

Ensiklopedia Tipografi Sebagai Media Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Tipografi

Dian Rinjani¹, Maya Purnama Sari², Ayung Candra Padmasari³

^{1,2,3} Pendidikan Multimedia, Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Raya Cibiru Km 15 Bandung 40393

Email: dianrinjani@upi.edu, mayapurnama@upi.edu, ayungcandra@upi.edu

ABSTRAK

Tipografi adalah salah satu unsur penting dalam dalam sebuah desain produk multimedia. Untuk mempelajari ilmu tentang tipografi tidak mungkin didapat dari satu matakuliah saja. Banyak istilah-istilah yang ada di dalam tipografi dan dapat dipelajari oleh mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuannya mengenai tipografi. Salah satu cara untuk mempermudah mengetahui istilah-istilah tipografi tersebut bisa didapatkan dari ensiklopedia. Tetapi ensiklopedia untuk tipografi belum ada sampai saat ini. Berdasarkan hal tersebut penelitian diharapkan dapat menyusun data istilah-istilah tipografi dengan metode literature, kemudian dirangkum menjadi sebuah ensiklopedia tipografi yang menarik dan dapat meningkatkan pembelajaran mahasiswa Pendidikan Multimedia. Setelah mengumpulkan data-data secara literatur dilanjutkan pada perancangan buku ensiklopedia tipografi yang baik dan langkah selanjutnya diuji cobakan pada 84 mahasiswa Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia yang sedang mengontrak mata kuliah tipografi di Prodi Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia. Dari hasil uji coba tersebut ditarik kesimpulan bahwa, melalui rancangan / desain buku ensiklopedia tipografi yang baik, mahasiswa dapat belajar lebih mudah mengenai istilah-istilah tipografi.

Kata kunci: Tipografi, Ensiklopedia, Istilah, Desain, Pembelajaran

ABSTRACT

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.

Keywords: *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. 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). 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 dibawah ini.



Gambar 1: Avengence Font

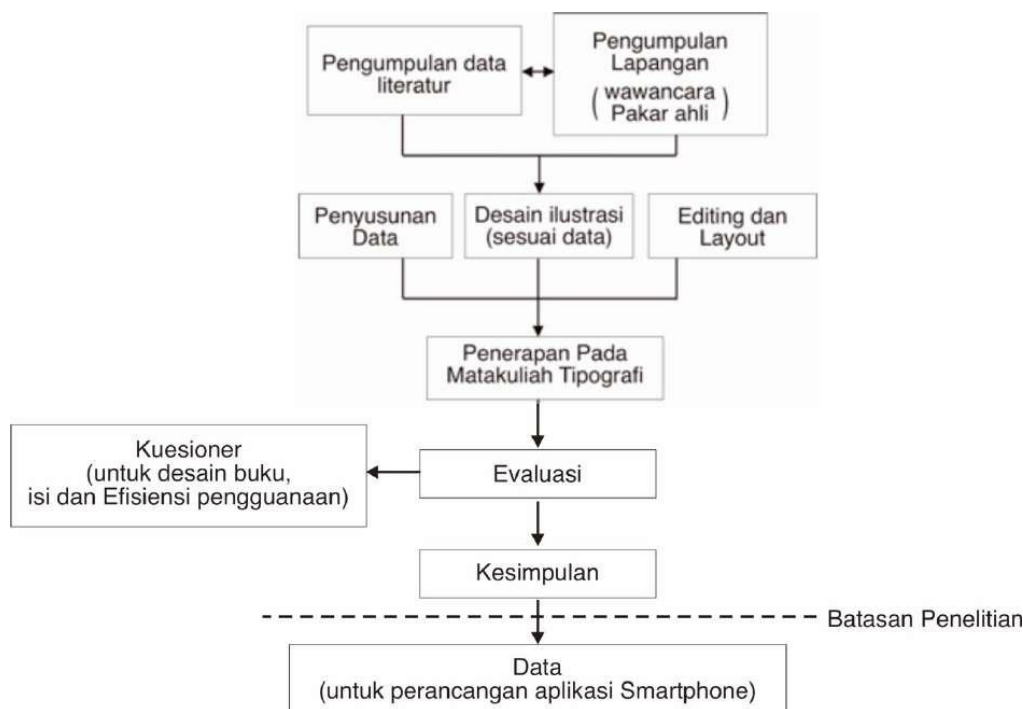
Avengence Font adalah font khusus yang dibuat untuk film Avenger. Membuat desain font khusus untuk produk tersebut memiliki banyak tujuan salah satunya adalah membranding produk tersebut. Font yang dibuat harus mewakili produk tersebut.

