagai icon</li> <li>• Sebagian ruang diteduhi pohon Angsana</li> <li>• Cahaya yang jatuh ke kusen kayu kapel para rasul membentuk pola irregular di lantai.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat point of interest ke gua maria dan pohon Angsana</li> <li>• Seluruh ruang pembayangan pohon Angsana sepanjang hari</li> <li>• Cahaya lilin-lilin yang diletakan di depan Gua Maria</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sinar matahari memperkaya kedalaman teksur material dinding.</li> </ul>	pelataran gua maria yang teduh. <ul style="list-style-type: none"> <li>handle railing berwarna merah memicu interaksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk amphiteater memicu simpul peristirahatan</li> </ul>		
Suara	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hening dan tenang</li> <li>Kicauan burung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hening dan tenang</li> <li>Suara khutbah akustik (saat ibadah)</li> <li>Kicauan burung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suara air sungai mengalir menyejukan</li> <li>Suara kelompok orang berdialog</li> <li>Kicauan burung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hening dan tenang</li> <li>Kicauan burung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hening dan tenang</li> <li>Decitan daun dari pepohonan saat angin berhembus</li> <li>Suara khutbah (saat ibadah)</li> <li>Kicauan burung</li> </ul>
Tekstur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Halus pada Lantai kayu bale peristirahatan</li> <li>Kasar pada material outdoor Lantai koridor jalan salib</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>permukaan lantai kasar</li> <li>permukaan dinding plester dengan tekstur,</li> <li>dinding handle atas plester halus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>permukaan lantai dan amphiteater kasar</li> <li>Halus pada Lantai kayu bale peristirahatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>permukaan kasar lantai, amphiteater, dan dinding berpola</li> <li>permukaan halus pada countertop dinding 40cm untuk duduk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permukaan kasar dari lantai, dinding batu, dinding gua maria</li> </ul>
Temperatur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hangat dari warna abu lantai, ornament kayu merah, pepohonan tanpa kanopi, warna konstruksi kayu bale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dingin dari warna abu lantai dan nuansa hijau pepohonan dan bayangan yang jatuh di lantai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dingin dari warna abu lantai dan nuansa hijau pepohonan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hangat akibat area tidak terlalu ternaungi pohon, sedangkan akses merah pada dinding, atap memantulkan warna yang hangat, dan tekstur lantai yang kasar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dingin dari warna abu lantai dan nuansa hijau pepohonan</li> </ul>

**Multisensori**

Material dikomposisikan secara otentik dengan kesadaran terhadap taktil, antara material bertekstur halus dan kasar. Material halus yang dapat disentuh diperkuat dengan stimulasi visual yang menekankan suatu benda dapat disentuh. Material bertekstur halus diberi warna merah cerah seperti handle, railing, atau batas-batas dinding. Sedangkan material bertekstur kasar berwarna monokromatik melebur menjadi kesatuan. Material lantai paving block dan batu, dinding batu, dinding dengan plester bambu, halus dan kasar, atau dinding berpola. Komposisi otentik ini tidak hanya membangun atmosfer ruang tetapi juga menawarkan stimulasi perilaku eksploratif dan pengalaman menubuh yang unik bagi penggunaanya.

Ruang seolah-olah memiliki temperature yang sejuk meskipun dengan suhu udara yang hangat. Komposisi warna monokrom material otentik yang tenang, lapisan-lapisan lansekap yang membetang, dan pembayangan yang meneduhkan pelataran menurunkan temperatur ruang. Komposisi material yang dibangun dengan hampasan angin yang konstan dan pola bayangan pepohonan memperkuat pengalaman temperatur pada kulit dan visual.

Faktanya, kulit memiliki kemampuan untuk membaca kerapatan, tekstur, berat material dan temperature tanpa melihat secara visual. Interpretasi material tersebut membangun imajinasi dengan sejarah dan tradisi. Dinding batu bertekstur, material yang berat, temperature yang sejuk membawa pengguna untuk bernostalgia. Dalam tradisi katolik, Gua Maria merupakan tempat ziarah dan devosi terhadap Maria. Sehingga bagi peziarah Gua Maria Sendangsono, pengalaman taktil mengandung

makna historis dan spiritual yang mengantarkan pada aktifitas ziarah.

Elemen audial yang alami mendominasi keheningan elemen arsitektur dibuat secara akustik. Kicauan burung, gesekan dedaunan dihempas angin dan gemericik air mengalir dari sungai membawa pengalaman audial yang menghanyutkan. Komposisi pengalaman audial dan material yang rendah hati membangun suasana untuk berelaksasi. Pada beberapa area wujud visual yang diperkuat elemen audialnya menstimulasi relaksasi dan istirahat. Sedangkan pada beberapa area aktifitas keagamaan, stimulus ini membangun suasana khidmat yang menyejukan.

Keseluruhan pengalaman multisensori diterima sebagai sebuah atmosfer yang menubuh. Cahaya, suara, dan sentuhan yang menstimulasi pengguna memiliki kekuatan untuk mengubah perasaan. Runtutan ruang yang memanipulasi pengalaman multisensory ini menginspirasi perasaan yang berbeda-beda setiap waktu. Baik dari titik awal menuju tujuan akhir, maupun perasaan sebelum memasuki kawasan dan setelahnya. Interaksi elemen atmosfer dengan seluruh multisensori di Sendangsono membangun perasaan relaksasi, ketenangan, dan kekhidmatan.

