

MK. Tipografi 2

Booklet

Desain Komunikasi Visual – UNIKOM

Desain Grafis – UNIKOM

Jabaran *Booklet*

- **Definisi *Booklet***

Booklet, atau buklet, adalah sebuah buku berukuran relatif kecil dan tipis yang berfungsi sebagai informasi. *Booklet* berisi grafis, gambar serta keterangan teks. Karena merupakan buku kecil, idealnya *booklet* terdiri dari maksimal 20-30 halaman, dilengkapi dengan *cover*, dan dijilid dengan teknik tertentu.

Booklet berbeda dengan leaflet, *booklet* bentuknya seperti buku sedangkan leaflet bentuknya hanya satu lembar (selebaran).

**DON'T
JUST
TAKE OUR
WORD
FOR IT.**

IN 2011...

82 **68**

...LEARNERS
CHOOSE

...TO COMPLETE
ONLINE COURSES.

1800

...TO MORE THAN 100 PARTNERS WHO



...LEAVE AN AVERAGE
OF 90% COURSE
COMPLETION RATES
FOR CREDIT COURSES OF 80%.



...97% OF ONLINE
PARTICIPANTS WOULD
COME BACK TO TAKE
AN ONLINE COURSE.



...95% OF ONLINE
PARTICIPANTS WOULD
RECOMMEND THE
COURSE TO A COLLEAGUE.

- **Manfaat *Booklet***

Booklet, memiliki beberapa fungsi. Yaitu :

1. Sebagai media promosi (*offline*)
2. Sebagai media pembelajaran/informasi

- **Keunggulan *Booklet***

Menurut Fitri Roza(2012: 4) *booklet* memiliki keunggulan sebagai berikut :

- Dapat digunakan sebagai media atau alat untuk belajar mandiri
- Dapat dipelajari isinya dengan mudah
- Dapat dijadikan informasi bagi keluarga dan teman
- Mudah untuk dibuat, diperbanyak, diperbaiki dan disesuaikan
- Mengurangi kebutuhan mencatat
- Dapat dibuat secara sederhana dan biaya yang relatif murah
- Tahan lama
- Memiliki daya tampung lebih luas
- Dapat diarahkan pada segmen tertentu

Tugas Booklet

Brief

Mahasiswa membuat sebuah *booklet* yang berisi segala sesuatu (A-Z) mengenai fauna yang telah diajukan di minggu sebelumnya.

Isi *Booklet*:

Booklet terdiri dari Sampul/*Cover* depan dan belakang, Daftar Isi dan Pengantar (bila perlu), Isi (terdiri dari profil, jenis-jenis, habitat, cara berkembangbiak, makanan, karakter fauna, senjata/keahlian, dan lain-lain).

Sifat Tugas :

Homework – Perorangan Durasi : 7 minggu.

Teknis Desain :

Bebas (Digital, Manual, Mix). Output Cetak/Print.

Media Pengerjaan :

Sketchbook A3, Pensil, pensil warna/spidol/drawing pen, penggaris, *software* grafis, komputer.

Format:

Ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) atau boleh juga custom. Jumlah minimal halaman isi 20. Binding berupa heker. Print Bolak-balik, Material kertas bebas. Gaya visual desain juga dibebaskan dan disesuaikan dengan fauna masing-masing (dirumuskan pada Moodboard). Full Color. Rasio Huruf minimal 70 % dan NON Huruf maksimal 30 %.

Proses Desain

1. Pencarian dan Pengumpulan Data
2. Penentuan Keywords
3. Penentuan Keyvisual
4. Pembuatan **Moodboard**
5. Sketsa Desain *Booklet*
6. Digitalisasi Desain *Booklet*
7. Mockup/Prototype Desain *Booklet*
8. Final Artwork (FA)

- ***Moodboard***

Moodboard adalah komposisi gambar yang dibuat sebagai referensi untuk menentukan ide dari desain yang akan dibuat. *Moodboard* dibuat dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambar dari majalah/koran atau kolase digital yang berisi foto, tekstur, skema warna, tipografi, ilustrasi, ikon dan lain-lain yang menjadi ide dasar desain.

Moodboard seringkali disebut juga sebagai *Inspiration Board*. Sesuai namanya. Fungsi *Moodboard* adalah menterjemahkan inspirasi yang dihasilkan desainer sebagai bentuk presentasi kepada klien.

Moodboard sangat berguna untuk menghasilkan arahan estetika dan nuansa yang ingin dicapai untuk sebuah *project* sebelum mengembangkan desain ke tahapan selanjutnya (sketsa).

