

KAJIAN DESAIN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* UMEDA HOSPITAL

Brian Alvin Hananto, Eldad Timothy, Rafi Krisananda, Togu Stefanus

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain
Universitas Pelita Harapan
Jl. MH. Thamrin Boulevard 1100
Brian.hananto@uph.edu

ABSTRAK

Environmental graphic design (EGD) adalah sebuah obyek desain grafis yang belum banyak dibahas karena seringkali dinilai inferior. Hal itu dikarenakan EGD seringkali dinilai hanya ‘melengkapi’ desain interior ataupun arsitektur yang secara volume lebih tinggi dibandingkan EGD, namun hal itu bukan berarti EGD merupakan sebuah obyek desain yang remeh. Tulisan ini akan membahas EGD dari Umeda Hospital yang didesain oleh Kenya Hara. Penelitian ini 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 obyek desain grafis yang memiliki elemen gambar dan tulisan. Penulis mendapatkan kesimpulan bagaimana EGD tersebut dirancang tidak hanya fungsional semata, namun juga konseptual dan juga memiliki pertimbangan estetik yang tidak kalah penting. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai contoh tinjauan disiplin desain grafis dalam perancangan EGD.

Kata Kunci: Desain Grafis Lingkungan, Desain Grafis, Gambar & Huruf, Rumah Sakit Umeda

ABSTRACT

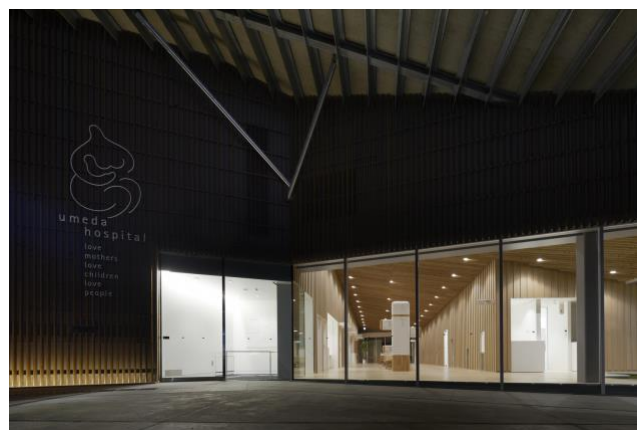
Environmental graphic design (EGD) is a design object that wasn't widely discussed simply because it was seen as inferior. The prejudice of inferiority towards EGD is based on the assumption that EGD was just supplementary towards interior design or architecture, in which both designed larger objects compared to EGD. However, the author argues that this doesn't necessarily mean EGD should be overlooked as a design object or discipline. The object of study in this article is the EGD of Umeda Hospital, designed by Kenya Hara. The method of the research is through a literature review from texts by Calori & Vanden-Eynden and Skolos & Wedell. The study towards the design is done by deconstructing the EGD with the signage pyramid method, then seeing the EGD as an object of graphic design: it consists of image and type. By underlining the relation of both image and type on Umeda Hospital's EGD, the author concluded that the design was made not purely by functional purposes only, but conceptually it had aesthetic decisions that are equally substantial. The author hoped that this research can be a reference for a graphic design study in EGD.

Keywords: Environmental Graphic Design, Graphic Design, Image & Type, Umeda Hospital

PENDAHULUAN

Desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada audiens; desain grafis juga merupakan sebuah representasi visual dengan menggunakan elemen-elemen visual (Landa 2011). Pemahaman ini menegaskan bahwa desain grafis tidak dibatasi dari mediumnya, namun berbicara mengenai elemen-elemen yang digunakan untuk merancang atau mendesain, yakni elemen visual dan grafis. Salah satu obyek desain grafis sendiri adalah *environment graphic design*, yang merupakan perancangan aspek-aspek visual yang berhubungan dengan *wayfinding*, komunikasi identitas dan informasi dan juga membentuk pengalaman audiens terhadap sebuah tempat (*"What Is Environmental Graphic Design (EGD)? n.d.*).

