



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

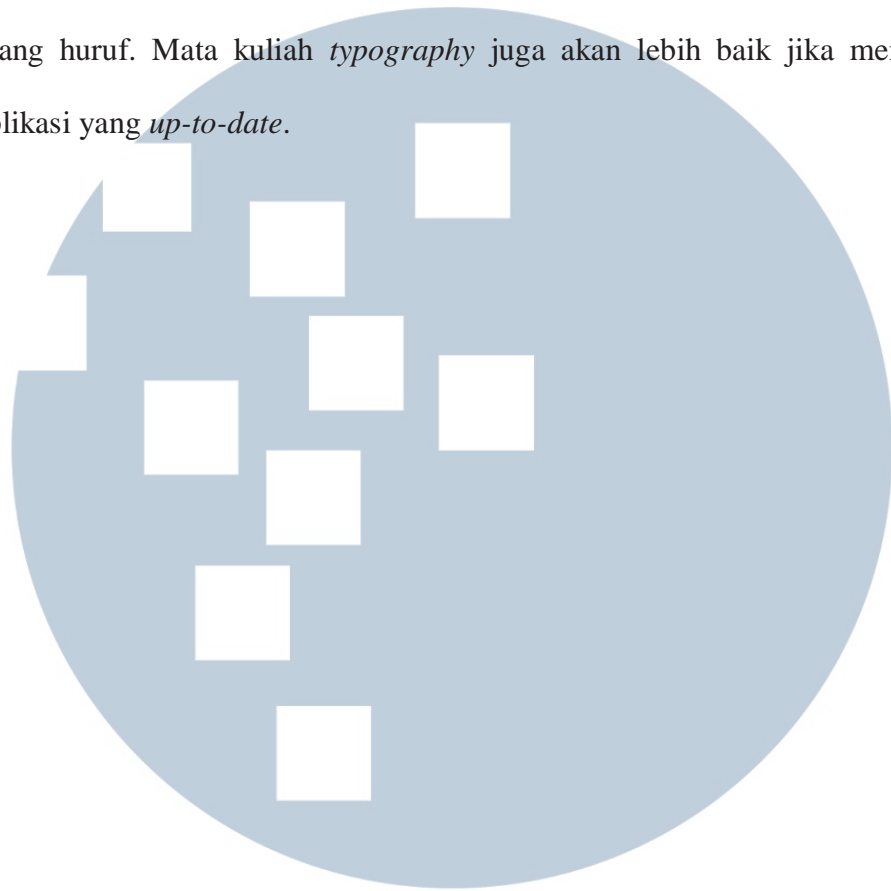
#### 5.1. Kesimpulan

Untuk merancang sebuah *typeface* dengan menggunakan pendekatan *Green Graphic Design*, seorang perancang harus memperhatikan *form* dari *typeface* tersebut seperti membuat “*missing area*”, *inkwells*, atau modifikasi *form* lain yang bertujuan untuk menghemat tinta tanpa mengubah bentuk utama karakter. Ketika dicetak, pemilihan warna pada tinta juga diperlukan karena setiap campuran warna memiliki kandungan logam yang berbeda. Pemilihan media cetak juga dapat dilakukan untuk menyesuaikan *typeface* dengan tingkat penyerapan kertas dan memaksimalkan *sustainability* dari perancangan yang sedang dilakukan. Tentunya, dalam setiap perancangan *typeface* juga harus memiliki *readability*, *legibility*, dan *clarity* yang baik sesuai dengan fungsi *typeface* itu sendiri. Perancangan ini sebagai solusi untuk menggantikan *body text* dan mengurangi limbah percetakan, khususnya dalam hal penggunaan tinta.

#### 5.2. Saran

Untuk peneliti selanjutnya, dalam penentuan narasumber ada baiknya jika calon narasumber yang merupakan seorang pelaku *green graphic design* dan bukan pelaku *green design*, karena *green design* merupakan paham ilmu yang dipraktikkan dalam bidang arsitektur dan bukan *graphic design*, sehingga biasanya tidak memberikan input yang cukup dalam penelitian desain grafis. Untuk universitas, ada baiknya jika mata kuliah *typography* lebih diperdalam, terutama dalam interval

ruang huruf. Mata kuliah *typography* juga akan lebih baik jika menggunakan aplikasi yang *up-to-date*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA