

Niko Saurento

Graafisen ilmeen suunnittelu ja toteutus

Esimerkkinä 10-darts

**Opinnäytetyö
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Mediatekniikan koulutusohjelma
Tammikuu 2016**

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Centria-ammattikorkeakoulu	Aika Toukokuu 2016	Tekijä/tekijät Niko Saurento
Koulutusohjelma Mediatekniikka		
Työn nimi GRAAFISEN ILMEEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS. Esimerkkinä 10-darts.		
Työn ohjaaja Maarit Tammisto		Sivumäärä 26 + 1
Työelämäohjaaja Janne Säilynkangas		
<p>Tämän opinnäytetyön tehtävänä oli luoda uusi graafinen ilme darts-kerholle. Tämä sisälsi liikemerkin, kilpailuasusteiden ja mainosjulisteiden suunnittelun ja toteutuksen. Lisäksi yhdistykselle tehtiin graafinen ohjeistus, joka on tässä työssä liitteenä.</p> <p>Yhdistyksellä ei ollut ennestään minkäänlaista visuaalista ilmettä.</p> <p>Työn teoriaosuudessa käsitellään liikemerkin teoriaa ja julistesuunnittelun perusteita. Liikemerkin suunnittelun puolelta käsitellään erilaisia muotoja, viivoja ja värejä. Julistesuunnittelun kohdalla käsitellään julisteiden tuottamisprosessia. Työssä esitellään myös lyhyesti darts lajina.</p> <p>Käytännön osuudessa esitellään liikemerkin, kilpailuasusteiden ja mainosjulisteiden tuottamisprosessi vaihe vaiheelta.</p>		

Asiasanat Darts, Liikemerkki, Sommittelu, Visuaalinen ilme
--

ABSTRACT

Centria University of Applied Sciences	Date May 2016	Author Niko Saurento
Degree programme Media technology		
Name of thesis DESIGN AND IMPLEMENTATION OF GRAPHICAL STYLE. Case: 10-Darts.		
Instructor Maarit Tammisto	Pages 26 + 1	
Supervisor Janne Säilynkangas		
<p>The purpose of this thesis was to design and implement new graphical style for a darts club. This included logo, competition clothing and commercial poster.</p> <p>Theory part is focused on the basics of logo design and poster design. These parts also briefly introduce darts as a sport.</p> <p>In the practical part I narrate about my design and implementing process step by step.</p>		

Key words

Darts, Composition, Logo, Visual identity

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 DARTS LAJINA	2
3 LIIKEMERKIN SUUNNITTELUN PERUSTEITA	5
3.1 Muoto	6
3.2 Viivat.....	8
3.3 Värät.....	9
4 JULISTESUUNNITTELUN PERUSTEITA	12
5 GRAAFISEN ILMEEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS.....	15
5.1 Symbolitunnuksesta heraldiseen liikemerkkiin	15
5.2 Kilpailuasut.....	19
5.3 Mainosjuliste.....	22
6 YHTEENVETO	24
LÄHTEET	25
LIITTEET	
KUVIOT	
KUVIO 1. Darts Taulu	2
KUVIO 2. Finnairin vanhat liikemerkit.....	6
KUVIO 3. IBM:n liikemerkki.....	8
KUVIO 4. Ylivieskatalo Akustiikan liikemerkki	9
KUVIO 5. Väriympyrä	11
KUVIO 6. Jako kolmanneksiin	13
KUVIO 7. Ensimmäiset luonnokset	16
KUVIO 8. Versio 4.....	17
KUVIO 9. Versio 5.....	17
KUVIO 10. Lopullinen liikemerkki.....	18
KUVIO 11. Liikemerkki mustalla pohjalla	18
KUVIO 12. Liikemerkki mustavalkoisena	19
KUVIO 13. Kilpailuasuu versio 1.....	20
KUVIO 14. Kilpailuasuu versio 2.....	21
KUVIO 15. Lopullinen kilpailuasuu	21
KUVIO 16. Mainosjuliste	23

1 JOHDANTO

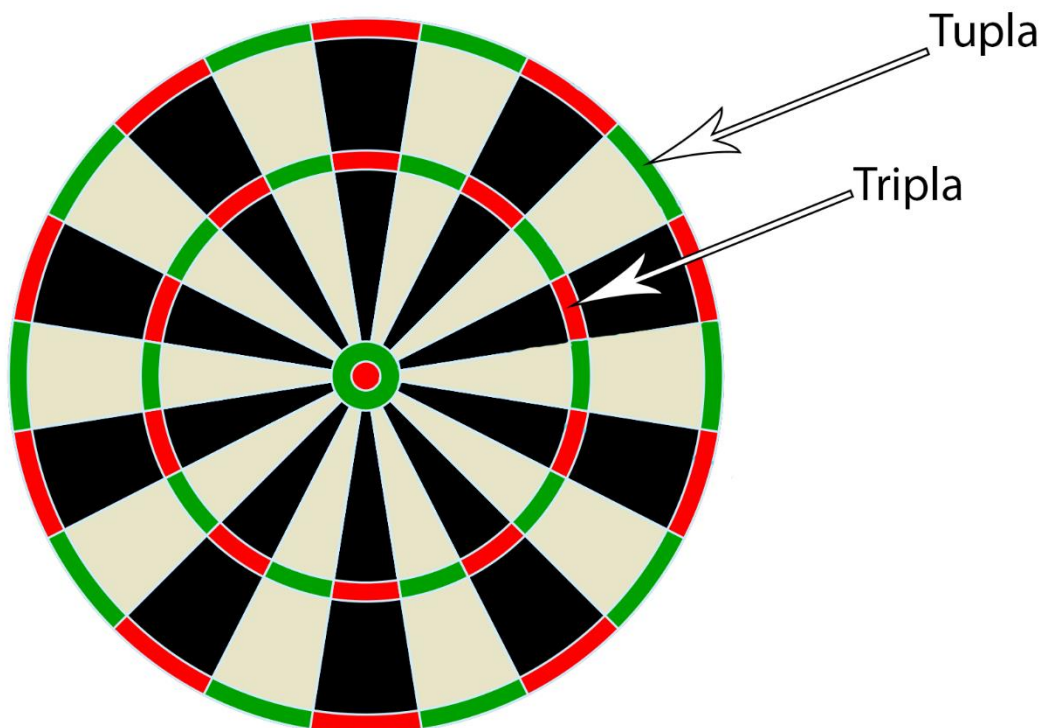
Tämän opinnäytetyön aiheena oli suunnitella graafinen ilme darts-kerholle. Kerholla ei ennestään ollut graafista ilmettä, joten työ aloitettiin ns. puhtaalta pöydältä. Tavoitteena oli suunnitella kerholle liikemerkki, kilpailuasut sekä mainosjuliste. Graafisen ilmeen luonnin yhteydessä tulee aina tehdä myös graafinen ohjeistus. Graafinen ohjeistus on tässä työssä liitteenä. Graafisen ilmeen luominen on aiheena kiinnostava ja vahvasti media-alaan liittyvä.

