

Good Stories, Big Ideas

Kasus: Firma Arsitektur Gensler, Amerika Serikat

Davin Gery Lineker¹, Keshia Simatupang¹, Faradillah Hillman¹, Ahmad Aufa Adyancha¹, Agus S. Ekomadyo²

¹ Mahasiswa Program Sarjana Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung.

² Dosen Program Sarjana Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung.
Korespondensi : davinsikot@gmail.com

Abstrak

Gensler adalah sebuah firma arsitektur yang berpusat di kota San Francisco, negara bagian California, Amerika Serikat. Memiliki ekspektasi yang tinggi sebagai firma arsitektur besar, karya-karyanya —yang sangat beragam— sering menjadi sorotan dalam dunia arsitektur. Melihat beberapa sampel yang diambil secara acak namun dianggap representatif, penulis ingin mengetahui benang merah dari semua variasi rancangan yang sudah dilaksanakan oleh Gensler. Dengan metode *Problem and Solution* dari *How Designers Think* oleh Bryan Lawson dan wawancara dengan salah satu *Senior Designer/Associate* Gensler, kami melakukan analisis mengenai sifat perancangan oleh Gensler dan apa yang menjadi benang merah dari setiap karya-karya dari variasi rancangan Gensler. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan benang merah dari perancangan Gensler bukanlah suatu hal yang bersifat arsitektural.

Kata-kunci : *client-based, design-oriented, Gensler, How Designers Think, Lawson*

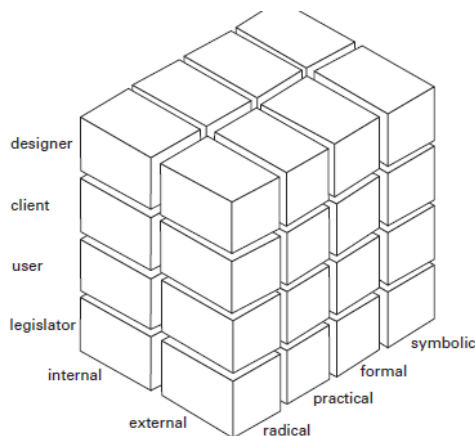
Pendahuluan

Gensler merupakan firma arsitektur yang ditemukan pada tahun 1965 oleh Arthur dan Drue Gensler bersama James Follett. Firma ini pada awalnya memiliki sebuah fokus yaitu pada desain interior untuk perusahaan yang kemudian berkembang menjadi arsitektur, desain interior, *brand design, sustainable design*, dan perancangan kota. Gensler merupakan salah satu firma arsitektur terbesar di dunia (Menurut Ikenson, 2013, Gensler memiliki 43 kantor yang tersebar di 14 negara dengan lebih dari 3.500 pegawai). Profil klien Gensler beragam, dari perusahaan kecil hingga perusahaan multinasional besar. Dengan 2.295 klien di seluruh sektor di dunia, membuat Gensler menjadi sebuah perusahaan yang *profit-oriented*.

Dengan jaringan klien yang sangat besar, Gensler menggunakan pendekatan *business-based design* sebagai landasan dalam mendesain proyek-proyek kliennya. Tetapi, Gensler juga menambahkan *twist* yang memberikan nilai tambah ke dalam rancangan. Hal ini membuat hasil-hasil rancangan Gensler sangat beragam.

Beragamnya hasil rancangan desain Gensler menimbulkan pertanyaan: Apakah ada benang merah dari segala desain Gensler? Pertanyaan tersebut menimbulkan satu pertanyaan lagi: Jika ada, apa benang merahnya? Untuk mengetahui benang merahnya, penulis menganalisis hasil rancangan dari beberapa variasi karya Gensler yang representatif menggunakan metode milik Bryan Lawson di dalam bukunya, *How Designers Think*.

Metode: *How Designers Think*, Lawson.



Gambar 1. Model permasalahan desain (Lawson, 1980).

