

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut dengan komunikasi nonverbal.

Komunikasi visual (komunikasi melalui penglihatan) adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indra penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya.

Komunikasi visual cenderung lebih efisien dan efektif daripada komunikasi lisan. Hal ini dikarenakan penggunaan unsur-unsur desain seperti bentuk, warna, gambar, dan lain-lain, dalam komunikasi visual yang memudahkan orang untuk menangkap informasi yang disampaikan ketika mereka melihatnya, daripada harus mendengar informasi ataupun membaca keseluruhan narasi yang ditampilkan. Visual yang digunakan mewakili keseluruhan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator secara singkat dan jelas.

Perusahaan pun tidak terlepas dari aktivitas komunikasi. Mereka menggunakan komunikasi tersebut untuk memasarkan produk. Produk merupakan titik pusat dari kegiatan pemasaran karena produk merupakan hasil dari perusahaan yang dapat ditawarkan ke pasar untuk dikonsumsi dan merupakan alat dari suatu perusahaan untuk mencapai tujuan perusahaannya.

Dalam era globalisasi ini peran Desain Komunikasi Visual tidak terlepas dari kehidupan manusia sehari-hari dan menjadi sangat penting. Manusia dengan kesibukan sehari-hari yang menyita sebagian besar waktunya, cenderung

mengutamakan efektivitas. Efektivitas dapat dicapai dengan mengkomunikasikan suatu informasi atau pesan secara visual.

Desain ilustrasi adalah bagian dari komunikasi visual, dimana warna, bentuk dan lain lain dapat menjadi sarana komunikasi visual.

Desain ilustrasi dinding ruang poliklinik anak di banyak rumah sakit banyak yang belum memenuhi kaidah desain komunikasi visual yang baik dan nyaman untuk anak-anak, banyak penelitian melaporkan hal ini. Ramadini mendapatkan, pelayanan kesehatan anak justru sering menimbulkan trauma pada anak, sehingga menimbulkan reaksi negatif seperti cemas, ketakutan, apatis hingga gangguan tidur (Natasya, 2018).

Kecemasan ibu dan pasien anak yang berobat ke poliklinik anak juga dilaporkan dalam penelitian di rumah sakit dimana ibu dan anak berada dalam kecemasan tingkat ringan sampai sedang (FS Sari, 2012).

Berita terakhir dari Kompas (2021), melaporkan bahwa Kecemasan dapat dialami oleh orang-orang dari segala usia, termasuk anak-anak. Sekitar 7,1 persen anak-anak berusia 3 hingga 17 tahun telah didiagnosis memiliki kecemasan, menurut Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit (CDC).

Hasan (2013), dalam penelitian akan pentingnya dalam mengatasi kecemasan dan ketakutan pasien poliklinik anak di Rumah Sakit Sardjito, Jogjakarta, menyarankan *healing environment* sebagai landasan konseptual dalam perencanaan dan perancangan instalasi poliklinik rawat jalan pasien anak. Konsep ini sangat sejalan dengan perancangan desain yang mempertimbangkan kaidah-kaidah desain komunikasi visual.

Fenomena pasien di rumah sakit khususnya poliklinik anak seperti rasa ketakutan, kegelisahan, perasaan tertekan, serta ketidakpastian merupakan bagian psikologis yang sangat berhubungan dengan suasana lingkungan medis. Untuk menanggapi fenomena psikologis pasien seperti ini diperlukan suatu sistem, fasilitas dan sarana prasarana yang dapat memberikan sebuah korelasi yang positif antara elemen-elemen lingkungan medis dengan proses dan hasil penyembuhan pasien. Rumah Sakit sebagai salah satu fasilitas pelayanan kesehatan merupakan bagian dari sumber daya kesehatan yang amat diperlukan dalam mendukung penyelenggaraan upaya kesehatan terutama pada Pelayanan rawat jalan anak

(*children ambulatory*). Banyak pengelola rumah sakit yang beranggapan bahwa pemulihan kesehatan hanya dapat dilakukan dengan jalan medis saja. Akibatnya, Rumah sakit yang seharusnya menjadi tempat penyembuhan penyakit seringkali tidak nyaman, dan tidak berdaya. *Healing Environment* yang diterapkan pada rumah sakit khususnya instalasi rawat jalan anak adalah sebuah konsep yang bertujuan menciptakan suasana seimbang guna mendukung kesehatan jiwa maupun raga pasien dalam satu kesatuan utuh dan terintegrasi. Konsep ini diterapkan di dalam bangunan instalasi rawat jalan anak. Dengan menghindari *tipologi* suasana rumah sakit, perancangan ilustrasi poliklinik anak ini diharapkan bisa menjadi percontohan persepsi positif bagi masyarakat untuk mengacu pada konsep *healing environment*.

