

# **PERANCANGAN *FONT* JENIS *SERIF DISPLAY* DI STUDIO NIRMANA VISUAL**

I Kadek Suka Ardika Yasa<sup>1</sup>, Ni Ketut Rini Astuti, S.Sn.,M.Sn<sup>2</sup>, Arya Pageh Wibawa, ST.,M.Ds<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,  
Jalan Nusa Indah, Sumerta, Denpasar, Bali, Indonesia 80235.

E-mail: [sukaardikayasa13@gmail.com](mailto:sukaardikayasa13@gmail.com)

## **Serif Display Type Font Design Studio at Nirmana Visual"**

I Kadek Suka Ardika Yasa<sup>1</sup>, Ni Ketut Rini Astuti, S.Sn.,M.Sn<sup>2</sup>, Arya Pageh Wibawa, ST.,M.Ds<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia  
Denpasar, Jalan Nusa Indah, Sumerta, Denpasar, Bali, Indonesia 80235.

E-mail: [sukaardikayasa13@gmail.com](mailto:sukaardikayasa13@gmail.com)

### **Abstrak**

Proyek "Perancangan Font Jenis Serif Display di Studio Nirmana Visual" melibatkan perancangan dan pengembangan menyeluruh dari jenis huruf Serif Display. Dilaksanakan dalam lingkungan kreatif Nirmana Visual, proyek ini mengeksplorasi proses rumit dalam menciptakan sebuah font yang sejalan dengan identitas visual studio tersebut. Proyek ini melibatkan kombinasi eksplorasi kreatif, keahlian teknis, dan penerapan praktis, dengan tujuan menghasilkan font Serif Display yang tidak hanya mencerminkan keanggunan dan karakter, tetapi juga bersesuaian dengan bahasa desain unik Nirmana Visual. Keterlibatan kolaboratif antara mahasiswa dan profesional di Nirmana Visual memberikan pengalaman belajar yang berharga, dengan menekankan integrasi teknologi mutakhir, seperti perangkat lunak Glyphs. Sepanjang magang, mahasiswa terlibat dalam kompleksitas perancangan huruf, mulai dari konseptualisasi hingga eksekusi, dengan menggunakan alat seperti Procreate untuk sketsa dan Glyphs untuk pembuatan huruf yang detail. Proyek ini tidak hanya meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam perancangan huruf, tetapi juga membuka wawasan mereka terhadap realitas industri desain.

Kata Kunci: Desain, Font Serif Display, Visual

### **Abstrak**

The project titled "Serif Display Typeface Design at Nirmana Visual Studio" involves the comprehensive design and development of a Serif Display font. Executed within the creative environment of Nirmana Visual, this project explores the intricate process of creating a font that aligns with the studio's visual identity. It encompasses a blend of creative exploration, technical expertise, and practical application, with the goal of producing a Serif Display font that not only reflects elegance and character but also aligns with Nirmana Visual's unique design language. The collaborative engagement between students and professionals at Nirmana Visual provides a valuable learning experience, emphasizing the integration of cutting-edge technology, such as Glyphs software. Throughout the internship, students are immersed in the complexities of font design, from conceptualization to execution, using tools like Procreate for sketching and Glyphs for detailed font creation. The project not only enhances students' skills in font design but also broadens their insights into the realities of the design industry.

Keywords: Design, Serif Display Font, Visual

## PENDAHULUAN

Font memiliki peran yang sangat penting dalam berbagai aspek komunikasi visual. Salah satu aspek utama dari peran font adalah kemampuannya dalam menyampaikan pesan (Antonius, 2022). Desainer menggunakan font untuk menyampaikan tone, suasana, atau karakter tertentu dari teks. Sebagai contoh, pemilihan font yang bersahabat dan santai dapat menciptakan suasana yang berbeda daripada penggunaan font formal dan serius. Selain itu, font juga memiliki kemampuan untuk membentuk citra suatu brand atau proyek desain (Asidigisianti & Nova, 2022). Pemilihan font yang konsisten dengan identitas merek dapat membantu membangun kesan yang kuat dan kohesif. Misalnya, font yang digunakan oleh sebuah perusahaan teknologi mungkin memiliki kecanggihan dan kekinian, sementara font yang dipilih untuk merek tradisional mungkin lebih klasik dan elegan.