PRIMARY LOGO



CLEO SKINCARE

STACKED VARIATION



ICON



COLOR PALETTE



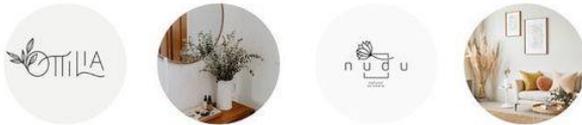
BRAND ACCENTS



FONTS

Futura Medium BT The quick brown fox jumps over the lazy dog
Futura Light BT The quick brown fox jumps over the lazy dog
Sans-serif The quick brown fox jumps over the lazy dog

BRAND INSPIRATION



GRETCHEN KAMP & CO. 2019

MAIN LOGO

COPPER
Company
ART • DESIGN



ALTERNATE LOGO

SUBMARKS



INSPIRATION



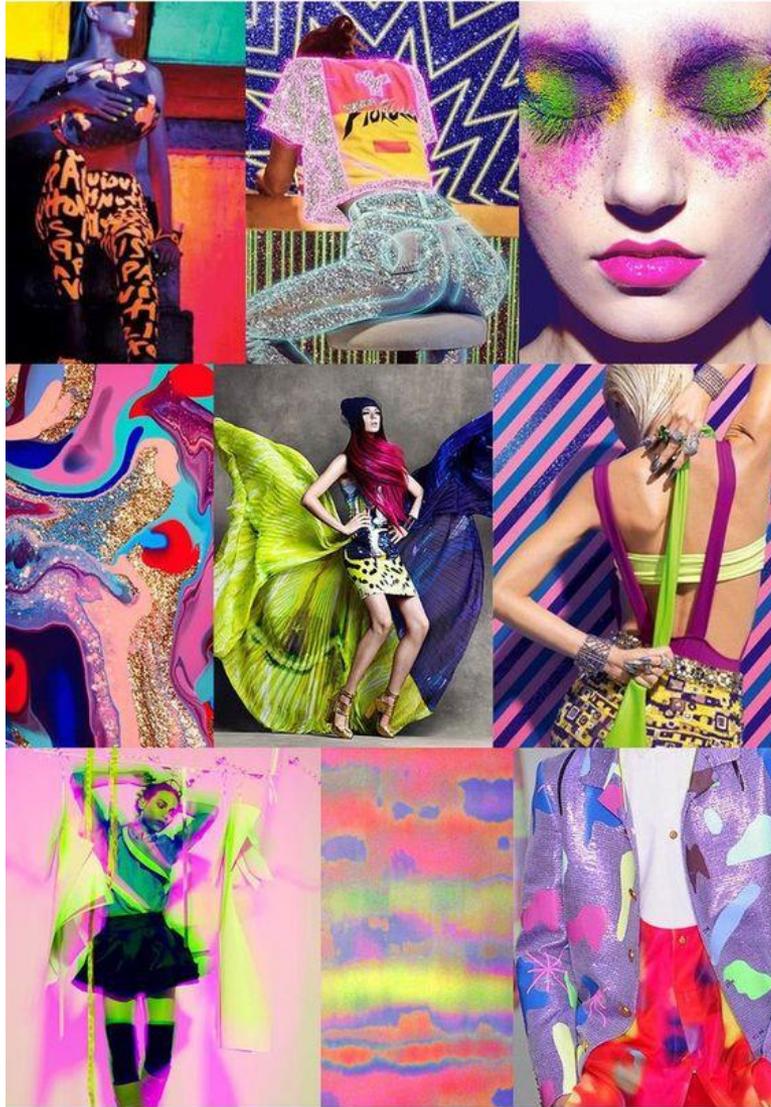
FONTS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ETSY.COM/SHOP/PRINTASTICSTUDIO