Rumah Sakit Annisa yang beralamatkan di jalan Cikarang Baru Nomor 31, Kecamatan Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat memiliki ruang poliklinik anak dimana dokter spesialis anak berpraktik melayani kesehatan anak. Poliklinik ini sejak awal dirancang tidak mempertimbangkan aspek-aspek dan kaidah-kaidah desain komunikasi visual dan kurang mengadopsi konsep *healing environment*. Perancangan ruang poliklinik anak selama ini juga kurang mempertimbangkan identitas perusahaan (*corporate identity*) yang dapat digunakan sebagai alat atau media promosi dalam menawarkan produk dan jasa terkait. Hal ini menyebabkan perusahaan tidak dapat secara optimal menawarkan produk dan jasanya kepada masyarakat, sehingga efek balik dari masyarakatpun menjadi kurang maksimal. Perancangan desain ilustrasi ruang poliklinik anak yang sesuai dengan kaidah Desain Komunikasi Visual diharapkan dapat menjadi identitas visual poliklinik anak, yang menarik dan memberikan efek balik yang positif kepada masyarakat, dan dapat sekaligus menjadi identitas visual perusahaan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari penjabaran latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain ilustrasi dinding ruang poliklinik anak yang menarik dan dapat memvisualisasikan keunggulan Rumah Sakit Annisa, Cikarang, Bekasi.
2. Bagaimana rancangan desain ilustrasi dinding tersebut dapat sesuai dengan aspek Desain Komunikasi Visual dan sekaligus dapat berfungsi sebagai media promosi.
3. Bagaimana rancangan desain ilustrasi dinding tersebut dapat sesuai dengan konsep *healing environment*

1.3 BATASAN MASALAH

Dengan adanya rumusan masalah tersebut, maka harus ada batasan masalah agar penulis tidak melampaui jauh dari permasalahan yang akan dibahas oleh penulis. Batasan-batasan masalah ini mencakup hanya seputar perancangan. Proses perancangan yang dimaksud dalam tugas akhir ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Perancangan hanya menyangkut perancangan desain ilustrasi bidang dinding dalam ruang poliklinik anak.
2. Ilustrasi dinding hanya akan dipasang pada dinding awal yang terbuka tidak termasuk dinding yang sudah terdapat media yang sudah terpasang seperti poster tumbuh kembang anak dan lain lain.
3. Ilustrasi dinding tidak akan terpasang pada area pintu masuk ruang poliklinik anak.

1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang desain ilustrasi dinding ruang poliklinik anak yang menarik dan dapat memvisualisasikan keunggulan Rumah Sakit Annisa Cikarang, Bekasi, sekaligus sebagai media promosi perusahaan.
2. Rancangan desain sesuai dengan aspek Desain Komunikasi Visual dan dapat menjadi identitas perusahaan (*corporate identity*).
3. Untuk mendapatkan efek balik, sehingga pelanggan makin tertarik untuk menggunakan produk dan jasa yang ditawarkan.

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Beberapa cara yang dipakai dalam mengumpulkan data untuk perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Metode observasi

