

IDENTITAS VISUAL MELALUI DESAIN TYPEFACE DALAM KONTEKS TANAMAN HERBAL (STUDI KASUS DI KAMPUNG HERBAL NGINDEN SURABAYA)

Diana Aqidatun Nisa¹, Mas Ahmad Akbar Rohmatulloh²

¹Universitas pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
diananisa.dkv@upnjatim.ac.id

² Universitas pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
masakbaaar07@gmail.com

ABSTRAK

Kampung Herbal Nginden Surabaya kurang memiliki identitas visual sebagai branding kampung wisata edukasi pembudidayaan tanaman herbal dan pengelolaan lingkungan. *Typeface* yang ada pada kampung kurang mencerminkan kampung Herbal. Maka dibuat perancangan *typeface* sebagai identitas visual kampung. Perancangan *typeface* menerapkan teknik iluminasi deformasi huruf yang diambil dari tanaman herbal yang terdapat di Kampung Herbal Nginden. Hasil dari perancangan desain *typeface* bisa diimplementasikan ke berbagai media yang dibutuhkan oleh Kampung Herbal Nginden sebagai identitas visual kampung wisata. Perancangan menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan studi literatur. Hasil perancangan *typeface* ini diambil dari dua tanaman herbal yaitu Tempuyung dan Kayu Putih. Lalu ditransformasikan dalam bentuk *typeface* dengan penggabungan visualisasi konteks budaya. Konsep visual pada perancangan *typeface* ini meliputi studi literasi visual dan studi bentuk *typeface*. Beberapa aspek dalam pembuatan *typeface* yaitu memperhatikan konteks budaya pada kampung herbal, aspek *readability* dan *legibility*, serta kesesuaian acuan.

Kata kunci: *identitas visual, kampung herbal, typeface*

ABSTRACT

Kampung Herbal Nginden Surabaya lacks a visual identity as a branding village for educational tourism, herbal plant cultivation and environmental management. The typeface in the village does not reflect the Herbal village. Then made a typeface design as a visual identity of the village. The typeface design applies a letter deformation illumination technique taken from herbal plants found in Nginden Herbal Village. The results of the typeface design can be implemented in various media needed by Nginden Herbal Village as a visual identity for the tourist village. The design uses qualitative methods using interview techniques, observation, and literature studies. The results of this typeface design are taken from two herbal plants, namely Tempuyung and Kayu Putih. Then it is transformed into a typeface by combining the visualization of the cultural context. The visual concept in this typeface design includes a study of visual literacy and a study of typeface form. Several aspects in making typefaces are paying attention to the cultural context in herbal villages, aspects of readability and legibility, and the suitability of references.

Keywords: *visual identity, herbal village, typeface*

PENDAHULUAN

Kota kreatif dapat disebut sebagai konsep dan alat aktivasi sebuah kota. Setiap wilayah di Indonesia berhak untuk mengembangkan daerahnya berdasarkan potensi dan bagian dari proses kreatif yang mereka miliki (Budiman, dkk. 2021). Di Surabaya, terdapat kampung potensial yang terkenal dengan sebutan Kampung Herbal Nginden. Kampung tersebut berlokasi di Nginden gang 6 i wilayah timur kota Surabaya yang digagas oleh warga kampung tersebut pada tahun 2015. Awal mulanya warga berinisiatif untuk mengikuti program peningkatan kualitas lingkungan hidup merdeka dari sampah. Lalu dilanjut pada tahun 2016, warga antusias untuk mengikuti lomba Taman Herbal Bejo dengan memanfaatkan lahan mereka untuk diubah menjadi taman herbal dengan koleksi tanaman herbal terbanyak di Surabaya. Pada tahun 2016 hingga 2018 kampung tersebut

juga berhasil memenangkan lomba berturut-turut. Karena keberhasilan tersebut, warga mulai mem-branding kampungnya sebagai kampung Herbal Nginden Surabaya.