Aspek estetika visual juga sangat dipengaruhi oleh font. Desainer menggunakan font untuk menciptakan harmoni dengan elemen-elemen desain lainnya, memastikan keseimbangan visual dan daya tarik yang optimal (Iswanto, 2022). Keindahan bentuk huruf, proporsi yang seimbang, dan kemudahan pembacaan semuanya merupakan faktor penting dalam mencapai estetika yang diinginkan. Font memiliki dampak signifikan pada daya baca dan daya tangkap informasi. Pemilihan jenis font yang tepat dan kejelasan desain huruf dapat meningkatkan keterbacaan teks, memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

Secara tradisional, *font* adalah ukuran dan berat karakter yang digunakan dalam jenis huruf. Jenis huruf adalah desain aktual dari huruf yang sedang diketik (Mustikasari, 2022). Saat ini, kebanyakan orang menggunakan kata “*font*” pada dasarnya berarti hal yang sama dengan “jenis huruf.” *Font* adalah kombinasi dari jenis huruf dan kualitas lainnya, seperti ukuran, tebal, dan jarak. Misalnya, *Times New Roman* adalah jenis huruf yang menentukan bentuk setiap karakter. Pada *Times New Roman*, ada banyak *font* untuk dipilih – ukuran yang berbeda, miring, tebal, dan sebagainya (Pratiwi, 2023).

Sebagai seorang visual komunikator, desainer komunikasi visual harus dapat membaca dan mengartikan bentuk atau gambaran. Dalam

perannya sebagai tipografer, seorang desainer harus dapat mengetahui bentuk *type* atau jenis *font* yang seperti apa untuk dapat menunjang arah desain dan meramalkan reaksi daripada pengamatnya (Wijaya, 1999). *Font* juga berkaitan dengan tipografi, karena seorang desainer harus memiliki bekal ilmu untuk dapat mengatur jenis, ukuran, jarak, dan tebal tipisnya teks dalam sebuah desain yang dibuat. *Font* menambah elemen desain dan kreativitas pada karya tulis. Di luar arti kata-kata itu sendiri, *font* dapat menambahkan emosi ke teks melalui desainnya sendiri. Perkembangan pada dunia *font* semakin hari semakin banyak gayanya, mulai dari jenis *serif*, *sans serif*, *script*, sampai dekoratif.

Di Denpasar terdapat studio yang merancang *font*, yaitu di Nirmana Visual yang dipimpin oleh Sigit Dwipa Raharjo, S.Sn. Nirmana Visual telah banyak menghasilkan berbagai *font* dan dijual di berbagai *creative marketplace* dan juga di websitenya sendiri, yaitu di *nirmanavisual.com*. Tidak hanya merancang *font* saja, Nirmana Visual juga membuat aset-aset desain seperti *flat illustration* dan *2D & 3D icon set* serta *template* yang juga dijual di *creative marketplace*.

Dalam kegiatan MBKM magang/praktik kerja kali ini, penulis diberi kesempatan untuk merancang *font* jenis *Serif Display* agar mendapatkan ilmu untuk merancang dan memiliki *font* sendiri serta dapat dipromosikan di *creative marketplace*.

