

**PERANCANGAN *TYPEFACE* ARAB "KUSAKA"
BERGAYA KUFİ FATİMİ DENGAN ADAPTASI KUJANG
UNTUK MENDORONG PERKEMBANGAN
KALIGRAFI DIGITAL**

SKRIPSI

RAMIATUL KAMILA

20210060002



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2025**

**PERANCANGAN *TYPEFACE* ARAB "KUSAKA"
BERGAYA KUFİ FATIMI DENGAN ADAPTASI KUJANG
UNTUK MENDORONG PERKEMBANGAN
KALIGRAFI DIGITAL**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar
Sarjana Desain (S.Ds.) pada Program studi Desain Komunikasi Visual*

RAMIATUL KAMILA



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN *TYPEFACE* ARAB “KUSAKA” BERGAYA
KUFİ FATİMİ DENGAN ADAPTASI KUJANG UNTUK
MENDORONG PERKEMBANGAN KALIGRAFI DIGITAL

NAMA : RAMIATUL KAMILA

NIM 20210060002

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



Sukabumi, 10 Juli 2025

RAMIATUL KAMILA

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN *TYPEFACE* ARAB “KUSAKA” BERGAYA
KUFİ FATİMİ DENGAN ADAPTASI KUJANG UNTUK
MENDORONG PERKEMBANGAN KALIGRAFI DIGITAL

NAMA : RAMIATUL KAMILA

NIM 20210060002

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 10 Juli 2025. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 10 Juli 2025

Pembimbing I

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0431088506



Pembimbing II

Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn
NIDN. 0430109501

Ketua Penguji Program
Studi Desain Komunikasi Visual

M. Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn
NIDN. 0408108704

Ketua Program Studi
Visual Desain Komunikasi Visual

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0431088506

PLH. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN.Eng
NIDN. 0402037401

Skripsi ini kupersembahkan kepada Bapak tersayang, Almh. Mamah tercinta, keluarga yang selalu mendukung, sahabat dan teman-teman yang setia kebersamai, para guru yang membimbing dengan sabar, serta Pesantren Kaligrafi Al-Qur'an Lemka dan Universitas Nusa Putra sebagai tempatku belajar dan tumbuh. Terima kasih atas segala doa, semangat, ilmu, dan kebersamaan yang telah menjadi bagian penting dari perjalanan ini.



ABSTRACT

Along with the advancement of digital technology, the need for practical media to create Arabic calligraphy in digital format has become more evident. Arabic calligraphy, which holds high aesthetic and spiritual value, is typically created manually with a high level of precision and specific skills. In digital practice, the process often requires additional steps such as tracing and vectorizing, which can be a challenge for some calligraphers. On the other hand, most available Arabic fonts are not specifically designed to follow particular calligraphic styles such as Kufi Fatimi. Additionally, Typefaces that incorporate distinctive visual elements from local culture remain limited in number.

Based on these considerations, this study aims to design a Typeface in the style of Kufi Fatimi enriched with adapted visual elements from the kujang. This Typeface is expected to support calligraphers in developing digital calligraphy works while also expanding the variety of characterful Arabic typography.

The method used in this study is a design thinking approach, involving several stages: idea development, digital form refinement, and Final font production using High Logic FontCreator software. The designed Typeface consists of 28 Arabic letters in four contextual forms (Isolated, Initial, Medial, and Final), and includes automatic ligature features for selected letter combinations.

The result of testing through a questionnaire involving 52 calligraphers indicates that the font is considered easy to use, visually appealing, and remains legible. The kujang adaptation is perceived as well-integrated with the Kufi Fatimi letter structure and successfully conveys a strong and meaningful visual impression. This Typeface is expected to serve as an alternative for the development of digital calligraphy that is relevant and meaningful.

Keywords: *Arabic Typeface, Fatimi Kufi, Digital Calligraphy, Kujang, Typography.*

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, kebutuhan akan media kaligrafi yang dapat digunakan secara praktis dalam format digital semakin terasa. Kaligrafi Arab, yang memiliki nilai estetika dan spiritual tinggi, umumnya dikerjakan secara manual dengan tingkat ketelitian dan keterampilan khusus. Dalam praktik digital, proses tersebut sering memerlukan langkah tambahan seperti *tracing* dan *vectoring*, yang bagi sebagian kaligrafer bisa menjadi tantangan tersendiri. Di sisi lain, *font* Arab digital yang tersedia sebagian besar belum dirancang secara spesifik mengikuti gaya kaligrafi tertentu seperti Kufi Fatimi. Selain itu, *Typeface* yang mengangkat unsur visual khas dari elemen lokal juga masih terbatas jumlahnya.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang *Typeface* bergaya Kufi Fatimi yang diperkaya dengan adaptasi bentuk visual dari kujang. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi pilihan yang membantu kaligrafer dalam mengembangkan karya kaligrafi dalam format digital, sekaligus memperluas ragam tipografi Arab yang berkarakter.