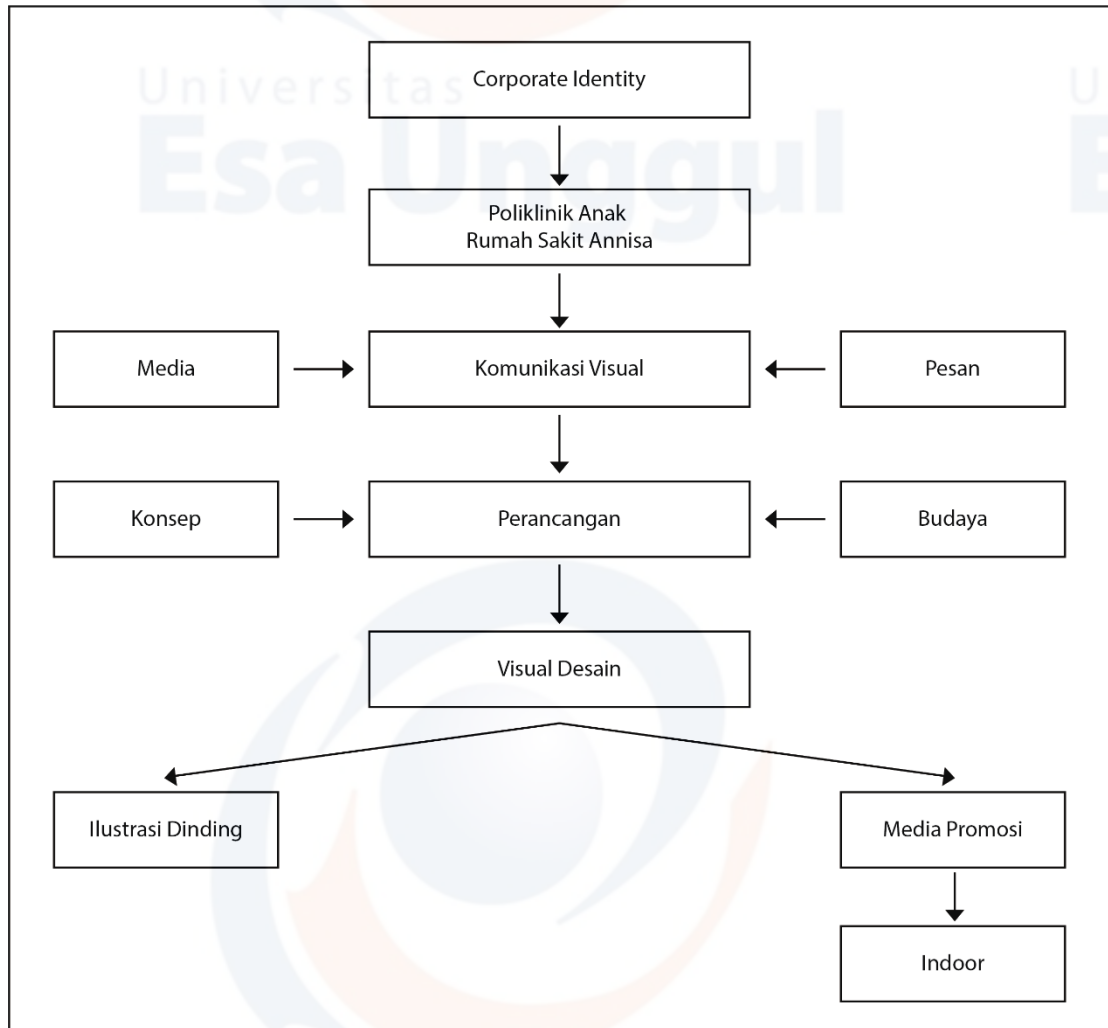
Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap responden (wawancara dan angket), namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi atau kondisi). Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar. Pengumpulan data dengan metode ini dilakukan secara langsung dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat. Dalam hal ini, penulis melakukan observasi terhadap produk jasa, agar nantinya dapat divisualisasikan. Juga terhadap unsur-unsur desain yang nantinya menyesuaikan dengan produk jasa.

2. Metode acuan karya

Metode acuan karya adalah metode pengumpulan data yang didasarkan pada karya-karya yang telah ada, dengan melihat unsur-unsur yang ada di dalamnya. Perancangan ini akan mengacu pada unsur-unsur karya yang telah dihasilkan sebelumnya, juga mengacu pada buku-buku teori yang digunakan.

1.6 KERANGKA PEMIKIRAN

Kerangka pemikiran dalam perancangan desain komunikasi visual adalah dengan melakukan penelitian dan menganalisa objek. Dari analisis tersebut ditemukan data yang dapat dijadikan sebagai kunci dalam proses perancangan, yang dapat melahirkan konsep dan pemikiran. Dari konsep yang dihasilkan, maka dapat dilakukan perancangan dengan menciptakan serta menerapkannya pada beberapa media promosi yang tepat.



