

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia Nusantara Polytechnic merupakan sebuah perguruan tinggi yang setara dengan pendidikan sarjana terapan atau diploma 4 (rencanamu.id, 2021). Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) secara resmi didirikan pada tanggal 18 September 2021 dengan tema Kolaborasi untuk Vokasi Indonesia (Kompasgramedia.com, 2021). Kampus Multimedia Nusantara Polytechnic berlokasi di Gading Serpong, Tangerang dengan lahan seluas 80.000 meter persegi dengan bangunan kampus seluas 13.300 meter persegi dan terdiri dari 5 lantai (Kompasgramedia.com, 2021). Multimedia Nusantara Polytechnic menghadirkan beberapa program studi yakni digital *animation*, *event management*, dan *e-commerce logistics* (mnp.ac.id, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 26 – 28 Januari dan 4 Maret 2022, penulis melihat bahwa beberapa papan petunjuk (*identification sign*) yang sudah terpasang belum sesuai dengan *brand* atau citra Multimedia Nusantara Polytechnic. Beberapa keterangan dari fasilitas yang ada sudah mulai terlepas dan rusak, karena hanya menggunakan kertas dan lem *isolatip*. Penulis juga melihat belum adanya *directional sign* di Multimedia Nusantara Polytechnic. Adapun *regulatory sign* dengan petunjuk keluar di beberapa titik. Namun, letaknya berada sangat tinggi dan tidak terlihat oleh pengunjung. Alhasil, pengunjung akan selalu bertanya dan meminta untuk dibimbing ke lokasi tujuan mereka. Selain itu, belum juga ditemukan *orientational sign* yang digunakan sebagai peta keberadaan lokasi.

Minimnya keberadaan *signage*, mengakibatkan pengunjung merasa bingung untuk pergi ke tempat tujuannya tanpa adanya navigasi. Pengunjung yang datang sering tersesat dalam artian bukan bingung mau kemana, tetapi bagaimana caranya pengunjung tersebut pergi ke tujuan itu dan sedang berada di lantai berapa saat itu pula. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara pada tanggal 8 dan 9 Februari jam 09.00 di Multimedia Nusantara Polytechnic bersama Bapak

Theodorus Alda selaku Building Management. Menurut Bapak Theo, target yang dominan datang ke MNP adalah orang tua dan calon mahasiswa dengan tujuan untuk mengetahui tentang MNP ataupun jurusan yang tersedia. Bapak Theo juga menyatakan pengunjung yang baru pertama kali datang masih suka bertanya terkait letak fasilitas dan membutuhkan adanya penyesuaian serta petunjuk yang jelas untuk mengidentifikasi suatu lokasi. Hal serupa juga dinyatakan pada wawancara tanggal 2 Februari 2022 bersama bapak Najmudin di MNP, selaku anggota *security* yang bertugas di Multimedia Nusantara Polytechnic. Beliau juga menyatakan bahwa masih banyak pengunjung yang bertanya mengenai tata letak ruangan.

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara bersama Nathania Narda pada tanggal 1 Maret 2022 selaku *Marketing Communication* di Multimedia Nusantara Polytechnic, menyatakan bahwa sering kali pengunjung yang datang kesulitan menemukan beberapa ruangan dan harus dinavigasi oleh beberapa karyawan lainnya atau *security*. Masalah lain yang ditemui oleh penulis, saat melakukan wawancara kepada Sagung Kartika selaku anak magang di MNP pada tanggal 4 Maret 2022. Kartika menyatakan Ia tidak mengetahui adanya nama ruangan, toilet, dan tangga darurat. Ia juga sempat mengira bahwa lobi kampus berada di *basement* lantai 1. Namun, hal ini masih salah perkiraan bagi beberapa orang. Berdasarkan *survey* yang dilakukan penulis, sebanyak 84,3% menyatakan kesulitan untuk mencari ruangan atau fasilitas di MNP.

Jika dilihat dari permasalahan di atas, telah dipaparkan beberapa data yang menunjukkan bahwa pentingnya *signage* atau petunjuk arah di Multimedia Nusantara Polytechnic, dikarenakan MNP merupakan institusi pendidikan dengan beberapa pengunjung baru yang berdatangan berasal dari beragam daerah dan juga untuk memudahkan pengunjung menemukan fasilitas atau ruangan yang dituju secara mandiri. Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk membuat perancangan *signage* ini. Menurut Calori & Eynden (2015), *signage* merupakan sebuah visual yang dapat membantu mengarahkan dan juga menavigasi seseorang ke tujuan mereka (hlm. 5). Maka dari itu, dengan adanya fenomena tersebut, penulis ingin membuat Perancangan *Signage* untuk Multimedia Nusantara Polytechnic untuk Tugas Akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *signage* di Multimedia Nusantara Polytechnic?

1.3 Batasan Masalah

Merujuk rumusan masalah di atas, penulis juga menjabarkan batasan masalah untuk target perancangan *signage* Multimedia Nusantara Polytechnic, sebagai berikut:

1. Segmentasi Pengunjung

a. Demografis

- 1) Target Primer : 17 - 35 tahun, menurut Badan Pusat Statistik (2021) dan (Kementerian Riset, 2018)
- 2) Target Sekunder : 36 - 59 tahun, menurut Badan Pusat Statistik (2021) dan (Kementerian Riset, 2018)
- 3) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 4) Kelas Ekonomi : B – A

Berdasarkan World Bank (2019), SES B merupakan tingkatan pengeluaran sebesar Rp. 1.200.000 hingga Rp. 6.000.000 per bulannya dan SES A mempunyai rentang pengeluaran di atas Rp. 6.000.000.

b. Geografis

Kampus Multimedia Nusantara Polytechnic di Gading Serpong

c. Psikografis

- 1) Pengunjung yang bingung dalam bernavigasi di MNP
- 2) Pengunjung yang berusaha mandiri

2. Media

Perancangan *signage* ini mempunyai batasan hanya papan petunjuk di dalam ruangan (*indoor signage*).

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan tugas akhir yakni untuk menghasilkan *signage* di Multimedia Nusantara Polytechnic.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan dirancangnya tugas akhir ini, diharapkan dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Penulis lebih peka terhadap permasalahan yang ada khususnya untuk beberapa lingkungan yang membutuhkan *signage*. Dalam melakukan perancangan, penulis juga dapat lebih memahami dan menerapkan keilmuan Desain Komunikasi Visual yang telah dipelajari.

2. Bagi Multimedia Nusantara Polytechnic

Dengan adanya perancangan *signage*, diharapkan dapat memudahkan pengunjung baru ataupun *staff* untuk menavigasi dirinya secara mandiri ke tempat yang dituju dan dapat mewujudkan *brand* MNP lewat perancangan *signage* ini.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Laporan perancangan ini, diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik untuk mengambil topik perancangan *signage*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA