BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tipografi merupakan salah satu elemen dalam sebuah desain dan memiliki peran yang penting untuk menyampaikan informasi dari desain tersebut (Sihombing,2003). Salah satunya yaitu membangun karakteristik sebuah desain (Ambrose & Harris, 2009). Spiekermann (2014) mengatakan bahwa setiap *brand* mempunyai gaya dan identitas yang berbeda-beda. Identitas tersebut dapat disampaikan secara visual melalui *typeface*. Oleh karena itu, pemilihan *typeface* untuk sebuah *brand* perlu diperhatikan supaya identitas dari *brand* tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

Huruf dapat ditemukan hampir di setiap bangunan, jalanan, hingga disetiap media-media yang dikonsumsi oleh masyarakat. Huruf sudah menjadi bagian dari setiap media baik itu media cetak hingga media digital (Ambrose & Harris, 2009). Reichenstein (2006) mengatakan bahwa dalam sebuah web, sebanyak 95% merupakan huruf. Huruf tidak hanya berperan dalam penulisan konten, tetapi sebagai identitas dari sebuah media.

Berdasarkan data dari Asosiasi Media Siber Indonesia, ada sekitar 2.700 media digital yang terverifikasi di Indonesia. Salah satu media digital tersebut adalah Detik.com yang masih berkembang hingga sekarang. Detik.com masih menggunakan *font* berlisensi dari *type foundry* dalam penggunaannya. Hal tersebut dapat mengganggu karakteristik atau identitas desain (Sihombing, 2015).

Berdasarkan kuesioner yang penulis lakukan, lebih dari 50% pengguna tidak mengetahui Detik.com tanpa menampilkan nama *brand* dan logo. Hal tersebut membuktikan bahwa kurangnya identitas visual dari Detik.com selain logo. Selain itu, *typeface* yang digunakan di setiap platform Detik.com masih belum mencerminkan identitas dari Detik.com.

Berdasarkan masalah yang ada pada identitas Detik.com, hal tersebut membutuhkan solusi berupa *typeface*. Hal tersebut dapat menciptakan kesan yang lebih personal dengan pengguna. Seperti yang dikatakan oleh Sprockett (2011) bahwa dengan merancang *typeface* khusus dapat memberi kesan lebih spesial, ikonik, dan personal bagi pengguna terhadap *brand* tersebut. Oleh karena itu, penulis akan melakukan perancangan *typeface* khusus sebagai bagian identitas visual dari Detik.com yang disesuaikan untuk penggunaan media berbasis layar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang *typeface* khusus berbasis layar untuk Detik.com?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan oleh penulis untuk menghindari adanya penyimpangan pokok masalah dari penelitian yang dibahas. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat lebih terarah dan teratur sehingga memudahkan penulis dalam melakukan penelitian. Berikut batasan masalah dalam perancangan ini:

- 1) Gender: Laki-laki dan Perempuan.
- 2) Usia: 20 - 35 tahun.

- 3) Pendidikan: Pendidikan target audiens minimal S1.
- 4) Tingkat Ekonomi: SES B-AB.
- 5) Geografis: Ditujukan kepada target audiens Detik.com yaitu seluruh Indonesia. Lingkup wilayah meliputi urban dan sub urban.
- 6) Psikografis: Mengikuti perkembangan dan kondisi yang ada di sekitar, memiliki ketertarikan membaca, dan memiliki ketertarikan dalam hal estetika.
- 7) *Output*: Perancangan *font* berbasis layar dalam Bahasa Latin dengan format *True Type Font* (.ttf). *Family* yang dirancang meliputi *regular*, *bold*, dan *italic*. Panduan penggunaan *typeface* disusun melalui *type specimen book* yang akan dirancang oleh penulis.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penulisan tugas akhir ini yaitu untuk merancang *typeface* khusus berbasis layar untuk Detik.com.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapat bagi penulis yaitu dapat memperluas pengetahuan tentang bagaimana cara merancang *typeface* yang baik dan tepat. Semua ilmu-ilmu yang telah dipelajari oleh penulis dapat diterapkan selama proses perancangan *typeface* ini yang merupakan syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga berharap agar perancangan ini dapat menjadi literatur bagi penulis lain dengan topik yang sama.