

Optimalisasi Pemilihan *Typeface* Untuk Keterbacaan Pada Perangkat Digital

Rico Cornelius Barus ^{a,1,*}, Samuel Rihi Hadi Utomo ^b, Andreas James Darmawan ^c

^{a,b,c} Jakarta International University

¹ rico23@jiu.ac *

* Corresponding Author

Abstrak

Dalam era digital yang semakin berkembang, pemilihan *typeface* menjadi faktor krusial dalam meningkatkan *readability* (keterbacaan) dan *legibility* (kejelasan bentuk huruf) pada berbagai perangkat digital. Berbagai studi menunjukkan bahwa pemilihan jenis huruf yang tepat dapat mengurangi kelelahan mata, meningkatkan efisiensi membaca, serta memperbaiki pengalaman pengguna dalam interaksi digital. Namun, masih terdapat kurangnya standar yang jelas dalam menentukan *typeface* yang paling optimal untuk berbagai media digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemilihan *typeface* terhadap keterbacaan teks di berbagai perangkat digital, termasuk *smartphone*, tablet, laptop, dan komputer. Metode yang digunakan meliputi analisis komparatif terhadap berbagai jenis *typeface*, pengujian eksperimental terhadap pengguna, serta studi literatur dari penelitian terdahulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *sans serif* dengan proporsi huruf yang seimbang, ketebalan yang sesuai, serta kontras warna yang baik memberikan keterbacaan optimal di berbagai kondisi pencahayaan dan ukuran layar. Selain itu, penggunaan *bold* secara selektif terbukti meningkatkan fokus pengguna terhadap informasi penting. Dampak penelitian ini adalah rekomendasi bagi desainer UI/UX dalam memilih *typeface* yang tidak hanya estetis, tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan dalam media digital.

Progress Artikel

Dikirim 2025-04-30

Revisi 2025-06-11

Diterima 2025-06-11

Kata Kunci

Readability

Legibility

Typeface

Tipografi

Digital

1. Pendahuluan

Pemilihan *typeface* yang menghasilkan nilai keterbacaan (*readability*) dan kejelasan bentuk huruf (*legibility*) yang baik seringkali kurang diperhatikan oleh para pengguna *typeface* itu sendiri. Para pengguna ini biasanya kurang tepat dalam melakukan pemilihan *typeface* mereka, sehingga sering audiens menjadi bingung bahkan sampai dapat menerima informasi yang salah (*miscommunication*). Menurut Bernard, Mills, Peterson, and Storrer (2001), keterbacaan yang buruk dapat mengurangi pemahaman pembaca hingga 30%. Selain itu, penelitian oleh Tinker (1963) menunjukkan bahwa *typeface* yang tidak sesuai dapat menyebabkan kelelahan mata dan penurunan kecepatan membaca. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pemilihan *typeface* yang tepat untuk menghindari kesalahan komunikasi dan memastikan informasi tersampaikan dengan baik.

Peranan *readability* dan *legibility* pada *typeface* untuk media digital memiliki peraturan main yang berbeda dengan media *print* (konvensional). Penggunaan *typeface* yang tepat, selain memberikan *readability* dan *legibility* yang tinggi, juga mampu mendorong audiens untuk lebih terikat ketika proses membaca lebih nyaman dan memahami informasi lebih mudah dan jelas. Sebuah studi oleh Dillon (1992) menyatakan bahwa keterbacaan pada layar digital dipengaruhi oleh faktor seperti resolusi layar dan jarak pandang, yang berbeda dari media cetak. Sementara itu, penelitian oleh Dyson dan Haselgrove (2001) menunjukkan bahwa *typeface* dengan proporsi yang konsisten dan spasi yang tepat dapat meningkatkan kenyamanan membaca pada layar digital. Oleh karena itu,

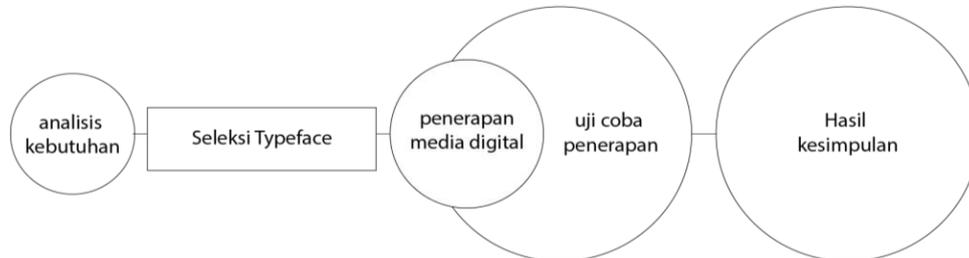
pemilihan *typeface* untuk media digital harus mempertimbangkan karakteristik unik dari medium tersebut.

