

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 benar2 mewakili pesan. Wordmark dapat berupa tulisan dengan jenis serif, sans serif, script, dekoratif atau gabungan diantaranya.

Contoh logo berbasis wordmark.

The Facebook logo is a wordmark consisting of the word "facebook" in a blue, lowercase, sans-serif font, followed by a registered trademark symbol (®).The Disney logo is a wordmark featuring the word "Disney" in a black, stylized script font, with the "D" being significantly larger and more ornate than the other letters.The Coca-Cola logo is a wordmark featuring the words "Coca-Cola" in a red, cursive script font, with the "C" and "C" being larger and more stylized than the other letters.The Google logo is a wordmark consisting of the word "Google" in a blue, sans-serif font, with each letter being a different color: G (blue), o (red), o (yellow), g (blue), l (green), and e (red).The Microsoft logo is a wordmark consisting of the word "Microsoft" in a black, bold, sans-serif font, with a registered trademark symbol (®) at the end.The FedEx logo is a wordmark consisting of the words "FedEx" in a bold, sans-serif font, with "Fed" in purple and "Ex" in orange, followed by a registered trademark symbol (®).

# 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 word "Zoo" is rendered in a bold, black, sans-serif font. The two 'o's are stylized to look like eyes, each with a small black dot in the center representing a pupil. A black comma is positioned below the space between the two 'o's, acting as a nose. This design gives the word a playful, face-like appearance.



PUPPS

**SHARK**

**HORSE**

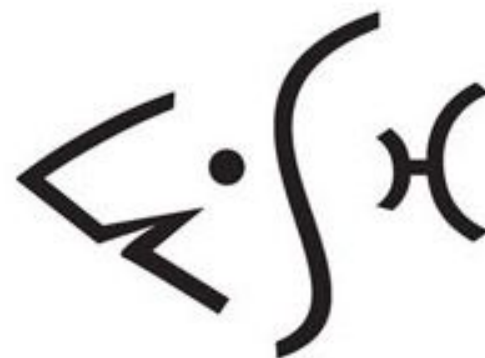


panda

A. **OCTOPUS**

B. octopus

**FISH**



***FISH***

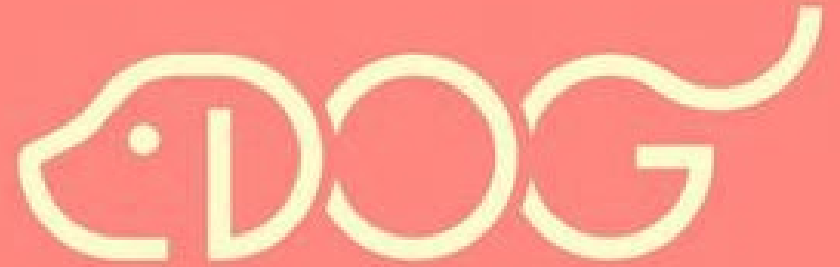
**fish**

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 : **Kls\_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**