Opinnäytetyö on jaettu viiteen päälukuun. Ensimmäisessä pääluvussa esitellään darts-laji yleisesti, sekä kerrotaan lajista erilaista faktatietoa. Toinen pääluku pitää sisällään liikemerkin suunnittelun teoriaa. Toinen pääluku on jaettu kolmeen alalukuun, joissa käsitellään liikemerkin muotoa, viivojen käyttöä sekä värimaailmaa. Kolmas pääluku käsittelee yleisesti julistesuunnittelun perusteita. Neljännessä pääluvussa käydään läpi tuotosten suunnittelu ja toteutusprosessi vaihe vaiheelta. Pääluku on jaettu neljään alalukuun, joissa käsitellään jokainen tuotos erikseen. Viimeinen pääluku pitää sisällään yhteenvedon.

Opinnäytetyön tietoperustana käytettiin lähdekirjallisuutta, internet-lähteitä, asiantuntijatekstejä sekä eri opinnäytetöitä.

2 DARTS LAJINA

Darts on eräänlainen tikanheittopeli, jossa heitetään kolmea darts-tikkaa maalitaulua kohti. Darts-taulu poikkeaa perinteisestä tikkataulusta (KUVIO 1.). Numerot eivät ole taulussa säännöllisessä järjestyksessä, vaan ne on pyritty sijoittamaan tauluun siten, että isojen numeroiden vieressä olisi mahdollisimman pieniä numeroita. Tämä on yksi syy sille, miksi peli on haastava. Tämän lisäksi taulusta löytyy kaksi rinkiä, ulompi ja sisempi. Jos tikka osuu ulkorinkiin, kyseisen numeron arvo tuplaantuu. Jos taas tikka osuu sisäringiin, tulos kolminkertaistuu. Näin ollen tupla- tai triplarinkiin osuminen vaikuttaa suuresti kokonaistulokseen, mikä tekee heittämisestä entistä haastavampaa.



KUVIO 1. Darts-taulu (Saurento 2016.)

Darts juontaa juurensa jo keskiajan Englantiin. Kaikki alkoi siitä kun jousimiehet saivat idean istuessaan sen ajan paikallisissa pubeissa. He tekivät nuolistaan lyhempiä, jotta niitä voisi helposti heittää yhdellä kädellä, ja virittivät oluttynnyrin sopivasti kumolleen. Lähimmäksi keskellä olevaa korkkia osunut olisi voittaja. Pelistä tuli suosittu ja pian tauluna käytettiin puunrungosta leikattua palasta, jossa vuosirengaat toimivat eräänlaisina pisterajoina. Historian mukaan jo Kuningas Henry VIII pelasi dartsia ja että hänen linnassaan olisi ollut taulu seinällä. Amerikkalainen darts poikkesi omaan suuntaansa ja sitä kehittivät kaivoksissa olevat työmiehet Pennsylvaniassa ja New Jerseyssä 1880-luvulla. Amerikkalainen dartsin suosio kasvoi huomasti I ja II maailmansodan ansiosta. Tämä sen takia, että sotilaat kokoontuivat majataloihin keskustelemaan sotatarinoista ja samalla ajanvietteeksi heittelivät dartsia. Majatalojen omistajat alkoivat järjestellä erilaisia kilpailuja ja darts-liigoja, jonka ansiosta terve kilpailuhenki alkoi kasvamaan. (Harrastuksena Darts 2004.)

Vuosien varrella on kehitetty paljon erilaisia pelimuotoja, joista suosituin, ja samalla virallinen kilpailuissa käytettävä, peli on nimeltään 501. Tässä pelissä tarkoituksena on saada tiputettua tulos 501:stä nolnaan. Hankalaa tästä tekee se, että viimeisen tikin on osuttava tuplaringille. Esimerkiksi jos pelaajalla on jäljellä 32 pistettä, on hänen osuttava numeron 16 tuplaan. 501:stä heitetään yleensä yksi vastaan yksi pelinä, mutta sitä voi pelata myös pari- tai joukkuepelinä. Pelistä on olemassa myös variaatio nimeltä 301, joka on muuten samanlainen peli, mutta pelaajat aloittavat pelinsä 301:sta pisteestä.

501-pelin ohella toinen suosittu peli on nimeltään kriketti. Tämä on yleinen peli etenkin Englannissa, jossa dartsia heitetään paljon pubeissa. Pelissä on kaksi yhtä tärkeää perustavoitetta, ja vain yhdessä ne ratkaisevat voiton. Pelaajalla on käytössään taulun sektoreista vain numerot 15–20 sekä keskusta. Kun pelaaja osuu sektoriin kolmesti, on sektori ”täynnä”. Pelaajan tavoitteena on täyttää kaikki sektorit, sillä se pelaaja, jolla on sekä sektorit täynnä että joka johtaa pisteissä, voittaa pelin. Pisteitä pelaaja saa vain niistä sektoreista, joita vastustaja ei ole täyttänyt, heittämällä niihin sen jälkeen, kun on itse onnistunut täyttämään sektorin. (Laiho 1993,

35.) Kriketti on myös hyvä peli harjoituksen kannalta, sillä osumatarkkuus kehittyy, kun maalina ovat vain tietyt kohdat.

Ylen mukaan dartsin kulta-aikaa Suomessa oli 1990-luku. Tuohon aikaan monelta löytyi kotoaankin darts-taulu. Tällä hetkellä harrastajia on noin tuhat. (Yle 2012.) Viime vuosina kuitenkin darts on alkanut pikkuhiljaa nostamaan suosiotaan. Yhä useampaan publiin on tullut darts-tauluja ja heittäjien määrä on kasvussa. Suomessa viralliset darts-kilpailut järjestää Suomen Dartsliitto. Darts luetaan usein herrasmieslajiksi, kuten golf tai biljardi. Tämä johtunee ainakin siitä, että kilpailuissa yleensä kilpailijoiden pukeutuminen antaa siistin vaikutelman. Muutenkin isoimmissa kilpailuissa on tarkat säännöt siitä, miten kilpailijoiden tulee pukeutua. Esimerkiksi Suomen Dartsliiton yleisissä kilpailusäännöissä kerrotaan, että pelaajan tulee kiinnittää erityistä huomiota kilpailuasusteidensa siisteyteen ja sopivuuteen. Myöskään minkäänlaista päähinettä ei saa käyttää ilman erillistä lupaa. (Suomen Dartsliitto 2009.) Nämä säännöt kuitenkin koskevat vain Suomen Dartsliiton alaisuudessa järjestettäviä kilpailuja. Normaaleissa, rennommissa, esimerkiksi viikkokilpailuissa säännöt ovat vapaammat.