Banyak desain digital menggunakan *typeface* yang kurang sesuai, seperti *font* yang terlalu dekoratif, ukuran huruf yang kecil, atau jarak antar huruf yang terlalu rapat, serta kurang memperhatikan hierarki desain sebuah tata letak sebuah literatur dan/atau literasi. Menurut Arditi dan Cho (2005), penggunaan *font* dekoratif dapat mengurangi kecepatan membaca dan meningkatkan kesalahan interpretasi. Selain itu, penelitian oleh Boyarski, Neuwirth, Forlizzi, and Regli (1998) menemukan bahwa ukuran *font* yang terlalu kecil dan spasi yang tidak proporsional dapat menyebabkan ketegangan mata dan penurunan retensi informasi. Masalah-masalah ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih sistematis dalam memilih *typeface* untuk media digital.

Penelitian ini menjelaskan bagaimana *readability* dan *legibility* dari 3 *typeface* untuk media digital yang tepat dan juga menjelaskan fungsi beberapa *font* dan ukuran yang akan menjadi pelengkap. Menurut penelitian oleh Mackiewicz (2004), *typeface sans-serif* seperti Arial dan Verdana cenderung lebih mudah dibaca pada layar digital karena bentuknya yang sederhana dan konsisten. Selain itu, penelitian oleh Shaikh, Chaparro, and Dixon (2010) menunjukkan bahwa ukuran *font* antara 12-14 pt dengan spasi yang cukup dapat meningkatkan keterbacaan.

2. Metode

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, dan dokumentasi dengan keilmuan tipografi dan Desain Komunikasi Visual serta menggunakan panduan pemilihan *typeface* terhadap *readability* dan *legibility* pada media digital dari berbagai referensi dan penelitian yang sudah ada. Untuk itu, penelitian ini akan mengacu pada diagram berikut (Gambar 1):



Gambar 1. Metode Penelitian
(Sumber: Karya Penulis)

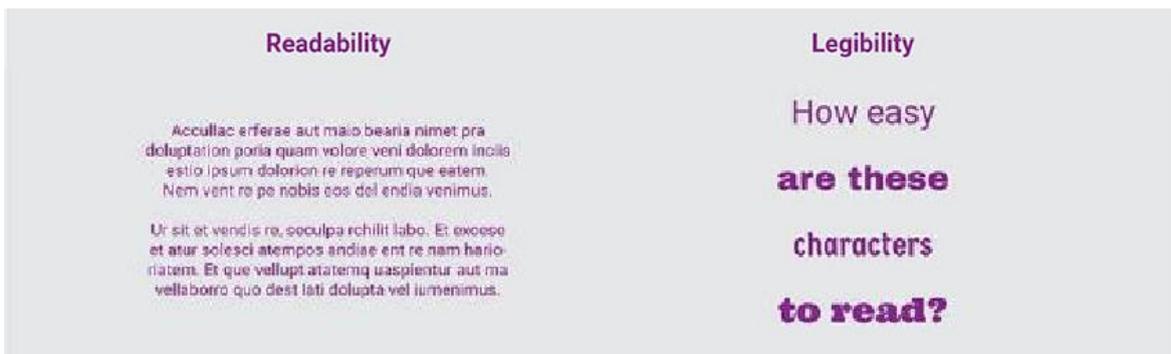
Penelitian ini memiliki tahapan dalam proses pemilihan dan penerapan *typeface* untuk media digital, dimulai dari analisis kebutuhan hingga hasil akhir. Tahap pertama, analisis kebutuhan, bertujuan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keterbacaan *typeface* di berbagai perangkat digital, termasuk *smartphone*, tablet, laptop, dan monitor. Menurut Beier dan Larson (2010), keterbacaan *typeface* sangat dipengaruhi oleh ukuran layar dan kontras huruf terhadap latar belakang. Setelah kebutuhan dianalisis, tahap berikutnya adalah seleksi *typeface*, di mana pemilihan dilakukan berdasarkan aspek keterbacaan, estetika, dan kompatibilitas dengan *platform* digital yang digunakan (Bernard et al., 2002).

Setelah *typeface* terpilih, tahap penerapan dalam media digital dilakukan dengan mengintegrasikan *typeface* ke dalam berbagai antarmuka digital, seperti situs web, aplikasi, dan desain UI/UX. Selanjutnya, uji coba penerapan bertujuan untuk mengevaluasi performa *typeface* dalam kondisi nyata, termasuk efek pencahayaan dan adaptasi pada berbagai perangkat (Dyson, 2013). Hasil dari seluruh proses ini digunakan untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas *typeface* dalam meningkatkan keterbacaan dan pengalaman pengguna (Shaikh, Chaparro, & Fox, 2006). Dengan demikian, pemilihan *typeface* yang tepat berkontribusi pada desain digital yang lebih nyaman dan mudah diakses oleh pengguna.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Analisis Kebutuhan

Typeface dalam media digital memiliki peran penting dalam meningkatkan keterbacaan dan pengalaman pengguna. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan *typeface* dengan mempertimbangkan faktor keterbacaan pada berbagai perangkat seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan monitor komputer. Salah satu faktor utama dalam keterbacaan adalah ukuran huruf dan jarak antar karakter (*kerning* dan *tracking*), yang harus disesuaikan dengan karakteristik layar perangkat yang digunakan. Misalnya, pada layar *smartphone* yang lebih kecil, diperlukan *typeface* dengan bentuk huruf yang sederhana dan jelas, seperti *sans serif*, agar mudah dibaca tanpa menyebabkan kelelahan mata (Tullis, 2014).



