

# Perancangan Ulang Identitas Visual Komunitas Kesehatan Mental Halo Jiwa Indonesia

Ayu Andira<sup>1)</sup>, Vicky Septian Rachman<sup>2)</sup>

Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis

Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

<sup>1)</sup>Email: ayu\_andira\_salim@yahoo.co.id

<sup>2)</sup>Email: vicky.rachman@kalbis.ac.id

**Abstract:** *The establishment of the Halo Jiwa Indonesia community was motivated by the issue of mental health in Indonesia, which is still not highlighted by the public and the government. One of Halo Jiwa Indonesia's visual identities is found in the logo. Judging from the analysis of the data that has been obtained from the results of interviews and observations, currently the Halo Jiwa Indonesia community does not have a fixed visual identity, thus it is hard to describe the characteristics of the community among similar communities. By conducting a literature study to build the visual identity of the Halo Jiwa Indonesia community, this paper describes the process of redesigning the visual identity for the Halo Jiwa Indonesia community.*

**Keywords:** halo jiwa, illustration, logo, visual identity

**Abstrak:** *Berdirinya komunitas Halo Jiwa Indonesia di latar belakang oleh isu kesehatan mental di Indonesia yang masih kurang disorot masyarakat dan pemerintah. Salah satu identitas visual Halo Jiwa Indonesia terdapat pada logo. Ditinjau dari analisa data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, komunitas Halo Jiwa Indonesia belum mempunyai identitas visual yang tetap sehingga kurang mampu mendeskripsikan karakteristik komunitas diantara komunitas serupa. Dengan melakukan studi pustaka untuk membangun identitas visual komunitas Halo Jiwa Indonesia, tulisan ini berisi bagaimana proses perancangan ulang identitas visual untuk komunitas Halo Jiwa Indonesia.*

**Kata kunci:** halo jiwa, identitas visual, ilustrasi, logo

## I. PENDAHULUAN

Halo Jiwa Indonesia merupakan salah satu dari beberapa komunitas yang bergerak dalam menangani isu kesehatan mental di Indonesia. Berdirinya komunitas Halo Jiwa Indonesia di latar belakang oleh isu kesehatan mental di Indonesia yang masih kurang disorot masyarakat dan pemerintah. Salah satu identitas visual Halo Jiwa Indonesia terdapat pada logo, yaitu *picture mark* berbentuk otak didalam sebuah *bubble chat*, *letter mark* bertuliskan Halo Jiwa, dan logo tersebut mempunyai warna dasar kuning dan ungu seperti pada Gambar 1.

Dalam pembuatan logo terdapat anatomi logo yang harus diperhatikan. Pada anatomi logo dijabarkan dengan *picture mark* dan *letter mark* [1]. Dengan memperhatikan aspek anatomi logo,

dapat mempermudah pembuatan logo dengan menyesuaikan pada citra entitasnya [1].

Komunitas Halo Jiwa Indonesia masih belum menerapkan identitas visual yang baik karena penggunaan warna dan penggunaan logo yang belum konsisten, sehingga mengurangi citra komunitas. Adapun komunitas kesehatan mental identik dengan logo berbentuk otak, hal tersebut ikut mendorong penulis untuk merancang ulang kembali logo Halo Jiwa, bertujuan untuk mendapatkan kesan berbeda diantara komunitas serupa.

Dalam proses perancangan ulang identitas visual komunitas Halo Jiwa Indonesia, konsentrasi penulis yaitu pada perancangan elemen-elemen identitas visual, yakni logo, warna, tipografi, dan ilustrasi diterapkan pada identitas visual. Elemen-elemen identitas visual tersebut didominasi oleh ilustrasi atau elemen Gambar, agar dapat menunjukkan karakteristik dari komunitas.

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian mengenai prosedur perancangan ulang identitas visual Halo Jiwa Indonesia, dijabarkan pada diagram 1 dibawah ini.



