

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering menjumpai simbol dan tanda yang memberikan sejumlah informasi didalam lingkungan kita. Tanda informasi ini disebut sebagai *sign system*. *Sign System* dapat kita temukan disetiap lokasi yang kita sering kunjungi seperti di jalan raya, perkantoran, rumah sakit, tempat wisata, stasiun, bandara, *mall* dan lain-lain. *Sign system* atau sistem penanda menurut Phil Baines dan Catherine Dixon (2008:17) merupakan kumpulan dari tanda-tanda individual yang telah didesain untuk mengidentifikasi atau mengarahkan. Tanda – tanda yang dipakai dalam sebuah *sign system* ini pada umumnya mengungkapkan makna aturan-aturan yang merupakan standar internasional, sehingga akan mudah untuk dipahami oleh semua orang dari segala kalangan.

Kegunaan *sign system* dalam kehidupan kita sehari-hari ialah untuk memudahkan seseorang yang datang atau berkunjung ke suatu tempat dalam menemukan lokasi yang ingin ditujunya dengan cepat dan tepat, terutama tempat umum yang ramai akan pengunjung. Dengan adanya *sign system* pengunjung dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan sendiri tanpa harus bertanya kepada orang lain atau petugas yang berkaitan dengan lokasi tersebut. Selain itu *sign system* juga dapat berfungsi sebagai identitas suatu tempat, seperti nama toko atau nama suatu lokasi. Oleh karena itu, *sign system* perlu dirancang sebaik mungkin agar dapat memberikan informasi secara komunikatif, efektif dan inovatif namun tetap memiliki nilai estetik yang tinggi agar dapat menarik perhatian pembaca, dengan *sign system* pengunjung dari suatu lokasi dapat menjadi terarah, mandiri, dan teratur.

Rumah sakit merupakan salah satu lokasi publik yang sangat memerlukan *sign system*. Rumah sakit merupakan tempat dimana orang-orang datang untuk berobat atau mengunjungi kerabat/keluarga yang sedang sakit. Luas dan besarnya rumah sakit menjadikan *sign system* sangat dibutuhkan untuk memberikan infor-

masi kepada pengunjung. Seperti informasi dimana tempat pembelian obat, pendaftaran/administrasi, ruang inap, ruang operasi, ruang bersalin, ruang bayi dan sebagainya. Semua aktivitas yang ada di rumah sakit ini sangat memerlukan *sign system* agar pengunjung dapat terarah dan percaya diri dalam mengakses lokasi yang ada pada rumah sakit tersebut.

Salah satu rumah sakit yang cukup terkenal di kawasan Jakarta ialah Rumah Sakit Anak dan Bunda Harapan Kita (RSAB Harapan Kita). Rumah Sakit Anak dan Bunda Harapan Kita pada awal berdirinya memiliki nama Rumah Sakit Anak dan Bersalin Harapan Kita. RS Anak dan Bunda Harapan Kita diresmikan Bapak Soeharto selaku Presiden Republik Indonesia pada tanggal 22 Desember 1979, bertepatan dengan Hari Ibu Nasional. Pada saat itu juga dilakukan penyerahan kepemilikan RS Anak dan Bunda Harapan Kita dari ketua Yayasan Harapan Kita kepada pemerintah Republik Indonesia melalui Presiden Republik Indonesia baik tanah maupun bangunannya untuk seterusnya akan dimiliki Bangsa dan Negara Indonesia.

Saat ini *sign system* yang ada di “RSAB Harapan Kita” masih sangat kurang dalam memberikan informasi dikarenakan *sign system* yang sudah tidak diperhatikan lagi oleh pihak rumah sakit. Dari segi kualitas ditemukan beberapa *sign system* yang sudah rusak, dan juga bahan materialnya yang kurang mendukung. Selain itu ada sebagian informasi yang keterbacaannya masih kurang jelas akibat banyak hurufnya yang sudah hilang karena sudah lamanya *sign system* itu dibuat, kurangnya *sign system* yang ada, dan penempatan *sign system* yang kurang tepat, sehingga pengunjung tidak dapat membaca informasi yang ada di “RSAB Harapan Kita” dengan baik. *Sign system* yang ada saat ini juga belum memiliki keselarasan warna serta belum menggunakan identitas rumah sakit untuk menguatkan citra rumah sakit itu sendiri.

