

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era yang semakin terhubung secara digital, tipografi telah menjadi aspek penting dalam komunikasi visual. Anak-anak sekolah, terutama di tingkat SMP, perlu memahami dasar-dasar tipografi karena peranannya yang sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya pemahaman tipografi dapat menyebabkan miskomunikasi serius dalam desain, memengaruhi efektivitas pesan yang ingin disampaikan. Penyesuaian-penyesuaian yang dilakukan dalam tipografi, semata-mata untuk mengoreksi ketidaksempurnaan optis manusia, menjadikannya kunci dalam mencegah terjadinya miskomunikasi seperti pesan yang kabur, sulit dipahami, atau bahkan disalahartikan oleh audiens [1]. Desain yang tidak memperhatikan prinsip-prinsip tipografi dapat mengakibatkan ketidakjelasan yang mengganggu. Oleh karena itu, memahami tipografi bukan hanya menjadi keahlian desain yang esensial, tetapi juga merupakan langkah proaktif dalam mengoptimalkan kualitas tipografi sebagai ‘penyampai pesan’. Langkah ini menjadi semakin penting dalam mencegah miskomunikasi yang dapat muncul dalam berbagai konteks, dari media sosial hingga promosi produk.

Oleh karena itu, dalam mencapai tujuan ini, penulis memilih untuk memfokuskan perancangan buku ini pada anak SMP. Anak SMP dianggap sebagai kelompok yang tepat karena mereka dapat lebih cepat menangkap konsep-konsep abstrak, sementara masih dalam fase perkembangan kognitif yang kritis [2]. Dengan memahami tipografi pada tingkat ini, mereka dapat membawa keahlian tersebut dalam pengalaman belajar mereka di berbagai subjek, memperkaya komunikasi visual mereka dalam presentasi, proyek, dan tugas-tugas lainnya.

Pembelajaran tipografi tidak hanya penting dalam persiapan menghadapi perkembangan industri kreatif yang semakin maju, akan tetapi juga penting dalam membangun keterampilan berpikir kritis dan estetika visual [3]. Dengan mempelajari tipografi lebih dalam, siswa akan belajar menghargai detail setiap huruf dan tata letaknya serta pengaruhnya terhadap cara penyampaian pesan.

Keterampilan tipografi pun akan memungkinkan mereka untuk lebih memahami bagaimana pesan disusun di media digital. Dengan dasar tipografi yang kuat, mereka dapat berperan dalam menciptakan konten yang lebih menarik, informatif, dan efektif untuk berkomunikasi dengan audiens yang semakin menuntut dalam mendapat informasi [4].

Pemilihan ilustrasi interaktif sebagai alat pembelajaran memiliki alasan yang jelas. Interaktif di sini mengacu pada salah satu media belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui penggunaan elemen-elemen multimedia, seperti audio, teks, gambar, animasi, dan video [5]. Penggunaan elemen interaktif dalam pembelajaran tipografi bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis bagi siswa SMP. Ide dasarnya adalah memberikan siswa kemampuan untuk berinteraksi aktif dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, buku interaktif menjadi sarana yang memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar.

Pentingnya elemen interaktif terletak pada kemampuannya untuk merangsang keterlibatan siswa secara visual dan interaktif [6]. Penggunaan elemen interaktif menjadi salah satu aspek kunci dalam mencapai tujuan tersebut, di mana animasi yang digunakan dengan tepat tidak hanya berfungsi sebagai hiasan visual, tetapi juga menyampaikan konsep-konsep tipografi dengan cara yang lebih dinamis dan menarik. Buku ilustrasi interaktif merupakan pilihan yang relevan karena mampu menghadirkan pemahaman yang mendalam dan mengasyikkan pada waktu yang bersamaan tentang tipografi kepada siswa SMP. Buku ini memungkinkan siswa untuk memasuki dunia tipografi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Melalui penggunaan animasi dan visualisasi yang tepat, buku dengan ilustrasi memfasilitasi pemahaman konsep-konsep tipografi dengan cara yang lebih konkret [7]. Siswa dapat "merasakan" perubahan dalam tata letak, jenis huruf, dan elemen-elemen tipografi lainnya melalui pengalaman interaktif, sehingga dapat melihat bagaimana perubahan tersebut memengaruhi pesan visual. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih dalam, yang mana dapat membantu siswa mengingat dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dengan lebih baik [8].

Penggunaan ilustrasi pada buku tentu tidak hanya memperkaya aspek estetika. Lebih dari itu, ilustrasi merupakan alat komunikasi yang kuat yang

memungkinkan konsep tipografi diserap dengan cara yang lebih intuitif dan menyenangkan. Ilustrasi memainkan peran penting dalam menarik perhatian siswa, memicu imajinasi mereka dan memotivasi mereka untuk terlibat lebih dalam dengan subjek [9].

