



Jurnal Pendidikan Multimedia (EDSENCE)



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Edsence>

Ensiklopedia Tipografi Sebagai Media untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Tipografi

Dian Rinjani , Maya Purnama Sari, Ayung Candra Padmasari*

Pendidikan Multimedia, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Correspondence: E-mail: dianrinjani@upi.edu

ABSTRAK

Typography is an important element in a multimedia product design. To learn the knowledge of typography is not possible to get from just one course. Many terms exist in typography and students can learn to increase their knowledge of typography. One way to make it easier to know these typographical terms can be obtained from the encyclopedia. But an encyclopedia for typography did not exist until recently. Based on this, the research is expected to be able to compile data on typographical terms using the literature method, then summarized into an interesting typographical encyclopedia and can improve the learning of Multimedia Education students. After collecting data from the literature, they continued to design a good typographic encyclopedia book and the next step was tested on 84 Multimedia Education students at the Indonesian University of Education who were contracting typography courses at the Multimedia Education Study Program at the Indonesian University of Education. From the results of this trial, it was concluded that, through the design/design of a good typography encyclopedia book, students can learn more easily about typographical terms.

© 2022 Universitas Pendidikan Indonesia

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 8 Jan 2022

First Revised 10 Jan 2022

Accepted 25 Jan 2022

First Available online 07 Feb 2022

Publication Date 01 Jun 2022

Keyword:

*Typography,
Encyclopedia,
Terms,
Design,
Learning.*

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia multimedia gambar merupakan salah satu unsur penting, tetapi petunjuk berupa huruf yang tersusun berderet juga tidak kalah penting. Seperti judul dalam sebuah game, tulisan dalam sebuah website, atau running text yang berada diakhir film atau video, bahkan di dalam infografis yang mengutamakan gambar dalam penyampaian informasi masih membutuhkan huruf di dalamnya (Devi et al . 2018). Ilmu yang mempelajari tentang huruf/*font/type/typeface/typeset* adalah tipografi.

Tipografi menurut Menurut Roy Brewer (1971) dapat memiliki pengertian yang luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak, atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan, dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (*typeset*). Tidak termasuk ilustrasi dan unsur lain bukan huruf pada halaman cetak (Susiana & Dendi, 2001; Yusa & Saputra, 2016). Huruf/*font* adalah salah satu unsur penting yang harus ada dalam sebuah desain. Terutama dalam dunia multimedia. Dalam produk multimedia seperti film, animasi, game dan beberapa produk lainnya seringkali membuat desain font atau *typeface* khusus untuk produk tersebut. Salah satu contohnya adalah font yang dibuat khusus seperti film pada **Gambar 1**.



Gambar 1: Avengence Font

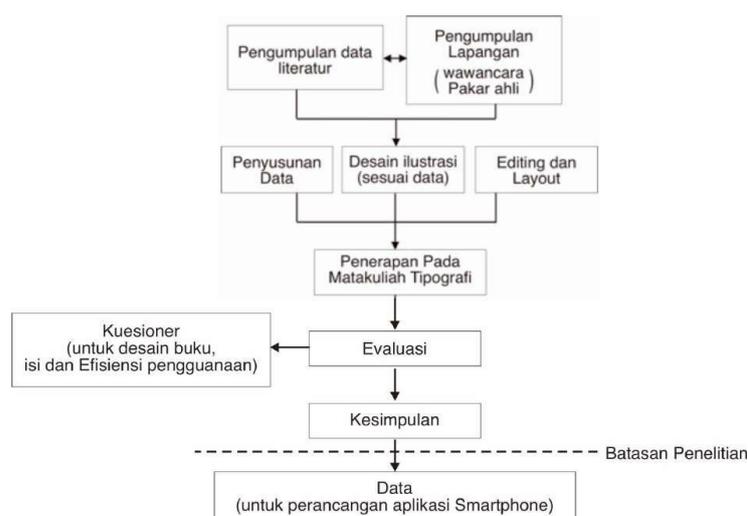
Avengence Font adalah font khusus yang dibuat untuk film Avenger. Membuat desain font khusus untuk produk tersebut memiliki banyak tujuan salah satunya adalah membranding produk tersebut (Laily et al ., 2023; Muttaqien et al . 2022). Font yang dibuat harus mewakili produk tersebut.