Metode yang digunakan adalah metode perancangan berbasis *design thinking*, melalui tahapan penjaringan ide, pengembangan bentuk huruf secara digital, penyempurnaan visual, hingga produksi *font* menggunakan perangkat lunak High Logic FontCreator. *Typeface* yang dirancang terdiri dari 28 huruf Arab dalam empat posisi penulisan (tunggal, awal, tengah, dan akhir), serta dilengkapi fitur ligatur otomatis untuk beberapa kombinasi huruf tertentu.

Hasil uji coba melalui kuesioner kepada 52 kaligrafer menunjukkan bahwa *font* ini dinilai mudah digunakan, menarik secara visual, dan tetap terbaca dengan baik. Adaptasi bentuk kujang dinilai menyatu dengan struktur huruf Kufi Fatimi serta menghadirkan kesan yang kuat dan bermakna. *Typeface* ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam pengembangan kaligrafi digital yang relevan dan bernilai.

Kata kunci: *Typeface* Arab, Kufi Fatimi, Kaligrafi Digital, Kujang, Tipografi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan *Typeface* Arab “Kusaka” Bergaya Kufi Fatimi dengan Adaptasi Kujang untuk Mendorong Perkembangan Kaligrafi Digital”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk menghadirkan solusi yang dapat membantu para kaligrafer dalam mengembangkan karya kaligrafi dalam format digital, serta memperkaya ragam tipografi Arab dengan mengangkat unsur visual kujang sebagai representasi nilai lokal Indonesia.

Sehubungan dengan itu, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi sekaligus Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Bapak Tulus Rega Wahyuni E., S.Kom.I., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan saran selama proses perancangan dan penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak M. Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn., dan Bapak Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds., selaku Dosen Penguji, yang telah memberikan evaluasi dan saran dalam penyempurnaan karya ini.
6. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan ilmu dan wawasan yang sangat berarti selama masa studi.
7. Ustadz Bobby Iskandar, selaku pengajar dan pengurus di Pesantren Kaligrafi Al-Qur'an LEMKA, atas ilmu, dan arahnya yang sangat membantu dalam proses perancangan ini.

8. Bapak serta Almh. Mamah tercinta, yang menjadi penyemangat utama dan sumber kekuatan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
9. Seluruh keluarga besar, terutama kakak sepupuku Teh Anggi, Fajar, dan ponakan tercinta De Aslan, atas segala dukungan, semangat, dan perhatian yang diberikan selama proses perancangan ini.
10. Sahabat-sahabatku “KIMS Squad” Dahlia, Yaya, Inka, Sekar, Sanas, dan Faaz, yang selalu menemani, memberi semangat, serta mendukung dengan tulus sepanjang proses penyusunan tugas akhir ini.
11. Teman-teman kaligrafer, atas motivasi, masukan, serta apresiasinya terhadap proses perancangan *Typeface* ini.
12. Teman-teman terdekatku selama masa kuliah, khususnya Leny, Dinda, Zidan, Aini, Nova, Rima, Encep dan Ade, yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan yang sangat berarti selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.
13. Seluruh rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra, atas pengalaman belajar, kerja sama, dan perjalanan bersama selama menempuh studi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Sukabumi, 10 Juli 2025

Ramiatul Kamila

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ramiatul Kamila

NIM 20210060002

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis karya : Tugas Akhir/Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas NusaPutra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN *TYPEFACE* ARAB “KUSAKA” BERGAYA KUFİ FATİMİ DENGAN ADAPTASI KUJANG UNTUK MENDORONG PERKEMBANGAN KALIGRAFI DIGITAL

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal :

Yang menyatakan,

(Ramiatul Kamila)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN PENULIS.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Kerangka Penelitian	6
BAB II STUDI PUSTAKA.....	7
Landasan Teori.....	7
2.1 Tipografi.....	7
2.1.1 <i>Typeface</i> dan <i>Font</i>	8
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Typeface</i>	8
2.1.3 Anatomi Huruf.....	11
2.1.4 Prinsip Tipografi	19
2.1.5 Tipografi Digital	20
2.2 Kaligrafi Arab	24
2.3.1 Pengertian Kaligrafi.....	24
2.3.2 Perbedaan Kaligrafi dan Tipografi	25

