

# Berproses Menjadi Arsitek Melalui Sayembara: Telaah Strategi Desain Satrio Suryo Herlambang

Heidi Aisha<sup>1</sup>, Dimas Satrio Danardono<sup>2</sup>, Muthia Wening Sekargalih<sup>3</sup>, Ratu Intan Mutia<sup>4</sup>, Agus S. Ekomadyo<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Sarjana Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung.

<sup>5</sup> Program Sarjana Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung.  
Korespondensi: heidiaishapasaribu@gmail.com

## Abstrak

Satrio Suryo Herlambang merupakan arsitek yang dikenal banyak memenangi sayembara. Artikel ini menelaah bagaimana proses desain Satrio Suryo Herlambang sebagai arsitek muda Indonesia. Telaah dilakukan melalui studi literatur terkait proses desain dan wawancara langsung dengan Satrio. Ditemukan, secara umum, Satrio Suryo Herlambang menggunakan pendekatan *Glass Box* dalam menentukan desain rancangannya, terlihat dari langkah-langkah desain Satrio yang sistematis. Proses desain secara umum diawali dengan penggalian data awal, elaborasi data dan *brainstorming* untuk merespon tiga aspek utama (ruang, waktu, keberadaan), sampai menghasilkan desain final. Strategi desain yang dipilih oleh Satrio Suryo Herlambang pada umumnya adalah strategi siklik (*cyclic strategies*). Hal tersebut berkaitan dengan prinsip Satrio yang menganut strategi desain *open-ended* yang mana tidak membatasi perancang untuk kembali pada tahap tertentu demi mendapatkan solusi secara keseluruhan.

**Kata-kunci** : sayembara, strategi siklik, metode desain *glass box*, *open-ended*, Satrio Suryo Herlambang

## Pendahuluan

Banyak arsitek yang memilih sayembara arsitektur untuk mengembangkan daya saingnya. Kegiatan ini merupakan sebuah kompetisi mendapatkan karya-karya yang terbaik. Agar mampu bersaing dalam sayembara, arsitek untuk mengerahkan segala kemampuannya serta mengintegrasikannya dengan harapan yang ingin dicapai oleh sayembara.

Satrio Suryo Herlambang merupakan arsitek yang dikenal banyak memenangkan sayembara arsitektur. Lewat sayembara, arsitek ini mendapatkan kemampuan untuk meningkatkan daya saingnya. Banyak pengalaman berharga yang didapatkannya ketika mengikuti dan memenangkan sayembara.

Artikel ini mencoba untuk menelaah strategi desain Satrio Suryo Herlambang dalam memenangkan sayembara. Lewat beberapa kasus proyek, penulis melacak metode desain arsitek ini. Telaah metode dan strategi desain menggunakan kerangka teoritis Design Methods dari Jones (1970). Metode serupa digunakan oleh Zarkasih dkk. (2017:167-172). Diharapkan artikel ini mampu mengungkap karakteristik metode desain dari arsitek tersebut.

## Kajian Literatur *Design Methods*

Lewat bukunya yaitu *Design Methods: Seed for Human Futures*, Jones (1970) menyebutkan bahwa desain secara tradisional tidak lagi memadai untuk merespon perkembangan zaman, sehingga diperlukan metode desain yang lebih sistematis untuk menjamin ketercapaian tujuan. Dalam kerangka metode

desain Jones, ada beberapa kalimat kunci, yaitu pendekatan desain (*design point of view*), tahapan-tahapan proses desain, dan strategi desain.

Jones membagi pendekatan desain ke dalam tiga kelompok. Pendekatan desain yang dimaksud adalah:

(1) *Black Box*, merupakan metode berpikir intuitif dan disebut pula sebagai *imagining* yang selanjutnya memunculkan lompatan kreatif misterius;

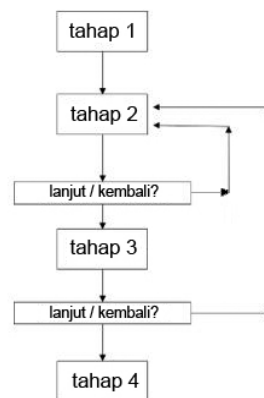
(2) *Glass Box*, merupakan metode berpikir rasional secara obyektif dan sistematis yang mengkaji hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional;

(3) *Self-organizing System*, merupakan metode menemukan jalan pintas untuk dapat mencapai keseimbangan antara desain, situasi yang dipengaruhi oleh desain, dan biaya perancangan (hlm.46-56).

