

Perancangan Identitas Visual Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin

Arby Kurniawan¹, Izan Qomarats²

¹Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indoneisa Padangpanjang

²Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indoneisa Padangpanjang

¹arbykrwn29@gmail.com, ²izanqomarats1508@gmail.com

Abstrak

Hutan Adat Desa Guguk, salah satu lokasi wisata berbasis konservasi lingkungan yang berada di Kabupaten Merangin, dikenal dengan keaslian ekosistem hutan primer dan kewibawaan Hukum Adat Depati. Namun, identitas visual yang digunakan saat ini belum mencerminkan identitas, kesakralan, dan keunikan kawasan secara optimal kepada masyarakat luas. Oleh karena itu, diperlukan perancangan identitas visual yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan citra objek wisata Hutan Adat Desa Guguk, yang diharapkan dapat memperluas kesadaran publik mengenai pentingnya pelestarian hutan serta memberikan dampak ekonomi positif bagi pengelola dan masyarakat lokal. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Hasil perancangan karya berupa Logo dengan bauran *mandatories office set*, *printed communications*, *online communications*, *tradeshow graphics*, dan *branded merchandise*.

Kata Kunci: Hukum Adat Depati, Identitas Visual, Ekowisata Konservasi, Hutan Adat Desa Guguk

PENDAHULUAN

Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi, memiliki kekayaan hutan hujan tropis yang masih terjaga dengan baik. Salah satu kawasan penting adalah Hutan Adat Desa Guguk di Kecamatan Renah Pembarap yang memiliki luas sekitar 690 hektar. Hutan ini merupakan hutan primer yang telah ada sejak lama dan menjadi habitat berbagai satwa langka seperti Harimau Sumatera, Beruang Madu, rusa, serta berbagai jenis flora khas, termasuk Bunga Rafflesia. Keberadaan hutan ini menunjukkan keberhasilan masyarakat adat dalam menjaga kelestarian lingkungan di tengah berbagai ancaman kerusakan hutan.

Hutan Adat Desa Guguk juga memiliki nilai budaya dan kearifan lokal yang kuat melalui penerapan Hukum Adat Depati. Masyarakat setempat menerapkan sanksi adat yang tegas bagi pelaku perusakan hutan, seperti denda berupa seekor kerbau dan sejumlah beras. Selain itu, kawasan ini memiliki berbagai nilai sejarah dan tradisi, seperti keberadaan makam kuno serta tradisi pengambilan madu pada Pohon Sialang menggunakan alat tradisional yang disebut Tuo. Berbagai unsur tersebut menjadikan Hutan Adat Desa Guguk memiliki identitas yang unik, sakral, dan berwibawa.

Meskipun memiliki potensi alam dan budaya yang besar, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui nilai penting dan keunikan Hutan Adat Desa Guguk. Kurangnya identitas visual yang kuat menyebabkan informasi mengenai kawasan ini belum tersampaikan secara optimal, terutama kepada generasi muda yang lebih banyak berinteraksi melalui media digital. Padahal, identitas visual dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya, sejarah, dan konservasi yang dimiliki kawasan tersebut kepada masyarakat yang lebih luas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis merancang identitas visual Hutan Adat Desa Guguk sebagai upaya membangun citra yang lebih kuat dan mudah dikenali. Perancangan ini mengangkat berbagai elemen khas kawasan, seperti Pohon Sialang, flora dan fauna hutan, serta nilai budaya masyarakat adat ke dalam sistem visual yang modern namun tetap mencerminkan karakter lokal. Melalui perancangan ini diharapkan Hutan Adat Desa Guguk semakin dikenal, mampu menumbuhkan kebanggaan masyarakat setempat, serta mendukung upaya pelestarian alam dan budaya sebagai identitas penting Kabupaten Merangin.