3 LIKEMERKIN SUUNNITTELUN PERUSTEITA

Liikemerkki sekoitetaan monesti virheellisesti logoon. Näiden kahden ero on se, että liikemerkki sisältää myös kuvallisen tunnuksen tai symbolin, kun taas logo on yrityksen nimen vakiintunut kirjoitustapa. Liikemerkin historia on hyvin vanha, sillä se pohjautuu heraldiikkaan eli vaakunaoppiin. Jo Antiikin Roomassa sotilaat käyttivät taistellessaan kuvallisia tunnuksia. (Wulff 2016.) Esimerkiksi sotilaille kuvallisia tunnuksia on aikojen saatossa nähty lähes aina. Näiden tarkoituksena on ollut antaa tieto siitä, kenen puolella kukin sotilas taistelee. Yrityskäytössä ensimmäisiä liikemerkkejä alettiin käyttää 1800-luvulla. Harva yritys on pitänyt liikemerkin kautta aikojen samanlaisena. Jos yritykselle halutaan antaa tuoretta ilmettä, täytyy liikemerkkiä myös muokata. Esimerkiksi Finnair on muuttanut liikemerkkiään yli kymmenen kertaa perustamisensa jälkeen (KUVIO 2.). Ennen liikemerkit olivat paljon monimutkaisempia ja yksityiskohtaisempia. Nykyään liikemerkkien suunnittelussa suositaan yksinkertaisempia malleja.

1920-

AERO O/Y

1923-

AERO O/Y

1930-

AERO OY.**AERO oy**

1940-



1950-

**FINNAIR**

1960-

FINNAIR

1970-2000



KUVIO 2. Finnairin vanhat liikemerkit (Finnair 2016.)

3.1 Muoto

Liikemerkin tulee olla tarpeeksi yksinkertainen. Selkeys tulee säilyttää kaikissa muotoilun eri yhteyksissä. Jos liikemerkki on liian monimutkainen, saattavat sen yksityiskohdat kadota. Yksinkertainen liikemerkki on myös helpommin ja nopeammin luettavissa, minkä takia se on helpompi muistaa ja on myös heti tunnistettavissa. Loiri ja Juholin mainitsevat kirjassaan, että

liikemerkin visuaalinen muoto voi koostua mm. kirjaimista, erilaisista numeroista, piirroksista tai näiden yhdistelmistä (Loiri & Juholin 1998, 131.)

Liikemerkillä on olemassa myös useita erilaisia tunnuksia ja tunnistimia eli ns. talotyylejä. On kuvallisia tunnuksia, jotka eivät symboloi konkreettisesti tuotetta, esimerkiksi Nike. Käytössä on myös vapaita assosiaatioita, joissa tunnuksena toimii esimerkiksi väri. Talotyylit voivat perustua myös logoon tai logon ja kuvion yhdistelmään. Myös yritykseen viittaavat symbolitunnukset ovat yleisiä. Näiden lisäksi on olemassa heraldiset ja kirjaintunnukset. Heraldinen tunnus on käytössä ainakin Suomen poliisilla. Loirin ja Juholinin mukaan talotyylin tulisi perustua yhteisön identiteettiin. Visuaalisen linjan tulee myös tehokkaasti yhdistää vastaanottajien ajatukset siihen, millainen yhteisö on kyseessä. Se tulee myös luoda sellaiseksi, ettei se kulu ajan saatossa. (Loiri & Juholin 1998, 129.)

Nämä tunnukset ja tunnistimet voidaan jakaa kolmeen eri osa-alueeseen. Näitä ovat ikonit, indeksit ja symbolit. Loirin ja Juholinin mukaan ikoni on jotain tiettyä asiaa kuvastava kuva tai merkki. Tästä esimerkkinä on mainittu tupakointikieltomerkki. Indeksipuolesta on eräänlainen viite tai merkki, mikä jäljittelee jonkin seurausta. Esimerkiksi savu on tulen indeksi. Symboli on jonkin tunnus tai vertauskuva. Se tulkitaan aina samalla tavalla, kuten esimerkiksi pykälä-merkki, joka yhdistetään juridiikkaan. (Loiri & Juholin 1998, 133.) Näiden lisäksi on olemassa yhteisesti sovittuja tunnuksia, joita ovat esimerkiksi liikennemerkkit.

Erilaisilla sommittelun muodoilla on olemassa joko aktiivisia tai passiivisia elementtejä, tai jompaakumpaa. Loirin ja Juholinin mukaan aktiivisia elementtejä ovat kuvien tai ilmoitusten keskeisen sanoman ilmentävät tekijät. Passiivisia elementtejä puolestaan ovat tyhjä tila, leipäteksti ja erilaiset huomaamattomat linjat. (Loiri & Juholin 1998, 64.) Erilaisilla muodoilla kuvapinnassa saadaan aikaiseksi erilaista rytmää tai liikettä. Loiri ja Juholin mainitsevat kirjassaan, että voimakkaat, suuntaa kuvaavat pintamuodot ovat tehokkaita liikkeen ja rytmin sommittelun lähtökohtia. Esimerkiksi pyramidikuviolla on selkeä suunta ja sen kolmiulotteisuus luo

dynaamisen vaikutuksen. (Loiri & Juholin 1998, 65.) Pyöreät muodot kuvastavat puolestaan staattisuutta ja pysyvyyttä.

3.2 Viivat

Määritelmältään viiva on kahden pinnan leikkauskuvio tai jonkin liikkuvan pisteen muodostama ura (Graafinen 2015). Viivat viestittävät liikemerkeissä monista eri asioista. Vaakasuora viiva viestittää mm. pysyvyydestä ja se kuvastaa myös tasapainoa. Tästä hyvä esimerkki on IBM:n liikemerkki. (KUVIO 3.) Vaakasuoraa viivaa päinvastainen, eli pystysuora, viestittää puolestaan jostain nousevasta tai juhlallisesta. Pystyviivasta hyvä esimerkki on Ylivieskatalo Akustiikan liikemerkki. (KUVIO 4.) Internetsivusto Graafisen mukaan viivoihin sisältyy myös erilaisia liikkeitä. Näitä ovat esimerkiksi nousevat, kiertävät, lähestyvät, pakenevat, hidastuvat ja nopeutuvat viivat. Viivoilla on myös erilaisia ilmaisukeinoja, kuten viivan suunta, muoto ja paksuus. (Graafinen 2015.) Pusan mukaan viivat ovat tärkeä osa kokonaisuutta. Yleensä yhdellä viivalla ei ole paljoa merkitystä, mutta kertautuneena tai muiden tekijöiden kanssa yhdessä sen viesti korostuu. (Pusa 1979.)



KUVIO 3. IBM:n liikemerkki (Logok 2016.)



KUVIO 4. Ylivieskatalo Akustiikan liikemerkki (Ylivieskatalo Akustiikka 2015.)

