



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI PROYEK DESAIN

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL SEHATMENTAL.ID



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:
INAS KAMILA
5017020076

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2021**

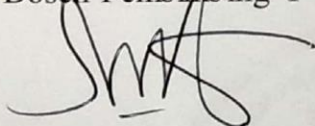
**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual Sehatmental.id
Penulis : Inas Kamila
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

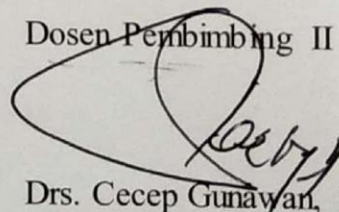
Depok, 06 Agustus 2021

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I



Dina Martin M. Ds
NIP. 5200000000000000267

Dosen Pembimbing II



Drs. Cecep Gunawan, M.Si
NIP. 196104261997021001

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

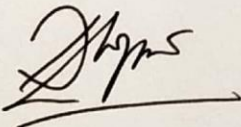
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL SEHATMENTAL.ID

Oleh:

INAS KAMILA
5017020076

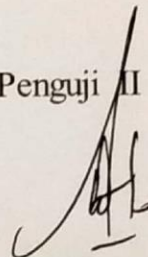
Disahkan:

Depok,
Penguji I



Dwi Agnes Natalia Bangun, S. Ds., M. Ds.
NIP. 198812152018032001

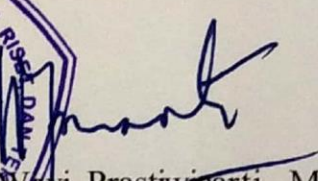
Penguji II



Andriyanto, S.E, M.Kom
NIP. 23272015100119730629

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan




Dra. Wwi Prastiwiniarti, M.M
NIP. 196407191997022001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

Perancangan Ulang Identitas Visual Sehatmental.ID

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, Agustus 2021

Yang menyatakan,



Inas kamila

5017020076



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Sehatmental.id merupakan organisasi non-profit peduli kesehatan mental yang memiliki dua logo dan kedua logo tersebut nilai masih belum mampu seutuhnya untuk mewakili citra yang ingin ditampilkan oleh sehatmental.id. Untuk itu diperlukan sebuah perancangan ulang identitas visual Sehatmental.id demi meniadakan impresi ganda dari kedua logo saat ini dan diharapkan logo yang baru mampu untuk menyampaikan citra yang ingin ditunjukkan oleh Sehatmental.id. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif dengan studi observasi, wawancara, kuisioner, serta studi literatur sebagai teknik pengumpulan data. Data yang dihasilkan kemudian diolah menggunakan teknik analisis SWOT dan STP. Hasil dari analisis berupa *key message* dan *tone and manner* pada arahan kreatif yang kemudian dilakukan *brainstorming* menggunakan *mindmap* dan *moodboard* sehingga menghasilkan tema modern dan *friendly* serta *key visual*. *Key message* dan *key visual* yang dihasilkan selanjutnya menjadi acuan dalam perancangan desain.

Kata kunci: logo, proses desain, kesehatan mental



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Sehatmental.id is a non-profit organization who cares about mental health issues. Sehatmental has two logos and both logos are still not fully capable for representing their brand image that they wants to show for audience. In consequence, a redesign is a solution that Sehatmental.id needed to eliminate the double impression of the two current logos and hopefully the new visual identity will be able to represent the brand image that Sehatmental.id wants to show. Used qualitative as a design method, with observational studies, interviews, questionnaires, and literature studies for data collection techniques. Afterward, the data results are analyzed with using SWOT and STP analysis techniques that needed for choosing key message and key visual that is modern and friendly looks as a design reference.

Keywords: *logo, design process, mental health.*



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar tanpa ada halangan yang berarti dan tepat waktu sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

Beragam hal yang dialami selama menjalani proses penyusunan tugas akhir ini, terlebih dengan masa pandemi akibat penularan dan penyebaran wabah Covid-19 yang mengharuskan penulis dan dosen pembimbing melakukan bimbingan secara daring. Dalam proses pengerjaannya penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan, motivasi untuk berjuang, dan saran dari berbagai pihak. Kepada Ayah, Bunda, dan juga kedua adik perempuan penulis, Zania Ainun Nida dan Dayana Azra Hanifah karena berkat dukungan keluargalah penulis mampu untuk menyelesaikan serangkaian proses penyusunan tugas akhir. Pada kesempatan ini, penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin Dipl-Ing HTL., M. T. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M. M., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Anggi Anggarini M. Ds, selaku Ketua Program Studi D4 Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta.
4. Dina Martin, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan dan membantu penulis dalam menyusun Laporan Tugas Akhir.
5. Drs. Cecep Gunawan, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah mengarahkan dan membantu penulis dalam menyusun Laporan Tugas Akhir.
6. Segenap dosen Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Teman-teman di Teknik Grafika dan Penerbitan khususnya DG 8-C angkatan 2017 yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat bagi penulis selama masa perkulihan sebelum maupun sesudah pandemi.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

8. Afifa Rizka Ayu dan Ratih Dwi Pratiwi atas dukungan serta doanya yang sudah mau menjadi teman berkeluh-kesah penulis pada masa sesudah maupun sebelum melakukan penyusunan Laporan tugas akhir.
9. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu melancarkan penulis menyusun laporan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, dengan tangan terbuka penulis menerima kritik dan saran yang membangun demi hasil yang lebih baik dan bermanfaat untuk berbagai pihak.

