BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Di dalam penelitian berjudul "Kajian tentang Efektivitas *Environmental Graphic Design* Pada Rumah Sakit Pemerintah di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara" untuk mendukung penelitian dibutuhkan acuan referensi seperti buku, jurnal penelitian terdahulu, maupun karya ilmiah lainnya. Studi yang dilakukan ini semata-mata nantinya akan dijadikan sebuah acuan yang lalu dibahas sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Dari sini dapat dijabarkan kajian-kajian tentang sosiologi desain terhadap EGD rumah sakit tersebut, dan studi tentang ilmu *Environmental Graphic Design* (EGD). Berbagai aspek-aspek lainnya seperti studi eksisting EGD yang ada di rumah sakit kemudian ditelaah secara mendalam.

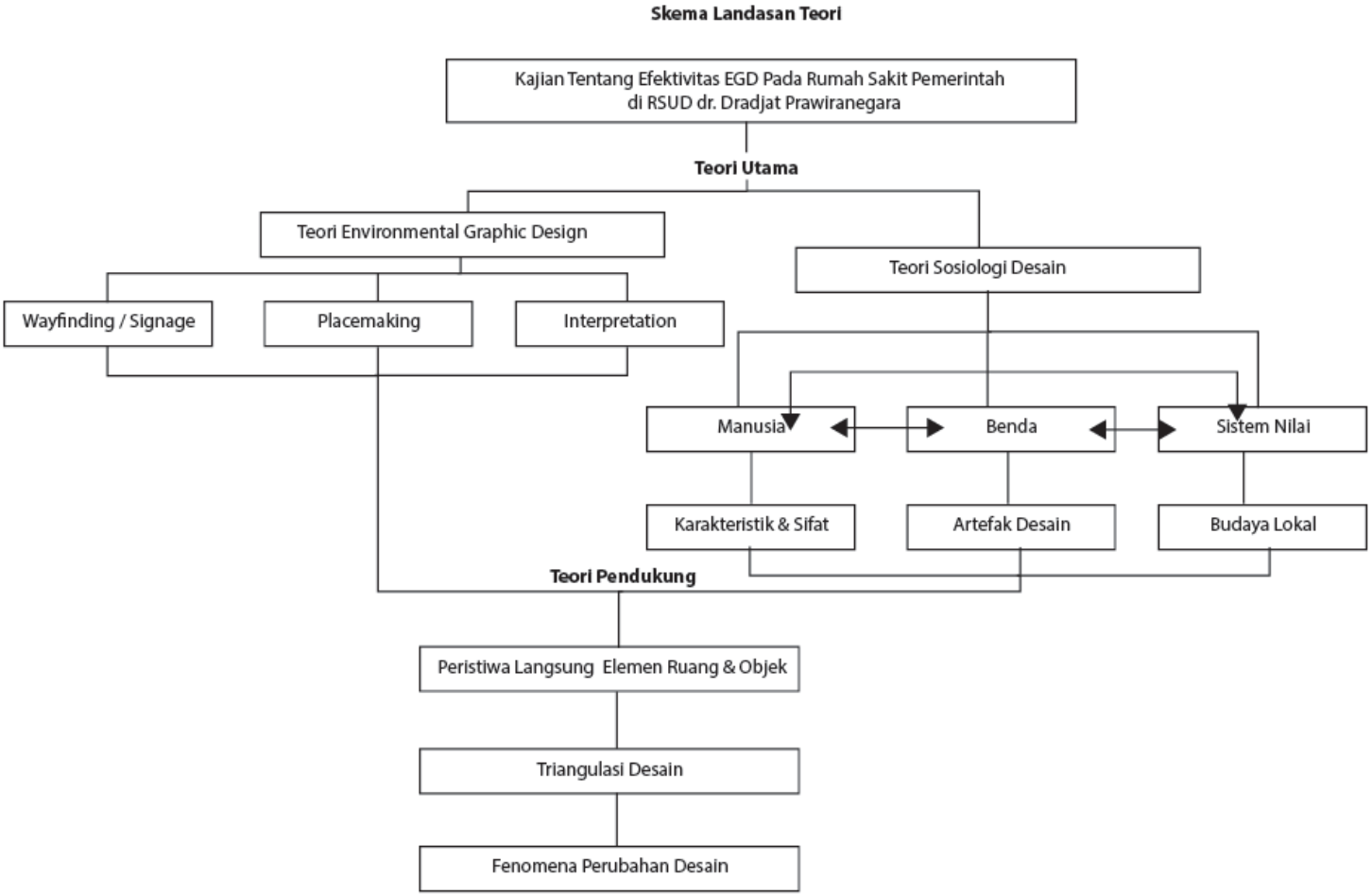
II.1 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian sebelumnya Kajian Desain *Environmental Graphic Design* Umeda Hospital yang dibuat oleh Brian Alvin Hananto, Eldad Timothy, Rafi Krisananda, Togu Stefanus Universitas Pelita Harapan. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode pendekatan kualitatif dan dengan metode studi pustaka. Dengan hasil kajian berupa penelitian yang dilakukan dengan menggunakan studi literatur terhadap teks Calori & Vanden-Eynden dan juga Skolos & Wedell. Kajian terhadap desain tersebut dilakukan dengan mendekonstruksinya berdasarkan metode piramida *signage*, kemudian melihatnya sebagai objek desain grafis yang memiliki elemen gambar dan tulisan. Sehingga Penulis dapat menyimpulkan bagaimana *EGD* tersebut dirancang tidak hanya fungsional semata, namun juga konseptual dan juga memiliki pertimbangan estetik yang tidak kalah penting.

Maka dari itu penelitian sebelumnya dapat memberikan gambaran dan pengembangan ilmu penelitian untuk *EGD* Rumah Sakit Pemerintah di RSUD Dr. Dradjat Prawiranegara Kota Serang, tidak hanya mengkaji dari segi sistem

wayfinding atau *signage* tetapi mengkaji grafis lingkungan pada area rumah sakit dimana didalamnya terdapat ruang interaksi antara pengguna dengan grafis tata ruang melalui pendekatan sosiologi desain.

untuk mempermudah pemaparan teori dalam penelitian ini maka penulis membuat skema landasan teori dalam penelitian ini mencakup beberapa elemen kunci yang saling terkait. berikut skema yang akan digunakan pada penelitian ini:



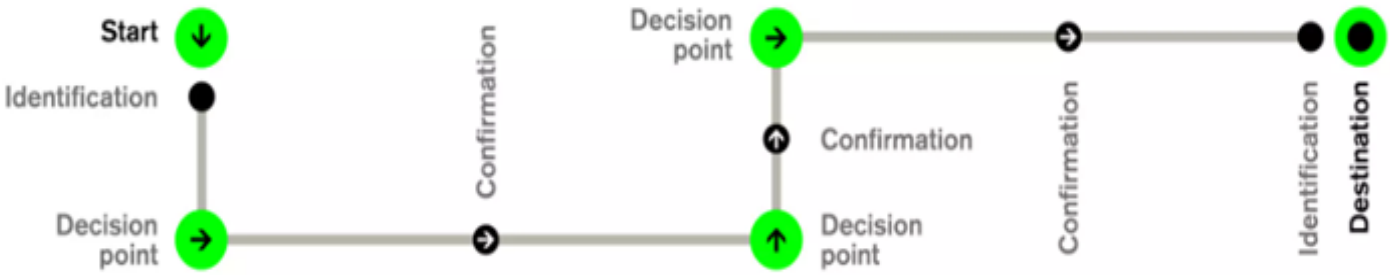
Gambar II.1 Skema Landasan Teori

(Sumber: data penulis)

II.2 Peran *Environmental Graphic Design* pada Rumah Sakit

Rumah Sakit perlu dirancang dengan cara yang intuitif untuk bernavigasi dan memberikan pasien dan pengunjungnya. Terdapat dua cara bagaimana *Environmental Graphic Design* menyediakan isyarat visual kepada para penggunanya. diantaranya, cara menavigasi ruang fisik atau sering disebut sistem *wayfinding* atau penunjuk arah dan ruang visual. Menurut Arthur and Passini dalam bukunya "*Wayfinding: People, Signs, and Architecture*" tanda yang jelas dan mudah dimengerti sangat penting. Tanda-tanda harus menggunakan bahasa yang sederhana, ikon yang universal, dan warna yang kontras. isyarat visual dan sensorik lainnya yang membantu navigasi. Para ahli menegaskan bahwa *wayfinding* di rumah sakit memiliki dua fungsi utama yaitu Membantu memudahkan pengalaman pasien dan anggota keluarga dan membantu mendukung pengalaman dan efisiensi staf.

Arthur and Passini menekankan pentingnya memahami perilaku pengguna dan merancang tanda yang mudah dimengerti. Mereka mengidentifikasi empat komponen utama *wayfinding*: orientasi, rute keputusan, rute monitoring, dan destinasi.



Gambar II.2 Alur Sistem *Wayfinding*
(Sumber: *Creating Impactful Spatial Experiences* by Carlo Giannasca)

Pada Orientasi: Pengguna harus dapat memahami di mana mereka berada dalam konteks lingkungan yang lebih luas. lau pada Rute Keputusan: Titik-titik di mana pengguna harus memilih antara beberapa jalur harus ditandai dengan jelas. Rute Monitoring: Tanda yang menegaskan bahwa pengguna berada di jalur yang benar. Destinasi: Tanda yang menandakan bahwa pengguna telah mencapai tujuan mereka. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, rumah sakit dapat merancang navigasi demi mempermudah pengunjung, mengurangi kebingungan, dan meningkatkan kenyamanan bagi semua pengguna.

