

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**

...% OF ONLINE  
STUDENTS

...% OF ONLINE  
STUDENTS

**1800**

...% MORE THAN 100% OF ONLINE STUDENTS



...% OF ONLINE  
STUDENTS WOULD  
COMMIT TO TAKING AN  
ONLINE COURSE IN 2011.



...% OF ONLINE  
STUDENTS WOULD  
COMMIT TO RECOMMENDING  
AN ONLINE COURSE.



...% OF ONLINE  
STUDENTS 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



STACKED VARIATION



ICON



COLOR PALETTE



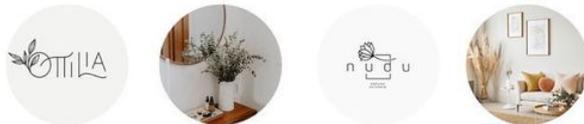
BRAND ACCENTS



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  
Jost Modern The quick brown fox jumps over the lazy dog

BRAND INSPIRATION



GRETCHEN KAMP & CO. 2019

MAIN LOGO



ALTERNATE LOGO

SUBMARKS



INSPIRATION



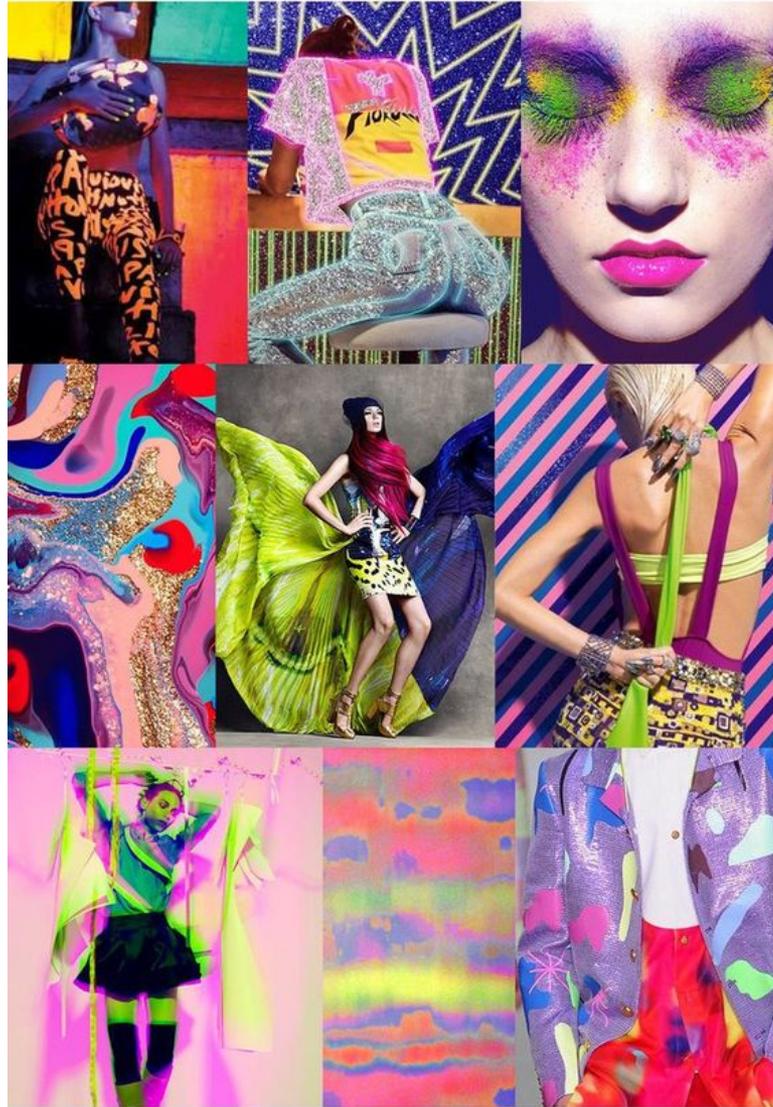
FONTS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ETSY.COM/SHOP/PRINTASTICSTUDIO