Gambar 1 logo Halo Jiwa

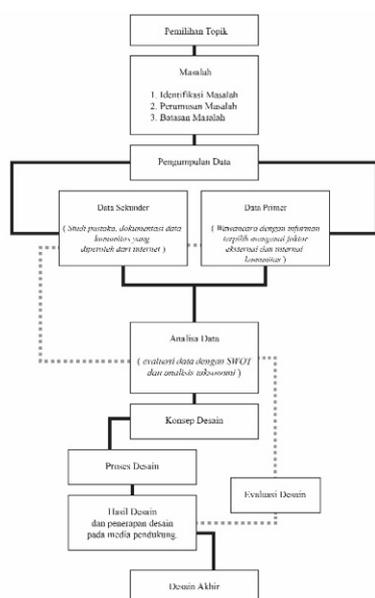


Diagram 1 Kerangka berpikir

## A. Analisa Data

Pada metode analisa, penulis membagi menjadi dua metode yakni metode analisa eksplorasi evaluasi menggunakan SWOT dan metode dengan teknik analisa data kualitatif menggunakan analisis taksonomi. Penggunaan metode analisa dengan dua metode tersebut bertujuan untuk memudahkan penulis dalam perancangan ulang identitas visual Halo Jiwa Indonesia.

### 1. Tahap pertama

SWOT digunakan pada tahap pertama analisa, Analisis SWOT merupakan kepanjangan dari Strength (Kekuatan), Weakness (Kelemahan), Opportunity (Peluang), dan Threat (Ancaman). Menggunakan metode analisa SWOT untuk mengevaluasi kembali data yang diperoleh, dengan mengevaluasi kembali data dengan memperhatikan aspek kekuatan dan kelemahan objek dari segi internal, lalu aspek peluang dan ancaman dari segi eksternal yang dihadapi oleh objek untuk membuat perancangan [2].

### 2. Tahap kedua

Tahap kedua menggunakan analisis taksonomi. Penggunaan analisis taksonomi dalam proses perancangan ulang identitas visual, bertujuan untuk mempermudah penulis dalam menjabarkan data yang telah diperoleh, dengan menguraikan kategori ke beberapa poin agar penulis fokus pada sasaran rancangan [2].

## B. Tinjauan Teori

Tinjauan teori berisi teori yang dijelaskan secara keseluruhan mengenai elemen identitas visual, dengan didasari latar belakang yang dapat membantu

penulis dalam proses perancangan identitas visual komunitas Halo Jiwa Indonesia.

### 1. Ilustrasi

Ilustrasi adalah visualisasi dari sebuah ide dan konsep sebagai dasar komunikasi untuk menyampaikan gagasan ide dan konsep yang telah dipikirkan. Awalnya fungsi ilustrasi adalah sebagai penjelasan dari sebuah tulisan, karena kata ilustrasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu *illustrare* yang berarti memperjelas atau memberi keterangan [3].

### 2. Identitas Visual

Identitas visual merupakan bentuk fisik dari sebuah entitas, identitas visual terdiri dari beberapa atribut. Atribut tersebut sangat mempengaruhi entitas karena berguna dalam menguatkan brand image. Berbagai atribut identitas visual yakni, Gambar, warna, logo, tipografi, dan lainnya yang dibentuk dari nama entitas [1].

### 3. Elemen Gambar

Elemen Gambar pada identitas visual adalah foto, artworks, infografis, dan lainnya yang dapat membentuk karakter dari entitas tersebut [1]. Gambar dapat digunakan sebagai penyampaian pesan dan konsep, Gambar akan memberi informasi mengenai kepribadian dari entitas tersebut. Untuk membentuk karakter dari entitas menggunakan elemen Gambar, perlu adanya pengamatan mengenai kepribadian entitas agar dapat memahami secara detail mengenai subjek dan mempermudah pembuatan Gambar [3].

### 4. Logo

Logo merupakan bagian elemen dari identitas visual pada sebuah brand, fungsi logo yakni untuk membedakan suatu entitas dengan yang lain, sebagai tanda kemitraan, sebagai jaminan kualitas dan untuk mencegah adanya peniruan atau pembajakan [1].