Pencarian jalan mengacu pada serangkaian strategi desain yang digunakan oleh desainer (Desainer Grafis + Desainer Interior / Arsitektur) untuk mengarahkan orang-orang di dalam dan lingkungan yang familiar dan untuk membantu mereka menavigasi jalan yang dilalui. Strategi yang gunakan meliputi, warna, simbol, dan isyarat lingkungan lainnya. Untuk itu, layanan kesehatan perlu memprioritaskan *wayfinding* di rumah sakit atau fitur desain yang membuatnya "Lebih mudah bagi individu untuk menavigasi area gedung dan interior rumah sakit

Environmental Graphic Design (EGD) di rumah sakit memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan yang fungsional, ramah, dan mudah diakses bagi pasien, staf, dan pengunjung. EGD dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan yang lebih informatif, terarah, dan berinteraksi dengan pengunjung, sehingga meningkatkan pengalaman dan meningkatkan kualitas layanan rumah sakit (Nurabdiansyah, 2023). Para ahli dalam bidang sosiologi dan desain memberikan berbagai wawasan tentang bagaimana EGD dapat diterapkan secara efektif untuk mencapai tujuan. berikut peran EGD pada rumah sakit:

1. Meningkatkan Komunikasi: *Tufte* menekankan pentingnya desain informasi yang jelas dan efektif dalam menyampaikan data kompleks. hal ini dapat dikatakan dalam Informasi visual harus dirancang untuk menyampaikan

pesan dengan cara yang paling jelas dan ringkas. EGD harus membantu pengguna memahami informasi dengan cepat dan tanpa kebingungan. contohnya : Penggunaan infografis untuk menjelaskan prosedur medis, alur perawatan, dan informasi kesehatan. Infografis ini harus dirancang dengan visual yang menarik dan mudah dipahami.

2. Meningkatkan Aksesibilitas: Menurut *Norman* Desain yang berfokus pada pengguna (user-centered design) harus mempertimbangkan kebutuhan semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau sensorik. hal ini dapat memberikan pandangan EGD harus mudah dipahami dan diakses oleh semua orang, termasuk pasien dengan disabilitas. Tanda dan informasi harus dirancang dengan mempertimbangkan keterbatasan visual, pendengaran, dan mobilitas. Contohnya : Penggunaan teks besar dan kontras tinggi, simbol yang jelas, dan bahan yang tidak memantulkan cahaya untuk mengurangi silau. Menyediakan tanda braille dan elemen taktil untuk pengguna dengan keterbatasan penglihatan.

3. Meningkatkan Efisiensi: *Rapoport* menekankan pentingnya lingkungan fisik dalam mempengaruhi perilaku manusia. dalam pandangan peran Efisiensi dalam EGD menciptakan lingkungan yang memfasilitasi perilaku yang diinginkan dan meminimalkan kebingungan atau kebingungan. sebagai contoh : Jalur warna di lantai yang menunjukkan arah ke departemen tertentu, tanda-tanda yang memberikan informasi langkah demi langkah, dan peta yang menunjukkan lokasi fasilitas penting dengan jelas.

jika terjadi Environmental Graphic Design terutama pada sistem *wayfinding* (navigasi) yang buruk pada rumah sakit dapat memicu stres bagi pasien dan pengunjung, sebagaimana dijelaskan dalam makalah tahun 2024 yang diterbitkan dalam jurnal *Applied Ergonomics*.

Temuan Utama dari Makalah:

1. Dampak negatif navigasi yang Buruk:

a. Stres dan kecemasan: Pasien dan pengunjung sering merasa cemas dan stres ketika mereka kesulitan menemukan jalan di rumah sakit. Ini bisa memperburuk kondisi kesehatan pasien dan meningkatkan tingkat kecemasan bagi pengunjung.
b. Efisiensi waktu: Waktu yang dihabiskan untuk mencari jalan dapat memperlambat akses ke perawatan atau departemen lainnya yang diperlukan dan dapat mengganggu jadwal medis.

2. Faktor-Faktor Penyebab:
   a. Kurangnya tanda yang jelas: Tanda-tanda yang tidak cukup jelas atau tidak konsisten sering kali menjadi penyebab utama kebingungan.
   b. Desain interior yang kompleks: Desain yang rumit dan tidak intuitif dapat membuat navigasi menjadi sulit.
   c. Kurangnya informasi di titik-titik kunci: Tidak adanya informasi di titik-titik keputusan seperti persimpangan koridor atau pintu masuk utama.

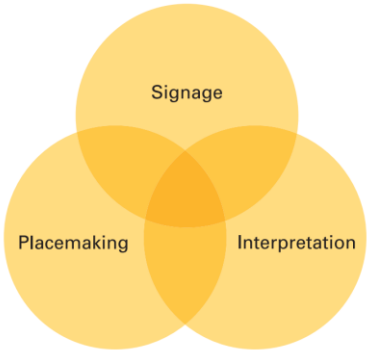
Menghadapi kesulitan dalam menemukan jalan dapat mempengaruhi emosional pasien, sehingga meningkatkan tekanan darah, detak jantung, dan dapat meningkatkan rasa frustasi, terutama di kalangan orang dewasa yang lebih tua. Kesulitan-kesulitan ini ditambah dengan kesulitan-kesulitan yang terkait dengan perjalanan fisik ke rumah sakit. Pada makalah ini menekankan pentingnya pendekatan holistik dalam merancang sistem *wayfinding* di rumah sakit, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan perilaku pengguna. Dengan menerapkan rekomendasi tersebut, rumah sakit dapat mengurangi stres dan kecemasan yang diakibatkan oleh navigasi yang buruk, serta meningkatkan pengalaman keseluruhan bagi pasien dan pengunjung.

II.2.1 *Environmental Graphic Design* di rumah sakit

Desain grafis lingkungan (EGD atau Experiential Desain Grafis) adalah disiplin ilmu yang diterapkan profesi desain merangkul berbagai disiplin ilmu desain termasuk desain grafis, arsitektur, desain industri dan arsitektur lansekap. menurut *Chris Calori dan David Vanden-Eynden*, penulis buku "S*ignage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design*

Systems," adalah bidang desain yang fokus pada penciptaan sistem komunikasi visual di lingkungan *built environment*. Mereka menekankan bahwa EGD bukan hanya tentang membuat tanda, tetapi juga tentang bagaimana desain tersebut mempengaruhi pengalaman pengguna dalam ruang fisik salah satunya di rumah sakit.

Environmental Graphic Design di rumah sakit merupakan disiplin yang kompleks dan memerlukan pendekatan yang terintegrasi, melibatkan estetika, fungsionalitas, dan sensitivitas budaya. Para ahli dalam berbagai buku menekankan pentingnya kolaborasi, pengujian pengguna, dan evaluasi berkelanjutan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kenyamanan dan efisiensi bagi semua pengguna rumah sakit. EGD digunakan oleh praktisi desain untuk berkomunikasi identitas dan merek, desain informasi, dan membentuk rasa tempat. Menurut Calori & Vanden-Eynden, EGD terdiri dari 3 komponen besar yaitu *wayfinding* termasuk *signage, interpretive,* dan *placemaking*.



Gambar II.3 Tiga Komponen dari *Environmental Graphic Design*
(Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015)

Ketika melihat ketiga komponen dari EGD, dapat disimpulkan bahwa kepentingan utama dari EGD adalah untuk komunikasi, dan bukan hanya dekorasi, hal ini seolah membuat EGD merupakan sebuah desain yang orientasinya pada aspek fungsi. Menurut Calori & Vanden-Eynden, tiga komponen utama dari Environmental Graphic Design berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang terstruktur dengan baik, informatif, dan mudah di navigasi.

II.2.1.1. *Wayfinding (Signage)*

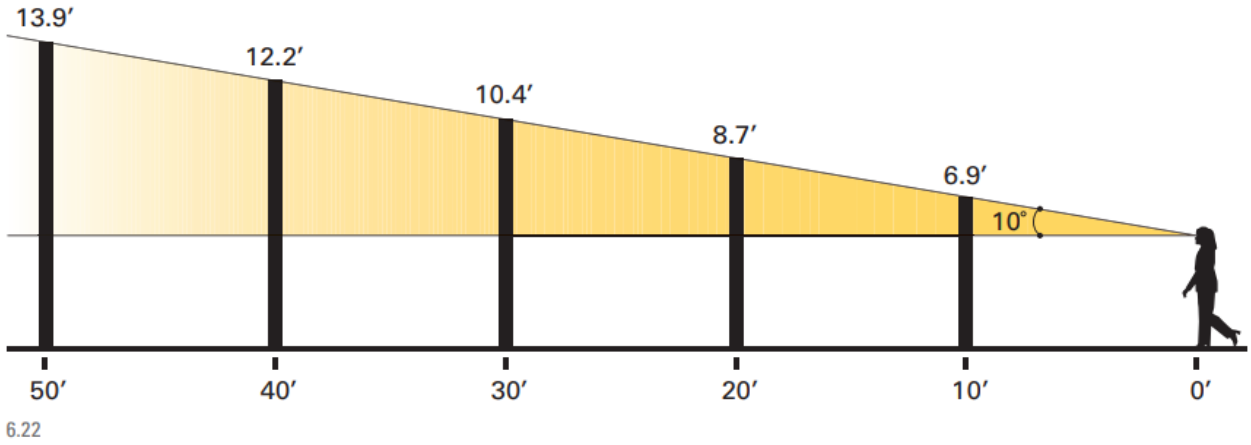
Di dalam bukunya The Image of the City, istilah *wayfinding* pertama kali dikemukakan oleh profesor MIT, Kevin Lynch yang mana disebutkan sebagai, "*...how individual orients him- or herself within a new environment, and the cognitive processes used to determine and follow a route, traversing from one point to the next.*" (cara seseorang dalam mencari arah dalam sebuah sebuah lingkungan yang baru, dan proses-proses kognitif yang digunakan untuk menentukan dan mengikuti sebuah rute, melintas dari satu titik ke titik lainnya).

Wayfinding system ditujukan agar segala sesuatu menjadi lebih baik, lebih cepat, lebih mudah dan lebih efisien, karena *wayfinding* termasuk jenis design to improve life yaitu meningkatkan kualitas kehidupan dalam proses mencari arah, mudah mengakses informasi petunjuk arah dan tempat tujuan (Heller, 2003).

