

Font

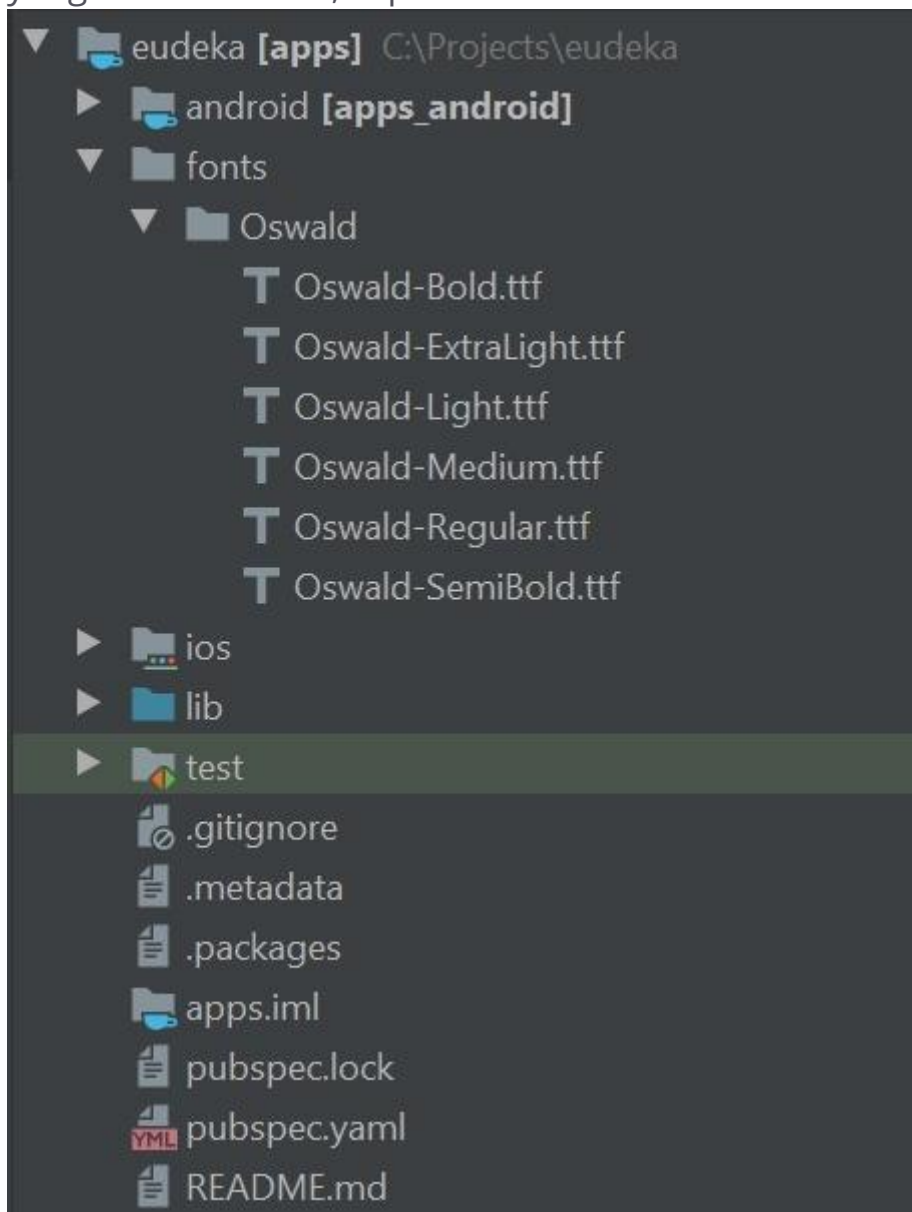
Dalam pengembangan suatu aplikasi, seorang *User Interface* desainer dapat menggunakan font berbeda dengan *default* font yang ada. Sebagai pengembang aplikasi kita diharuskan menambahkan font pada aplikasi yang dirancang oleh desainer agar sesuai dengan desain User Interface.

Pada pembelajaran kali ini kita akan belajar bagaimana menambahkan *font* pada Flutter. Sebelum kita memulai pembelajaran, kita akan mengunduh font yang ada di internet atau menggunakan *font* yang telah dimiliki. Pada contoh ini kita akan mengunduh salah satu *font* dari **Google Fonts** yaitu **Oswald**.

Menambahkan Font ke Project

Setelah mengunduh font, langkah selanjutnya kita akan memasukkan *file-file* font tersebut ke folder *project*. Pada contoh ini kita akan membuat folder fonts pada *project* kita, dan masukkan *file-file* font

yang telah diunduh, seperti berikut:



Mendaftarkan Font di pubspec.yaml

Sama halnya dengan gambar, kita perlu mendaftarkan font pada berkas **pubspec.yaml** sebagai asset seperti berikut:

1. flutter:
- 2.
3. uses-material-design: true
4. assets:
5. - images/
- 6.
7. fonts:

```
8.     - family: Oswald
9.     fonts:
10.        - asset: fonts/Oswald/Oswald-Regular.ttf
```

Sama halnya dengan gambar, font ada dalam bagian flutter. Untuk mendaftarkan font, kita membuat bagian fonts yang ada dalam blok flutter.

Untuk mendaftarkan font *Oswald* kita tuliskan *Oswald* pada bagian *family* yang nantinya akan menjadi nama font yang kita panggil pada kode dart. Lalu dalam *family* kita masukkan fonts yang di dalamnya terdapat asset yang nanti akan mengarah pada *file* font.ttf. Contoh di atas kita menambahkan asset *fonts/oswald/Oswald-Regular.ttf*.

Menggunakan Font pada Kode

Setelah kita mendaftarkan font pada **pubspec.yaml** kita akan gunakan font tersebut pada kode kita. Seperti contoh di bawah ini kita akan menggunakan font pada widget **Text**:

```
1. Text('Custom Font', style: TextStyle(fontFamily: 'Oswald', fontSize: 30,)),
```

Pada kode di atas kita menambahkan **fontFamily** pada **TextStyle**. Kita cukup panggil nama font family yang telah kita daftarkan

pada **pubspec.yaml**. Hasilnya akan seperti berikut:



5:32

DEBUG

First Screen

Custom Font



Tulisan "**Custom Font**" akan berubah menjadi font **Oswald** sesuai dengan yang telah kita daftarkan.

Jangan lupa! Setelah kita menambahkan *package* atau pun asset ke dalam **pubspec.yaml** kita perlu melakukan **full restart** agar asset yang baru dapat digunakan dalam aplikasi.

Mengubah Font Default

Selain kita dapat mengubah font family pada satu per satu *widget Text*, kita dapat membuat font yang kita daftarkan menjadi *default*. Caranya dengan menambahkan parameter **fontFamily** pada kelas **ThemeData** yang ada pada *parameter theme* di **MaterialApp** seperti berikut:

```
1. class MyApp extends StatelessWidget {  
2.   // This widget is the root of your application.  
3.   @override  
4.   Widget build(BuildContext context) {  
5.     return MaterialApp(  
6.       title: 'Flutter Demo',  
7.       theme: ThemeData(  
8.         fontFamily: 'Oswald',  
9.         primarySwatch: Colors.blue,  
10.      ),  
11.      home: FirstScreen(),  
12.    );  
13.  }  
14. }
```