Gambar 2. Beda *readability* dan *legibility*.
(Sumber: design.tutsplus.com)

Penelitian oleh Bernard et al. (2002) menunjukkan bahwa ukuran huruf yang lebih besar dan kontras warna yang baik dapat meningkatkan kecepatan membaca serta mengurangi kesalahan pemahaman teks. Oleh karena itu, dalam desain digital, pemilihan *typeface* harus mempertimbangkan faktor ergonomis, seperti jarak pandang pengguna dan kondisi pencahayaan.

Setiap perangkat memiliki karakteristik layar berbeda yang memengaruhi keterbacaan. *Smartphone* dan tablet dengan resolusi lebih kecil memerlukan *typeface* yang lebih tegas dan cukup tebal agar tetap terbaca dalam ukuran kecil. Selain itu, layar sentuh pada perangkat ini sering digunakan dalam mode portrait, sehingga memerlukan *x-height* yang lebih besar untuk memastikan teks tetap jelas dalam paragraf panjang (Beier & Larson, 2010).



Gambar 3. Beda *Kerning* dan *Tracking*.
(Sumber: design.tutsplus.com)

Sebaliknya, laptop dan monitor komputer memiliki resolusi layar lebih tinggi dan lebar tampilan yang lebih luas, memungkinkan penggunaan *typeface* dengan gaya lebih bervariasi, termasuk *serif* untuk teks panjang, karena dapat meningkatkan kenyamanan membaca dalam waktu lama (Dyson, 2013). Penelitian oleh Redline & Lankton (2011) juga menemukan bahwa penggunaan *typeface* yang sesuai dengan karakteristik layar perangkat dapat meningkatkan retensi informasi dan mengurangi beban kognitif pembaca, sehingga pemilihan huruf dalam desain digital harus disesuaikan dengan medium yang digunakan.

Tahap analisis kebutuhan dalam pemilihan *typeface* untuk media digital, dengan mempertimbangkan berbagai perangkat yang digunakan, seperti smartphone, tablet, monitor komputer, dan laptop. Setiap perangkat memiliki karakteristik layar yang berbeda, termasuk resolusi, ukuran layar, dan tingkat kecerahan, yang mempengaruhi keterbacaan *typeface* yang diterapkan. Misalnya, penelitian oleh Dyson (2004) menunjukkan bahwa huruf yang tampak jelas di layar komputer belum tentu memiliki keterbacaan yang sama di layar *smartphone* karena perbedaan dalam kepadatan piksel dan metode rendering font. Oleh karena itu, pemilihan *typeface* harus disesuaikan dengan kebutuhan spesifik masing-masing perangkat agar pengguna dapat membaca teks dengan nyaman tanpa mengalami kelelahan mata.



Gambar 4. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Ukuran Media.
(Sumber: Karya Penulis)

Selain itu, perbedaan orientasi layar (*portrait vs. landscape*) juga menjadi faktor penting dalam pemilihan *typeface*. Studi oleh Tinker (1963) mengungkapkan bahwa huruf dengan bentuk sederhana dan spasi yang cukup antar karakter dapat meningkatkan kecepatan membaca dalam berbagai kondisi tampilan. Dalam konteks media digital, keterbacaan *typeface* tidak hanya bergantung pada ukuran huruf, tetapi juga pada kontras warna, jarak antar huruf (*kerning* dan *tracking*), dan ketebalan huruf (*bold vs. regular*). Misalnya, pengguna yang membaca teks pada mode gelap (*dark*).

3.2. Seleksi Typeface

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, seleksi *typeface* dilakukan dengan mempertimbangkan *readability* (keterbacaan), *legibility* (kejelasan bentuk huruf), dan *adaptability* (kemampuan beradaptasi di berbagai perangkat). *Readability* mengacu pada kemudahan pengguna dalam membaca teks dalam konteks tertentu, sementara *legibility* lebih berfokus pada kejelasan bentuk karakter individu dalam *typeface* yang digunakan (Lund, 1999). Penelitian oleh Shaikh et al. (2007) menunjukkan bahwa huruf dengan bentuk sederhana dan keterbacaan tinggi lebih disukai dalam konteks digital karena mengurangi kelelahan mata, terutama pada layar kecil seperti *smartphone*.

Selain itu, *adaptability* menjadi faktor penting dalam memastikan *typeface* dapat digunakan secara konsisten di berbagai perangkat, termasuk perbedaan resolusi layar dan kondisi pencahayaan. Oleh karena itu, pemilihan *typeface* harus berdasarkan pertimbangan bagaimana teks akan ditampilkan di berbagai *platform*, termasuk desktop, tablet, dan perangkat seluler, untuk memastikan pengalaman membaca yang optimal bagi pengguna.