EGD berfungsi untuk menuntun dan membawa audiens kepada sebuah tempat dengan menunjukan jalan. Arthur dan Passini menekankan pentingnya *wayfinding* sebagai komponen utama EGD di rumah sakit. *Wayfinding* mencakup berbagai elemen yang membantu pengguna menavigasi lingkungan kompleks seperti rumah sakit. Elemen-elemen ini meliputi:

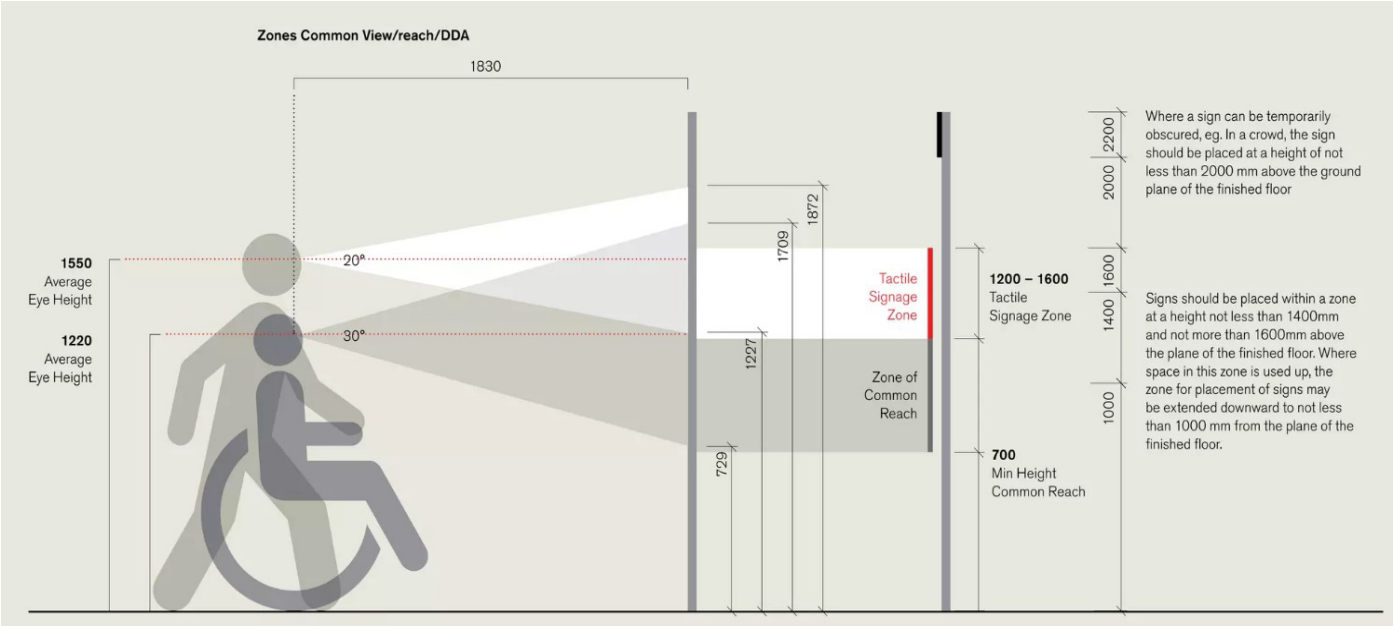
***1) . Signage* (Tanda-tanda)**:

a) **Desain Konsisten**: Penggunaan warna, font, dan simbol yang konsisten untuk semua tanda di seluruh area rumah sakit.
b) **Lokasi Strategis**: Penempatan tanda di lokasi-lokasi strategis, seperti persimpangan koridor, pintu masuk, dan area publik.
c) **Kejelasan Informasi**: Informasi yang disampaikan harus jelas, ringkas, dan mudah dipahami.



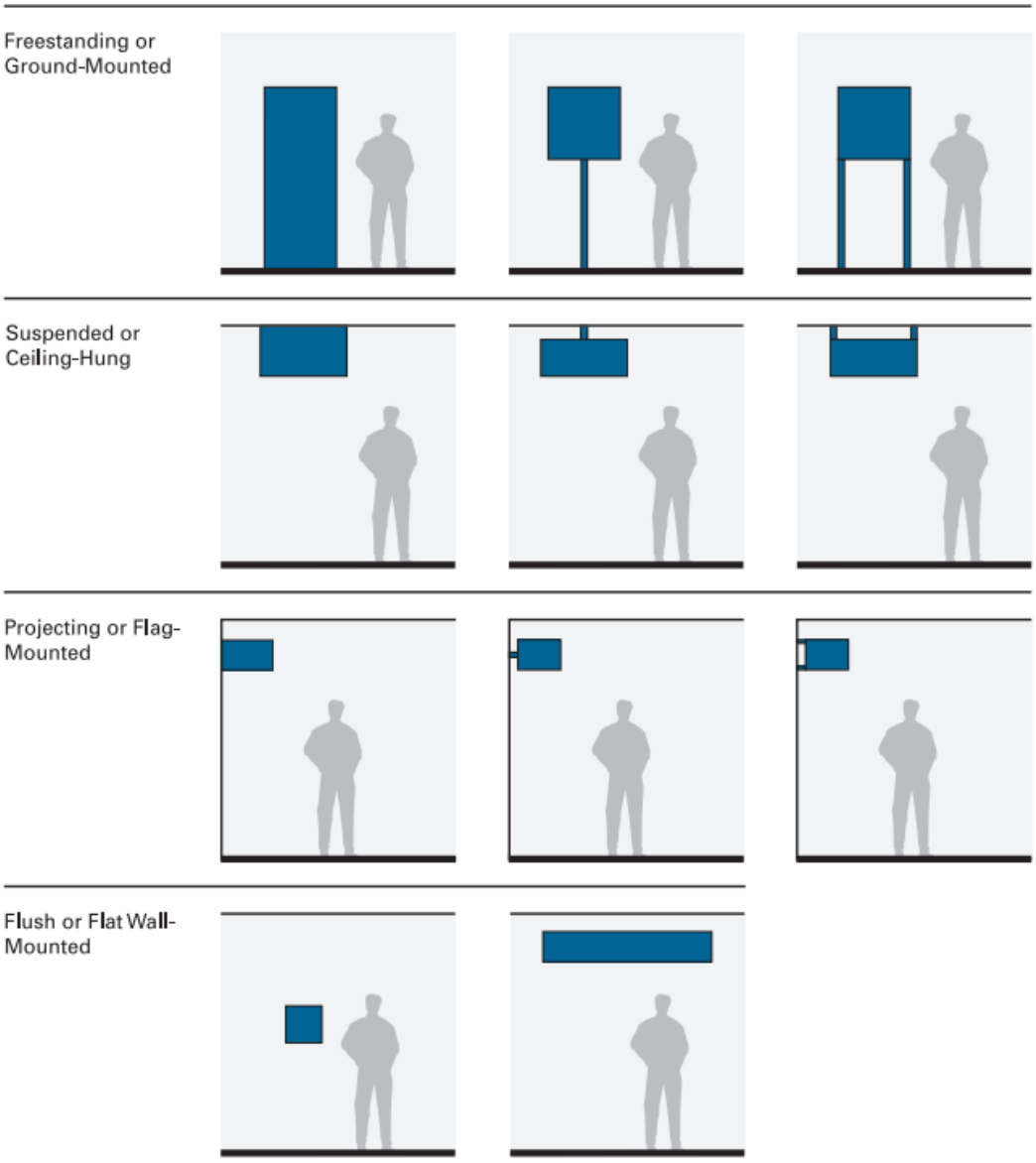
Gambar II.4 Jarak Pandang pada sistem rambu dalam posisi vertikal

(Sumber: Signage and wayfinding design)



Gambar II.5 *Signage Arrangement*

(Sumber: *Creating Impactful Spatial Experiences* by Carlo Giannasca)



Gambar. II.6 Penempatan Pada Jenis-Jenis *Signage*

(Sumber: *Signage and wayfinding* Calori & Vanden-Eynden, 2015)

II.2.1.2. *Placemaking*

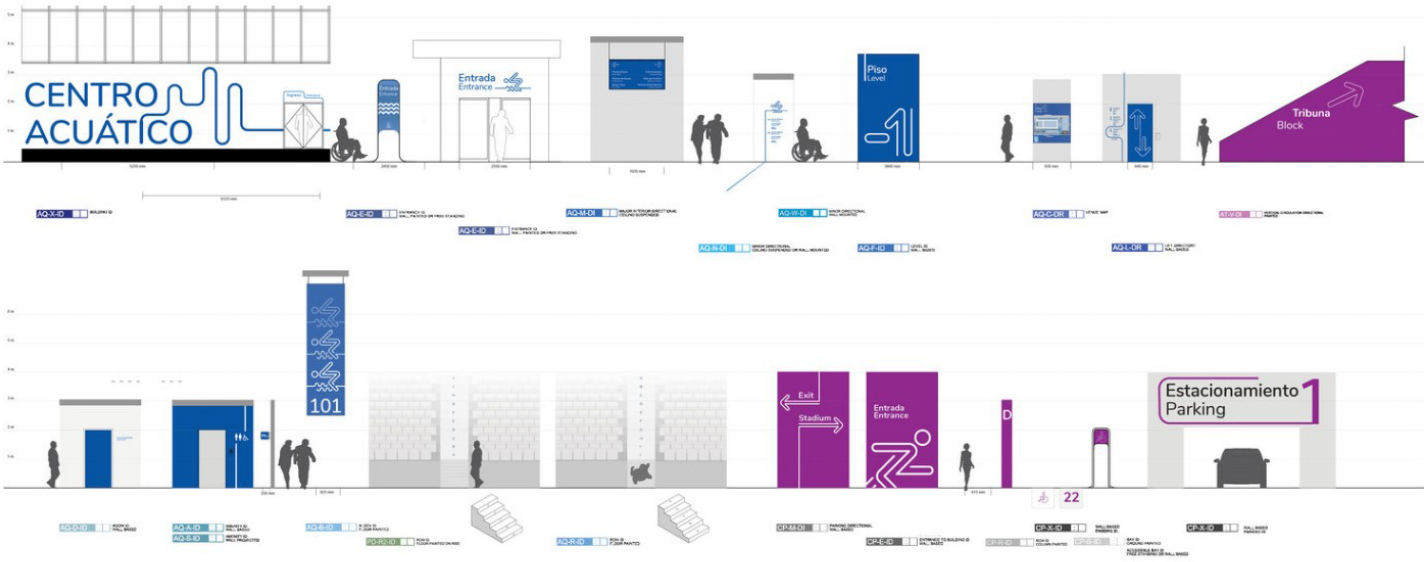
Placemaking dalam konteks EGD di rumah sakit berfokus pada penciptaan lingkungan yang menyenangkan dan mendukung kesejahteraan emosional pengguna dan memainkan peran penting dalam mentransformasikan ruang melalui integrasi warna, tipografi, pola, dan *motion*. Hiss menjelaskan bagaimana *placemaking* dapat mempengaruhi pengalaman pengguna di rumah sakit. Elemen-elemen ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang lebih

menyenangkan dan mendukung kesejahteraan emosional pasien dan pengunjung. Komponen utama placemaking meliputi:

1) **Desain Estetika**:

a) **Tema Desain**: Menggunakan tema desain yang konsisten di seluruh rumah sakit untuk menciptakan suasana yang harmonis. Tema ini bisa berkaitan dengan alam, seni lokal, atau budaya tertentu yang menenangkan dan menyambut.

b) **Karya Seni dan Dekorasi (Ruang Visual)**: Penempatan karya seni, patung, dan elemen dekoratif di area umum dan koridor untuk menciptakan lingkungan yang lebih menyenangkan dan inspiratif.



Gambar II.7 Contoh Tema Desain EGD

Sumber: Space Agency

2) **Warna dan Pencahayaan**:

a) **Skema Warna**: pemilihan skema warna yang tepat, seperti warna-warna lembut dan netral, bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan tidak mengintimidasi.

Warna Keselamatan	Warna Kontras (Simbol atau Tulisan)	Makna
MERAH	PUTIH	Larangan
		Pemadam Api
KUNING	HITAM	Perhatian / Waspada
		Potensi Beresiko Bahaya
HIJAU	PUTIH	Zona Aman
		Pertolongan Pertama
BIRU	PUTIH	Wajib Ditaati
PUTIH	HITAM	Informasi Umum

Gambar II.8 Warna Rambu Pada Sistem Safety Sign

Sumber: Media K3 Indonesia

Dapat dikaitkan juga dengan persepsi manusia terhadap warna-warna yang sudah di lihat sejak lahir seperti warna-warna pada sistem rambu. warna pada sistem rambu sangat mudah dipahami karena pada dasarnya warna-warna yang ditampilkan secara umum dan diulang-ulang sehingga sudah tertanam dalam memori manusia. Di Indonesia, warna-warna pada sistem rambu diatur oleh Peraturan Pemerintah (PP) dan standar dari Kementerian Perhubungan. berikut beberapa warna dan maknanya sesuai dengan undang-undang dan peraturan terkait:

i) **Merah** : Digunakan untuk rambu-rambu perintah berhenti atau larangan Merah sering diasosiasikan dengan bahaya dan peringatan. Menurut teori warna, merah menarik perhatian dan memiliki efek stimulasi yang kuat, sehingga efektif untuk rambu yang membutuhkan perhatian segera, seperti tanda berhenti atau larangan. atau sebagai tanda keluar darurat atau petunjuk arah yang kritis.

ii) Kuning : dikaitkan dengan kewaspadaan dan peringatan. Warna ini mudah dilihat dari kejauhan dan dalam kondisi pencahayaan yang buruk, menjadikannya efektif untuk rambu peringatan. uning dapat digunakan dalam desain lingkungan untuk menarik perhatian pada informasi penting atau peringatan, seperti lantai licin atau perubahan ketinggian.

iii) **Biru** : Digunakan untuk rambu-rambu informasi atau petunjuk yang bersifat informasi dan fasilitas, seperti rambu parkir, jalan satu arah, atau tempat istirahat. Warna biru dapat digunakan dalam desain fasilitas untuk menunjukkan area informasi, petunjuk arah, atau layanan publik, seperti tempat parkir atau informasi.

iv) **Hijau**: Hijau melambangkan perizinan dan keamanan. Warna ini menenangkan dan sering digunakan untuk menunjukkan jalur yang aman atau izin untuk bergerak maju.

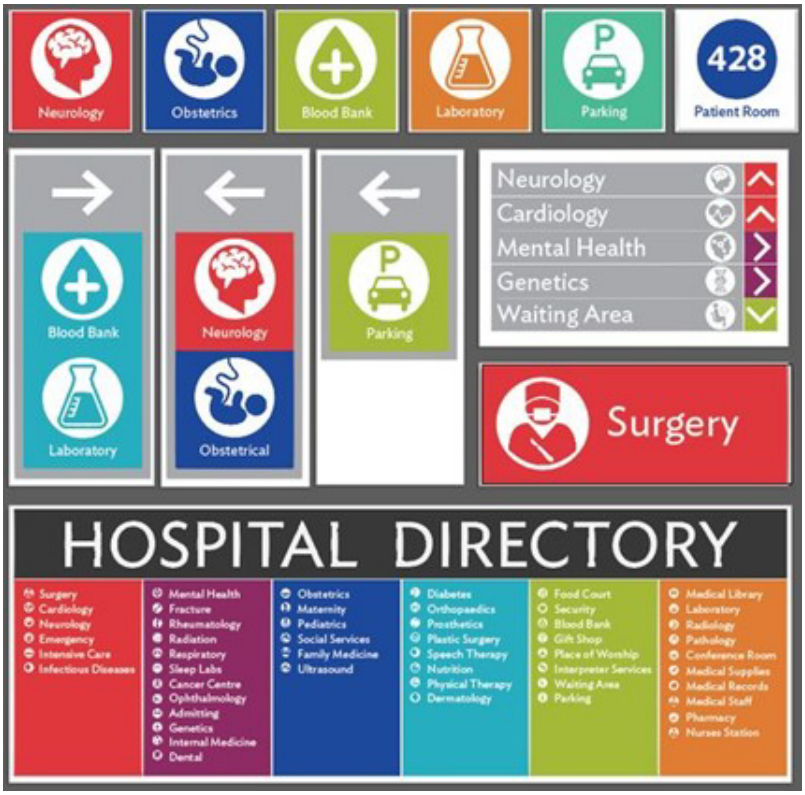
v) **Putih** : Putih digunakan untuk teks atau simbol pada latar belakang warna untuk memastikan keterbacaan tinggi. Putih melambangkan netralitas dan kejelasan.Dalam EGD, putih sering digunakan sebagai latar belakang untuk meningkatkan keterbacaan teks dan ikonografi, memastikan informasi dapat dilihat dengan jelas.

b) **Pencahayaan**: Menggunakan pencahayaan alami atau buatan yang disesuaikan demi menciptakan suasana yang hangat dan harmonis.

II.2.1.3. *Interpretation*

Interpretatif pada EGD berfungsi untuk memberikan informasi yang mendalam dan edukatif kepada pengguna rumah sakit. Calori dan Vanden-Eynden menyoroti interpretatif sebagai komponen penting yang menyampaikan informasi penting kepada pengguna rumah sakit. Ini meliputi:

1) **Identifikasi Ruangan**:
   a) **Nama dan Nomor Kamar**: Setiap kamar pasien dan ruang fasilitas harus diidentifikasi dengan jelas menggunakan tanda yang mencantumkan nama dan nomor kamar.
   b) **Kode Warna**: Menggunakan kode warna untuk mengidentifikasi berbagai jenis ruangan, seperti ruang pasien, ruang operasi, dan ruang tunggu.



Gambar II.9 Contoh skema warna

Sumber: Behance Anna Campbel

Identifikasi ruangan dalam sistem *wayfinding* adalah aspek penting dalam arsitektur dan desain interior, terutama di lingkungan kompleks seperti rumah sakit. identifikasi ruangan salah satu dari empat komponen utama *wayfinding*, bersama dengan orientasi, rute keputusan, dan monitoring rute. Identifikasi ruangan harus dilakukan melalui tanda yang jelas dan mudah dipahami.

2) **Panduan dan Instruksi**:

a) **Prosedur Keselamatan**: Tanda yang menjelaskan prosedur keselamatan seperti rute evakuasi, lokasi alat pemadam kebakaran, dan titik kumpul darurat. dan di indonesia sudah diatur dalam undang-undang mengenai Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) atau Evakuasi berdasarkan UU No 1 Tahun 1970 Tentang Keselamatan Kerja

Gambar. II.10 *Safety Sign*

Sumber: Q-HSE Department

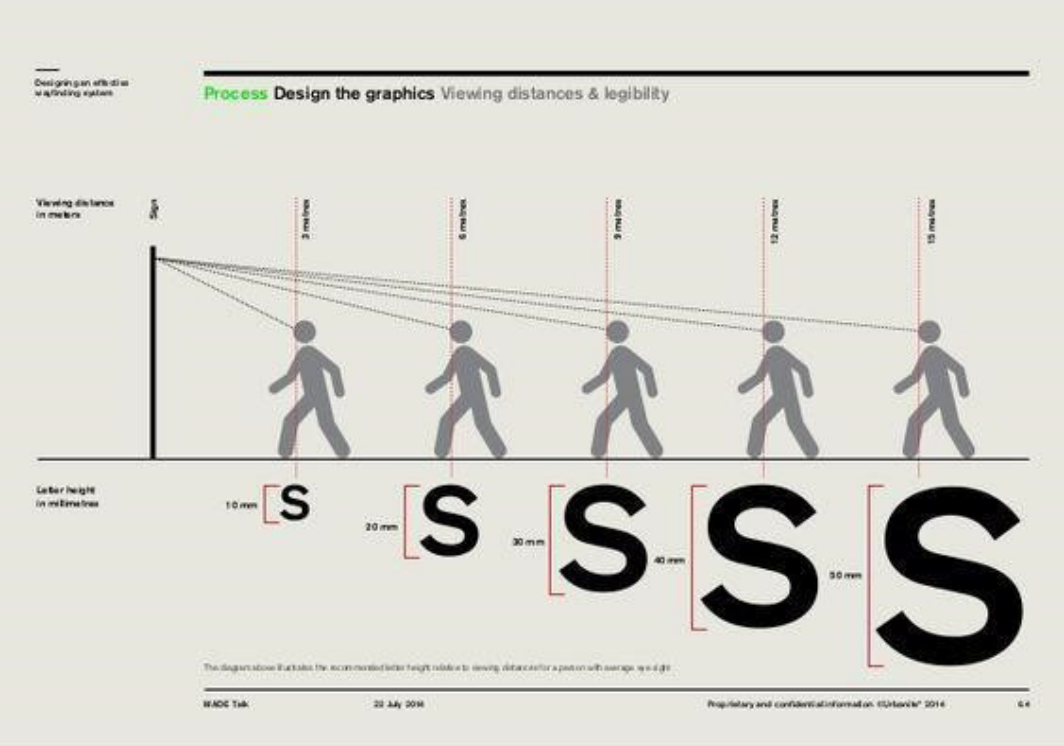
b) **Informasi Umum**: Papan informasi yang berisi jadwal layanan, informasi fasilitas, dan panduan penggunaan alat-alat tertentu.

