

Perancangan *Font* dan Desain *Preview Font Two Hand* di Alit Desain Studio

Ni Nyoman Puspa Dewi¹, A.A. Gde Bagus Udayana², Cokorda Gde raka Swendra³.

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail penulis : puspadewi@gmail.com

Abstrak

Font merupakan suatu kumpulan lengkap dari huruf, angka, simbol, atau karakter yang memiliki ukuran dan ciri tertentu. *Font* merupakan bagian desain grafis yang penting, tanpa *font* suatu desain sulit dimengerti karena *font* berisi alfabet dan simbol untuk bahasa *non verbal*. Bergabung di Alit Desain Studio sebagai mahasiswa Magang/ Praktik Kerja desain komunikasi visual. Penulis tertarik mencoba merancang satu desain *font* sebagai sebuah karya baru yang berbeda dari desain yang pernah dibuat sebelumnya. *Font* yang dirancang adalah jenis *font* serif yaitu jenis huruf yang memiliki kait pada bagian ujung *strokes* (goresan). Selain perancangan desain *font* penulis juga akan membuat desain media komunikasi visual sebagai media visual yang dimaksudkan untuk menginformasikan tentang adanya *Font type* baru bernama *font Two Hand*.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Tipografi, *Font*.

Abstract

Font is a complete collection of letters, numbers, symbols, or characters that have certain sizes and characteristics. Fonts are an important part of graphic design, without fonts a design is difficult to understand because fonts contain the alphabet and symbols for non-verbal languages. Joined Alit Design Studio as an Internship student/practice of visual communication design. The author is interested in trying to design a font design as a new work that is different from the designs that have been made before. The font designed is a serif typeface, which is a typeface that has hooks at the ends of the strokes. In addition to designing the font design, the author will also create a visual communication media design as a visual medium which is intended to inform about the existence of a new type of font called Two Hand.

Keywords: Visual Communication Design, Typography, Fonts.

Pendahuluan

Dalam kehidupan manusia, berkomunikasi merupakan salah satu hal yang sangat penting. Baik itu dalam melakukan kegiatan belajar, bekerja, maupun bermain. Secara tidak kita sadari dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan partisipan dari kegiatan berkomunikasi, baik sebagai pengirim pesan maupun penerima pesan. Keberhasilan sebuah komunikasi dapat ditentukan oleh perangkat yang menjembatani antara pengirim pesan dan penerima pesan. Selama berabad-abad telah terbukti bahwa bahasa tulis merupakan sebuah perangkat komunikasi yang efektif. Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan visual (Sihombing, 2001:2).

Selain berupa lambang bunyi kegunaan huruf untuk menyampaikan pesan, bentuk dan rupa huruf memiliki beragam emosi yang menyiratkan karakter. Setiap simbol merepresentasikan bunyi spesifik tertentu. Karakter tersebut menjadi kekuatan untuk menyiratkan berbagai perasaan (suasana dan konotasi) untuk kepentingan perancangan visual sesuai tujuan komunikasinya (pada iklan, situs internet, logotype, branding/identitas, dsb). Bentuk visual dari huruf tidak hanya mampu mengirimkan pesan dan makna tetapi juga tingkatan bunyi dan perasaan, hirarki dan kepentingan, keterangan dan kejernihan (Haswanto, 2009:27).

Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan salah satu program pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa/i untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karir masa depan. Salah satu program MBKM yang termasuk didalamnya adalah Magang/Kerja praktek yang merupakan pembelajaran pada Kampus Merdeka yang dapat memberikan kesempatan mahasiswa/i dalam pengembangan kreativitas, inovasi, bersosialisasi, manajemen waktu dan cara memecahkan masalah secara langsung pada dunia kerja.

Institut Seni Indonesia Denpasar memiliki dua Fakultas yaitu, Fakultas Seni Pertunjukan dan Fakultas Seni Rupa dan Desain. Fakultas Seni Rupa dan Desain memiliki tujuh Program Studi, salah satunya adalah Desain Komunikasi Visual. Dalam hal ini, studio yang bergerak pada bidang Desain Komunikasi Visual khususnya untuk tipografi, di Gianyar adalah Alit Desain Studio. Alit Desain Studio didirikan oleh Bapak I Ketut Alit Suarnegara sejak tahun 2020. Alit Desain Studio memiliki jangkauan ataupun *partner* yang cukup luas terkait dengan dunia kerja serta memiliki pengelolaan yang baik dari segi promosi maupun kinerja. Maka dari itu, penulis memilih Alit Desain Studio untuk melaksanakan Magang/Kerja praktek. Alit Desain Studio berlokasi di Jl. Sentanu, Desa

Kedisan, Kecamatan Tegalalang, Kabupaten Gianyar, Bali.

Setelah bergabung di Alit Desain Studio sebagai mahasiswa Magang/Kerja praktek desain komunikasi visual. Penulis tertarik mencoba merancang satu desain *font* sebagai sebuah karya baru yang berbeda dari desain yang pernah dibuat sebelumnya. Selama ini penulis merancang media komunikasi visual saja, untuk perancangan unsur visual baru sampai pada pembuatan ilustrasi. Rencana perancangan desain *font* yang ingin dibuat adalah jenis *font serif*, *display type* yang nantinya diberi nama *Two Hand*.

Font serif adalah jenis huruf yang memiliki kait pada bagian ujung *strokes* (goresan). Dalam beberapa referensi tipografi, rupa huruf serif disebut juga rupa huruf *roman*, mengacu pada sejarah awalnya yang digunakan oleh bangsa *Romawi*. Ciri dari huruf serif adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya, serta memiliki ketebalan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Jenis *font serif* juga terkenal dengan tampilannya yang memiliki kesan profesional, klasik, tegas, dan elegan.

Display Type menurut Kusrianto (2005:5) adalah huruf yang dipergunakan sebagai judul artikel, iklan, serta untuk menarik perhatian. *Display Type* dirancang bertujuan untuk

menarik perhatian pembaca dan lebih bersifat persuasive jika dibandingkan dengan karakter *Text type* yang memiliki *legibility* serta *readability* tinggi. Selain perancangan desain *font* penulis juga akan membuat desain media komunikasi visual sebagai media visual yang dimaksudkan untuk menginformasikan tentang adanya *Font type* baru (*Two Hand*). Demikian rencana dari perancangan *font* dan desain *preview*; *Two Hand* di Alit Design Studio.

Huruf (*Typo/Typeface/Type/Font*) adalah bentuk visual yang dibunyikan sebagai kebutuhan komunikasi verbal. Tipografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *typos* (*mould, impression, shape*) dan *graphein* (*writing, carving*). Tipografi merupakan seni dan teknik dalam menyeleksi dan mengatur *font type*, *point size*, *line lengths*, *line leading*, *character spacing*, dan *word spacing* untuk ditampilkan dalam suatu aplikasi media. Dalam tipografi ada istilah *typeface* dan *font*.

- *Typeface* adalah rancangan karakter dari sekumpulan huruf.
- *Font* merupakan suatu kumpulan lengkap dari huruf, angka, simbol, atau karakter yang memiliki ukuran dan ciri tertentu. *Font* merupakan bagian desain grafis yang penting, tanpa *font* suatu desain sulit dimengerti karena

font berisi alfabet dan simbol untuk bahasa *non verbal*.

Manusia telah mengupayakan berbagai cara terbaik untuk dapat berkomunikasi lewat tulisan. Perkembangan teknologi juga telah mempengaruhi dunia desain dan tipografi di Indonesia, dengan ditemukannya huruf digital atau yang sering disebut dengan *font*, sehingga para pembuat *font* dapat bereksplorasi dan bereksperimen bentuk-bentuk huruf baru tanpa mengenal batas. Tujuan dari perancangan desain *font Two Hand* yang dibuat penulis yaitu, agar dapat menjadi acuan dan menambah keberagaman *font* di dunia tipografi. Tentunya pembuatan desain *font Two Hand* tersebut melalui proses *briefing* dengan Direktur Alit Desain Studio, lalu mengembangkan tema yang berjenis *serif display font*, penentuan karakter dan *style* dari *font serif* tersebut, hingga perancangan tampilan desain untuk memperkenalkan *font* dari *project* yang dibuat tersebut.

Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data, berikut beberapa metode yang digunakan antara lain:

a. Metode Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan

langsung guna mengetahui keadaan nyata dan pencatatan data secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Metode observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung di Alit Desain Studio, yang berlokasi di Jl. Sentanu, Desa Kedisan, Kecamatan Tegalalang, Kabupaten Gianyar, Bali.

b. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara terhadap narasumber. Metode wawancara ini dilakukan oleh penulis kepada Bapak Ketut Alit Suarnegara selaku *Type Designer* sekaligus Pemilik Alit Desain Studio.

c. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan literatur untuk komparatif dalam menunjang semua data yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan untuk memperoleh teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan (Moloeng, 2001:113). Dalam metode ini, studi

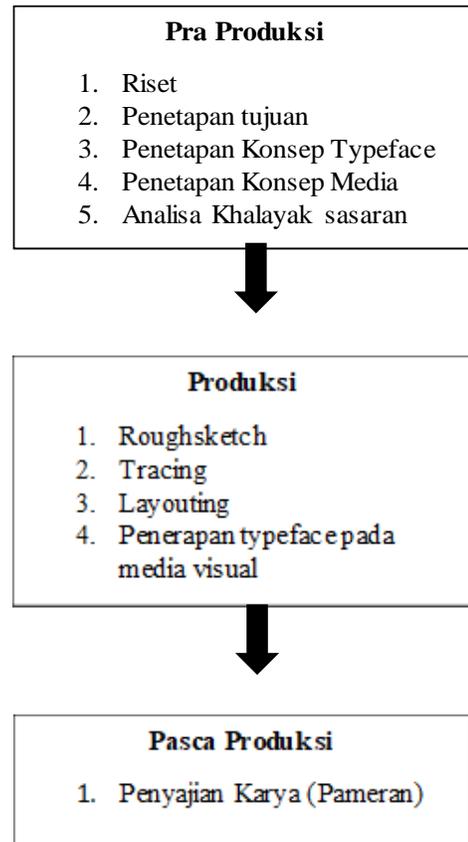
pustaka digunakan dalam mencari hal-hal yang berkaitan dengan Judul yang diangkat yaitu, Perancangan *Font* dan Desain *Preview Font Two Hand* di Alit Design Studio.

d. Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi adalah metode yang mengadakan pencatatan terhadap dokumen mengenai gambaran umum obyek (perusahaan) yang diteliti demi kelengkapan dalam penyajian data dan data ini merupakan data sekunder yaitu data yang diperoleh tidak secara langsung melalui perantara atau diperoleh dan dicatat oleh pihak lain (Indriantoro dan Supomo, 1999:147). Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar pada setiap produk dan situasi di dalam perusahaan yang menjadi objek studi kasus ini oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian.

Metode Berkarya

Proses berkarya dalam proyek studi ini terdiri atas beberapa tahapan, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan pasca produksi. Berikut adalah bagan dari tahap-tahap perancangan *typeface Two Hand*.



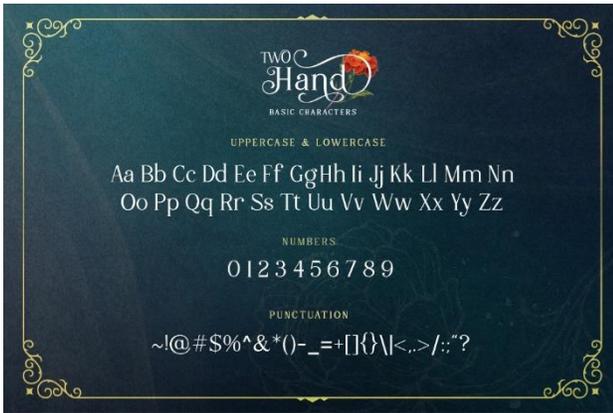
Hasil dan Pembahasan

Hasil akhir dari proyek studi ini berupa rancangan *Font Two Hand* serta media visual berupa desain *preview*. Hasil karya tersebut sebagai berikut:



Gambar 1. Desain cover *Font Two Hand*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 17/1/2022)

Two Hand adalah huruf *Serif Display* yang menampilkan kesan yang elegan. *Font* ini dilengkapi dengan 26 huruf *capital* (*Uppercase*), 26 huruf kecil (*lowercase*), angka, huruf alternatif, berbagai macam tanda baca dan huruf gabungan (*Ligatures*).