Jakarta, Agustus 2021

Inas Kamila

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
2.1. Teori Desain Grafis	6
2.2. Elemen Desain Grafis	6
2.3. Teori Tipografi	10
2.4. Identitas visual	12
2.5. Logo	13
2.6. Graphic Standard Manual (GSM)	17
2.7. Metode Riset Desain	18
BAB III	20
3.1. Metode Riset Desain	20
3.2. Metode Pengumpulan Data	21
3.3. Data dan Analisis	22
3.4. Arahkan Kreatif	31
BAB IV	34
4.1. Konsep Visual	34
4.2. Proses Desain	37
4.4. Aplikasi Identitas Visual	41
4.5. Aplikasi Media Pendukung	47
BAB V	53



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5.1. Simpulan.....	53
5.2. Saran.....	54
DAFTAR REFERENSI.....	viii





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Jenis dan sifat garis</i>	7
<i>Gambar 2.2 lingkaran warna Brewster</i>	8
<i>Gambar 2.3 warna netral</i>	9
<i>Gambar 2.4 logo Lacoste</i>	11
<i>Gambar 2.5 logo subway</i>	11
<i>Gambar 2.6 logo Disney</i>	14
<i>Gambar 2.7 logo Apple</i>	15
<i>Gambar 2.8 logo Pepsi</i>	15
<i>Gambar 2.9 logo Unilever</i>	16
<i>Gambar 2.10 logo Blue Water</i>	16
<i>Gambar 2.11 logo One Construction</i>	16
<i>Gambar 2.12 logo Olympic</i>	17
<i>Gambar 2.13 logo WWF</i>	17
<i>Gambar 2.14 logo Coca cola</i>	17
<i>Gambar 3.1 logo sehatmental.id</i>	22
<i>Gambar 3.2 Sehatmental crews</i>	24
<i>Gambar 3.3 mental health fest 1</i>	24
<i>Gambar 3.4 mental health fest 2</i>	25
<i>Gambar 3.5 logo Ibunda.id</i>	25
<i>Gambar 3.6 website Ibunda.id</i>	26
<i>Gambar 3.7 logo Alpas</i>	26
<i>Gambar 3.8 website Alpas</i>	26
<i>Gambar 4.1 mind map</i>	35
<i>Gambar 4.2 moodboard tone and manner</i>	36
<i>Gambar 4.3 moodboard logo dan ilustrasi</i>	37
<i>Gambar 4.4 sketsa</i>	38
<i>Gambar 4.5 logo akhir</i>	39
<i>Gambar 4.6 bentuk kupu-kupu dalam logo</i>	40
<i>Gambar 4.7 kode warna</i>	40
<i>Gambar 4.8 font aldo semibold</i>	41



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.9 grid system logo	41
Gambar 4.10 minimum clear space	42
Gambar 4.11 minimum size.....	42
Gambar 4.12 do's	43
Gambar 4.13 don'ts.....	43
Gambar 4.14 color	44
Gambar 4.15 typeface	44
Gambar 4.16 ilustrasi	45
Gambar 4.17 fotografi.....	46
Gambar 4.18 supergrafis	46
Gambar 4.19 pattern.....	47
Gambar 4.20 stationery.....	48
Gambar 4.21 stationery business card.....	48
Gambar 4.22 ID card & lanyard	49
Gambar 4.23 konten Instagram 1	50
Gambar 4.24 konten Instagram 2	50
Gambar 4.25 website.....	51
Gambar 4.26 graphic standard manual.....	52



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1.1 warna dan sifatnya</i>	9
<i>Tabel 3.1 Matriks SWOT</i>	29
<i>Tabel 4.1 Key visual</i>	35
<i>Tabel 4.2 Desain alternatif</i>	38





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar bimbingan Tugas Akhir
2. Transkrip wawancara, kuisisioner
3. Daftar riwayat hidup





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Sering kali masyarakat menganggap makna sehat hanya ditafsirkan melalui kebugaran jasmani saja. Padahal lebih dari itu, artian sehat dapat dibagi dan dilihat dalam dua aspek, yakni jasmani dan rohani. Sehat rohani, atau sehat secara jiwa masih dipandang rendah dewasa ini. Dilansir oleh World Health Organization (WHO), anak muda atau generasi milenial saat ini rentan terkena gangguan mental. Dimana masa muda atau remaja merupakan tahap umum seseorang untuk menyesuaikan diri serta beradaptasi dengan lingkungan, baik secara psikologis, emosional, maupun finansial.

Berdasarkan riset yang dilakukan Kementerian Kesehatan tahun 2018, data Riset Kesehatan Dasar menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan kasus gangguan jiwa berat (skizofrenia/psikosis) meningkat dari 0,15% menjadi 0,18%, sementara gangguan mental emosional pada penduduk usia 15 tahun keatas meningkat dari 6,1% pada tahun 2013 menjadi 9,8 % pada 2018 (wiwin, 2020.). Sehingga dapat diartikan bahwa 12 juta penduduk Indonesia usia 15 tahun ke atas menderita depresi. WHO juga menyebutkan bahwa lebih dari 800.000 orang meninggal setiap tahunnya, dapat dikatakan sekitar 1 orang setiap 40 detik melakukan bunuh diri. Selain itu Kementrian Kesehatan Indonesia menyebutkan bahwa, masyarakat yang tinggal di daerah kota lebih rentan terkena depresi, alkoholisme, gangguan bipolar, skizofrenia, dan obsesif kompulsif . Hal itu disebabkan oleh pesatnya pertumbuhan hidup manusia, dan juga beban tanggungan hidup yang dialami masyarakat perkotaan.