PRINTASTIC studio

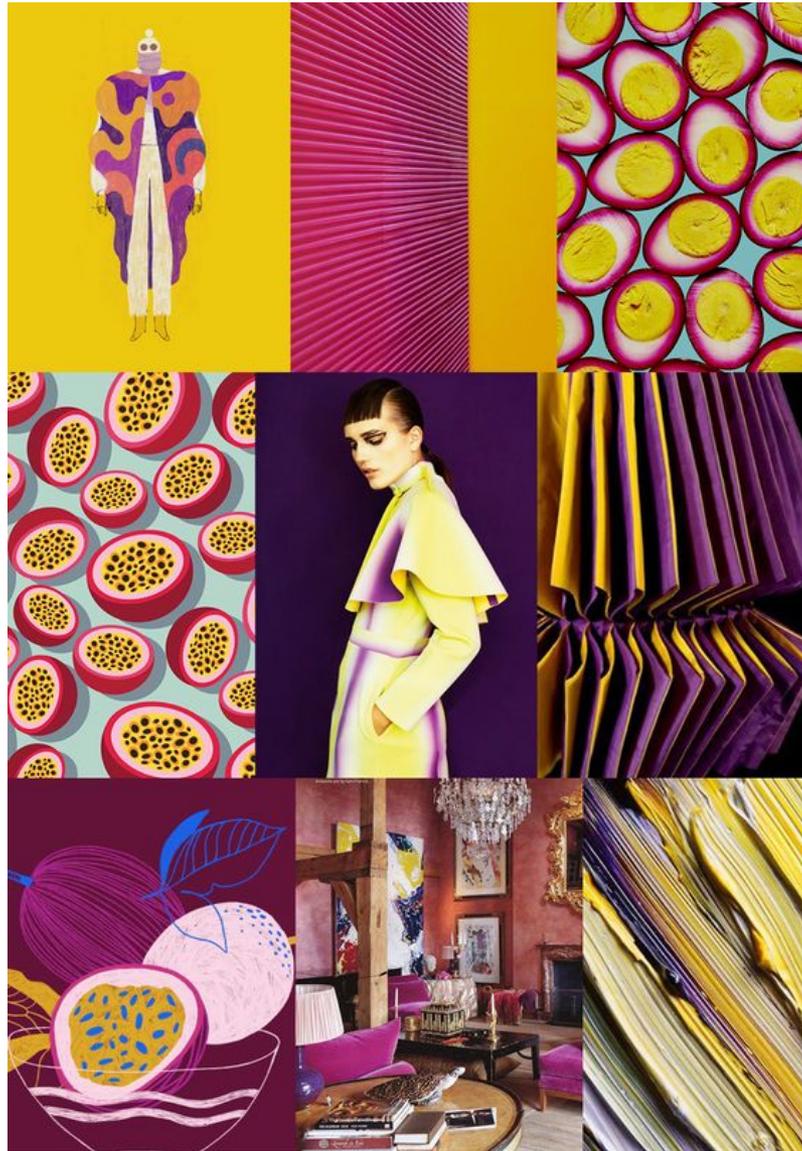
*HIGH VOLTAGE*



*PatternCurator*

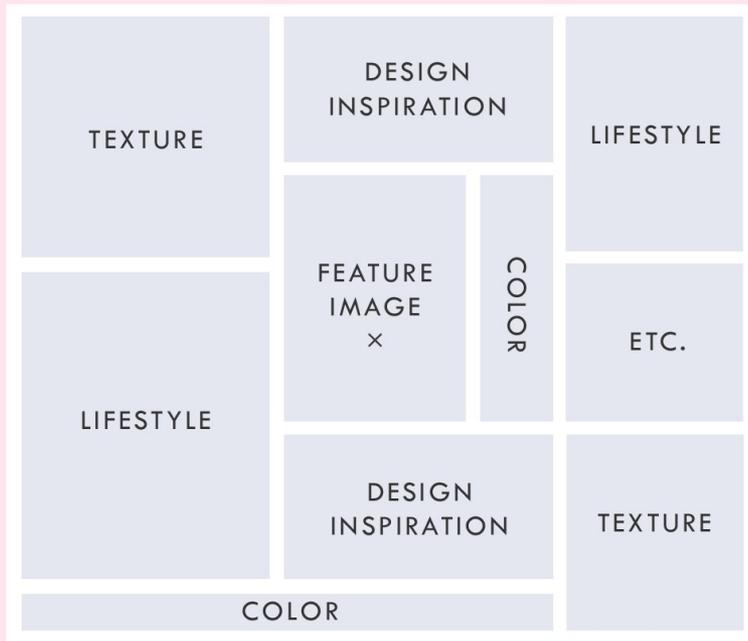


*PatternCurator*



*PatternCurator*

## MOOD BOARD BREAKDOWN



## Situs & Aplikasi membuat Moodboard

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

*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) di minggu 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*





ALL I  
WANT...

IS SOMETHING  
- DIFFERENT -



THINK GREEN



IT TAKES ALL  
KINDS OF PPL  
TO MAKE A  
COMMUNITY



HERE'S A THOUGHT



Contributing to our future



Healthy mind, healthy body



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

JAN ARON  
ONCE EMIGRATION  
MARK VINCENT

SOUS  
GIFTS!

DIONE

ULE



**Selamat Berkarya**