Kampung herbal Nginden memiliki fasilitas kesenian yang dinamakan Pusaka Budaya. Di tempat inilah warga kampung herbal Nginden melestarikan kesenian Jawa Timur Karawitan. Selain Karawitan, warga kampung juga mengembangkan kesenian tradisional lainnya, yaitu tari remo, ludruk, campursari, parikan, dan barong. Paguyuban Pusaka Budaya biasa tampil di acara-acara penyambutan tamu, acara tanggapan, dan juga perayaan ulang tahun kemerdekaan Indonesia. Pendopo Pusaka Budaya dapat digunakan sebagai tempat berkesenian bagi siapa saja yang ingin mengembangkan potensinya di bidang seni budaya. Tersedia beberapa alat musik patrol dan gamelan dengan kondisi yang baik serta tempat yang cukup memadai untuk latihan berkelompok.

Selain pendopo Pusaka Budaya, kampung herbal Nginden juga mempunyai fasilitas perpustakaan yang dinamakan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) RT 09 RW 05. Perpustakaan ini dibangun menggunakan swadaya warga setempat. Taman Bacaan Masyarakat dilengkapi dengan koleksi buku yang cukup banyak, alat peraga edukasi (APE), komputer, hingga *WiFi*. Tempatnya yang luas dan nyaman menjadikan perpustakaan herbal dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti tempat belajar bagi anak-anak, senam, pengolahan dan penjualan tanaman herbal, hingga pelatihan UKM. Warga kampung berharap dengan adanya pelatihan untuk anak-anak mengenai tanaman herbal di perpustakaan, generasi penerusnya bisa melanjutkan pelestarian tanaman herbal di kampung herbal Nginden. Selain itu, adanya Perpustakaan Herbal ini diharapkan dapat memotivasi kampung lain di Surabaya untuk berinovasi dan memberikan pendidikan literasi. Rencana pengembangan kampung herbal Nginden ke depan ingin membangun lahan taman herbal yang lebih luas dan tertata, sekaligus mengembangkan kampung herbal Nginden menjadi wisata edukasi pembudidayaan tanaman herbal dan pengelolaan lingkungan.

Citra suatu tempat sebagai keseluruhan keyakinan, ide, dan kesan yang dimiliki seseorang tentang suatu tempat tujuan (Ross dalam Rahmanto, 2020). Sebagai kampung wisata yang sering dikunjungi wisatawan, akan lebih baik jika Kampung Herbal Nginden memiliki identitas visual yang bisa menjadi ikon wisata kampung herbal agar mudah diingat oleh masyarakat. Menurut Golden (dalam Cenadi, 1999:75) identitas visual adalah bentuk visual atau ekspresi grafis dari *image* dan identitas yang melekat pada suatu perusahaan. Identitas visual tersebut harus diciptakan melalui perancangan desain khusus yang meliputi segala hal yang menjadi *image* dan identitas perusahaan (Jefkins,1996:297). Secara umum, identitas visual dikatakan berhasil jika dikenali (bentuk dapat diidentifikasi), *memorable* (bentuk dan paduan warna menarik), *distinctive* (unik dan punya karakteristik tersendiri), berkelanjutan (nama, bentuk, warna bisa bertahan untuk waktu yg lama), fleksibel (nama, bentuk dan warna yang fleksibel untuk tumbuh dan beradaptasi). Saat ini Kampung Herbal Nginden belum memiliki identitas visual sebagai branding kampung wisata. Karena itulah diadakan perancangan *typeface* sebagai identitas visual kampung herbal Nginden. Perancangan *typeface* tersebut menggunakan teknik iluminasi deformasi huruf yang diadopsi dari tanaman herbal yang terdapat di Kampung Herbal Nginden. Hasil dari perancangan desain *typeface* tersebut dapat diterapkan ke berbagai media yang dibutuhkan oleh Kampung Herbal Nginden sebagai identitas visual kampung wisata.

METODE

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, serta studi literatur dari buku.

1. Analisa wawancara

Wawancara dilakukan bersama Pak Iwan selaku pengelola Kampung Herbal. Hasilnya adalah kampung herbal ingin berkembang menjadi kampung wisata edukasi pembudidayaan tanaman herbal dan pengelolaan lingkungan. Sebelumnya, kampung ini sudah beberapa kali memenangkan lomba di tingkat kota Surabaya. Ini merupakan hasil dari kesolidan warga dalam mengembangkan dan memajukan kampung. Kampung herbal sudah memiliki fasilitas umum berupa perpustakaan, taman, Pusaka Budaya sebagai fasilitas kesenian, dan Bank Sampah.