Melihat banyaknya kasus depresi di Indonesia, dewasa ini topik mengenai kesehatan mental seseorang mulai hangat dan lumrah diperbincangkan oleh masyarakat awam. Perlahan-lahan, melalui forum secara daring masyarakat mulai terbuka akan pentingnya menjaga kesehatan mental. Dimulai dari pembicaraan melalui media sosial, lalu berkembang menjadi suatu komunitas/organisasi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

pendukung kesehatan mental, hingga lahirnya berbagai platform pelayanan kesehatan mental secara digital (“Tentang Akses Pelayanan Kesehatan Mental Di Negara Kita,” 2020). Sehingga semakin memudahkan masyarakat untuk saling berdiskusi mengenai gangguan kesehatan mental. Dengan memanfaatkan basis daring, penderita atau sesama anggota komunitas/organisasi dapat berdiskusi tanpa terhalang jarak, serta dengan perasaan lebih nyaman dan aman.

Organisasi sosial yang berdiri dengan basis peduli kesehatan mental diantaranya ada Alpas.id, Ibunda.id, dan juga Sehatmental.id. Organisasi sosial tersebut memulai aksinya dengan membuat serta menyebarkan konten seputar kesehatan mental pada platform daring berupa konten media sosial. Diantara organisasi tersebut, Sehatmental.id merupakan objek penelitian penulis.

Sehatmental.id didirikan pada Mei 2015 oleh Ade Binarko yang dibantu oleh Dr. Vivid Argarini, akademisi dan praktisi komunikasi, dan dr. Rama Giovani, Sp.KJ, psikiater. Sehatmental.id ingin memberikan ruang serta informasi yang berkaitan dengan kesehatan mental melalui media digital, terutama media sosial seperti Instagram dan website. Pada tahun 2019, Sehatmental.id mulai menyajikan informasi kesehatan mental dalam bentuk video dan podcast yang akan dihasilkan bersama salah satu startup di Indonesia (Sehatmental.id, 2015).

Selain itu, Sehatmental.id juga aktif mengadakan event tahunan dengan tema Mental Health Fest sejak tahun 2016 yang bekerjasama dengan Kuningan City Mall, dalam rangka memperingati Hari Kesehatan Jiwa Sedunia. Melalui para advisor yang kebanyakan berprofesi di dunia kesehatan mental, Sehatmental.id mendapatkan basis data ilmiah hasil study case yang nantinya akan dikemas sedemikian rupa lalu selanjutnya konten tersebut diunggah melalui akun Instagram Sehatmental.id dengan nama akun yang sama.

Penelitian ini akan berfokus pada identitas visual yang dimiliki Sehatmental.id yaitu logo. Logo merupakan hasil karya desain yang di dalamnya terdapat unsur bentuk, warna, tekstur dan ruang. Menurut Rustan, logo berfungsi sebagai identitas suatu entitas untuk membedakan dengan yang lainnya (Everlin & Erlyana, 2020). Permasalahan yang ada ialah Sehatmental.id memiliki dua logo utama. Yaitu logotype berwarna merah muda (warna resmi perusahaan) bertuliskan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

nama lembaga terkait, dan juga logotype putih dengan emblem lingkaran dengan warna merah muda. Menggunakan jenis font sans serif, sehingga menciptakan kesan modern dalam penerapannya. Menurut Van den Bosch, de Jong, dan Elving (Listya & Rukiah, 2018) brand yang memiliki terlalu banyak variasi visual dapat mengakibatkan ketidak fokusan impresi.

Tidak hanya memiliki dua logo, tetapi juga kedua logo yang dimiliki Sehatmental.id masing-masing masih tidak konsisten penerapannya, baik itu dalam website, konten media sosial, maupun media promosi lainnya. Founder Sehatmental.id, Ade Binarko menuturkan bahwa pertama kali logo dibuat, huruf “A” dalam kata “sehatmental” menggunakan tipe font dekoratif, namun seiring dengan penggunaannya logo berubah tanpa disadari. Dengan ketiadaan aturan berupa Graphic Standard Manual (GSM) dalam penggunaannya inilah yang menjadi alasan terjadinya perubahan gaya tipografi dalam logotype milik Sehatmental.id. Selain itu, logo yang dimiliki Sehatmental.id saat ini selain tidak memiliki sisi estetika, juga masih belum mampu menyampaikan visi misi serta citra yang perusahaan sebagai lembaga pendukung kesehatan mental.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Sehatmental.id memerlukan perancangan ulang identitas visual nya, yaitu logo. Demi memperbaiki kesalahan pada logo yang dimiliki saat ini. Sehingga nantinya Sehatmental.id mampu untuk mengembangkan misinya sebagai organisasi peduli kesehatan mental, bersamaan dengan tampilan identitas visual yang baru sehingga mudah untuk dikenali dan membekas di masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pada sub-bab sebelumnya dapat dirumuskan masalah yakni, bagaimana merancang identitas visual yang tepat untuk Sehatmental.id sesuai keinginan klien.

