

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori yang akan digunakan selama perancangan tugas akhir ini. Pada bagan di bawah ini adalah kerangka teori untuk memudahkan penulis dalam melakukan penelitian untuk tugas akhir. Kerangka tersebut merupakan inti dari penelitian tugas akhir ini.

2.1 Rumah Sakit

2.1.1 Definisi rumah sakit

Berdasarkan undang-undang No. 44 Tahun 2009 tentang rumah sakit, yang dimaksudkan dengan rumah sakit adalah institusi pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan perorangan secara paripurna yang menyediakan pelayanan rawat inap, rawat jalan, dan gawat darurat.

2.1.2 Tujuan rumah sakit

Tujuan Rumah Sakit menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 44 tahun 2009 tentang rumah sakit adalah

1. Mempermudah akses masyarakat untuk mendapatkan pelayanan kesehatan
2. Memberikan perlindungan terhadap keselamatan pasien, masyarakat, lingkungan rumah sakit dan sumber daya manusia di rumah sakit
3. Meningkatkan mutu dan pertahanan standar pelayanan rumah sakit
4. Memberikan kepastian hukum kepada pasien, masyarakat, sumber daya manusia rumah sakit dan rumah sakit.

(<http://www.depkes.go.id/resources/download/peraturan/UU%20No.%2044%20Th%202009%20ttg%20Rumah%20Sakit.PDF>)x\

2.1.3 Fungsi Rumah Sakit

Rumah Sakit mempunyai fungsi:

1. Penyelenggaraan pelayanan pengobatan dan pemulihan kesehatan sesuai dengan standar pelayanan rumah sakit;
2. Pemeliharaan dan peningkatan kesehatan perorangan melalui pelayanan kesehatan yang paripurna tingkat kedua dan ketiga sesuai kebutuhan medis;
3. Penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan sumber daya manusia dalam rangka peningkatan kemampuan dalam pemberian pelayanan kesehatan;
4. Penyelenggaraan penelitian dan pengembangan serta penapisan teknologi bidang kesehatan dalam rangka peningkatan pelayanan kesehatan dengan memperhatikan etika ilmu pengetahuan bidang kesehatan.

Dalam upaya menyelenggarakan fungsinya, maka Rumah Sakit umum menyelenggarakan kegiatan :

1. Pelayanan medis
2. Pelayanan dan asuhan keperawatan
3. Pelayanan penunjang medis dan nonmedis
4. Pelayanan kesehatan masyarakat dan rujukan
5. Pendidikan, penelitian dan pengembangan
6. Administrasi umum dan keuangan

2.2 *Signsystem* dan *Wayfinding*

Dilihat dari Bahasa Inggris, *sign* berarti “tanda” dan *system* yang berarti “aturan”. Sehingga *signsystem* merupakan sebuah aturan/sistem yang dibuat dalam pembuatan *sign*. *Signsystem* merupakan salah satu bidang desain dalam mengkomunikasikan informasi pada sebuah lingkungan dengan membuat *system*. Penggunaan *sign* sudah ada sejak jaman dahulu, karena manusia menggunakan tanda dalam mengkomunikasikan informasi secara visual. Hal ini berkembang seiring dengan pembangunan yang semakin kompleks sehingga semakin dibutuhkan sistem yang tertata untuk *signsystem*, dan kesatuan visual antara *signage* dan *wayfinding*. *Sign* memberi informasi untuk membantu orang lebih mengerti, mengarahkan orang dalam sebuah tempat. Kriteria *sign* yang baik yaitu mudah dilihat, mudah dibaca, mudah

dimengerti, menjawab kebutuhan manusia akan informasi, dan pesannya tersampaikan. *Sign* (dalam bahasa Indonesia berarti tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu. *Sign* berfungsi untuk memberikan berbagai macam petunjuk untuk memudahkan seseorang mengenali dimana ia sedang berada, mencari tujuan lokasi yang diinginkan, memberikan informasi tanda bahaya, dan mengatur seseorang untuk diperkenankan ataupun tidak diperkenankan melakukan sesuatu di area tersebut.