Selanjutnya, Design Methods menjelaskan bahwa terdapat tiga tahap dalam proses desain, yaitu *Divergence*, *Transformation*, dan *Convergence*. Tahap-tahap desain tersebut dapat dipetakan ke dalam beberapa alternatif strategi desain yang dapat dipilih. Strategi desain adalah kemungkinan langkah-langkah yang diambil oleh sang perancang ataupun tim perencana untuk mentransformasikan *brief* awal hingga menjadi desain akhir (hlm. 75). Adapun beberapa jenis strategi desain menurut Jones, yaitu strategi linear, siklik, bercabang, adaptif, incremental, acak, dan kendali.

Strategi siklik merupakan strategi yang menempatkan ketiga tahapan desain secara berurutan dengan umpan balik. Dimulai dengan tahap pertama, yaitu *divergence*. Pada tahap ini dilakukan penggalan data dengan giat agar terkumpul segala informasi yang diperlukan. Data-data tersebut menjadi "pembuka pikiran" perancang dalam memunculkan ide-ide desain (gambar 1).

Selanjutnya pada tahap kedua, yaitu *transformation*, data-data tersebut dianalisis dan dirumuskan menjadi rumusan masalah yang hendak diselesaikan. Adapun pada strategi desain siklik ini, yaitu setelah suatu tahap ini bisa saja dilakukan evaluasi terhadap keberjalanan tahap. Hal ini memungkinkan adanya pengulangan tahap. Pada tahap kedua ini bisa saja perancang merasa rumusan masalah belum cukup dan masih membutuhkan data tambahan sebagai pendukung maka perancang dapat kembali ke tahap pertama untuk menggali kembali data-data yang diperlukan.



Gambar 1. Tahap-tahap desain dalam strategi siklik

Apabila sudah dirasa cukup maka proses desain dapat dilanjutkan ke tahap ketiga, yaitu *brainstorming* ide desain. Dilakukan pengembangan ide-ide yang dapat menjawab rumusan masalah. Sama seperti sebelumnya, perancang dapat melakukan evaluasi terhadap keberjalanan tahap ini dan kembali ke tahap sebelumnya apabila dirasa perlu. Pada tahap keempat ini ide-ide hasil brainstorming tersebut dipilah kembali mana yang dapat diaplikasikan. Tahapan ini termasuk ke dalam tahap *convergence* yang mana ide-ide tersebut dikerucutkan hingga menghasilkan satu alternatif desain yang pasti. Pada tahap ini dapat dilakukan evaluasi dan pengulangan tahap selanjutnya.

Karena dapat terjadi suatu pengulangan, perancang pun harus mewaspadai terjadinya pengulangan yang tak berkesudahan pada

proses desain, yang dikenal dengan dengan 'vicious circle' yaitu proses desain yang berujung terbuka sehingga tidak adanya penyelesaian paling final pada proses desain tersebut (hlm. 76).

### Profil Satrio Suryo Herlambang



**Gambar 2.** Satrio Suryo Herlambang (Sumber: [www.adhipati.net](http://www.adhipati.net))

Satrio Suryo Herlambang merupakan arsitek berkebangsaan Indonesia. Satrio lahir di Jakarta, 24 Mei 1974 dan Lulus dari Trisakti jurusan Arsitektur pada tahun 1999. Selepas lulus, Satrio justru bekerja sebagai *Interior Designer* di PT. Kharisma Kreasitama selama setahun. Setelah itu Satrio juga sempat menjadi *Junior Architect* di PT. Griska Cipta Consultant selama setahun sebelum akhirnya pada tahun 2002, Satrio melanjutkan pendidikannya di Melbourne University, Australia dan mendapatkan gelar *Master of Urban Design*. Satrio pun sempat berkarier di Australia yaitu dengan menjadi *Junior Urban Designer* di Planning Workshop Australia sampai tahun 2004 sebelum akhirnya kembali ke Indonesia.

