

PERANCANGAN FONT DAN KEMASAN DIGITAL FONT COMPOSITE UNTUK NIRMANA VISUAL DI HYDRIC DESIGN STUDIO

Kadek Intan Kirana Sari¹, Drs. I Nengah Sudika Negara², dan Dr. Alit Kumala Dewi³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah
Sumerta Kaja – Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail penulis korespondensi : intankiranasari@gmail.com

Abstrak

Perancangan Font dan Kemasan Digital Font bukan hal yang baru tetapi masih jarang dilakukan oleh desainer. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui proses merancang sebuah keluarga Font dan pengemasannya sehingga dapat digunakan dengan baik oleh konsumen. Pada dasarnya Font merupakan peran penting karena akan menjadi sumber informasi dari sebuah desain. Tanpa adanya Font, informasi yang di sampaikan sulit di pahami. Metode analisis data yang digunakan merupakan teknik analisis data kualitatif, karena data yang dikumpulkan dapat dengan berbagai macam cara yaitu, observasi, wawancara, dokumentasi dan biasanya diproses terlebih dahulu melalui pencatatan, maupun pengetikan. Pada proses perancangan keluarga Font Composite menggunakan metode gabungan dari bentuk geometri sansserif dengan bentuk geometri Font Display. Hasil akhir perancangan ini adalah huruf geometri sans-serif yang sesuai dengan ide visual utamanya adalah transformasi dengan pendekatan dua bentuk family yang memiliki fungsi yang berbeda.

Kata Kunci : Font, Kemasan Digital, Visual

Abstract

Digital Font Design and Packaging Fonts are not something new but are still rarely done by designers. This undergraduate thesis aims to determine the process of designing a Font Family and its packaging so that it can be used properly by consumers. Mainly, the Font is an important role because it will be a source of information from a design. Without the Font, the information conveyed is difficult to understand. The data analysis method used is a qualitative data analysis technique, because the data collected can be in various ways, namely, observation, interviews, documentation, and are usually processed first through recording and typing. In the process of designing a Composite Font Family using a combined method of sans-serif geometric shapes with display font geometries.

Keywords: Font, Digital Packaging, Visual

PENDAHULUAN

Pada dasarnya font merupakan peran penting karena menjadi sumber informasi dari sebuah desain. Tanpa adanya font, informasi yang di sampaikan sulit di pahami. Analoginya adalah font layaknya oksigen, tidak nampak namun bisa terhirup. Terkadang saat kita membaca sebuah tulisan kita tak sadar bahwa ada sebuah font yang kita nikmati. Dalam pemilihan sebuah bentuk/anatomi pada font, desainer memiliki peran penting dalam menentukan arah dan tujuan untuk font itu digunakan, contohnya sebagai *headline* pada judul sebuah majalah atau sebagai isi (*body text*) dari sebuah buku.

Pada program Magang/Praktik Kerja ini, penulis memperoleh berbagai tugas dan proyek desain salah satunya yang dipercayakan kepada penulis adalah tugas untuk merancang Font dan Kemasan Produk Digital Font untuk Nirmana Visual selama pelaksanaan magang di Hydric Design Studio. Melalui project pada topik yang diangkat ini, penulis dapat belajar dan mendapat wawasan lebih terkait pembuatan font dan tata cara dalam layout, pemilihan unsur – unsur visual yang sesuai, dan tak lupa pemilihan ide dan konsep.

Umumnya banyak artikel berkaitan dalam pembuatan font yang membahas terkait visual atau motif font yang di adaptasi, namun pemilihan strategi dan penerapan desain yang tepat merupakan hal yang sangat signifikan sesuai dengan target market dalam bentuk upaya menegaskan identitas suatu perusahaan di masyarakat khususnya perusahaan yang berbasis teknologi, arsitek, maupun start-up (3 perusahaan perintis) dimana menjadi hal utama yang harus di pikirkan terlebih dahulu. Banyak produk font yang hanya memikirkan tentang bentuk atau style, namun ketika di aplikasikan tidak sesuai dengan fungsionalnya, maka desainer harus memperhatikan kebutuhan konsumen ini agar menjadi lebih baik. Kebutuhan yang dimaksud antara lain memberikan

contoh penerapan font pada media yang di inginkan seperti, *website*, sosial media, dan logo berupa *mockup*, harapannya konsumen dapat menggunakan produk sesuai dengan arahan yang ada pada kemasan digital produk font tersebut. Tidak hanya mengenai visual yang menarik tetapi dapat menyampaikan pesan dan memberikan edukasi tambahan kepada konsumen ketika melihat visual yang di tawarkan.