METODE

1. Landasan Teori

a. Identitas Visual

Paul Rand (2016) menyatakan bahwa identitas visual adalah bentuk pengenalan dari wajah atau karakter orang. Menciptakan merek yang berbeda dari pesaing merupakan hal yang relatif sederhana bagi kemajuan suatu perusahaan. Perancangan logo yang dalam hal ini termasuk identitas visual, tak hanya terbatas untuk entitas perusahaan yang berorientasi profit saja, melainkan juga pada lembaga, organisasi profit maupun nonprofit, dan bahkan pada ide sekalipun. (Astari Shintadewi Azis, 2020).

b. Semiotika

Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan "tanda". Dengan demikian semiotik mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Umberto Eco menyebut tanda tersebut sebagai "kebohongan", dalam tanda ada sesuatu yang tersembunyi dibalikinya dan bukan merupakan tanda itu sendiri (Alex Sobur, 2006:87).

c. Logo

Menurut Rustan (2009), logo dan simbol merupakan identitas visual yang digunakan untuk menunjukkan keaslian, kepemilikan, dan karakter suatu lembaga atau merek. Logotype mulai dikenal pada tahun 1810–1840 sebagai bentuk identitas yang dirancang khusus menggunakan huruf atau teknik lettering. Logo tidak hanya berfungsi sebagai simbol, tetapi juga sebagai representasi yang mampu membangun kepercayaan dan citra suatu organisasi. Oleh karena itu, logo harus mudah diingat, memiliki ciri khas, sederhana, dan mampu menyampaikan makna yang berasal dari budaya, keunggulan, serta sejarah yang dimiliki. Dalam sebuah logo, makna yang terkandung di balik bentuk visual lebih penting dibandingkan tampilannya semata. Unsur-unsur menurut (Adi Kusrianto, 2007: 240-242) dapat dipilah-pilah menjadi 4 kelompok, yakni *logotype*, *pictogram logo*, *letter form logo*, *logo mascot*, *emblem logo*, *abstract logo*, *web 2.0 logo*. Chermayeff dkk. (2013: 45) merumuskan tiga aturan paling penting dalam perancangan desain logo, yaitu: Sederhana, Relevan, dan Mudah Diingat. Sebuah logo bertujuan untuk membangun citra perusahaan, memberikan semacam spirit bagi seluruh komponen yang ada di perusahaan tersebut. Logo yang baik akan menimbulkan kepercayaan diri yang kuat, dapat menjalin kesatuan dan identitas diri dan tanda kepemilikan suatu produk atau perusahaan yang membedakannya dengan produk atau perusahaan lainnya, sebagai tanda jaminan kualitas dan juga untuk mencegah terjadinya peniruan, fungsi logo menurut (Rustan, 2009;) adalah identitas diri, tanda kepemilikan, tanda jaminan kualitas, mencegah peniruan/ pembajakan, dan tipografi. Tipografi atau biasanya disebut huruf memiliki makna sebagai sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dibaca.

d. Tipografi

Pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat membuat makna tipografi semakin meluas. Secara etimologi, tipografi berasal dari bahasa Yunani "typos" yang berarti bentuk dan "graphein" yang berarti menulis. Istilah tipografi dalam perkembangannya lebih berkaitan dengan gaya atau model huruf cetak. Pengertian tentang tipografi saat ini bahkan semakin luas, yaitu mengarah pada disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, serta bagaimana memilih dan mengolahnya untuk tujuan-tujuan tertentu (Supriyono, 2010: 19-20).

e. Warna

Warna adalah salah satu komponen desain yang membentuk keindahan sekaligus menimbulkan persepsi psikologi, sugesti, suasana tertentu. Dalam pemakaian warna yang kurang tepat dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca. Jika penggunaan warna yang tepat maka warna dapat membantu menciptakan mood dan membuat teks lebih berbicara. (Rakhmat Supriyono, 2010)