Gambar 2. *Font Two Hand Regular*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 17/1/2022)



Gambar 3. *Font Two Hand Alternates*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 17/1/2022)



Gambar 4. *Font Two Hand Ligatures*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 17/1/2022)

Font ini cocok untuk mendesain seperti, majalah, poster, kartu ucapan, kartu nama, kutipan, dan banyak lagi. *Font* ini juga didukung dengan adanya multibahasa untuk, China, Eropa, Vietnam dan lainnya. *Serif Display Font, Two Hand* juga dapat digunakan untuk produk yang ramah lingkungan. *Serif Display Font, Two Hand* dilengkapi dengan *Ligature* yang memberikan setiap kata bentuk yang berbeda. *Font* ini juga memiliki tambahan ekor pada huruf yang sering disebut dengan *swash*. *Swash* pada *Font Two Hand* dengan tampilan yang elegan dan kontras, sehingga *font* ini dapat digunakan *headline* pada buku, majalah, poster, dan berbagai jenis media promosi lainnya.

Font yang dirancang secara garis besar masih akan memiliki kegunaan utama yakni sebagai alat baca yang mempertimbangkan aspek keterbacaan (*readability*) dan kejelasan (*legible*). Dalam perancangan font *Two Hand* berikut beberapa *software* yang digunakan yaitu:

a. *Adobe Illustrator CC*

Penulis menggunakan *software Adobe Illustrator* dalam proses perancangan font *Two Hand*, dengan teknik *path* dan kemudian dilanjutkan untuk tahap selanjutnya yaitu ditransfer pada *software Glyphs*.

b. *Glyphs 2.6.6 (Mac Software)*

Penulis juga menggunakan *software Glyphs* dalam perancangan font. *Glyphs* merupakan *software* pada *Mac* yang khusus digunakan untuk merancang dan mengaktifkan (*font*). Sehingga dalam hal ini dapat mempermudah penulis dalam proses perancangan font, yang terdiri dari proses membuat bentuk-bentuk huruf, angka, simbol, mengatur jarak antar satu huruf dengan huruf yang lainnya, pembuatan kalimat-kalimat yang panjang hingga hasil akhir yang berupa penyimpanan font dalam bentuk format TTF (*True Type Fonts*), OTF (*Open Type Fonts*), WOFF (*Web Open Font Format*).

c. *Adobe Photoshop CC*

Dalam tahap pembuatan desain *preview font Two Hand*, penulis menggunakan *software Adobe Photoshop*, dikarenakan dalam pembuatan desain

preview ini, banyak menggunakan foto sehingga diperlukannya proses tahap *editing* foto agar dapat menyempurnakan desain *preview* yang dibuat.

Unsur Visual

Dalam memperkenalkan sebuah font, diperlukan desain *preview* untuk menampilkan/memperkenalkan sebuah font yang ingin ditunjukkan kepada *audience*. Selain itu desain *preview* perlu dibuat semenarik mungkin dengan tujuan agar dapat menarik perhatian *audience* dalam melihat sebuah karya/font yang telah dibuat.



Gambar 5. Desain cover Font *Two Hand*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 17/1/2022)

Warna

Pada desain cover font *Two Hand* ini warna yang digunakan dalam desain *preview*, cenderung menggunakan warna hijau biru, warna ini dipilih untuk menampilkan kesan kehandalan, *natural*, dapat dipercaya dalam

komunikasi, warna biru juga diapresiasi untuk ketenangan dan kualitas harmoni. Kemudian, warna yang digunakan dalam tulisan *font Two Hand* menggunakan warna putih. Penggunaan warna putih pada tulisan *font Two Hand* menampilkan kesan bersih dan *elegant*.