Sepulangnya Satrio ke Tanah Air, pada tahun 2004, Satrio membentuk perusahaan pengembang PT. Sacca Prima Axisindo dan menjabat sebagai Direktur Utama sampai tahun 2012. Selepas dari PT. Sacca Prima Axisindo, Satrio sempat menjabat di beberapa perusahaan, yaitu sebagai Direktur Operasional PT RKS (2011- sekarang), Direktur Teknik PT Individwa (2012 – 2014), dan sebagai *Project Leader* PT Wisma Benhill Group (2012- 2014).

Selain itu, Satrio juga aktif menjabat dalam beberapa organisasi, diantaranya yaitu sebagai *Contributor Architect* Peace Australia (2002-2015), Ketua Bidang Properti LPP Jaya (2012-2015), dan sebagai Sekretaris Jenderal IAI Nasional (2012-2015).

Pada tahun 2014, Satrio membentuk sebuah biro Arsitektur bernama Gujo Architect dan menjabat sebagai *Principal* biro tersebut. Hal tersebut merupakan keunikan tersendiri mengingat pengalamannya bekerja di berbagai bidang di luar arsitektur selama satu dekade lebih justru menuntunnya membuka biro arsitektur dan menjadi arsitek yang matang.

Bagi Satrio, salah satu jalan untuk menjadi arsitek yang matang yaitu dengan aktif mengikuti sayembara, dan beberapa ia mendapatkan kemenangan. Kemenangan tersebut tidak terlepas dari perencanaan yang matang dan kemampuannya dalam mengelaborasi paham desain yang dipegang teguh. Satrio selalu mencoba merespon waktu, ruang, dan keberadaan dari bangunan yang ia rancang tersebut.

### Proyek-Proyek Sayembara Satrio Suryo Herlambang

Berikut ini adalah beberapa desain sayembara Satrio Suryo Herlambang.

1. Medical Education & Research Center Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (Juara Pertama - 2010)



**Gambar 3.** Desain MERC FK UI oleh Satrio Suryo Herlambang dan rekan-rekan. (Sumber: *Arsip Dokumen Daftar Proyek Satrio Suryo Herlambang dkk, 2018*)

Sayembara yang dimenangi oleh Satrio bersama rekan-rekannya pada tahun 2010 ini merupakan salah satu contoh proyek yang Satrio kerjakan secara sistematis serta berpegang teguh pada keyakinannya bahwa desain yang Satrio buat harus merespon konteks waktu, ruang, dan keberadaan secara komprehensif.

Dimulai dengan tahap pertama, yaitu penggalian data penggalian data awal. Penggalian data menjadi sakral karena adanya bangunan *existing* yang merupakan cagar budaya, sehingga Satrio dituntut untuk mendesain dengan bijak. Data-data tersebut selanjutnya digunakan sebagai referensi dalam mendesain.

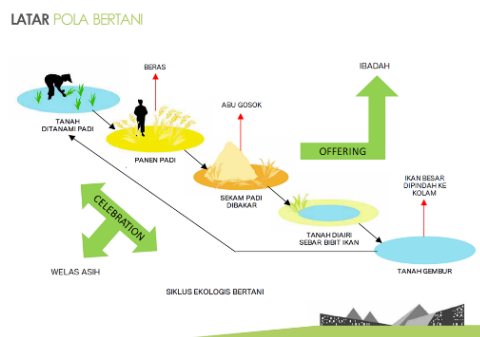
Kemudian data yang telah terkumpul tersebut dielaborasi dalam tahap kedua. Data yang telah terkumpul dikurasi kembali kemudian dirumuskan menjadi rumusan masalah yang hendak diselesaikan. Dari elaborasi tersebut, didapatkan beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi desain bangunan tersebut yaitu, Tapak bertempat di perkotaan dan di berada di belakang bangunan cagar budaya yang mempunyai nilai historis yang tinggi.; Terhadap Rumah Sakit Umum Pusat Nasional Dr. Cipto Mangunkusumo (RSCM) dan pemandangan yang dapat dijadikan orientasi Bangunan.; Dibutuhkan sumber energi pendukung untuk memenuhi kebutuhan listrik bangunan.