Artikel ini akan membahas mengenai EGD dari Umeda Hospital, dimana arsitek dari bangunan tersebut adalah Kengo Kuma, sedangkan desainer EGDnya adalah Kenya Hara. Umeda Hospital sendiri dirancang pada tahun 1988 dan bertempat di prefektur Yamaguchi ("Umeda Hospital" 2014). Umeda Hospital sendiri sering disebut sebagai salah satu desain rumah sakit terbaik, baik dari segi arsitektur maupun EGD. Rumah sakit ini juga mendapatkan rekognisi dari UNESCO sebagai salah satu rumah sakit yang 'bersahabat' bagi bayi (ArchDaily, 2016; "Kengo Kuma Revealed Japan's Umeda Hospital," 2015). Pengakuan itu diberikan kepada Umeda Hospital berkat konsep rumah sakitnya yang 'hangat dan nyaman', yang juga dicerminkan melalui EGDnya.



Gambar 1. Umeda Hospital, Arsitektur oleh Kengo Kuma, EGD oleh Kenya Hara
(Sumber: Arch Daily, 2016)

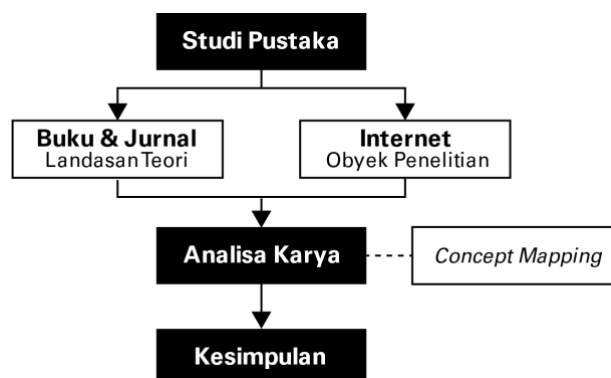
Mengingat pentingnya peran konteks dalam sebuah karya desain, tulisan ini dibagi menjadi enam bagian hal sebagai berikut:

1. Penjelasan konteks mendasar terkait penciptaan karya tersebut.
2. Deskripsi karya secara makro sampai dengan mikro terkait dengan EGD dari Umeda Hospital.
3. Pembahasan relasi *type* dan *image* pada karya.
4. Penjabaran makna, pesan, dan kesan yang terjadi karena adanya relasi *type* dan *image* pada karya tersebut.
5. Pembahasan bentuk desain EGD dengan teori desain yang relevan terhadap karya, dalam hal ini menggunakan majas visual.
6. Penjabaran makna, kesan, serta pesan yang ada dengan adanya teori tersebut.

Penulis berharap tulisan ini dapat menunjukkan sisi lain dari perancangan EGD, dimana desain yang dihasilkan dapat dibuat lebih variatif dan eksploratif, tidak hanya harus terpaku pada konvensi-konvensi yang ada. Selain itu, penulis juga berharap dapat menunjukkan penggunaan kacamata relasi *image* dan *type* dari Skolos & Wedell sebagai kacamata kajian formalisme dalam membahas obyek desain grafis.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang membahas atau mengkaji desain EGD Umeda Hospital ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan dengan metode studi pustaka. Metode studi pustaka sendiri merupakan metode yang dilakukan guna mengumpulkan dan mensintesis materi untuk penelitian (Martin & Hanington, 2012, pp. 112–113). Tahapan penelitian ini dapat dilihat dalam bagan pada Gambar 2.



Gambar 2. Bagan Tahapan Penelitian

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Terdapat dua jenis medium pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai sumber pustaka. Medium pertama adalah medium buku atau jurnal sebagai referensi terhadap kerangka teori dan juga referensi studi. Teks utama yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah buku ‘Signage and Wayfinding Design’ oleh Chris Calori dan David Vanden-Eynden, yang digunakan untuk memahami, mencacah dan menganalisa EGD; serta ‘Type, Image, Message: A Graphic Design Layout Workshop’ oleh Nancy Skolos & Tom Wedell. Medium kedua adalah medium internet, dimana penulis gunakan untuk menggali informasi lebih mengenai Umeda Hospital itu sendiri.

Analisa karya kemudian dilakukan berdasarkan teori-teori yang didapatkan dari studi pustaka yang telah dilakukan. Dua teori spesifik yang melandasi analisa dari EGD Umeda Hospital adalah Signage Pyramid Method oleh Calori & Vanden-Eynden serta teori Relasi Type & Image dari Skolos & Wedell.

Setelah tahapan analisa karya, hasil analisa tersebut kemudian dipetakan melalui *concept mapping*. Concept mapping sendiri merupakan sebuah metode pemetaan berupa asosiasi-asosiasi dan implikasi-implikasi yang digunakan untuk memperjelas sebuah konsep (Martin & Hanington, 2012, pp. 38–39). Berdasarkan pemetaan tersebut, maka penulis dapat menarik sebuah kesimpulan yang bersifat konklusif guna membuka diskusi-diskusi lebih lanjut mengenai EGD dan desain grafis.

PEMBAHASAN

Environmental Graphic Design

Environment Graphic Design atau biasa disingkat EGD adalah komunikasi grafis mengenai sebuah informasi yang ditemukan dalam sebuah lingkungan (*enviroment*) (Calori and Vanden-Eynden 2015). Pemahaman dari Calori menegaskan bahwa EGD adalah sebuah disiplin ilmu yang berkaitan dengan desain grafis, bukan hanya arsitektur dan juga interior. Signifikansi lain dari pemahaman yang dipaparkan oleh Calori adalah bahwa perancangan grafis tidak serta merta hanya pada lingkup dua dimensi saja, namun dapat secara tiga dimensi (Hananto 2017).

Terdapat tiga komponen utama dalam EGD:

1. *Signage (dan wayfinding)*, dimana EGD berfungsi untuk menuntun dan membawa audiens kepada sebuah tempat dengan menunjukkan jalan.
2. *Placemaking*, dimana EGD berfungsi untuk memberikan identitas terhadap sebuah lokasi, dengan demikian tempat itu dapat dikenali dan lebih mudah diingat.

3. *Interpretation*, dimana EGD berfungsi memaparkan informasi terhadap sebuah tempat atau lokasi dan informasi tersebut dapat diinterpretasi dan dimengerti.



Gambar 3. Tiga Komponen dari *Environmental Graphic Design*

(Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015)

Ketika kita melihat ketiga komponen dari EGD, kita dapat menyimpulkan 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. EGD sendiri juga mengadopsi pemahaman-pemahaman mendesain untuk manusia ataupun *human centered design, user interface & user experience design* dimana banyak prinsip-prinsip tersebut yang juga diaplikasikan sebagai prinsip desain dalam EGD.

Sebagai contoh, prinsip desain Hick's law yang membahas mengenai jumlah waktu yang diperlukan untuk memahami dan membuat keputusan berbanding lurus dengan jumlah alternatif yang ditawarkan (W. Lidwell 2010). Implikasi praktis dalam EGD adalah ketika terdapat banyak informasi yang disampaikan dalam sebuah EGD, maka audiens dapat membutuhkan waktu yang lama untuk dapat mencerna dan juga memahami desain tersebut, kemudian mengambil keputusan. Tentunya hal tersebut tidak diinginkan ketika merancang sebuah EGD. Harapannya dengan memperhatikan jumlah informasi yang ditampilkan, seseorang dapat mengambil keputusan dengan cepat dan tepat (Hananto and Soenarjo 2017).

