

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Scientia Square Park (SQP), dibuka sejak 2013 oleh PT. Summarecon Agung, merupakan ruang terbuka hijau modern seluas 25.000 m² di Gading Serpong yang menghadirkan fasilitas ramah lingkungan dan interaktif bagi keluarga, mahasiswa, dan masyarakat umum. Seiring dengan transformasi SQP untuk menarik lebih banyak pengunjung muda, khususnya mahasiswa, melalui pengembangan wahana, area, dan program baru, dibutuhkan identitas visual yang lebih sistematis dan relevan. Identitas visual ini diharapkan mampu mendukung citra SQP sebagai ruang publik yang dinamis dan inovatif, tanpa mengabaikan daya tarik bagi pengunjung keluarga.



**Gambar 1. 1 Logo SQP Eksisting
(Sumber: scientiasquarepark.com)**

Kebaharuan dari proyek ini terletak pada pendekatan yang mengintegrasikan identitas visual dengan *Environmental Graphic Design* (EGD) secara menyeluruh, mencakup elemen seperti *signage*, *wayfinding*, dan media branding lainnya. Dengan menyesuaikan desain pada kebutuhan target audiens baru, sistem ini dirancang untuk menciptakan pengalaman pengunjung yang lebih menarik dan navigasi ruang yang efisien (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Proyek ini juga menawarkan solusi desain adaptif yang mampu mengikuti perkembangan SQP seiring dengan pengenalan inovasi-inovasi baru.

Luaran yang ditargetkan adalah sistem identitas visual yang konsisten dan fleksibel, mendukung komunikasi merek secara efektif, serta memperkuat posisi SQP sebagai ruang publik yang inklusif, relevan, dan menarik bagi generasi muda maupun keluarga. Hal ini menciptakan nilai tambah bagi SQP dalam menjalankan fungsinya sebagai ruang sosial dan ekosistem perkotaan yang modern dan harmonis.

1.2. Identifikasi Masalah

Pada bagian ini akan dideskripsikan identifikasi masalah pada identitas visual SQP sebagai berikut:

Gambar 1.2 menunjukkan eksisting identitas visual SQP pada pintu masuk dan EGD di dalam taman yang tidak memiliki keselarasan dan identitas yang konsisten. Masalah dalam identitas visual Scientia Square Park yang mencakup beberapa hal penting yang mempengaruhi pengenalan dan pengalaman pengunjung. Pertama, identitas visual SQP saat ini kurang konsisten, yang dapat menyebabkan kebingungan di antara pengunjung serta mengurangi kekuatan merek. Identitas

visual yang kuat dan koheren penting untuk meningkatkan pengenalan merek dan membangun kepercayaan konsumen (Wheeler & Meyerson, 2024)



Gambar 1.2 Eksisting Identitas Visual SQP pada EGD
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Kedua, kurangnya elemen desain yang terintegrasi dengan baik, seperti warna, tipografi, dan ikonografi, dapat mengakibatkan ketidakjelasan dalam penyampaian pesan kepada pengunjung. Menurut Calori dan Vanden-Eynden (2015), desain visual yang tidak teratur dapat menghalangi pengunjung dalam memahami informasi dan navigasi di dalam ruang.

Ketiga, Hananto dan Soenarjo (2017) menekankan perlunya keselarasan antara elemen desain grafis dengan fungsi ruang yang ada. Tanpa adanya keselarasan tersebut, interaksi pengunjung dengan lingkungan menjadi kurang efektif. Dengan demikian, penting untuk merancang ulang identitas visual SQP agar lebih konsisten dan intuitif, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dan mengoptimalkan fungsi ruang publik.

Secara keseluruhan, identitas visual Scientia Square Park saat ini kurang memiliki konsistensi, yang menyebabkan masalah dalam pengenalan merek serta

pengalaman pengunjung yang kurang optimal. Kurangnya keselarasan dalam sistem desain mengakibatkan kebingungan dan mengurangi efektivitas *Environmental Graphic Design* (EGD) dalam mendukung navigasi dan informasi. Oleh karena itu, implementasi identitas visual yang selaras dengan EGD sangat diperlukan untuk meningkatkan interaksi ruang, memperjelas alur informasi, serta menciptakan citra merek yang konsisten bagi SQP.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah didapatkan, maka rumusan dalam perancangan dapat dijabarkan dalam beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagaimana menciptakan identitas visual yang konsisten dan relevan dengan karakter serta visi SQP?
2. Bagaimana implementasi identitas visual yang baru dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam sistem EGD di SQP?

1.4. Tujuan Perancangan

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah, tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan identitas visual yang konsisten dan relevan dengan karakter Scientia Square Park (SQP), yang diimplementasikan melalui *Environmental Graphic Design* (EGD). Pendekatan ini bertujuan mempermudah navigasi sekaligus meningkatkan pengalaman pengunjung dengan elemen visual yang jelas, informatif, dan terpadu. Keberbaruannya terletak pada integrasi antara redesain identitas visual dan desain EGD, sehingga menghasilkan implementasi visual branding yang menyatu dan efektif di ruang publik.

Keunggulan dari pemecahan masalah ini terletak pada pendekatan terintegrasi yang tidak hanya berfokus pada estetika visual tetapi juga pada fungsi navigasi yang terstruktur untuk memenuhi kebutuhan pengunjung SQP, termasuk mahasiswa dan keluarga. Dengan mengadaptasi prinsip desain berbasis pengguna sebagaimana dijelaskan oleh Martin & Hanington (2019), penelitian ini memastikan sistem yang intuitif dan responsif terhadap kebutuhan audiens. Dalam konteks EGD, penelitian ini juga mengikuti panduan Wheeler yang menekankan pentingnya konsistensi identitas visual sebagai alat komunikasi ruang publik yang inklusif. (Wheeler & Meyerson, 2024)

Pendekatan ini memperbarui metode desain berbasis analisis konten sebagaimana diterapkan oleh Hananto & Soenarjo (2017), dengan fokus pada elemen-elemen yang relevan dengan karakter SQP. EGD tidak hanya dirancang dengan pendekatan fungsional semata, tetapi juga mempertimbangkan aspek konseptual dan estetika

(Hananto et al., 2019). Selain itu, fleksibilitas sistem desain untuk mendukung perubahan program dan fungsi ruang publik menjadi elemen penting yang ditonjolkan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan solusi yang estetis, tetapi juga adaptif, berkelanjutan, dan relevan dengan perkembangan kebutuhan pengunjung masa kini.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Terhadap Entitas (Scientia Square Park)

Scientia Square Park dapat memiliki identitas visual yang sesuai dengan identitasnya dan dapat diimplementasikan pada EGD secara sistematis.

1.5.2. Terhadap Masyarakat (Pengunjung)

Meningkatkan pengalaman pengunjung dengan mempermudah navigasi dan interaksi di dalam taman.

1.5.3. Terhadap Penulis

Perancangan ini menjadi kesempatan penulis melatih materi perkuliahan dan meningkatkan keterampilan riset dan desain visual dalam konteks ruang publik.