Sign dapat kita lihat di sekeliling kita. Mungkin masih banyak yang belum menyadari akan pentingnya fungsi dari sign. *Sign* pada umumnya digunakan juga untuk kepentingan lalu lintas, petunjuk arah di area publik, keselamatan, kepentingan komersial seperti promosi produk; tempat usaha; dan hal lainnya. Pembuatan sign system juga memiliki kriteria tersendiri. kriteria dari sign system yaitu:

1. mudah dipahami
2. mudah di baca
3. tidak ada ambiguitas
4. penempatannya benar
5. bersifat jangka panjang, dll sebagainya

Charles Sanders Peirce (1839-1914) ahli filsafat Jerman yang menyatakan tanda yang sebenarnya adalah makna yang mengemukakan sesuatu, sebagai representasi. Apa yang dikemukakan oleh tanda, apa yang diacunya, apa yang ditunjuknya, disebut oleh Pierce dalam bahasa Inggris object. Dalam bahasa Indonesia disebut “acuan”. Suatu tanda mengacu pada suatu acuan dan representasi seperti itu adalah fungsinya yang utama. Agar tanda dapat berfungsi harus menggunakan sesuatu yang disebut ground. Sering ground suatu tanda berupa kode, tetapi tidak selalu begitu. Kode adalah suatu sistem peraturan yang bersifat transindividual.

Suatu petunjuk memiliki tujuan yaitu mengkomunikasikan informasi ke masyarakat

mengenai lingkungan mereka. Terdapat beberapa jenis informasi yang telah dikelompokkan dalam kategori:

1. *Identification Signs*

Petunjuk ini ditempatkan pada suatu tempat untuk mengidentifikasi tempat tersebut dalam satu wilayah. Petunjuk ini memberikan informasi bahwa pengunjung telah berada pada tempat tersebut, walaupun pengunjung sampai pada tempat tersebut sendiri atau menggunakan *directional signs*.

2. *Directional Signs*

Petunjuk arah ini ditempatkan terpisah dari tempat sebenarnya. Hal ini bertujuan agar mengarahkan orang ke bermacam-macam tempat. *Directional Signs* seringkali diartikan orang sebagai *wayfinding signs* karena membantu orang dalam menemukan tujuan mereka. Petunjuk ini sering menggunakan tanda panah.

3. *Warning sign*

Tanda ini berfungsi untuk memperingatkan orang akan bahaya atau prosedur keselamatan di dalam suatu wilayah. Contohnya seperti tanda bahaya akan tegangan tinggi, kebakaran, dan pemakaian tangga darurat.

4. *Regulatory and prohibitory signs*

Tanda ini berfungsi untuk mengatur dan melarang orang dalam berperilaku tertentu di dalam suatu wilayah. Contoh tanda ini seperti “Khusus Karyawan”, “Dilarang merokok”.

5. *Operational Signs*

Petunjuk ini berfungsi untuk menginformasikan orang mengenai operasi atau sistem kerja dalam suatu wilayah. *Operational signs* sering terlihat mendetil dan membutuhkan waktu untuk mempelajari. Salah satu contohnya dalam *directory signs*, informasi mengenai daftar area pada suatu wilayah, biasanya disajikan dengan peta lokasi. Contoh lainnya seperti jam atau hari operasi suatu tempat.

6. *Honorific signs*

Petunjuk ini biasanya menghargai orang-orang yang terkait dengan wilayah tersebut. Contohnya donatur suatu tempat atau fasilitas.

7. *Interpretive*

Signage membantu orang dalam menginterpretasi makna sebuah lingkungan atau wilayah. Petunjuk ini memberikan informasi suatu lokasi mengenai sejarah,

geografis, artefak, dan lain sebagainya. Contohnya meliputi plaque suatu tempat.

Wayfinding memiliki arti sebagai pencari jalan untuk sampai ke tempat yang diinginkan, *wayfinding* itu sendiri berfungsi untuk membantu orang untuk mencari jalan. *Wayfinding* ditempatkan kepada setiap sudut jalan agar dapat memudahkan audiens untuk menentukan jalannya, terutama bagi para penyandang cacat mungkin akan sedikit lebih susah jika tanpa dipandu dengan adanya *wayfinding*.