Relasi Type & Image

Sebagai bagian dari desain grafis, EGD tidak lepas dari dua komponen utama desain grafis, yakni *Type* (tulisan) dan *Image* (gambar). Pemahaman dan perbedaan dari kedua elemen tersebut dipaparkan oleh Skolos & Wedell ketika membahas mengenai bagaimana keduanya 'dibaca' dengan cara yang berbeda (Skolos and Wedell 2011). Sebuah gambar

dibaca dan dapat dimaknai karena audiens memahami dan pernah mengalami secara empirik apa yang direpresentasikan oleh gambar tersebut. Hal ini berbeda dengan tulisan, yang maknanya dikonstruksikan karena adanya pengetahuan dan kesepakatan atau konvensi. Karena keduanya dimaknai dengan cara yang berbeda, audiens juga secara tidak sadar membedakan keduanya; bagi seorang desainer, pengetahuan ini dapat digunakan untuk mendorong batasan-batasan baru dalam merancang dengan kedua elemen tersebut.

Skolos & Wedell memperkenalkan empat jenis relasi antara *type* dan *image* yang ada dalam semua karya desain grafis:

1. *Separation*, dimana gambar dan juga tulisan dirancang seolah dalam dimensinya masing-masing. Keduanya dirancang tanpa memperhatikan satu sama lain, gambar dan tulisan dapat saling menumpuk atau bertabrakan tanpa relasi sama sekali.
2. *Fusion*, dimana gambar dan tulisan dirancang dengan memperhatikan satu sama lain. Keduanya seolah berada dalam alam yang sama, dimana bentuk dari tulisan terlihat berinteraksi atau mempengaruhi gambar, begitupula sebaliknya.
3. *Fragmentation*, dimana gambar dan tulisan berinteraksi satu sama lain dengan intens atau secara anarkis hingga akhirnya saling mengganggu dan juga mendisrupsi satu sama yang lain.
4. *Inversion*, dimana gambar dan tulisan seolah bertukar peran. Gambar dapat 'dibaca' seperti sebuah tulisan atau tulisan 'dibentuk' hingga akhirnya tidak bisa 'dibaca' namun dapat dilihat seolah seperti gambar.
- 5.

Signage Pyramid Method

Calori & Vanden-Eynden memaparkan bahwa fungsi utama dalam sebuah sistem tanda atau EGD adalah untuk memberikan informasi mengenai lingkungan terkait kepada pengunjung yang ada dalam lingkungan tersebut, dan informasi tersebut disampaikan melalui grafis yang ditampilkan dalam obyek fisik (Calori & Vanden-Eynden, 2015, pp. 81–83). Berdasarkan pemahaman tersebut, Calori & Vanden-Eynden melihat bahwa terdapat tiga aspek yang terpisah namun berhubungan yang membentuk sebuah sistem tanda. Ketiga hal tersebut adalah:

1. *Information Content System*, atau muatan informasi yang perlu ditampilkan dalam sistem tanda tersebut.

2. *Graphic System*, atau tampilan grafis dari informasi yang ditampilkan dalam sistem tanda tersebut.
3. *Hardware System*, atau material/medium dimana informasi tersebut ditampilkan dalam sebuah sistem tanda.



Gambar 4. Kain untuk *Signage* Rumah Sakit Umeda

(Sumber: nds.co.jp, 2014)

Dalam proses perancangan, ketiga komponen tersebut saling mempengaruhi satu sama yang lain. Sebagai contoh, jumlah informasi yang perlu ditampilkan akan mempengaruhi pengolahan grafis, seperti jenis dan jumlah typeface, dan apakah dalam tanda tersebut perlu menggunakan gambar juga atau cukup menggunakan tulisan saja. Jumlah informasi juga mempengaruhi pemilihan material karena desainer perlu mempertimbangkan medium apa yang dapat menampilkan informasi dalam jumlah banyak yang tetap koheren dengan identitas visual dari EGD, memiliki tingkat keterbacaan baik, dan daya tahan yang tinggi.