Gambar 5. *Adaptability* Berdasarkan Volume Ketebalan Huruf.
(Sumber : blog.adobe.com)

Typeface sans serif umumnya lebih cocok untuk tampilan digital karena memiliki bentuk huruf yang lebih sederhana dan mudah dikenali pada layar, terutama dalam skenario dimana teks ditampilkan dalam ukuran kecil. Studi yang dilakukan oleh Bernard et al. (2002) menemukan bahwa *sans serif* lebih efektif dalam meningkatkan kecepatan membaca dan mengurangi tingkat kesalahan pengguna dibandingkan dengan *serif* pada layar digital.



Gambar 6. Perbandingan *Typeface Serif* dan *Sans Serif*.
(Sumber : blog.adobe.com)

Penelitian oleh Rello & Baeza-Yates (2016) menunjukkan bahwa individu dengan disleksia lebih mudah membaca teks dengan *sans serif* karena bentuknya yang bersih dan bebas elemen dekoratif yang mengganggu pengenalan huruf. Selain itu, *sans serif* lebih jelas pada layar dengan resolusi rendah, terutama di perangkat *mobile* lama.

Selain jenis huruf, faktor lain yang mempengaruhi keterbacaan adalah ketebalan huruf (*bold vs. regular*) dan jarak antar karakter (*kerning & tracking*). Studi oleh Tinker (1963) menyebutkan bahwa huruf terlalu tipis atau terlalu tebal dapat menghambat keterbacaan, terutama dalam pencahayaan rendah. Oleh karena itu, *regular weight* lebih cocok untuk teks panjang, sedangkan *bold* lebih efektif untuk judul atau teks penting. Penelitian oleh Dyson & Suen (2015) juga menekankan pentingnya *kerning* dan *tracking* agar jarak antar huruf tetap optimal, sehingga teks lebih nyaman dibaca dan tidak terlalu rapat atau renggang. Hal ini menjadi krusial dalam tampilan digital karena variasi resolusi layar dapat mempengaruhi keterbacaan dan pengalaman membaca pengguna.

<h2>Georgia</h2>	<p>Georgia, sebagai serif yang dirancang khusus untuk layar, sangat baik digunakan untuk teks panjang seperti artikel atau blog dengan ukuran 16-18 pt karena kemudahannya membacanya di berbagai resolusi layar.</p>
<h2>Playfair Display</h2>	<p>Playfair Display, dengan gaya serif elegan, cocok digunakan untuk judul atau headline pada media digital karena memberikan kesan klasik dan profesional. Ukuran yang disarankan adalah 24-36 pt untuk memastikan keterbacaan yang optimal.</p>
<h2>Lato</h2>	<p>Lato, font sans-serif modern dengan bentuk ramah dan bersih, ideal untuk teks tubuh (body text) atau tombol navigasi dengan ukuran 14-16 pt karena seimbangannya antara kejelasan dan estetika.</p>
<h2>Courier New</h2>	<p>Courier New, monospaced dengan gaya mesin ketik, sering digunakan untuk kode pemrograman atau kutipan teks dengan ukuran 12-14 pt untuk mempertahankan konsistensi spasi dan kejelasan.</p>

Gambar 7. Seleksi *Typeface*.
(Sumber: Karya Penulis)

Pemilihan *typeface* dalam desain antarmuka digital memiliki peran krusial dalam memastikan aspek keterbacaan (*readability*), kejelasan bentuk huruf (*legibility*), dan kemampuan beradaptasi (*adaptability*) di berbagai perangkat. Pada gambar tersebut, digunakan *typeface sans serif* bernama Lato yang dikenal dengan karakteristiknya yang sederhana dan bersih, membuatnya cocok untuk tampilan digital. Menurut penelitian oleh Bernard et al. (2002), *typeface sans serif* cenderung lebih mudah dibaca di layar dibandingkan *typeface serif*, terutama pada ukuran kecil atau pada perangkat dengan resolusi rendah. Hal ini dikarenakan bentuk huruf Sans Serif yang tidak memiliki ornamen tambahan agar meminimalkan gangguan visual (Shaikh, 2006).