2. Analisa observasi

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa masalah terkait perancangan *typeface* yaitu, *typeface* yang kurang terpadu dan *typeface* kurang mencerminkan kampung Herbal. Sehingga tidak memiliki kekhasan. Beberapa media infografis kurang dapat dibaca karena sudah sedikit lapuk. Banyak tanaman dan lokasi-lokasi tertentu belum memiliki keterangan. Di lingkungan sekitar kampung belum memiliki petunjuk arah yang menunjukkan lokasi kampung Herbal. Terkait dengan *branding* yang dibangun, warga memberikan pelayanan yang baik dengan menjunjung nilai sopan santun, dan ramah tamah kepada pengunjung.

3. Studi literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengetahui landasan fundamental dalam merancang *typeface* serta literatur dalam pengembangan kota kreatif melalui potensi-potensi wilayahnya.

PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

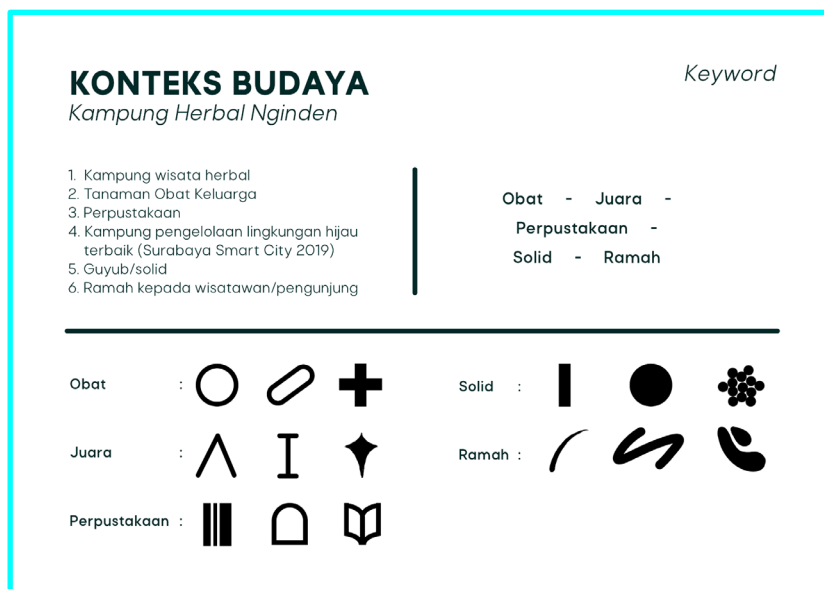
Perancangan adalah proses mendesain sesuatu yang baru dengan tujuan memecahkan masalah (Ladjamudin, 2005:39). Konsep perancangan diambil dari hasil wawancara dan observasi yaitu memberikan suatu identitas/ciri khas kampung Herbal Nginden melalui potensi yang dimiliki yaitu tanaman herbal. Perancangan *typeface* ini diambil dari dua tanaman herbal yaitu Kayu Putih dan Tempuyung. Lalu ditransformasikan dalam bentuk *typeface* (*display type* dan *body type*). Proses yang dilalui adalah *brainstorming*, sketsa, alternatif desain, hingga desain final.

Konsep Visual

Pada perancangan *typeface* konsep visual ini meliputi:

1. Studi literasi visual

Sebelum memulai proses desain, diperlukan tahap studi konteks budaya. Dalam tahap ini diperlukan observasi untuk mendapatkan kata kunci yang menjadi konteks budaya Kampung Herbal Nginden. Setelah menemukan kata kuncinya, maka selanjutnya kata kunci tersebut divisualkan dalam bentuk simbol atau piktogram seperti berikut :



Gambar 1. Visualisasi Konteks Budaya
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