3.3 Värit

Ihminen näkee maailman väreissä, toisin kuin monet muut nisäkkäät. Väri on valoa, valo on auringosta peräisin olevaa aaltomuotoista sähkömagneettista säteilyä. (Coloria 2008.) Värien merkitys graafisissa julkaisuissa on suuri. Värit vaikuttavat ihmisiin merkittäväällä tavalla, sillä ihmisillä on vahvoja mielikuvia eri väreistä. Esimerkiksi punainen väri yhdistetään usein rakkauteen, kun taas puolestaan musta on enemmän surun ja pelon väri. Pitää kuitenkin ottaa huomioon se, että värien merkitykset eivät ole samanlaiset joka paikassa. Eri kulttuureilla on erilaiset merkityksensä väreille. Joka tapauksessa värit kuitenkin vaikuttavat aina jollain tapaa ihmismieleen.

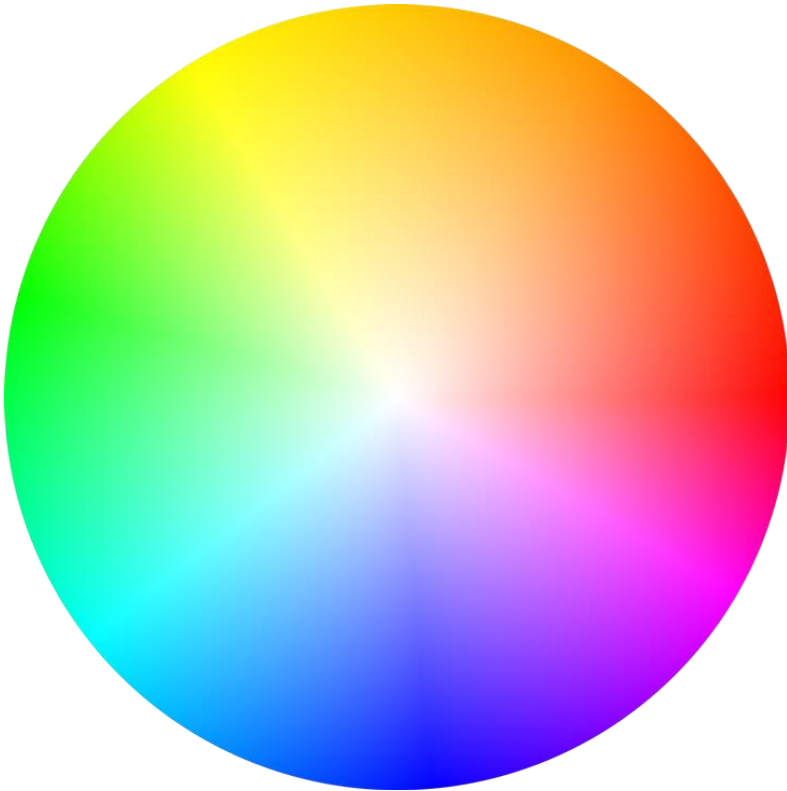
Visuaalisessa suunnittelussa värien ulottuvuuksia on kolme erilaista. Additiiviset eli RGB(red, green, blue)-värit, joita käytetään erilaisissa verkkojulkaisuissa. Lambergin ym. mukaan tämä perustuu päävärien heijastumiseen valona tietylle pinnalle. Tämän ansiosta sekoitevärit, jotka ovat tehty pääväreistä, muodostuvat erilailla kuin esimerkiksi vesivärien eri sekoitukset. (Keränen, Lamberg, Penttinen 2005, 77.) CMYK(cyan, magenta, yellow, key)-värejä käytetään

puolestaan painotuotteissa. Näistä käytetään myös nimitystä nelivärijärjestelmä. CMYK hyödyntää painotuotteissa mustaa väriä, jolla painetaan tuotokseen varjot ja erilaiset tekstit. Lisäksi on olemassa Pantone Matching System eli PMS-värit, joita käytetään painoteollisuudessa. Oikeanlaisten värien valitseminen on tärkeää, sillä jo ne antavat vaikutelman siitä, millainen yritys tai yhteisö on kyseessä.

Väreillä on pyritty kautta aikain vaikuttamaan eri tavoin, sillä väri antaa aina jonkunlaisen mielikuvan. Loirin & Juholinin mukaan väreihin sisältyy paljon erilaisia tuntemuksia, tunnelmia, makuja sekä symboliikkaa. Esimerkiksi kevään vihreällä on raikas tuoksu. (Loiri & Juholin 1998, 112.) Ihmisillä on tietty kuva siitä, minkä värisiä tietyt asiat ovat. Esimerkiksi Coca-cola on aina mustan väristä. Visuaalisessa suunnittelussa värien käytöllä pyritään pääsemään aina eräänlaiseen harmoniaan, oli se sitten perinteinen harmonia tai disharmonia. Kun värit ovat disharmoniassa, on niiden tasapaino epävakaa. Esimerkiksi jossain värissä on enemmän tiettyä väriä kuin toisessa. Perinteisesti harmonioita on neljää erilaista. Näitä ovat lähiväriharmonia, vastaväriharmonia, yksiväriharmonia ja valööriharmonia. Loirin ja Juholinin mukaan lähiväriharmonia on sitä, että värit on valittu väriympyrästä läheltä toisiaan. Vastaväriharmonia syntyy ottamalla väriympyrästä vastakkaisia värejä. Yksiväriharmonia on käytetty vain yhtä väriä. Valööriharmonia harmaan eri sävyjä sekoitellaan keskenään. (Loiri & Juholin 1998, 144.)

Hyvä keino ilmaista värisävyjä on väriympyrä. (KUVIO 5.) Keräsen, Lambergin ja Penttisen mukaan väriympyrässä eri aallonpituudet löytyvät ympyrän reunoilta, ja värisävyt ilmoitetaan astelukuina (Keränen, Lamberg, Penttinen 2005, 75.) Värit ovat jaettu ns. pääväriin ja väliväriin. Päävärejä ovat sininen, punainen ja keltainen. Välivärejä ovat puolestaan violetti, vihreä ja oranssi, jotka ovat samalla myös päävärien vastavärejä. Esimerkiksi punaisen vastaväri on vihreä, kuten kuvio 5 osoittaa. Jos vastavärejä sekoitetaan keskenään, lopputulos on joko harmaa tai valkoinen. Keräsen ym. mukaan tämä johtuu siitä, että värit ikään kuin ”ku-

moavat” toisensa (Keränen, Lamberg, Penttinen 2005, 76.). Väriympyrä jaetaan yleensä kah-
teen eri puoliskoon, kylmään ja lämpimään. Kuitenkin se, missä väri muuttuu kylmäksi ja
missä lämpimäksi, on riippuvainen tilanteesta ja asiayhteydestä.



KUVIO 5. Väriympyrä (Adobe 2015.)