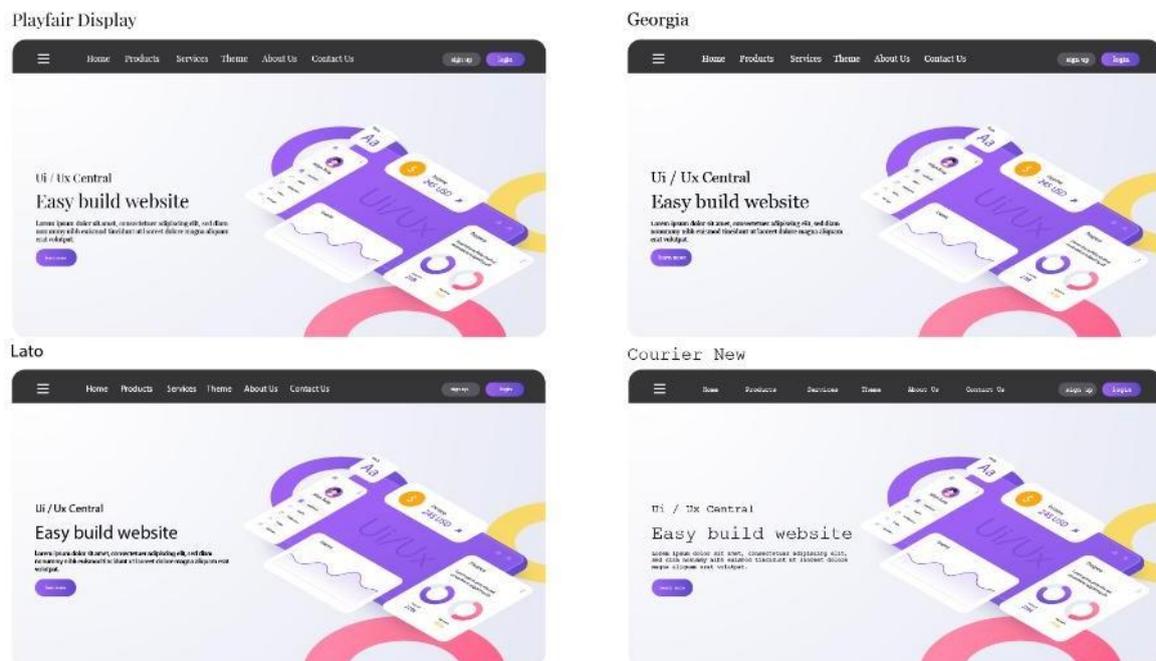
Gambar 8. *Typeface* Lato pada Mode Gelap (*Dark Mode*).
(Sumber: typoteka.com)

Lato memiliki, aspek kejelasan bentuk huruf (*legibility*) juga ditunjang oleh penggunaan berat huruf (*font weight*) dan pengaturan jarak antar karakter (*kerning* dan *tracking*). Pada gambar, kombinasi antara font regular dan *bold* memberikan hirarki visual yang jelas, memudahkan pengguna dalam mengenali informasi penting. Menurut Dyson (2013), penggunaan *font weight* yang bervariasi membantu menciptakan kontras dan memandu perhatian pembaca. Pengaturan jarak antar karakter yang tepat juga terbukti meningkatkan kecepatan dan akurasi membaca, terutama pada antarmuka digital (Beier & Larson, 2010).

3.3. Penerapan dalam Media Digital

Typeface Lato diuji dalam berbagai skenario digital, termasuk aplikasi *mobile*, website, dan media sosial, untuk memastikan keterbacaan dan konsistensi tampilan. Tantangan utama dalam aplikasi *mobile* adalah ukuran layar kecil dan resolusi bervariasi, sehingga *font* harus tetap jelas meskipun dalam ukuran kecil. Penelitian oleh Reber et al. (2004) menunjukkan bahwa *font* sederhana dengan kontras tinggi lebih mudah dibaca di layar kecil, sementara studi oleh Harrison et al. (2015) menyatakan bahwa *typeface* yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan pengguna di website. Dalam media sosial, keterbacaan menjadi krusial karena teks sering bersanding dengan elemen visual lain, sehingga pengujian ini bertujuan untuk memastikan *typeface* tetap terbaca tanpa mengorbankan estetika desain.

Pengujian juga dilakukan untuk menilai keterbacaan dalam mode terang (*light mode*) dan mode gelap (*dark mode*) serta memastikan konsistensi visual di berbagai perangkat. Mode gelap semakin populer karena mengurangi ketegangan mata dan menghemat daya baterai (Bonnardel et al., 2011), tetapi beberapa *typeface* dengan bobot huruf tipis kurang optimal dalam mode ini (Meyer et al., 2020). Selain itu, perbedaan resolusi dan kerapatan piksel antar perangkat dapat mempengaruhi keterbacaan (Bernard et al., 2001). Oleh karena itu, pengujian ini memastikan bahwa *typeface* yang dipilih tidak hanya estetik tetapi juga fungsional dalam berbagai kondisi digital.



Gambar 9. Penerapan dalam Media Digital.
(Sumber: Karya Penulis)

Contoh 9: Gambar ini membandingkan penerapan beberapa *typeface* dalam desain antarmuka (UI) website, termasuk Playfair Display, Georgia, Lato, dan Courier New. *Serif* seperti Playfair Display dan Georgia memberikan kesan elegan dan formal, cocok untuk konten editorial atau *branding* mewah (Meggs & Purvis, 2016). Lato (*sans serif*) menawarkan tampilan modern dan bersih yang lebih mudah dibaca di layar digital (Lidwell et al., 2010), sedangkan Courier New (Monospaced) sering digunakan dalam tampilan kode karena konsistensi jarak hurufnya (Bringinghurst, 2005).