Selain digunakan sebagai metode perancangan, *signage pyramid method* juga dapat digunakan untuk mencacah sebuah EGD. Dalam konteks rumah sakit Umeda, deskripsi dari ketiga komponen dalam *signage pyramid method* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1 Deskripsi *Signage Pyramid Method* Umeda Hospital

Komponen <i>signage pyramid method</i>	Deskripsi
<i>Information Content System</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informasi deskriptif mengenai lokasi tempat. 2. Informasi nama tempat.
<i>Graphic System</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan aksara Romawi, aksara Jepang dan juga ikon. 2. Menggunakan warna merah pada

	latar putih.
<i>Hardware System</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan kain putih sebagai medium penyampaian informasi utama yang ada. Kain dapat dilepas dan dicuci agar tetap bersih. 2. Menggunakan kayu sebagai struktur EGD. Kayu juga digunakan untuk memberikan struktur terhadap kain.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

Deskripsi pada Tabel 1 dilakukan guna memisahkan komponen apa saja yang terkandung dalam EGD rumah sakit Umeda. Dengan memisahkan komponen-komponen tersebut, kita dapat meninjau lebih terstruktur desain EGD rumah sakit Umeda.

Environmental Graphic Design Umeda Hospital

Rumah sakit yang berada di prefektur Yamaguchi ini adalah spesialis obsteri (Kandungan, Kelahiran) dan Pediatri (kesehatan anak), dan mayoritas pengunjung adalah ibu hamil atau ibu yang baru melahirkan (Hara 2017). Maka dari itu keperluan *signage* sebenarnya lebih dibutuhkan untuk orang yang sehat dan bukan ‘pasien’. Kenya Hara merancang sistem tanda dengan konsep utama kebersihan. Hal ini digambarkan dengan penggunaan kain putih yang bisa dengan mudah dilepas dan dikenakan kembali seperti kaus kaki atau sarung bantal yang menggunakan ritsleting (“Umeda Hospital” 2014). Menurut Hara rancangan tanda pada rumah sakit yang terlalu ‘friendly’ bisa membuat rumah sakit kehilangan ‘profesionalitas-nya.’ Seperti pada restoran *fine dining* yang menggunakan taplak meja berwarna putih, Hara ingin memberi pesan kepada audiens bahwa “Faktanya jika rumah sakit selalu merawat kebersihan *signagenya*, hal ini membuktikan dedikasinya kepada kebersihan untuk pasien dan pengunjung.”



Gambar 5. Kain untuk *Signage* Rumah Sakit Umeda
(Sumber: nds.co.jp, 2014)

Desain sistem tanda rumah sakit Umeda, secara sederhana, terdiri dari tiga bentuk dasar. Pertama, yaitu papan kayu vertikal bersudut tumpul yang bercabang (seperti pohon), yang biasa ditaruh di tengah ruangan dengan dilapisi kain putih yang menjadi *wayfinding* (penunjuk arah). Kedua adalah papan vertikal berbentuk seperti bantal dengan sarung putih yang ditempel pada dinding untuk mengidentifikasi ruangan. Ketiga adalah penanda, seperti toilet, lantai, pusat informasi, dan sebagainya, yang digantung dan berbentuk seperti kaus kaki. Setiap tanda tersebut berisi teks dengan aksara kanji dan romawi berwarna merah dengan tata letak kanji vertikal dan romawi horisontal pada bagian bawahnya. Pada sebagian signage juga terdapat ikon-ikon yang mendukung tulisan tersebut.



Gambar 6. *Wayfinding* dalam Interior Rumah Sakit Umeda
(Sumber: nds.co.jp, 2014)

Bila diperhatikan, sistem tanda rumah sakit Umeda tidak banyak menggunakan *image*. *Image* yang ada hanyalah berupa simbol seperti simbol toilet dan juga logo. Relasi *type* dan *image* pada karya ini memang tidak menonjol. Dalam kategori yang dipaparkan Skolos & Wedell, relasi antara *image* dan *type* dalam *environmental graphic* rumah sakit Umeda adalah *separation*. Menurut Nancy Skolos & Thomas Wedell, *Separation* adalah

teknik di mana gambar dan tulisan berdiri sendiri tanpa interaksi; cabang *separation* yang digunakan adalah *layering*, dimana *type* dan *image* hanya bertumpuk dan keduanya terlihat jelas (Skolos and Wedell 2011).