4 JULISTESUUNNITTELUN PERUSTEITA

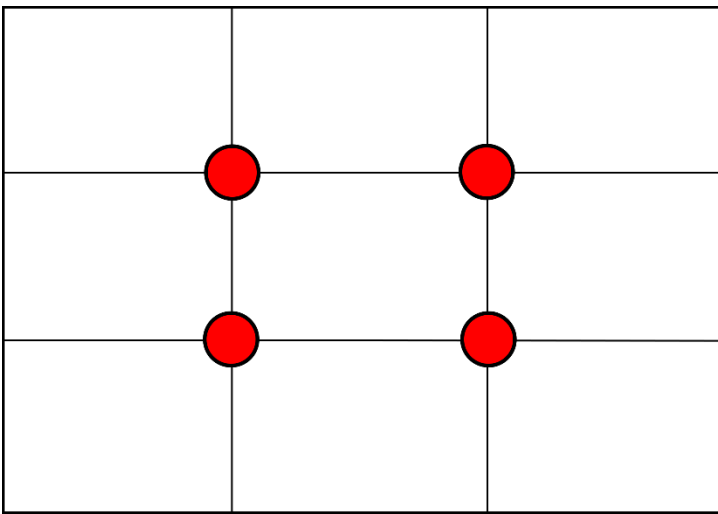
Juliste on nykyaikana paljon käytetty, tehokas markkinoinnin väline. Sen tavoitteena on välittää viesti vastaanottajalle siinä muodossa, että se on hyvin luettavissa. Julisteilla voidaan mainostaa esimerkiksi tulevia elokuvia tai tapahtumia. Hyvä juliste on tiivistetty, vetovoimaa sisältävä ja visuaalisesti näyttävä. Julisteen tulee myös olla huomiota herättävä. Keräsen ym. mukaan tietylle kohderyhmälle suunnattu viestintä tehostuu silloin, kun kohderyhmän ajatusmaailma ja kulttuurinen tausta otetaan huomioon tuotoksen suunnittelussa. Esimerkkinä mainitaan lasten ja nuorten osasto eri sanoma- ja aikakauslehdissä. (Keränen, Lamberg, Penttinen 2005, 14.)

Julisteen työstäminen alkaa aina layoutin eli luonnoksen tekemisellä. Se toimii pohjana varsinaiselle julkaisulle. Luonnoksen tekeminen on välttämätöntä, sillä se antaa tekijälle yleisen kuvan siitä, miten varsinainen sommittelu tulee toteuttaa. Loirin ja Juholinin mukaan visuaalinen suunnittelu alkaa yleensä pienten sivukuvaluonnosten piirtämisellä. Tähän ei tarvita hyvää piirustustaitoa, sillä jokainen osaa tulkita omia piirroksiaan. (Loiri & Juholin 1998, 160.) Tässä vaiheessa päätetään myös julkaisun lopullinen koko. Suunnitteluvaiheessa tulee myös päättää, mitä ohjelmistoja aikoo tuottamiseen käyttää. Mikäli julisteesta täytyy tehdä erilaisia versioita, esimerkiksi eri kielillä, tulee se ottaa huomioon tässä vaiheessa.

Itse sommittelu tarkoittaa erilaisten elementtien asettelua tuotoksen pinnalle. Sommitteluun vaikuttaa monta eri osatekijää. Näitä ovat esimerkiksi otsikko, kuvat, värit, painopinnan muoto sekä tyhjän tilan käyttäminen. Painopinnan muoto tarkoittaa sitä, tuleeko julkaisu vaaka- vai pystysuoraan. Jos julisteella halutaan kuvata jotain rauhallista, kannattaa tuotos tehdä vaakasuoraan. Jos taas tavoitteena on luoda liikettä, niin kannattaa se tehdä pystysuoraan. Tyhjän tilan käyttäminen puolestaan vaikuttaa suoraan siihen, miten vastaanottaja julis-

teeseen reagoi. Tyhjä tila tuo eräänlaista rauhallisuutta, jonka takia sitä ei yleensä näy toimintaan liittyvissä tuotoksissa. Ennen kaikkea sommittelun tarkoituksena on luoda vastaanottajalle tasapainoinen, mahdollisesti harmoninen vaikutelma.

Julisteessa tulee myös olla mahdollisimman hyvät mittasuhteet. Yksi käytetyimmistä keinoista on kautta aikain ollut kultainen leikkaus. Tämän avulla saadaan janan pidemmän osan suhde samaksi lyhyeen verrattuna (Serlachius 2016). Kultaisen leikkauksen avulla saadaan julistetta katsovan ihmisen huomio ohjattua haluttuihin kohtiin. Samantapainen, mutta hieman yksinkertaisempi, malli on julisteen jakaminen kolmanneksiin (KUVIO 6.) Kun juliste jaetaan kolmanneksiin, saadaan esille ns. tasapainolinjat. Nämä linjat ovat julisteessa ne pisteet, johon katsoja kiinnittää ensimmäisenä huomion. Tämän takia näille linjoille yleensä sijoitetaan julisteen tärkein informaatio, kuten otsikot.



KUVIO 6. Jako kolmanneksiin (Saurento 2016.)

Julistesuunnittelussa täytyy myös ottaa huomioon typografia. Erilaisilla kirjasintyypeillä on eri tavat vaikuttaa siihen, miten katsoja reagoi julisteen sanomaan. Pääteetöntä kirjainta eli groteskia käytetään yleensä lyhyissä teksteissä, esimerkiksi otsikoissa ja kuvateksteissä. Pitkät tekstit, kuten romaanit tai leipätekstit, kirjoitetaan yleensä päätteellisillä kirjaimilla eli antiik-

valla. Nykyään kuitenkin antiikvaa on alettu käyttää myös otsikoissa. Julisteen typografiassa kannattaa välttää luettavuutta heikentäviä elementtejä, kuten versaalia, alleviivausta tai harvennusta.