Ketika siswa diperkenalkan dengan buku yang berisi elemen visual yang menarik, seperti gambar, kombinasi warna yang sesuai, dan tata letak yang cermat, mereka akan lebih terlibat secara emosional dan lebih sadar akan materinya. Interaksi ini tidak sebatas menikmati gambar saja, namun juga memahami informasi yang disampaikan melalui gambar. Ilustrasi yang efektif dapat menggugah rasa ingin tahu siswa, mendorong mereka untuk bertanya dan mengeksplorasi lebih jauh tentang penggunaan tipografi dalam desain.

Dalam perancangan tugas akhir ini, penggunaan gambar bergerak atau *motion graphic* dan *augmented reality* sebagai elemen utama dalam buku yang akan dirancang, memiliki alasan yang kuat juga. Pertama, *motion graphic* serta *augmented reality* memungkinkan penyampaian konsep tipografi dengan cara yang dinamis dan menarik [10]. Dalam dunia yang semakin didominasi oleh media digital, siswa SMP cenderung lebih terbiasa dengan visual yang bergerak. Dengan *motion graphic* dan *augmented reality*, konsep-konsep tipografi dapat dijelaskan melalui ilustrasi, perubahan dalam tampilan teks, dan elemen visual bergerak lainnya.

Selanjutnya, *motion graphic* dengan *augmented reality* memungkinkan penjelasan yang lebih kaya dan mendalam tentang tipografi. Animasi dan gerakan dapat digunakan untuk mengilustrasikan perubahan tampilan teks secara visual [10]. Hal ini membantu siswa untuk lebih memahami bagaimana pilihan tipografi memengaruhi pesan visual. Misalnya, mereka dapat melihat bagaimana tata letak yang berbeda dapat mengubah mood atau pesan dalam sebuah desain. Maka dari itu, *motion graphic* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam menyampaikan konsep-konsep yang dijelaskan.

Dalam merancang buku edukasi ini, penggabungan antara ilustrasi, *motion graphic*, dan *augmented reality* menjadi kunci untuk menyediakan media belajar yang kaya, dinamis, dan interaktif bagi siswa SMP. Ilustrasi memperkuat pemahaman visual, *motion graphic* menambahkan unsur interaktivitas dan

kehidupan pada tipografi, memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, dan *augmented reality* memberikan pengalaman nyata kepada pengguna. Ketiga elemen ini bersatu, menciptakan sebuah buku yang tidak hanya edukatif tapi juga memikat dan mendorong kreativitas, refleksi, serta partisipasi aktif siswa dalam belajar tipografi. Pendekatan ini sangat sesuai untuk generasi muda yang tumbuh dalam era digital serba cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang buku edukasi Pemahaman Tipografi Dasar Untuk Pemula melalui buku ilustrasi interaktif?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, perancangan Buku Edukasi Pemahaman Tipografi Dasar Untuk Pemula Melalui Buku Ilustrasi Interaktif bertujuan untuk:

1. Merancang buku edukasi Pemahaman Tipografi Dasar Untuk Pemula melalui buku ilustrasi interaktif.

1.4 Batasan Perancangan

Berdasarkan dari hasil identifikasi. Maka diperlukannya batasan masalah dalam perancangan Buku Edukasi Pemahaman Tipografi Dasar untuk Pemula Melalui Buku Ilustrasi Interaktif, yaitu:

1. Media utama yang diambil yaitu Buku, perancangan ini difokuskan pada pembuatan buku yang mencakup sejarah tipografi, jenis dan keluarga huruf, *type style* dalam tipografi, anatomi tipografi, huruf dan pesan, *legibility* dan *readability*, karakter font, dan kreasi font.
2. Hanya berfokus pada buku dan *motion graphic* dan *augmented reality* sebagai batasan media penyampaian pesan sekaligus alat pembelajaran interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat untuk Keilmuan DKV

Manfaat perancangan ini bagi keilmuan DKV yaitu diharapkan dapat menjadi referensi penelitian berikutnya dan menambah wawasan mengenai tipografi melalui buku edukasi di lingkungan pendidikan khususnya pada bidang ilmu Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat untuk Institusi

Manfaat perancangan buku edukasi bagi institusi yaitu bisa membantu mewujudkannya misi Institusi dalam bidang ilmu pengetahuan yaitu Menerapkan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

3. Manfaat untuk Masyarakat

Manfaat perancangan untuk masyarakat secara umum meningkatkan pengetahuan dalam mengenal, dan mengimplementasikan berbagai visual yang ada di lingkungan sekitar dan media sosial melalui buku edukasi, khususnya kepada siswa SMP.