

19032/MK. Tipografi 2

Introduksi

Desain Komunikasi Visual – UNIKOM

Desain Grafis – UNIKOM

Tim Pengajar



Wantoro, M.Ds

Koordinator



Deddy Kurniawan, M.Ds

Dosen



Ganjar M, M.Ds

Dosen



Ahmad Deptian, M.Ds

Dosen



Aditya Pranata, M.Ds

Dosen



Ahmad Nurzaeni, M.Ds

Dosen



M.Fikri H, M.Ds

Dosen



Yusuf Andika P., M.Ds

Dosen

Aturan Perkuliahan

- **Aturan Kelas**

Mahasiswa wajib hadir di kelas dengan maksimal keterlambatan 15 menit dari jadwal perkuliahan, mencatat & menaati brief/materi perkuliahan dari dosen, membawa progres & referensi proyek, mengumpulkan tugas dengan baik dan benar serta tidak melakukan plagiasi.

- **Kehadiran**

Setiap mahasiswa wajib mengikuti mata kuliah Tipografi II dengan rasio kehadiran 80% atau 13x pertemuan (termasuk UTS & UAS). Ketidakhadiran maksimal adalah 20% (sekitar 3 pertemuan). Sakit, izin & dispensasi mendapat catatan khusus.

Melebihi batas minimum kehadiran otomatis akan dicoret dari daftar peserta Tipografi II & otomatis tidak diluluskan dari mata kuliah tsb.

- **Asistensi**

Asistensi dilakukan di kelas dengan membawa progres2 yang ditargetkan sebelumnya. Asistensi diluar kelas memungkinkan bila dilakukan pada hari dan jam kuliah. Pada beberapa pertemuan, asistensi merupakan syarat presensi/kehadiran.

- **Deadline Tugas**

Ketepatan waktu pengumpulan tugas merupakan salah satu kewajiban yang harus dilaksanakan mahasiswa Tipografi II. Hal ini, dicanangkan sebagai langkah penegakan kedisiplinan berkarya. Keterlambatan pengumpulan suatu karya akan dikenakan aturan sbb :

1. Keterlambatan pengumpulan tugas biasa, pengurangan nilai -10/minggu.
Maksimal keterlambatan 2 minggu (dengan catatan)
2. Keterlambatan pengumpulan UTS atau UAS, karya tidak diterima.

- **Nilai**

Nilai suatu proyek/karya merupakan nilai dari ketepatan brief tugas, proses, memenuhi solusi, aspek eksperimental , kelengkapan & kerapihan penyajian & ketepatan waktu.

Nilai total terdiri dari

Tugas 20%

UTS 30%

UAS 40%

Presensi 10%

- **Tugas/Project**

Mata kuliah MK. Tipografi II 2019-2020 memiliki 3 project.