Wayfinding yang baik adalah *wayfinding* yang dapat memberikan kemudahan arah, informasi saat orang akan menuju suatu tempat dengan efektif. Sehingga, tujuan utama dari *wayfinding* adalah untuk membantu orang dengan visual dan orang yang susah untuk beradaptasi dengan lingkungan, yang dimana orang tersebut dapat beraktivitas dengan mudah menemukan jalan untuk menuju ke suatu tempat.

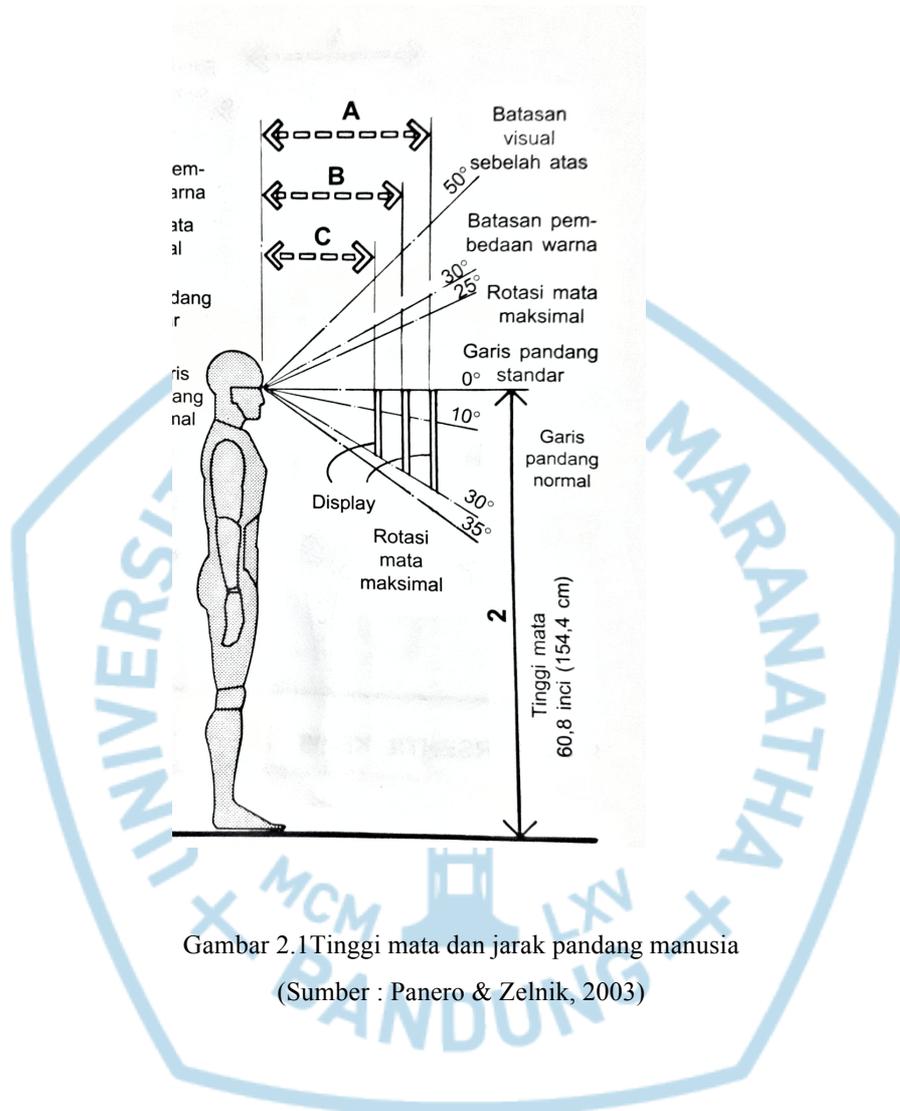
2.2.1 Pengukuran Jarak dan Tinggi Sign

Perancangan *sign* memerlukan sebuah panduan dari dimensi tubuh manusia. Dimensi tubuh manusia mempengaruhi perancangan sebuah interior dalam ruangan, jarak pandang (Panero & Zelnik, 2003) dll.

