Jurnal Penelitian Nusantara
Volume 1 ; Nomor 7 ; Juli 2025 ; Page 343-345
Doi : https://doi.org/10.59435/menulis.v1i7.547
Website : https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis
E-ISSN : 3088-988X

Perancangan Buku Panduan Mendesain *Typeface:* Panduan Praktis Bagi Pemula Dalam Merancang Huruf

Dian Marissa[1*], Aryoni Ananta[2], Izan Qomarats[3]

[1] Desain Komunikasi Viusal, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
[2]Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
[1*]marisaadian002@gmail.com, [2]aryonianata@isi-padangpanjang.ac.id, [3]izanqomarats@gmail.com

Abstrak

Profesi *type designer* di Indonesia masih tergolong langka, salah satu penyebabnya adalah minimnya literatur lokal berbahasa Indonesia yang menjelaskan proses perancangan huruf secara praktis dan terstruktur. Artikel ini membahas proses perancangan buku panduan mendesain *typeface* yang bertujuan menjadi referensi visual dan verbal dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking*: *empathize, define, ideate, prototype*, dan *test*. Hasil akhir berupa media buku panduan fisik yang menyajikan tahapan perancangan *typeface* secara sistematis, dengan gaya bahasa yang komunikatif dan ilustrasi visual yang memperjelas setiap tahap. Buku ini juga didukung oleh media promosi seperti poster, stiker, dan animasi. Artikel ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan edukasi desain huruf di Indonesia.

Kata Kunci: Tipografi, *Typeface,* Desain Komunikasi Visual, Buku Panduan, Edukasi Visual

PENDAHULUAN

Typeface merupakan bagian penting dalam dunia desain komunikasi visual, tidak hanya sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai elemen visual yang mencerminkan karakter dan identitas. Di tengah pesatnya perkembangan industri kreatif di Indonesia, pemahaman mengenai proses perancangan *typeface* masih terbatas, terutama karena minimnya literatur berbahasa Indonesia yang membahas topik ini secara sistematis.

Tipografi memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan visual yang efektif. Namun, sebelum sampai pada tahap penerapan tipografi, proses perancangan typeface sebagai fondasi visual huruf harus dipahami terlebih dahulu. Berdasarkan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2024), jumlah desainer grafis di Indonesia cukup besar, namun hanya sebagian kecil yang mendalami bidang desain huruf secara mendalam. Hal ini diperkuat dengan minimnya referensi lokal yang dapat diakses oleh mahasiswa dan desainer pemula.

Melihat kondisi tersebut, penelitian ini merancang sebuah buku panduan yang disusun dengan pendekatan edukatif dan komunikatif, menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan ilustrasi yang mudah dipahami. Buku ini bertujuan untuk memberikan panduan praktis dalam merancang *typeface*, mulai dari tahap konsep hingga aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan, buku panduan ini dapat menjadi kontribusi nyata bagi pengembangan keilmuan tipografi di Indonesia serta mendorong minat desainer lokal dalam menciptakan karya huruf yang orisinal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode penciptaan karya (*practice-based research*), yang difokuskan pada proses perancangan buku panduan perancangan *typeface*. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan karya desain sebagai solusi terhadap masalah kurangnya referensi berbahasa Indonesia dalam bidang desain huruf. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu:

1. Observasi, dengan mengamati lingkungan akademik dan komunitas desain di Institut Seni Indonesia Padangpanjang dan Universitas Negeri Padang guna mengetahui minat terhadap bidang *type design*.
2. Wawancara, dilakukan terhadap narasumber yang terdiri dari dosen, praktisi, dan mahasiswa aktif yang memiliki minat atau pengalaman dalam perancangan huruf.
3. Studi literatur, dengan menelaah berbagai sumber tertulis seperti buku tipografi, jurnal ilmiah, dan referensi digital untuk memperkaya isi materi dan pendekatan visual dalam perancangan buku.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Tahapan perancangan dibagi menjadi empat proses utama, yaitu:

- Persiapan: pengumpulan data dan analisis kebutuhan audiens.
- Perancangan: pengembangan konsep verbal dan visual.
- Perwujudan: proses produksi visual, *layout*, dan ilustrasi.
- Penyajian: finalisasi desain dan *prototype* buku cetak.