Project 1 : **Desain Booklet (UTS)**

Project 2 : **Desain Wordmark**

Project 3 : **Desain 3D Type (UAS)**

- **Timeline Perkuliahan (1)**

Pertemuan 1 : **Introduksi**

Pertemuan 2 : **Materi Booklet**

Pertemuan 3 : **Mind Mapping, Keywords, Keyvisual, Moodboard**

Pertemuan 4 : **Asistensi Sketsa Layout Booklet**

Pertemuan 5 : **Asistensi Digital Layout Booklet**

Pertemuan 6 : **Asistensi Digital Layout Booklet**

Pertemuan 7 : **Asistensi Mock-Up Booklet**

Pertemuan 8 : **UTS**

- **Timeline Perkuliahan (2)**

Pertemuan 9 : **Materi Wordmark**

Pertemuan 10 : **Asistensi Sketsa Wordmark**

Pertemuan 11 : **Asistensi Digital Wordmark**

Pertemuan 12 : **3D Type**

Pertemuan 13 : **Asistensi Sketsa 3D Type**

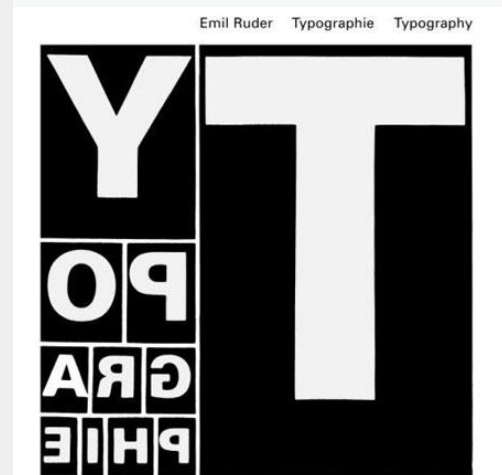
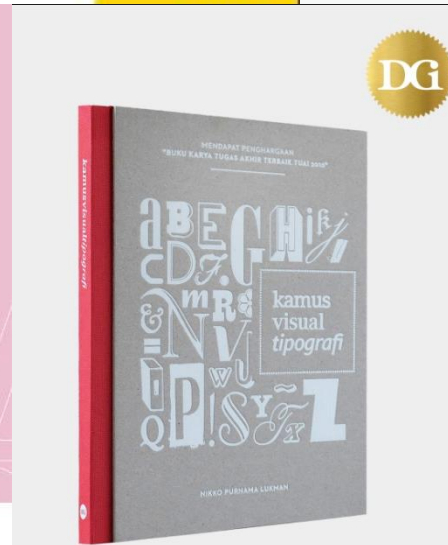
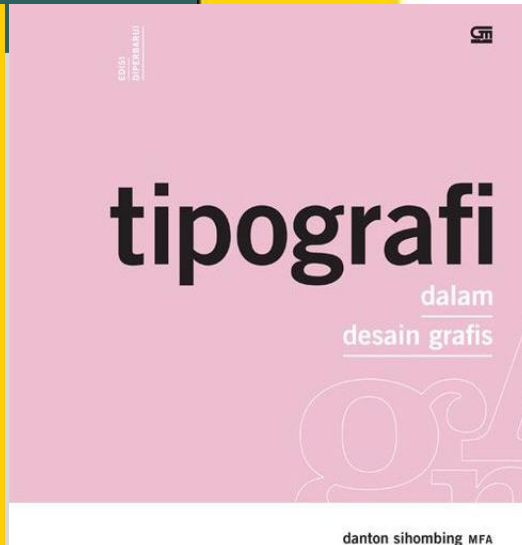
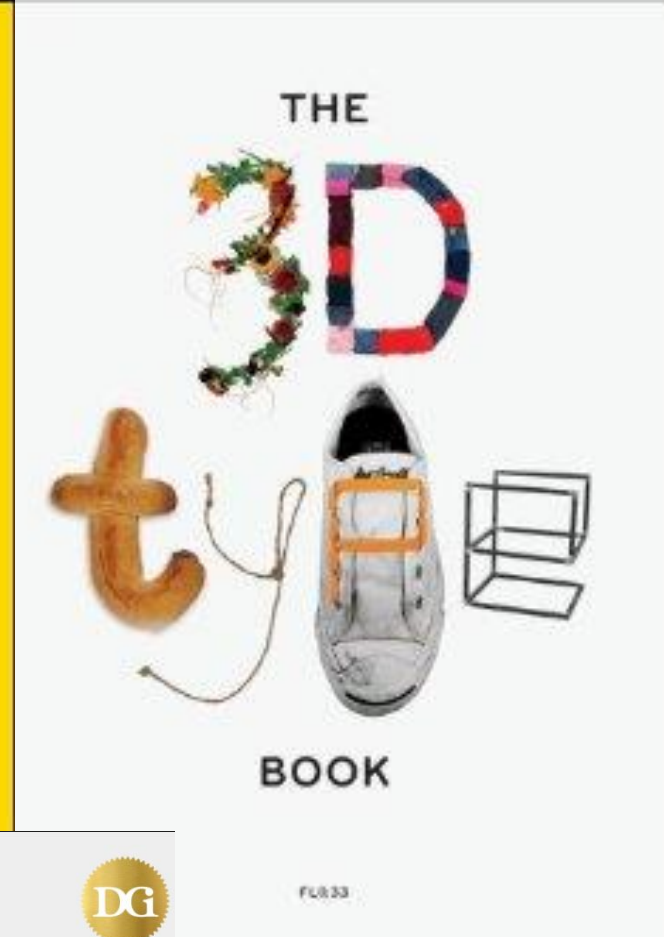
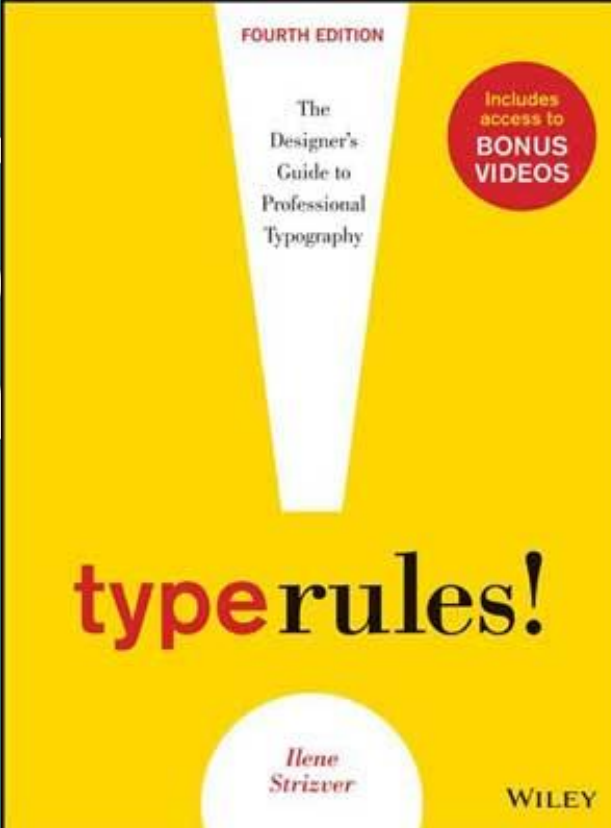
Pertemuan 14 : **Asistensi Digital 3D Type**