2.3.3 Sejarah Kaligrafi Arab	26
2.3.4 Jenis-Jenis Kaligrafi Arab.....	27
2.3.5 Aturan Penulisan Huruf Arab	34
2.2.6 Kaligrafi Digital.....	36
2.2.7 Makna Kaligrafi dalam Desain	37
2.3 Kujang.....	38
2.3.1 Perkembangan Bentuk Kujang	39
2.3.2 Anatomi Kujang.....	41
2.3.3 Jenis-Jenis Kujang	42
2.3.4 Makna dan Filosofi Elemen Kujang	47
2.4 Mean Aritmatika	48
Kerangka Teori.....	49
Penelitian Terdahulu.....	51
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	56
3.1 Metode Penelitian.....	56
3.2 Metode Pengumpulan Data	57
3.3 Metode Analisis Data.....	61
3.4 Objek Penelitian	63
3.5 Metode dan Konsep Perancangan	64
3.6 Alat dan Bahan yang Digunakan.....	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Hasil Perancangan dan Pembahasan	81
4.1.1 Hasil Perancangan.....	81
4.1.2 Pembahasan	120
4.1.3 Efektivitas Media.....	131
4.1.4 Alur Penggunaan <i>Typeface</i>	132
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	134
5.1 Kesimpulan.....	134
5.2 Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	140

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Estimasi Biaya Media.....	75
Tabel 4.1 Bentuk Huruf Berdasarkan Posisinya	95
Tabel 4.2 Tabel Ligatur	101
Tabel 4.3 Tabel Hasil Rekapitulasi Kuesioner	114
Tabel 4.4 Deskripsi Anatomi Huruf	123
Tabel 4.5 Contoh Clarity pada Beberapa Huruf	125



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Identitas Responden Berdasarkan Lama Menekuni Kaligrafi.....	113
Diagram 4.2 Identitas Responden Berdasarkan Penggunaan Font dalam Karya Kaligrafi.....	113
Diagram 4.3 Minat Responden untuk Menerima Versi Final Typeface	117



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian.....	6
Bagan 2.1 Kerangka Teori.....	49
Bagan 4.1 Alur Penggunaan Typeface "Kusaka"	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Huruf Serif	9
Gambar 2.2	Contoh Huruf Sans Serif.....	9
Gambar 2.3	Contoh Huruf Script	9
Gambar 2.4	Contoh Huruf Dekoratif.....	10
Gambar 2.5	Contoh Huruf Monospace.....	10
Gambar 2.6	Anatomi Huruf.....	11
Gambar 2.7	Varian Ketebalan Huruf.....	12
Gambar 2.8	Proporsi Lebar Huruf.....	13
Gambar 2.9	Kemiringan Huruf.....	14
Gambar 2.10	Karakter Huruf pada Font Cafe Late.....	15
Gambar 2.11	Pengukuran Jarak Poin dan Pica	16
Gambar 2.12	Contoh Jarak Tracking Huruf.....	17
Gambar 2.13	Contoh Jarak Kerning Huruf.....	18
Gambar 2.14	Contoh Jarak Leading Huruf.....	18
Gambar 2.15	FontForge	21
Gambar 2.16	Glyphs	21
Gambar 2.17	RoboFont.....	22
Gambar 2.18	FontLab	22
Gambar 2.19	BirdFont	23
Gambar 2.20	High-Logic FontCreator.....	24
Gambar 2.21	Khat Naskhi	27
Gambar 2.22	Khat Tsuluts	28
Gambar 2.23	Khat Diwani	28
Gambar 2.24	Khat Riq'ah	29
Gambar 2.25	Khat Farisi.....	29
Gambar 2.26	Khat Kufi.....	30
Gambar 2.27	Kufi Basith	31
Gambar 2.28	Kufi Muzakhrof.....	31
Gambar 2.29	Kufi Musattar	32
Gambar 2.30	Kufi Fatimi.....	33
Gambar 2.31	Penulisan Huruf Hijaiyah.....	35

Gambar 2.32 Karya Kaligrafi Digital	36
Gambar 2.33 Anatomi Kujang.....	41
Gambar 2.34 Kujang Ciung.....	43
Gambar 2.35 Kujang Jago	43
Gambar 2.36 Kujang Bango	44
Gambar 2.37 Kujang Badak.....	45
Gambar 2.38 Kujang Naga	45
Gambar 2.39 Kujang Bangkong	46
Gambar 2.40 Kujang Wayang	46
Gambar 3.1 Poster Infografis.....	71
Gambar 3.2 X-Banner.....	72
Gambar 3.3 Booklet.....	72
Gambar 3.4 Karya Kaligrafi Digital	73
Gambar 3.5 Sticker	74
Gambar 3.6 Gantungan Kunci.....	74
Gambar 3.7 Beberapa Huruf dengan Kaidah Kufi Fatimi.....	76
Gambar 3.8 Referensi Bentuk Kujang.....	77
Gambar 3.9 Logo Adobe Illustrator dan High-Logic Font Creator.....	80
Gambar 4.1 Kujang dan bagian-bagiannya	82
Gambar 4.2 Huruf Kufi Fatimi Asli Sebelum di Modifikasi.....	83
Gambar 4.3 Beberapa Bentuk yang Berhasil Dikembangkan dari Karakter Kujang	83
Gambar 4.4 Beberapa Sketsa Manual Huruf yang Dibuat	86
Gambar 4.5 Proses Sketsa Huruf Alif.....	87
Gambar 4.6 Proses Sketsa Huruf Lam.....	87
Gambar 4.7 Proses Sketsa untuk Huruf Tho dan Dho.....	88
Gambar 4.8 Proses Sketsa untuk Huruf Ba, Ta, dan Tsa.....	88
Gambar 4.9 Proses Sketsa Huruf Fa.....	89
Gambar 4.10 Proses Sketsa Huruf Qaf	89
Gambar 4.11 Proses Sketsa Huruf Mim	89
Gambar 4.12 Proses Sketsa untuk Huruf Ra dan Zai.....	90
Gambar 4.13 Proses Sketsa Huruf Wawu.....	90