f. Teori Gestalt

Gestalt adalah teori psikologi yang mengatakan bahwa seorang akan mempersepsikan apa yang dilihat dari lingkungan sebagai suatu kesatuan yang utuh. Teori ini dikembangkan oleh Max Wertheimer (1880-1943) bersama rekan-rekannya. Teori ini dapat kecenderungan persepsi yang terbentuk di benak seseorang.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan melalui dua cara, yaitu observasi lapangan secara langsung dan observasi digital. Pada observasi langsung, dilakukan kunjungan ke kawasan Hutan Adat Desa Guguk di Kecamatan Renah Pembarap, Kabupaten Merangin, untuk melihat secara dekat kondisi visual di lapangan. Berdasarkan pengamatan, ditemukan kendala visual di mana kawasan ini belum memiliki identitas visual (logo) yang baku meskipun memiliki potensi alam yang besar seperti Pohon Sialang raksasa. Media informasi yang tersedia saat ini masih sangat terbatas, berupa papan kayu seadanya tanpa memperhatikan prinsip keterbacaan (legibility) dan tata letak yang baik. Secara digital, konten visual mengenai objek ini juga masih sangat minim, sehingga potensi wisatanya belum dikenal secara luas.



Gambar 1. Observasi bersama anggota Kelompok Pengurus Hutan Adat

b. Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai nilai-nilai budaya dan sejarah lokal. Wawancara dilakukan dengan pihak pengelola dari Kelompok Pengelola Hutan Adat (KPHA) serta pemuka adat atau Depati. Fokus wawancara mencakup pemahaman mengenai ritual pengambilan madu, sejarah Pohon Sialang, serta penerapan sanksi adat denda ternak. Informasi ini sangat penting untuk menentukan arah visual desain agar identitas yang

diciptakan nantinya mampu memancarkan kesan berwibawa, tegas, dan sakral sesuai dengan karakter masyarakat Desa Guguk.



Gambar 2. Wawancara bersama Perangkat Desa dan Ketua KPHA

c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari berbagai referensi buku, jurnal, dan artikel terkait penelitian ini. Fokus kajian meliputi teori Desain Komunikasi Visual seperti prinsip perancangan logo, tipografi, psikologi warna, hingga penerapan Environmental Graphic Design (EGD). Referensi ini membantu dalam menentukan cara yang tepat untuk menerapkan media informasi di area hutan. Pengamatan terhadap karya identitas visual wisata alam lainnya juga dilakukan sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan ide kreatif.

3. Metode Analisis Data

a. Analisis Target Audiens

Analisis ini bertujuan untuk membedah karakteristik khalayak sasaran agar identitas visual yang dihasilkan dapat diterima dan tepat sasaran.

1) Geografis

Target utama difokuskan pada masyarakat yang berdomisili di wilayah Provinsi Jambi, terutama penduduk Kabupaten Merangin dan Kota Jambi. Selain itu, perancangan ini juga ditujukan bagi wisatawan domestik maupun mancanegara yang melakukan perjalanan wisata ke arah Jambi wilayah Barat, di mana kawasan Merangin menjadi salah satu titik singgah utama untuk wisata alam.

2) Demografis

Target sasaran berada pada rentang usia produktif antara 18 hingga 35 tahun. Kelompok usia ini terdiri dari pelajar, mahasiswa, peneliti muda, serta pekerja profesional. Kelompok ini dipilih karena memiliki mobilitas yang tinggi, melek teknologi, dan sangat aktif dalam mengonsumsi informasi visual melalui media digital. Status ekonomi mencakup semua kalangan yang memiliki ketertarikan pada kegiatan pariwisata.

3) Psikografis

Audiens ditargetkan pada individu yang memiliki karakteristik jiwa petualang, memiliki kepedulian yang tinggi terhadap isu lingkungan dan konservasi, serta menghargai nilai-nilai kebudayaan lokal. Mereka cenderung lebih tertarik pada destinasi wisata yang memiliki nilai sejarah dan keunikan yang autentik. Dalam hal selera visual, mereka menyukai perpaduan desain yang modern namun tetap mempertahankan unsur-unsur alam yang organik.

4) Behaviour

Secara perilaku, target sasaran sangat bergantung pada media sosial seperti Instagram dan TikTok sebagai sumber referensi sebelum menentukan tujuan wisata. Saat berada di lokasi, mereka memiliki kebiasaan untuk mendokumentasikan perjalanan secara visual (fotografi) dan sangat membutuhkan media informasi yang instruktif, seperti papan penanda arah dan informasi jenis tanaman, yang dapat dipahami dengan mudah dan cepat.

b. Analisis 5W+1H

1) What (Apa)

Masalah yang diangkat adalah belum adanya identitas visual yang baku dan sistem informasi yang terintegrasi di Hutan Adat Desa Guguk. Kondisi ini menyebabkan potensi besar seperti Pohon Sialang raksasa dan aturan adat yang unik belum terkomunikasikan dengan baik kepada masyarakat luas.