1.3. Ruang Lingkup Pembahasan

Berdasarkan dengan perancangan ulang identitas visual berupa logo untuk Sehatmental.id, ruang lingkup yang akan dijadikan acuan serta batasan adalah hal-hal yang berkaitan dengan perancangan identitas visual. Seperti proses perancangan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

logo, penerapan elemen visual dalam pembuatan logo, proses pembuatan guideline untuk logo, serta aplikasi logo pada media turunan yang dipilih.

1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembahasan ini adalah:

- a. Menjelaskan proses perancangan logo Sehatmental.id dari tahap awal hingga akhir.
- b. Menjelaskan proses pembuatan guideline sebagai acuan dasar penggunaan logo Sehatmental.id.
- c. Menjelaskan penerapan aplikasi logo pada media turunan yang dipilih.

Sedangkan manfaat yang ingin dicapai dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Akademis

Perancangan ulang identitas visual berupa logo ini dapat menambah pengetahuan serta dapat bermanfaat menjadi bahan acuan serta referensi mahasiswa lainnya untuk mengerjakan tugas akhir maupun tugas dalam perkuliahan.

- b. Manfaat Non Akademis

Memberikan manfaat kepada klien berupa tampilan identitas visual yang baru dan sesuai dengan citra yang dimiliki oleh klien. Sehingga nantinya dapat membantu klien untuk memperluas promosinya memberikan edukasi mengenai kepentingan mengenali kesehatan mental kepada masyarakat di Indonesia.

1.5 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas seputar latar belakang perancangan ulang identitas visual berupa logo dari Sehatmental.id. Selain itu juga membahas rumusan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan dari Laporan Tugas Akhir.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai landasan teori-teori yang mendukung dalam proses pembuatan identitas visual Sehatmental.id. Diantaranya ada teori



mengenai elemen visual, tipografi, warna dan kesehatan mental. Teori yang terdapat dalam bab ini berasal dari beberapa referensi jurnal, buku, serta website

3. BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini meliputi serangkaian uraian teknik dalam pengumpulan data melalui riset data, wawancara, analisis product knowledge, kuesioner sebagai penguat penelitian, dan juga analisis data SWOT.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini membahas konsep visual yang dimulai dengan proses brainstorming seperti mind mapping, mood board, sketsa kasar, pembentukan logo dalam bentuk digital, pemilihan bentuk logo yang sudah digital. Selanjutnya penjelasan mengenai proses pembuatan *Graphic Standard Manual* (GSM) pada logo terpilih, dan juga penjelasan pemilihan media turunan yang ditentukan untuk pengaplikasian bentuk logo terpilih.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil perancangan identitas visual Sehatmental.id dan disertakan dengan saran kepada pembaca.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

Bab ini memaparkan hasil dari simpulan dan saran yang didapat dari penelitian.

5.1. Simpulan

Dalam perancangan ulang identitas visual Sehatmental.id, maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan desain identitas visual diawali dengan melakukan pencarian data melalui teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dengan founder Sehatmental.id, kuisisioner, dan juga studi keperpustakaan. Selanjutnya didapatkan data berupa creative brief yang nantinya berguna sebagai acuan pencarian ide pada proses mind mapping dan juga moodboard yang menghasilkan key visual dan objek visual pada desain. Hal selanjutnya yang dilakukan adalah membuat sketsa, diikuti dengan membuat proses digital pada beberapa sketsa terpilih. Langkah selanjutnya adalah membuat desain akhir sebagai bentuk logo utama dari Sehatmental.id beserta dengan desain turunan sebagai pengaplikasian pada media.
2. Logo terpilih merupakan Menggunakan logo jenis logotype Merupakan desain yang dianggap sesuai dengan kata kunci pada *brief* dan konsep. Menggabungkan objek visual kupu-kupu yang dihasilkan oleh gabungan huruf 's' dan 'e' diawal kata. Objek visual kupu-kupu didapat dari kata kunci 'simbol kesehatan mental' yaitu pita hijau yang memiliki arti tumbuh dan berkembang. Dari kata tumbuh dan berkembang, kemudian dijabarkan dengan kata metamorfosis yang kemudian menghasilkan kata kunci baru berupa kupu-kupu yang ditetapkan sebagai objek visual utama dalam proses pembuatan logo. Penggunaan objek visual kupu-kupu



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

mempresentasikan organisasi sehatmental.id merupakan wadah yang tepat bagi target audience untuk terus tumbuh dan berkembang menuju perubahan yang lebih baik. Menggunakan warna magenta, yang selain merupakan warna identitas awal dari Sehatmental.id tetapi juga memiliki arti filosofis yaitu menunjukkan keseimbangan fisik, mental, spiritual dan emosional, yang mana Sehatmental.id merupakan organisasi peduli kesehatan mental. Dipadukan dengan tipografi sans serif pada font Aldo semibold yang mengalami beberapa perubahan bentuk, selain bertujuan agar terlihat modern tetapi juga selaras dengan bentuk huruf 's' dan 'e' pada awal kata, membuat kesan terlihat lebih *friendly* yang juga merupakan salah satu kata kunci pada brief.