Gambar 4.14 Proses Sketsa Huruf Nun	91
Gambar 4.15 Proses Sketsa untuk Huruf Sin dan Syin.....	91
Gambar 4.16 Proses Sketsa untuk Huruf Dal dan Dzal	92
Gambar 4.17 Proses Sketsa untuk Huruf Shod dan Dhod	92
Gambar 4.18 Proses Sketsa untuk Huruf Ha, Jim, dan Kho	93
Gambar 4.19 Proses Sketsa untuk Huruf ‘Ain dan Ghain	93
Gambar 4.20 Proses Sketsa Huruf Kaf	94
Gambar 4.21 Proses Sketsa Huruf Ya.....	94
Gambar 4.22 Tampilan Utama Software High-Logic Font Creator	111
Gambar 4.23 Tampilan Pengaturan Init, Medi, Fina, dan Rlig.....	111
Gambar 4.24 Tampilan Preview Huruf yang Telah Dibuat	112
Gambar 4.25 Poster Infografis	118
Gambar 4.26 X-Banner	119
Gambar 4.27 Booklet	120
Gambar 4.28 Anatomi Huruf	123
Gambar 4.29 Legibility Huruf	124
Gambar 4.30 Readability Huruf	125
Gambar 4.31 Contoh Clarity pada Beberapa Huruf	126
Gambar 4.32 Visibility Huruf	127



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Turnitin.....	140
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara dan Uji Coba.....	141



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain komunikasi visual memegang peranan penting dalam menyampaikan pesan dan memperkuat identitas budaya di tengah perkembangan masyarakat modern. Salah satu unsur utama dalam desain grafis digital adalah tipografi, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai medium ekspresi estetika dan budaya. Pemilihan dan pengaturan huruf yang tepat dapat memengaruhi bagaimana pesan diterima oleh audiens (Hugo Talent, 2024). Di Indonesia, keberagaman budaya dan seni, termasuk seni kaligrafi Arab, memberikan peluang besar untuk menciptakan tipografi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kaya akan makna. Penelitian Azizah & Maulani (2024) menunjukkan bahwa kaligrafi Arab turut memperkaya keragaman budaya Indonesia melalui pengaruhnya dalam seni rupa, bahasa, serta dinamika sosial dan keagamaan.

Salah satu gaya kaligrafi Arab yang paling menonjol adalah Kufi, khususnya Kufi Fatimi. Gaya ini dikenal dengan bentuk hurufnya yang simetris, kokoh, dan geometris, serta memiliki nilai estetika dan spiritual yang kuat (Jamaluddin Shiddiq, 2021). Kufi Fatimi banyak digunakan dalam manuskrip, ornamen masjid, dan karya kaligrafi tradisional lainnya. Karakternya yang terstruktur dan dekoratif menjadikannya potensial untuk dikembangkan ke dalam bentuk digital sebagai *Typeface*.

Di sisi lain, meskipun *font* Arab digital sudah cukup banyak tersedia, sebagian besar tidak secara khusus dirancang mengikuti gaya kaligrafi tertentu seperti Kufi Fatimi. Banyak yang dibuat dengan pendekatan dekoratif atau gaya personal masing-masing desainer, sehingga bentuknya bisa sangat beragam. Dalam perancangan ini, struktur huruf disusun dengan merujuk pada prinsip dasar penulisan huruf Arab bergaya Kufi Fatimi, kemudian diperkaya dengan adaptasi bentuk visual dari kujang. Dengan pendekatan ini, huruf tetap menjaga keterbacaan dan konsistensi bentuk, namun memiliki karakter visual yang khas dan bermakna.

Pemilihan kujang sebagai elemen adaptasi dalam perancangan ini dilatarbelakangi oleh kekuatan visual dan filosofis yang dimilikinya. Bentuk kujang yang tegas, tajam, dan dinamis memiliki kesesuaian visual dengan karakter huruf Kufi yang geometris, tegas, dan berstruktur kokoh. Selain itu, kujang merepresentasikan simbol identitas, kehormatan, dan nilai-nilai keluhuran, yang selaras dengan makna spiritual serta nilai estetika yang melekat dalam seni kaligrafi. Oleh karena itu, adaptasi bentuk kujang ke dalam huruf diharapkan tidak hanya memperkaya tampilan visual, tetapi juga memperdalam makna yang ingin disampaikan melalui tipografi.