3) **Komunikasi Visual**:

a) **Ikon dan Simbol**: Menggunakan ikon dan simbol universal untuk memudahkan pemahaman bagi semua pengguna, termasuk mereka yang mungkin tidak fasih dalam bahasa setempat. Susan Kare, seorang desainer grafis yang dikenal dengan karyanya di Macintosh, menekankan pentingnya desain ikon yang intuitif dan ramah pengguna. Ikon di rumah sakit harus dirancang agar intuitif, artinya simbol-simbol

yang digunakan harus langsung diasosiasikan dengan fungsinya tanpa memerlukan penjelasan teks.

b) **Infografis**: Menggunakan infografis untuk menjelaskan proses atau prosedur medis yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami.
c) **Tipografi** : Tipografi adalah elemen penting dalam Environmental Graphic Design (EGD), terutama dalam konteks rumah sakit. Leslie Atzmon dalam bukunya "Visual Rhetoric and the Eloquence of Design" menekankan bahwa tipografi harus dirancang dengan mempertimbangkan fungsionalitas dan estetika. Di rumah sakit, tipografi harus mudah dibaca dari jarak yang bervariasi dan dalam kondisi pencahayaan yang berbeda. Penggunaan huruf sans-serif sering disarankan karena keterbacaannya yang lebih baik pada *signage* dan panduan arah.



Gambar. II.11 Keterbacaan & jarak pandang pada tipografi (Sumber: *Creating Impactful Spatial Experiences* by Carlo Giannasca)

Sebagai tambahan visibilitas atau jarak pandang tanda *wayfinding* adalah aspek krusial dalam desain EGD yang efektif. Ahli seperti Kevin Lynch, Arthur dan Passini, serta David Gibson, menekankan pentingnya faktor-faktor seperti ukuran huruf, kontras warna, pencahayaan, dan posisi tanda dalam memastikan tanda *wayfinding* dapat dilihat dan dimengerti dengan jelas oleh semua pengguna. Implementasi praktik terbaik ini, seperti yang diuraikan oleh Chris Calori dan David Vanden-Eynden, serta Craig Berger, dapat membantu meningkatkan navigasi, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan pengalaman pengguna di rumah sakit.

II.2.2 Fungsi *Environmental Graphic Design*

Peningkatan kebutuhan *wayfinding*, sistem informasi dan *graphic identity* pada dunia modern sangatlah tinggi. Mobilitas yang tinggi, globalisme, pertumbuhan teknologi, dan aktivitas sosial adalah alasan utama mengapa kebutuhan penyampaian informasi semakin dibutuhkan di kalangan masyarakat.

Tujuan dari *Environmental Graphic Design* adalah untuk mengantarkan masyarakat, memungkinkan mereka untuk menemukan jalan mereka sendiri tanpa harus bertanya arah tujuan ke orang lain, dan yang lebih penting adalah untuk mencegah seseorang dari perasaan hilang atau tersesat (Niron, 2009: 4).

II.3 Sosiologi Desain Pada *Environmental Graphic Design*

Dalam kajian Sosiologi Desain, hal-hal yang dipaparkan cenderung berbasis fenomena sosial kebendaan yang telah lazim dan banyak kasusnya disekitar kita. Seperti misalnya hubungan antara manusia, kebijakan pembangunan, masyarakat, alam dan dunia kebendaan. Dalam buku "Sosiologi Desain," Agus Sachari mendefinisikan sosiologi desain sebagai studi tentang hubungan antara desain dan masyarakat. Sosiologi desain memandang desain bukan hanya sebagai aktivitas kreatif atau teknis, tetapi sebagai fenomena sosial yang mencerminkan dan mempengaruhi dinamika sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat. sosiologi desain dapat digunakan untuk menganalisis

bagaimana desain grafis lingkungan (*environmental graphic design*) dalam rumah sakit milik pemerintah dapat mempengaruhi pengalaman pasien, staf, dan pengunjung terhadap interaksi sosial antar ruang-ruang publik.

Goffman memperkenalkan konsep "*presentation of self*" dalam interaksi sosial. Dalam konteks rumah sakit, desain grafis lingkungan dapat mempengaruhi cara rumah sakit memvisualkan *branding*-nya kepada pasien dan pengunjung. Desain yang profesional dan ramah dapat membantu rumah sakit dalam membangun hubungan yang positif dengan para penggunanya.

Pengguna dengan berbagai kemampuan fisik menginginkan akses yang mudah ke semua bagian lingkungan. Ini termasuk *ramp* untuk kursi roda, lift, dan tanda yang ramah bagi orang dengan gangguan penglihatan atau pendengaran.

Menurut Weber, ada empat kategori ideal suatu aksi sosial terhadap pengguna yaitu :

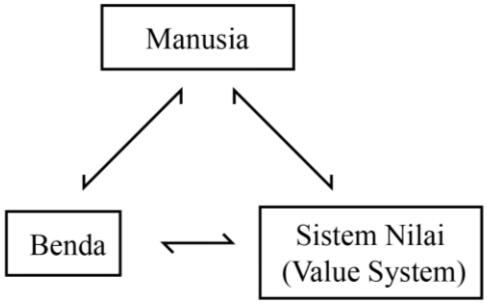
1. Perilaku yang bertujuan untuk memperoleh hasil yang efisien. Dalam konteks desain grafis lingkungan di rumah sakit, bisa tercermin dalam pembuatan tanda dan petunjuk yang dirancang untuk mencapai efisiensi maksimal dalam navigasi.
2. Perilaku yang berisi nilai yang bertujuan untuk merealisasikannya. penggunaan elemen desain pada EGD yang menonjolkan pentingnya kesetaraan dan inklusivitas, seperti tanda-tanda yang ramah bagi penyandang disabilitas. termasuk desain yang mendukung keberlanjutan lingkungan dalam penggunaan bahan-bahan ramah lingkungan atau penekanan pada penghematan energi melalui pencahayaan yang efisien.
3. Perilaku tradisional menyangkut tingkah laku yang memiliki aturan dan sanksi. Seperti penggunaan simbol-simbol dan warna-warna yang sudah lama dipakai dan dikenali oleh masyarakat setempat. dalam desain mungkin mencerminkan praktik-praktik tradisional dalam arsitektur atau tata ruang yang telah terbukti efektif dan diterima oleh komunitas.

4. Perilaku emosional yang menyangkut rasa dari setiap individu. Desain yang baik bisa menciptakan suasana yang menenangkan dan mengurangi stress bagi pasien dan pengunjung.

Metode sosiologi terbagi atas dua kelompok yaitu :

1. Metode kuantitatif dan kualitatif : metode kuantitatif dilakukan dengan pendekatan kepada masyarakat melalui wawancara, pertanyaan terarah, ataupun partisipasi. Metode kualitatif dilakukan melalui pendekatan historis, kajian dokumen, interpretasi peristiwa, kajian informasi, merekam suatu kejadian, pemotretan hingga menafsir satu fenomena sosial melalui pencatatan lapangan yang kemudian dipaparkan dalam bentuk terolah. Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana bertujuan dapat mendeskripsikan kejadian dan fenomena yang diteliti terutama pada kajian environmental graphic design.
2. Kajian sosiologi terapan : kajian yang bertujuan untuk menyusun strategi pemecahan suatu persoalan sosial tertentu atau menyusun kebijakan sosial berkaitan dengan pembangunan yang hendak dijalankan.

Agus Sachari Menekankan sosiologi desain menyangkut tiga unsur utama yaitu Manusia ↔ Benda ↔ Sistem Nilai. dalam penjabarannya **Manusia (*Human*)**: Pihak yang menggunakan, menginteraksikan, dan dipengaruhi oleh desain lingkungan tersebut. **Benda (*Object*)**: Elemen fisik atau visual dari desain lingkungan. Ini mencakup material, warna, bentuk, dan komponen grafis lainnya yang digunakan dalam desain. **Sistem Nilai (*Value System*)**: Prinsip, kepercayaan, norma, dan nilai yang mempengaruhi desain dan bagaimana desain tersebut diterima dan diapresiasi oleh masyarakat. jika dibuatkan bagan dalam hubungan diantaranya akan terbentuk segitiga bagan yang terhubung.