3. Dilakukan pengaplikasian desain pada media turunan terpilih seperti stationery (kop surat dan amplop), kartu nama, ID Card karyawan berserta lanyard, Graphic Standard Manual (GSM), dan website.

5.2. Saran

Berdasarkan perancangan ulang identitas visual Sehatmental.id didapatkan beberapa saran untuk memproses karya sebagai berikut :

1. Perlunya mengembangkan website dan memberikan konten di website dalam waktu yang rutin, guna membantu memaksimalkan pengenalan Sehatmental.id.
2. Juga perlunya diadakan kelas online sebagai bahan promosi tambahan mengingat kondisi akibat penyebaran virus Covid-19, sehingga seminar yang biasanya dilakukan secara offline terpaksa ditiadakan. Hal tersebut disarankan karena dua Kompetitor yaitu Ibunda.id dan Alpas.id sudah lebih dulu melakukan hal yang sama.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI

- Abdurrahman. (n.d.). *Teori Belajar Aliran Psikologi Gestalt Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran.*
- Adhityatama, A. (2019). LOGOTYPE SEBAGAI CITRA GRAFIS DALAM KONTEKS IDENTITAS VISUAL GRUP BAND MAJOR LABEL DAN INDIE LABEL. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.25105/jdd.v4i1.4556>
- Adiluhung, V. (2018). *Visual Identity vs Brand Identity.* BINUS UNIVERSITY MALANG | Pilihan Universitas Terbaik Di Malang. <https://binus.ac.id/malang/2018/12/visual-identity-vs-brand-identity/>
- Azizah, F. (2020). *Journal of Arabic Learning and Teaching (Terakreditasi Sinta 4)*. 12.
- Christie, A., & Djoko, C. (n.d.). *PERANCANGAN ULANG DESAIN IDENTITAS VISUAL KLIKASURANSIKU.COM.* 15.
- Everlin, S., & Erlyana, Y. (2020). Analisis Perubahan Desain Logo Gojek Tahun 2019. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, 1(1), 72–88. <https://doi.org/10.38010/dkv.v1i1.11>
- Listya, A., & Rukiah, Y. (2018). VISUAL BRANDING PRODUK BELIMBING OLAHAN UMKM DEPOK MELALUI DESAIN LOGO. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 199. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1548>
- Migotuwio. (n.d.). *Desain Grafis, Kemarin, Kini, dan Nanti -*. Retrieved July 23, 2021, from



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<https://play.google.com/books/reader?id=RPTdWAAQBAJ&pg=GBS.PA2&hl=id>

Mudanfive. (n.d.). *Warna Dari Teori Brewster*. Retrieved August 7, 2021, from <https://mudanfiveblog.blogspot.com/2018/08/warna-dari-teori-brewster.html>

Sawa, B. (n.d.). *Teori Tipografi Jenis Huruf Part 1*. Retrieved August 8, 2021, from <https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Tipografi-Jenis-Huruf-Part-1>

Singleton, A. (n.d.). *What Is a Mood Board, and How Can It Influence My Website Design?* Retrieved July 21, 2021, from <https://www.smartbugmedia.com/blog/what-is-a-mood-board-and-how-can-it-influence-my-website-design>

SURIANTO. (2012, May 16). Apa saja syarat corporate identity? Isi Graphic Standard Manual (GSM)? *Surianto Rustan*. <http://www.suriantorustan.com/apa-saja-syarat-corporate-identity-isi-graphic-standard-manual-gsm/>

Tentang Akses Pelayanan Kesehatan Mental di Negara Kita. (2020, August 25). *Whiteboard Journal*. <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/human-interest/tentang-akses-pelayanan-kesehatan-mental-di-negara-kita/>

Valentino, D. (2018). *PERANCANGAN LOGO BRAND IDENTITY SANDPIPER SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN BRAND*. 14.

Wibisono, D. K. (2017). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN APLIKASINYA PADA MEDIA PROMOSI USAHA KERAJINAN DAN*



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

AKSESORI TALI SEPATU GREENAPPLE KEBUMENJURUSAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG. 63.

Wirawan, D., Pratiwi, P., & Utami, B. S. (n.d.). *PERANCANGAN BRAND IDENTITY BAND COOL AND THE GANG. 12.*

wiwin. (n.d.). Menjawab Tantangan Kesehatan Mental di Era Milenial.