Penelitian oleh Naomi Haswanto (2009) menunjukkan bahwa budaya visual dan aksara lokal dapat menjadi inspirasi dalam merancang *Typeface* yang khas dan berkarakter. Namun, seperti diungkapkan oleh Johanes Setiadi Lukas et al. (2016), jumlah *Typeface* lokal yang benar-benar mengangkat unsur visual Indonesia masih sangat terbatas. Hal ini memperkuat urgensi untuk menghadirkan desain huruf yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menyampaikan identitas Nusantara secara visual.

Di era digital saat ini, kaligrafer menghadapi tantangan dalam memproduksi karya kaligrafi dalam format digital. Kaligrafi manual memerlukan ketelitian tinggi, keterampilan khusus, dan proses yang cukup panjang. Digitalisasi karya pun sering kali harus melalui tahapan tambahan seperti *tracing* dan *vectoring* dari hasil tulisan tangan. Berdasarkan wawancara dengan Ustadz Bobby Iskandar selaku pengajar sekaligus pengurus di Pesantren Kaligrafi Al-Qur'an LEMKA, sejumlah kaligrafer masih mengalami hambatan dalam mengolah karya menjadi versi digital yang siap digunakan. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan solusi yang dapat memperlancar proses pembuatan kaligrafi digital tanpa mengabaikan nilai estetika dan struktur penulisan huruf Arab yang benar.

Penting untuk ditegaskan bahwa *Typeface* ini tidak dimaksudkan untuk membatasi kreativitas kaligrafer dalam berkarya. Sebaliknya, ini menjadi opsi tambahan yang bisa digunakan untuk memudahkan proses produksi kaligrafi digital secara lebih cepat dan efisien. Desain ini juga membuka peluang eksplorasi baru, karena pengguna tetap dapat mengolah, memodifikasi, dan mengembangkan

bentuk huruf sesuai gaya masing-masing. Bagi pemula, struktur huruf yang disediakan dalam *font* ini juga dapat menjadi sarana pembelajaran tentang bentuk, susunan, dan gaya Kufi Fatimi secara mendasar.

Dengan demikian, perancangan *Typeface* bergaya Kufi Fatimi yang diperkaya dengan adaptasi bentuk kumpang ini diharapkan mampu menjadi alternatif yang berguna bagi para kaligrafer, baik sebagai media eksplorasi karya digital maupun sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya melalui desain huruf yang berakar pada nilai lokal.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *Typeface* bergaya Kufi Fatimi yang dapat mempermudah proses produksi karya kaligrafi dalam format digital?
2. Bagaimana proses adaptasi bentuk kumpang ke dalam struktur huruf bergaya Kufi Fatimi dapat dilakukan tanpa mengurangi keterbacaan, keutuhan struktur, dan nilai estetikanya?
3. Bagaimana hasil penilaian dan evaluasi terhadap *Typeface* “Kusaka” ditinjau dari aspek keterbacaan, tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta representasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya?

1.3 Batasan Masalah

1. Gaya kaligrafi yang dijadikan acuan dalam perancangan adalah gaya Kufi Fatimi. Perancangan tidak mencakup jenis kaligrafi Arab lainnya seperti Naskhi, Diwani, atau Tsuluts.
2. Perancangan huruf dilakukan tanpa penggunaan harakat atau tanda baca Arab, sesuai dengan karakteristik khas gaya Kufi Fatimi.
3. Eksplorasi bentuk visual hanya menggunakan elemen kumpang sebagai sumber adaptasi. Tidak menggunakan unsur budaya lokal lainnya.
4. Target pengguna dari perancangan ini adalah kaligrafer, baik yang berpengalaman maupun pemula, dengan tujuan mempermudah proses produksi karya kaligrafi dalam bentuk digital.
5. Perancangan ditujukan untuk mendukung kebutuhan produksi karya kaligrafi digital, khususnya bagi kaligrafer yang ingin mempermudah proses digitalisasi, tanpa bermaksud menggantikan praktik kaligrafi manual.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang *Typeface* bergaya Kufi Fatimi yang dapat mempermudah proses produksi karya kaligrafi dalam format digital.
2. Untuk mengeksplorasi dan menerapkan adaptasi bentuk kumpang ke dalam struktur huruf Kufi Fatimi tanpa mengurangi keterbacaan, keindahan visual, dan karakter khas kaligrafi.
3. Untuk mengetahui hasil penilaian dan mengevaluasi *Typeface* “Kusaka” dari segi keterbacaan, tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta keterwakilan nilai-nilai visual yang terkandung di dalamnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Memperdalam pemahaman penulis tentang prinsip dasar tipografi Arab, khususnya gaya Kufi Fatimi, serta penerapannya dalam desain huruf digital.
2. Memberikan pengalaman langsung dalam proses perancangan *Typeface* yang berbasis budaya, mulai dari riset visual hingga digitalisasi bentuk.
3. Menambah wawasan penulis tentang eksplorasi visual antara unsur kaligrafi Arab dan bentuk kumpang sebagai elemen visual bermakna.
4. Meningkatkan kepekaan penulis terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal melalui pendekatan desain komunikasi visual.