Penelitian-penelitian sebelumnya banyak membahas tentang desain dari huruf / font yang sudah ada atau meneliti bentuk huruf dari masa kemasa. 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. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dengan cara mengumpulkan berikut ini.



Gambar 2: Alur Penelitian

2.1 Mengumpulkan data literature dan pengumpulan data lapangan

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pencarian literature yang ada dan mengumpulkan informasi dari narasumber yang dapat dipercaya. 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 di lapangan istilah tipografi dengan beberapa awalan huruf seperti huruf G, J, N, U, V, W, Y dan Z sulit untuk ditemukan. 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. 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. Penilaiannya seperti dibawah ini.

- 1 = Tidak baik
- 2 = kurang

- 3 = biasa
 4 = baik
 5 = sangat baik

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengumpulan Data Literatur

Setelah melakukan pengumpulan data secara literature, maka terkumpul data-data mengenai istilah tipografi yang diurutkan sesuai dengan urutan alfabet yaitu A sampai dengan Z, seperti contoh dibawah ini.

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

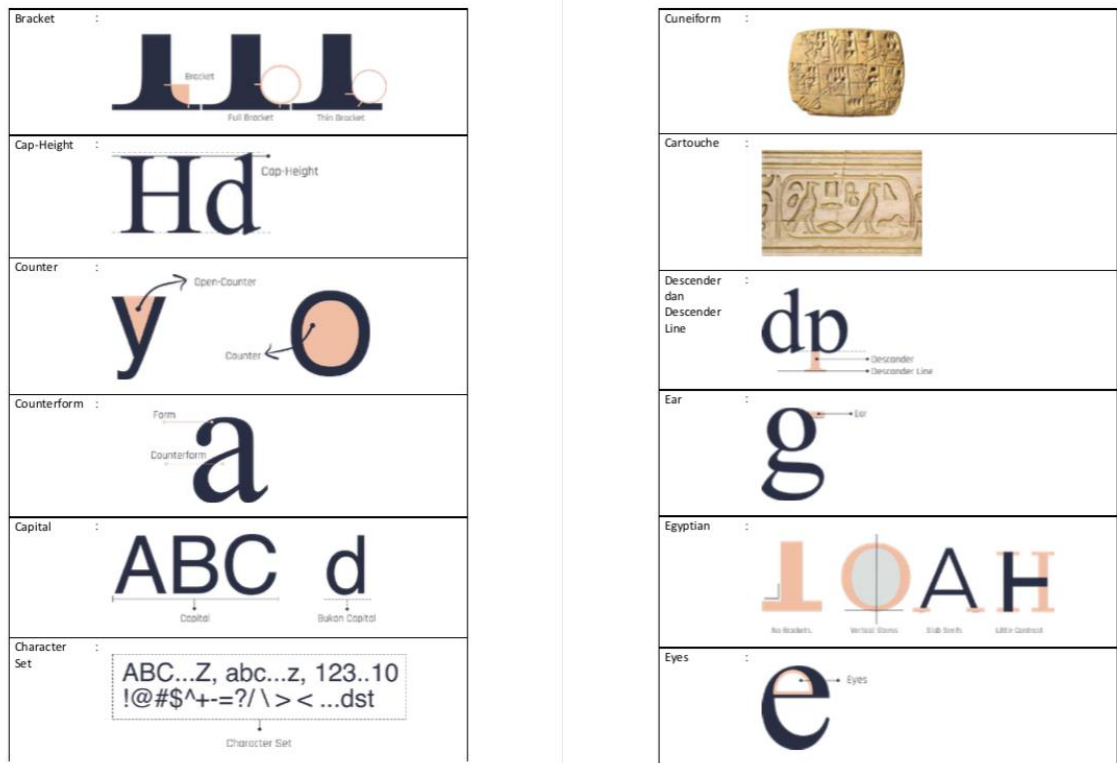
Gambar 3: Hasil Pengumpulan data literatur