2) Who (Siapa)

Perancangan ini ditujukan untuk pengelola Hutan Adat (KPHA) sebagai pengguna identitas, serta wisatawan ekowisata dan penggiat alam sebagai penerima pesan visual.

3) Why (Mengapa)

Perancangan ini krusial karena identitas visual berfungsi sebagai wajah atau "garis depan" komunikasi. Tanpa logo dan sistem visual yang baik, Hutan Adat Desa Guguk akan sulit bersaing dengan destinasi wisata lain dan akan terus mengalami kegagalan komunikasi terkait aturan-aturan adat yang penting bagi pengunjung.

4) Where (Di mana)

Objek perancangan ini terletak di Desa Guguk, Kecamatan Renah Pembarap, Kabupaten Merangin. Lingkungan hutan tropis yang rimbun dan minim pencahayaan menjadi tantangan teknis dalam penempatan media informasi visual nantinya.

5) When (Kapan)

Momentum perancangan dilakukan saat ini, di mana kesadaran masyarakat terhadap wisata edukasi berbasis lingkungan sedang meningkat, namun standar visual pariwisata di Merangin masih perlu ditingkatkan untuk mencapai standar nasional.

6) *How* (Bagaimana)

Solusi dilakukan dengan merancang identitas visual yang menggabungkan elemen alam (geometris Pohon Sialang) dan elemen budaya (simbol hukum adat), yang diaplikasikan ke dalam buku pedoman standar visual (GSM) serta media grafis lingkungan (EGD) yang fungsional.

4. Konsep Verbal dan Visual

a. Konsep Verbal

Strategi verbal berfokus pada penyusunan gaya bahasa atau nada bicara (*tone of voice*) yang akan digunakan pada seluruh media informasi. Menggunakan gaya bahasa yang bersifat "Edukatif dan Berwibawa". Pemilihan kata-kata dilakukan agar informasi terasa formal sebagai sebuah kawasan konservasi, namun tetap mudah dipahami oleh masyarakat umum. Untuk menjaga nilai autentisitas, istilah-istilah lokal seperti "Sialang", "Tuo", dan "Hukum Adat Depati" tetap dipertahankan namun diberikan penjelasan yang jelas. Narasi pada media luar ruang dibuat sangat ringkas dan langsung pada intinya agar pengunjung dapat menangkap pesan dalam waktu singkat, sementara pada media edukatif seperti buku panduan, narasi dibuat lebih bercerita untuk membangun kedekatan emosional pengunjung dengan sejarah hutan adat.

b. Konsep Visual

Strategi visual dalam perancangan ini menggunakan pendekatan desain Modern-Organik dengan mengolah unsur alam menjadi bentuk yang sederhana, ikonik, dan mudah diingat. Logogram terinspirasi dari siluet Pohon Sialang yang menjulang tinggi sebagai simbol kekokohan, perlindungan, dan kelestarian hutan. Sementara itu, *logotype* menggunakan huruf *serif* yang tegas untuk merepresentasikan kewibawaan adat dan ketegasan Hukum Adat Depati.

Skema warna yang digunakan terdiri dari hijau tua (*Deep Dark Green*) dan krem (*Off-White/Cream*). Warna hijau melambangkan hutan, kelestarian alam, dan kewibawaan adat, sedangkan warna krem melambangkan kemurnian dan keaslian hutan primer. Kombinasi warna ini dipilih untuk menciptakan tampilan yang bersih, minimalis, dan mudah dibaca pada berbagai media. Selain itu, penggunaan tipografi yang memiliki tingkat keterbacaan (*legibility*) tinggi serta tata letak yang seimbang dengan ruang kosong (*white space*) yang cukup bertujuan agar informasi tersampaikan dengan jelas dan nyaman dilihat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Penciptaan