1.5.2 Manfaat Bagi Kaligrafer

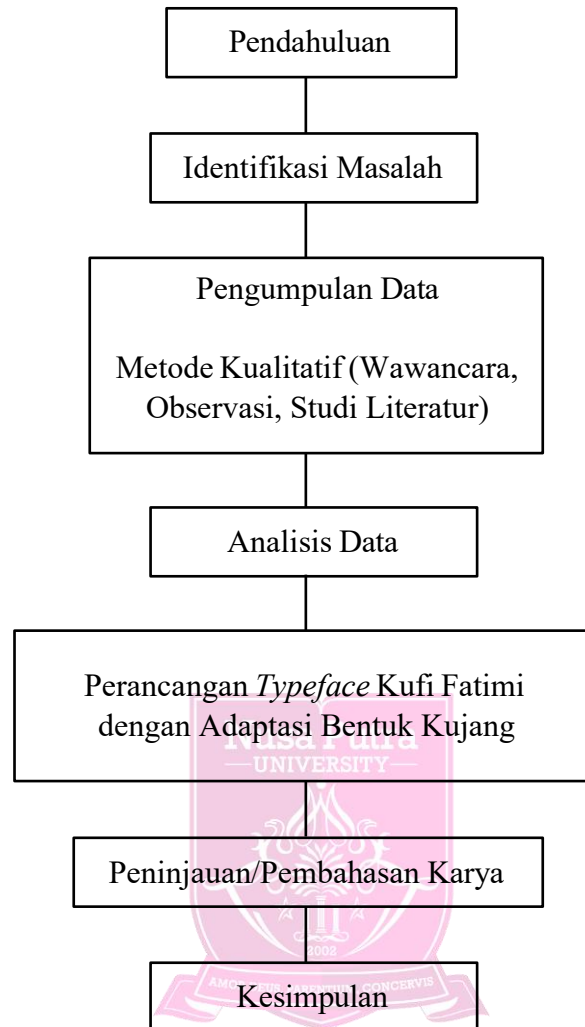
1. Menyediakan alternatif *Typeface* Arab bergaya Kufi Fatimi yang siap digunakan untuk memperlancar proses produksi karya kaligrafi digital.
2. Membantu kaligrafer yang mengalami kendala teknis dalam proses digitalisasi karya manual.
3. Menjadi bahan eksplorasi dan referensi visual dalam pengembangan bentuk huruf Arab, terutama bagi kaligrafer pemula.
4. Mendorong terciptanya karya-karya digital kaligrafi yang tetap menghargai prinsip bentuk dan nilai estetika.

1.5.3 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

1. Penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam pembelajaran tipografi di program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya terkait perancangan huruf Arab.
2. Memberikan contoh nyata proses perancangan *Typeface* yang dapat digunakan sebagai bahan studi atau inspirasi dalam tugas akhir mahasiswa.
3. Mendorong pengembangan karya desain yang tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga memuat nilai-nilai lokal yang bermakna.
4. Menambah koleksi karya ilmiah yang mengangkat potensi lokal melalui pendekatan desain yang relevan dengan konteks masyarakat.
5. Mendukung kegiatan akademik kampus dalam memperkaya kajian desain yang selaras dengan isu-isu kebudayaan dan perkembangan teknologi digital.



1.6 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan *Typeface* “Kusaka” dilakukan sebagai upaya menghadirkan *font* Arab digital yang mudah digunakan dan memiliki muatan nilai-nilai lokal. *Typeface* ini menggabungkan struktur geometris khas gaya Kufi Fatimi dengan adaptasi bentuk kujang, senjata tradisional masyarakat Sunda, sebagai simbol identitas dan filosofi budaya. Tujuan utamanya adalah membantu kaligrafer dalam mengembangkan karya digital secara praktis, serta menjadi media pembelajaran yang mendukung pemahaman huruf Arab bagi kaligrafer pemula.