Bagan. II.12 Tiga Unsur Utama Dalam Kajian Sosiologi Desain

Sumber : sosiologi desain menurut agus sachari

II.3.1 Hubungan Manusia ↔ Benda

Hubungan ini menunjukkan bagaimana manusia berinteraksi dengan elemen-elemen desain grafis dalam lingkungan. Interaksi ini mencakup aspek psikologis dan sosial. Interaksi antara manusia dan benda fisik dalam konteks desain lingkungan, seperti yang diuraikan oleh Donald Norman (2004), berfokus pada usability dan user experience.

hubungan manusia dapat diterapkan pada *wayfinding* dengan cara berinteraksi langsung dengan panca indra. Menurut Joedawinata, cara manusia berinteraksi dengan lingkungan mereka melalui panca indera sangat mempengaruhi efektivitas sistem *wayfinding*.

II.3.1.1 Keterkaitan Hubungan Manusia ↔ Benda Terhadap Karakteristik Banten

Karakteristik masyarakat Banten, terutama di wilayah seperti Lebak, Pandeglang, Serang, dan Cilegon, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penerimaan dan interpretasi desain, termasuk Environmental Graphic Design (EGD) di rumah sakit. Menurut A. Sobana Hardjasaputra, masyarakat Banten dikenal dengan budaya lokal yang kuat, termasuk nilai-nilai kearifan lokal, keagamaan yang dalam, serta kecenderungan untuk mempertahankan tradisi. Hal ini mempengaruhi bagaimana mereka berinteraksi dengan elemen-elemen desain yang diperkenalkan dalam lingkungan mereka, termasuk di fasilitas kesehatan seperti rumah sakit.

Dalam konteks sosiologi desain, interaksi antara pengguna dan elemen-elemen desain sangat dipengaruhi oleh budaya dan nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat tersebut. Ahadiat Joedawinata menambahkan bahwa desain yang tidak memperhatikan konteks budaya lokal dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan kurangnya keterhubungan emosional antara pengguna dan lingkungan desain tersebut. Misalnya, dalam penerapan EGD di RSUD dr. Dradjat Prawiranegara, perbedaan warna, tipografi, dan ikonografi yang tidak sesuai dengan persepsi visual dan kebiasaan lokal bisa menyebabkan kebingungan.

Para ahli seperti Hardjasaputra dan Joedawinata menunjukkan bahwa masyarakat Banten cenderung memiliki persepsi visual yang dipengaruhi oleh elemen-elemen tradisional yang familiar, seperti pola warna alami dan simbol-simbol yang memiliki makna dalam budaya lokal. Jika elemen-elemen ini diabaikan dalam desain EGD, hal ini bisa menyebabkan keterbacaan lokalitas yang rendah, mengurangi efektivitas komunikasi visual yang seharusnya membantu navigasi dan orientasi di rumah sakit.

Dalam tinjauan teori sosiologi desain, pentingnya representasi budaya lokal dalam EGD tidak hanya membantu dalam meningkatkan keterbacaan, tetapi juga membangun rasa kenyamanan dan keterhubungan bagi pengguna. Sehingga, perancangan EGD yang ideal di wilayah Banten harus memperhitungkan karakteristik budaya dan persepsi masyarakat lokal, termasuk pemilihan warna, bentuk, dan ikonografi yang resonan dengan identitas budaya Banten.

II.3.2 Benda ↔ Sistem Nilai

Hubungan ini menggambarkan bagaimana elemen desain (benda) dipengaruhi oleh sistem nilai, termasuk norma dan kepercayaan masyarakat. Pierre Bourdieu (1984) menjelaskan bagaimana objek-objek dalam desain mencerminkan dan memperkuat sistem nilai dan struktur sosial dalam masyarakat.

Dalam konteks Environmental Graphic Design (EGD) di rumah sakit, benda seperti *signage*, *wayfinding*, dan elemen visual lainnya tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu navigasi, tetapi juga mewakili dan dipengaruhi oleh sistem nilai

yang berlaku dalam masyarakat. Benda-benda ini mengemban makna yang lebih luas, mencerminkan budaya, norma, dan preferensi lokal yang sering kali tersembunyi dalam praktik desain sehari-hari.

Menurut teori sosiologi desain, sistem nilai dalam masyarakat mencakup persepsi tentang ruang, kenyamanan, dan estetika yang dipengaruhi oleh faktor-faktor budaya, sosial, dan historis. Dalam rumah sakit, terutama di lingkungan seperti RSUD dr. Dradjat Prawiranegara, sistem nilai ini terlihat dalam bagaimana elemen EGD dirancang dan diterima oleh pengguna. Misalnya, penggunaan warna yang berbeda-beda pada *signage* bisa mencerminkan kurangnya standar yang seragam, yang pada akhirnya mengganggu konsistensi dan keterbacaan tanda. Hal ini mengindikasikan bahwa desain yang tidak memperhitungkan sistem nilai lokal dan persepsi masyarakat dapat mengurangi efektivitas EGD.

Sebaliknya, benda-benda yang dirancang dengan mempertimbangkan sistem nilai lokal cenderung lebih efektif dalam memenuhi fungsi sosial dan praktisnya. Misalnya, pemilihan warna, simbol, dan bentuk yang sesuai dengan budaya lokal dan preferensi visual masyarakat Banten dapat meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan pengguna, serta memperkuat identitas visual rumah sakit itu sendiri.

Selain itu, sosiologi desain menekankan pentingnya memahami hubungan antara benda dan sistem nilai ini dalam proses desain. EGD yang berhasil harus mampu menjembatani kebutuhan fungsional dengan makna simbolis yang melekat pada benda tersebut. Dalam konteks rumah sakit, ini berarti desain harus memprioritaskan keterbacaan, fungsionalitas, dan kenyamanan pengguna tanpa mengabaikan nilai-nilai budaya dan persepsi sosial yang ada. Desain yang integratif, yang menyatukan benda dengan sistem nilai lokal, akan lebih efektif dalam menciptakan lingkungan yang nyaman dan fungsional bagi pasien dan pengunjung.

II.3.2.1 Artefak Desain

Sosiologi desain juga menekankan pentingnya artefak desain sebagai refleksi dari budaya dan nilai-nilai lokal. Di daerah Banten, seperti Lebak,

Pandeglang, Serang, dan Cilegon, sistem nilai yang dianut oleh masyarakat mungkin berbeda dari daerah lain, dan ini perlu diperhitungkan dalam perancangan EGD. Interaksi antara pengguna dan artefak desain sangat dipengaruhi oleh bagaimana benda-benda ini dirancang dan disajikan. Ketidaksesuaian dalam elemen desain, seperti warna dan tata letak yang tidak konsisten, dapat mengganggu interaksi dan mengurangi efektivitas EGD.

II.3.2 Manusia ↔ Sistem Nilai

Hubungan ini menunjukkan bagaimana sistem nilai mempengaruhi persepsi dan apresiasi manusia terhadap desain grafis lingkungan. Dalam sosiologi desain, manusia tidak hanya dipandang sebagai pengguna pasif tetapi sebagai individu yang memiliki nilai-nilai tertentu yang memengaruhi persepsi mereka terhadap desain. Di rumah sakit, sistem nilai pasien dan pengunjung bisa sangat beragam, tergantung pada latar belakang budaya mereka. Di Banten, yang meliputi daerah seperti Lebak, Pandeglang, Serang, dan Cilegon, nilai-nilai budaya lokal mungkin menekankan pentingnya keterbacaan simbolik yang relevan dengan tradisi dan kepercayaan setempat.

Dalam sistem nilai yang lebih luas, pengaruh dari norma-norma sosial dan ekspektasi terhadap bagaimana ruang rumah sakit harus difungsikan. Sosiologi desain mengajarkan bahwa desain harus tidak hanya efektif secara fungsional, tetapi juga harus sesuai dengan norma-norma sosial dan budaya yang berlaku.

Dalam menunjukkan bahwa *Environmental Graphic Design* tidak hanya tentang estetika, tetapi juga tentang memahami interaksi kompleks antara manusia, objek desain, dan sistem nilai yang mendasari perilaku sosial. Pendekatan ini memungkinkan desain yang lebih holistik dan responsif terhadap kebutuhan dan nilai-nilai masyarakat.

II.3.2 Budaya lokal

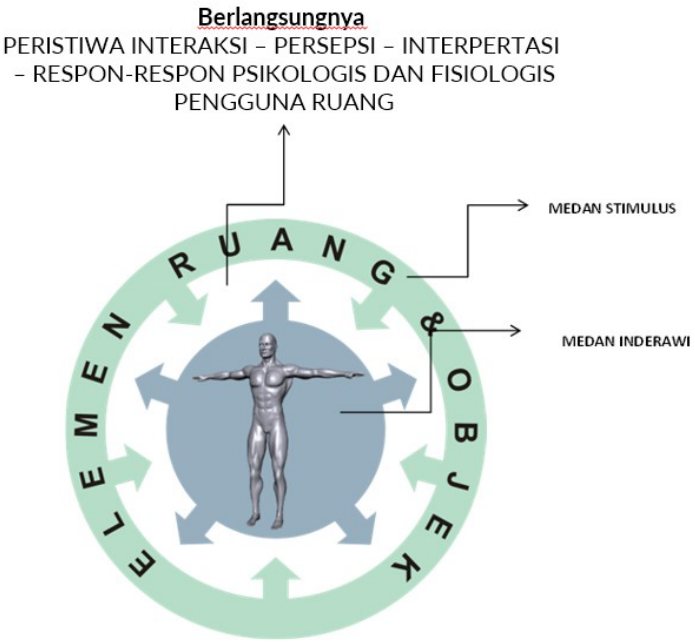
Budaya lokal di wilayah Banten, khususnya di daerah seperti Lebak, Pandeglang, Serang, dan Cilegon, memiliki karakteristik yang unik dan kompleks. Tradisi, nilai-nilai budaya, serta pola komunikasi masyarakat setempat dipengaruhi

oleh faktor-faktor sejarah, agama, dan interaksi sosial yang kuat. Hal ini penting untuk dipahami dalam konteks sosiologi desain, terutama ketika merancang Environmental Graphic Design (EGD) di fasilitas umum seperti rumah sakit.