a. Sketsa

Setelah perancang menentukan konsep dan beberapa *keyword* berdasarkan data yang ada, tahap selanjutnya yaitu membuat alternatif sketsa dengan menyesuaikan dengan konsep yang telah ditentukan dalam proses *brainstorming*. Proses selanjutnya membuat sketsa berupa gambar kasar dan sederhana untuk menentukan dalam pemilihan logo yang dapat menentukan dalam pemilihan logo yang memberikan identitas yang kuat terhadap Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin. Sketsa memberikan alternatif berbagai bentuk logo yang sesuai dengan ide dan identitas dari Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin, seperti visualisasi bentuk kolosal dari Pohon Sialang, motif harimau, motif batik khas jambi, hingga simbol ketegasan hukum adat denda kerbau. Berikut merupakan beberapa sketsa alternatif logo dari Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin.



Gambar 5. Sketsa Logo

b. Sintesis Karya

Dari beberapa sketsa yang didapat kemudian dipilih beberapa alternatif dan dilakukan finishing dan mendapatkan sketsa logo terpilih sebagai berikut:



Gambar 6. Logo terpilih

c. Proses Digitalisasi

1) Digitalisasi Logo

a) *Logogram*

Logogram yang telah dipilih merepresentasi dari keyword modern, minimalis, dan berwibawa, yang disesuaikan untuk mendapatkan bentuk yang baik dan agar terlihat seimbang.



Gambar 7. Proses Digitalisasi Logo

b) *Logotype*

Logotype yang telah dipilih merepresentasi dari *keyword modern* serta setiap bentuk garis yang ada mengikuti bentuk dari *logogram*.

Gambar 8. Digitalisasi *Logotype*

2) Alternatif Warna Hitam Putih

Versi warna hitam dan putih pada logo Hutan Adat Desa Guguk dirancang untuk menjaga fleksibilitas saat diaplikasikan pada berbagai media. Kedua variasi warna ini digunakan apabila logo utama yang berwarna tidak dapat diterapkan, seperti pada media cetak satu warna, pembuatan stempel instansi, pembuatan *merchandise*, atau ketika logo harus diletakkan di atas latar belakang yang kontras.



Gambar 9. Logo hitam dan putih Hutan Adat

3) Variasi Palet Warna

Logo Hutan Adat Desa Guguk menggunakan kombinasi warna yang mengacu pada palet warna utama yang sudah ditentukan dalam identitas visual. Penggunaan warna-warna utama ini wajib diterapkan secara konsisten pada setiap media komunikasi agar kesatuan identitas visualnya tetap terjaga. Selain untuk memperkuat karakter dari kawasan hutan adat itu sendiri, penerapan warna yang konsisten ini juga bertujuan agar masyarakat atau wisatawan bisa lebih mudah mengenali dan mengingat identitas Hutan Adat Desa Guguk.



Gambar 10. Logo dengan palet warna

4) Tipografi

a) Inter

Jenis huruf *sans-serif* ini digunakan sebagai huruf utama untuk penulisan *logotype*, *headline*, slogan, dan judul pada berbagai media komunikasi. *Font* ini dipilih karena memiliki bentuk yang bersih, tegas, dan modern sehingga sesuai dengan karakter Hutan Adat Desa Guguk. Selain memiliki tingkat keterbacaan (*legibility*) yang tinggi, font ini juga menyediakan berbagai variasi *weight*, mulai dari *Extralight* hingga *Bold*, sehingga memudahkan penyusunan hierarki informasi pada media komunikasi.