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.

3.2.1 Penyusunan Data dan Desain Ilustrasi

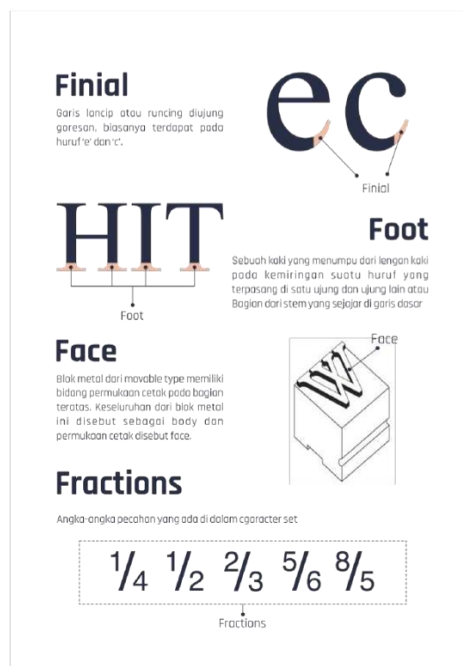
Setelah disusun sesuai urutan alfabet, lalu dilakukan desain ilustrasi untuk setiap istilah seperti dibawah ini.



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. Kemudian gabungkan antara penjelasan dari istilah tipografi dengan ilustrasinya di dalam satu halaman. Seperti gambar dibawah ini.



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 dibawah ini.



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 menari dari ensiklopedia dipasaran	77,5	22,5
17	Mahasiswa lebih suka belajar dari buku ensiklopedia ketimbang perkuliahan biasa	76,9	52,2
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. Simpulan

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:

- a. Pengetahuan tentang tipografi,
- b. Ketertarikan mahasiswa terhadap desain buku ensiklopedia,
- c. Perbandingan media yang digunakan dalam mempelajari tipografi,
- d. 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.

Daftar Pustaka

1. Sudiana, Dendi., *Tipografi: Sebuah Pengantar, Mediator*, Vol.2 no.2, 2001
2. Stewart's, Martha., *Encyclopedia of Crafts*, China: Potter Craft, 2009
3. Chulsum, Umi & windy Novia., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Surabaya: Kashiko, 2006.
4. Charlotte & Peter Fiell., *A-Z of Design & Designers*, London: Goodman Fiell, 2016.
5. Poespo, Goet., *A to Z istilah Fashion*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009.

6. Hidayatullah Firmansyah, Feri dkk., 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, 2019.
7. Nur Fajriyati, Shanti., Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa SMA melalui Model Pembelajaran Blended Learning dengan Aplikasi Edmodo, Bandung: Jurnal Pendidikan Multimedia vol 3 No 1. Halaman 45-54, 2021.
8. Aisyah, Siti., Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Masa Pandemi, Bandung: Jurnal Pendidikan Multimedia vol 3 No 2. Halaman 65-74, 2021.
9. Arifrahara, Gema., Analisis Penggunaan Tipografi Spasial Sans Serif Dalam Ruang Publik Taman Tematik Kota Bandung, Semarang: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia Vol No 02. Halaman 92-104, 2021.