Teks

Teks yang digunakan dalam desain *preview* ini adalah *headline* atau judul *font*, yang bernama *Two Hand* yang diambil dari dua kata, yaitu *Two* yang berarti dua dan *Hand* yang berarti tangan, Penulis memilih nama *Two Hand* bertujuan agar lebih mudah diucapkan oleh orang luar negeri, Serta hal tersebut menunjukkan bahwa *font* yang dibuat tersebut adalah hasil karya dari dua tangan sang penulis.

Ilustrasi

Dalam *cover font Two Hand* terdapat ilustrasi daun, bunga gemitir, dan ornament yang menyerupai bingkai yang terdapat dibagian pinggir tulisan *Two Hand*, hal tersebut dimaksudkan sebagai ilustrasi pendukung agar dapat mendukung kesan natural dan *elegant* dalam pembuatan *cover font Two Hand*.

Konsep

Konsep merupakan sebuah ide atau gagasan

yang tercipta dari hasil pemikiran seseorang. Konsep digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sebuah karya seni, karya, atau desain.



Gambar 6. Konsep *Font Two Hand*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 17/1/2022)

Penulis merancang sebuah konsep dalam pembuatan font yang dimulai dengan pembuatan sketsa huruf kemudian dilanjutkan dengan proses digitalisasi pada *software Adobe Illustrator*, kemudian ditransfer ke *software Glyphs* untuk proses pendetailan *font*, kemudian proses ekspor format penyimpanan *font* yang telah selesai dibuat dan pembuatan desain *preview* sebagai hasil akhir untuk memperkenalkan *font* yang telah dibuat.

Dalam pembuatan *Font Two Hand* ini menggunakan konsep serif *elegant* dengan tambahan ekor pada bagian belakang huruf yang disebut *swash*. Dengan menambahkan

swash pada bagian belakang huruf akan menampilkan kesan yang *elegant* dan unik sehingga dapat menarik *audience* untuk membaca. Perancangan huruf serif ini termasuk dalam perancangan huruf jenis *display*. Huruf *display* adalah jenis huruf yang dimaksudkan untuk digunakan pada ukuran besar untuk judul, bukan untuk bagian teks isi yang diperpanjang. *Font* yang diambil adalah jenis *Display font*, yaitu *font* yang hanya dipakai sebagai judul dan tidak bisa dipakai untuk *bodytext*. Setelah *letterform* terbentuk di *Adobe Illustrator*, kemudian bentuk-bentuk tersebut di pindahkan ke *software Glyphs*. Desain *Preview* yang digunakan untuk memperkenalkan *font Two Hand* berukuran 1820 px x 1214 px. *Display font* dirancang untuk digunakan dalam skala besar untuk menyampaikan perasaan tertentu. *Display font* yang baik dapat menciptakan suasana dan menjadi elemen bagus untuk digunakan dalam mendesain suatu media visual. *Display font* ini termasuk jenis dekoratif yang dapat membantu menyesuaikan dengan tema yang digunakan dalam sebuah media visual. *Display font* dapat menarik perhatian pembacanya dan dirancang untuk tujuan tertentu atau disesuaikan dengan tema. Perancangan *font* baru ini diharapkan dapat menghasilkan

rancangan karya yang estetik dan fungsional. Konsep awal dilakukan dengan cara mempersiapkan dan mencari mengenai huruf seperti apa yang akan dirancang. Huruf ini juga dirancang dalam satu set *character* yang terdiri dari huruf (*uppercase*) huruf besar, (*lowercase*), huruf kecil, angka, dan tanda baca.

Strategi Media

Proses pemilihan media sangat penting karena melalui media, suatu pesan atau informasi diwujudkan dan disampaikan ke target *audience*. Unsur relevan dan efektif harus dijadikan bahan pertimbangan yang matang untuk proses pemilihan media. Adapun beberapa jenis media yang akan digunakan dalam media informasi perancangan huruf *Two Hand* ini adalah sebagai berikut:

Desain Cover majalah



Gambar 7. Desain cover majalah

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 17/1/2022)

Gambar diatas merupakan contoh penerapan *font Two Hand* pada desain cover majalah. Pada desain cover majalah tersebut digunakan *font Two Hand*, karena *font Two Hand* merupakan *font* yang cocok untuk digunakan sebagai penulisan *headline* dalam cover majalah, dalam penulisan *headline* pada cover majalah tersebut, digunakan huruf gabungan (*Ligature*), agar penulisan *headline* tampak lebih menarik dan menampilkan kesan *elegant*.

