

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kebutuhan untuk rumah sakit semakin meningkat, hal ini disebabkan oleh berbagai penyakit yang sudah mulai berkembang seiring perkembangan zaman. Orang tua maupun anak-anak mengalami hal yang sama. Untuk mencegah penyakit sedari dini biasanya para orang tua melakukan imunisasi pada anak-anak mereka semenjak bayi. Meningkatnya kebutuhan imunisasi dan pengobatan untuk anak-anak, meningkat pula kebutuhan untuk rumah sakit khusus ibu dan anak. Seperti yang kita ketahui sebuah rumah sakit baik rumah sakit khusus ataupun umum memiliki banyak ruangan di dalamnya, sehingga dibutuhkan beberapa *signage* untuk membantu pengunjung mencari ruangan. Selain itu, pada rumah sakit khusus memiliki tema tersendiri seperti rumah sakit khusus anak biasanya memiliki tema yang lebih ceria yang bertujuan untuk membuat anak-anak tidak takut untuk datang ke rumah sakit. Banyaknya kasus anak-anak takut untuk datang ke rumah sakit seringkali menyulitkan bagi para orang tua, terutama orang tua yang masih belum berpengalaman, padahal kebanyakan mereka datang untuk melakukan vaksin yang berguna bagi tubuh mereka.

Menurut ikatan resmi para desainer grafis lingkungan *Society of Experiential Graphic Design* (SEGD), EGD merupakan desain yang melingkupi berbagai macam disiplin ilmu, yaitu desain grafis, arsitektural, lansekap interior, dan desain industri, keseluruhannya memberikan perhatian kepada aspek visual *wayfinding*, mengomunikasikan identitas dan informasi, serta membentuk ide dasar suatu tempat. Untuk mengomunikasi identitas dan informasi rumah dibutuhkan *signage* dan infografis, Infografis lebih menitikberatkan pada tampilan data atau fakta yang dipadukan dengan visual yang estetik, sehingga memenuhi unsur warna, bentuk, komposisi, irama dan kesatuan, serta mengacu pada bentuk penginformasian melalui gambar (Adhi, 2013: 8). Informasi yang diberikan harus berkaitan dengan informasi

rumah sakit, seperti denah rumah sakit, alur pendaftaran rumah sakit, dan informasi mengenai kesehatan pada anak.

Signage merupakan sistem tanda hasil komunikasi simbol dan teks pada daerah dengan mobilitas tinggi, tanpa tergantung bahasa verbal yang terbatas (Whitbread, 2009:104). Bila dikaitkan dengan konteks sebuah bangunan, (Rubenstein, 1996:41) mendefinisikan bahwa *signage* merupakan sistem tanda bagian dari bidang komunikasi visual yang berfungsi sebagai sarana informasi dan komunikasi secara arsitektural. Dengan demikian, sangat dibutuhkan sebuah informasi dari sebuah *signage* untuk membantu pengunjung rumah sakit untuk mengetahui tata letak ruangan yang mereka cari tanpa harus repot-repot mencari petugas rumah sakit untuk bertanya. Selain untuk pengunjung *signage* juga dapat membantu petugas rumah sakit, terutama bagi mereka yang baru bekerja di sana, sehingga dapat membantu mereka bekerja lebih efektif.

Fenomena di atas merupakan masalah dari salah satu rumah sakit ibu dan anak, yaitu Rumah Sakit Hermina Depok yang terletak di Jalan Siliwangi. No. 50, yang merupakan salah satu rumah sakit besar di Kota Depok. Ketika masuk rumah sakit pengunjung tidak diberikan sebuah infografis ruangan yang ada sehingga pengunjung cenderung bertanya pada bagian *security* yang pos nya tepat didekat pintu masuk. Rumah sakit ini terbagi menjadi dua gedung yang berbeda yaitu gedung rawat inap dan gedung baru untuk rawat jalan. Belum terdapat keseragaman *signage* pada gedung baru dan lama menjadi salah satu masalah yang penulis utamakan. Kurangnya fasilitas anak juga menjadi permasalahan rumah sakit ini. Sarana yang ada kurang dimanfaatkan cenderung tidak dirawat oleh pihak rumah sakit sendiri. Penggunaan mural pada dinding rumah sakit belum sempurna karena terkesan belum selesai.