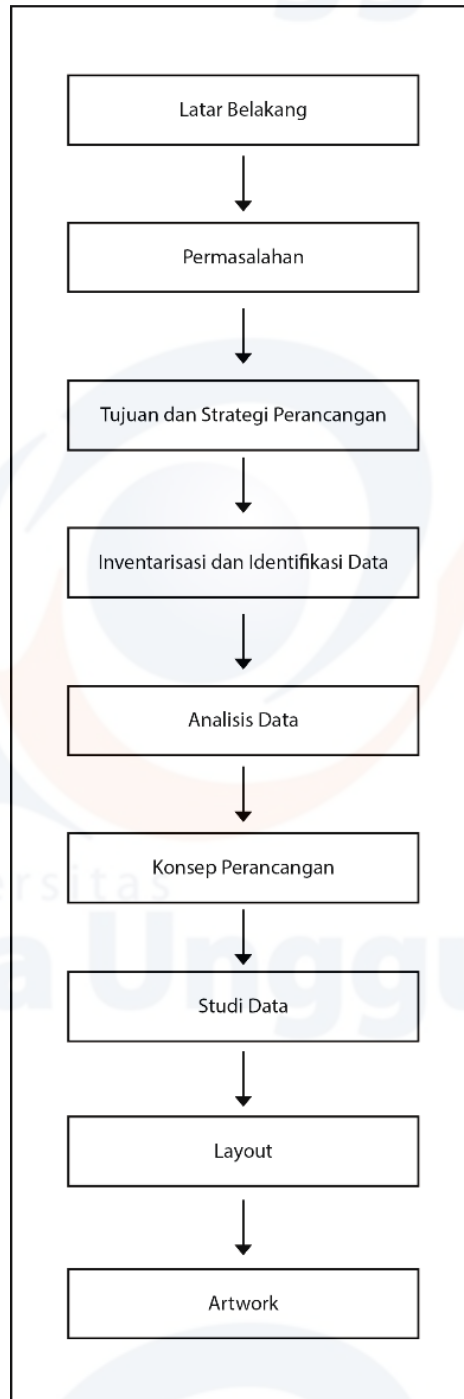
Gambar 1.1: Bagan Kerangka Pemikiran

Sumber : Dishandya Lauza Fikra Yunahar 16 Febuari, 2022

Bagan tersebut merupakan kerangka pemikiran yang akan dilakukan dalam proses perancangan. Fokus permasalahan yaitu pada *corporate identity* dalam bentuk gambar ilustrasi dinding ruang poliklinik anak. Mulai dari situlah dilakukan penelitian terhadap objek yaitu kemudian didapatkan data yang menunjang proses perancangan. Supaya tidak melebar dari fokus pembahasan, perancangan dibatasi hanya pada penciptaan gambar ilustrasi dinding ruang poliklinik anak beserta penerapannya pada media promosi lainnya. Untuk mewujudkan perancangan tersebut, maka perlu ditunjang melalui konsep, visual desain, dan nilai budaya, yang dilandasi desain komunikasi visual, sehingga dapat tercipta *corporate identity* berupa gambar ilustrasi dinding ruang poliklinik anak beserta media promosi yang dapat menginformasikan pesan kepada target audiens.

1.7 SKEMATIKA PERANCANGAN

Skematika perancangan meliputi beberapa langkah seperti dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1.2: (Skematika Perancangan)

Sumber : Dishandya Lauza Fikra Yunahar 16 Febuari, 2022

Berikut ini adalah mind mapping dari penyusunan karya akhir yang terdiri atas lima bab sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan. Bab ini dimaksud untuk menjelaskan apa saja yang menjadi latar belakang serta maksud dan tujuannya

2. BAB II LANDASAN TEORI dan ANALISA DATA

Bab ini berisikan landasan teori yang terdiri dari beberapa aspek desain dan analisa data yang berkaitan dengan pokok pembahasan yang menjadi dasar dari pembuatan tugas akhir.

3. BAB III KONSEP PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI DINDING RUANG POLIKLINIK ANAK RUMAH SAKIT ANNISA CIKARANG BEKASI

Bab ini membahas bagaimana konsep dalam perancangan tugas akhir berupa media komunikasi visual yang dimulai dari pra-produksi hingga pasca produksi.

4. BAB IV DESAIN dan APLIKASI

Bab ini menjelaskan bagaimana desain yang telah dibuat sebagai media utama, media cetak lainnya, hingga *merchandise* sebagai pelengkap.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan menyeluruh dari hasil perancangan tugas akhir yang telah dibuat, disertai dengan saran dari penyusun dari hasil analisa serta penelitian terhadap masalah yang diamati.