

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam kehidupan sehari – hari banyak terlihat tanda atau simbol yang memberikan informasi di lingkungan sekitar. Tanda informasi yang disebut sebagai *Sign System*. *Sign system* sekarang sudah banyak berada di beberapa tempat seperti stasiun, rumah sakit, perkantoran, tempat wisata dan ruang publik lainnya menurut Kurniawan (2011) dengan banyaknya objek desain menciptakan suatu kondisi dimana kehidupan masyarakat telah terkepong oleh objek-objek desain membuat interaksi masyarakat dan desain menjadi intim. *Sign system* atau sistem penanda menurut Tinarbuko (2012, h.12) yaitu sebuah visual yang memiliki simbol grafik yang ditujukan sebagai media interaksi manusia dengan suatu tempat. Visual tanda yang dipakai dalam sebuah *sign system* ini pada umumnya menyampaikan makna - makna aturan yang berstandar internasional, agar lebih mudah untuk dipahami oleh semua orang dari semua kalangan.

Sebagai sebuah penunjuk arah, *sign system* ini juga berfungsi sebagai media informasi yang biasanya mempergunakan *image visual* sebagai salah satu cara pengunjung berinteraksi dengan tempat. Dalam pembuatan *sign system* selain memberikan informasi yang komunikatif, *sign system* juga harus efektif tapi tetap mempunyai nilai *visual* yang menarik perhatian sekaligus memperindah suatu tempat. Selain itu, *sign system* juga dapat berguna menjadi identitas suatu tempat, contohnya nama toko atau nama suatu lokasi. *Sign System* sangat berperan untuk memberikan informasi ketika berada di suatu tempat yang memiliki arah dan himbauan yang belum diketahui sebelumnya sehingga tata letak dan gaya visual dalam penunjuk arah sangat berperan penting dalam mencari informasi.

Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) yaitu sebuah universitas yang terdapat di kota Bandung memiliki bangunan yang terpisah dimana terbagi menjadi 3 gedung yaitu gedung Miracle, gedung Dago dan gedung Smart Unikom. Gedung *Smart Unikom* adalah gedung paling baru yang dimiliki oleh Universitas Komputer

Indonesia, gedung ini memiliki 15 lantai yang terdiri 12 lantai gedung utama dan 3 lantai basement.



Gambar I.1 *Sign Sytem* Unikom  
Sumber: Dokumen Pribadi (2020)

Gedung *Smart* Unikom memiliki sebuah *sign system* yang diterapkan dan dipergunakan para mahasiswa, dosen, pengunjung maupun para tamu kampus dalam beraktivitas di area gedung. Mahasiswa desain komunikasi visual dan desain interior berada pada lantai 6 dalam gedung *Smart* Unikom. Namun *sign sytem* yang ada di lantai tersebut masih memiliki kekurangan pada tanda informasi yang terdapat pada fasilitas bangunan karena bentuk ruangan-ruangan yang berada di lantai tersebut hampir sama. Permasalahan lain yang umum ketika tidak adanya petunjuk arah membuat kesulitan mencari fasilitas yang ingin dituju, biasanya dapat terjawab dengan bertanya kepada orang disekitar. Permasalahan tersebut terjadi akibat pengguna fasilitas bangunan tidak terbiasa dengan tata letak ruangan dan tidak ada petunjuk arah yang diterapkan pada Gedung *Smart* Unikom. Dalam

segi desain dari tipografi, warna dan ikon *sign system* Gedung *Smart* Unikom belum memiliki identitas dan konsistensi yang baik agar saling terintegrasi.

Dengan adanya perancangan media informasi di Universitas Komputer Indonesia diharapkan dapat membantu para mahasiswa atau pengunjung yang berada di area kampus dalam memperoleh kebutuhan akan informasi *sign sytem* agar bisa beraktivitas dengan nyaman dan lebih efektif serta membuat *sign system* dengan desain yang lebih baik dan terintegrasi antar fasilitas.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Setelah melakukan pengamatan di Universitas Komputer Indonesia, penulis memperhatikan beberapa hal yang menjadi masalah di dalam ruang lingkup kampus Universitas Komputer Indonesia :

- *Sign sytem* yang ada di lantai tersebut masih memiliki kekurangan pada tanda informasi yang terdapat pada fasilitas bangunan karena bentuk ruangan-ruangan yang berada di lantai tersebut hampir sama.
- Kurangnya penunjuk arah yang terdapat di dalam gedung.
- Desain *sign system* dari tipografi, warna dan ikon memiliki identitas dan konsistensi.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah mendapatkan rumusan sebagai berikut: “ Bagaimana membuat *sign system* yang saling terintegrasi melalui kaidah perancangan *sign system* berdasarkan keilmuan desain komunikasi visual agar memudahkan para mahasiswa dan pengunjung saat beraktivitas di Universitas Komputer Indonesia ?”

## **I.4 Batasan Masalah**

Agar pembahasan lebih terarah dan terorganisasi, maka dalam perancangan ini penulis hanya akan lebih spesifik, batasan masalahnya terdiri dari :

1. Keberadaan *sign system* yang ada di Universitas Komputer Indonesia.
2. Berfokus pada *sign system* yang ada digedung *Smart* Unikom.

3. Waktu penelitian dilakukan pada bulan oktober 2019 – juli 2020.

## **I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan**

Adapun kegunaan dan manfaat yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Tujuan Perancangan**

Berikut ini adalah tujuan perancangan media informasi *sign system* Universitas Komputer Indonesia :

- Memberi kemudahan informasi bagi pengguna yang ingin mengetahui tentang *sign system* yang berada di Universitas Komputer Indonesia.
- Merancang *sign system* yang terintegrasi agar saling terkoneksi antar fasilitas.
- Memberikan suatu estetika pada desain *sign system* untuk memberikan perhatian kepada pengguna.

### **1.5.2 Manfaat Perancangan**

Selain tujuan, media informasi *sign system* Universitas Komputer Indonesia juga memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- Sebagai sumber informasi bagi mahasiswa dan pengunjung mengenai petunjuk arah, peraturan pengguna gedung, anjuran serta larangan ketika berada di Universitas Komputer Indonesia.
- Mahasiswa dan pengunjung dapat mengerti maksud dari petunjuk informasi yang ada.
- Sebagai acuan perubahan dan penambahan media informasi *sign system* Universitas Komputer Indonesia.