

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah makan merupakan usaha yang menyajikan makanan atau minuman kepada pengunjung, menyediakan tempat dan suasana untuk menikmati makanan atau minuman, dan menetapkan harga tertentu untuk hidangan dan pelayanan yang diberikan. Rumah makan biasanya mempunyai hidangan spesial dalam jenis makanan/minuman yang dihidangkan. Rumah makan merupakan salah satu jenis realisasi pajak yang masuk dalam urutan ke- 4 dari 10 jenis pajak lainnya yang ada di daerah Banyumas dengan total nilai pajak sebesar Rp 17.558.191.750 [1].

Pada suatu tempat seperti tempat makan, pasti kita melihat suatu tanda yang berupa tulisan ataupun visual yang berguna untuk mengarahkan ke suatu tempat yang ingin kita tuju. Salah satu rumah makan yang membutuhkan *sign system* adalah rumah makan Kopi Keprak. Rumah makan Kopi Keprak merupakan tempat makan yang menyediakan suasana berbeda dibanding kafe atau rumah makan lain. Rumah makan Kopi Keprak ini menggunakan konsep tradisional, hal tersebut bisa dibuktikan dengan struktur rumah yang dibuat seperti rumah Limasan Jawa, memakai meja dan kursi yang dibuat dari kayu yang berfungsi untuk membawa dan menambah *vibes* tradisional. Rumah makan Kopi Keprak didirikan pada bulan Maret tahun 2019 yang didirikan oleh bapak Rundi Rantau. Kopi Keprak terletak di Jalan Raya Karanggintung, Purwokerto.

Kopi Keprak merupakan rumah makan yang memanfaatkan SDM yang ada, dengan tujuan untuk membuka lapangan kerja bagi warga di daerah Purwokerto dan meningkatkan perekonomian daerah Purwokerto. Menurut bapak Hendi Purwoko Kopi Keprak merupakan rumah makan yang *Iconic* di Purwokerto karena sudah cukup banyak dikunjungi oleh beberapa artis dan orang penting seperti DPR RI. Kopi Keprak juga merupakan rumah makan yang membangun suasana *homey*. Selain itu, Kopi Keprak merupakan salah satu rumah makan yang memiliki ciri khas dari kopinya itu sendiri, karena kopi dari rumah makan Kopi Keprak dibuat/diracik sendiri sehingga menciptakan rasa yang unik dan berbeda dari kopi lainnya.

Rumah makan Kopi Keprak memiliki fasilitas yang banyak mulai dari area parkir yang luas, 4 toilet umum, 1 mushola, 2 tempat bermain seperti ayunan, *meeting room*, kolam ikan, ruang prasmanan, tempat jajanan, ruang *indoor* dan *outdoor*. Dengan

banyaknya fasilitas, tempat yang luas dan lokasi yang cukup lebar, sayangnya di Kopi Keprok masih sangat minim sekali petunjuk arah. Sekalinya ada *sign system* itu pun masih menggunakan desain yang *generic* dan kurang informatif. Banyaknya fasilitas yang masih minim *sign system* di rumah makan Kopi Keprok ini menjadikan pengunjung susah untuk mengetahui tempat yang akan mereka tuju.

Hal tersebut telah dibuktikan dengan adanya wawancara dan kuisioner melalui *google form* yang ditujukan pada pengunjung Kopi Keprok pada tanggal 22 September 2022. Hasil dari wawancara dan kuisioner tersebut, rata-rata mereka banyak yang kesulitan mencari tempat yang ingin mereka tuju dan juga banyak yang belum mengerti tentang apa yang boleh dan tidak diperbolehkan (*do and don't*). Selain wawancara dengan pengunjung Kopi Keprok, wawancara juga dilakukan terhadap manajer dari Kopi Keprok untuk memperkuat data dalam perancangan *sign system* di Kopi Keprok. Menurut bapak Hendi Purwoko selaku manajer Kopi Keprok mengatakan bahwa masih ada pengunjung yang belum mengetahui larangan yang ada di Kopi Keprok seperti memberi makanan sembarangan di kolam ikan, merokok di ruang *meeting*, membuang puntung rokok sembarangan ke sawah, dan membuang sampah plastik ke sawah.