<https://fk.ugm.ac.id>. Retrieved August 7, 2021, from

<https://fk.ugm.ac.id/menjawab-tantangan-kesehatan-mental-di-era-milenial/>



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		INAS KAMILA	
NAMA PEMBIMBING		DINA MARTIN, M. Des	
JUDUL TUGAS AKHIR		PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL SEHATMENTAL.ID	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	1 April 2021	Membahas Outline TA : Mencari target utama dari klien	Melakukan meeting online dengan klien dan membahas seputar target klien
2	9 April 2021	Membahas Bab I : Terjadi perubahan susunan letak beberapa paragraf pada sub-bab latar belakang dan adanya perbaikan cara penulisan ulasan	Merubah susunan urutan dari paragraf yang dimaksud serta memperbaiki penulisan kutipan
3	17 April	Membahas Bab I : Revisi rumusan masalah dan latar belakang	Memperbaiki rumusan masalah dan mengubah latar belakang sehingga lebih jelas dan relevan
4	11 Mei 2021	Membahas Bab II : Penambahan teori di bab II yang akan digunakan	Memilah kembali teori-teori yang sekiranya diperlukan
5	18 Mei 2021	Membahas Bab III : Diskusi mengenai pengolahan data beserta daftar pertanyaan pada kuisioner	Membuat perbaikan bab III sesuai arahan
6	22 Juli 2021	Memperbaiki mindmap dan moodboard sehingga lebih sesuai dengan brief	Dilakukan revisi pada mindmap dan moodboard
7	26 Juli 2021	Memilih sketsa alternatif yang kemudian di proses secara digital	Proses digitalisasi logo dengan penambahan warna
8	3 Agustus 2021	Diskusi logo final dan implementasi media turunan	Membuat desain untuk media turunan dan penyelesaian laporan hingga Bab V
*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya			





LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Inas Kamila
NAMA PEMBIMBING Drs. Cecep Gunawan, M.Si
JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Ulang Identitas Visual Sehalmental.id

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	April 2021	Penyelesaian Bab I-V yang telah di ACC pembimbing 1	Menyelesaikan pengerjaan laporan Tugas Akhir dari Bab I-V
2	07 Agustus 2021	Revisi penulisan pada bagian sub judul, penambahan nomor halaman	Revisi penulisan pada bagian sub judul, dan penambahan nomor halaman
3	08 Agustus 2021	Penyelesaian revisi pertemuan sebelumnya	Upload laporan tugas akhir
4			
5			
6			
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Transkrip wawancara

Narasumber : Ade Binarko (*founder Sehatmental.id*)

Tanggal : 17 Maret 2021

Pukul : 20.00-21.30 WIB

Keterangan : Percakapan dilakukan melalui via telepon



1. Filosofi dari logo saat ini?

Jawab : *“Kalau dari warna, karena kebanyakan klien kami adalah wanita jadi saya memilih warna pink sebagai color brand dari Sehatmental.id”*

2. Dari yang dilihat, logo Sehatmental.id tidak konsisten penerapannya dan bahkan memiliki dua logo sekaligus. Bisa ceritakan bagaimana itu dapat terjadi?

Jawab : *“Logo Sehatmental.id awalnya satu dengan logo bertuliskan “sehatmental.id” lalu pada huruf A terdapat sentuhan kesan font dekoratif. Namun karena tidak adanya panduan dan aturan dalam penerapannya makanya logo bisa berubah dari yang awalnya”*

3. Apakah ada target audience khusus untuk Sehatmental.id?

a. Jawab : *“Target khusus kami pastinya wanita, dengan rata-rata usia 18-35 tahun-an. Karena kebanyakan klien kami sebenarnya remaja muda 20-an yang memang sedang banyak-banyaknya*



mengalami krisis gangguan kesehatan mental. Tapi ya ada juga yang usianya sudah lebih dari 20 tahun sih.”

4. Citra apa yang ingin ditunjukkan Sehatmental.id untuk masyarakat?
 - a. Jawab : *“Saya ingin Sehatmental.id nantinya menjadi wadah kepada mereka yang sedang/pernah mengalami gangguan kesehatan mental. Saya ingin mereka merasa bahwa Sehatmental.id dapat menjadi kawan mereka untuk berbagi dan betul-betul peduli akan apa yang terjadi oleh mereka (klien/penderita).”*
5. Mengenai perancangan logo baru, apa ada pendapat khusus?
 - a. Jawab : *“Saya ingin logo baru Sehatmental.id terlihat lebih trendy atau kekinian, dengan kesan adanya kesan modern. Saya juga ingin logo nanti tetap berupa logotype dan pastinya harus warna pink karena itu sudah menjadi color brand. Karena warna pink memang sudah melekat dan identik sekali dengan Sehatmental.id, begitu kalau menurut klien dan mitra saya.”*

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Transkrip kuisiner

Judul penelitian : Penelitian Perancangan Identitas Visual Sehatmental.id

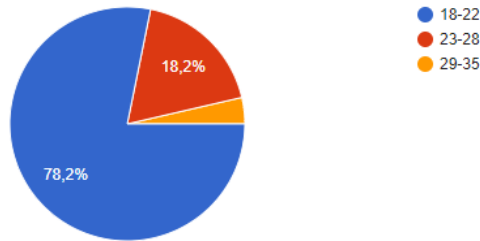
Jumlah responden : 55 responden

Pertanyaan :

1. Usia

Usia Anda

55 jawaban

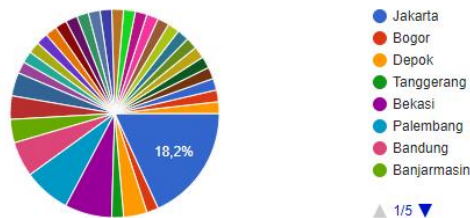


Sebanyak 43 dari 55 responden berusia 18-22 tahun.

2. Wilayah persebaran responden

Wilayah tempat tinggal Anda

55 jawaban



Persebaran responden paling banyak terdapat di Jakarta, dengan jumlah total 10 responden, diikuti 4 responden masing-masing dari Bekasi dan Palembang, lalu 3 responden dari Bandung.