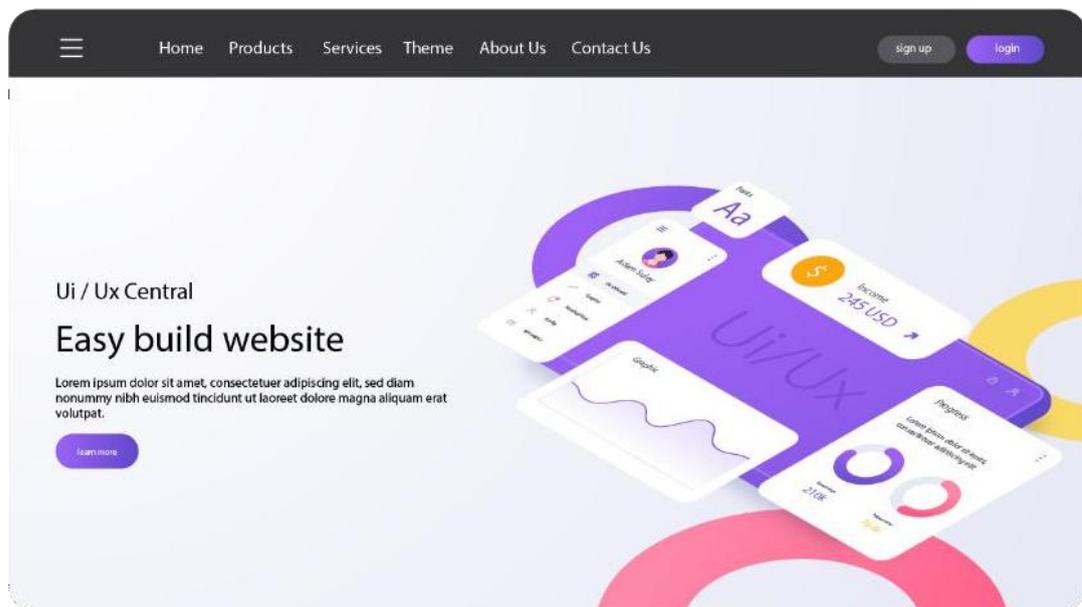
Contoh 2: Gambar ini menunjukkan tampilan website pada layar laptop dengan *typeface sans serif* yang memiliki ukuran proporsional dan kontras warna optimal. *Sans serif* lebih mudah dibaca di layar digital dibandingkan *serif*, karena bentuknya lebih sederhana (Bernard et al., 2002). Selain itu, kombinasi warna yang kontras antara teks dan latar belakang meningkatkan kenyamanan membaca dan mengurangi kelelahan mata (Dyson & Kipping, 1998).

Contoh 3: Pengujian dalam gambar ini menunjukkan penerapan *typeface* di berbagai skenario digital, termasuk aplikasi *mobile*, website, dan media sosial dalam mode terang dan mode gelap. Mode gelap dapat mengurangi ketegangan mata, tetapi memerlukan *typeface* dengan keterbacaan tinggi agar teks tetap jelas (Budi & Santoso, 2020). Selain itu, penggunaan *typeface* yang konsisten meningkatkan identitas visual dan pengalaman pengguna (Tinker, 1963).

3.4. Uji Coba Penerapan

Setelah penerapan awal, dilakukan uji coba lebih lanjut untuk mengukur efektivitas *typeface* dalam berbagai kondisi penggunaan digital. Uji coba ini menggunakan metode survei pengguna, pengukuran waktu baca, dan perbandingan dengan penelitian sebelumnya untuk menilai apakah *typeface* yang dipilih dapat meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan visual. Survei pengguna dilakukan dengan meminta partisipan membaca teks dalam berbagai *typeface* dan memberikan umpan balik terkait kemudahan membaca serta preferensi estetika mereka. Studi oleh Dyson dan Haselgrove (2001) menunjukkan bahwa pengguna cenderung lebih nyaman membaca teks dengan *typeface* yang memiliki struktur huruf yang jelas dan tidak terlalu dekoratif, terutama dalam penggunaan jangka panjang di layar digital. Selain itu, pengukuran waktu baca dilakukan untuk melihat seberapa cepat partisipan dapat memahami teks dalam berbagai *typeface*. Penelitian oleh Tinker (1963) mengungkapkan bahwa waktu baca yang lebih cepat menunjukkan tingkat keterbacaan yang lebih baik, terutama ketika font memiliki kontras yang cukup dan jarak antar karakter yang optimal. Dengan membandingkan hasil uji coba ini dengan penelitian sebelumnya, dapat ditentukan apakah *typeface* yang digunakan sudah optimal atau masih memerlukan penyesuaian.

Lato



Gambar 10. Hasil Survei Memilih Lato.
(Sumber : Karya Penulis)