Primary Font INTER

ADAT TERBACA , ALAM TERJAGA	Extralight
ADAT TERBACA , ALAM TERJAGA	Light
ADAT TERBACA , ALAM TERJAGA	Regular
ADAT TERBACA , ALAM TERJAGA	Medium
ADAT TERBACA , ALAM TERJAGA	Semibold
ADAT TERBACA , ALAM TERJAGA	BOLD

Gambar 11. Primary font

b) Golden Graph

Digunakan sebagai huruf pendukung atau aksesoris tipografi pada elemen-elemen tertentu, seperti penulisan sub-informasi, kutipan kearifan lokal, atau elemen grafis yang ingin ditonjolkan. Karakter huruf berjenis *script/handwriting* ini memberikan kesan yang lebih hangat, organik, personal, dan dinamis. Pemilihan *font* ini bertujuan untuk mengimbangi kekakuan dari font utama, sekaligus secara visual merepresentasikan kedekatan emosional masyarakat, kelestarian alam, serta nilai kebudayaan tradisional yang ada di Hutan Adat Desa Guguk.

Secondary Font
Golden Graph
Adat Terbaca, Alam Terjaga

Gambar 12. Secondary Font

5) Grid System

Logo harus mengacu pada *grid system* yang sudah diterapkan. Dilakukan dengan perhitungan dan pertimbangan sehingga tercipta komposisi dan proporsi yang baik, berikut tampilan dari *visual identity* dari Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin.



Gambar 13. Grid system

6) Batas Aman Logo

Batas aman (*safe space*) merupakan area kosong minimum yang harus dipertahankan di sekeliling logo agar tidak terganggu oleh elemen visual lainnya. Pada logo Hutan Adat, batas aman ditentukan menggunakan satuan yang diambil dari besar huruf H. Penerapan batas aman ini bertujuan menjaga keterbacaan, kejelasan, dan penonjolan logo sehingga identitas merek tetap tampil optimal pada berbagai media.



Gambar 14. Batas aman logo

7) Scaling

Scaling merupakan aturan perubahan ukuran logo pada berbagai media tanpa mengubah proporsi aslinya. Pada identitas visual Hutan Adat Desa Guguk, logo dapat diperbesar atau diperkecil dengan skala 25%, 50%, 75%, hingga 100% sesuai kebutuhan aplikasi, dengan tetap mempertahankan rasio panjang dan lebar. Untuk menjaga keterbacaan (*readability*) elemen visual dan teks, ditetapkan ukuran minimum logo dengan lebar 30 mm (354 px). Ketentuan ini bertujuan agar logo tetap terlihat jelas, proporsional, dan konsisten saat digunakan pada berbagai media cetak maupun digital.



Gambar 13. Scaling

8) Aturan Penggunaan Logo

a) Penggunaan Logo yang Salah

Logo Hutan Adat tidak diperkenankan digunakan dengan cara yang dapat mengurangi konsistensi identitas visual. Larangan tersebut meliputi meregangkan atau mendistorsi logo, menggunakan warna diluar palet identitas, mengubah komposisi antar elemen logo, menempatkan logo secara langsung di atas latar belakang yang ramai tanpa warna pasangan sehingga mengurangi keterbacaan, serta mengubah bentuk ikon maupun karakter huruf pada logo. Penerapan ketentuan ini bertujuan menjaga konsistensi, keterbacaan, dan keutuhan identitas Hutan Adat pada setiap media.



Gambar 14. Penggunaan logo yang salah

b) Penggunaan Logo yang Benar

Logo Hutan Adat harus selalu digunakan sesuai komposisi aslinya dengan tetap memperhatikan batas aman (*safe space*) di sekeliling logo agar tampil proporsional dan mudah dikenali. Apabila logo diterapkan di atas foto atau latar belakang yang ramai, gunakan variasi warna putih agar kontras dan keterbacaan logo tetap terjaga.



Gambar 15. Penggunaan logo yang benar

2. Analisis Logo

Logo Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin merepresentasikan karakter modern, minimalis, dan berwibawa. Logo ini tidak hanya berfungsi sebagai simbol, tetapi juga sebagai identitas yang mencerminkan nilai dan karakter kawasan. Secara visual, logo menggabungkan unsur adat yang sakral dengan konsep ekowisata yang edukatif. Karakter yang tegas dan berwibawa melambangkan kuatnya perlindungan Hukum Adat yang menjaga kelestarian hutan, sedangkan bentuk yang modern menunjukkan keterbukaan kawasan sebagai destinasi ekowisata bagi masyarakat yang peduli terhadap lingkungan. Melalui perpaduan tersebut, logo mampu mencerminkan identitas Hutan Adat Desa Guguk sekaligus dapat diterapkan secara konsisten pada berbagai media untuk menjaga citra dan karakter kawasan.