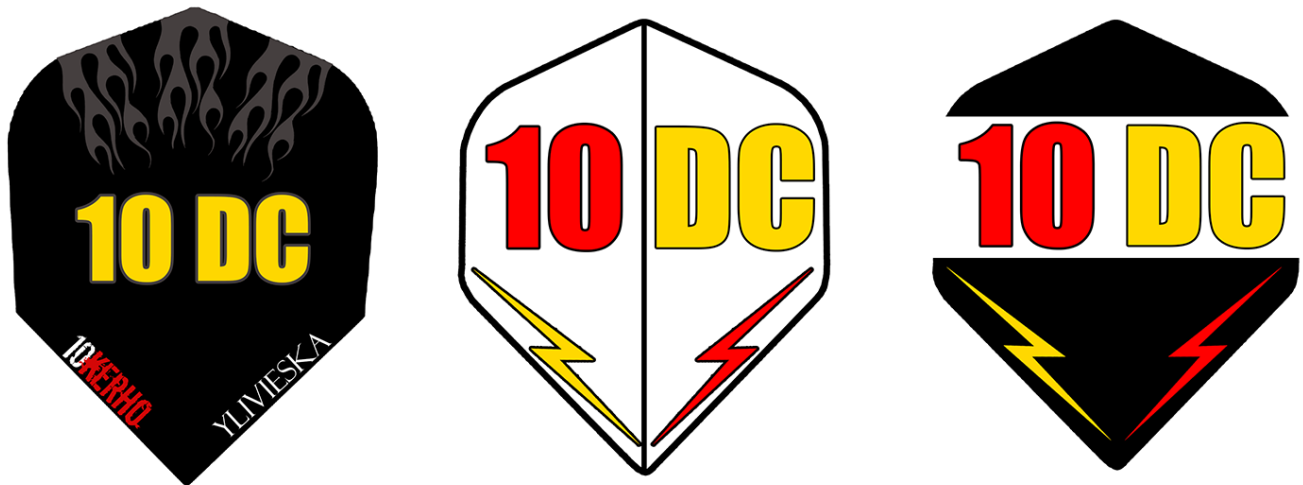
Viimeinen osa julisteen tuottamisessa on viimeistely. Juliste pitää valmistella mahdollista monistamista varten. Tämä tarkoittaa esimerkiksi tulostusmerkkien ja leikkausrajojen merkitsemistä. Viimeistelyvaiheessa voidaan myös korjata mahdolliset pienet ongelmat, kuten kirjoitusvirheet. Keränen ym. mainitsevat kirjassaan, että viimeistelyvaiheessa pienten teknisten virheiden korjaaminen edellyttää sitä, ettei lopputulos poikkea tilaajan hyväksymästä versiosta (Keränen, Lamberg, Penttinen 2005, 17.). Viimeistelyssä tulee olla tarkkaavainen, sillä jos virhe huomataan vasta painetussa versiossa, voi se tulla kalliiksi.

5 GRAAFISEN ILMEEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Graafinen ilme luodaan tehostamaan yrityksen, tai tässä tapauksessa darts-kerhon, persoonallisuutta. Sen tarkoituksena on myös tuoda esille erilaisia toimintaperiaatteita ja tavoitteita. Visuaalisen ilmeen suunnittelu alkaa jo siinä vaiheessa, kun suunnitellaan julkaisuun tulevia kuvia, piirroksia ja muita graafisia elementtejä. Visuaalisen ilmeen suunnittelussa määritellään julkaisun värimaailma, kuvitus, tekstissä käytettävät kirjasintyypit, palstoitus, marginaalit, ilmatila ja muita ulkoasuun vaikuttavia asioita. (Keränen, Lamberg & Penttinen 2005, 141.) Tässä pääluvussa käsitellään työprosessi vaihe vaiheelta. Kaikki graafiset tuotokset on tehty Adobe Photoshop CS6 ohjelmistolla.

5.1 Symbolitunnuksesta heraldiseen liikemerkkiin

Liikemerkin suunnittelu oli ensimmäinen työvaihe. Toiveena oli, että liikemerkestä tulisi mahdollisimman hyvin darts esille. Näin ollen alettiin tarkastella muiden darts-kerhojen liikemerkkejä. Kävi ilmi, että suurimmassa osassa liikemerkeistä oli jollakin tapaa esillä joko darts-taulu, -tikka tai niiden eri osat. Tästä johtuen alettiin suunnitella liikemerkkiä saman kaavan mukaisesti. Ensimmäisissä luonnoksissa otettiin mallipohjaksi tikoissa käytettävä sulka. Perinteisen sulan muoto on melko dynaaminen, joten tällä tavoin merkkiin saatiin luotua eräänlaista liikettä. Merkkiin haluttua liikevaikutelmaa verrattiin darts-tikkojen lentämiseen. Pääväreiksi valittiin punainen, musta ja keltainen, sillä tällä tavalla saadaan aikaiseksi lähiväriharmonia. Kirjasintyypiksi valittiin Impact-fontti. Pitkät pystykirjaimet ovat helppolukuisia ja helposti huomattavissa. Näillä elementeillä alettiin tehdä ensimmäisiä luonnoksia. (KUVIO 7.)



KUVIO 7. Ensimmäiset luonnokset

Muutamien luonnosten jälkeen tästä tyylistä päätettiin kuitenkin luopua. Seuraavaan versioon lähdettiin melkein puhtaalta pohjalta, mutta keltainen pääväri haluttiin kuitenkin säilyttää. (KUVIO 8.) Tässä versiossa pohjaksi otettiin darts-taulu. Koska taulu on muodoltaan pyöreä, merkin liikevaikutelma muuttui täysin. Pyöreä muoto tuo merkkiin eräänlaista pysyvyyttä ja paikallaanoloa. Tämä todettiin sopivan itse lajin teemaan, sillä suurin osa sen suorittamisesta tapahtuu paikaltaan. Tämän myötä myöskin värimaailma koki muutoksia. Taulun väreinä olivat musta, punainen ja keltaisen eri sävyt. Punaisen ja vihreän värin ansiosta merkkiin saatiin luotua vastaväriharmonia. Todettiin että nämä värit täydentävät hyvin toisiaan.

Tässä versiossa liikemerkki toimi yhdistykseen viittaavana symbolitunnuksena. Tämän ansiosta liikemerkki saatiin sellaiseksi, että katsoja osaa yhdistää sen heti itse lajiin. Taulun ympärille tehtiin musta reunus, johon lisättiin infotekstiä, kuten paikkakunta. Itse kerhon nimi kirjoitettiin isolla kirjaimilla taulun keskelle suunniteltuun keltaiseen banneriin. Fontiksi valittiin päätteetön, melko paksu Flash Rogers fontti. Itse fonttiin oltiin tyytyväisiä, mutta sitä alettiin kokeilemaan eri väreillä. Aluksi teksti oli mustalla värillä, mikä sopi merkkiin muuten hyvin,

mutta teksti ei erottunut tarpeeksi hyvin. Lopulta päädyttiin valkoiseen, jossa oli mustat ääri-
viivat. (KUVIO 9.) Valkoinen korostaa kerhon nimeä huomattavasti paremmin ja samalla tekee
tekstistä helppolukuisemman.



KUVIO 8. Versio 4



KUVIO 9. Versio 5

Liikemerkestä haluttiin kuitenkin vielä yksinkertaisempi. Mustasta reunuksesta päätettiin luopua ja samalla poistettiin reunuksessa olleet infotekstit. Liikemerkin värimaailmasta tehtiin myös hieman tummempi. Vastaväriharmonia kuitenkin säilytettiin. Myös taustalla olevan taulun alaosa päätettiin poistaa kokonaan. Näin ollen edellinen symbolinen talotyö päätettiin

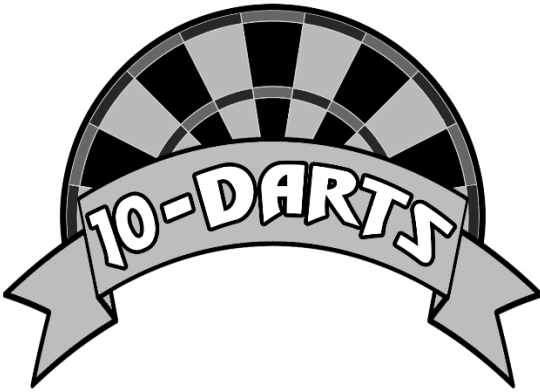
vaihtaa heraldiseen talotyyliin. Tällä tavoin liikemerkkiin saatiin mukaan eräänlaista arvokkuutta, mutta samalla kuitenkin yksinkertaisuutta. Lopullinen liikemerkki muistuttaakin eräänlaista sinettiä. Kun liikemerkkiä käytetään valkoisella pohjalla, käytetään perinteistä mallia. (KUVIO 10.) Jos puolestaan liikemerkkiä joudutaan käyttämään mustalla taustalla, käytetään valkoreunuksista mallia. (KUVIO 11.) Liikemerkistä tehtiin luonnollisesti myös mustavalkoinen versio. (KUVIO 12.)