Metode ini diharapkan dapat menghasilkan karya buku panduan yang tidak hanya informatif dan komunikatif, tetapi juga aplikatif bagi pembaca sasaran, terutama mahasiswa dan desainer pemula di bidang tipografi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ini menghasilkan sebuah buku panduan berbahasa Indonesia yang berjudul *"Font & Typeface"*, yang disusun secara sistematis untuk mempermudah proses pembelajaran mengenai perancangan *typeface*. Buku ini menyajikan materi mulai dari pengenalan anatomi huruf, eksplorasi bentuk, hingga tahap akhir penyempurnaan karakter dan spasi huruf.

Secara visual, buku dirancang dengan pendekatan *layout* yang menggunakan prinsip *Big Type* dan *Mondrian*, bertujuan untuk menciptakan keseimbangan antara elemen teks dan ilustrasi agar informasi tersaji dengan jelas dan menarik. Pemilihan warna netral serta penggunaan jenis huruf sans serif dilakukan untuk meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan visual.

Buku ini dilengkapi ilustrasi langkah demi langkah, mulai dari proses *digitalisasi* huruf, hingga pengaturan spasi antar karakter. Konten disampaikan menggunakan bahasa yang ringan dan komunikatif, menyesuaikan dengan segmentasi pembaca pemula, terutama mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Berdasarkan hasil uji baca terbatas dan wawancara dengan beberapa mahasiswa serta praktisi desain huruf, buku ini dinilai membantu memberikan pemahaman dasar tentang proses perancangan *typeface*. Pembaca merasa terbantu dengan penjelasan visual yang mendampingi setiap tahapan serta penyusunan materi yang tidak terlalu teknis namun tetap akurat.

Dengan pendekatan *visual-edukatif*, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan teknis, tetapi juga sebagai media yang menginspirasi pembaca untuk mengeksplorasi dunia desain huruf secara lebih mendalam. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan literatur desain berbahasa Indonesia serta memperkuat minat terhadap bidang *type design* di kalangan desainer muda.

KESIMPULAN

Perancangan Buku Panduan Mendesain *Typeface* ini dilakukan sebagai respons terhadap minimnya literatur berbahasa Indonesia yang membahas proses perancangan huruf secara sistematis. Buku ini dirancang dengan pendekatan edukatif yang memadukan penjelasan verbal dan visual, sehingga mudah dipahami oleh desainer pemula maupun mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Melalui tahapan proses yang terstruktur, mulai dari pengumpulan data, eksplorasi visual, perancangan isi, hingga finalisasi desain, buku ini berhasil menyajikan panduan praktis yang mencakup pengenalan anatomi huruf, sketsa, *digitalisasi*, dan penyempurnaan spasi huruf. Visualisasi yang menarik dan penggunaan bahasa yang komunikatif menjadi keunggulan utama dalam mendukung keterbacaan dan pemahaman.

Karya ini diharapkan dapat menjadi referensi lokal yang aplikatif, mendorong minat terhadap bidang desain *typeface*, serta memperkaya khazanah literasi desain grafis di Indonesia, khususnya dalam konteks pembelajaran mandiri dan akademik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, narasumber, dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan serta kontribusi dalam proses perancangan karya ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang atas fasilitas dan kesempatan yang diberikan dalam menyelesaikan karya ini.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Typography*. AVA Publishing.

Arnold, D. (2019). *Illustration: A Visual History*. Bloomsbury Visual Arts.

Asidiqi, H. M. (2024). *Panduan Penyusunan Buku Ajar untuk Pendidikan Seni*. Penerbit Edukatif.

Blakeman, R. (2004). *Creative Strategy in Advertising*. Thomson/Wadsworth.

Bringhurst, R. (2013). *The Elements of Typographic Style* (4th ed.). Hartley & Marks.

Finoza, L. M. (2008). *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa Indonesia*. Erlangga.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2024, 17 Juni). *Statistik Ekonomi Kreatif 2024*. https://kemenparekraf.go.id

Kosasih, E., & Kurniawan, H. (2019). *Jenis-jenis Teks dan Pembelajarannya*. Yrama Widya.

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (4th ed.). Cengage Learning.

Lupton, E. (2008). *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*. Princeton Architectural Press.

Maharsi, I. (2024). *Tipografi*. https://nlink.at/7CSx

Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.

Oktari, R. (2024). *Efektivitas Buku Panduan sebagai Media Belajar Mandiri*. Jurnal Pendidikan Visual, 3(1), 45–53.

Rustan, S. (2014). *Layout: Tata Letak dan Seni Merancang Grafis*. Gramedia Pustaka Utama.

Sihombing, B. (2003). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Djambatan.

Zainudin, A. (2024). *Buku Ajar Tipografi*. https://nlink.at/9Diy

Zeegen, L. (2012). *The Fundamentals of Illustration*. AVA Publishing.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.