Penelitian-penelitian sebelumnya banyak membahas tentang desain dari huruf / font yang sudah ada atau meneliti bentuk huruf dari masa kemasa (Hafizah et al ., 2023; Diati, 2021). Tetapi belum ada peneliti yang menggabungkan istilah-istilah tipografi dalam satu buah media. Dari penelitian-penelitian sebelumnya dapat dikumpulkan istilah-istilah yang berkaitan dengan tipografi dan dirangkum menjadi satu di penelitian yang akan dilaksanakan ini. Sampai saat ini belum ada buku atau media yang mengupulkan istilah-istilah tipografi tersebut. Dengan adanya ensiklopedia tipografi diharapkan dapat membantu mahasiswa memahami lebih banyak lagi tentang apa itu tipografi.

Dari yang sudah dipaparkan di latar belakang mengenai betapa pentingnya mempelajari tipografi untuk mahasiswa Pendidikan multimedia, dengan terbatasnya matakuliah yang disediakan oleh program studi maka muncul beberapa rumusan masalah. Pertama, Ensiklopedia Tipografi seperti apa yang paling cocok untuk mahasiswa. Kedua, Apakah ensiklopedia tipografi dapat membantu mahasiswa memahami tipografi lebih baik.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *literature*. Dalam penelitian ini metode penelitian literature dirasa paling cocok untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk menyusun ensiklopedia (Firmansyah, 2022; Firmansyah, 2019). Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dengan cara mengumpulkan pada **Gambar 2**.



Gambar 2: Alur Penelitian

2.1. Mengumpulkan data literature dan pengumpulan data lapangan.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan mencari *literature* yang ada dan mengumpulkan informasi dari naras sumber yang dapat dipercaya (Syahrani, 2020; Vebrianto et al. 2020). Pelaksanaan pengumpulan dengan pakar ahli sulit dilakukan karena masih sulit mencari narasumber yang berkompeten di bidang tipografi. Oleh karena itu pengumpulan data istilah tipografi hanya dilakukan dengan cara pengumpulan data dari buku buku yang ada.

2.2. Penyusunan data, Desain Ilustrasi, Editing dan Layouting.

Setelah data terkumpul, lalu dilakukan penyesunan sesuai dengan urutan alfabet dari istilah tipografi yang diawali dengan huruf 'A' sampai huruf 'Z'. tetapi pada kenyataannya dilapangan istilah tipografi dengan beberapa awalan huruf seperti huruf G, J, N, U, V, W, Y dan Z sulit untuk ditemukan (Mintorogo & Suhartono, 2014). Oleh karena itu penulis menambahkan nama-nama tokoh yang ada di dunia Tipografi seperti Johann Guttenberg, Standly Morison dan beberapa tokoh lainnya, untuk ditambahkan kedalam buku Ensiklopedia Tipografi.

2.3. Penerapan pada Matakuliah tipografi (kelas)

Setelah melakukan pengumpulan data istilah, penyusunan data, pendesaian dan layouting buku, maka diuji cobakan pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah tipografi tahun

ajaran 2020-2021 pada prodi Pendidikan Multimedia UPI. Uji coba ini berlangsung selama 6 kali pertemuan. Kelas yang diuji cobakan adalah kelas 1A dan 1B.

2.4. Evaluasi

Setelah melakukan kurang lebih 6 kali pertemuan pada kedua kelas matakuliah Tipografi, penelitian melakukan pengumpulan data melalui survey melalui kuesioner (Pramesti & Maryono, 2013). Kuesioner terdiri dari 25 soal dengan tipe kuesioner tertutup terdiri dari 3 pertanyaan mengenai keberadaan tipografi yang mereka gunakan, 7 soal tentang pemahaman terhadap ensiklopedia tipografi, 8 soal tentang desain dan *layout* ensiklopedia tipografi, 5 soal pembandingan, 2 soal tentang penilaian terhadap ensiklopedia tipografi. Penilaannya seperti dibawah ini.

- 1 = Tidak baik
- 2 = kurang
- 3 = biasa
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pengumpulan Data *Literature*

Setelah melakukan pengumpulan data secara *literature*, maka terkumpullah data-data mengenai istilah tipografi yang diurutkan sesuai dengan urutan alphabet yaitu A sampai dengan Z, seperti contoh pada **Gambar 3**.