### 5. Warna

Pemilihan warna bagi entitas sebaiknya dibentuk dari kepribadian entitas tersebut. Melalui riset mendalam yakni untuk mengetahui kepribadian entitas dari produk, media, pelanggan dan pasar. Warna sangat berguna untuk meningkatkan hubungan antara entitas dan audience [1]. Warna juga dapat mempengaruhi emosi manusia, dimana setelah mereka melihatnya akan memberi kesan tersendiri. Pemilihan warna untuk sebuah entitas harus tepat agar sesuai dengan target konsumen [4].

### 6. Tipografi

Tipografi merupakan elemen visual penting dalam membentuk identitas visual dengan menentukan atau menciptakan jenis huruf yang sesuai dengan kepribadian entitas tersebut [1].

### C. Konsep Perancangan

Dalam memperbaiki identitas visual perlu diperhatikan yaitu elemen identitas visual. Elemen identitas visual terdiri dari logo, tipografi, ilustrasi dan warna [1].

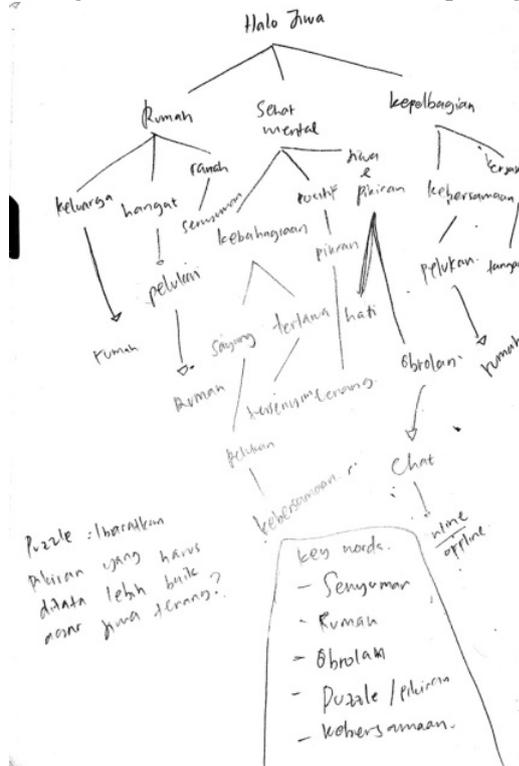
Konsep visual yang diberi dalam perancangan ulang identitas visual komunitas Halo Jiwa Indonesia di dominasi oleh ilustrasi, perancangan identitas visual terdiri dari beberapa elemen yakni logo, ilustrasi, tipografi dan warna.

Demikian, konsep visual yang akan diterapkan pada semua elemen identitas visual Halo Jiwa Indonesia bertujuan dapat mengambarkan atau mendeskripsikan hubungan antara komunitas dan anggota komunitas, tentunya berbanding pada strategi komunikasi.

#### 1. Proses Perancangan

Pada proses perancangan, penulis menganalisa objek yaitu komunitas Halo Jiwa Indonesia, sehingga dapat mempermudah perancangan menuju hasil akhir perancangan.

Pada perancangan logo, ada beberapa bagian yang harus ditonjolkan sesuai dengan perencanaan perancangan. Melewati proses analisa data, penulis mendapati jika Halo Jiwa Indonesia mempunyai ciri yaitu sebagai rumah, sehat mental, dan kepelbagaian.



Gambar 2 Mind mapping halo jiwa Indonesia

Dari serangkaian kata yang telah dianalisa pada Gambar 2, penulis ingin merancang logo agar sesuai dengan karakteristik komunitas menggunakan kata-

kata kunci berdasarkan data yang diperoleh berupa *mind mapping*. Selanjutnya penulis melanjutkan proses ke perancangan desain logo, dari sketsa logo sampai pembuatan logo secara detail.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengikuti karakteristik komunitas Halo Jiwa Indonesia, bertema luapan emosi dan buka pikiran. Tema tersebut mengikuti misi dari komunitas Halo Jiwa Indonesia yang ingin mengedukasi masyarakat mengenai kesehatan mental. Dimana pada perancangan identitas visual terdapat elemen-elemen Gambar yang berkonsentrasi pada tema.