Budaya masyarakat Banten cenderung mengutamakan kebersamaan, dengan komunikasi yang lebih bersifat verbal dan langsung. Dalam konteks rumah sakit, hal ini terlihat dari preferensi pasien dan pengantar mereka untuk bertanya kepada staf atau sesama pengunjung daripada mengandalkan tanda-tanda visual seperti *signage*. Ini mencerminkan kecenderungan budaya yang menilai interaksi langsung sebagai cara yang lebih nyaman dan dapat dipercaya untuk memperoleh informasi.

Tidak terlepas dari permasalahan yang ada salah satu fenomena yang sering terjadi terhadap permasalahan sosiologi desain pada ruang publik kesehatan contohnya di rumah sakit. Sosiologi desain pada ruang publik di rumah sakit melibatkan penerapan prinsip-prinsip sosiologi dan arsitektur untuk menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial, kenyamanan, dan kesejahteraan. *Lynch* menekankan pentingnya "legibility" atau keterbacaan lingkungan dalam navigasi. dapat diartikan di rumah sakit, EGD dapat digunakan untuk menciptakan tanda-tanda yang jelas dan mudah dimengerti, membantu pasien dan pengunjung menemukan jalan mereka dengan lebih mudah. Misalnya, penggunaan warna yang berbeda untuk setiap lantai atau departemen, serta peta yang jelas di setiap persimpangan utama. begitu juga sebaliknya, Kurangnya tanda yang jelas dan peta yang mudah dipahami dapat menyebabkan kebingungan dan kecemasan bagi pengguna ruang.

Pengguna ruang dalam sosiologi desain berperan pada *Environmental Graphic Design* (EGD) terutama dengan sistem *wayfinding*, dengan fokus pada interaksi, persepsi, interpretasi, serta respon psikologis dan fisiologis pengguna ruang. Menurut Joedawinata, cara manusia berinteraksi dengan lingkungan mereka melalui panca indera sangat mempengaruhi efektivitas sistem *wayfinding*.



Gambar. II.13 Peristiwa Langsung Elemen Ruang & Objek
(Sumber : menurut Ahadiat Joedawinata)

Dalam pandangan terhadap peran dan efektivitas EGD pada Rumah sakit milik pemerintah objek utamanya manusia sebagai pengguna ruang:

1) Penglihatan (Visual)

1. Tanda yang Jelas dan Kontras: Tanda-tanda *wayfinding* harus dirancang dengan kontras yang baik untuk memastikan keterbacaan. Warna, font, dan ikon harus mudah dilihat dan dibaca dari jarak yang wajar.
2. Penggunaan Warna dan Simbol: Warna dan simbol yang konsisten membantu pengguna mengenali informasi dengan cepat. Misalnya, warna hijau sering digunakan untuk menunjukkan arah ke pintu keluar atau area aman.
3. Penempatan Strategis: Tanda dan peta harus ditempatkan di lokasi strategis yang mudah diakses dan terlihat. Desain visual harus mempertimbangkan jalur penglihatan dan kemungkinan titik-titik kebingungan.

2. Pendengaran (Auditori)

1) Sinyal Suara: Integrasi elemen suara, seperti pengumuman audio atau sinyal peringatan, dapat mendukung sistem *wayfinding*. Misalnya, suara yang mengarahkan atau memberi peringatan dapat meningkatkan kesadaran dan memberikan petunjuk tambahan.
2) Teknologi Suara: Penggunaan teknologi suara, seperti panduan suara di aplikasi *wayfinding* atau perangkat navigasi, dapat membantu mereka yang kesulitan dengan visual atau memerlukan bantuan tambahan.

3. Penciuman (Olfaktori)

1) Penggunaan Aroma: Meskipun tidak umum, beberapa desain *wayfinding* mengintegrasikan aroma untuk membantu orientasi. Misalnya, aroma tertentu dapat digunakan untuk menandai area yang berbeda atau memberikan petunjuk tambahan dalam ruang yang luas.

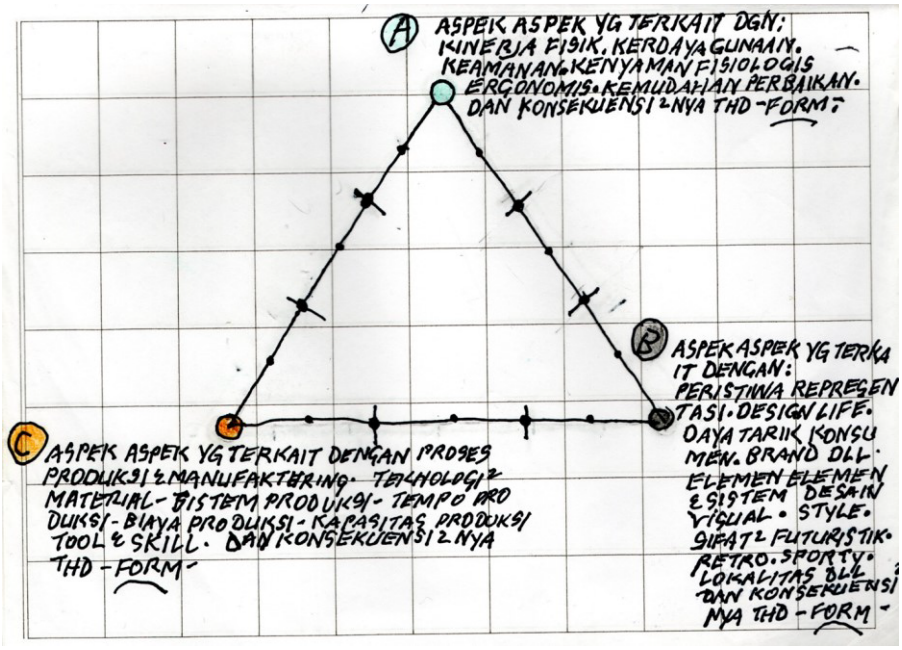
4. Peraba (Taktil)

1) Tanda Braille dan Tekstur: Untuk pengguna dengan gangguan penglihatan, desain *wayfinding* harus mencakup elemen taktil seperti Braille atau tanda-tanda dengan tekstur yang dapat diraba. Ini membantu mereka menavigasi ruang dengan lebih baik.
2) Permukaan yang Berbeda: Penggunaan permukaan dengan tekstur berbeda di lantai atau dinding dapat memberikan petunjuk tambahan mengenai area tertentu atau membantu dalam navigasi.

5. Pengecapan (Gustatori)

1) **Aplikasi Terbatas**: Pengecapan tidak sering digunakan dalam desain *wayfinding*, tetapi di beberapa kasus, seperti di ruang makan atau restoran, informasi tentang makanan atau minuman dapat disediakan melalui elemen yang dapat dicicipi atau dirasakan.

II. 4. Penerapan Teori triangulasi desain dalam konteks pristiwa kehadiran *Environmental Graphic Design*



Gambar. II.14 Triangulasi Desain

(Sumber : menurut Ahadiat Joedawinata)

Penerapan teori triangulasi desain dimulai dari fungsi, estetika, dan proses produksi dalam konteks kehadiran Environmental Graphic Design (EGD) menurut Ahadiat Joedawinata melibatkan integrasi tiga elemen utama desain untuk menciptakan lingkungan yang efektif, menarik, dan praktis. Berikut adalah cara penerapan teori ini dalam konteks EGD:

1) Fungsi
   a) Analisis Kebutuhan : Memahami kebutuhan pengguna ruang dan tujuan dari EGD. Misalnya, apakah desain ini bertujuan untuk memudahkan navigasi, menyampaikan informasi, atau menciptakan identitas tempat.
   b) Efektivitas: Memastikan bahwa elemen desain berfungsi dengan baik dan memenuhi tujuan tersebut. Misalnya, tanda arah yang jelas dan mudah dibaca, atau peta yang akurat dan informatif.

2) Estetika

a) Kepuasan Visual : Menciptakan elemen EGD yang tidak hanya berfungsi dengan baik tetapi juga menarik secara visual. Ini termasuk pemilihan warna, bentuk, dan komposisi yang harmonis dan sesuai dengan konteks lingkungan.

b) Kohesi dengan Lingkungan : Memastikan bahwa desain EGD selaras dengan estetika keseluruhan lingkungan. Misalnya, penggunaan material dan warna yang sesuai dengan arsitektur sekitar atau tema budaya lokal.

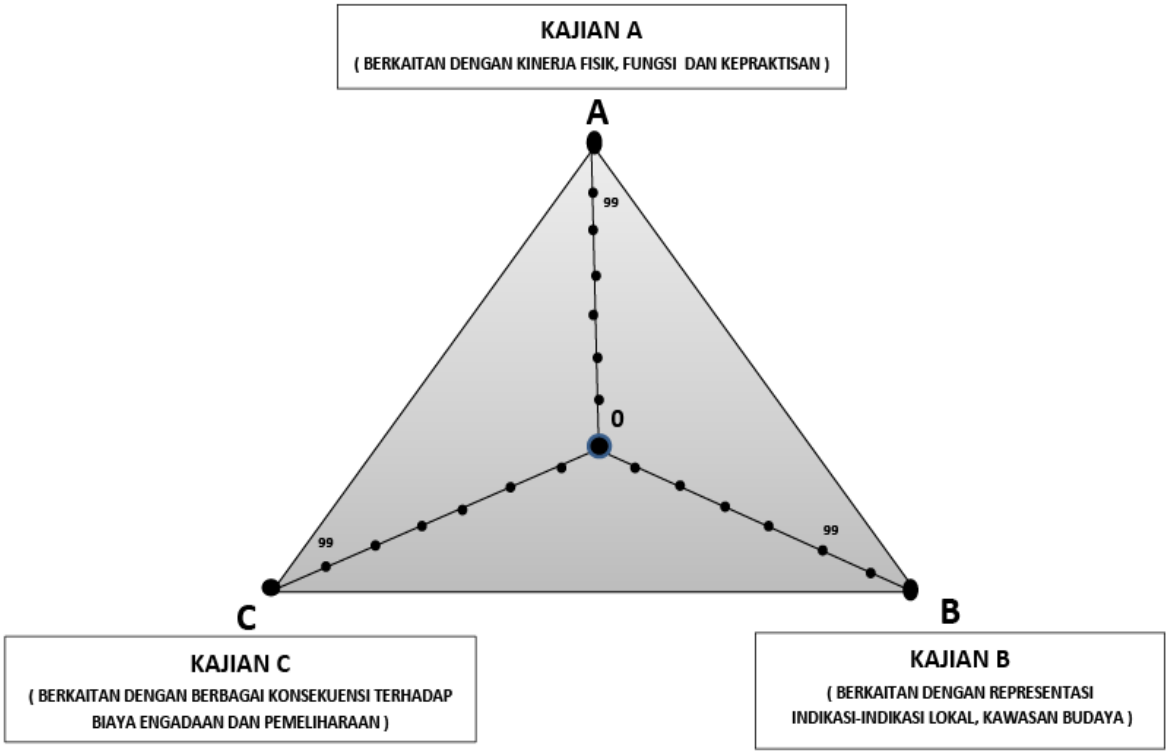
3) Proses Produksi:

a) Material dan Teknologi : Memilih material dan teknologi produksi yang tepat untuk memastikan kualitas dan daya tahan elemen EGD. Misalnya, menggunakan material tahan cuaca untuk instalasi luar ruangan atau teknologi cetak yang memastikan kejelasan dan ketahanan warna.