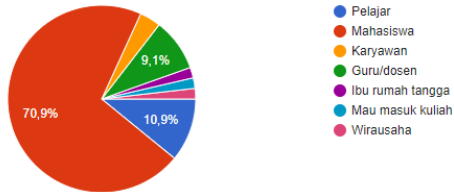
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Pekerjaan

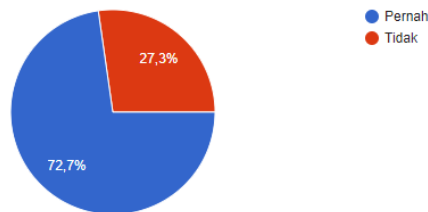
Pekerjaan Anda
55 jawaban



Sebanyak 39 responden berstatus sebagai mahasiswa.

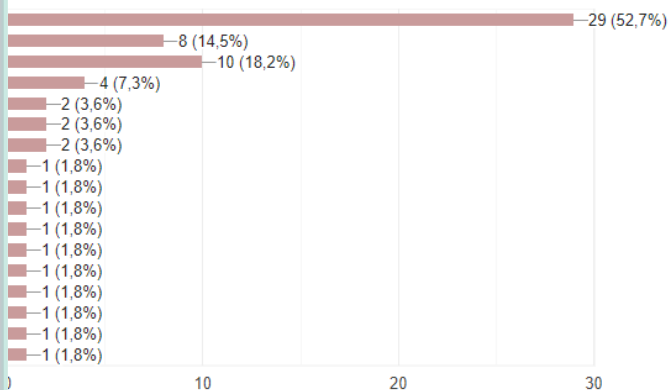
4. Apakah Anda pernah mengalami gangguan kesehatan mental?

Apakah Anda pernah mengalami gangguan kesehatan mental?
55 jawaban



Rata-rata dari respon menjawab mereka pernah mengalami gangguan kesehatan mental.

5. Gangguan kesehatan mental apa yang pernah/sedang Anda alami?



Sebanyak 29 responden pernah/sedang mengalami kesehatan mental anxiety.

6. Apa saat ini Anda masih mengalami gangguan kesehatan mental?



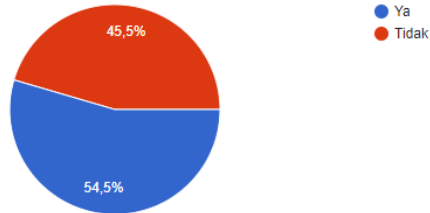
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apa saat ini Anda masih mengalami gangguan kesehatan mental?

55 jawaban

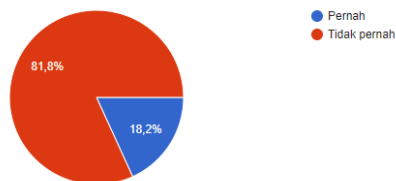


Setengah dari responden menjawab bahwa mereka masih mengalami gangguan kesehatan mental.

7. Apakah Anda pernah mengikuti suatu organisasi/komunitas peduli kesehatan mental?

Selama Anda mengalami gangguan kesehatan mental, apakah Anda pernah mengikuti suatu organisasi/komunitas peduli kesehatan mental?

55 jawaban

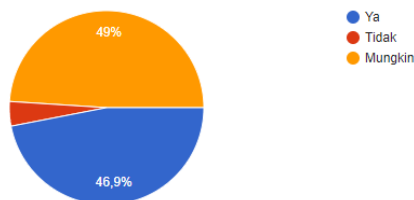


Mayoritas dari responden menjawab bahwa mereka belum pernah mengikuti suatu organisasi kesehatan mental.

8. Jika belum, apakah Anda berniat untuk mengikuti suatu organisasi/komunitas peduli kesehatan mental?

Jika belum, apakah Anda berniat untuk mengikuti suatu organisasi/komunitas peduli kesehatan mental?

49 jawaban



Sebanyak 24 responden memilih opsi mungkin untuk mengikuti organisasi peduli kesehatan mental.

9. Apakah Anda pernah mendengar mengenai Sehatmental.id?



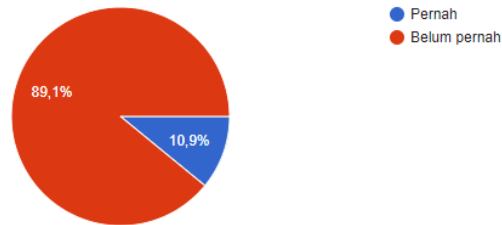
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apakah Anda pernah mendengar mengenai Sehatmental.id?

55 jawaban

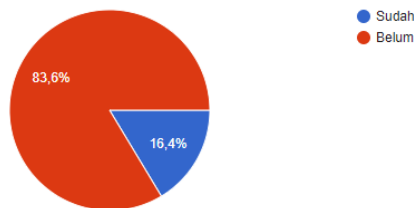


Sebanyak 49 dari 55 responden belum pernah mendengar mengenai Sehatmental.id.

10. Apakah menurut Anda logo Sehatmental.id sudah relevan dengan citranya sebagai organisasi peduli kesehatan mental?

Berikut adalah logo lama Sehatmental.id. Menurut Anda apakah logo Sehatmental.id sudah relevan dengan citranya sebagai organisasi peduli kesehatan mental?