## METODE

Pelaksanaan magang di Nirmana Visual menerapkan metode Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) pada program MBKM. Mahasiswa aktif terlibat dalam proyek nyata, mendapatkan project brief, asistensi, dan evaluasi tatap muka setiap Senin-Jumat dari pukul 09:00 hingga 17:00 WITA di studio Nirmana Visual. Selain itu, dalam perancangan font *Serif Display*, mahasiswa mengikuti pendekatan cermat dengan melibatkan pemilihan karakteristik utama font, seperti proporsi huruf dan keberlanjutan serifik. Proses ini melibatkan sketsa manual dan digitalisasi menggunakan perangkat lunak modern seperti Adobe Illustrator atau FontForge. Mahasiswa menerima bimbingan dan evaluasi tatap muka dari desainer berpengalaman di Nirmana Visual. Magang berlangsung selama 16 minggu, dari 27 Februari

hingga 16 Juni 2023, dengan jadwal Senin-Jumat, 09:00-17:00 WITA. Tempat pelaksanaan magang adalah Nirmana Visual Studio, Perumahan Permata Ayu No. 16, Pemogan, Denpasar Selatan, Bali.

Data primer dikumpulkan melalui wawancara, observasi, analisis dokumen, Focus Group Discussion (FGD), dan pengamatan partisipatif. Mahasiswa terlibat secara langsung dalam perancangan font di Nirmana Visual, mendapatkan wawasan mendalam melalui interaksi langsung. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur, dokumentasi internal Nirmana Visual, analisis font terkait, riset pasar, dan dokumen kebijakan. Sumber-sumber ini memberikan dasar teoritis dan kontekstual untuk penelitian. Instrumen melibatkan rekam suara, buku catatan, kamera, pertanyaan kuesioner, serta akses ke literatur dan internet. Alat ini digunakan untuk mendukung pengumpulan data primer dan sekunder sesuai kebutuhan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam kerangka program MBKM magang di Prodi DKV ISI Denpasar, penulis menjalani magang di Nirmana Visual. Proses magang melibatkan pembuatan font serif display, dimulai dengan latihan dasar mengenai bentuk huruf menggunakan aplikasi Procreate pada iPad. Penulis juga memperdalam keterampilan perancangan huruf dengan menggunakan aplikasi Glyphs, khususnya dalam pembentukan karakter dasar, angka, karakter alternatif, ligatur, dan multibahasa.

Setelah tahapan perancangan, font diekspor untuk penggunaan di berbagai aplikasi. Proses ini melibatkan penyesuaian jarak antar huruf (kerning) dan pembuatan pratinjau font untuk dipresentasikan kepada klien, meningkatkan daya tarik dalam desain grafis. Langkah-langkah tersebut menggambarkan pengalaman pembelajaran yang substansial dalam merancang font secara kreatif dan efisien.

Pengembangan keterampilan selama MBKM magang di Nirmana Visual, mahasiswa memperoleh beragam keterampilan baru terutama terkait desain huruf dan penggunaan perangkat lunak seperti Glyphs, Procreate, Canva, dan Adobe Illustrator. Selain itu, mahasiswa juga memperbarui keterampilan dalam pengolahan 3D menggunakan Blender. Proses ini tidak hanya mencakup aspek operasional perangkat lunak, tetapi juga pengembangan kemampuan perencanaan ide dan konsep huruf typeface, menekankan pemilihan huruf, tema, dan pemahaman audiens target, khususnya dalam konteks industri atau Nirmana Visual.

Mahasiswa memperoleh inovasi teknologi, termasuk penguasaan perangkat, perubahan platform, dan peluang terkait perkembangan media baru. Selama di perguruan tinggi, akses mahasiswa terhadap teknologi pendukung desain komunikasi visual, seperti laboratorium komputer, peralatan cetak, dan hotspot Wi-Fi, telah menjadi bagian dari proses pembelajaran. Di Nirmana Visual, mahasiswa dituntun menggunakan perangkat Mac Mini, iMac, dan jaringan Wi-Fi. Mereka menggunakan software Glyphs di MacOS untuk merancang huruf, suatu keterampilan yang tidak diajarkan di ISI Denpasar, sehingga program MBKM memberikan kesempatan eksklusif bagi mahasiswa untuk mempelajari perangkat lunak khusus ini dan mengimplementasikan konsep desain dalam laporan mereka.