PRINTASTIC
studio

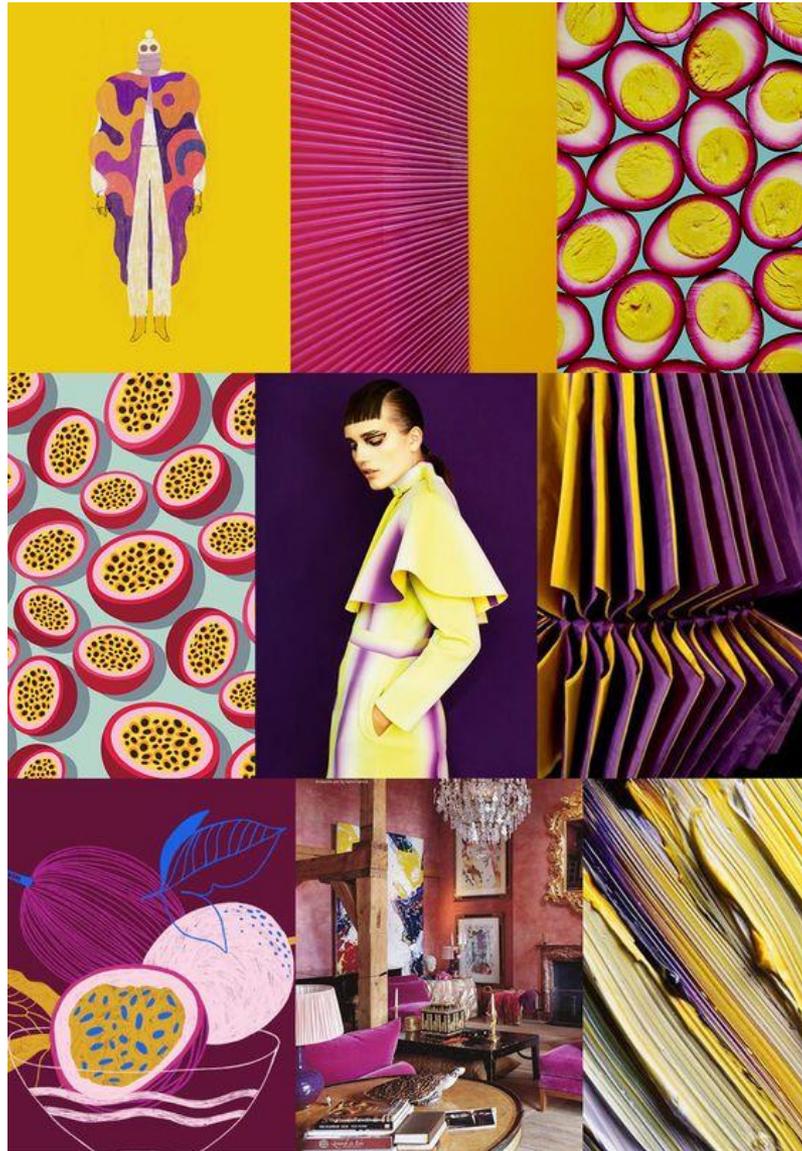
HIGH VOLTAGE



PatternCurator

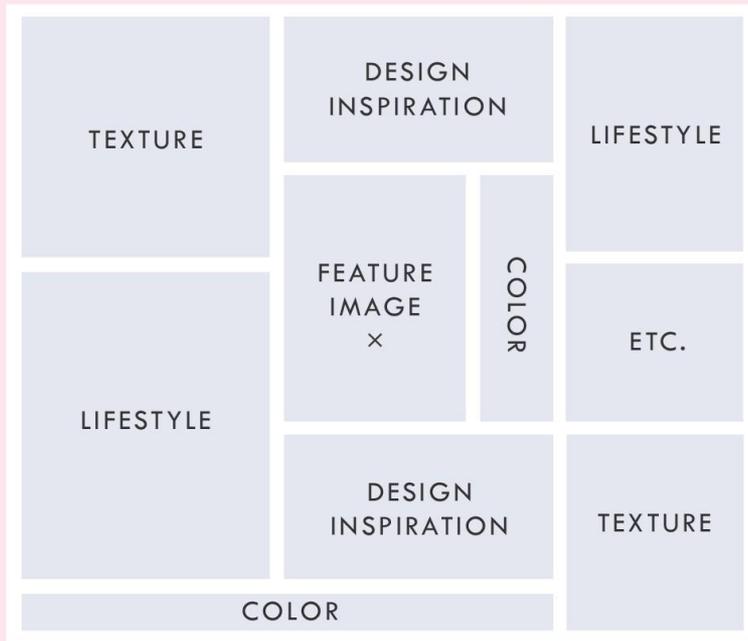


PatternCurator



PatternCurator

MOOD BOARD BREAKDOWN



Situs & Aplikasi membuat Moodboard

1. Milanote.com
2. Spark.adobe.com
3. Canva
4. DII

Contoh Template Moodboard

Timeline Project

Timeline Project

Pertemuan 2 :

Setelah membaca dan mempelajari data fauna, mahasiswa menentukan *keywords*, *keyvisual* dan *moodboard* dikelas. Dosen memberi materi tentang ketiga hal tsb, mengawasi pengerjaan dan membuka diskusi terkait proses ini.

Capaian dikelas terkait hal tersebut merupakan syarat mendapatkan presensi.

PR : Mahasiswa membawa data, hasil *keywords*, *keyvisual* dan *moodboard* ukuran A3 di minggu keempat. Mahasiswa juga membawa *sketchbook* dan alat gambar.

Timeline Project

Pertemuan 3 :

Setelah menentukan *keywords*, *keyvisual* dan *moodboard* dikelas dan rumah pada minggu sebelumnya, mahasiswa melanjutkan dengan merancang sketsa desain *booklet* di kelas. Dosen mengingatkan ulang tentang materi *layout* di Tipografi 1, mengawasi pengerjaan dan membuka diskusi terkait proses ini.