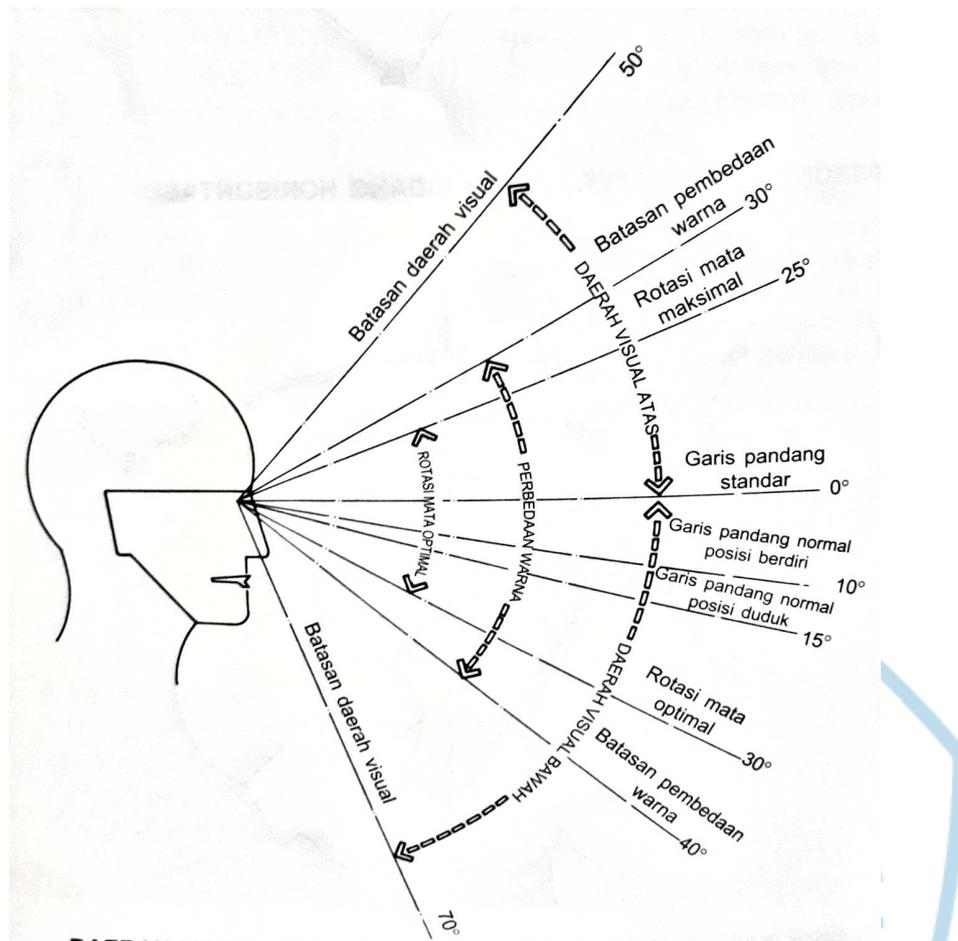
Tinggi badan adalah jarak vertikal dari lantai hingga atas kepala dimana subjek dalam posisi berdiri tegak lurus ke depan. Tinggi mata adalah jarak vertikal dari lantai hingga sudut dalam mata dengan subjek mememandang ke depan dengan posisi tegak. Penerapan tinggi mata dan tinggi badan membantu penentuan garis pandang untuk beberapa fasilitas umum, penempatan tanda/*sign* dan materi visual lainnya.

Dengan adanya berbagai variasi yang cukup luas pada ukuran tubuh manusia dilakukan nilai rata-rata menurut buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Data menurut buku tersebut yang digunakan sebagai acuan dalam pemasangan sign. Berdasarkan data buku tersebut tinggi rata – rata pria dengan umur 35 – 44 adalah 163,1 sedangkan wanita dengan umur 35 – 44 adalah 151,4.