A	
Apex	: Titik pusat (puncak) untuk suatu karakter huruf, hal ini dapat dilihat ketika adanya pertemuan antara garis pertemuan kiri dan kanan. Contohnya pada huruf besar (capital) A.
Arm	: Suatu garis (stroke) horisontal yang tidak bersambungan satu sama lain atau suatu garis batang dan kedua ujungnya tidak terhubung – seperti pada huruf kapital W.
Ascender	: Bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke atas dan posisinya berada di atas meanline.
Ascender Height	: Garis maya horizontal yang menjadi batas teratas dari bagian anatomi huruf yang disebut ascender.
Axis	: Garis tak nampak ruang membagi sebuah huruf sehingga bagian atas dan bawah akan membentuk sebuah axis
B	
Bar	: Bagian huruf yang menghubungkan antara stem utama dengan stem lainnya pada sebuah huruf. Contoh huruf "H" dan "A"
Baseline	: Garis maya horizontal yang menempatkan huruf-huruf dalam posisi sejajar. Garis maya ini merupakan batasan dari bagian terbawah huruf besar dan badan huruf kecil (tanpa ascender dan descender)
Body Size	: Blok metal dari movable type memiliki bidang permukaan cetak pada bagian teratas. Keseluruhan dari blok metal ini disebut sebagai body. Kedalaman dari body adalah body size, dimensi yang dipakai untuk mengukur tinggi huruf.
Bowl	: Suatu bentuk potongan / lengkung yang indah yang terdapat pada huruf 'n', 'h' dan 'd'

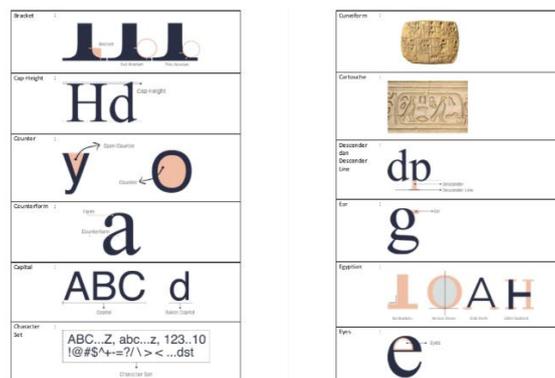
Gambar 3: Hasil Pengumpulan data literatur

3.2. Penyusunan Data, Desain Ilustrasi, *Editing* dan *Layouting*

Setelah mengumpulkan istilah-istilah tipografi kemudian tahap berikutnya adalah mendesain ilustrasi sesuai dengan istilah tersebut dan susun sesuai urutan alfabet (Amelia & Purwaningsih, 2021).

3.2.1. Penyusunan Data, dan Desain Ilustrasi

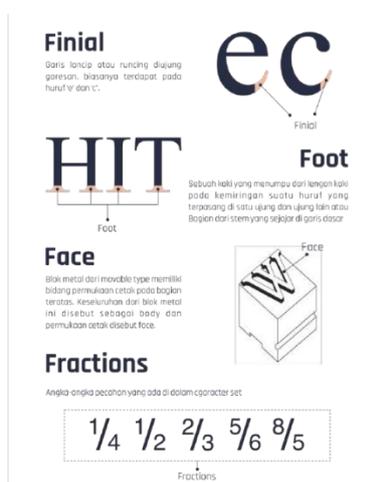
Setelah disusun sesuai urutan alfabet, lalu dilakukan desain ilustrasi untuk setiap istilah seperti pada **Gambar 4**.



Gambar 4: Contoh Pembuatan Ilustrasi untuk buku Ensiklopedia Tipografi

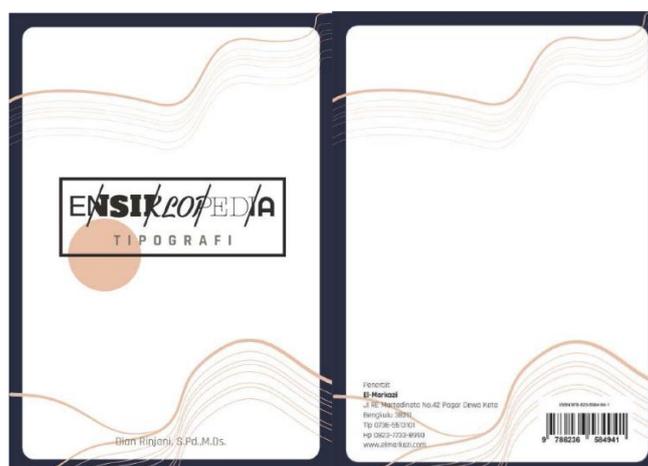
3.2.2. Editing dan Layouting

Editing dan *layouting* dilakukan setelah dibuat ilustrasi untuk semua istilah tipografi diatas (Alifia *et al.* 2021; Anindita & Riyanti, 2016). Kemudian gabungkan antara penjelasan dari istilah tipografi dengan ilustrasinya di dalam satu halaman. Seperti **Gambar 5**.