Pertemuan 15 : **Asistensi Mock-Up 3D Type**

Pertemuan 16 : **UAS**

Peralatan Kuliah

- Pulpen (WAJIB)
- Buku Catatan
- Buku Tugas/Skecth Book/Milimeter Blok
- Buku2 referensi Desain, Tipografi dan Kreatifitas
- Pensil Warna/Drawing Pen/Tinta Bak
- Penggaris, dan alat gambar lainnya.
- Komputer & *Software* Grafis
- Referensi Visual
- Niat yang TULUS....



Brief Tipografi II

MK. Tipografi II berkonsentrasi pada project2

APLIKASI & EKSPERIMEN HURUF.

Eksperimen adalah metoda perancangan huruf dengan percobaan melalui langkah - langkah baru untuk menghasilkan kreasi huruf baru berupa huruf yang memiliki karakter tertentu sesuai tema yang diangkat.

Tema Perkuliahan

FAUNA



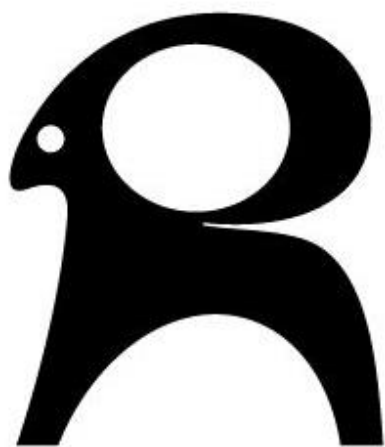
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **Fauna** adalah keseluruhan kehidupan hewan, suatu habitat, daerah, atau strata geologi tertentu atau juga dapat berarti dunia hewan. Fauna dapat tumbuh di daratan dan perairan.

Fauna memiliki ukuran tubuh, bentuk tubuh, cara hidup, cara berkembangbiak, jenis makanan dan tempat hidup (habitat) yang berbeda sesuai dengan jenisnya dan cara hewan beradaptasi dengan lingkungannya.

Fauna dapat dikelompokkan berdasarkan jenis makanan (Herbivora, Karnivora, Omnivora), Cara berkembang biak (Ovipar, Vivipar, Ovovivipar), Cara mempertahankan diri, Wilayah persebaran, dan lain-lain.

Jadi...

Eksperimen tipografi II semester ini akan menggunakan elemen-elemen dalam fauna, berdasarkan aspek materil (bentuk, tekstur, warna, dll) dan imateril (sifat/karakter, dll).