Setiap Proses perancangan desain di Hydric Design Studio memiliki proses yang berbeda – beda. Pada produk Font dan kemasan digital *Font Composite* memiliki beberapa tahapan diawali dengan pihak klien bertemu dengan *art director* beserta Direktur Hydric Design Studio dan menghasilkan sebuah *briefing*. Kemudian, *art director* mulai dengan proses merancang *moodboard*. *Art Director* bertanggung jawab dalam pemilihan warna pada *moodboard*, pemilihan *style* atau bentuk. Pada proyek ini, *Art Director* memilih warna netral untuk pembuatan *Font Composite*, karena tujuan font ini dibuat untuk *corporate* besar dengan bentuk yang lebih modern. Dari *moodboard* tersebut, *art director* memberikan arahan kepada *font maker* dan tim *layouting*. *Font Maker* bertugas dalam mengembangkan sketsa font yang telah setuju oleh *art director* dan klien. Pada proyek ini jenis font yang di garap adalah *Sans-Serif* selain itu anatominya terinspirasi dari bentuk pilar penyangga. *Font Maker* membuat produk font hingga memiliki 9 *Font Family* yang meliputi, *Thin, Light, Extra Light, Medium, Regular, Bold, Semi Bold, Extra Bold*, dan *Black*, sedangkan Tim *Layouting* bertugas sebagai pengemas produk digital yang meliputi pembuatan *preview font*, pembuatan video/motion, dan lain sebagainya. Setelah itu, produk ini melalui proses *quality control* oleh *art director* sebelum diserahkan kepada pihak klien.

METODE

Metode analisis data yang digunakan merupakan teknik analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata – kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori maupun struktur klasifikasi. Data yang dikumpulkan dapat dengan berbagai macam cara yaitu, observasi, wawancara, dokumentasi dan biasanya diproses terlebih dahulu melalui pencatatan, maupun pengetikan.

Pada proses pengumpulan data penulis menggunakan beberapa metode, diantaranya metode pelaksanaan partisipatif, pada metode ini penulis ikut berpartisipasi berkerja sebagai *Graphic Design* di Hydric Design Studio. Pengambilan data dilakukan dengan proses mengikuti proses manajemen kerja secara keseluruhan, mulai dari briefing hingga proses pembuatan desain.

Metode wawancara merupakan pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden, Melalui wawancara ini, penulis mendapatkan informasi dari tiga narasumber yang berbeda. Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas terpimpin, artinya pertanyaan yang dilontarkan tidak terpaku pada pedoman wawancara melainkan dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi lapangan. Wawancara dilakukan kepada *Owner, Art Director, dan Font Maker*.

Metode Dokumentasi Menurut Arikunto (2006: 231) metode dokumentasi merupakan pencarian data mengenai hal – hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, dan 29 lain sebagainya. Pada metode ini, penulis menggunakan brief klien Nirmana Visual tentang perancangan font dan kemasan digital *Font Composite* sebagai data sekunder. Informasi yang terkandung pada *brief* tersebut mencakup

style/bentuk font, riset kecil tentang pemasaran font, arah visual, dan pengemasan font.

Metode Observasi Menurut Riyanto (2010: 96) Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung proses pembuatan *Font Composite*, hingga mengamati Proses Kerja Tim di Hydric Design Studio baik itu praktek maupun diskusi internal perusahaan sehingga dapat memperoleh data yang sesuai atau relevan dengan topik.

PEMBAHASAN

Dalam perancangan sebuah font, Tipografi sangat erat berkaitan dengan kaidah – kaidah persepsi visual dari sebuah font, mulai dari anatomi huruf hingga penciptaan desain tipografi. Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan dengan huruf satu dan yang lainnya. Ada beberapa ilmu typografi dasar yang harus dipahami sebelum memulai perancangan sebuah font Antara lain.

Huruf Anatomi adalah ilmu yang mempelajari struktur. Seperti halnya tubuh manusia, huruf memiliki berbagai organ yang 1 berbeda. Gabungan seluruh elemen dari sebuah bentuk huruf merupakan identitas visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Anatomi huruf dapat dibagi menjadi beberapa bagian seperti:

- a. **Baseline** Merupakan batas dari terbawah huruf besar dan badan huruf kecil.
- b. **Meanline** Merupakan garis maya horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari bagian huruf kecil.

- c. **Cap Height** Merupakan garis maya horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas huruf besar.
- d. **X-Height** Dimulai dari baseline hingga meanline.
- e. **Ascender** Merupakan bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke atas.
- f. **Descender** Merupakan bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke bawah.