Gambar 5: Contoh halaman buku setelah penggabungan antara teks dan ilustrasi

Setelah data dikumpulkan dan disusun menjadi sebuah buku yang diberi judul 'Ensiklopedia Tipografi' dengan cover seperti pada **Gambar 6**.



Gambar 6: Cover depan dan belakang buku Ensiklopedia Tipografi

3.3. Evaluasi

Kuesioner ini diberikan kepada seluruh mahasiswa yang mengontrak matakuliah tipografi baik kelas 1A ataupun kelas 1B, terdiri dari 87 responden. Hasilnya evaluasinya sebagai berikut.

Tabel 1: Kesimpulan hasil kuesioner mahasiswa.

No	Pernyataan	Ya (%)	Tidak (%)
1	Mahasiswa mengetahui buku ensiklopedia tipografi	97,8	2,2
2	Mahasiswa pernah membaca buku ensiklopedia tipografi	92,3	7,7
3	Mahasiswa sering menggunakan buku ensiklopedia tipografi	59,3	40,7
4	Mahasiswa tertarik dengan buku ensiklopedia	96,7	3,3
5	Mahasiswa paham dengan isi buku ensiklopedia tipografi	92,3	7,7
6	Mahasiswa terbantu untuk mempelajari tipografi dengan adanya buku ensiklopedia tipografi	100	0
7	Mahasiswa mendapatkan manfaat dari buku ensiklopedia tipografi	98,9	1,1
8	Mahasiswa baru mengetahui tipografi dari buku ensiklopedia tipografi	92,3	7,7
9	Mahasiswa menganggap isi buku ensiklopedia tipografi menarik	96,7	3,3
10	Mahasiswa lebih tertarik dengan tipografi karena buku ensiklopedia tipografi	92,2	7,8
11	Desain buku ensiklopedia memudahkan mahasiswa mencari informasi	97,8	2,2
13	Desain buku ensiklopedia tipografi menarik untuk mahasiswa	97,8	2,2
14	Mahasiswa suka dengan desain buku ensiklopedia tipografi	96,7	3,3
15	Desain buku ensiklopedia tipografi sudah baik menurut mahasiswa	97,8	2,2
16	Desain buku ensiklopedia tipografi lebih menarik dari ensiklopedia dipasaran	77,5	22,5
17	Mahasiswa lebih suka belajar dari buku ensiklopedia ketimbang perkuliahan biasa	76,9	23,1
18	Masih ada kekurangan dari desain ensiklopedia tipografi	47,8	52,2
19	Kekurangan desain tipografi tidak mengganggu mahasiswa mempelajari tipografi	84,4	15,6
20	Mahasiswa lebih menyukai buku ensiklopedia tipografi ketimbang PPT	86,7	13,3
21	Mahasiswa lebih menyukai buku ensiklopedia tipografi ketimbang PPT	84,6	15,4
22	Mahasiswa tertarik menggunakan aplikasi ensiklopedia tipografi bila ada	94,5	5,5
23	Buku ensiklopedia tipografi akan menjadi pedoman mahasiswa dalam mempelajari tipografi	93,3	6,7
Rata-rata		88,8	11,4

4. KESIMPULAN

Setelah mahasiswa mempelajari tipografi melalui buku ensiklopedia tipografi, kuesioner yang terdiri dari 25 pertanyaan diberikan kepada mereka. Kuesioner diajukan kepada 84 mahasiswa yang mengambil matakuliah tipografi semester ganjil tahun akademik 2020/2021. Kuesioner tersebut terdiri dari pertanyaan mengenai:

- Pengetahuan tentang tipografi,
- Ketertarikan mahasiswa terhadap desain buku ensiklopedia,
- Perbandingan media yang digunakan dalam mempelajari tipografi,
- Seberapa paham mereka ketika mempelajari tipografi dari buku ensiklopedia tipografi.

Dari 23 kuesioner yang diajukan pada mahasiswa, mendapatkan hasil bahwa rata-rata 88% mahasiswa menyukai, tertarik dan merasa lebih mudah mempelajari tipografi dengan desain buku ensiklopedia tipografi ini.