PR : Mahasiswa membawa hasil sketsa berwarna lengkap (minimal 3 alternatif, dengan masing2 jumlah 3 halaman : 1 *cover* dan 2 halaman isi) lengkap dengan grid-grid di minggu kelima. Mahasiswa juga tetap membawa data, hasil *keywords*, *keyvisual* dan *moodboard* sebagai dokumen/perlengkapan asistensi.

Capaian dikelas terkait hal tersebut merupakan syarat mendapatkan presensi.

Timeline Project

Pertemuan 4 :

Setelah merancang dan mengasistensikan sketsa berwarna hasil pekerjaan di minggu sebelumnya (minggu 3). Setelah diberi rekomendasi desain oleh dosen, mahasiswa melanjutkan dengan merancang *draft* digital desain *booklet* dirumah.

PR : Mahasiswa membawa hasil *print out* draft digital desain berwarna lengkap (minimal 3 alternatif, dengan masing2 jumlah 3 halaman : 1 *cover* dan 2 halaman isi) lengkap dengan grid-grid diminggu kelima. Mahasiswa juga tetap membawa data, hasil *keywords*, *keyvisual*, *moodboard* dan sketsa sebagai dokumen/perengkapan asistensi.

Capaian dikelas terkait hal tersebut merupakan syarat mendapatkan presensi.

Timeline Project

Pertemuan 5 :

Mahasiswa mengasistensikan minimal 3 alternatif visual draft digital desain *booklet* (1 *cover* dan 2 halaman isi). Asistensi digital sudah dilengkapi *background*/latar foto yang mendukung dengan teknik digital & diprint 1 : 1. Setelah diberi rekomendasi desain oleh dosen, mahasiswa melanjutkan dengan melanjutkan *draft* digital desain *booklet* di rumah.

PR : Mahasiswa membawa hasil *print out* draft digital desain berwarna lengkap (minimal 1 alternatif, minimal total 8 halaman (1 *cover* dan 7 halaman isi) diminggu keenam. Mahasiswa juga tetap membawa data, hasil *keywords*, *keyvisual*, *moodboard* dan draft terpilih digital sebelumnya sebagai dokumen/perengkapan asistensi.

Capaian dikelas terkait hal tersebut merupakan syarat mendapatkan presensi.

Timeline Project

Pertemuan 6 :

Mahasiswa mengasistensikan minimal visual draft digital desain *booklet* (minimal 1 alternatif, minimal total 10 halaman (1 *cover* dan 9 halaman isi). Setelah diberi rekomendasi desain oleh dosen, mahasiswa melanjutkan dengan melanjutkan *draft* digital desain *booklet* dirumah.

PR : Mahasiswa membawa hasil *print out* draft digital desain berwarna lengkap (minimal 1 alternatif, minimal total 15 halaman (1 *cover* dan 14 halaman isi) diminggu keenam. Mahasiswa juga tetap membawa data, hasil *keywords, keyvisual, moodboard* dan draft terpilih digital sebelumnya sebagai dokumen/perengkapan asistensi.

Capaian dikelas terkait hal tersebut merupakan syarat mendapatkan presensi.

Timeline Project

Pertemuan 7 :

Mahasiswa mengasistensikan minimal visual draft digital desain *booklet* (minimal 1 alternatif, minimal total 15 halaman (1 *cover* dan 14 halaman isi). Setelah diberi rekomendasi desain oleh dosen, mahasiswa melanjutkan dengan melanjutkan *draft* digital desain *booklet* dirumah.

Capaian dikelas terkait hal tersebut merupakan syarat mendapatkan presensi.

Pertemuan 8 (UTS) :

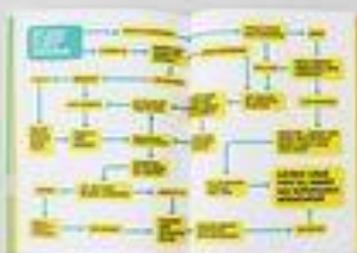
Mahasiswa mengumpulkan hasil *Final Artwork* Desain *Booklet*. Dosen menilai, dan memberi ulasan/review terhadap hasil akhir desain.

PENTING DIINGAT!

Pada *booklet*, harus ada usaha eksperimen tipografi baik pada pemilihan huruf dan pengaturan jarak antar karakter (kerning, tracking, spacing, leading, dll).

Eksperimen juga dapat dilakukan dengan meng-*custom* huruf yang ada dalam booklet dengan tetap memperhatikan tema.

Referensi *Booklet*





I am as lovely as
A DREAM IN STONE;

SWAN-
WHITE OF
HEART.



MY BREAST
ON WHICH EACH FINDS
DEATH
IN TURN

INSPIRES
THE
POET
WITH A
LOVE
AS LONG
AS
EVERLASTING
CLAY,
AND AS
TACITURN.





NEW YORK

M E N U

DANIEL
BOULUD
NEW YORK
EXCEPTIONNEL

SOUS
SUSHI

DIONE



Selamat Berkarya