



www.esaunggul.ac.id

**DKV LOGO
PERTEMUAN 3
PUTRI ANGGRAENI WIDYASTUTI
DKV & FDIK**

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

- Mahasiswa mampu memahami dan mengerti proses mendesain LOGO pada produk-produk yang diampuhnya

MOODBOARD

- Moodboard adalah media panduan desain.
- Media yang dipakai bisa berupa karton dan papan kayu tipis yang nantinya akan ditemplei gambar, foto-foto, yang memuat suasana, warna, dan tema sehingga terbayang akan seperti apa hasil desain Anda setelahnya.
- Mood board adalah analisis tren visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (style magazine) maupun gambar-gambar desain karya desainer.

MOODBOARD

- Tujuan dari pembuatan mood board adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep mood board dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut.

MOODBOARD

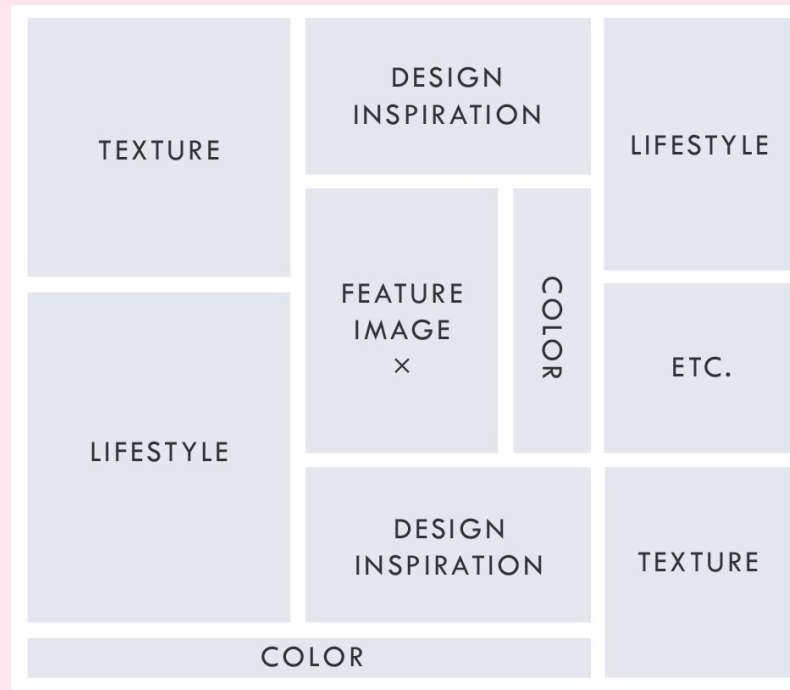
- *“A **mood board** is a type of collage consisting of images, text, and samples of objects in a composition. It can be based upon a set topic or can be any material chosen at random. A mood board can be used to give a general idea of a topic that you were given, or can be used to show how different something is from the modern day. They may be physical or digital, and can be “extremely effective” presentation tools.”*

MOODBOARD

- Media mood board dikerjakan di atas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (landscape), dengan isi / materi sebagai berikut : **(INI HANYA CONTOH)**
 - 1) Tema dan karakter karya yang akan diangkat
 - 2) Penggayaan busana yang sedang tren (image style)
 - 3) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (image colour)
 - 4) Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

MOODBOARD

MOOD BOARD BREAKDOWN



MOODBOARD

HD
brand vision board

SHIELD
NORTH STAR
BOOK
LIGHT HOUSE
BANNER
LION

BODONI

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
Fusce in ante magna. Aliquam vitae sapien eu metus
commodo tincidunt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789!@#\$%^&*(){}~`>



HARPER EVANS WADE & NETEYMEYER



OATMEAL



MOODBOARD



MINDMAPPING

- **Mindmapping** adalah sebuah cara baru untuk mencatat ide maupun gagasan pikiran. Metode ini dipopulerkan oleh Tony Buzan, seorang penulis dan bintang televisi terkenal dari Inggris.
- Sistem ini jauh lebih efektif dari sistem mencatat linear yang selama ini kita lakukan sejak masih di bangku sekolah dasar
-