Melihat kondisi yang ada dan membandingkannya dengan teori desain, maka penulis mendapat kesempatan untuk merancang kembali *sign system* di “RSAB Harapan Kita” dengan lebih baik untuk membantu para pengunjung yang berada di lingkungan rumah sakit dalam memperoleh kebutuhan akan informasi maupun petunjuk arah suatu tempat, dan penempatan *sign system* yang tepat. Perancangan ulang *sign system* ini juga berguna untuk meningkatkan kualitas pe-

layanan di “RSAB Harapan Kita”, sehingga citra “RSAB Harapan Kita” ini semakin meningkat, dan masyarakat yang ingin berkunjung diharapkan tidak kesulitan untuk menemukan tempat yang dituju dengan adanya pembaharuan *sign system* sebagai media informasi *visual*.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Apakah pengunjung mengerti tujuan dari penggunaan *sign system* di “RSAB Harapan Kita” ?
2. Apakah penempatan *sign system* di “RSAB Harapan Kita” telah memberikan informasi yang jelas kepada pengunjung ?
3. Apakah perlu dilakukan pemabaharuan desain *sign system* untuk memaksimalkan media informasi di “RSAB Harapan Kita” ?

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas maka dibutuhkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang *sign system* “RSAB Harapan Kita” guna memberikan informasi kepada pengunjung dengan desain yang menggunakan identitas “RSAB HARapan Kita”?

1.3 Ruang Lingkup

Pengerjaan Tugas Akhir ini akan berlangsung dari bulan Februari sampai Juni 2015 memfokuskan perancangan ulang *sign system* sebagai media komunikasi visual yang mampu memberikan sejumlah informasi dan penunjuk arah kepada para pengunjung di “RSAB Harapan Kita”. Untuk mencapai hal tersebut, perancangan ini akan dilakukan dengan membuat *sign system* dengan baik, serta menambahkan identitas “RSAB Harapan Kita” pada desain *sign system* yang akan dibuat.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang kembali *sign system* di “RSAB Harapan Kita” guna memberikan informasi yang jelas kepada

pengunjung.

1.5 Metode Pengumpulan Data & Analisis

Cara pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah:

1. Studi Pustaka

Ismulyana dalam buku Metode Penelitian Survei menyatakan bahwa Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan sumber informasi yang terdapat dipergustakaan dan sumber-sumber lain (2012: 77). Studi Pustaka yang dilakukan penulis yaitu dengan mengumpulkan data-data teori yang digunakan sebagai dasar pemikiran dalam merumuskan karya dan sumber yang dipertanggungjawabkan dalam pembuatan laporan Tugas Akhir. Studi pustaka ini dilakukan dengan mempelajari berbagai buku, jurnal, makalah, skripsi, *website*, dan lain-lain.

2. Observasi

Menurut Tjeptjep Rohendi dalam buku berjudul “Metodologi Penelitian Seni”. Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan, atau situasi secara tajam terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara (2011: 182). Observasi yang dilakukan penulis dalam penelitian ini berupa pengamatan langsung ke “RSAB Harapan Kita” untuk mendapatkan informasi mengenai tentang *sign system* yang terdapat di lokasi tersebut.

3. Kuesioner

Dalam buku Metode Penelitian Survei, Tukiran (2012: 182) menyatakan bahwa metode pengumpulan data secara kuesioner merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperoleh data yang relevan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada responden terkait. Penulis sendiri akan menggunakan metode kuesioner tertulis kepada para pengunjung rumah sakit untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam perancangan ulang *sign system* di “RSAB Harapan Kita”.

4. Wawancara

Tjeptjep Rohendi (2011: 208) mengatakan bahwa wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang

oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian itu. Wawancara yang dilakukan dengan bertanya jawab bertatap muka secara langsung kepada Bpk. Wawan selaku pengelola urusan pembangunan di “RSAB Harapan Kita”.

1.6 Analisis Matriks Perbandingan

(Metode Penelitian Visual: 50) analisis *matriks* adalah juxtaposition atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Obyek visual apabila dijajarkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya, sehingga dapat memunculkan gradasi misalnya membandingkan poster akan terlihat berbeda gaya gambar genrenya. Berikut ini ialah gambar *matriks* perbandingan:

Merek (brand)			
	1	2	3
	KINDER JOY	GOLDEN GINGER	DOUBLE MINT
Layout	simetri	simetri	simetri
Focal Point	merek	merek dan foto produk	merek
Hirarki	merek ilustrasi info produk	merek foto produk info produk	merek elemen grafis info produk
Tipografi	custom font sans serif bold	custom font sans serif extra bold	custom font sans serif bold
Foto/ Ilustrasi	ilustrasi elemen grafis	foto produk	ilustrasi elemen grafis
Warna	putih & oranye dominan	kuning dominan	hijau dominan