Setelah rumusan kebutuhan tersebut didapat, proses desain dilanjutkan ke tahap ketiga, yaitu *brainstorming* ide. Dalam tahap ini Satrio berangkat dengan menggunakan konsep yang menjadi prinsip dasarnya dalam mendesain, yaitu desain harus merespon konteks waktu, ruang, dan keberadaan. Dengan menggunakan konsep tersebut dan memperhatikan rumusan masalah maka mulai bermunculan ide-ide penyelesaian desain. Dari proses *brainstorming* tersebut didapat penjawaban rumusan masalah dengan subkonteks sebagai berikut, yaitu: (1) Respon terhadap aksis,; (2) Respon terhadap sejarah; (3) Respon terhadap kebutuhan kota.

Yang pertama yaitu respon terhadap aksis Satrio terapkan pada konsep bangunan yang menggunakan orientasi terhadap Rumah Sakit

Umum Pusat Nasional Dr. Cipto Mangunkusumo (RSCM) dan orientasi terhadap pemandangan sehingga menciptakan konfigurasi massa bangunan yang seperti terbelah dua. Hal tersebut Satrio manfaatkan sebagai garis tegas pemisah Antara dua buah fungsi yang berbeda pada masing-masing menara yang didesain (Menara Riset dan Menara Pendidikan). Yang kedua yaitu respon terhadap sejarah Satrio terapkan pada penempatan bangunan yang berada di belakang bangunan cagar budaya serta konfigurasi bidang yang seimbang pada kedua menara yang didesain agar bangunan baru selaras dengan bangun cagar budaya tersebut. Dan yang ketiga yaitu respon terhadap kebutuhan kota Satrio terapkan dengan penambahan desain turbin angin pada celah angin yang tercipta akibat bidang aksis yang membelah massa bangunan. Diharapkan dengan adanya turbin angin ini dapat menjadi sumber energy pendukung dan mengurangi konsumsi listrik kota oleh gedung ini.

## 2. West Java Art & Cultural Center (Juara Pertama – 2017)



**Gambar 4.** Ilustrasi konsep West Java Art & Cultural Center (Sumber: Arsip Dokumen Daftar Proyek Satrio Suryo Herlambang dkk, 2018)

Sayembara yang tahun lalu Satrio dan rekan-rekannya menangi ini merupakan sayembara yang diselenggarakan oleh Ikatan Arsitek Indonesia -Jawa Barat yang bekerja sama dengan pemerintah Provinsi Jawa Barat itu sendiri. Untuk memenuhi permintaan desain yang berupa bangunan pusat kebudayaan di Jawa Barat, dilakukan penggalian data mengenai kebudayaan baik Jawa Barat maupun

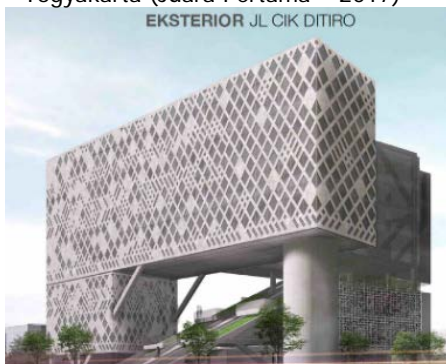
nusantara secara luas, mulai dari kesenian, mata pencaharian, ritual, dan lain-lain. Dari penggalian data tersebut, didapat bahwa masyarakat Jawa Barat secara tradisional erat dengan budaya bertani (agraris).

Dari data tersebut, pada tahap kedua dirumuskanlah tema "Persembahan Bumi" yang menampilkan filosofi rangkaian pengalaman ruang spiritual, gotong-royong persembahan, perayaan, doa, dan pesta sebagai perwujudan budaya agraris masyarakat Jawa Barat.