GIRAFFE

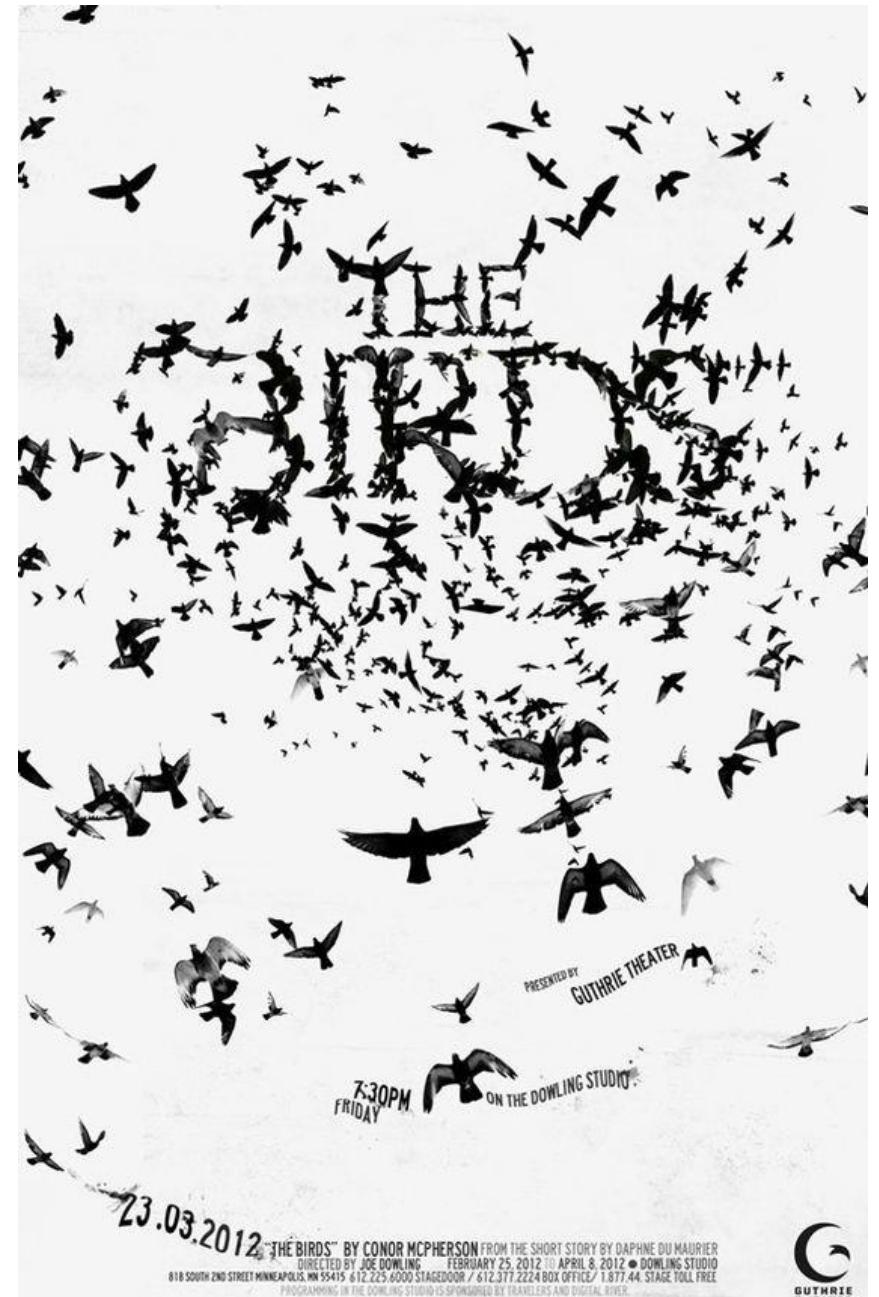


Cat | ق









Tema Perorangan

Setiap orang maju kedepan kelas (tidak harus berurutan presensi), menuliskan nomor, nama lengkap, dan pilihan fauna (dalam 1 kelas tidak boleh sama) yang akan digarapnya.

Dosen dan ketua kelas memotret sebagai bentuk dokumentasi dan bukti.

Tugas Rumah

Setelah menentukan tema fauna perorangan, setiap mahasiswa WAJIB mencari data mengenai fauna pilihannya, membaca dan membawa dalam bentuk print out minggu depan dengan ketentuan sbb :

1. Data Fauna meliputi : Profil, Cara berkembang biak, Makanan, Habitat, Senjata diri/keahlian, dll. Data berupa teks dan gambar.
2. Data diketik ulang sendiri (bukan copas mentah2 dari website/wikipedia) dengan bahasa Indonesia ber EYD, dengan huruf Calibri 11 pt Spasi 1,5pt, Margin 4-3-3-3, Minimal 10 halaman (termasuk cover), Diberi sampul resmi berlogo UNIKOM, Membuat Daftar Pustaka/Referensi sumber, Print & Jilid Hekter.
3. Syarat diatas merupakan syarat kehadiran.

Selamat Berkarya