Penulis memilah kata kunci diatas, seperti kata hangat dan ramah dapat disimbolkan dengan senyuman. Senyuman juga dapat memberi kesan seperti bahagia dan positif. Dari kata jiwa dan pikiran disimbolkan oleh hati sebagai jiwa dan bentuk pikiran disimbolkan dengan berbagai macam seperti bubble pikiran dan puzzle seperti pada Gambar 3 dan 4.



Gambar 3 Sketsa logo halo jiwa Indonesia



Gambar 4 Sketsa logo halo jiwa Indonesia

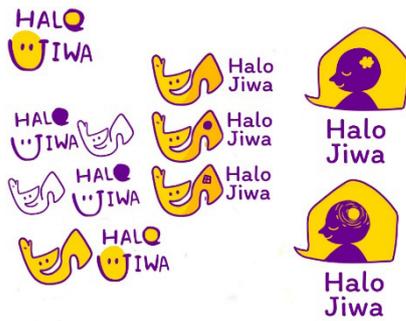
#### A. Hasil Desain Logo

Mengikuti proses perancangan, penulis memberikan empat alternatif desain logo yang sudah di digitalisasi dari hasil sketsa kepada klien.

##### 1. Alternatif desain sketsa logo berwarna

Setelah mendapatkan ke-empat alternatif logo pada Gambar 5, 6, 7 dan 8, kemudian melakukan diskusi dengan komunitas Halo Jiwa Indonesia untuk menghasilkan satu logo final yang terbaik dan sesuai dengan komunitas. Hasil diskusi menentukan

alternatif logo ke-empat yang selanjutnya akan di eksekusi menjadi logo final.



Gambar 5 Sketsa digital logo berwarna Halo Jiwa Indonesia



Gambar 6 Sketsa logo berwarna alternatif pertama



Gambar 7 Sketsa logo berwarna alternatif kedua dan ketiga



Gambar 8 Sketsa logo berwarna alternatif kedua dan keempat

Setelah itu, sedikit revisi pada simbol pikiran, disesuaikan oleh penulis mengikuti simbol pikiran pada sketsa logo warna alternatif ke-tiga. Perubahan tersebut bertujuan agar terbentuk dengan jelas makna dari simbol pikiran, yakni ingin menginterpretasikan pikiran terbuka mengenai kesehatan mental.

2. Logo final pada Gambar 9.



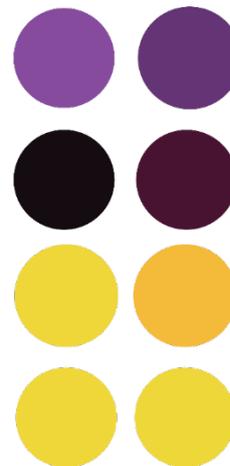
Gambar 9 Logo final halo jiwa Indonesia

## B. Warna

Berdasarkan penulisan Suryanto Rustan, warna ungu mempunyai kesan positif yaitu, kreativitas, bijaksana, kelembutan, dan pencerahan. Sedangkan warna kuning mempunyai kesan positif yaitu sebagai

sinar matahari, gembira, bahagia, optimis, dan harapan [1].

Pada perancangan ulang identitas visual komunitas Halo Jiwa Indonesia, penulis ingin membawa kesan kelembutan dan bahagia pada setiap elemen-elemen visual. Warna kuning sebagai kesan optimisme dalam mendukung kesehatan mental di Indonesia dan makna dari sebuah harapan, yaitu siapa pun dapat menjadi sehat mental. Warna ungu memiliki kesan bijaksana dalam membagikan informasi mengenai kesehatan mental di Indonesia dan sebagai warna yang memberi pencerahan pada setiap individu yang ingin belajar mengenai kesehatan mental. dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10 Palet warna Halo Jiwa Indonesia

## C. Tipografi

Pada penggunaan tipografi untuk perancangan ulang identitas visual komunitas Halo Jiwa Indonesia menggunakan jenis huruf yang telah dilisensi oleh Open Font License dan menggunakan jenis huruf yang telah dipilih oleh penulis, seperti yang terlihat pada Gambar 11 dan 12.