Desain totebag

Berikut contoh penerapan *font Two Hand* pada *totebag*.



Gambar 8. Desain cover majalah

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 17/1/2022)

Desain *totebag* digunakan sebagai media pendukung untuk memperkenalkan *font Two Hand*, hal tersebut dikarenakan *totebag* merupakan media yang umum digunakan dalam mempromosikan sebuah *font*, *brand* ataupun produk. *Totebag* adalah tas yang terbuat dari bahan kapas yang biasa disebut kain blacu. Tas blacu ini memiliki warna putih. *Totebag* juga dikenal sebagai pengganti kantong belanja yang memiliki sifat lebih ramah lingkungan dibandingkan dengan kantong plastik. Dalam pengaplikasiannya *font Two Hand* dalam media *totebag* dapat menunjukkan karakter dari *font* tersebut.

Desain kutipan (quotes)



Gambar 9. Contoh penerapan *font Two Hand* dalam desain kutipan (*quotes*).

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 17/1/2022)

Pada gambar contoh penerapan *font Two Hand* dalam desain kutipan (*quotes*) diatas,

terdapat 2 font yang berbeda, dari hal tersebut dapat dilihat adanya font *reguler* dari font *Two Hand* dan alternatif dari font *Two Hand*.

Publikasi Karya



Gambar 5. Karya dipost pada sosial media, Instagram
(Sumber : Instagram @dewi.puspawati.
Dokumentasi Pribadi, 17/1/2022)

Setelah pembuatan karya selesai, Karya yang telah dibuat dipublikasikan pada akun instagram pribadi penulis, hal itu dilakukan untuk ikut serta dalam kegiatan pameran online dengan mempublikasikan karya di sosial media, instagram.

Kesimpulan

Pada artikel proyek studi ini disampaikan dua hal yaitu (1) Proyek studi ini menghasilkan rancangan *typeface* berupa *display font*, yang dapat digunakan untuk mendesain media

visual seperti *headline* pada buku, majalah, poster, *totebag*, dan berbagai jenis media promosi lainnya. Serta dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat mempraktekkan ilmu dan keterampilan yang didapat selama di Kampus ISI Denpasar untuk merancang media-media yang dibutuhkan selama magang/kerja praktek, selain itu mahasiswa juga mendapatkan ilmu dan pengalaman kerja dari mitra yaitu Alit Desain Studio sehingga mahasiswa jadi lebih terlatih dalam merancang *font* yang sesuai dengan kriteria dan aturan-aturan dalam dunia tipografi. Tentunya pengalaman tersebut sangat berguna untuk dipraktekkan di dunia kerja nantinya setelah mahasiswa lulus dari Kampus.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya artikel ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Analisis pada artikel ini bertujuan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat bagi lembaga dan semua pihak.

Kontribusi penulis

Berikut adalah kontribusi dari tiap penulis dalam penyusunan artikel ini:

1) Penulis Satu mengumpulkan data studi literature dan menganalisis data.

2) Penulis Dua sebagai pengarah dan pembimbing kegiatan serta penyelaras akhir artikel.

Daftar Rujukan

Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Kusrianto, Adi. 2006. *Tipografi Komputer Untuk desain Grafis*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Nasir, M. 2003. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalilea Indonesia.

3) Penulis Tiga membantu sebagai pengarah dan pembimbing kegiatan serta penyelaras akhir artikel.

Sudiana, Dendi. “Tipografi: Sebuah Pengantar, Dendi Sudiana”. *Mediator: Jurnal Komunikasi*.

Wijaya, Yunita Wijaya. 1999. *Tipografi Dalam desain Komunikasi Visual*. Makalah diterbitkan di Surabaya: Universitas Kristen Petra.