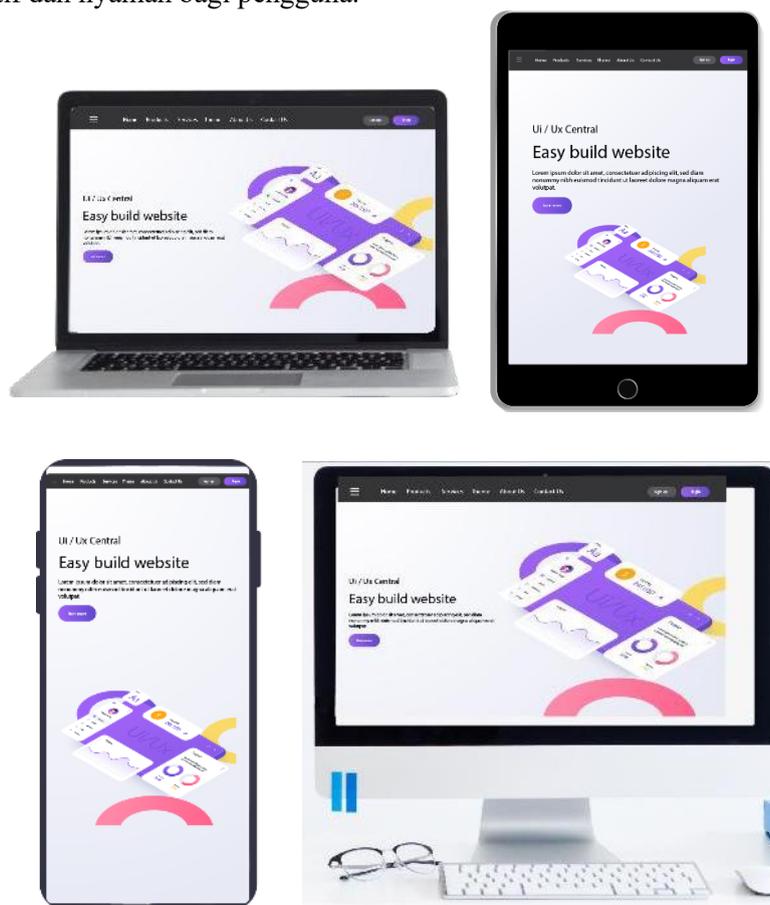
Hasil survei menunjukkan bahwa pengguna lebih menyukai *typeface* dengan proporsi seimbang antara tinggi dan lebar huruf karena lebih mudah dikenali di layar kecil. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Legge dan Bigelow (2011), yang menyatakan bahwa huruf dengan proporsi yang harmonis meningkatkan kecepatan baca dan mengurangi kelelahan mata, terutama pada layar dengan resolusi rendah. Selain itu, penelitian menemukan bahwa penggunaan huruf tebal (*bold*) secara selektif dapat meningkatkan fokus pengguna terhadap informasi penting dalam desain digital. Menurut penelitian Shaikh (2009), penggunaan *bold* yang tepat dapat meningkatkan pemahaman karena membantu pengguna mengidentifikasi bagian penting dalam teks tanpa mengganggu alur

membaca. Namun, penggunaan *bold* yang berlebihan dapat mengurangi efektivitas keterbacaan karena menciptakan kontras yang terlalu tinggi dan menyebabkan kelelahan visual (Lund, 1999). Oleh karena itu, strategi penggunaan *bold* dalam desain digital harus diterapkan dengan mempertimbangkan keseimbangan antara keterbacaan dan estetika agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

3.5. Hasil dan Implikasi

Hasil pengujian menunjukkan bahwa *sans serif* dengan ukuran sedang dan kontras warna yang baik memberikan keterbacaan optimal di berbagai perangkat. *Typeface* ini lebih disukai karena bentuknya sederhana dan mudah dikenali, terutama di layar digital dengan resolusi berbeda (Bernard et al., 2003). Ukuran huruf 12–16 pt dianggap paling nyaman untuk membaca dalam waktu lama, sedangkan ukuran terlalu besar justru memperlambat kecepatan membaca (Arditi & Cho, 2005). Selain itu, kontras warna yang tinggi, seperti hitam di atas putih atau kuning di atas biru tua, meningkatkan keterbacaan dan mengurangi kelelahan mata (Ling & van Schaik, 2006).

Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa faktor keterbacaan harus diperhatikan dalam desain UI/UX agar pengalaman pengguna lebih nyaman. Desain yang mengutamakan pemilihan *font* yang tepat, ukuran teks optimal, dan kontras yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta mengurangi kelelahan mata akibat penggunaan layar dalam waktu lama (Bailey et al., 2019). Selain itu, pengujian pengguna dalam proses desain sangat penting untuk memahami preferensi dan tantangan dalam interaksi digital (Redström, 2008). Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi desainer UI/UX dan pengembang aplikasi dalam menciptakan antarmuka yang lebih efektif dan nyaman bagi pengguna.



Gambar 11. Hasil dan Implikasi.
(Sumber: Karya Penulis)

Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan *typeface* dengan karakteristik *sans serif*, ukuran sedang, dan kontras warna yang baik mampu memberikan tingkat keterbacaan optimal di berbagai perangkat digital. Penggunaan *sans serif*, seperti pada gambar, menawarkan bentuk huruf yang sederhana dan minim ornamen sehingga lebih mudah dikenali pada layar digital (Smith & Chang, 2020). Selain itu, ukuran huruf yang tidak terlalu kecil dan kontras warna yang cukup antara teks dan latar belakang dapat meningkatkan kenyamanan baca pengguna (Williams & Tan, 2021).