b) Efisiensi Produksi: Mengoptimalkan proses produksi untuk memastikan biaya dan waktu yang efisien tanpa mengorbankan kualitas. Ini termasuk perencanaan yang baik dan penggunaan sumber daya yang optimal.

Berdasarkan pemaparan diatas sebagai teori dasar dapat diaplikasikan terhadap environmental graphic design pada rumah sakit pemerintah dengan mengkaji dari setiap poin-poinnya. Hal ini bertujuan membantu dan mempermudah inti dari permasalahan yang ada.

Berikut bagan Analisis pada kajian environmental graphic design terhadap triangulasi desain.



Gambar. II.15 Triangulasi Desain pada EGD

(Sumber : menurut Ahadiat Joedawinata)

Pada poin A berkaitan dengan kinerja fisik, fungsi dan kepraktisan dapat diaplikasikan terhadap kajian environmental graphic design dengan uraian-uraian yg berkaitan dengan posisi baca terhadap pengguna, ukuran dari elemen-elemen EGD, kemudahan dan kesulitan dalam keterbacaan elemen-elemen EGD, dan Sistem visualisasi EGD. Pada bagian poin B berkaitan dengan representasi indikasi-indikasi Lokal, kualitas visual dan estetika, daya baca makna-makna psikologi budaya sosial dari pelaku atau pengunjung terhadap elemen-elemen EGD. Dan yang terakhir Poin C berkaitan dengan berbagai konsekuensi terhadap biaya pengadaan dan pemeliharaan. Hal ini dapat diaplikasikan pada biaya produksi material, waktu produksi, dan biaya pemeliharaan terhadap EGD.

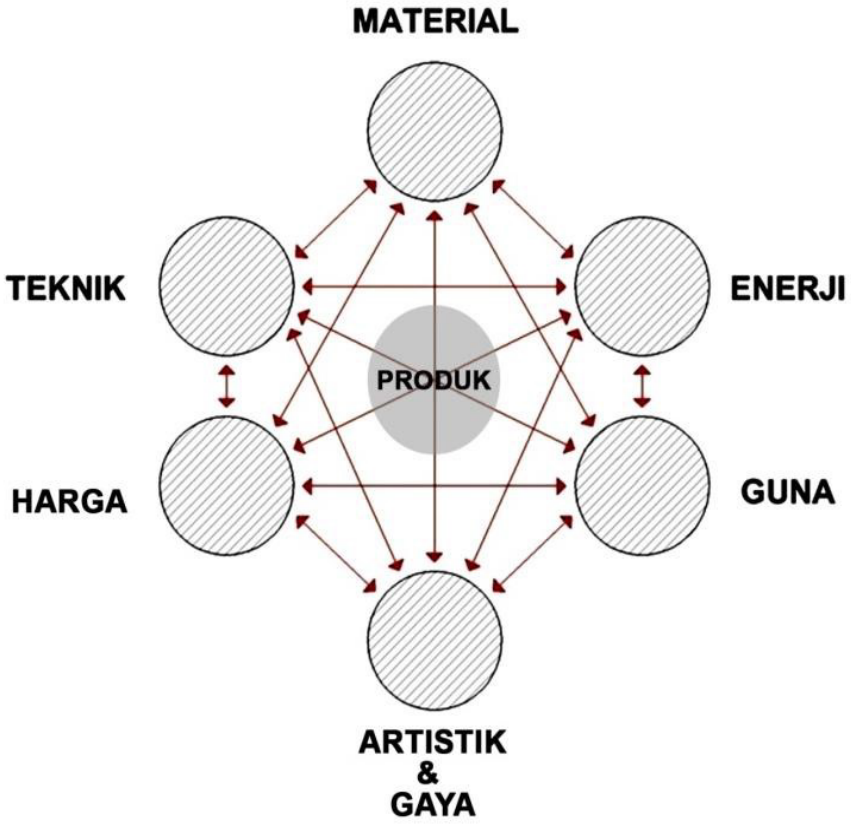
II. 5. Fenomena Perubahan Desain Jika Terdapat Potensi Negatif dan Positif

Perubahan desain dari sisi negatif menuju arah positif adalah suatu proses yang melibatkan pemahaman mendalam tentang interaksi antara pengguna dan ruang. Perubahan ini sering kali terjadi karena desainer mulai menyadari dampak negatif dari desain sebelumnya terhadap pengguna, baik secara fisik maupun psikologis, dan kemudian berupaya mengatasi masalah tersebut melalui perbaikan desain.

Ahadiat Joedawinata menekankan bahwa desain harus responsif terhadap kebutuhan dan kondisi pengguna. Jika desain sebelumnya menciptakan ketidaknyamanan, kebingungan, atau bahkan stres bagi pengguna, maka desainer perlu mengidentifikasi aspek-aspek tersebut dan merancang solusi yang lebih manusiawi dan inklusif. Misalnya, perubahan dalam tata letak ruang, penggunaan warna, material, atau elemen grafis tertentu dapat dilakukan untuk menciptakan suasana yang lebih positif dan mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik.

Perubahan menuju arah positif ini juga melibatkan pemahaman konteks budaya, sosial, dan lingkungan di mana desain diterapkan. Dengan demikian, desain yang baik bukan hanya sekadar estetika, tetapi juga berfungsi untuk memperbaiki kualitas interaksi antara pengguna dan ruang, sehingga menghasilkan dampak yang lebih positif secara keseluruhan.

Dalam konteks *Environmental graphic design* bisa dilihat dari Analisis permasalahan yang ada tentunya pada potensi negatif terhadap pengguna ruang.

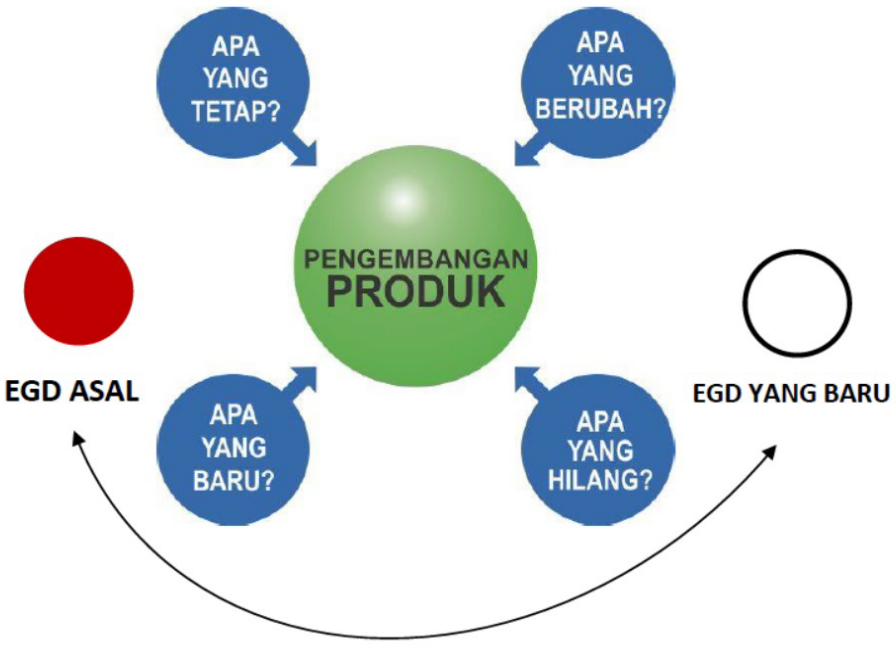


Gambar. II.16 Diagram menurut Ahadiat Joedawinata menggambarkan objek design EGD terhadap pengguna ruang

(Sumber : Materi Design Thinking oleh Ahadiat Joedawinata)

Dari diagram tersebut bisa digunakan sebagai Analisis potensi negatif terhadap pengguna ruang terutama dalam aspek elemen-elemen EGD atau pada sistem *wayfinding.* untuk dapat menyorot beberapa aspek penting yang harus diperhatikan untuk memastikan desain yang efektif, responsif, bermakna, dan berpotensi penilaian negatif.

Sebaliknya Dalam konteks *Environmental graphic design* bisa dilihat dari potensi positif terhadap pengguna ruang.



Gambar. II.17 objek EGD pada perubahan desain

(Sumber : Materi Design Thinking oleh Ahadiat Joedawinata)

Dalam proses inovasi kreatif sebagai metodologi pengembangan desain, unsur-unsur *Environmental Graphic Design* (EGD) dapat diubah atau dipertahankan untuk meningkatkan efektivitas sifat navigatornya. dalam proses inovasinya dapat digunakan dalam hal perbaikan mengembangkan metode inovatif dalam EGD yang tidak hanya memperbaiki efektivitas navigasi tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih baik dan relevan bagi pengguna.