Gambar 16. Logo

Bentuk pohon pada logo melambangkan pentingnya alam bagi masyarakat Desa Guguk. Pohon tersebut merepresentasikan Pohon Sialang sebagai ikon utama kawasan yang menjadi habitat lebah madu liar dan sumber penghidupan masyarakat. Bentuk daun dan batangnya dirancang menyerupai pucuk dengan sembilan ujung runcing yang merepresentasikan filosofi “Sepucuk Jambi Sembilan Lurah”. Visual ini mencerminkan kelestarian alam, identitas budaya lokal, serta perlindungan hutan yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat adat.



Gambar 17. Bentuk pohon

Siluet motif Durian Pecah pada bagian garis luar pohon dikarenakan objek wisata Hutan Adat Desa Guguk berada pada Kawasan Kabupaten Merangin yang sangat kental dengan kebudayaan serta tradisi lokal Provinsi Jambi. Pengadopsian motif kain tradisional Jambi ini menjadi simbol *keyword modern* dan *cultural*, di mana nilai adat dan seni etnik lokal coba disederhanakan ke dalam bentuk kontur desain yang minimalis, sekaligus menegaskan identitas geografis dari kepemilikan ragam hias daerah tersebut.



Gambar 18. Motif durian pecah

Bentuk Buku pada bagian akar di bawah merupakan representasi dari *keyword* edukasi dan pengetahuan. Musik, mantra, maupun aturan lisan dari leluhur diserap menjadi pondasi dasar yang kuat, yang digambarkan lewat analogi lembaran buku

terbuka yang menopang pertumbuhan pohon. Hal ini melambangkan fungsi utama kawasan sebagai destinasi wisata edukasi dan penelitian, sekaligus menjadi simbol penegakan Hukum Adat Depati yang tersusun rapi serta dipatuhi oleh seluruh lapisan masyarakat.



Gambar 19. Bentuk buku

3. *Mondatories Office Set*

a) Kendaraan Operasional

Sebagai kendaraan operasional dalam pengelolaan dan pemantauan objek wisata nantinya.



Gambar 20. Kendaraan Operasional

b) Workshirt

Kemeja lapangan nantinya sebagai pakaian saat panitia berada di lapangan yang bertujuan untuk membedakan pengelola dengan pengunjung.

Gambar 21. *Workshirt*

c) *Id Card*

Digunakan untuk diberikan kepada pengunjung ataupun kepada mitra kerja agar dapat mengetahui informasi lebih lanjut mengenai Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin.

Gambar 22. *Id Card*

d) *Stamp*

Stamp digunakan untuk surat menyurat yang digunakan perusahaan untuk menunjukkan dokumen asli dari Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin.

Gambar 23. *Stamp*

e) *Ticket*

Sebagai bukti yang nantinya akan digunakan untuk proses setelah pembayaran atau bukti masuk dalam Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin.

Gambar 24. *Ticket*

4. *Printed Communications*

a) Poster

Sebagai sarana promosi penyebaran promosi dan juga sebagai media pendukung dari informasi Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin.



Gambar 25. Poster

b) *Flyer*

Sebagai sarana untuk memperkenalkan Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin.

Gambar 26. *Flyer*

c) *Brochure*

Sebagai sarana untuk menawarkan produk yang ada di Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin.

Gambar 27. *Brochure*

5. *Trandeshow Graphic*

a) *Signage*

Digunakan sebagai petunjuk dan penanda yang diterapkan di dalam *environment graphic design* pada Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin.

Gambar 28. *Signage*

b) *Banner*

Digunakan sebagai media promoi yang tujuan utamanya memengaruhi khalayak atau audiens agar mau berkunjung ke Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin.

Gambar 29. *Banner*

6. *Online Communications*

a) *Feed Instagram*

Digunakan untuk membuat lebih menarik dan tersusun dalam postingan feed Instagram yang digunakan.

