

MK. Tipografi 2

Wordmark

Desain Komunikasi Visual – UNIKOM

Desain Grafis – UNIKOM

Tentang Wordmark

Definisi Wordmark

Wordmark merupakan logo yang berbentuk teks dan dirancang menggunakan seluruh nama brand/merk.

Logo jenis wordmark dirancang dengan cara membuat bentuk tulisan yang unik, atau membentuk simbol tersembunyi dari bentukan nama perusahaan.

Biasanya, wordmark dirancang dengan huruf custom atau modifikasi font yang telah ada agar unik dan benar-benar mewakili pesan. Wordmark dapat berupa tulisan dengan jenis serif, sans serif, script, dekoratif atau gabungan diantaranya.

Contoh logo berbasis wordmark.

facebook.

Disney

Coca-Cola

Google

Microsoft®

FedEx®

Kelebihan Wordmark

1. Karena bentuknya yang ringkas dan fleksibel karena jenis logo seperti ini mampu berdiri sendiri.
2. Fokus pada nama perusahaan atau sebuah bisnis secara langsung.
3. Nama merk/obyek akan lebih mudah diingat.

Note :

SELAIN DAPAT DITERAPKAN PADA LOGO SUATU BRAND, MODEL WORDMARK DAPAT DIAPLIKASIKAN SEBAGAI PENDEKATAN PADA PENULISAN NAMA OBYEK SEPERTI FAUNA AGAR LEBIH MUDAH DIINGAT.

Coba lihat contoh!

Referensi Wordmark

ZOO

The image shows the word "ZOO" in a bold, black, sans-serif font. The letter "Z" is on the left. The two "O"s are positioned such that their white centers contain a smaller black dot, resembling eyes. Below the space between the two "O"s is a small, solid black shape that tapers to a point at the bottom, resembling a nose or a mouth. This combination of elements creates a stylized, minimalist face.

PUPPS

The word "PUPPS" is rendered in a bold, orange, sans-serif font. The letter 'U' is stylized to contain a white silhouette of a dog's face, including its eyes, nose, and mouth. The letter 'P' contains a white silhouette of a bone. The letter 'S' also contains a white silhouette of a bone. The overall design is clean and playful, set against a plain white background.

SHARK

HORSE

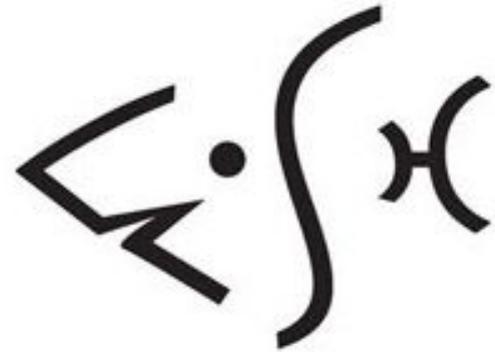


panda

A. **OCTOPUS**

B. octopus

FISH



FISH

fish

Cat

duckling

FROG

EAGLE



dog

Brief Project

1. Setiap mahasiswa merancang wordmark dari nama fauna yang sebelumnya terpilih dalam bahasa Indonesia. Contoh : Gajah, bukan Elephant.
2. Wordmark boleh ditulis dalam mode UPPERCASE, lowercase ataupun Title Case.
3. Jika nama fauna terdiri lebih dari 1 kata boleh ditulis dalam 1,2 baris atau lebih.
4. Sangat diharapkan untuk membuat pendekatan yang eksploratif pada huruf. (bukan hanya menggunakan font standar). Gunakan juga teknik2 gestalt, hidden message, cropping, scalling, dll pada huruf.
5. Dapat menampilkan gambar fauna tetapi harus menyatu/blend dengan huruf (menjadi bagian dari huruf tsb)
6. Pahami karakter fauna anda untuk menentukan arahan desain yang dibuat (jangan lupa membuat mapping, keywords, keyvisual dan arahan desain terlebih dahulu).

Timeline Project

Pertemuan 9 : Materi Wordmark

Materi dan pemberian tugas

Pertemuan 10 : Asistensi Sketsa Wordmark

Asistensi minimal 5 alternatif berwarna sketsa wordmark

Pertemuan 11 : Asistensi Digital Wordmark

Asistensi minimal 5 alternatif berwarna digital wordmark

Pertemuan 12 : Pengumpulan Wordmark

Pengumpulan hasil akhir dalam format digital

Tugas Rumah

Setelah memahami brief, timeline dan referensi wordmark fauna, setiap mahasiswa WAJIB merancang sketsa visual wordmark dari fauna pilihannya dengan ketentuan sbb:

1. Jumlah sketsa wordmark minimal 5 buah. Bertuliskan nama fauna dengan bahasa Indonesia. Sketsa manual berwarna (jumlah warna bebas, boleh gradasi), kecuali yang konsepnya memang hitam putih. Alat warna bebas.

2. Sketsa dikumpulkan bersama keywords, keyvisual dan moodboard (lihat ketentuan di halaman selanjutnya).

3. Sketsa di scan atau foto dengan baik dan jelas. Gunakan scanner, apps scan atau kamera yang proper.

4. Syarat diatas merupakan syarat kehadiran.

- **FILE**

1. Dalam file ACC, lampirkan juga Keywords, Keyvisual, Moodboards, dan Sketsa manual. Susunan halaman sbb:
 - Hal. 1 : Cover/Sampul (Logo Kampus diganti foto fauna)
 - Hal. 2 : Keywords dan Keyvisual (digabungkan keduanya)
 - Hal. 3 : Moodboard (lengkap : list huruf, skema warna, gaya ilustrasi, efek, dll)
 - Hal. 4-8 : Sketsa manual (1 sketsa di 1 halaman)
2. Buat dalam 1 file PDF dgn format : **KIs_NIM_Nama_Fauna**.
3. Maks. Berat file 5 MB. Gunakan Compressed jika perlu.
4. Pengumpulan dilakukan di grup kelas masing2 di jam perkuliahan yang ditetapkan.

- **REVIEW**

1. Review akan dilakukan dgn sistem ganjil genap oleh dosen secara bergantian.
2. Asistensi di waktu perkuliahan yan ditentukan dan dgn memenuhi syarat2 diatas **merupakan syarat kehadiran.**

Selamat Berkarya