Dalam Perancangan sebuah font, selain penerapan ilmu tipografi kita juga harus memahami klasifikasi huruf dan keluarga huruf. Klasifikasi Huruf dibuat berdasarkan perjalanan sejarah penciptaan dan pengembangan desain huruf. Berikut adalah pengelompokan huruf berdasarkan jenis

- a. Huruf Tak Berkait (*Sans-Serif*) Bentuk huruf yang tidak memiliki kait, bertangkai 32 tebal sederhana dan lebih mudah untuk dibaca, namun sifat huruf ini kurang formal.
- b. Huruf Berkait (*Serif*) Bentuk huruf yang memiliki kait dengan ketebalan yang kontras. Jenis huruf berkait merupakan huruf formal, anggun, dan konservatif.
- c. Huruf Latin (*Script*) Jenis font ini merupakan dasar dari bentuk huruf yang ditulis tangan dengan kontras tebal dan tipisnya sedikit saling berhubungan dan mengalir.
- d. Huruf Dekoratif Bentuk huruf yang kesannya sedikit rumit. Bentuk ini sangat tepat bila digunakan sebagai penggunaan pada judul atau headline.

Sedangkan keluarga huruf terdiri dari berbagai kembangan yang berakar dari struktur bentuk dasar. Perbedaan tampilan yang pokok dalam sebuah keluarga huruf dibagi menjadi tiga bentuk variasi yaitu berat, proporsi, dan kemiringan.

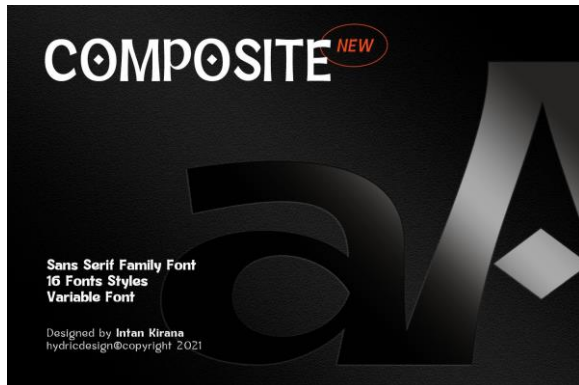
- a. Perubahan berat dari struktur bentuk dasar terletak pada perbandingan antara tinggi huruf yang tercetak dengan lebar *stem* atau goresan vertikal pada huruf. Bila ditinjau dari berat huruf maka anggota dari keluarga huruf ini dapat dibagi menjadi tiga kelompok dasar, yaitu *light* (ringan), *regular* (sedang), dan *bold* (berat).
- b. Proporsi dibandingkan antara tinggi huruf dan lebar huruf yang tercetak serta dapat dibagi menjadi tiga yaitu *condensed* (tinggi), *regular* (sedang), dan *expand* (lebar).
- c. Lalu kemiringan huruf dapat dibagi menjadi dua yaitu *italic* dan *oblique* yang umumnya tidak terdeteksi. *Italic* merupakan huruf yang dirancang dengan sudut kemiringan tertentu untuk mencapai toleransi terhadap kenyamanan mata kita dalam membaca dan mengidentifikasinya. Perbedaannya dengan *Oblique* hanyalah pada penggunaan format font yang terpisah.

Menurut Kotler (2005: 230) pengemasan adalah kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus sebagai sebuah produk. Kemasan berfungsi sebagai informasi, sehingga desain kemasan harus jujur dan memberikan informasi tentang produk. Artinya kemasan harus sesuai dengan desain yang tertera pada kemasan dengan isinya. Untuk Perancangan Kemasan Digital dari produk digital font composite ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar informasi dan kegunaan produk font dapat tersampaikan dengan baik, maka kemasan tersebut dibagi menjadi beberapa halaman yaitu :

a. **Cover**

Desain *Cover* merupakan hal yang penting karena dapat mengekspresikan konsep suatu produk font. *Cover* biasanya berisi Judul atau nama font, *typefoundry* atau desainer, Deskripsi singkat mengenai produk font yang di tampilkan, dan

Penerbit font tersebut, *Cover* juga berisi elemen – elemen visual untuk memperindah tampilan.



Gambar 1. Cover Pada Kemasan Digital
(Sumber: Hydric Design, 2021)

b. Halaman Deskripsi

Halaman Deskripsi merupakan halaman yang berisi terkait informasi tentang ide font atau konsep font tersebut terkadang juga berisi tentang cara pengaplikasian font pada kalimat atau kata-kata tertentu,



Gambar 2.Halaman Deskripsi Pada Kemasan Digital
(Sumber: Hydric Design, 2021)

c. Halaman Features

Halaman Fitur umumnya memberikan informasi terkait jenis – jenis font, yaitu *Font Family* dan *Unicode Font (Alternates)*, kelengkapan huruf A

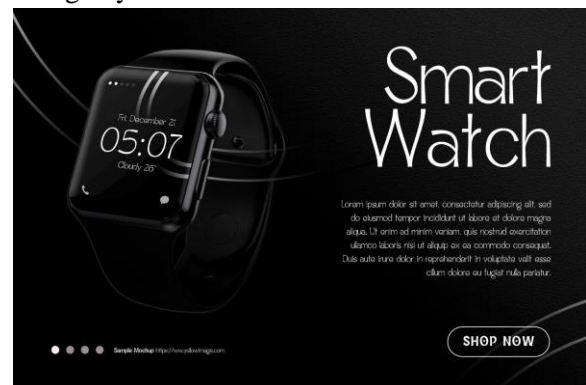
hingga Z, Angka, Multilingual yang menampilkan beberapa bahasa, serta cara penggunaan fitur pada font secara fungsional seperti *Ligature*, atau *Stylistic Alternates* yang menjadi nilai penting pada kemasan font