Dengan adanya *sign system*, rumah makan yang memiliki tempat luas dan banyak ruangan, dapat berguna untuk mempermudah pengunjung. *Sign* merupakan arti dari tanda. *Sign* adalah sebuah komunikasi yang berbentuk visual dan *system* yang berarti aturan. Jadi *sign system* dapat diartikan sebagai komunikasi dalam bentuk visual yang bertujuan untuk memberikan informasi yang berupa arahan atau himbauan kepada masyarakat dalam lokasi tertentu [2]. Keadaan *sign system* pasti dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena *sign system* lah yang memudahkan informasi dalam ruang publik. *Sign system* sendiri merupakan informasi yang bersifat deskriptif, karena memang bertujuan untuk membedakan dan menginformasikan suatu tempat menjadi lebih jelas [3]. Jadi *sign system* juga dapat diartikan sebagai penanda atau petunjuk yang dapat memberikan informasi. Awalnya *sign system* hanya bentuk simbol yang telah disepakati bersama untuk mengartikan pada suatu tempat. Seiring dengan berkembangnya zaman, sekarang *sign system* sudah dirancang atau dibuat lebih komunikatif dan didesain menarik dari segi warna, teks, maupun *layout* dalam media penyampain pesan komunikasi visual untuk kebutuhan suatu tempat seperti rumah makan.

Permasalahan yang dialami oleh rumah makan Kopi Keprok disebabkan karena letak ruangan yang tidak mempunyai petunjuk arah yang jelas. Walaupun Kopi Keprok

ini merupakan tempat ternyaman untuk *nongkrong*, akan tetapi Kopi Keprak ini belum memiliki tanda yang informatif kepada para pengunjung sehingga banyak pengunjung melakukan tindakan yang sebenarnya dilarang dan susah mencari pelayan ketika akan mencari suatu tempat yang menjadikan kita harus mengandalkan *sign system*. Permasalahan tersebut sudah dibuktikan dengan analisis terhadap pelayanan Kopi Keprak yang ditulis oleh Andhika Thresna Damanta [4]. Hal tersebutlah yang menjadi permasalahan yang terkait dengan *sign system*, sehingga perlu adanya perancangan *sign system*.

Dari permasalahan tersebut dapat mengakibatkan dampak negatif yang cukup besar pada Kopi Keprak seperti pencemaran lingkungan di dekat area persawahan karena kurangnya tanda yang menginformasikan tentang larangan membuang sampah di dekat area sawah, banyaknya konsumen yang asal memberikan makan di kolam ikan koi yang dapat mengakibatkan banyaknya ikan yang mati, hal tersebut dapat merugikan Kopi Keprak itu sendiri karena ikan koi merupakan salah satu ikan yang memiliki harga cukup mahal mulai dengan harga Rp200.000 keatas. Kemudian, adanya konsumen yang merokok di ruang *meeting* menyebabkan udara menjadi tidak segar, kumuh, dan suasana dalam ruang *meeting* menjadi kurang kondusif. Hal tersebut juga dapat merugikan Kopi Keprak yang menyebabkan penurunan pendapatan pada rumah makan Kopi Keprak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibuatkanlah perancangan *sign system* yang bertujuan untuk memberikan peringatan tentang apa saja yang diperbolehkan dan apa saja yang dilarang di rumah makan Kopi Keprak karena adanya laporan yang masuk sampai ke manajer bahwa ada banyak pelanggan yang melakukan suatu tindakan yang sebenarnya dilarang. Selain itu, perancangan *sign system* juga bertujuan untuk membantu pelayanan pada rumah makan Kopi Keprak. Jadi dengan minimnya tanda *sign system* dan informasi yang ada di Kopi Keprak, perancangan *sign system* yang efektif dan informatif akan menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan adanya perancangan desain *sign system* yang dibuat dengan unik, informatif, efektif, dan sesuai dengan *brandmark* dari rumah makan Kopi Keprak, hal tersebut dapat meningkatkan rasa *aware* pengunjung pada ruangan sekitar terkait adanya larangan dan informasi yang telah diberikan.