Berdasarkan mekanisme mata manusia, manusia akan secara otomatis memusatkan mata terhadap jarak yang dibutuhkan. Sebagian jarak minimal dari pengamat berkisar A (33 – 46 cm), jarak optimal antara B (45,7 – 55,9 cm) dan jarak maksimal antara C (71,7 – 73,7).



Gambar 2.1 Tinggi mata dan jarak pandang manusia
(Sumber : Panero & Zelnik, 2003)



Gambar 2.2 Daerah penglihatan dalam bidang vertikal

(Sumber : Panero & Zelnik, 2003)

Seperti yang ditunjukkan pada gambar, garis pandang standar mata manusia ada di garis horizontal 0 derajat. Garis pandang normal berbeda beda tergantung tinggi badan setiap orang. Garis pandang normal posisi berdiri berada di 10 derajat atas/ bawah garis horizontal.

2.3 Human Centered Design

Human Centered Design (HCD) adalah sebuah pendekatan untuk mendesain produk yang berfokus pada Manusia atau pengguna. Dalam HCD desainer mendesign sebuah produk atau service sesuai dengan kebutuhan, kebiasaan, dan kapabilitas manusia. Dalam HCD dimulai dengan memahami orang-orang terlebih dahulu dan mengetahui

apa kebutuhannya. untuk dapat memahami orang atau pengguna bisa dilakukan observasi terlebih dahulu. Dalam pendekatan HCD dilakukan beberapa percobaan agar dapat mencapai apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

Seperti yang dikatakan Don Norman Pada buku “ *The Design of Everyday Things*”

Dalam siklus iteratif HCD terdapat 4 aktifitas yaitu:

1. *Observation*
2. *Idea Generation (Ideation)*
3. *Prototyping*
4. *Testing*

2.4 Tipografi

Tipografi merupakan tata huruf, sebuah ilmu dalam memilih dan menata huruf yang penyebarannya akan menciptakan kesan tertentu sehingga membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca. Selain itu tipografi merepresentasikan visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan perangkat visual yang efektif. Melalui kandungan nilai fungsional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menghadirkan ekspresi yang tersirat dalam desain tipografi. (Sihombing, 2003, Sihombing, 2015).

Penerapan huruf dalam sebuah media, harus memiliki kejelasan bentuk huruf (*legibility*) dan keterbacaan (*readability*). Untuk kejelasan bentuk huruf maksudnya adalah mengenali karakter huruf tanpa harus bersusah payah. Hal ini ditentukan oleh kerumitan huruf, penggunaan warna, serta frekuensi pembaca dalam menemukan huruf dalam kehidupan sehari-hari. Sementara untuk keterbacaan yang dimaksud adalah kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca yang ditentukan oleh jenis huruf, ukuran, pengaturan spasi serta kontras warna terhadap latar belakang. Adanya dua ketentuan di atas tadi menjadi dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan pada saat menggunakan tipografi dalam sebuah desain interior.

2.4.1 *Legibility dan Readability*

Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam setiap rancangan tipografi mementingkan persepsi visual, estetika, tingkat keterbacaan, serta interaksi huruf-huruf terhadap ruang dan elemen elemen visual di sekitarnya.

Dalam penggunaan tipografi khususnya untuk menyampaikan informasi bagi pengamat berkaitan erat dengan *legibility* dan *readability*. Kedua hal ini mempermudah seseorang dalam menerima informasi. *Legibility* memiliki pengertian sebagai kualitas huruf dalam tingkat kemudahannya untuk dikenali atau dibaca. Tingkat keterbacaan ini tergantung dari desain per individu huruf, seperti tipis tebalnya stroke, besarnya x-height, proporsiascender dan descender hingga bidang negatif dalam fisik huruf. *Legibility* berpengaruh kepada *readability*, *Readability* memiliki pengertian kepada kualitas kemudahan dan kenyamanan dibacanya rangkaian huruf dalam sebuah desain tipografi atau tata letak. (Sihombing, 2003, Sihombing, 2015).