Dalam konsep perancangan font Serif Display untuk Nirmana Visual, beberapa aspek penting termasuk pemahaman nilai dan identitas visual studionya, penggabungan unsur elegan dengan tingkat keterbacaan yang tinggi, kohesif dengan gaya visual Nirmana Visual, fleksibilitas penggunaan di berbagai media, perhatian terhadap detail-desain, inspirasi lokal jika relevan, kreativitas dalam ligature, dan pengujian keterbacaan serta responsifitas pada berbagai ukuran dan lingkungan.

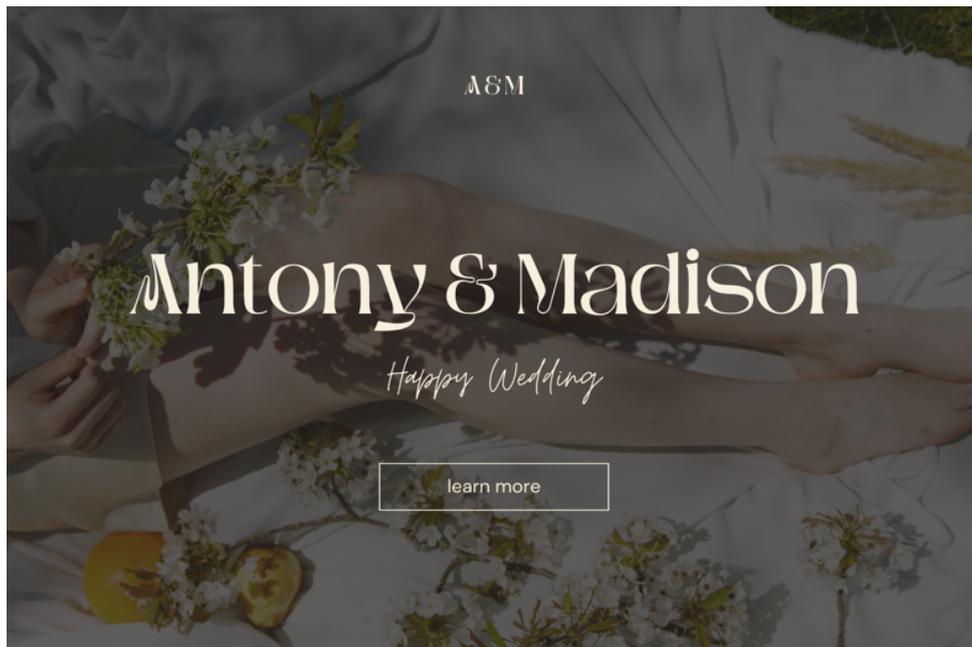
Desain Font Serif Display untuk Nirmana Visual menggabungkan keanggunan klasik dengan elemen-elemen kontemporer yang mencerminkan keunikan dan identitas visual dari studio desain ini. Berikut adalah beberapa ciri utama visualisasi desain tersebut:

1. **Elegan dan Berkarakter:** Font ini memiliki sentuhan elegan dengan serif yang menonjol, memberikan kesan klasik dan berkarakter yang sesuai dengan identitas visual Nirmana Visual.



Gambar 1 *Font Serif Display*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. **Proporsi Harmonis:** Proporsi huruf dan elemen-elemen desain disesuaikan dengan proporsi yang harmonis, menciptakan keseimbangan yang estetis dan keterbacaan yang optimal.