Dari 1 kuesioner yang diajukan pada mahasiswa, mendapatkan hasil bahwa 60,4 % mahasiswa paham dengan baik isi ensiklopedia tipografi ini. 20,9% mahasiswa merasa sangat baik dalam memahami isi ensiklopedia tipografi ini. 15,4% mahasiswa merasa biasa dalam memahami isi ensiklopedia tipografi ini. 3,3% mahasiswa merasa kurang dalam memahami isi ensiklopedia tipografi ini.

Dari 1 kuesioner yang diajukan pada mahasiswa, mendapatkan hasil bahwa 53,3% menganggap desain buku ensiklopedia tipografi baik. 43,3% menganggap desain buku ensiklopedia tipografi sangat baik. Dan sisanya menganggap biasa dan kurang.

Dapat ditarik kesimpulan, diketahui bahwa melalui buku ensiklopedia tipografi mahasiswa dapat belajar lebih mudah untuk mengetahui dan mempelajari tentang istilah- istilah tipografi, dibantu dengan desain buku yang baik.

CATATAN PENULIS

The authors declare that there is no conflict of interest regarding the publication of this article. Authors confirmed that the paper was free of plagiarism.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifia, A., Rahmadiano, S. A., dan PP, B. P. (2021). Perancangan Brand Identity Dan Media Nawtella Untuk Meningkatkan Brand Awareness. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, Vol 2 No 1, Halaman 86-95.
- Amelia, P., dan Purwaningsih, H. (2021). Desain komik digital cerita rakyat desa Arjowilangun. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, Vol 13 No 2, Halaman 1-21.
- Devi, P. C., Hudyono, Y., & Mulawarman, W. G. (2018). Pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur kompleks dengan model pembelajaran discovery learning menggunakan media audio visual (video) di kelas XI SMA negeri 1 Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, Vol 1 No 2, Halaman 101-114.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, Vol 1 No 2 Halaman 85-114.
- Hafizah, H., Tugiono, T., Panjaitan, Z., & Amrullah, A. (2023). Application of the moora method in the decision support system for selecting the best font author on Aply creative font. *Journal of Science and Social Research*, Vol 6 No 1, Halaman 255-262.
- Anindita, M., dan Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, Vol 1 No 1, Halaman 1-14.
- Firmansyah, F. H., Sari, I. P., Musyarofah. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk pembelajaran terbuka dan jarak jauh di Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung: *Jurnal Pendidikan Multimedia*, Vol 1 No 2, Halaman 99-108.

- Laily, D. W., Prabowo, H. T., Firdausy, N., and Maharani, A. D. U. (2023). Diversifikasi logo dan kemasan produk sebagai strategi branding UMKM keripik singkong dua bersaudara. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 3 No 1, Halaman 50-58.
- Yusa, I. M. M., dan Saputra, I. P. S. (2016). Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, Vol 5 No 1, Halaman 1-10.
- Mintorogo, J. M., Adib, A., dan Suhartono, A. W. (2014). Perancangan media interaktif pengenalan alphabet berbasis alat permainan edukatif untuk anak usia 2-4 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol 1 No 4, Halaman 13.
- Pramesti, G., dan Maryono, D. (2013). Peningkatan kualitas pembelajaran matakuliah calculus I kelas SBI menggunakan model pembelajaran multimedia interaktif (MMI). *kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Vol 2 No 2, Halaman 121-131.
- Vebrianto, R., Thahir, M., Putriani, Z., Mahartika, I., & Ilhami, A. (2020). Mixed Methods Research: Trends and Issues in Research Methodology. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, Vol 1 No 2, Halaman 63-73.
- Syahrani, M. (2020). Membangun kepercayaan data dalam penelitian kualitatif. *Primary Education Journal (Pej)*, Vol 4 No 2, Halaman 19-23.
- Muttaqien, M., Ardianto, P., Alifa, S. M., Hasbi, R. M., Herwanto, I., & Darmawan, A. N. (2022). Branding Produk Wedang Uwuh Wani Mekar Kelompok Wanita Tani Sanggrahan 2. *Surya Abdimas*, Vol 6 No 3, Halaman 537-545.
- Diaty, M. W. (2021). Hikayat si miskin yang bernama ishak koleksi British Library: suntingan teks dan analisis semiotika. *Nuansa Indonesia*, Vol 23 No 1, Halaman 131-148.