2.4.2 Pengukuran Tipografi

1. Ukuran

Tiga dasar sistem pengukuran dalam tipografi adalah point, pica, dan unit. Point digunakan untuk mengukur tinggi huruf, sedangkan pica digunakan untuk mengukur panjang baris. Sistem pengukuran yang dipakai sekarang mengacu pada sistem Anglo-Saxon dengan perhitungan 72 pt setara dengan 1 inch atau 2,539 cm (Sihombing, 2001).

2. Jarak antar kata

Pengukuran tradisional menggunakan metal berbentuk persegi empat yang disebut quad. Potongan metal akan diletakkan di antara satu kata dengan yang lain untuk mengukur jarak antarkata. Satuan ukuran quad disebut em, setengah em adalah en. Jika suatu huruf berukuran 10 pt maka em-quad-nya adalah 10 pt x 10 pt.

3. Jarak antar huruf

Pengukuran jarak antar huruf (*kerning*) dalam photo-typesetting dan digital composition dihitung dengan sistem unit. Unit yang dipakai memiliki nilai yang berbeda-beda tergantung sistem yang dipakai.

4. Jarak antar baris

Pengukuran jarak antarbaris (*leading*) dihitung dengan menggunakan satuan point. Teknik tradisional memakai lembaran metal yang disisipkan di antar baris. Lembaran metal ini memiliki ketebalan yang beragam.

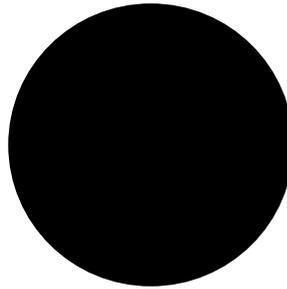
2.5 Pictogram System

Pictogram adalah ambar yang mewakili gagasan, dan dan disampaikan melalui perupaian bentuk fisik obyek aslinya. Beberapa rambu-rambu lalu lintas, menggunakan pictogram sebagai 'bahasa'-nya.

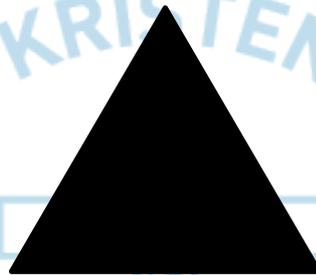
Piktogram mudah dipahami, karena bentuknya berupaya menyederhanakan, dan tidak sekedar menyimbolkan. Kalau pada rambu lalu lintas, tanda P berarti parkir, ini bukan bahasa visual karena tidak menggambarkan kegiatan yang ingin disampaikan seperti pada pictogram. Bandingkan dengan gambar rambu orang yang sedang membawa sekop, dan di depannya terdapat siluet kumpulan pasir/tanah. Ini baru pictogram. Pictogram pertama kali digunakan secara resmi pada Olimpiade di Inggris pada tahun 1948, dan mulai rutin digunakan sejak Olimpiade di Jepang pada tahun 1964. Karena Olimpiade dihadiri oleh berbagai peserta dari berbagai suku bangsa dan bahasa, maka penggunaan pictogram dipandang bisa memudahkan komunikasi.

2.5.1 Bentuk Pictogram

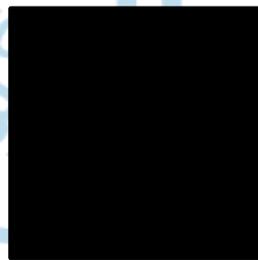
Elemen bentuk pictogram dapat dijadikan kategori untuk mengekspresikan fungsi. Ada tiga dasar bentuk yang mempunyai makna khusus, yaitu lingkaran, segitiga dan persegi. Bulat digunakan untuk tanda yang mempunyai arti peraturan, segitiga digunakan un (Arthur & Zlamalik, 2005)tuk tanda yang mempunyai arti informasi dan persegi digunakan untuk tanda yang mempunyai arti informasi.



Gambar 2.3 Lingkaran
(Sumber : Arthur & Zlamalik, 2005)



Gambar 2.4 Segitiga
(Sumber : Arthur & Zlamalik, 2005)



Gambar 2.5 Persegi Panjang
(Sumber : Arthur & Zlamalik, 2005)

2.5.2 Warna Pictogram

Elemen warna pada pictogram merupakan salah satu elemen penunjang untuk menyampaikan informasi. Ada empat warna khusus yaitu merah, kuning, hijau dan biru. Warna Merah menyatakan larangan. Warna kuning menyatakan peringatan. Warna hijau menyatakan pertolongan pertama saat keadaan darurat. Warna biru menyatakan general info/permission.