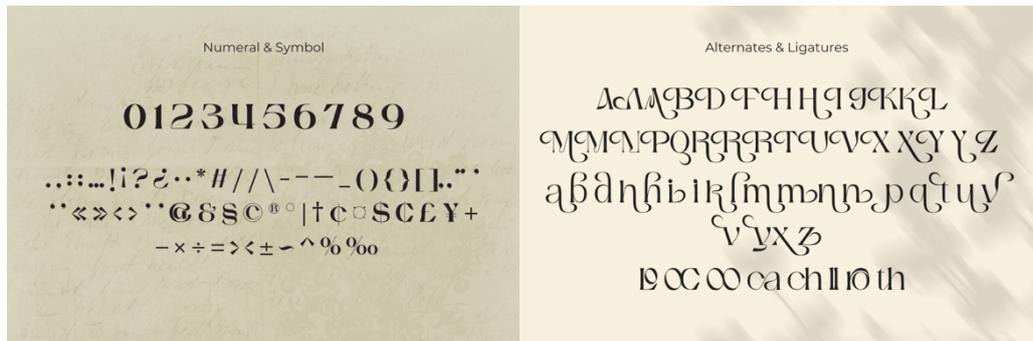
Gambar 2 Proporsi Harmonis *Font Serif Display*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Versatilitas Visual:** Desain font ini dirancang untuk dapat digunakan secara luas, mulai dari materi pemasaran hingga materi cetak dan digital, menunjukkan fleksibilitas visual yang kuat.



Gambar 3 Versatilitas Visual *Font Serif Display*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Detail Serif yang Kreatif:** Detail serif pada huruf-huruf dipelihara dengan cermat, memberikan sentuhan artistik dan kreatif pada desain. Ligature yang unik juga dapat ditemukan, menambahkan unsur eksklusif.



Gambar 4 Detail *Font Serif Display*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Warna dan Kontras:** Jika digunakan dalam warna, palet warna dipilih dengan hati-hati untuk melengkapi keseluruhan desain. Kontras yang tepat memastikan keterbacaan dan daya tarik visual.



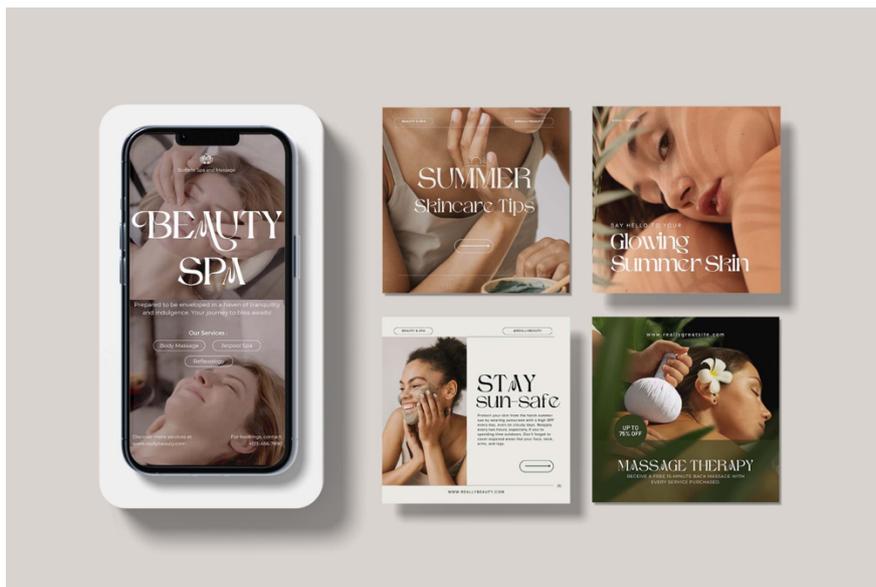
Gambar 4 Warna dan kontras *Font Serif Display*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

6. **Ketebalan dan Gaya:** Berbagai ketebalan huruf dan gaya (regular, bold, italic, dsb.) disertakan, memberikan fleksibilitas dalam penggunaan dan menyesuaikan dengan berbagai keperluan desain.



Gambar 4.6 Ketebalan dan Gaya *Font Serif Display*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

7. **Responsif dan Modern:** Font ini dioptimalkan untuk responsifitas, memastikan tampilan yang baik pada berbagai perangkat dan platform. Tetapi tetap mempertahankan sentuhan klasik dan kemewahan yang menjadi ciri khas Nirmana Visual.