1. Jenis huruf utama



Gambar 11 Kirang Haerang

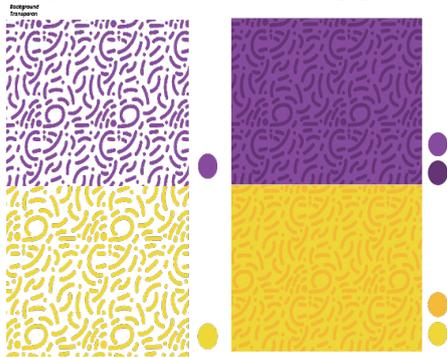
2. Jenis huruf sekunder



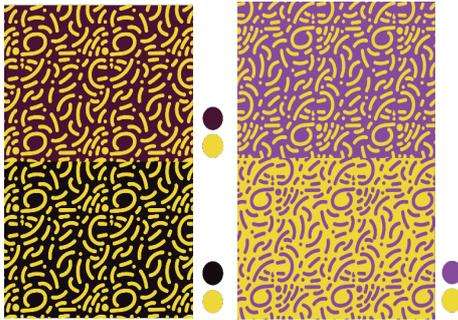
Gambar 12 Poppins Family

**D. Ilustrasi**

Dari beberapa kata kunci diatas dapat memudahkan penulis untuk melakukan perancangan elemen ilustrasi. Pada perancangan ulang identitas visual komunitas Halo Jiwa Indonesia, penulis ingin mewujudkan ilustrasi berupa background pada media perancangan pada gmbat 13 dan 14. Menurut Rustan Suriyanto, ia menyebutkan background dapat berperan dalam memperkuat identitas entitas [1].



Gambar 13 Background Halo Jiwa



Gambar 14 Background Halo Jiwa

**E. Hasil Desain**

Hasil desain dapat dilihat pada Gambar 15 sampai dengan Gambar 22.



Gambar 15 Baju



Gambar 16 Bendera



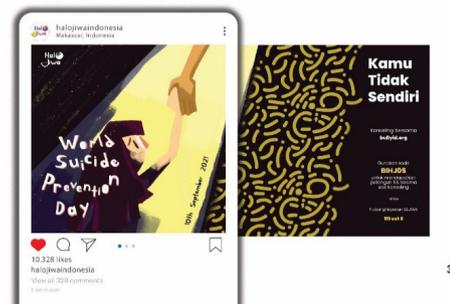
Gambar 17 Kartu anggota



Gambar 18 Kop Surat



Gambar 19 Story Instagram



Gambar 20 Post Instagram



Gambar 21 Post Feed Instagram



Gambar 22 Poster

#### IV. SIMPULAN

Dari penelitian yang telah penulis lakukan, ada hal yang penulis peroleh dari perancangan ulang identitas visual Komunitas Halo Jiwa Indonesia, diantaranya; 1). Identitas visual pada sebuah entitas sangat penting untuk dapat mendeskripsikan ciri dan citra dari entitas; 2). Banyak komponen elemen identitas visual yang berpengaruh pada

citra entitas terutama adalah logo, ilustrasi sebagai elemen Gambar, warna dan tipografi; dan 3). Proses perancangan identitas visual merupakan hal penting dalam membangun karakter entitas, sehingga proses perancangan harus diperhatikan agar sesuai dengan tujuan visi dan misi entitas tersebut.

#### V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] S. Rustan, *Mendesain LOGO*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- [2] J. Sarwono and H. Lubis, *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. ANDI Yogyakarta, 2007.
- [3] J. Witabora, "Peran dan Perkembangan Ilustrasi," *Humaniora*, vol. 3, no. 2, p. 659, 2012, doi: 10.21512/humaniora.v3i2.3410.
- [4] Platt College, "The Psychology of Color and Graphic Design." [platt.edu/blog/psychology-color-graphic-design/](http://platt.edu/blog/psychology-color-graphic-design/) (accessed Jun. 23, 2021).