Gambar 3. Halaman *Features* Pada Kemasan Digital
(Sumber: Hydric Design, 2021)

d. Halaman Display

Halaman *Display* merupakan sampul pada halaman belakang kemasan. Memiliki peran penting karena berisi informasi tata cara penggunaan font atau rekomendasi pengaplikasian seperti halaman *website*, sampul majalah, kemasan, dan lain sebagainya.





Gambar 4. Halaman *Display* Pada Kemasan Digital
(Sumber: Hydric Design, 2021)

SIMPULAN

Dalam Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses perancangan *Font Composite*, terdapat beberapa langkah mendalam yang dilakukan oleh *Art Director* bersama tim Riset dan Developmen diantaranya, riset pasar dan tren dengan menggunakan *google trend* dan *google analytic*. Tahapan – tahapan tersebut merupakan sebuah konsekuensi dari metode perancangan yang digunakan dan kemungkinan tidak tepat digunakan hanya sebagai refrensi tunggal. Oleh karena itu, desainer harus lebih kreatif dalam mengembangkan metode perancangan yang akan digunakan.

Penerjemahan ide – ide dalam beberapa data analisis yang berbeda untuk merancang sebuah font juga memerlukan pemahaman yang cukup baik mengenai data analisis dan target pasar, karena dalam meriset sebuah data analisis terdapat beberapa macam data sebagai contohnya jumlah data penggunaan font sans-serif, target pasar yang akan menggunakan font tersebut di kalangan korporasi maupun non-komersial, dan data tren yang sedang *up to date*. Selain itu dalam menentukan suatu kesimpulan, desainer dapat mengumpulkan data – data tersebut menjadi satu kesatuan sebagai acuan dalam merancang sebuah produk kedepannya.

Karena di dalam sebuah data terdapat ide yang tidak bisa berdiri sendiri atau saling melengkapi.

Berkembangnya font dalam bentuk digital produk sangat pesat seiring banyaknya *start-up* dan aplikasi yang membutuhkan font untuk tampilan sebuah *brand*. Selain itu, pengaplikasian font sangat tidak terbatas karena tidak hanya di gunakan untuk branding atau keperluan cetak dua dimensi saja, melainkan mampu sebagai keperluan *video* dan *motion graphic* (3D). Penciptaan desain huruf yang digunakan untuk keperluan *motion graphic* (3D) atau *video* merupakan suatu celah menarik untuk perancang font kedepannya.

DAFTAR RUJUKAN

- S. Anggraini, Lia., dan Kirana Nathalia. (2018), *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*, Bandung.
- Sihombing, Danton. (2015), *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta.
- Kusrianto, Adi. (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta.
- Jennet, P. A., & Premkumar, K. (1996), *Technology-based dissemination. Canadian Journal of Public Health*, 87(6), S5-S10.
- Dobbins, M., Ciliska, D., & DiCenso, A. (1998), *Dissemination and use of research evidence for policy and practice: A framework for developing, implementing and evaluating strategies. A report prepared for the Dissemination and Utilization Model Advisory Committee of the Canadian Nurses' Association and Health Canada*.
- Kurniawan, Aris. (2021). Pengertian Tipografi dan Menurut Para Ahli. Diunduh 26 Desember 2021 dari <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>

Cunyada, Iki Seiffa. (2015). Perancangan Font Famos Dengan Typeface Terinspirasi Dari Musik Marche La Void. (Universitas Bina Nusantara). Diunduh 26 Desember 2021 dari <https://adoc.pub/queue/perancangan-font-famos-dengan-typeface-terinspirasi-dari-mus.html>

Normansyah, Deni M. (2017). Perancangan Tipografi Berkarakter Punk.(Universitas Pasundan). Diunduh 26 Desember 2021 dari <http://repository.unpas.ac.id/26573/>

Widiarti, Sri. (2012). Research And Development & Development Research. (Universitas Sriwijaya) Diunduh 36 Desember 2021 dari <https://www.slideshare.net/06091008010/tugas-perbedaan-r-d-dan-design-research>

Yurista Andina. (2021). Mengenal Dasar-Dasar Desain Kemasan. Diakses pada 07 Januari 2022, dari <https://kreativv.com/desain-kemasan/>

Pengertian Kemasan (*Packaging*). Diunduh 07 Januari 2022, dari http://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/834/5/128320132_file5.pdf.