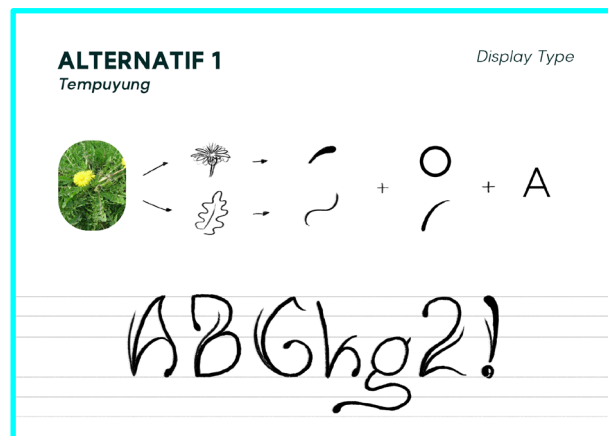
2. Studi bentuk *typeface*

Tahap pertama dalam proses *brainstorming* adalah menentukan jenis huruf yang akan didesain. Karena huruf akan dipakai untuk berbagai media seperti infografis dan *sign system*, maka diputuskan untuk membuat desain *display type* dan *body type*. *Display type* digunakan untuk bagian judul, dan *body type* digunakan untuk bagian isi. Kemudian tahap berikutnya adalah menentukan tanaman herbal yang akan diadopsi bentuk visualnya. Tanaman herbal yang dipilih adalah Tempuyung sebagai acuan utama dan Kayu Putih sebagai acuan tambahan.



Gambar 2. Tanaman Tempuyung (kiri) dan Tanaman Kayu Putih (kanan)
(Sumber : isroi.com & Felixia Amanda)

Setelah mendapatkan acuan bentuk fisik tanaman herbal dan visualisasi konteks budaya, maka proses perancangan desain *typeface* bisa dilakukan. Bagian tanaman yang diadopsi bentuknya distilasi sesederhana mungkin. Karena dalam merancang *typeface* harus memenuhi *legibility* dan *readability* yang tinggi (Rustan, 2017). Kemudian digabungkan dengan bentuk visual budaya dan dideformasikan dengan bentuk huruf abjad. Dalam perancangan desain *typeface* didapatkan beberapa alternatif desain seperti berikut :





Gambar 3. 6 Alternatif Desain Typeface (body type dan display type)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

Dari 6 alternatif desain *typeface* tersebut, dipilih 2 alternatif desain *typeface* (*display & body type*) untuk dilanjutkan ke tahap pembuatan *font*. Alternatif desain *typeface* yang terpilih adalah alternatif 5 dan alternatif 6. Alasannya adalah alternatif tersebut dirasa sangat mewakili karakteristik budaya kampung Herbal yang utama yaitu kampung juara (diwakili oleh bentuk kilau), edukasi (diwakili dengan bentuk buku) dan keramahan warganya (diwakili oleh bentuk lengkung yang luwes). Selain itu, perpaduan antara daun Tempuyung, daun Kayu Putih serta konteks budaya dirasa tepat untuk mewakili identitas kampung Herbal.

Desain Final

Setelah terpilih *display* dan *body type*, maka dilanjutkan dengan melengkapi serta menyempurnakan alfabet a-z. Perancangan desain *typeface* menjadi *font* dikerjakan menggunakan *software* Photoshop dan website (calligraphr.com). Berikut adalah desain *typeface* yang sudah final:



Gambar 4. *Display Type* bernama Tempuyung font dan *Body Type* bernama Eucalypster font (Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

KESIMPULAN

Dari hasil perancangan tipografi dapat disimpulkan bahwa desain *typeface* menampilkan karakteristik kampung herbal Nginden sebagai identitas visual kampung wisata edukasi pembudidayaan tanaman herbal dan pengelolaan lingkungan. Pengaplikasian *typeface* pada beberapa media informasi yang tepat akan menghasilkan grafis lingkungan yang menarik dan informatif. Diharapkan dengan adanya *typeface* sebagai identitas visual mampu membranding kampung herbal Nginden agar mudah dikenali dan diingat oleh wisatawan hingga masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Arief dkk. 2021. *Buku Putih Kota Kreatif: 10 Prinsip 11 Jurusan Menuju Kota Masa Depan*. Bandung: ICCN.
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Corporate Identity, Sejarah dan Aplikasinya*. Nirmana. Vol. 1, No.1.2 (Juli 1999).
- Jefkins, Frank. 1997. *Periklanan*. Jakarta: Erlangga.
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2005. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahmanto, Andre. 2020. *City Branding: Strategi Komunikasi dalam Memasarkan Potensi Daerah*. Malang: Empatdua Media.
- Rustan, Suriyanto. 2017. *Hurufontipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.