Sebagai sebuah tempat publik, *signage* untuk Umeda menggunakan dua bahasa, yakni Jepang dan Inggris. Sebagai orang Indonesia yang diasumsikan tidak mengerti aksara Jepang, kita dapat melihat relasi ini seakan seperti relasi *type* dan *image*, di mana kita mempersepsi aksara asing tersebut sebagai sebuah bentuk dan bukan sesuatu yang bisa dibaca. Penyusunan yang dilakukan memberi hirarki yang jelas, bila audiens mampu membaca kanji, maka audiens akan membaca langsung aksara tersebut. Sebaliknya, jika audiens tidak dapat membaca aksara Jepang, maka pandangan audiens akan secara langsung ‘diarahkan’ ke aksara romawi. Hal ini dicapai dengan menempatkan kedua aksara dengan konfigurasi yang berbeda; aksara kanji disusun secara vertikal dan aksara romawi disusun secara horisontal. Dengan memanfaatkan cara baca bahasa Jepang yang vertikal dari kanan ke kiri, orang Jepang akan langsung melihat ke sisi kanan dan dihadapkan dengan aksaranya, sedangkan kita akan memulai dari kiri dan dihadapkan dengan aksara romawi.



Gambar 7. *Signage* Rumah Sakit Umeda

(Sumber: Kenya Hara, 2017)

Walaupun elemen gambar atau *image* pada desain *wayfinding* rumah sakit Umeda ini minim, penggambaran simbol atau *pictogram* dibuat menyerupai karakteristik anatomi huruf, dengan goresan dan karakteristik proporsi yang serupa hingga warna yang sama. Relasi *type* dan *image* keduanya juga mendukung tema kebersihan dalam desain *wayfinding* rumah sakit Umeda ini. Dengan menggunakan tata letak yang jelas dan teratur

dalam sebuah sistem visual, informasi dapat disampaikan dengan secara cepat dan tepat. Jika dilakukan pendekatan relasi *image* dan *type* yang lain seperti *fusion* (relasi *type* dan *image* di mana keduanya mempengaruhi satu sama lain) atau dengan cara yang sangat ekstrim, *fragmentation* (relasi *type* dan *image* dimana keduanya saling mengganggu), hal ini tidak akan memberikan kesan yang sejalan dengan konsep utama Hara.

Jika dibahas lebih dalam lagi, konsep kebersihan yang diangkat oleh Hara adalah konsep yang tidak mudah untuk dituangkan ke dalam sebuah bentuk karya, apalagi sebuah karya sistem tanda. Pada dasarnya karya sistem tanda diharapkan menjadi karya yang murni fungsional, 'bersih' dari konsep yang mungkin mengganggu aspek fungsi dari desain tersebut. Kegunaan sistem tanda pada hakekatnya adalah pemberi informasi seperti, mengarahkan audiens ke sebuah tempat dan menuntun mereka kesana (*wayfinding*), memberi informasi posisi letak ruang secara jelas (*place-making*), sampai memberikan informasi terhadap area tersebut (*interpretation*). Hara mengerti hal tersebut, dan Ia mengerti keterbatasan dan potensi dari sebuah sistem tanda.