How Designers Think adalah buku yang mencoba merasionalisasikan proses berpikir dalam menyelesaikan sebuah masalah oleh para pelaku desain dalam membuat sebuah rancangan. Pada dasarnya, Lawson melihat sebuah masalah dari tiga sisi yaitu sisi generator permasalahan desain (aksis vertikal), jenis pembatas (aksis horizontal), dan domain.

Menurut Lawson, 1980, generator permasalahan desain terdiri atas:

1. Klien: sosok atau posisi yang memberikan tantangan desain. Banyak dalam situasi komersial klien adalah seorang profesional, sebuah komite atau seorang klien individual;
2. Pengguna: pihak yang pada kenyataan menggunakan desain yang dibangun. Banyak desain masa kini yang diberikan klien yang bukan pengguna desain. Arsitek mendesain sebuah ruang tanpa mengetahui banyak tentang pengguna ruang tersebut;
3. Desainer: pihak yang diharapkan untuk memecahkan masalah dan membawa isu dan konserannya kedalam proses. Berbeda dengan seniman, desainer memiliki lebih banyak batasan. Permintaan atau batasan

dari desainer bersifat fleksibel dan opsional;

4. Legislator: pihak yang membuat batasan dimana didalamnya seorang desainer harus bekerja. Permintaan atau batasan dari legislator bersifat wajib dan kaku.

Selain generator permasalahan desain, Lawson menyebutkan beberapa jenis pembatas:

1. Pembatas radikal adalah batasan yang berkaitan dengan tujuan utama dari sebuah objek atau sistem yang didesain;
2. Pembatas praktikal adalah aspek- aspek dari masalah desain keseluruhan yang berkaitan dengan proses produksi, membuat, dan membangun desain;
3. Pembatas formal yang berkaitan dengan organisasi visual dari obyek atau desain. Hal ini termasuk proporsi, bentuk, warna, dan tekstur;
4. Pembatas simbolik berkaitan dengan sifat-sifat simbolik dalam desain, bersifat kontekstual.

Selain itu, Lawson juga menyebutkan dua domain atau asal permasalahan desain: domain internal dan eksternal. Tujuan dari adanya pembatas-pembatas permasalahan desain diatas adalah untuk memastikan sebuah sistem atau objek yang sudah didesain memperlihatkan fungsi yang seharusnya dimiliki sesuai dengan target (Lawson, 1980).

Metode dari Lawson dapat digunakan untuk mengurai karya-karya yang variatif karena metode ini memiliki banyak pembatas yang menyebabkan hasil desain dapat disaring menjadi masalah-masalah desain yang lebih kecil sehingga lebih mudah dipahami. Metode ini juga dapat mencari pemikiran-pemikiran awal pelaku desain tentang penyelesaian masalah dari para generator masalah. Meskipun *How Designer Think* memiliki tiga sisi model permasalahan desain, analisis yang dilakukan pada Gensler hanya memakai dua pembatas:

generator permasalahan desain dan jenis pembatas desain.

Selain metode Lawson, data tambahan didapat dari hasil wawancara dengan Bapak Sonny Putro, *Senior Designer/Associate* Gensler. Dari wawancara tersebut, didapatkan cerita-cerita dibalik proses kerja proyek-proyek Gensler. Menurut Putro, proyek-proyek Gensler harus dilakukan dengan tepat sehingga dapat menjawab permasalahan yang diajukan klien dan tantangan-tantangan yang datang dari legislator.

Metode Lawson dan hasil wawancara menjadi sebuah alat menganalisis sampel proyek-proyek oleh Gensler yang di ambil secara acak-namun-representatif. Agar lebih terurai, ditambahkan metode masalah-solusi dari tiap-tiap jenis pembatas desain sebagai pengurai untuk menemukan benang merah dari setiap hasil desain Gensler.

