



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keberadaan tanda menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu. Tanda sebagai media komunikasi merupakan hal yang penting dalam proses penyampaian informasi dari suatu pihak, ke pihak yang lain. Menurut Berelson dan Staine (1964) komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain, melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka dan lain-lain.

Sign system digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi seseorang kepada orang lain dengan maksud tertentu. *Sign system* dalam ilmu desain grafis merupakan rangkaian representasi visual yang menjadikan media interaksi manusia dalam ruang publik sebagai tujuannya (Tinarbuko: 2012, h.12)

Sign system banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah sebagai penunjuk arah, selain itu *Sign system* juga dimanfaatkan dalam ruang public, salah satunya adalah *Sign system* gedung perkantoran. *Sign system* dalam gedung juga berfungsi sebagai penunjuk arah seperti tanda yang mengarahkan menuju ruangan, toilet, dan lain sebagainya. Tanda juga digunakan untuk membedakan suatu objek dengan yang lain seperti identitas ruangan, kantor dan lain sebagainya.

Perkembangan kota di Jakarta saat ini menuntut sistem *Signage* yang baik termasuk pada infrastruktur seperti pada gedung-gedung. Dalam hal ini tanda menjadi bagian yang penting bagi gedung yang ada. Hal tersebut tentu untuk menghindari terjadinya kesemerawutan dan ketidakberfungsian tanda informasi yang ingin disampaikan.

Quadrant adalah sebuah kompleks yang merupakan bagian dari menara BTPN yang akan dibangun di wilayah Mega Kuningan. Menara BTPN direncanakan dibangun dengan 41 lantai. Sementara Quadrant direncanakan akan mengokupasi 35 lantai dari total lantai yang ada, yang meliputi area seluas 72,279.8 m² Quadrant akan difungsikan sebagai wilayah perkantoran dan pusat pebelanjaan. Oleh sebab itu dibutuhkan adanya *sign system* untuk mendukung segala aktifitas yang terkait dengan gedung itu.

1.2. Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang *sign system* yang berkarakter dan efektif bagi kompleks Quadrant?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah :

Perancangan *sign system* untuk Quadrant, target utama :

Demografis : Pengguna gedung Quadrant meliputi pekerja kantoran yang akan bertempat kerja di Quadrant dan pengunjung mall.

- a) Umur : 20 – 50 tahun
- b) Kelas sosial : Menengah keatas
- c) Jenis kelamin : Laki laki dan perempuan
- d) Pendidikan : Kuliah dan SMA

Psikografis : Orang-orang yang menyukai hal bersifat praktis, simpel dan cepat.

Geografis : Jakarta dan sekitarnya seperti

ekasi, Tangerang, Depok dan lainnya yang bekerja di Jakarta

Media : *Signage* hanya meliputi kompleks Quadrant saja. Dimana dalam gedung yang ada, lantai 34 keatas akan menjadi wilayah kantor dari Bank BTPN. *Sign system* BTPN yang dikerjakan penulis rencananya meliputi komplek *office* dan mall dimana didalamnya terdiri dari item-item berikut

Ekterior : *Low Level ID, High Level ID, Pylon, Entry and Exit Sign, Pedestrian, Pedestrian, Parking*

Interior : *Typical Directory, Directional Signing, Floor / Level, General Directory, Elevator, Stairs Directory, Reception, Drop Off, Lift ID, Emergency Exit, Sun Blast, Restroom Signage.*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Memberikan identitas bagi komplek Quadrant dan menjadikan fasilitas yang ada menjadi mudah diakses .

Selain itu tugas akhir ini juga memiliki beberapa manfaat antara lain

Bagi penulis: Penulis menjadi banyak belajar tentang prosedur dalam membuat *Sign system* yang banyak berkaitan dengan hal-hal yang bersifat teknis

Bagi Quadrant: Perancangan *sign system* ini dapat diterapkan secara nyata kedalam komplek Quadrant yang belum memiliki *sign system*

Bagi universitas: Universitas dapat menjadikan tugas akhir ini sebagai salah satu contoh media pembelajaran bagi mahasiswanya bagaimana cara merancang *Sign system* untuk gedung perkantoran

1.5. Metode Pengumpulan Data

Pembuatan laporan Tugas Akhir bertemakan perancangan *signage* untuk Quadrant membutuhkan riset. Riset ini akan dilakukan melalui beberapa metode penelitian. Metode penelitian diperlukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam perancangan Tugas Akhir ini. Cara-cara yang dilakukan penulis:

1. Studi Literatur

Studi literatur mencari teori-teori dari buku-buku yang ada hubungannya dengan tugas akhir yang akan dibuat.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang terkait dengan pembangunan komplek Quadrant. Wawancara terhadap PT Bentuk Metakreasi juga akan dilakukan sebagai perusahaan yang membuat branding dari Quadrant Wawancara juga dilakukan dengan orang yang ahli dibidangnya, seperti arsitek, desainer interior dan juga desainer grafis

3. Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh dari *Signage Designer* dari PT Bentuk Metakreasi yaitu Sri Kustantina yang memiliki data-data berkaitan dengan Quadrant antara lain gambar kerja.

1.6. Metode Perancangan

1. Pengumpulan data
2. Melakukan analisis data
3. Perancangan grafis dan pemilihan material *signage*

1.7. Skematika Perancangan

Untuk menunjang proses perancangan *signage* untuk Quadrant, penulis melakukan :

1. Riset awal

Melakukan tinjauan umum terhadap arsitektur dan interior dari gedung Quadrant

2. Ide desain

Merancang ide dasar untuk *signage* quadrant berdasarkan riset awal yang sudah dilakukan sehingga ide dibuat sesuai dengan kebutuhan yang ada.

3. Perancangan desain *Sign system* gedung Quadrant

Membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan *signage* yang tepat untuk Quadrant. Desain akan mengacu terhadap fungsi utama *Signage* untuk memudahkan penggunaan fasilitas yang ada di gedung Quadrant