Penggunaan kain putih menjadi fokus utama dalam karya ini, konsep utama kebersihan hampir sepenuhnya digambarkan melalui material tersebut. Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, penggunaan kain putih menyerupai penggunaan taplak putih pada restoran *fine dining*. Kebersihan disimbolisasikan dengan warna putih. Hubungan putih dengan kebersihan dapat dijelaskan dalam konsep alegori. Alegori adalah sebuah majas, secara visual maupun linguistik, yang merupakan representasi simbolik (Meggs 1992). Representasi simbolik benda atau karakter digunakan sebagai simbol untuk sebuah ide atau prinsip. Kain putih yang digunakan oleh Hara sendiri dapat dilihat sebagai sebuah alegori dari konsep kebersihan yang Hara ingin sampaikan. Selain penggunaan kain putih yang berusaha memimik penggunaan taplak putih pada restoran-restoran *fine dining*, warna putih dari kain tersebut juga menggambarkan bahwa tidak ada kotoran dalam kain tersebut. Ketika kain tersebut tidak memiliki noda, maka kain itu bersih, demikianlah proses asosiasi yang ingin ditanamkan oleh Hara dalam desainnya.

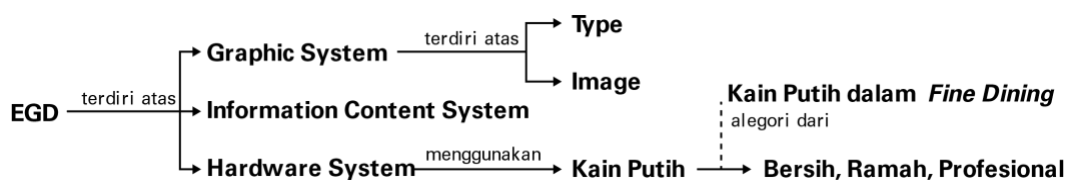
Selain kain putih elemen lainnya juga memberi kesan berbeda, seperti bentuk yang menyerupai bantal dan kaus kaki. Bentuk-bentuk ini juga sebagai bentuk penjabaran dengan majas alegori, walau tidak sekuat alegori kain putih dan kebersihan. Bentuk bantal bisa diasosiasikan dengan istirahat, dikarenakan bantal adalah bagian esensial pada setiap tidur malam mayoritas masyarakat modern. Kaus kaki juga menjadi salah satu bagian dari kehidupan manusia, sebagai benda yang erat dengan kebutuhan sehari-hari. Dua bentuk

ini menambah nilai konsep lebih dari sekadar menyampaikan kebersihan, tetapi juga memberikan konsep ramah, *relatable*, nyaman, dan aman bagi para ‘pasien’ yang hadir di rumah sakit. Tentu bentuk tersebut tidak semata-mata hanya bersifat ‘konseptual’, tetapi juga memiliki nilai praktis. Rumah Sakit Umeda yang mayoritas didatangi oleh para ibu tentu tidak luput dari kehadiran anak-anak. Hal ini menjawab keperluan sebuah sistem tanda yang ramah dan aman bagi para pasiennya.



Gambar 8. *Signage* Rumah Sakit Umeda yang Menggunakan Kain Putih
(Sumber: Kenya Hara, 2017)

Berdasarkan analisa kesimpulan yang telah dilakukan, penulis membuat *concept mapping* yang menjelaskan relasi dari teori dan menggambarkan keseluruhan analisa yang dilakukan dalam studi ini. *Concept mapping* penulis dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. *Concept Mapping* Kajian EGD Rumah Sakit Umeda
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

KESIMPULAN

Karya Rumah Sakit Umeda oleh Kenya Hara menjadi salah satu contoh perancangan sistem tanda yang memberi perspektif baru dalam desain perancangan lingkungan. Karya ini memberikan contoh rancangan yang ekspresif namun tanpa melupakan sisi fungsionalitas. Ada tiga poin yang dikemukakan Hara.