55 jawaban



Sebanyak 46 dari 55 responden menjawab bahwa logo Sehatmental.id belum mencerminkan organisasi kesehatan mental.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

11. Apa alasan Anda memilih opsi tersebut?

Apa alasan Anda memilih opsi tersebut?

55 jawaban

Kurang menarik karena hanya berisi tulisan saja, bisa ditambahkan gambar yg relevan tentang kesehatan mental

warna logo terlalu cerah dan bentuknya kurang mencerminkan kesehatan mental

Karena kurang melambangkan kesehatan mental

Membuat saya kekurangan minat untuk mengakses informasi mengenai organisasi tersebut.

Karena menurut saya belum ada ciri khas yang menggambarkan kepedulian terhadap mental ketika melihat logo tersebut

terlalu simpel dan hanya seperti tulisan tanpa filosofi apapun

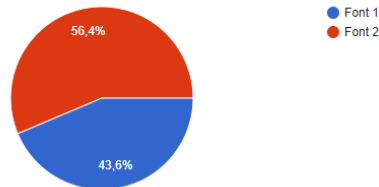
Karena dari logonya bisa ditangkap sebuah ketenangan di mata orang awam.

Logonya kurang menarik

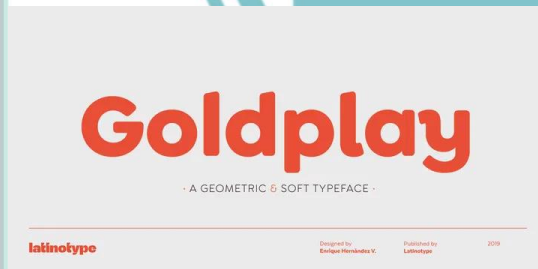
12. Jenis font manakah yang menurut Anda lebih menarik?

Diantara opsi gambar di bawah, jenis font manakah yang menurut Anda lebih menarik?

55 jawaban



Sebanyak 31 dari 55 responden menjawab opsi 1 lebih menarik. Berikut adalah gambar dari opsi 1:



13. Logo manakah yang menurut Anda lebih menarik secara visual?



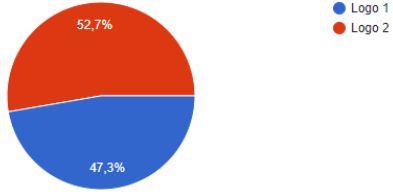
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Jika harus memilih, logo manakah yang menurut Anda lebih menarik secara visual?

55 jawaban



Sebanyak 29 dari 55 responden memilih opsi 1 sebagai pilihan mereka. Berikut adalah gambar dari opsi 1:





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Inas Kamila

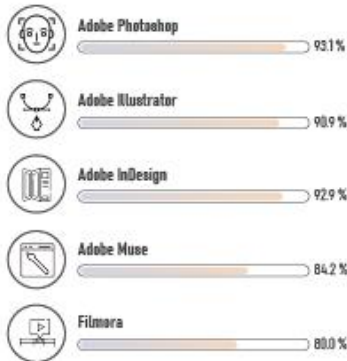
Student of GRAPHIC DESIGN
at State Polytechnic of Jakarta



Inas Kamila is a Final Year Graphic Design student at State Polytechnic of Jakarta. She has an interest in graphic design and arts. She is a very attentive person to her surroundings.

She is someone who enjoys socializing and works well as a team. Inas is a detail-oriented person, always open to new ideas, very keen to gain deeper insights, and always do everything she does wholeheartedly. She is currently seeking for experience in her interest area.

SKILLS



Contact

(+62)81217 356559 inas.kamila0608@gmail.com @happL_nass / @dimensi_nass inas Kamila

CURRICULUM VITAE

EXPERIENCE



GEMA MAGAZINE (COLLEGE MAGAZINE)

2017 - 2018 Art & Design Division

Art & Design is a division that is responsible for making and creating content for all GEMA Magazine social media. Also at the end of semester, Art & Design division take the responsibility for layouting a collage magazine project.

Jobs :

Creating Instagram feed for special events. Create design layout for magazine rubric. Drawing an illustration as a graphic element for social media feeds.

ALPHACLASS GRAPHIC DESIGNER INTERNSHIP

October 2020 - March 2021 Graphic Design Division

Graphic design is a division that is responsible for making and creating design content for all Alphaclass social media and website. Not only for Alphaclass it self but also for Alphaclass's clients.

Jobs :

Creating Instagram feed for Alphaclass and clients. Create design layout for Alphaclass website event. Making a new freshlook design content each month.

VIRUS MEDIA GRAPHIC DESIGNER INTERNSHIP

Mei 2021 - July 2021 Visual Division

Visual division take the responsibility for making and creating design content for all Virus Media clients and the agency it self.

Jobs :

Contents feed Instagram. Create design layout monthly clients event

VIRUS MEDIA GRAPHIC DESIGNER FULLTIME

August 2021 - Present Visual Division

Visual division take the responsibility for making and creating design content for all Virus Media clients and the agency it self.

Jobs :

Create monthly layout design for clients social media. Create UI Design website. Clients branding project

INTERESTS & HOBBY



Design



Drawing Illustration



Reading fiction



Writing journal



Photography



Meeting new people

Language

Bahasa Indonesia (Native)
English (Working Proficiency)