Sampel Proyek Gensler

Sampel 1: NVIDIA HQ



Gambar 2. NVIDIA Headquarters yang terletak di Santa Clara (Sumber: <http://forum.idws.id>)

NVIDIA adalah perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur prosesor grafik untuk komputasi, elektronik, dan berbagai gawai lainnya. Karena NVIDIA bekerja dibidang prosesor grafik, NVIDIA — sebagai generator permasalahan desain: klien — ingin NVIDIA HQ menunjukkan identitasnya sebagai produsen prosesor grafik terbesar di dunia. Oleh karena itu, bentuk bangunannya di bentuk dari bentuk poligon yang disusun oleh segitiga yang

merupakan bentuk poligon dasar dari grafis 3D — penyelesaian desain dilihat dari pembatas simbolik.

NVIDIA juga menyampaikan keinginan-keinginan tambahan dalam mewujudkan HQ yang sangat memunculkan ciri NVIDIA sangat menjunjung tinggi kolaborasi; *out of the box*; yang dijawab oleh Gensler dengan membuat *courtyard* besar sebagai pusat kegiatan sosial para pekerja; memberikan teknologi grafis yang belum ada di pasaran—penyelesaian desain dari sudut pandang pembatas radikal.

Selain dari permintaan NVIDIA sebagai klien, Gensler juga memberikan hasil desain yang menunjang kegiatan yang akan dilakukan di dalam NVIDIA HQ. Desain tersebut antara lain: menggunakan pencahayaan dari *skylight* dan adanya platform besar untuk sirkulasi vertikal menggantikan tangga. Kedua hal ini menunjang hal yang vital terjadi di sebuah kantor: kenyamanan pekerja dan sirkulasi yang efektif.

Sampel 2: Terminal 2 San Fransisco International Airport



Gambar 3. Terminal 2 San Fransisco Int'l Airport (Sumber : <http://inhabitat.com>)

Terminal 2 San Fransisco International Airport (SFO T2) adalah terminal pertama di Amerika Serikat yang mendapatkan sertifikat Gold LEED (*Leadership in Energy and Environmental Design*). SFO T2 mendapatkan LEED dengan membawa desain yang ramah lingkungan dan berkelanjutan. Hasil desain yang ramah lingkungan ini berangkat dari keinginan kota San Francisco — sebagai generator permasalahan — agar SFO T2 memiliki desain yang

sustainable dan mendapatkan penghargaan Silver LEED.

Keinginan pemerintah San Francisco membuat Gensler menghasilkan desain yang ramah lingkungan yang bisa dilihat sebagai solusi pembatas radikal. *Hydration Station*-nya membuat penggunaan botol plastik di SFO T2 berkurang. Penggunaan *skylight* mengurangi penggunaan listrik pada siang hari. Penggunaan sistem *paperless ticketing* sangat mengurangi penggunaan kertas, sistem SFO AirTrain membuat pengunjung maupun pekerja dapat keluar-masuk kota secara mudah, dan masih banyak lagi desain-desain yang sangat mengurangi penggunaan energi dan sampah.

Sebagai wujud totalitas mewujudkan desain yang ramah lingkungan, beberapa bahan bangunan yang dipakai adalah bahan daur ulang—sebuah solusi pembatas praktikal. Pada akhirnya, usaha ini membuahkan hasil yang melampaui keinginan awalnya yang menginginkan sertifikat Silver, dengan mendapatkan sertifikat Gold LEED.



Gambar 4. *Hydration Station* di SFO T2 yang mengurangi penggunaan botol plastik (Sumber: <https://www.flaysfo.com/>)

Selain menginginkan agar SFO T2 mendapatkan penghargaan Silver LEED, Kota San Francisco memunculkan permasalahan berupa impian SFO T2 menjadi terminal yang *stylish* dan fokus kepada pelayanan terhadap pengguna. Hal ini dijawab oleh Gensler dengan adanya ruang yoga, *restroom* yang besar dilengkapi dengan

ruang ganti pakaian yang privat, restoran dan *retailer*. Selain itu, setelah pemeriksaan, ada ruang transisi yang didesain untuk membuat pengguna tidak terasa terburu-buru dan masih bisa mengecek barang bawaan. Ruang ini juga dihiasi oleh instalasi pada langit-langit yang membuat ruang ini enak di pandang mata. Gensler memadukan solusi permasalahan pembatas radikal dan formal dalam satu sirkulasi yang mengalir.