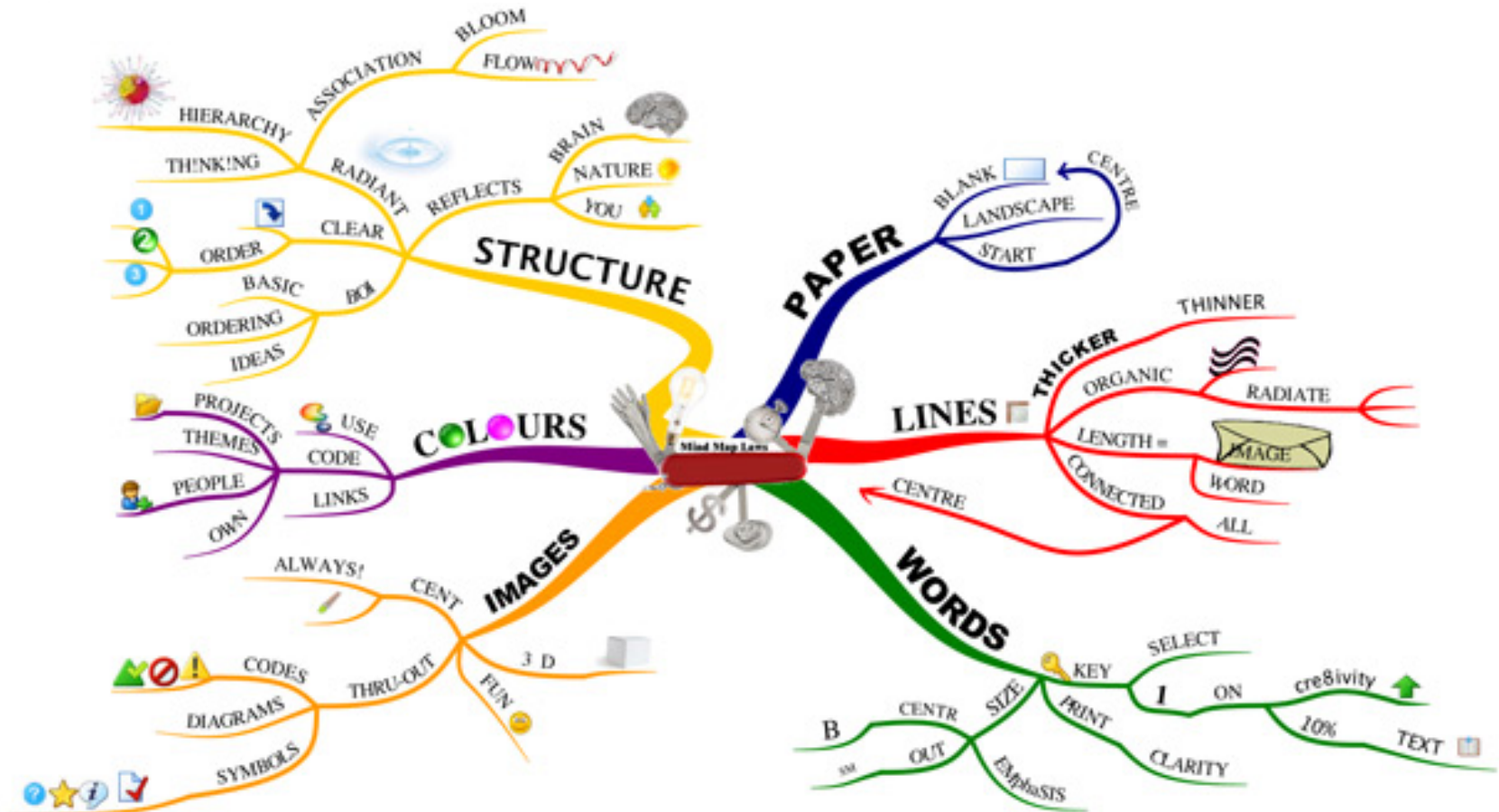
MINDMAPPING

- Mind mapping dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas kertas dengan animasi yang disukai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya.
- Sehingga tulisan yang dihasilkan merupakan gambaran langsung dari cara kerja koneksi-koneksi di dalam otak.

MINDMAPPING

- Mind mapping adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut.
- Mind mapping mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. Mind mapping yang sering kita sebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan (Tony Buzan , 2008:4).

MINDMAPPING



BLUEPRINT

1. **Deskripsi produk/jasa dari karya/projek “...”** (Desain, Video, Fotografi, Web, Packaging, Corporate Identity, Event, Kampanye, dan lain-lain)
2. **Positioning** (memposisikan)

Terdapat 4 jenis dasar positioning:

- “Best” atau leadership position. Menjadi pertama dalam pikiran prospek
- “Against” position
- “New category” memiliki peluang menjadi no.1 dan memperoleh leadership Position
- “Niche” position. Bila tidak mendapat keseluruhan, lebih baik mendapatkan sebagian (secercah harapan; celah posisi)

BLUEPRINT

3. **SWOT** (Fakta Internal: *Strengths and Opportunities*, Fakta Eksternal: *Weakness and Threats*)

a) **Strengths** (kekuatan)

- Kekuatan yang dimiliki pada produk baik barang atau jasa yang menjadi proyek

b) **Weakness** (kelemahan)

- Kelemahan yang dimiliki pada produk baik barang atau jasa yang menjadi proyek

c) **Opportunities** (kesempatan)

- Kesempatan yang dimiliki terhadap konsumen untuk menjangkau pada produk baik barang atau jasa yang menjadi proyek