Gambar 4.5 Responsif dan Modern *Font Serif Display*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

## KESIMPULAN

Manajemen perancangan font jenis Serif Display di Nirmana Visual menekankan kesuksesan proyek melalui keselarasan dengan identitas visual studio desain. Mahasiswa magang terlibat aktif dalam kreativitas dan eksplorasi keterampilan baru

menggunakan teknologi modern seperti Glyphs dan Procreate. Proses kreatif menitikberatkan pemilihan elemen desain, termasuk detail serif dan ligature, untuk menciptakan font unik sesuai karakter Nirmana Visual. Prioritas pada keterbacaan dan responsif pada berbagai media menjadikan proyek adaptif dan optimal. Integrasi teknologi modern,

khususnya perangkat lunak Glyphs, menjadi kunci, dan konsistensi serta koordinasi elemen desain menjamin tampilan font yang harmonis. Kolaborasi tim antara mahasiswa dan profesional di Nirmana Visual menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.

Proses perancangan font Serif Display di Nirmana Visual menonjolkan kreativitas tinggi dengan fokus pada elemen desain yang unik, sejalan dengan identitas visual studionya. Kolaborasi antara mahasiswa dan profesional di Nirmana Visual memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya pengalaman belajar, sementara integrasi teknologi modern, seperti penggunaan perangkat lunak Glyphs, memainkan peran penting. Proses ini tidak hanya menghasilkan font estetis dan kreatif, tetapi juga menciptakan karya yang adaptif dan mudah dibaca, sesuai dengan standar desain tinggi yang menjadi ciri Nirmana Visual.

Saran terkait manajemen perancangan font jenis Serif Display di Nirmana Visual mencakup pembaruan kurikulum untuk lebih responsif terhadap perkembangan teknologi desain, terutama dalam hal perancangan font. Integrasi lebih banyak alat dan teknologi terkini, seperti perangkat lunak Glyphs, diharapkan dapat mempersiapkan mahasiswa dengan lebih baik untuk industri. Penguatan kolaborasi antara kampus dan industri, melalui program magang atau proyek bersama, dianggap penting untuk memberikan mahasiswa pengalaman langsung yang lebih substansial dan meningkatkan keterlibatan kampus dengan kebutuhan industri desain grafis. Selain itu, pelatihan praktis tambahan terkait aplikasi perangkat lunak tertentu perlu diberikan agar mahasiswa memiliki keterampilan yang relevan dan mendalam, memperkuat daya saing mereka di dunia industri.

Saran untuk proses perancangan font Serif Display di Nirmana Visual melibatkan peningkatan bimbingan dan interaksi langsung dengan mahasiswa. Umpan balik yang lebih terperinci diharapkan dapat memberikan nilai tambah yang signifikan dalam memahami tantangan dan dinamika industri desain. Melibatkan mahasiswa secara lebih aktif dalam pengambilan keputusan terkait proyek desain dapat membangun rasa tanggung jawab dan memberikan pengalaman holistik. Untuk memaksimalkan manfaat magang, disarankan agar Nirmana Visual membuka akses

lebih lanjut ke sumber daya dan alat-alat desain, membantu mahasiswa menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka secara efektif selama magang.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Antonius, F. S. (2022). *Desain grafis untuk sosial media*. CreativeThinking indiebooks.
- Asidigisianti, S. P., & Nova, K. (2022). TIPOGRAFI - Asidigisianti Surya Patria, Nova Kristiana - Google Buku. In *Lakeisha*.
- Iswanto, R. (2022). PENGARUH GRAFIS VERNAKULAR DAN TIPOGRAFI VERNAKULAR TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA DESAIN SPANDUK WARUNG TENDA DI SURABAYA. *Demandia*, 7(1), 23. <https://doi.org/10.25124/DEMANDIA.V7I1.3892>
- Mustikasari, H. (2022). Analisis Kebutuhan Kelas Menengah terhadap Desain Tas Berbasis Kain Tenun Gedog. *KELUWIH: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(2). <https://doi.org/10.24123/SAINTEK.V3I2.5146>