Gambar 30. *Feed Instagram*

b) Reels Instagram

Digunakan untuk membuat lebih menarik dan tersusun dalam postingan reels Instagram yang digunakan.



Gambar 31. *Reels Instagram*

7. Branded Merchandise

Merchandise juga dipilih oleh perancang sebagai bentuk media informasi dan promosi dari Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin. Merchandise yang dihadirkan berupa barang-barang fungsional yang diproduksi dengan pengaplikasian identitas visual yang konsisten, seperti baju komunitas, stiker, hingga tas jinjing (tote bag). Merchandise ini nantinya akan menjadi tanda bahwa orang tersebut telah pernah berkunjung ke objek wisata Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin, sekaligus berfungsi sebagai sarana promosi berjalan guna memperluas pengenalan kawasan ekowisata ini ke khalayak yang lebih luas.

a) T-shirt

Gambar 32. *T-shirt*

b) Tumbler

Gambar 33. *Tumbler*

c) Keychain

Gambar 34. *Keychain*

d) Totebag



Gambar 35. Totebage

KESIMPULAN

Perancangan *visual identity* Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin berhasil menghasilkan identitas visual yang lebih konsisten, mudah dikenali, dan mampu merepresentasikan karakter kawasan. Unsur-unsur visual seperti logo, warna, tipografi, *tagline*, dan elemen grafis lainnya dirancang untuk mencerminkan kekayaan alam, budaya, dan nilai adat yang dimiliki Hutan Adat Desa Guguk. Identitas visual ini juga dirancang agar fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai media cetak maupun digital sehingga mendukung kegiatan promosi dan komunikasi secara lebih efektif. Meskipun demikian, proses penelitian menghadapi beberapa keterbatasan, seperti sulitnya akses menuju lokasi hutan karena medan yang menantang serta keterbatasan data terkait tradisi dan ritual adat yang bersifat sakral.

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengkarya lain dalam memahami dan mengembangkan identitas visual berbasis budaya lokal. Selain itu, hasil perancangan ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pemerintah dan pengelola Hutan Adat Desa Guguk untuk memperkuat citra kawasan, meningkatkan daya tarik wisata, serta memperluas pengenalan budaya dan potensi alam daerah kepada masyarakat yang lebih luas. Dengan penerapan identitas visual yang konsisten dan berkelanjutan, Hutan Adat Desa Guguk diharapkan mampu menarik lebih banyak wisatawan, mendukung pertumbuhan ekonomi masyarakat, serta menjaga kelestarian budaya dan lingkungan untuk jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pengelola dan masyarakat Hutan Adat Desa Guguk Kabupaten Merangin yang telah memberikan informasi dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji, serta seluruh pihak yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, pelestarian budaya, dan pengelolaan Hutan Adat Desa Guguk di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Rand, P. (2016). Design, form, and chaos. Yale University Press.
- Azis, A. S., Natalia, D. A., & Thabrany, S. (2020). Perancangan Identitas Visual Museum Tanah dan Pertanian. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1). Politeknik Negeri Jakarta.
- Sobur, A. (2006). Semiotika komunikasi. PT Remaja Rosdakarya.
- Rustan, S. (2009). Layout, dasar dan penerapannya. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar desain komunikasi visual. Andi Offset.
- Chermayeff, I., Geismar, T., & Haviv, S. (2013). Identify: Basic principles of identity design in the iconic trademarks. HOW Books.
- Supriyono, R. (2010). Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi. Andi Offset.
- Wertheimer, M. (1923). Laws of organization in perceptual forms. *Psychologische Forschung*, 4, 301-350.
- Sugiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Dunlap, J. C., & Lowenthal, P. R. (2016). Getting graphic about infographics: Design lessons learned from popular infographics. *Journal of Visual Literacy*, 35(1), 42-59.
- Eco, U. (2017). Teori semiotika: Signifikasi dan komunikasi, teori dan analisis (I. R. Muzir, Penerjemah). Kreatif Book.
- Musti, G. A. (2023). Perancangan logo objek wisata Kapalo Banda Kab. Lima Puluh Kota [Tugas Akhir tidak diterbitkan]. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.