Selain itu, Gensler juga menyarankan kepada kota San Francisco agar terminal ini memiliki museum seni untuk menunjukkan ciri kota San Francisco. Akhirnya, museum ini diwujudkan dengan menyimpan karya-karya seniman San Francisco.

Sampel 3: Westin Denver International Airport

Proyek ini sebenarnya adalah proyek Santiago Calatrava, namun Calatrava di pecat dari proyek ini karena melebihi anggaran. Akhirnya, Gensler sebagai *Architect of Record* melanjutkannya dengan anggaran yang minim.

Konsep dari proyek ini adalah meningkatkan kesadaran pengunjung akan ruang, yaitu Westin ini sendiri. Proyek ini banyak menggunakan material baja dan kaca sebagai cerminan kota Denver—solusi permasalahan pembatas simbolik. Bentuk Westin yang meliuk mengedepankan konsep bentuk yang dinamis dan mengalir. Konstruksi baja-dan-kaca-nya menonjolkan pemandangan pegunungan Rocky dan struktur tenda terminal Jeppesen.



Gambar 6. Hotel Westin di Denver International Airport dan tenda-tenda terminal Jeppesen (Sumber: <http://id.pinterest.com>)

Untuk menyambut pengguna, Gensler membuat sebuah naungan kaca yang melengkung dengan konstruksi baja. Bentuk yang melengkung ini adalah respon dari bentuk tenda terminal Jeppesen yang sangat ikonik. Bentuk seperti ini diharapkan meningkatkan kesadaran akan ruang para pengguna. Agar pengguna makin merasakan ruang yang tercipta, *grid* yang dibentuk oleh konstruksi baja-kaca pada naungan ini diteruskan hingga ke *lobby* hotel.

Gensler juga menyediakan sebuah plaza yang dilengkapi fasilitas *foodcourt*, dapat memuat pertandingan basket 3-on-3, festival dan pesta serta dikelilingi oleh arsitektur yang indah sambil melihat pesawat lepas landas. Konsep plaza ini *open-air*, yang mana dijadikan tempat interaksi utama dari proyek ini. Plaza ini terbuka untuk umum sehingga masyarakat Denver dan pengunjung bisa bersama-sama berkumpul di suatu tempat yang sama.

Bagian transit, Westin, dan plaza terintegrasi secara vertikal maupun horizontal, menciptakan pengalaman koheren dengan terminal Jeppesen. Dengan semua hal terintegrasi, navigasi pengguna dimudahkan dan batas segala sesuatu menjadi hal yang bias karena penumpang pesawat bisa merasakan menjadi penumpang hotel setelah melewati bagian transit, demikian sebaliknya. Perasaan pengguna "dipermainkan" dengan mengatur *flow* perbedaan antara plaza, transit, dan hotel. Sebuah penyelesaian desain yang luar biasa jika dilihat dari pembatas radikal.

Analisis dan Kesimpulan

Ketiga sampel menunjukkan bahwa Gensler, **dilihat dari segi pembatas-pembatas permasalahan, menghasilkan desain yang selalu menjawab masalah dari generator desain.** Desain antara satu proyek dengan proyek lain berbeda, baik dari segi bentuk, material, dan konstruksinya, tergantung dari permintaan klien, keadaan saat proses membangun, dan tantangan dari legislator. Dari semua sampel acak proyek-proyek Gensler, tidak ditemukan pemecahan desain yang sama, melainkan ditemukan kesamaan dalam proses desainnya, yaitu mengolah keinginan klien, menambahkan ide pribadi, dan mengarahkan

klien agar didapat suatu hasil yang diinginkan bersama.

Hal-hal diatas menimbulkan satu pertanyaan yaitu tentang benang merah dari desain-desain Gensler. Untuk mengetahuinya, diperlukan untuk mengetahui sifat desain terlebih dahulu. Sifat desain akan menunjukkan kecondongan Gensler dalam melakukan proses desain.