KUVIO 10. Lopullinen liikemerkki



KUVIO 11. Liikemerkki mustalla pohjalla



KUVIO 12. Liikemerkki mustavalkoisena

5.2 Kilpailuasut

Graafisen ilmeen toteutukseen kuului myös kilpailuasusteiden, eli tässä tapauksessa paidan suunnittelu. Dartsissa yleisin kilpailuasumalli on lyhythihainen, kauluksellinen poolopaita. Tällainen päätettiin ottaa pohjaksi myös näihin asuihin. Heti alussa oli selvää, että paidassa tullaan käyttämään ravintolan omia värejä: mustaa, punaista ja valkoista. Poolopaidasta löytyy hihoista ja helmasta ompeleet, joiden väriksi valittiin punainen. Muuten paita on kauttaaltaan musta. Paidan etupuolelle sijoitettiin liikemerkki oikealle puolelle ja kilpailijan nimi vasemmalle puolelle. Selkäpuolelle haluttiin laittaa iso ravintolan logo. Ensimmäisessä versiossa etupuolella oli vielä luonnosvaiheessa oleva liikemerkki ja selän logo oli korkeammalla. (KUVIO 13.)



KUVIO 13. Kilpailuasus versio 1

Seuraavaan versioon laitettiin lopullinen versio liikemerkistä. (KUVIO 14.) Myös selässä olevaa logoa laskettiin alemmaksi, samalla tasolle etupuolella olevien elementtien kanssa. Tällä tavoin saatiin paitaan tietynlainen tasapaino. Kaikki värit pidettiin ennallaan. Sommittelun osalta tähän ratkaisuun oltiin tyytyväisiä. Lopulliseen versioon ei tehty muita muutoksia, kuin selkälogon muokkaaminen. (KUVIO 15.) Logon fonttia hieman yksinkertaistettiin ja siihen lisättiin sana "ravintola". Myös logossa olevan numero kymmenen väri muutettiin valkoisesta tumman harmaaksi.



KUVIO 14. Kilpailuasuvu versio 2



KUVIO 15. Lopullinen kilpailuasuvu

5.3 Mainosjuliste

Viimeisimpänä osana graafisen ilmeen suunnittelua oli mainosjulisteen tekeminen. (KUVIO 16.) Tämän julisteen tarkoituksena on mainostaa ravintolassa järjestettäviä dartsin viikkokilpailuja. Julisteen kooksi valittiin A3 ja resoluutioksi 300. Koska kyseessä on painotuote, väreiksi valittiin CMYK-värit. Painopinnan muodoksi valittiin pystysuunta. Suunnitteluvaiheessa päätettiin, että julisteeseen tulisi jonkinlainen lajiin liittyvä valokuva. Tämä kuva päätettiin käydä ottamassa itse ravintolassa. Tämän jälkeen kuva muokattiin sopivan kokoiseksi ja liitettiin tässä vaiheessa vielä tyhjälle julistepohjalle. Seuraavaksi juliste värjättiin kokonaan mustaksi, jonka jälkeen tähän tehtiin tasomaski. Maskin avulla valokuvaa alettiin tuomaan näkyviin, kuitenkin alkuperäistä himmeämpänä.

Kun valokuva saatiin esille halutusti, siirryttiin typografian pariin. Koska julisteen tarkoitus oli mainostaa vain ja ainoastaan viikkokilpailuja, julisteeseen ei lisätty muuta tekstiä kuin viikonpäivä ja kellonaika. Nämä aseteltiin julisteeseen myös siten, että ne asettuivat alemmalle tasapainolinjalle. Fontiksi valittiin päätteellinen Plantagenet Cherokee-fontti. Tämä oli helposti luettava ja selkeä fontti. Eija Lehtisen mukaan päätteellistä fonttia tulee käyttää tarpeeksi isolla kirjaisinkoolla, jotta luettavuus ei kärsi (Lehtinen 2002). Tästä syystä julisteen infoteksti kirjoitettiin isolla. Päätteelliseen fonttiin päädyttiin myös sen takia, että sen koukerot ja väkäset ohjaavat katsetta helposti kirjaimesta seuraavaan, mikä helpottaa lukemista (Saavutettava 2006). Lopuksi julisteen alareunaan lisättiin ravintolan oma liikemerkki sekä darts-kerhon liikemerkki. Näiden väliin laitettiin vielä ravintolan osoite.



Dartsin viikkokisat maanantaisin klo 19.00



Asemakatu 10,
84100 Ylivieska

RAVINTOLA
10KERHO

KUVIO 16. Mainosjuliste

6 YHTEENVETO

Aiheena ja tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa graafinen ilme ravintola 10-kerhon darts-kerholle. Tämä sisälsi liikemerkin, kilpailuasujen ja mainosjulisteiden tekemisen. Tällä yhteisöllä ei vielä ollut minkäänlaista visuaalista ilmettä, joten suunnittelu aloitettiin ns. puhtaalta pöydältä.

Tässä työssä hyvää oli graafisen suunnittelun läsnäolo. Itse tuotoksissa onnistuttiin hyvin ja niistä saatiin hyvää palautetta. Liikemerkistä tuli sellainen kuin haluttiin: yksinkertainen, darts-aiheinen sekä symboliikkaa ja heraldiikkaa yhdistelevä kokonaisuus. Parhaiten onnistuttiin kuitenkin kilpailuasujen suhteen. Paidasta tuli ravintolan värejä kunnioittava ja yksinkertaisen sommittelun ansioista muutenkin tyylikäs. Mainosjulisteeista tuli melko perinteinen, mutta se kuitenkin välittää viestin vastaanottajalle hyvin.

Kehitettävää olisi ainakin aikatauluttamisessa. Myös dokumentoinnin olisi voinut aloittaa aikaisemmin. Toivottavasti tulevaisuudessa nämä tuotokset nähdään kyseisen darts-kerhon käytössä. Olisi myös hienoa olla mukana, jos graafista osaamista tarvitaan jatkossa.