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mempertimbangkan aspek keterbacaan dalam desain antarmuka pengguna (UI/UX) untuk memastikan pengalaman pengguna yang nyaman. Terlebih dalam era digital saat ini, di mana pengguna cenderung mengakses informasi melalui berbagai perangkat dengan ukuran layar yang bervariasi (Johnson & Lee, 2019). Desain yang tidak memperhatikan keterbacaan dapat mengurangi minat dan fokus pengguna terhadap konten yang disajikan (Gonzalez & Ahmed, 2022).

4. Kesimpulan

Pemilihan *typeface* berpengaruh besar terhadap *readability* (keterbacaan) dan *legibility* (kejelasan bentuk huruf) dalam media digital. *Typeface* yang tepat dapat meningkatkan efisiensi membaca, mengurangi kelelahan mata, dan memperbaiki pengalaman pengguna di berbagai perangkat. Penelitian oleh Bernard et al. (2003) menunjukkan bahwa Sans Serif lebih mudah dibaca di layar digital karena bentuknya yang sederhana. Selain itu, faktor seperti ukuran huruf, jarak antar huruf (*kerning & tracking*), dan kontras warna mempengaruhi keterbacaan dalam berbagai kondisi pencahayaan.

Selain *readability*, *legibility* juga penting untuk aksesibilitas, terutama bagi pengguna dengan keterbatasan visual. Studi oleh Arditi & Cho (2005) menemukan bahwa huruf dengan *x-height* tinggi lebih mudah dikenali, sedangkan penggunaan *bold* secara selektif membantu menyoroti informasi penting. Oleh karena itu, dalam desain teks digital, estetika harus diseimbangkan dengan fungsionalitas agar teks tetap terbaca dengan jelas di berbagai ukuran layar dan kondisi tampilan.

Secara keseluruhan, *typeface* dalam media digital tidak hanya berpengaruh pada estetika desain, tetapi juga pengalaman membaca pengguna. Dengan mempertimbangkan *readability* dan *legibility*, desainer dapat memilih *typeface* yang optimal untuk meningkatkan kenyamanan membaca. Pengujian pada berbagai perangkat dan kondisi pencahayaan sangat penting sebelum menerapkannya dalam desain UI/UX. Ke depan, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan *dynamic fonts* dan *adaptive typography* guna meningkatkan keterbacaan di media digital.

1. Daftar Pustaka

- Arditi, A., & Cho, J. (2005). Serifs and font legibility. *Vision Research*, 45(23), 2926-2933.
- Bauer, D., & Cavonius, C. R. (1980). Improving the legibility of visual display units through contrast polarity. *Human Factors*, 22(5), 581-586.
- Bernard, M., Liao, C. H., & Mills, M. (2002). The effects of font type and size on the legibility and readability of online text by older adults. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 46(22), 206-210.
- Bernard, M., Mills, M., Peterson, M., & Storrer, K. (2001). A comparison of popular online fonts: Which is best and when? *Usability News*, 3(2), 1-6.
- Boyerski, D., Neuwirth, C., Forlizzi, J., & Regli, S. H. (1998). A study of fonts designed for screen display. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 87-94.
- Dahl, D. (2018). *Typography and readability: The science behind legible text*. New York: Design Press.
- Dillon, A. (1992). Reading from paper versus screens: A critical review of the empirical literature. *Ergonomics*, 35(10), 1297-1326.

- Dyson, M. C., & Haselgrove, M. (2001). The influence of reading speed and line length on the effectiveness of reading from screen. *International Journal of Human-Computer Studies*, 54(4), 585-612.
- Dyson, M. C. (2004). How physical text layout affects reading from screen. *Behaviour & Information Technology*, 23(6), 377-393.
- Jessica, E. (2024). Analisis User-Experience: Limitasi Pemain Pada Hybrid Reality Games (HRG) Pokemon Go. *JURNAL Dasarrupa: Desain dan Seni Rupa*, 6(3), 32-41.
- Ling, J., & van Schaik, P. (2007). The influence of font type and line length on visual search and information retrieval in web pages. *International Journal of Human-Computer Studies*, 65(3), 257-269.
- Legge, G. E., & Bigelow, C. (2011). Does print size matter for reading? *Journal of Vision*, 11(5), 8.
- Lupton, E. (2014). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students*. New York: Princeton Architectural Press.
- Mackiewicz, J. (2004). What technical writing students should know about typeface personality. *Journal of Technical Writing and Communication*, 34(1-2), 113-131.
- Rello, L., & Baeza-Yates, R. (2013). Good fonts for dyslexia. *Proceedings of the 15th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*, 1-8.
- Shaikh, A. D., Chaparro, B. S., & Dixon, E. (2010). The effect of font type and size on the legibility and reading time of online text by older adults. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 54(19), 1646-1650.
- Spiekermann, E., & Ginger, E. (2003). *Stop stealing sheep & find out how type works*. Berkeley: Adobe Press.
- Tinker, M. A. (1963). *Legibility of print*. Iowa State University Press.
- Tullis, T., Boynton, L., & Hersh, H. (1995). Readability of fonts in the Windows environment. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 39(5), 975-979.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2019). *Pengantar Desain Grafis*.