Sifat desain dapat ditemukan ketika sedang menganalisis sampel acak proyek Gensler. Dengan metode *problem-solution*, ditemukan bagaimana cara Gensler menjawab masalah dari generator desain dengan dibatasi pembatas-pembatas desain. Contohnya: bentuk akhir NVIDIA HQ berupa kumpulan segitiga-segitiga menjawab keinginan NVIDIA, yaitu ingin HQ-nya menonjolkan sesuatu yang dia kerjakan yaitu produsen prosesor grafik dunia. Contoh lain: Pembuatan desain yang sangat *sustainable* sehingga SFO T2 mendapat sertifikasi Silver LEED. Kesimpulannya, Gensler **tidak memiliki ciri khas arsitektural pada seluruh hasil desain** dari proyek-proyek yang dikerjakannya. Dengan kata lain, Gensler **tidak memiliki satu gaya atau langgam yang harus dimunculkan di setiap proyeknya.**

Dari hasil analisis menggunakan buku *How Designers Think*, disimpulkan Gensler menonjolkan sifat *client-based design*. Sifat ini menonjol akibat Gensler selalu menjawab permasalahan desain yang di buat oleh generator desain yang paling menonjol — yaitu klien — dan di batasi oleh pembatas-pembatas desain.

Setelah mengetahui sifat Gensler dalam mendesain, dilakukan analisis benang merah. Benang merah dapat dilihat dari apa yang menjadi kesamaan dalam desain-desain proyek Gensler. Setelah dianalisis ditambah hasil wawancara oleh Sonny Putro, **benang merah dari semua proyek Gensler adalah cerita mengenai latar belakang dibalik pembuatan proyek-proyeknya.** Kesimpulan tersebut didapat dari sifatnya yang *client-based design* dan selalu ada cerita menarik tentang bagaimana cara Gensler dalam menyelesaikan sebuah proyek.

Gensler selalu memiliki cerita yang menarik dibalik semua proyeknya, dan itulah yang memiliki nilai jual karena menunjukkan kemahiran Gensler dalam menyelesaikan masalah desain dengan cara yang apik. Contohnya: pada proyek Westin, peristiwa Calatrava yang dipecat karena *over budget* dan keberhasilan Gensler untuk melanjutkannya sangat menarik untuk dicermati. Demikian juga dengan proyek SFO T2, dimana terminal ini diharapkan mendapat sertifikasi Silver LEED, malah menggapai sertifikasi Gold yang notabene lebih tinggi.

Dengan sifatnya yg *client-based*, cerita-cerita Gensler dapat memberikan kepuasan untuk para klien, calon klien, dan pembaca agar tertarik dengan Gensler, karena Gensler terlihat dapat menjawab semua permasalahan yang di minta klien. Penulis menilai bahwa hal ini sangat memiliki peluang untuk menjaring klien, karena cerita yang baik menunjukkan berbagai ide hebat yang menopangnya. *Good stories, big ideas*.

Daftar Pustaka

Hasil Analisis Gensler Kelompok 2 AR2211 2017.

Lawson, B. (1990). *How Designers Think: The Design Process Demystified Second Edition*. Oxford: Butterworth Architecture.

http://www.architectureweek.com/2000/0607/news_5-1.html. Diakses pada tanggal 7 Mei 2016 pukul 17:27.

<https://www.gensler.com/projects/jfk-international-airport-jetblue-t5-brand-design>. Diakses pada tanggal 7 Mei 2016 pukul 20.15.

<https://www.gensler.com/projects/nvidia>. Diakses pada tanggal 7 Mei 2016 pukul 19:00.

<https://www.gensler.com/projects/san-francisco-international-airport-terminal-2>. Diakses pada tanggal 7 Mei 2016 pukul 20:11.

<https://www.gensler.com/projects/westin-denver-international-airport>. Diakses pada tanggal 7 Mei 2016 pukul 22.00.

<http://www.johnnyjet.com/sfos-new-terminal-2/>.

Diakses pada tanggal 7 Mei 2016 pukul 20:10.

<http://www.metropolismag.com/architecture/genslers-secret-sauce/>. Diakses pada tanggal 7 Mei 2016 pukul 17:10.