Sign system akan dibuat dengan desain yang menarik agar konsumen tertarik pada informasi yang diberikan dan dibuat informatif agar konsumen mudah mencerna dari informasi yang diberikan. Pada dasarnya munculnya rasa ketertarikan untuk

mengunjungi suatu tempat berawal dari *sign system* yang dibuat dengan menarik, informatif, dan efektif [5]. Sesuai dengan tujuan utama, merancang *sign system* untuk membantu masyarakat menemukan tujuan yang ingin mereka tuju dilingkungan sekitar, sehingga solusi dibuatnya *wayfinding* akan efektif karena *wayfinding* melibatkan lebih dari sekadar papan nama saja [6].

Masyarakat yang melakukan aktivitas di tempat umum seperti rumah makan pasti membutuhkan informasi dan petunjuk yang dapat memberikan kemudahan kepada pengunjung dalam mencari sesuatu yang akan dituju dan dibutuhkan yang diinginkan. *Wayfinding* merupakan alat komunikatif, yang merupakan solusi untuk masyarakat dalam mengetahui ruangan dan suatu lokasi yang ingin dituju oleh masyarakat [7]. *Wayfinding* bertujuan untuk membantu masyarakat dalam membentuk *mental map* pada suatu kawasan atau tempat tertentu, sehingga masyarakat bisa melihat tata letak fisik pada suatu kawasan atau tempat dengan semakin jelas [5]. *Wayfinding* merupakan salah satu alat komunikatif yang sangat dibutuhkan sehingga masyarakat mudah dalam melakukan aktivitasnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, ada beberapa rumusan masalah di antaranya adalah:

Bagaimana cara merancang visual *sign system* yang sesuai dengan identitas Kopi Keprak dan menerapkan *sign system* yang tepat agar informatif dan efektif bagi pengunjung Rumah Makan Kopi Keprak?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah:

Mampu merancang konsep desain *sign system* pada rumah makan Kopi Keprak yang lebih menarik dan sesuai dengan ciri khas Kopi Keprak dan mampu menerapkan *sign system* yang tepat agar dapat menghasilkan *sign system* yang informatif dan efektif bagi Rumah Makan Kopi Keprak.

1.4 Batasan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dibahas di atas, maka perancangan *sign system* di Rumah Makan Kopi Keprak dibatasi pada:

- 1) Unsur visual

Sign system di rumah makan Kopi Keprok dirancang dengan menggunakan *Icon* yang berkaitan dengan kebudayaan Banyumas seperti pakaian adat Banyumasan. *Icon* akan dibuat dengan menggunakan *vector line art* yang setiap gambarnya terdiri dari garis lurus atau melengkung hingga membentuk suatu objek.

2) Penyajian konsep

Sign system di rumah makan Kopi Keprok dirancang dengan menerapkan alat komunikatif yang berupa *wayfinding* dan menggunakan konsep desain neoklasik. Sehingga desain *sign system* akan terkesan klasik, *vintage* dan menyatu dengan suasana di Kopi Keprok. Selain itu, *sign system* nantinya akan dibuat dengan ukuran yang sesuai dan diterapkan pada lokasi yang informatif agar mudah dilihat pengunjung.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil perancangan ini diharapkan bisa menjadi pengetahuan dan manfaat untuk:

1) Keilmuan DKV

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan wawasan terkait bidang keilmuan khususnya Desain Komunikasi Visual tentang *sign system*.

2) Institusi

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan pihak akademis khususnya bagi mahasiswa dapat berpartisipasi dalam meningkatkan kebudayaan Banyumas dengan melalui media desain grafis.

3) Masyarakat

- a. Menjadikan Kopi Keprok sebagai rumah makan yang memiliki identitas *sign system* yang jelas sebagai informasi untuk kemudahan para pengunjung.
- b. Memudahkan pengunjung dalam pencarian tempat atau ruangan saat datang ke Kopi Keprok.