Typeface ini tidak dimaksudkan untuk membatasi kreativitas, melainkan sebagai alternatif kreatif yang dapat digunakan, dimodifikasi, atau menjadi inspirasi bagi karya-karya selanjutnya. Diharapkan proses penciptaan kaligrafi digital menjadi lebih mudah tanpa menghilangkan nilai estetika dan makna yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan seluruh proses perancangan, mulai dari penjaringan ide, digitalisasi huruf menggunakan perangkat lunak High Logic *FontCreator*, penyusunan fitur teknis huruf Arab, hingga uji coba kepada 52 responden kaligrafer, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. *Typeface* “Kusaka” menjawab kebutuhan akan *font* Arab digital yang praktis digunakan dalam proses berkarya. Sebagian besar responden menyatakan bahwa *font* ini membantu dalam hal kepraktisan dan kemudahan akses.
- b. Adaptasi bentuk kujang pada struktur huruf Kufi Fatimi diterima dengan baik. Ornamen yang ditambahkan tidak mengurangi keterbacaan maupun karakteristik gaya kufi, bahkan menambah kekayaan visual dan simbolik.
- c. Nilai-nilai lokal seperti ketegasan, ketelitian, dan keluwesan yang terkandung dalam filosofi kujang berhasil diterapkan dalam desain huruf, menjadikan *Typeface* ini bukan hanya fungsional tetapi juga bermakna.

- d. Responden memberikan masukan untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan variasi bentuk atau gaya dekoratif agar *font* lebih fleksibel untuk berbagai kebutuhan desain.
- e. *Typeface* ini juga berfungsi sebagai media edukasi, khususnya bagi kaligrafer pemula. Dengan bentuk yang sistematis, pengguna dapat belajar dan mengeksplorasi kaligrafi digital secara mandiri.
- f. Hasil perancangan menunjukkan bahwa desain huruf dapat menjadi sarana untuk mengenalkan nilai-nilai lokal melalui media digital, selama tetap mengacu pada prinsip tipografi dan menghormati makna yang diusung.

Dengan demikian, *Typeface* “Kusaka” telah memenuhi tujuan perancangannya sebagai font kaligrafi digital yang estetik, mudah digunakan, dan kaya nilai. Karya ini diharapkan dapat mendorong eksplorasi lebih lanjut, baik dalam ranah tipografi Arab digital maupun pengolahan elemen budaya dalam desain visual yang relevan dengan perkembangan zaman.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian terhadap *Typeface* “Kusaka”, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya maupun acuan bagi penelitian di bidang serupa. Saran-saran ini disusun agar bersifat aplikatif, realistis, dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

a. Menambah Variasi Bentuk Huruf

Meskipun sebagian besar huruf sudah dapat digunakan dengan baik, beberapa responden menyarankan agar bentuk huruf tertentu bisa dibuat lebih beragam. Penambahan variasi ini dapat memberikan lebih banyak pilihan bagi kaligrafer dalam membuat karya yang lebih ekspresif dan sesuai kebutuhan masing-masing.

b. Penyebaran dan Edukasi Penggunaan Font

Agar *font* ini dapat digunakan lebih luas, disarankan untuk menyebarkannya melalui platform digital, seperti situs web, media sosial, atau komunitas kaligrafi. Selain itu, perlu dibuat panduan singkat atau

video tutorial mengenai cara menggunakan *font* ini di berbagai perangkat lunak, agar pengguna dapat memahami dan memanfaatkan semua fitur yang tersedia.

c. Pengembangan Fitur Teknis ke Depan

Beberapa aspek teknis seperti pengaturan jarak antarkhuruf (*kerning*), serta penambahan fitur-fitur *OpenType* lainnya dapat terus dikembangkan. Penambahan fitur seperti dukungan karakter multibahasa atau simbol tambahan juga dapat menjadi nilai lebih dari font ini di masa mendatang.

d. Potensi Penggunaan Sebagai Identitas Komunitas atau Institusi

Typeface “Kusaka” memiliki karakter khas yang berakar dari nilai-nilai lokal dan kaligrafi Islam. Oleh karena itu, *font* ini juga berpotensi digunakan sebagai bagian dari identitas visual komunitas, lembaga pendidikan, atau perusahaan yang memiliki visi serupa. Pengembangan ke arah ini dapat membuka peluang penerapan yang lebih luas dan berkelanjutan.

e. Rujukan untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi contoh awal dalam pengembangan *typeface* Arab yang memuat nilai-nilai lokal. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi gaya huruf Arab lain, seperti Naskhi atau Diwani, dengan mengangkat kekayaan bentuk dari budaya daerah lain di Indonesia. Selain itu, pendekatan yang melibatkan persepsi pengguna umum (non-kaligrafer) juga dapat menjadi tambahan yang menarik untuk melihat sejauh mana penerimaan visual dari berbagai kalangan.