1. Pertama, penggunaan huruf dan gambar (baik ikon, simbol maupun aksara asing) menawarkan rancangan yang informatif dan fungsional, sekaligus menekankan pesan utama dari entitas yang direpresentasikannya.
2. Kedua, penggunaan material yang menjadi ‘takdir’ sebuah sistem tanda digunakan dengan sebaik mungkin. Setiap elemen yang ada digunakan untuk memperkuat pesan dari entitas yang direpresentasikan. Bukan hanya itu, penggunaan bentuk-bentuk variasi dari sistem tanda juga menambah lapisan pesan dan konsep yang ditawarkan sebuah sistem tanda dan entitas yang direpresentasikannya.
3. Ketiga, pendekatan praktis yang digunakan oleh Hara memberikan konsep baru tentang ‘penggunaan kembali’ dan sistem modular sebuah sistem tanda. Penggunaan kain juga berguna sebagai sistem yang memudahkan pergantian informasi dan perawatan. Kain yang kotor dengan mudah dilepaskan dari badan sistem tanda dan diganti dengan yang baru. Hal ini jelas memudahkan jika ada kerusakan atau perubahan informasi yang akan ada di masa mendatang, tanpa harus mengeluarkan biaya untuk merubah struktur sistem tanda secara keseluruhan.

Dengan tulisan ini penulis menyimpulkan, signifikansi karya perancangan sistem tanda yang dilakukan oleh Kenya Hara. Pada masa di mana keperluan sistem tanda semakin esensial dalam kehidupan masyarakat urban yang kian berkembang, pendekatan sistem tanda yang hanya sistematis sudah biasa. Sistem tanda dituntut memberikan sesuatu yang lebih dan tidak hanya menjadi ‘kewajiban’ sebuah ruang umum. Kontribusi Kenya Hara sebagai seorang desainer grafis sudah tidak diragukan lagi. Dengan berbagai karya tulisannya, ia mampu membagikan cara berfikirnya sekaligus merumuskan pemikiran budaya Jepang akan desain bagi masyarakat. Seperti yang Hara tulis dalam bukunya: *White*, *100 White*, *Ex-Formation*, dan yang menjadi rujukan dalam tulisan ini *Designing Design*. Melalui karya dan tulisannya Hara bukan hanya memberi contoh praktis perancangan sistem tanda, tetapi perancangan identitas, desain kemasan, sampai kepada *design thinking* bagi desainer-desainer secara global. Maka dari itu, selain memberi perspektif baru, karya ini juga berhasil memberikan dimensi baru dalam hal perancangan sistem tanda, yang akan terus berpengaruh turun-menurun ke perancang-perancang sistem tanda berikutnya.

KEPUSTAKAAN

- Calori, Chris, and David Vanden-Eynden. 2015. *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. New Jersey: Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781119174615>.
- Hananto, Brian Alvin. 2017. "Tahapan Desain Sistem Tanda Interior Mini Mart (Studi Kasus: Wayfinding & Placemaking Signage FMX Mart)." *Jurnal Dimensi DKV* 2 (2): 135–50.
- Hananto, Brian Alvin, and Hady Soenarjo. 2017. "Perancangan Environment Graphics Museum Gajah." *Jurnal Nirmana* 17 (2): 67–77. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.2.67-77>.
- Hara, Kenya. 2017. *Designing Design*. Baden: Lats Muller Publishers.
- Landa, Robin. 2011. *Graphic Design Solutions*. 4th ed. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Meggs, Phillip B. 1992. *Type and Image: The Language of Graphic Design*. New York: John Wiley & Sons.
- Skolos, Nancy, and Tom Wedell. 2011. *Type, Image, Message : A Graphic Design Layout Workshop*. Massachusetts: Rockport.
- "Umeda Hospital." 2014. Nds.Co.Jp. 2014. <https://www.ndc.co.jp/hara/en/works/2014/08/umedahospital.html>.
- W. Lidwell, K. Holden and J. Butler. 2010. *Universal Principles of Design*. Massachusetts: Rockport Publisher. <https://doi.org/10.1007/s11423-007-9036-7>.
- "What Is Environmental Graphic Design (EGD)?" n.d. Segd.Org. Accessed September 3, 2019. <https://segd.org/article/what-environmental-graphic-design-egd>.