Kemudian pada tahap selanjutnya dilakukan *brainstorming* ide-ide desain yang dapat merepresentasikan filosofi tersebut diterjemahkan. Dari hasil *brainstorming* tersebut, pada tahap selanjutnya, dipilihlah dalam bentuk massa bangunan menyerupai bentuk sugu tumpeng sebagai cerminan budaya masyarakat yang sarat makna tersebut. Kultur persembahan dan perayaan menggambarkan masyarakat Nusantara yang bersifat agraris ditonjolkan dalam konsep desain dan berhasil mengantarkan Satrio dan rekan-rekannya menuju kemenangan pada sayembara tersebut.

Sayembara ini menunjukkan betapa komprehensifnya pemikiran Satrio dalam melihat sejarah masyarakat setempat, meresponnya sehingga dapat memunculkan ide yang kreatif sekaligus logis dan solutif sehingga dapat diterima oleh para juri.

### 3. Badan Wakaf Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta (Juara Pertama – 2017)



**Gambar 5.** Desain Gedung Badan Wakaf Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta (Sumber: Arsip Dokumen Daftar Proyek Satrio Suryo Herlambang dkk, 2018)

Sayembara yang juga dimenangi oleh Satrio bersama rekan-rekannya ini merupakan sayembara yang diadakan oleh Yayasan Badan Wakaf Universitas Islam Indonesia ini pada Agustus 2017. Untuk memenuhi permintaan desain yang berupa bangunan Badan Wakaf Universitas Islam Indonesia sebagai pengganti dari gedung lamanya, dilakukan penggalian data yang sehubungan nilai-nilai Islam dan kebudayaan Yogyakarta sebagai lokasi tapak.

Mengusung perpaduan dua tema yaitu, budaya dan agama yang dirangkum dalam judul "Culture+Religion Superimpose". Tema tersebut merupakan respon Satrio dan rekan-rekan dalam menjawab keadaan bangunan yang merupakan bangunan religius yang berada di Yogyakarta, sebuah kota yang kaya akan budaya lokalnya. Maka dari itu Satrio Suryo Herlambang dan rekan-rekan mencoba memadukan kedua hal tersebut.

Perpaduan tersebut diterapkan pada salah satunya yaitu penggunaan aksis bangunan dengan dua orientasi, yaitu pertama terhadap Gunung Merapi sebagai simbol penghormatan kebudayaan lokal, kemudian yang kedua yaitu terhadap kiblat yang merupakan orientasi utama dalam agama Islam. Penggunaan aksis tersebut menghasilkan massa bangunan yang terbagi menjadi dua dengan kedua massa bangunan tersebut disesuaikan fungsinya.

Selain itu, Satrio dan rekan-rekan menerapkannya dengan memadukan motif batik lokal dengan bentuk-bentuk geometris yang kuat sebagai perwujudan identitas agama islam, sehingga terbentuklah fasad yang menarik serta sarat dengan makna. Hal ini merupakan contoh lain yang menunjukkan betapa komprehensifnya pemikiran Satrio Suryo Herlambang dalam merespon berbagai kondisi yang ada di sekitar bangunan tersebut.

### Telaah Design Methods Satrio Suryo Herlambang

Dari beberapa proyek tersebut, ditelaah metode desain Satrio Suryo Herlambang. Telaah meliputi pendekatan desain, tahap-tahap desain,

dan strategi desain. Telaah ini diharapkan dapat mengupas metode desain Satrio Suryo Herlambang yang dikenal banyak memenangi sayembara.

Dari semua proyek yang diteliti, Satrio Suryo Herlambang memilih pendekatan *glass box* dalam perancangan arsitekturnya. Semua proyek dijalankan melalui jalan pikir rasional dan sistematis, dengan memperhatikan permasalahan perancangan. Hal tersebut terlihat dari betapa Satrio berpegang teguh pada prinsip desainnya yang harus merespon ruang, waktu, dan keberadaan bangunan.

Tahap-tahap desain dari proyek-proyek Satrio Suryo Herlambang pada setiap proses pengerjaan sayembaranya kurang lebih sama, yaitu dimulai dengan penggalian data dari berbagai aspek yang berhubungan dengan bangunan yang akan didesain. Kemudian dilanjutkan pada tahap kedua, yaitu elaborasi data. Pada tahap ini data yang telah dikumpulkan dikurasi dan diolah menjadi rumusan masalah perancangan. Saat berada di tahap kedua ini, Satrio tidak menutup dirinya untuk kembali menggali data tambahan untuk mendukung perumusan masalah. Bagi Satrio, data merupakan aspek penting dan menjadi titik acuan merancang. Setelah tahap elaborasi data ini sudah selesai dilanjutkan dengan tahap *brainstorming* ide dan dituangkan ke rancangan.

Dari proyek-proyek yang dikaji, Satrio Suryo Herlambang menggunakan strategis siklik. Hal tersebut terlihat dari cara Satrio menganalisis permasalahan dan mengelaborasi berbagai aspek sehingga dapat merespon ruang, waktu, dan keberadaan bangunan secara komprehensif. Untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan strategi desain yang tidak membatasi perancang untuk kembali pada tahap tertentu demi mendapatkan solusi secara keseluruhan melalui strategi *open ended*.

Adapun tantangan Satrio dalam menggunakan strategi ini yaitu kemungkinan terjebak dalam lingkaran tahap desain yang tidak berkesudahan, atau lebih dikenal dengan 'vicious circle' (Jones, 1970, p. 76). Hal tersebut Satrio atasi dengan disiplin terhadap jadwal rencana kerja proyek tersebut.

## Kesimpulan

Secara umum, Satrio Suryo Herlambang menggunakan cara berpikir *glass box* dalam menentukan desain rancangannya. Hal ini terlihat dari langkah desain Satrio yang sistematis, dimulai dari penggalian data awal, elaborasi data dan brainstorming untuk merespon tiga aspek utama (ruang, waktu, keberadaan), sampai menghasilkan desain final. Keberjalanan tahapan desain dilakukan dengan sistematis dan rasional.

Kemudian strategi desain yang digunakan oleh Satrio Suryo Herlambang umumnya strategi siklik. Satrio mengatakan bahwa ia menganut strategi desain *open-ended*, tidak membatasi perancang untuk kembali pada tahap tertentu demi mendapatkan solusi keseluruhan.

Strategi tersebut memang membutuhkan proses yang cukup panjang, namun Satrio Suryo Herlambang sendiri justru menikmati dan menghargai proses itu sendiri. Proses itulah yang berhasil mengantarkan Satrio menjadi seorang arsitek yang matang. Seperti apa yang ia sampaikan, "We have to love the process."

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis tujukan kepada Satrio Suryo Herlambang yang telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- [http://adhipati.net/pages/profil\\_alumni/35/satrio-suryo-herlambang](http://adhipati.net/pages/profil_alumni/35/satrio-suryo-herlambang) (diakses pada tanggal 24 Februari 2018)
- Arsip Dokumen Daftar Proyek Satrio Suryo Herlambang dkk, 2017.
- Christopher, J. J. (1970). *Design Methods : Seeds of Human Futures*. California : John Wiley & Sons.
- de Souza van der Linden, Júlio C., de Lacerda, André P., dan de Aguiar, João P. O. (2011). *The evolution of design methods*. Conference: 9th International Conference of the European Academy of Design. Portugal.
- [http://www.publicwriting.net/2.2/theory\\_of\\_designing.html](http://www.publicwriting.net/2.2/theory_of_designing.html) (diakses pada tanggal 23 Oktober 2018)
- Zarkasih, S., Irsyad, N.S., Yodiatama, F., dan Ekomadyo, A.S. (2017). *Metode Desain Plaxis Asia Sebagai Perusahaan Rintisan Arsitektur*. Prosiding Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia. Universitas Malikussaleh Lhoksemauwe, Oktober 2017. <http://temuilmiah.iplbi.or.id/wp-content/uploads/2017/12/IPLBI-2017-I-167-172-Metode-Desain-Plaxis-Asia-sebagai-Perusahaan-Rintisan-Arsitektur.pdf>.