Setelah melakukan tinjauan dengan teori desain yang ada, dibutuhkan perancangan *signage* dan infografis sebagai sarana informasi dan komunikasi untuk pengunjung dan pihak rumah sakit. Serta, cara membuat anak-anak tidak takut untuk datang ke rumah sakit dengan karakter perkembangan anak yang ada melalui media *environmental graphic design* yang dirancang semenarik mungkin dan bersifat edukatif. Pada penelitian kali ini penulis akan membuat *environmental graphic design*

yang bersifat edukatif pada Rumah Sakit Hermina. Perancangan akan dilakukan setelah objek penelitian dianalisis dari internal hingga analisis eksternal.

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari fenomena dan latar belakang permasalahan yang Penulis paparkan sebelumnya, dapat ditarik beberapa masalah, yaitu :

1. Rumah sakit merupakan bangunan yang memiliki banyak ruangan sehingga dibutuhkan *signage* untuk menunjukkan arah serta sebagai sarana informasi dan komunikasi
2. Tata letak ruangan di rumah sakit seringkali membingungkan para pengunjung.
3. Banyaknya kasus anak-anak takut untuk datang kerumah sakit seringkali menyulitkan bagi para orang tua
4. Belum ada keseragaman desain pada signage gedung lama dan gedung baru
5. Desain grafis lingkungan belum sesuai dengan tema untuk rumah sakit anak
6. Perlunya edukasi anak sejak dini untuk mempelajari signage di ruang publik

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas dapat dibuat sebuah rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang *environmental graphic design* (EGD) yang bersifat edukatif pada Rumah sakit Ibu dan Anak Hermina Depok?
2. Bagaimana *signage* yang efektif untuk Rumah sakit Ibu dan Anak Hermina Depok?

1.4 Ruang Lingkup

Setelah mengamati fenomena yang ada, *environmental graphic design* pada rumah sakit Hermina Depok ruang lingkungannya akan difokuskan agar perancangan yang dilakukan lebih baik dan efisien. Perancangan akan berfokus pada *wayfinding* pada ruangan, infografis denah rumah sakit, infografis edukasi kesehatan anak, perancangan

ruang bermain anak. *Signage* akan ditempatkan mulai dari area pintu masuk rumah sakit, sampai di dalam bangunan rumah sakit. Penelitian ini akan dilakukan mulai dari Februari 2016 sampai dengan April 2016.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis paparkan di atas, tujuan penelitian tugas akhir ini yaitu:

1. Merancang signage yang efektif pada Rumah Sakit Ibu dan Anak Hermina Depok, sebagai sarana informasi dan komunikasi pengunjung dan petugas rumah sakit serta anak-anak
2. Membuat EGD yang bersifat edukatif untuk anak-anak pada Rumah sakit Ibu dan Anak Hermina Depok

1.6 Metode Penelitian dan Analisis

1. Observasi

Pada dasarnya teknik observasi digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena–fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, bagi pelaksana untuk melihat obyek moment tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan. (Margono, 2007:159). Observasi yang penulis lakukan pada rumah sakit hermina dengan cara mengumpulkan dokumentasi berupa foto rumah sakit dan *signage*, pengamatan langsung pada rumah sakit, serta tinjauan lapangan

2. Analisis matriks

Matriks perbandingan adalah membandingkan beberapa objek yang dijabarkan dalam beberapa kolom. Ketika objek yang berbeda disejajarkan dan dinilai menggunakan tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaanya. Matriks membantu untuk mengidentifikasi bentuk penyajian lebih seimbang.

(Soewardikoen,2013 : 50-51). Analisis matriks yang penulis lakukan adalah menjajarkan beberapa sign yang dibagikan kedalam beberapa table yang dikategorikan menurut jenis signagenya. Penulis menggunakan signage di Melinda Hospital dan RSIA Limijati Bandung sebagai media perbandingan.

3. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan antara dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan (Supardi, 2006: 99). Pada penelitian kali ini penulis akan menggunakan jenis wawancara bebas terpimpin yaitu pewawancara hanya membuat pokok-pokok masalah yang ada, selanjutnya dalam proses wawancara berlangsung mengikuti kondisi dan suasana yang ada. Penulis pada kali ini akan mewawancarai para ahli yaitu ahli psikologi anak dan para perawat yang bertugas di rumah sakit Hermina, serta desainer yang ahli pada pada bidang *environmental graphic design*.

4. Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sutopo, 2006: 82). Pada penelitian kali ini penulis akan membagikan kuesioner di dalam Rumah Sakit Hermina. Responden kuesioner adalah para orang tua yang mengantar anaknya untuk berobat ke rumah sakit.

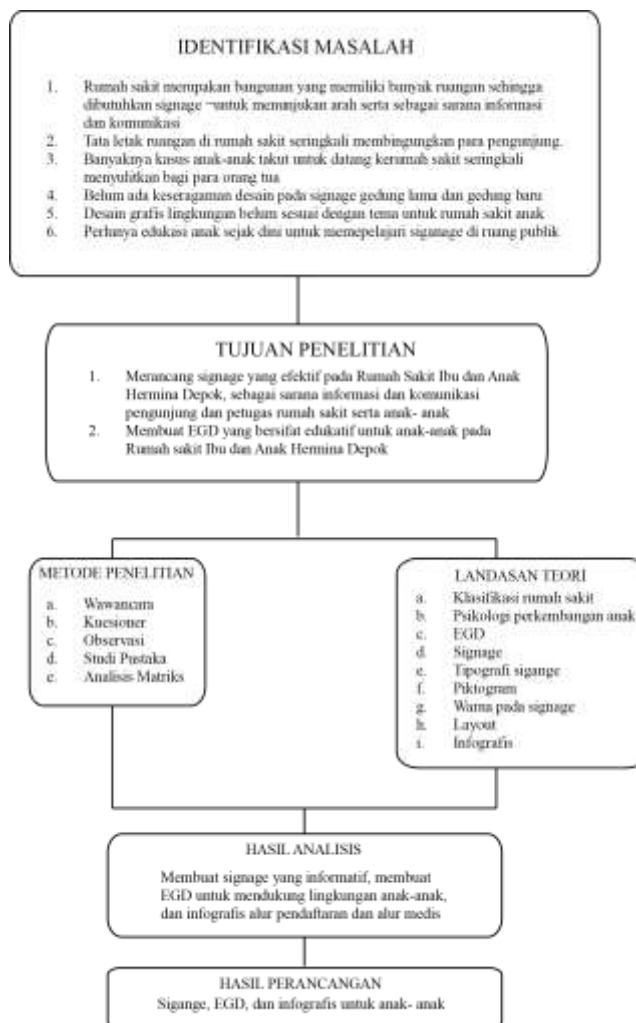
5. Studi Pustaka

Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik

penelitian (Nazir, 1998: 112). Dalam pencarian teori, penulis akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari : buku, jurnal, e-book, data internal rumah sakit, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai.

1.7 Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka penilitan *environmental graphic design* pada rumah sakit ibu dan anak hermina :



Gambar 1.1 Kerangka penelitian

Sumber : dokumentasin penulis

1.8 Pembabakan

Laporan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bab. Yaitu bab 1 – bab 5. Berikut adalah penjelasan tiap bab yang berhubungan dengan proses penelitian tugas akhir :

1. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, rancangan penelitian, serta pembabakan.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Berisi tentang teori- teori yang relevan seperti teori warna, tipografi, layout, dan pictogram untuk digunakan menganalisis data yang didapat serta pijakan untuk membuat perancangan desain.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Berisi mengenai data internal dan eksternal dari hasil survey melalui wawancara dan kuesioner yang dilakukan penulis, dan analisis data menggunakan tahapan- tahapan yang sistematis..

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan data tentang konsep dan hasil perancangan, mulai dari konsep, strategi perancangan, sketsa, budgeting hingga hasil jadi dari perancangan.

5. Bab V Penutup

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.