LÄHTEET

- Adobe. Color wheel. Www-dokumentti. Saatavissa: <https://color.adobe.com/create/color-wheel/>. Luettu 26.4.2016.
- Coloria. 2008. Yleistä. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.coloria.net/yleista.htm>. Luettu 23.4.2016.
- Finnair. Vanhat liikemerkit. Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.finnair-group.com/konserni/konserni_14_5.html. Luettu 16.4.2016.
- Graafinen. 2015. Sommittelu. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.graafinen.com/suunnittelu/yleista/sommittelu/>. Luettu 13.5.2016.
- Harrastuksena Darts. 2004. Lyhyesti historiaa. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://harrastuksenadarts.tripod.com/historia.html>. Luettu 16.4.2016.
- Keränen, V. Lamberg, N. & Penttinen, J. 2005. Digitaalinen media. Porvoo: Docendo Oy.
- Laiho, M. 1993. Kaikki dartsista. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Logok. IBM-logo. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://logok.org/ibm-logo/>. Luettu 16.4.2016.
- Loiri, P. & Juholin, E. 1998. Huom! Visuaalisen viestinnän käsikirja. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Pusa, U. 1979. Plastillinen sommittelu. Espoo: Otatieto Oy.
- Serlachius. Kultainen leikkaus. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.serlachius.fi/fi/kouluille/taidekoulu/kultainen-leikkaus/>. Luettu 4.5.2016.
- Suomen Dartslitto. 2009. Yleiset kilpailusäännöt. Www-dokumentti. Saatavissa: http://www.darts.fi/docs/File/Yleista/Saannot/yleiset_kilpailusaannot.pdf. Luettu 14.5.2016.
- Wulff. Liikemerkin historia. Www-dokumentti. Saatavissa: <http://www.wulff.fi/fi/wulff-yhtiöt+oyj/konserni/125-vuotias+wulff/liikemerkin+tarina/>. Luettu 2.5.2016.
- Yle. 2010. Darts-tikka lentää edelleen. Www-dokumentti. Saatavissa: http://yle.fi/uutiset/darts-tikka_lentaa_edelleen/5651597. Luettu 12.5.2016.

Ylivieskatalo Akustiikka. 2015. Liikemerkki. Www-dokumentti. Saatavissa: [https://scontent-
amt2-1.xx.fbcdn.net/v/t1.0-
9/12109329_1722393807993160_7626609868796665683_n.png?oh=58658eeb8469afe82cf35b4942
8d17f4&oe=579D0ECF](https://scontent-amt2-1.xx.fbcdn.net/v/t1.0-9/12109329_1722393807993160_7626609868796665683_n.png?oh=58658eeb8469afe82cf35b49428d17f4&oe=579D0ECF). Luettu 22.4.2016.

Graafinen ohjeistus

10-Darts



Sisällysluettelo

1. Toimintaperiaate
2. Liikemerkki
3. Värit
4. Sovellukset

1. Toimintaperiaate

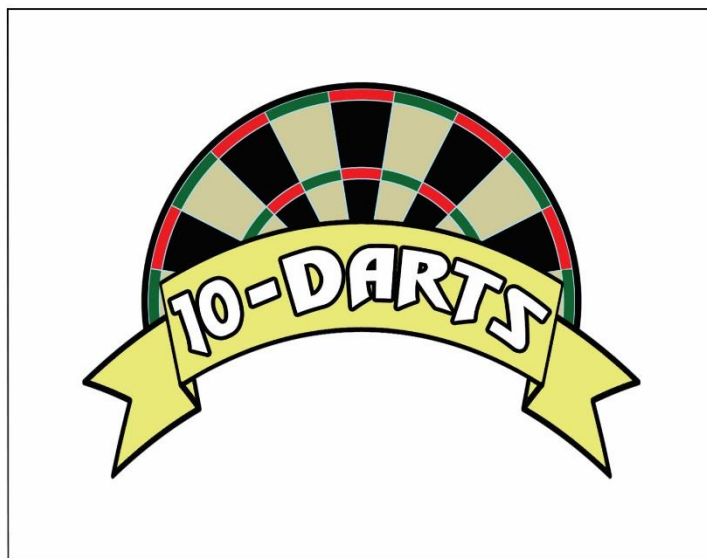
10-Darts on darts-kerho, joka sijaitsee Ylivieskassa. Kerhon toiminta alkoi vuonna 2016, kun pari aktiivista heittäjää päättivät, että he haluavat saada dartsista vielä enemmän irti. Kerhon pääpaikkana toimii ravintola 10-Kerho, joka toimii myös yhdistyksen pääsponsorina. Ravintolasta löytyy kaksi taulua, jotka ovat kaikkien vapaassa käytössä. 10-Darts tarjoaa myös jäsenille tasokkaita tik-kasetteja sekä tarpeelliset huoltotarvikkeet.

Lisäksi kerhon tarkoituksena on tarjota dartsin harrastajille kilpailutoimintaa ja mahdollisuuksia osallistua suurempiin kilpailutapahtumiin. Se myös auttaa dartsista kiinnostuneita tutustumaan lajiin ystävällisessä ympäristössä. Kerhosta löytyy niin kokeneempia kuin vasta-alkaneitakin heittäjiä. Kerhoon on jäsenmaksu, joka kattaa Dartслиiton pelaajalisenssin, kilpailuasut sekä mahdollisuuden edustaa kerhoa eri kilpailuissa.

Liikemerkillä tavoitellaan darts-läheisyyttä, mikä käy ilmi taustalla olevasta darts-tyyliltä. Värimaailma on otettu suoraan siitä. Liikemerkin sinettimäinen muoto tuo esille arvokkuutta, mikä on hyväksi, sillä onhan darts herrasmieslaji.

2. Liikemerkki

Liikemerkin suoja-alue
Käytetään myös värillisellä pohjalla



Liikemerkki mustavalkoisena
Käytetään ainoastaan valkoisella pohjalla



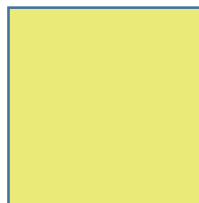
Liikemerkki mustalla pohjalla



3. Värät

Keltainen

R 234 G 234 B 121
C 11 M 0 Y 66 K 0



Punainen

R 237 G 30 B 93
C 0 M 99 Y 100 K 0



Vihreä

R 20 G 100 B 51
C 88 M 35 Y 100 K 30



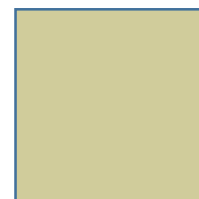
Musta

R 0 G 0 B 0
C 75 M 68 Y 67 K 90



Ruskea

R 208 G 204 B 155
C 20 M 13 Y 45 K 0



Valkoinen

R 255 G 255 B 255
C 0 M 0 Y 0 K 0



4. Sovellukset

Kilpailuasut



Juliste
Koko A3

Dartsin viikkokisat
maanantaisin
klo 19.00



Asemakatu 10,
84100 Ylivieska