BLUEPRINT

3. **SWOT** (Fakta Internal: *Strengths and Opportunities*, Fakta Eksternal: *Weakness and Threats*)

d) Threats (ancaman)

- Ancaman terhadap pesaing pada produk baik barang atau jasa yang menjadi proyek

4. **Tagline** (klimaks)

5. **Target audiences** (sasaran)

6. Yang **mempengaruhi konsumen: budaya dan pengaruh sosial**

7. **Kompetitor** (pesaing)

8. **Problem** (kadang-kadang sebagai maksud)

9. **Objective** (tujuan/sasaran)

BLUEPRINT

10. Kelebihan dan manfaat

11. Tone and manner

12. Proposition (proporsi)

BLUEPRINT

- Target audiences (sasaran) menggunakan beberapa variabel sasaran, diantaranya:
 - 1) **Geografis**
 - 2) **Demografis**
 - 3) **Psikografis**
 - 4) **Perilaku karya/projek “judul proyek”**

BLUEPRINT

1) Demografis

- **Domisili** (kota, kota besar, desa, negara)

BLUEPRINT

2) Geografis

- **Usia** (balita 0-5 tahun, anak-anak 5-10 tahun, remaja 10-17 tahun, dewasa 17-35 tahun, tua 35-55 tahun, lansia 55 tahun keatas)
- **Sex** (jenis kelamin): laki-laki atau perempuan
- **Family size** (1-2, 3-4, 5+)
- **Family circle** (muda – single, muda – sudah menikah tanpa anak, dan lain-lain)
- **Income** (pendapatan)
- **Pekerjaan** (petani, buruh, pegawai, pengusaha, dan lain-lain)
- **Pendidikan** (Playgroup, TK, SD, SMA, S1, S2, S3)
- **Religion** (Islam, Kristen, Budha, Hindu, Katolik, Konghuchu)
- **Nasionaly**

BLUEPRINT

3) Psikografis

- **Kelas Sosial** (bawah, diatas bawah, menengah, menengah atas, atas)
- **Life style** (pemilik, pemimpin, integritas, dan lain-lain)
- **Personality** (ambisius, otoriter, kompulsif (pendorong), implusive, bijaksana, tradisional, confident (yakin/percaya diri), pesimistik)
- **Habit** (tidak berani ambil resiko, cenderung dengan “kemudahan”, petualang)
- **Sikap** (positif, negatif, suka, tidak suka, fanatik)
- **Motivasi dan *need* (kebutuhan)** (keselamatan dan keamanan, kebutuhan fisik dan biologis, prestasi dan estemasi, cinta dan afiliasi)

BLUEPRINT

4) Perilaku karya/projek “judul proyek”

- **Kesempatan membeli/menggunakan** (special, biasa)
- **Manfaat yang dicari** (kualitas, pelayanan, ekonomis)
- **Status pengguna** (peduli, tidak peduli, *interest*, keinginan besar. Bermaksud untuk membeli/menggunakan)
- **Sikap terhadap produk/jasa** (positif, antusias, biasa saja, acuh tak acuh)

BLUEPRINT

- 1) Demografis**
- 2) Psikografis**
- 3) Perilaku karya/projek “judul proyek”**

TUGAS

- Setelah mengumpulkan data yang diminta oleh dosen pengampuh minggu kemarin, maka hari ini mahasiswa sampai berakhirnya waktu perkuliahan membuat moodboard, mindmapping dan blue print berdasarkan data tersebut.
- Terdapat dua buah produk yakni produk jasa dan barang yang akan dibuat logonya.
- Dengan kata lain, mahasiswa harus membuat moodboard, mindmapping dan blueprint pada masing-masing kedua produk tersebut pada kertas ukuran A4.
- Kesemua pekerjaan hari ini akan diperiksa oleh ketua kelas, Silverster Salvianus Batha sebelum perkuliahan berakhir.

TUGAS

Untuk minggu depan, RABU, 21 MARET 2018:

- Mahasiswa telah membuat 15 buah desain logo masing-masing untuk produk jasa dan barang yang telah dipilih.
- Ke-15 buah desain logo pada masing-masing produk tersebut dibuat menggunakan teknik manual (black white/BW)
- Pada kertas sketsa ukuran A4 dibagi menjadi 4 buah.
- Bagian yang telah dibagi ini menjadi bidang untuk membuat satu desain logo. Jadi dalam kertas sketsa ukuran A4 terdapat 4 buah desain logo. Dan tidak boleh di bolak balik untuk mensketsanya.

TUGAS

- Ke-30 desain logo tersebut telah siap di asistensi pada hari Rabu, 21 Maret 2018. DAN TIDAK ADA YANG MASIH MENGERJAKAN SKETSA DESAIN LOGO DI KELAS.