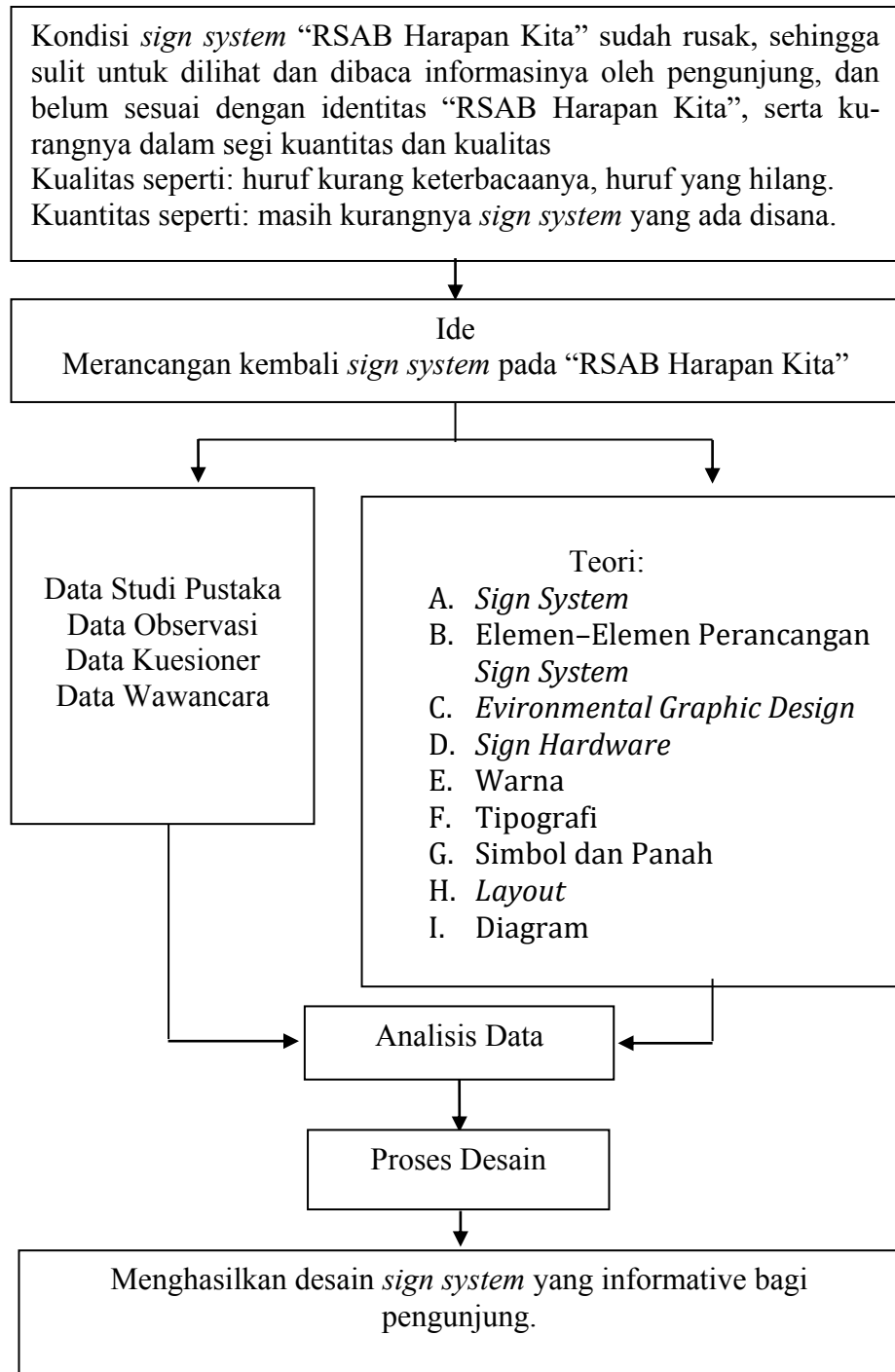
Gambar 1.1 Contoh *Matriks*

(Sumber: Didit, Metode Penelitian Visual)

Penggunaan analisis matriks akan digunakan untuk membandingkan objek penelitian dengan pesaingnya. Data-data yang dibandingkan antara lain media promosi yang telah digunakan, ciri khas desain produk, harga produk, dan hal lain yang menyangkut objek penelitian.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan matriks perbandingan terhadap dua *sign system* rumah sakit yang sejenis dengan perancangan tugas akhir ini yakni rumah sakit “Melinda *Hospital*” di Bandung dan “RS Ibu dan Anak Limijati” yang berlokasi di Bandung.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Skema Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1.8 Pembabakan

Untuk memudahkan dalam memahami hasil penelitian, maka penulisan dibagi dalam pembabakan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup masalah, tujuan pendidikan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan yang menguraikan isi masing–masing bab.

2. BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini berisi tentang teori–teori yang menjadi landasan dalam menganalisis data dan merancang *visual*.

3. BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisi tentang data hasil *survey* (berupa kuesioner) serta wawancara yang telah dilakukan dan diproses sebagai landasan dalam menganalisis permasalahan.

4. BAB IV Konsep & Hasil Perancangan

Bab ini menjelaskan langkah–langkah dan strategi *visual* yang digunakan dalam penyelesaian masalah melalui konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep *visual*, dan perancangan media sebagai landasan dalam menghasilkan perancangan *visual*.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang masukan dan saran bagi penulis mengenai laporan tugas akhir dari para penguji setelah dilaksanakannya sidang tugas akhir.