Gambar 2.6 Warna pictogram
(Sumber : Arthur & Zlamalik, 2005)

2.5.3 Klasifikasi pictogram

1. Peraturan

Peraturan terbagi menjadi dua tipe yaitu larangan/*prohibition* dan kewajiban/*obligation*

A. Larangan

Simbol dari tipe larangan mempunyai arti pencegahan dari sebuah tindakan. Symbol ini dibatasi oleh lingkaran dengan garis diagonal 45° (dari atas kiri ke bawah kanan).
Contoh : dilarang merokok



Gambar 2.7 Larangan
(Sumber : Arthur & Zlamalik, 2005)

B. Kewajiban

Simbol tipe ini mempunyai arti tindakan yang wajib dilakukan.

Contoh : Wajib memakai pelindung kepala



Gambar 2.8 Kewajiban

(Sumber : Arthur & Zlamalik, 2005)

2. Peringatan

Peringatan terbagi menjadi dua tipe yaitu Perhatian/*caution* dan bahaya/*danger*.

A. Perhatian

Symbol tipe ini menunjukkan keberadaan dari sebuah bahaya, berwarna kuning dengan outline hitam.

Contoh : daerah ini mempunyai tegangan listrik tinggi



Gambar 2.9 Perhatian

(Sumber : Arthur & Zlamalik, 2005)

B. Bahaya

Symbol tipe ini menunjukkan bahaya tertentu. Berwarna merah.

Contoh : Bahaya! Racun



Gambar 2.10 Bahaya

(Sumber : Arthur & Zlamalik, 2005)

3. Informasi

Informasi terbagi menjadi dua tipe yaitu pertolongan pertama/*Emergency* dan general info.

A. Pertolongan pertama

Simbol dari tipe ini menunjukkan tentang pertolongan pertama saat keadaan darurat. Simbol fire exit.



Gambar 2.11 Pertolongan Pertama

(Sumber : Arthur & Zlamalik, 2005)

B. General info

Symbol tipe ini menunjukkan informasi yang umum seperti toilet, rumah makan dll.



Gambar 2.12 General info

(Sumber : Arthur & Zlamalik, 2005)

2.6 Psikologi Warna

Warna adalah elemen yang penting di dalam dunia desain grafis. Setiap warna memiliki psikologi warna tersendiri yang mewakili arti tersendiri dalam setiap warna. Lingkungan di sekitar kita dapat mempengaruhi hal apa yang kita rasa, beberapa tempat pun kita dapat merasakan relax/nyaman/tidak, hal tersebut merupakan bagian dari warna yang bermain di dalam sebuah space atau ruang sehingga ada makna dan persepsi di setiap lingkungan/tempat.

Warna juga mempunyai peran dalam environmental graphic seperti warna harus menyatu dengan ruang, menambah arti dari sebuah pesan, membedakan arti satu pesan dengan yang lainnya, dan sebagai elemen visual.

Berikut merupakan personality dari warna

Merah

- A. Unsur emosional yang kuat
- B. dapat mempertinggi metabolisme tubuh manusia, pernapasan,
- C. mudah dilihat dan eyecatching

Orange

- A. Kegembiraan, keceriaan
- B. Memberi kesan nyaman, kreatif, percaya diri, harapan.

Hijau

- A. Warna alam dan kesegaran, ketenangan, natural, keseharan
- B. Mempunyai healing power
- C. Efek tenang dan nyaman.

Kuning

- A. Warna yang optimis
- B. Warna yang paling sulit ditangkap oleh mata
- C. Menggambarkan kegembiraan

Putih

- A. Terang, kebaikan
- B. Symbol perdamaian
- C. Secara psikologis meredakan efek nyeri, steri; dan bersih.

<http://www.arttherapyblog.com/online/color-meanings-symbolism/#.WwRx-IOFMIV>