Setiap pengunjung datang dengan mood, perasaan, ekspektasi dan persepsi yang beragam. Seluruh pengalaman menubuh kemudian dipersepsikan sebagai imajinasi dan sensasi. Imajinasi dan sensasi tersebut mempengaruhi seluruh aspek psikologi tersebut secara berbeda. Sehingga pengunjung dengan ekspektasi dan persepsi yang berbeda akan menginterpretasikan pengalaman menubuhnya secara beragam.

Pengalaman ruang yang ditangkap setiap orang berbeda, tidak hanya tergantung pada sekuen ruang yang dilewati, namun juga ekspektasi dan aspek psikologis pengunjunnya. Sehingga atmosfer tidak dapat memastikan perasaan apa yang dibangun. Namun atmosfer dapat memberikan stimulasi multisensory yang mendukung suatu perasaan ditangkap dari pengalaman ruang. Atmosfer juga memanipulasi perasaan yang berbeda setiap waktunya.

## KESIMPULAN

Pengalaman ruang bisa didapatkan dengan salah satu pendekatan yang diangkat oleh Peter Zumthor, yaitu atmosfer. Bila dielaborasi dengan pandangan para penulis lainnya, maka elemen pembentuk atmosfer: genius loci, sekuen ruang, elemen pembentuk ruang, material, skala dan proporsi. Elemen pembentuk atmosfer ini diinterpretasikan secara multisensory kedalam tubuh manusia untuk mendapatkan pengalaman ruang. Sehingga pengalaman ruang merupakan suatu dialog antara elemen arsitektural dengan multisensory manusia. Pengalaman ruang manusia dibangun dari penguatan genius loci, kombinasi sekuen ruang dan secara multisensory mampu menstimulasi perilaku pengguna menjadi relaks. Dialog antara elemen arsitektural dan multisensory manusia mampu menghanyutkan pengguna pada perilaku eksploratif dan perasaan khidmat dan relaksasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahlawat, Jyoti. 2015. "Architectural Phenomenology, Exploring the Experiential Potentiality of Architecture." New Delhi.
- Frampton, Kenneth. 1983. "Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance." *Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*.
- . 2001. *Studies in Tectonic Culture: The Poetics of Construction in Nineteenth and Twentieth Century Architecture*. Cambridge: MIT Press.
- Fritz Steele. 1981. *The Sense of Place*. Boston: Cbi Publishing Company.
- Gunawan, Undi. 2013. "FENOMENOLOGI ARSITEKTUR; KONSEP, SEJARAH DAN GAGASANNYA." *Nalars* 12 (1): 43–58.
- Gunawan, Yenny. 2016. "Kajian Pendekatan Fenomenologi Dalam Arsitektur Vernakular." Bandung.
- Holl, Steven, Juhani Pallasmaa, and Alberto Perez-Gomez. 2006. *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*. San Francisco: William Stout Publisher.
- Juhani Pallasmaa. 2011. "Space, Place and Atmosphere. Emotion and Peripheral Perception in Architectural Experience." *Inaugural Kenneth Frampton Endowed Lecture*.
- Mangunwijaya, Y.B. 1995. *Wastu Citra*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- keunikan material yang memberikan stimulus perilaku, serta bauran antara elemen natural dan alami. Penguatan elemen topografi, sungai yang mengalir ditengah kawasan, kehadiran mata air dan pohon angšana ditambah dengan pemahaman sejarah membuat gua maria sebagai tujuan akhir memiliki makna tempat mendalam. Tektonika material yang sadar akan sentuhan dan lapisan-lapisan ruang memperkuat makna historis dan spiritualitas yang mengantarkan aktifitas ziarah. Setiap area memiliki penekanan pengalaman ruang yang berbeda. Sekuen ruang yang dibentuk dengan material yang otentik, elemen pembentuk dan proporsi ruang yang dinamis memstimulasi pengalaman ruang tertentu. Pada perjalanan dari titik awal atmosfer mendorong pergerakan yang eksploratif. Sedangkan di titik akhir, pelataran Gua Maria dilingkupi atmosfer yang khidmat dan relaks. Keseluruhan pengalaman multisensory diterima sebagai sebuah atmosfer yang menubuh. Bauran elemen pembentuk atmosfer artifisial dan alami menghanyutkan pengunjung dalam suasana yang relaks dan khidmat. Wujud dan perabaan material dikombinasi elemen alam yang diresap
- Merleau- Ponty. 2002. "Phenomenology of Perception," July, 487.
- Norberg-Schulz, Christian. 1979. *Title: Genius Loci (Towards a Phenomenology of Architecture)*. New York: Rizzoli.
- Pallasmaa, Juhani. 1994. "An Architecture of the Seven Senses." In *A+u Architecture and Urbanism: Questions of Perception*, 33. Tokyo: a+u Publishing Co.
- . 2005. *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. . Chicester: John Wiley and Sons.
- Pengurus peziarah Sendangsono. 2009. "Ziarah Ke Gua Maria Lourdes Sendangsono." Jogja.
- Primanizar, Reinaldi. 2014. "Atmosfer Ruang Sebagai Pembentuk Tempat Di Sendangsono." Bandung.
- Tuan, Yi Fu. 1977. *Space and Place*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Zumthor, Peter. 1995. *Thinking Architecture*. Basel: Birkhauser.
- . 2005. *Atmosphere: Architectural Environments – Surrounding Objects*. Berlin: Birkhauser.