Dengan adanya saran-saran ini, diharapkan *Typeface* “Kusaka” dapat terus dikembangkan dan memberikan manfaat yang lebih luas, baik dalam bidang desain, pendidikan, maupun pelestarian nilai-nilai lokal melalui media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Ilham Setiadi. (2023). *Mengenal 13 Nama Bagian-bagian Struktur Kujang, Salah Satunya Eluk*. Eduhistoria. Mengenal 13 Nama Bagian-bagian Struktur Kujang, Salah Satunya Eluk
- Ahmad Zainudin. (2021). *BUKU AJAR TIPOGRAFI*.
- Alvan Ainul Afifi, M., Supatmo Supatmo, dan, Seni Rupa, J., Bahasa dan Seni, F., Negeri Semarang, U., & Mei, D. (2023). *PERANCANGAN TYPEFACE MANIFESTASI MOTIF HIAS JLAMPRANG PEKALONGAN. Vol. XVII No 1-2023*, 50229. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- Ansori, A., Pendidikan, M., Islam, A., Tinggi, S., Rusyd, I., & Utara, L. (2024). *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI) Mencari Tambahan Ilmu*. 2(1), 137–144. <https://doi.org/10.61930/pjpi.v2i1>
- Asari Andi, Zulkarnaini, & Hartatik. (2014). *PENGANTAR STATISTIKA*.
- Azizah, S., & Maulani, H. (2024). Pengaruh Perkembangan Seni Kaligrafi Arab Terhadap Budaya di Indonesia. *Shaf: Jurnal Sejarah, Pemikiran Dan Tasawuf*, 1(2), 22–37. <https://doi.org/10.59548/js.v1i2.102>
- Deanda, T. R. (2018). *Re-aktualisasi Kujang Ciung Sebagai Personifikasi Karakter Game Senjata Tradisional Pulau Jawa* (Vol. 11, Issue 2). <https://kerisku.id/kujang-ciung/>
- Della Monica Kusmiran. (2020). *KAJIAN VISUAL TUGU KUJANG SEBAGAI IKON KOTA BOGOR*.
- Dhaifan Izdiharuddin, M., & Aryanto, H. (2021). *PERANCANGAN TYPEFACE DISPLAY MOTIF KAIN KAPAL Lampung DENGAN ACUAN GAGASAN NEO-INDONESIANA. Jurnal Barik*, 3(1), 207–219. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Hairum Anisa. (2023). *INSKRIPSI PADA KOMPLEKS MAKAM LA MADDUSILA DAN KOMPLEKS MAKAM WE TENRI OLLE DI KABUPATEN BARRU*.

- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Kurniawan, A. (2023). *Kajian Historis dan Filosofis Kujang*.
- Makmur Kartawinata, A., Heryana Ad eng Heru, A., Endang Supriatna Nina Merlina Lina Herlinawati Eman Hermansyah Dhani Irawan Laurs Oscar Osma Rudi Rustiyadi, E., Adyana Putra Rizki Sya, G., Ch, ban, & Pelestarian Nilai Budaya Bandung, B. (2012). *KUJANG PENEUPAAN DARI TANAH SUNDA*.
- Maylinda Ambarwati, & Dwi Kurnia Kuiwahyuni. (2022). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Naufal Farras Pribadi Muslim. (2020). *Perancangan Informasi Seni Kaligrafi Kufi Melalui Media Buku Ilustrasi*. <https://medium.com/@salfarizi196/apa-itu-kaligrafi->
- Novianingsih, S. G. (2019). *ANALISIS KESALAHAN GRAMATIKAL PADA HASIL KARANGAN MAHASISWA DALAM PERKULIAHAN*.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. www.cvalfabeta.com
- Rakhma Anwar, M., & Tanjung, D. A. (2025). PENGARUH PEMBELAJARAN SENI KALIGRAFI TERHADAP PENGEMBANGAN MAHARAH KITABAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa*, 6. <https://doi.org/10.8734/Liberosis.v1i2.365>
- Romdona, S., Senja Junista, S., & Gunawan, A. (2025). *TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER*. 3(1), 39–47.
<https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Rumina. (2024). *TEHNIK PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN PENDIDIKAN*.
- Saifulhayat, H. (2018). KAJIAN BENTUK DAN SIMBOL KUJANG SUNDA. *ARTic*, 1(2), 67–72. <https://doi.org/10.34010/artic.2018.2.2524.67-72>

Sapitri, R. (2020). PERANCANGAN *TYPEFACE* ALFABET MEMANFAATKAN AKSARA INCUNG SEBAGAI SUMBER IDE GAGASAN. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 2(1), 57–68.
<https://doi.org/10.47233/jteksis.v2i1.92>

Vebrianto, R., Thahir, M., Putriani, Z., Mahartika, I., Ilhami, A., & Diniya, D. (2020). Bedelau: Journal of Education and Learning Mixed Methods Research: Trends and Issues in Research Methodology. In *Bedelau: Journal of Education and Learning* (Vol. 1, Issue 1).

Widhiarma, I., & Kadir, I. (2024). *PERANCANGAN TYPEFACE (FONT) LATIN ADAPTASI KARAKTER VISUAL AKSARA LONTARA SEBAGAI INOVASI INDUSTRI TIPOGRAFI MODERN*.

Yunita Wijaya, P. (1999). *TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (Priscilia Yunita Wijaya) TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual*.
<http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>

